جمهورية العراق
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الموصل/ كلية الآداب
مجلة آداب الرافدين

مَجَلَّةُ

آدَابِ الرَّافِدَيْنِ

مجلة فصليَّة علميَّة مُحكَّمة

تصدر عن كلية الآداب – جامعة الموصل

ملحق

العدد التاسع والثمانين/ السنة الثانية والخمسون

مُحَرَّم – ١٤٤٤هـ / آب ٢٠٢٢/٨/١٨م

رقم إيداع المجلة في المكتبة الوطنية ببغداد : ١٤ لسنة ١٩٩٢

ISSN 0378- 2867
E ISSN 2664-2506

للتواصل: radab.mosuljournals@gmail.com

URL: https://radab.mosuljournals.com

مجلة آداب الرافدين

مجلة محكّمة تعنى بنشر البحوث العلميَّة الموثّقة في الآداب والعلوم الإنسانيَّة باللغة العربيَّة واللغات الأجنبيَّة

ملحق العدد: التاسع والثمانين السنة: الثانية والخمسون/ مُحَرَّم – ١٤٤٤هـ / آب ٢٠٢٢م

رئيس التحـرير: الأُستاذ الدكتور عمار عبداللطيف زين العابدين (المعلومات والمكتبات) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق

مدير التحـــرير: الأُستاذ المساعد الدكتور شيبان أديب رمضان الشيبانيّ (اللغة العربية) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق

أعضاء هيئة التحرير :

الأُستاذ الدكتور حارث حازم أَيوب	(علم الاجتماع) كلية الآداب/جامعة الموصل/العراق
الأُستاذ الدكتورة وفاء عبداللطيف عبد العالي	(اللغة الإنكليزية) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق
الأُستاذ الدكتور مقداد خليل قاسم الخاتوني	(اللغة العربية) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق
الأُستاذ الدكتور علاء الدين أَحمد الغرايبة	(اللغة العربية) كلية الآداب/جامعة الزيتونة/الأُردن
الأُستاذ الدكتور قيس حاتم هاني	(التاريخ) كلية التربية/جامعة بابل/العراق
الأُستاذ الدكتور مصطفى علي الدويدار	(التاريخ) كلية العلوم والآداب/جامعة طيبة/ السعودية
الأُستاذ الدكتورة سوزان يوسف أَحمد	(الإعلام) كلية الآداب/جامعة عين شمس/مصر
الأُستاذ الدكتورة عائشة كول جلب أوغلو	(اللغة التركية وآدابها) كلية التربية/جامعة حاجت تبه/ تركيا
الأُستاذ الدكتورة غادة عبدالمنعم محمد موسى	(المعلومات والمكتبات) كلية الآداب/جامعة الإسكندريّة
الأُستاذ الدكتور كلود فينثز	(اللغة الفرنسية وآدابها) جامعة كرنوبل آلب/فرنسا
الأُستاذ المساعد الدكتور أرثر جيمز روز	(الأَدب الإنكليزي) جامعة درهام/ المملكة المتحدة
الأُستاذ المساعد الدكتور سامي محمود إبراهيم	(الفلسفة) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق

سكرتارية التحرير:

التقويم اللغوي: م.د.خالد حازم عيدان – مقوم لغوي/ اللغة العربيَّة

م.م.عمَّار أَحمد محمود – مقوم لغوي/ اللغة الإنكليزيَّة

المتابعة:

مترجم.إيمان جرجيس أَمين – إدارة المتابعة

مترجم.نجلاء أَحمد حسين – إدارة المتابعة

قواعد تعليمات النشر

١- على الباحث الراغب بالنشر التسجيل في منصة المجلة على الرابط الآتي:
https://radab.mosuljournals.com/contacts?_action=signup .

٢- بعد التسجيل ستُرسل المنصة إلى بريد الباحث الذي سجل فيه رسالة مفادها أنَّه سجَّل فيها، وسيجد كلمة المرور الخاصة به ليستعملها في الدخول إلى المجلة بكتابة البريد الإلكتروني الذي استعمله مع كلمة المرور التي وصلت إليه على الرابط الآتي:
https://radab.mosuljournals.com/contacts?_action=login .

٣- ستمنح المنصة (الموقع) صفة الباحث لمن قام بالتسجيل؛ ليستطيع بهذه الصفة إدخال بحثه بمجموعة من الخطوات تبدأ بملء بيانات تتعلَّق به وببحثه ويمكنه الاطِّلاع عليها عند تحميل بحثه .

٤- يجب صياغة البحث على وفق تعليمات الطباعة للنشر في المجلة، وعلى النحو الآتي :

- تكون الطباعة القياسية على وفق المنظومة الآتية: (العنوان: بحرف ١٦/ المتن: بحرف ١٤/ الهوامش: بحرف ١١)، ويكون عدد السطور في الصفحة الواحدة: (٢٧) سطرًا، وحين تزيد عدد الصفحات في الطبعة الأخيرة عند النشر داخل المجلة على (٢٥) صفحة للبحوث الخالية من المصورات والخرائط والجداول وأعمال الترجمة، وتحقيق النصوص، و (٣٠) صفحة للبحوث المتضمنة للأَشياء المشار إليها يدفع الباحث أجور الصفحات الزائدة فوق حدّ ما ذُكر آنفًا .
- تُرتَّب الهوامش أَرقامًا لكل صفحة، ويُعرَّف بالمصدر والمرجع في مسرد الهوامش لدى وورد ذكره أول مرة، ويلغى ثبت (المصادر والمراجع) اكتفاءً بالتعريف في موضع الذكر الأول ، في حالة تكرار اقتباس المصدر يذكر (مصدر سابق).
- يُحال البحث إلى خبيرين يرشِّحانه للنشر بعد تدقيق رصانته العلمية، وتأكيد سلامته من النقل غير المشروع، ويُحال – إن اختلف الخبيران – إلى (مُحكِّم) للفحص الأَخير، وترجيح جهة القبول أَو الرفض، فضلًا عن إحالة البحث إلى خبير الاستلال العلمي ليحدد نسبة الاستلال من المصادر الإلكترونيَّة ويُقبل البحث إذا لم تتجاوز نسبة استلاله ٢٠% .

٥- يجب أن يلتزم الباحث (المؤلِّف) بتوفير المعلومات الآتية عن البحث، وهي :

- يجب أن لا يضمّ البحث المرسل للتقييم إلى المجلة اسم الباحث، أي: يرسل بدون اسم .
- يجب تثبيت عنوان واضح وكامل للباحث (القسم/ الكلية او المعهد/ الجامعة) والبحث باللغتين: العربية والإنكليزية على متن البحث مهما كانت لغة البحث المكتوب بها مع إعطاء عنوان مختصر للبحث باللغتين أيضًا: العربية والإنكليزية يضمّ أَبرز ما في العنوان من مرتكزات علمية .
- يجب على الباحث صياغة مستخلصين علميين للبحث باللغتين: العربية والإنكليزية، لا يقلَّان عن (١٥٠) كلمة ولا يزيدان عن (350)، وتثبيت كلمات مفتاحية باللغتين: العربية والإنكليزية لاتقل عن (٣) كلمات، ولا تزيد عن (٥) يغلب عليهنَّ التمايز في البحث.

٦- يجب على الباحث أن يراعي الشروط العلمية الآتية في كتابة بحثه، فهي الأساس في التقييم، وبخلاف ذلك سيُردّ بحثه ؛ لإكمال الفوات، أمَّا الشروط العلميَّة فكما هو مبيّن على النحو الآتي :

- يجب أن يكون هناك تحديد واضح لمشكلة البحث في فقرة خاصة عنوانها: (مشكلة البحث) أو (إشكاليَّة البحث) .
- يجب أن يراعي الباحث صياغة أسئلة بحثيَّة أو فرضيَّات تعبِّر عن مشكلة البحث ويعمل على تحقيقها وحلِّها أو دحضها علميًّا في متن البحث .
- يعمل الباحث على تحديد أهمية بحثه وأهدافه التي يسعى إلى تحقيقها، وأن يحدِّد الغرض من تطبيقها.
- يجب أن يكون هناك تحديد واضح لحدود البحث ومجتمعه الذي يعمل على دراسته الباحث في بحثه .
- يجب أن يراعي الباحث اختيار المنهج الصحيح الذي يتناسب مع موضوع بحثه، كما يجب أن يراعي أدوات جمع البيانات التي تتناسب مع بحثه ومع المنهج المتَّبع فيه .
- يجب مراعاة تصميم البحث وأُسلوب إخراجه النهائي والتسلسل المنطقي لأفكاره وفقراته.
- يجب على الباحث أن يراعي اختيار مصادر المعلومات التي يعتمد عليها البحث، واختيار ما يتناسب مع بحثه مراعيًا الحداثة فيها، والدقة في تسجيل الاقتباسات والبيانات الببليوغرافية الخاصة بهذه المصادر.
- يجب على الباحث أن يراعي تدوين النتائج التي توصل إليها ، والتأكُّد من موضوعاتها ونسبة ترابطها مع الأسئلة البحثية أو الفرضيات التي وضعها الباحث له في متن بحثه .

٧- يجب على الباحث أن يدرك أنَّ الحُكْمَ على البحث سيكون على وفق استمارة تحكيم تضمّ التفاصيل الواردة آنفًا، ثم تُرسل إلى المُحكِّم وعلى أساسها يُحكَّم البحث ويُعطى أوزانًا لفقراته وعلى وفق ما تقرره تلك الأوزان يُقبل البحث أو يرفض، فيجب على الباحث مراعاة ذلك في إعداد بحثه والعناية به .

تنويه:

تعبِّر جميع الأفكار والآراء الواردة في متون البحوث المنشورة في مجلتنا عن آراء أصحابها بشكل مباشر وتوجهاتهم الفكريَّة ولا تعبِّر بالضرورة عن آراء هيأة التحرير فاقتضى التنويه

رئيس هيئة التحرير

المحتـــــويـــات

العنـوان	الصفحة
بحوث اللغة العربية	
تشاكل النصيّ عند شعراء النقائض جرير والفرزدق أُنموذجًا صالح محمد حسن أرديني	27-1
الحوار تقنية سردية في شعر المرأة في العصر العباسيّ حسن خيري حمدون الحياليّ و منتصر عبدالقادر الغضنفريّ	57 -28
ظاهرة الحَمْل على المعنى عند ابن جنّيّ دراسة في مفهومها، وصورها تمام حمد عيد المنيزل	84 -58
إيحاء المقاطع الصوتيَّة في الهمزيَّة النبويَّة لأحمد شوقي لوحة أُصول الدين وأُسس الدولة الراشدة أُنموذجًا عبيدة لقمان الإمام و فيصل مرعي الطائي	107 -85
قتباس الشاعر جاسم محمد جاسم لألفاظ الزمان الواردة في القرآن الكريم دراسة دلالية أُسامة انور عبدالكريم دبان و محمد محمود سعيد	135 -180
النَّقْدُ التَّنْظِيرِيُّ وَالتَّطْبِيقِيُّ عِنْدَ شَمْسِ الدِّينِ النَّوَاجِيّ (ت859هـ) تَأْصِيلٌ اسْتِقْرَائِيٌّ لِكِتَابِهِ "مُقَدِّمَة فِي صِنَاعَةِ النَّظْمِ وَالنَّثْرِ طه غالب عبد الرَّحيم طه	194 -136
مفهوم الإقناع قديمًا وحديثًا عباس حسين السبعاويّ و آن تحسين الجلبي	229 -195
يرة ابن آدم البالكيّ (ت1237هـ) وكتابه : (مصباح الخافية في شرح نظم الكافية) مع تحقيق نتفة من فصل مرفوعات الأَسماء دنيا محمد طاهر و صباح حسين محمد	262 -230
لام الجحود بين النفي والتوكيد في ضوء الاستعمال القرآني عبد الله خليف خضير الحياني	287 -263
أثر الأَدب العربي في الأَدب الإنكليزيّ محمود أَحمد البرواري و فارس عزيز حمودي	309 -288
السّبك النّصّي في قصة آدم - عليه السلام - في سورة البقرة غياث محمد سعيد مراد	338 -310
بحوث التاريخ والحضارة الإسلاميَّة	
علاقة دولتي غانة ومالي بفقهاء المالكيَّة فائز فتح الله عبدالوهاب و بشَّار أكرم جميل	371 -339
تطوُّر قطَّاع الصناعة في الجزائر 1999- 2008 محمد حسين دويل و سعد توفيق عزيز البزاز	392 -372
المقومات الأساسية التي قامت عليها دولة وحكومة المغول على عهد جنكيز خان ((603-624هـ / 1205-1226م)) زياد علاء محمود و نزار محمد قادر	414 -393
الأَوضاع الاقتصاديَّة في المدن الأَندلسيَّة التي أَسسها المسلمون في عصر الإمارة والخلافة (138-422هـ/755-1031م) أُسامة سالم شيت حامد الزبيدي و فائزة حمزة عباس	441 -415
علاقة الملك المنصور صاحب حماة مع الصليبيين (587- 617هـ) (1119- 1220م) محمد عادل شيت و سلطان جبر سلطان	459 -442

حركة الإسلاميَّة في إسرائيل 1971- 1995 عمر فيصل محمود الغنَّام	474 -460
أثير الأَزمة الاقتصاديَّة العالميَّة على الاقتصاد العراقيّ بين سنتي 1929- 1933 أحمد عبد الغني	508 -475
بحوث الآثار	
الإجراءات القضائيَّة في مصر القديمة سناء حسَّان الآغا	523 -509
الإعلام	
واقع إدارة الأَزمات في المؤسَّسات الإعلاميَّة الفلسطينيَّة بقطَّاع غزَّة "شبكة الأَقصى الإعلاميَّة نموذجًا" أحمد إبراهيم حمَّاد و حسام أحمد أبو حجَّاج	564 -524
بحوث الفلسفة	
فلسفة التربية بين امانوئيل كانط و إميل دوركايم (دراسة مقارنة) إبراهيم أحمد شعير الجميلي و عامر عبد زيد الوائلي	592 -565
بحوث الشريعة والتربية الإسلاميَّة	
ماذج من ترجيحات الإمام ابن عرفة (ت803هـ) في تفسيره لسورة البقرة في الآيات (14،15)/(30)/(35) أنموذجاً جمعاً ودراسة--أسماء إبراهيم خليل و فارس فاضل موسى	616 -593
بحوث المعلومات وتقنيات المعرفة	
استحداث المكتبات الذكيّة في المكتبات ومؤسسات المعلومات: بين الآمال والتطلعات أياس يونس إسماعيل	670 -617
بحوث علم النفس وطرائق التدريس	
الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية في تربية نينوى عبير محمد حسين	700 -671
بحوث الجغرافية	
تأثير الغبار والظلال على قدرة اللوح الكهروشمسي متعدد البلورة في مدينة دهوك -دراسة في المناخ التطبيقي- خضر رشيد عبدالرحمن و فاتن عبدالباقي خالد	721-701

CC BY

الأَلعاب الإِلكترونيَّة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة دراسة ميدانيَّة في تربية نينوى

عبير محمد حسين *

تأريخ التقديم: 2021/1/22 تأريخ القبول: 2021/2/28

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على مدى ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة للأَلعاب الإِلكترونيَّة, كون الأَطفال هم نواة المجتمع وحجر الأساس الذي يبنى عليه المستقبل, كذلك هدفت إِلى التعرف على العلاقة بين الأَلعاب الإِلكترونيَّة والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة, والفروق في هذه العلاقة وفقاً لمتغير الجنس (ذكور – إناث), وقد تكونت عينة البحث من (100) تلميذ و(100) تلميذة, اختيروا بصورة عشوائية من أربع مدارس اختيرت بصورة قصدية بواقع مدرستين للبنين ومدرستين للبنات, استعملت الباحثة المقياس المعد من (سبتي , 2013) لقياس مدى ممارسة الأَطفال للأَلعاب الإِلكترونيَّة, وقامت الباحثة باستخراج الخصائص السايكومترية للمقياس ليصير جاهزاً للتطبيق في البيئة العراقية, واعتمدت الباحثة على معدلات درجات امتحانات نصف السنة لقياس التحصيل الدراسي للتلاميذ , وأَظهرت النتائج :

1- ممارسة أفراد العينة للأَلعاب الإِلكترونيَّة بصورة كبيرة .

2- وجود علاقة تأثيرية متبادلة بين ممارسة التلميذ للأَلعاب الإِلكترونيَّة ودرجة تحصيله الدراسي .

3- وجود فروق دالة إحصائياً وفقاً لمتغير الجنس (ذكور- إناث) ولصالح الذكور .

الكلمات المفتاحية: أَلعاب الفيديو، التحصيل الدراسي، تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة.

* مدرس مساعد/المديرية العامة لتربيَّة نينوى/وزارة التربيَّة/جمهوريَّة العراق.

مشكلة البحث :

إنَّ للتطور التكنولوجي المتسارع أثرًا على المجتمعات ثقافيًا واقتصاديًا واجتماعيًا وأَمنيًا, عبر تقنيات المعلومات والاتصالات التي سمحت بانسياب الأَفكار والمعلومات بين مستعملي تلك التقنيات, مِمَّا يحتم على كل بلد حماية أفراده ومؤسساته ومقدراته وحضارته من آثار هذا الانفتاح .

وتُعدُّ الأَلعاب الإِلكترونيَّة من أقوى وأوضح المؤثرات على سلوك وعادات المجتمع فعملية التنشئة الاجتماعية تواجه سلسلة من المؤثرات الممنهجة والمبرمجة والمخطط لها, لكي تصير مؤثرة في تشكيل القيم وتكوين الهويات الثقافية والحضارية للمجتمعات خاصة في البلدان النامية, بدءًا من العادات والممارسات والسلوك إِلى سلم القيم ونمط الحياة .

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية والمعلوماتية يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيًا مع هذا الكم الهائل من المعلومات, ويُعدُّ الأَطفال من أَكثر الشرائح الاجتماعية حساسية؛ إِذ تنمو هذه الشريحة في محيط تقني ثقافي جديد ينافس الآباء والمربين في التربية والتعليم وتشكيل الهوية والانتماء؛ لذا صارت هذه الفئة مستهدفة كونهم الأكثر تأثراً بما ينتجه الغرب من أَلعاب إِلكترونية تؤثر على نمو الطفل عقلياً وانفعالياً وبدنياً .

وقد نجحت صناعة الأَلعاب الإِلكترونيَّة في جذب المستهلكين الأَطفال فقد صار من السهل عليهم اللعب على مختلف أَجهزة الحاسوب والهواتف النقالة حتى وإِن كان ليس لديه معرفة بها, وأخذ يقضي ساعات طوال معزولا يمارس مختلف الأَلعاب دون رقيب .

ولكون أَنَّ اللعب هو الصفة المميزة للأَطفال فهم أكثر فئة تأثراً وانجذاباً لهذه الأَلعاب حتى صاروا أسارى للعالم الافتراضي الذي يتيح لهم فعل ما يريدون دون محاسبة, بل وتكافئهم بمنحهم هدايا افتراضية وأَلقاب مميزة كلما استطاعوا قتل أَو ضرب أكبر عدد من الأشخاص في اللعبة؛ ليبتعدوا بذلك عن فطرتهم في ممارسة

اللعب البدني من ركض وقفز واكتشاف للبيئة, وانتزعت من قلوبهم حب التعلم ولم تعد المنافسة في النجاح والتحصيل الدراسي تعنيهم بقدر ما يعنيهم الانتصار في اللعبة الإلكترونيَّة, حتى أحاديثهم في المدرسة صارت تدور حول هذه الأَلعاب؛ إذ لوحظ مِمَّا لا يخفى على أَحد التدني الواضح في التحصيل الدراسي على كافة المستويات والمراحل ولاسيَّما في المرحلة الابتدائيَّة؛ لأَنَّهم الشريحة الأكثر انجذابًا وممارسة لهذه الأَلعاب .

فإذا ما أردنا معالجة هذه الظاهرة علينا البدء بالأَطفال فهم سينتقلون تلقائيًا إلى الثانويات ومن ثم إلى الجامعات ليصيروا رجال الغد وبناة المستقبل .

أَهميَّة البحث :

شهد العالم ولادة اجيال عديدة من أَلعاب الفيديو نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها وأَثرت بشكل واضح على مفهوم اللعب عند الأَطفال, فبينما كان لعب الأَطفال مرتبط بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة , صار من المألوف الان مشاهدة الطفل يجلس في يوم عطلته وحيدًا امام شاشة الحاسوب أَو الهاتف النقال متفاعلا مع أَلعابه المفضلة لساعات طوال دون حراك[1] .

إذ صارت هذه الأَلعاب تجذب الأَطفال بالرسوم والأَلوان والخيال والمغامرة, لتصير الشغل الشاغل لأَطفال اليوم فقد استحوذت على عقولهم واهتماماتهم وصارت جزءًا من غرفة الطفل وعالمه, بل صار الآباء يصطحبونها معهم أَينما ذهبوا ليزيدوا الأَطفال إدمانا على ممارستها [2] .

(1) الشحروري , مها حسني (2007) , أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن , جامعة عمان العربية للدراسات العليا , أطروحة دكتوراه غير منشورة ص1 .

(2) ابراهيم , نداء سليم (2016) , ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال , جامعة الشرق الأوسط , رسالة ماجستير غير منشورة ص3 .

هذه الحواسيب جعلت الأَطفال أَسرى للخيال وحرمتهم من اكتساب المهارات الرئيسة للتعلم وقلصت من قواهم ودفعتهم للوجود في أماكن خطرة بعيدًا عن الرقابة[1].

اللعبة الإلكترونيَّة ليست بريئة فهي تفرض على اللاعب تقمص شخصية معينة في واقع من الحرب الفكرية أَو العسكرية أَو الثقافية؛ إذ تكمن الخطورة في إمكانية تقريب اللاعب بين الواقع والخيال؛ إذ يحاول تطبيق مضامين هذه الأَلعاب في حياته اليومية, مِمَّا يعني تنميط السلوك على النحو الذي يريده صانعوا هذه الأَلعاب [2] .

ففي دراسة ميدانية أَجرتها (نورة السعد , 2005) تابعت فيها مجموعة منوعة من الأَلعاب الإلكترونيَّة, توصَّلت من خلالها إلى أَنَّ هذه الأَلعاب ولاسيَّما العنيفة منها تؤدي إلى تراكم المشاعر والأَفكار العدوانيَّة والتناقض في السلوك الاجتماعي وآثار سلبية على صحة الأَطفال كالسمنة المفرطة, لافتة إلى ضرورة اتخاذ موقف منها[3].

إذ أَظهرت الدراسات أَنَّ الأَطفال من عمر (6-12) سنة يحبون ويفضلون أَلعاب العنف على أَلعاب اللاعنف[4] .

وفي دراسة أُخرى قام بها الباحثان (ittny Cerankosky & Boberi Weis ,2010) تم اختيار مجموعة من التلاميذ لا يملكون أَجهزة أَلعاب فيديو وتم توزيعهم بشكل عشوائي حسب الشرطين الآتيين :

- مجموعة تلاميذ حصلوا على أَجهزة الأَلعاب الإلكترونيَّة على الفور .

---

(1) قويدر, مريم (2012) , أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر , جامعة الجزائر , رسالة ماجستير غير منشورة ص6 .

(2) مرجع سابق ص15 .

(3) الصوالحة,علي سليمان (2016) , علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة , مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية , مجلد 4 , العدد 16 , دار المنظومة ص181 .

(4)Nobriko , I (2007) , Effects of Video Games on Childrens Agressive Behavior and Pro-social Behavior , Situated Play , Proceeding of DIGRA Conference . p23

– مجموعة تلاميذ لم يحصلوا على الأَجهزة إلَّا بعد أَشهر في وقت لاحق بعد الانتهاء من الدراسة .

تتبع الباحثان مستوى أداء الطلاب في المدرسة ووجدوا أَنَّ التلاميذ الذين حصلوا على الأَجهزة قضوا أَقل وقت في إِنجاز الواجب المنزلي، وانخفضت درجاتهم في اختبار القراءة والكتابة بعد ذلك بأربعة شهور كما أَفاد معلموهم بوجود مشكلات مدرسية لدى هؤلاء التلاميذ, وأَنَّهم قضوا أَقل من 30% من الوقت في القراءة وأَقل من 34% من الوقت في الكتابة وأَداء الواجبات[1] .

كما يحذر الباحثون من مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل؛ لأَنَّه يؤمن بشكل عفوي بكل ما يعرض عليه[2] .

ولعل من أَسباب انجذاب الأَطفال للأَلعاب الإِلكترونيَّة هي:

1– التحدي: إِذ يكون للاعب هدف لا يتصف بالسهولة أَو بالصعوبة البالغة حتى يستطيع أن يصل اليها .

2– الخيال : فاللعبة عادة تتسم بالخيال والمتعة والتسلية .

3– الفضول: إِذ يتم شحذ فضول اللاعب عن طريق رد الصدى الذي يأخذ شكل مؤثرات صوتية ومرئية .

4– التحكم : للاعب القدرة التامة على التحكم في كل تفاصيل وعناصر اللعبة بما يدعم خطوات إِنجازها والوصول إِلى الغاية أَو الهدف ليحصل على تقدير لمستوى أَدائه ثم يتم دعوته لبدء اللعبة من جديد[3] .

---

(1)Hope , M & Vandewater , E (2007) , Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities , Arch Pediatr Adolesc Med , 161(7):684-689 .

(2)Lovely , D . et . al . (1990) , Computer Aided My Electric Tranning System for Young Upper Limb Anputees , Journal of Micro Computer , Applicatians Vol . B . PP 245 – 259 .

(3) نمرود , بشير (2008) , العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12–16) دراسة حالة , جامعة الجزائر , رسالة ماجستير غير منشورة . ص75 .

إذ يُعدُّ اللعب وسيطًا تربويًا يُسهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأَطفال, فهو وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية[1] .

ويرتبط مفهوم اللعب بالنشاط البدني والحركي إلَّا أَنَّ هذا المفهوم سرعان ما تغير نتيجة التطور التكنولوجي وظهور الأَلعاب الإلكترونيَّة التي انحرفت بمعنى اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأُولى[2].

هذا التغير في الهدف الأَساسي من اللعب أَثر بصورة مباشرة وواضحة على التحصيل الدراسي للتلاميذ .

إِنَّنا نقر أن أَطفال اليوم أكثر ذكاءً وأَقل انصياعاً وطاعة للكبار, جعل من عملية تعليمهم صيرورة معقدة تُسهم في إحداثها الكثير من العناصر المشتركة[3] .

إِذ يُعدُّ التحصيل الدراسي محكًا رئيسًا يمكن من خلاله تقييم العملية التعليمية والتربوية, فهو الوسيلة الوحيدة التي تجسد ما وصل إليه المتعلم من معلومات ومهارات وقيم واتجاهات وميول, فضلًا عن تحديد مستقبلهم في الحياة[4] .

وهو أداة لقياس الجدارة ومفتاح تفتح بواسطته أبواب التدرج العلمي الذي قاده أبناء المجتمع بما توفره مخرجات التعليم بأنواعها[5] .

---

(1) القاسم ,عبدالرزاق (2011) , العلاقة بين ممارسة الألعاب الألكترونية والسلوك العدواني , جامعة الأمام محمد بن سعود , الجزء الأول , الطبعة الأولى . ص3 .

(2) همال , فاطمة (2012) , الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري , دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة , جامعة الحاج لخضر, رسالة ماجستير غير منشورة . ص114 .

(3) عطايا , نهى (2009) , الميول المهنية وعلاقتها بمتغيري التحصيل الدراسي ومستوى الطموح , جامعة دمشق , رسالة ماجستير غير منشورة . ص138 .

(4) الحامد , محمد بن معجب (1996) , التحصيل الدراسي , دراسته ونظرياته , دوافعه , العوامل المؤثرة فيه , الرياض , دار الصولتية للتربية ص19 .

(5) الجلالي , مصطفى لمعان (2011) , التحصيل الدراسي , دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة . ص30

فغاية الفرد أن يحقق لنفسه مستوى عالٍ من العلم والمعرفة في جميع مراحل حياته المتدرجة والمتسلسلة منذ الطفولة وحتى المراحل المتقدمة من عمره[1] .

ولا يقتصر هدف التحصيل الدراسي على معرفة المستوى التعليمي للتلميذ فقط، وإنَّما يمتد إلى محاولة رسم صورة نفسية للقدرات العقلية والمعرفية في مختلف المواد الدراسية[2].

ويتَّضح مِمَّا سبق أَنَّ هناك العديد من العوامل التي تؤثر على مستوى التحصيل الدراسي منها ما يتعلق بالتلميذ نفسه وما يملكه من قدرات عقلية وبدنية ونفسية ومنها ما يتعلق بالمجتمع والبيئة المدرسية, فإذا ما ترك هذا التلميذ دون مراقبة وعناية يتجول في العالم الإلكتروني يضيع وقته ويستهلك عقله وحواسه وصحته نكون بذلك قد أَضعنا المستقبل فالأَطفال وما يملكون من طاقات وإمكانيات هم ثروتنا وحجر الأَساس لبناء المجتمع يجب احتضانها والمحافظة عليها, لتأتي من هنا أهمية هذا البحث في معرفة مدى تأثير الأَلعاب الإلكترونيَّة على التحصيل الدراسي للتلاميذ ؟

<u>أهداف البحث</u> :

1- التعرف على مدى ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة للأَلعاب الإلكترونيَّة .

2- التعرف على العلاقة بين الأَلعاب الإلكترونيَّة والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة في مركز محافظة نينوى .

3- التعرف على الفروق في العلاقة بين الأَلعاب الإلكترونيَّة والتحصيل الدراسي وفقا لمتغير الجنس (ذكور , أناث) .

<u>حدود البحث</u> :

يقتصر البحث الحالي على تلاميذ الصف السادس الابتدائي في المدارس الابتدائيَّة الحكومية ضمن مركز محافظة نينوى للعام الدراسي (2019 / 2020) .

<u>تحديد المصطلحات</u> :

---

(1) غريب , رمزية (1985) , التقييم والقياس النفسي التربوي , مكتبة الأنجلو مصرية , القاهرة . ص23.

(2) الشحروري , مها حسني (2008) , الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها , دار المسيرة , عمان ص31 .

- الأَلعاب الإِلكترونيَّة Electronic Games عرفه كل من :

1- الشحروري , 2008 :

وهي الأَلعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (أَلعاب الفيديو) أَو على شاشة الحاسوب (أَلعاب الحاسوب), الَّتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استعمال اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أَو تحد الإمكانيات العقلية, وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإِلكترونيَّة[1] .

2- سميحة ، 2017 :

هو نوع من أَلعاب الفيديو إِلَّا أَنَّه يتميز عن باقي الأَلعاب الأُخرى باعتماده على الحاسب في ممارسته, فضلًا عن ذلك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات من خلال ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة, وتتميز أَلعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض فتصبح أكثر جاذبية وهي: القواعد , الأَهداف والغايات, التفاعل , النتائج ورجع الصدى , التمثيل والمحاكاة[2] .

3- ايسبوسيتو ، 2005 :

هي لعبة تؤدَّى بواسطة جهاز سمعي بصري وتكون هذه اللعبة مبنية على قصة .

تعرف الباحثة الأَلعاب الإِلكترونيَّة بأَنَّها: نشاط منظم على هيئة إِلكترونية تعرض على شاشة تلفزيون أَو حاسوب أَو جهاز نقال , يمكن للاعب التحكم بمجريات الأحداث فيها لتحقيق هدف ما والوصول إِلى نتائج معززة .

التعريف الإجرائي للأَلعاب الإِلكترونيَّة : هو الدرجة التي يحصل عليها المستجيب (التلميذ أَو التلميذة) على فقرات مقياس الأَلعاب الإِلكترونيَّة .

---

(1) سميحة , برتيمة (2017) , الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي , دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر , جامعة محمد خيضر , رسالة ماجستير غير منشورة . ص20 .

(2) بن يوسف , امال (2008) , العلاقة بين أستراتيجات التعلم والدافعية للتعلم وأثرهما على التحصيل الدراسي , جامعة الجزائر , رسالة ماجستير غير منشورة . ص68 .

- التحصيل الدراسي Academic Achievement :

1- بن يوسف ، 2008 :

هو مستوى اكتساب التلميذ للحقائق والمفاهيم والمعلومات المنظمة في وحدة بناء الكائن الحي عند مستويات الاستذكار والفهم التطبيقي, الَّذي يقدر بالدرجات التي يحصل عليها التلميذ في الاختبار التحصيلي المعد لهذا الغرض[1] .

2- جرجس , 2005 :

هو مجموعة المعلومات والمعطيات الدراسية والمهارات والكفايات التي يكتسبها التلميذ من خلال عملية التعلم وما يحصله من مكتسبات علمية , وتتحدد أهمية هذا التحصيل ومقدار الكمية التي حصلها التلميذ من خلال الامتحانات والاختبارات الخطية والشفوية التي يخضع لها زمن علامات التقييم المستمر والنهائي التي تؤكد مستوى امتلاكه لهذا التحصيل الدراسي[2] .

3- اللقاني والجمل , 2003 :

وهو مدى استيعاب الطلاب لما قاموا به من خبرات معينة من خلال المقررات الدراسية , ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلاب في الاختبارات التحصيلية المعدة لها[3] .

تعرف الباحثة التحصيل الدراسي بأَنَّه: مقدار ما اكتسبه الطالب من خبرات ومعلومات تتمثل بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في امتحان مقنن .

أَمَّا التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي: هو الدرجة التي حصل عليها الطالب في امتحانات نصف السنة للعام الدراسي 2019 – 2020 .

---

(1)Esposito , N (2005) , Ashort and Simple Definition of What Avideo Game Is ,University of Technology of Compiegne , UMR CNRS 6599 , Centre De Recher Ches , BP 20.529 .

(2) جرجس , ميشال (2005) , معجم مصطلحات التربية والتعليم , دار النهضة للطباعة , بيروت . ص149 .

(3) اللقاني , أحمد والجمل , علي (2003) , معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس , عالم الكتب , القاهرة . ص11.

الإطار النظري :

النظريات المفسرة للعب :

يُعدُّ اللعب ضرورة من ضرورات الحياة عند الأَطفال كالأكل والنوم, فهو يلبي حاجاته من التسلية والتعليم والمتعة وحب الاستطلاع وتفريغ الطاقة الزائدة[1] .

1- نظرية التحليل النفسي :

وضع فرويد أُسس هذه النظرية؛ إِذ عَدَّ أَنَّ القوى البيولوجية هي التي تحدد وتشكل مستقبل الإِنسان؛ إِذ يولد الطفل مزود بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية تقوم بتحريك السلوك وتوجيهه, والسلوك الإنساني يميل إِلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة ويتجنب كل ما يؤلمه؛ لذا فإِنَّ الطفل يميل إِلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته التي تبعث على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره, ومن أَبرز مبادئ اللعب التي أَكَّدت عليها نظرية التحليل النفسي :

- هناك علاقة وثيقة بين ممارسة اللعب والنشاط الخيالي الإيهامي للطفل .
- يُعدُّ اللعب أبرز وسيلة يعبر فيها الطفل عن رغباته ومشاعره .
- يساعد اللعب على تخفيف التوتر النفسي للطفل وحل مشكلاته .
- من خلال اللعب يمكن فهم وتفسير نفسية الطفل .
- يلجأ الطفل إِلى اللعب كطريقة يهرب فيها من الواقع إِلى عالم الخيال الحر .
- يُعدُّ اللعب أَداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به[2] .

2- نظرية ديناميكية الطفولة :

---

(1) القاسم ,عبدالرزاق (2011) , العلاقة بين ممارسة الألعاب الألكترونية والسلوك العدواني , جامعة الأمام محمد بن سعود , الجزء الأول , الطبعة الأولى . ص5.

(2) الحيلة , محمد محمود (2013) , الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وعلميا , الطبعة السابعة , دار المسيرة , عمان . ص70.

يرى (بيوتنديجك) واضع هذه النظرية أَنَّ الأَطفال لا يلعبون لأَنَّهم مجرد أَطفال, فاللعب لا يرجع إِلى وظيفة واحدة , والأَطفال يندفعون إِلى اللعب ولا يتوجهون إِلى أي نشاط آخر؛ لأَنَّهم في مرحلة الطفولة يكونون محكومين بخصائص معينة تتميز بها ميكانزماتهم النفسية, وقد أَوضح (بيوتنديجك) أَنَّ هناك خصائص وديناميات لمرحلة الطفولة وهي :

- نقص في التوافق الحسي الحركي أَو العقلي .
- الاندفاع الانفعالي .
- الحاجة إِلى التفاهم من خلال المشاركة الوجدانية .
- التردد بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أُخرى مما يجعل الأَطفال يشعرون بشيء من القلق أَو التردد بين الإِقدام على اللعب أو الإِحجام عنه[1] .

3- نظرية بياجيه في اللعب :

حدد (بياجيه) ستة مراحل لميلاد اللعب عند الأَطفال في كتابه (تكوين الرمز عند الطفل) , فهو يُعَدُّ أن اللعب جزء من فعالية الطفل الكلية وعلى صلة بتطور ونمو عقله , وهذه المراحل هي :

- مرحلة التكيف مع الانعكاسات الحسية, كانعكاس حركة الفم أثناء الرضاعة وغير وقت الرضاعة .
- مرحلة استيعاب الانعكاسات الحسية, مثلًا الطفل في الشهر الثالث يقوم بتكرار الأصوات بصورة متناسقة بهدف الحصول على اللذة .
- مرحلة يتطور فيها الطفل بفارق بسيط بين اللعب والاستيعاب العقلي, إِذ لا يلعب الطفل لمجرد اللذة الوظيفية وإِنَّما؛ لأَنَّه مسبب لهذه اللذة .
- يظهر اللعب بصورة أَوضح في هذه المرحلة, فهي مرحلة الربط بين المخططات الثانوية .
- مرحلة الانتقال من المراحل السابقة إِلى اللعب الرمزي .

(1) صوالحة , محمد احمد (2014) , علم نفس اللعب , الطبعة الأولى , دار المسيرة , عمان . ص22.

- مرحلة اللعب الرمزي؛ إذ ينفصل فيها الطفل عن الألعاب التكرارية إلى شيء من الرمز نتيجة لتطور التمثيل[1] .

النظريات المفسرة للتحصيل الدراسي :

1- الاتجاه الوراثي : يفترض هذه الاتجاه أنَّ القدرات العقلية للفرد تتحدد بالعوامل الوراثية أكثر مما تتحدد بالعوامل البيئية, وتُعدُّ دراسة (هارندون , 1954) من أوَّل الدراسات التي أثبتت أنَّ أثر الوراثة في تحديد مستوى الذكاء يمتد من 50% إلى 75% , وأعتمد أصحاب هذا الاتجاه في إثبات صحة آرائهم على دراسة العلاقات القائمة بين التوائم المتناظرة وغير المتناظرة[2] .

2- الاتجاه الفسيولوجي : يركز هذا الاتجاه على الجانب البيولوجي بوصفه عنصرًا مميَّزًا في عملية التحصيل الدراسي, فزيادة أو نقصان الهورمونات مثلًا يؤثر بصورة مباشرة على تحصيل الفرد , ويعدُّ هذا الاتجاه أنَّ الأذكياء ذوي القدرة الفائقة على التحصيل والتفوق لديهم نشاط نخاعي أدرينالييني أكثر من ذوي التحصيل العادي أو المنخفض[3].

3- الاتجاه البيئي : يرى أصحاب هذا الاتجاه أنَّ للبيئة آثار تعليمية وتربوية سلبية أو إيجابية على الفرد, ويقوم على أساس أن التفوق في التحصيل الدراسي يتأثر بالبيئة أكثر من الوراثة, أي بمعنى إنَّ العوامل الوراثية هي مجرد عوامل مساعدة، والبيئة هي الأساس في جعل الفرد متفوقًا أوَّلًا, ويعني بالبيئة كل ما يحيط الفرد من ثقافة وتراث ونوع السكان والمظاهر الاجتماعية والاقتصادية والحياتية العامة[4] .

---

(1) فلاق , احمد (2009) , الطفل الجزائري والعاب الفيديو , دراسة في القيم والمتغيرات , جامعة الجزائر , اطروحة دكتوراه , غير منشورة . ص8.

(2) حمدان , محمد زيدان (1981) , الوسائل التعليمية مبادئها وتطبيقاتها , الطبعة الأولى , مؤسسة الرسالة بيروت . ص360.

(3) صالح , مدحت (1990) , الصحة النفسية والتفوق الدراسي , الطبعة الأولى , دار النهضة , القاهرة . ص109.

(4) مرجع سابق . ص362.

4- الاتجاه التكاملي: يجمع هذا الاتجاه بين الفرضيات السابقة ويرى أنَّ التفوق في التحصيل الدراسي أو عدمه هو نتيجة ما يرثه الفرد من قدرات عقلية عامة وعمليات فسيولوجية ومؤثرات بيئية أُسريَّة ومدرسية مجتمعة, ويُعدُّ هذا الاتجاه هو الأكثر قبولًا؛ لأنَّه يأخذ بكل العوامل التي لها علاقة مباشرة أو غير مباشرة بالتحصيل الدراسي, ويقرُّ بوجود الدافعيَّة والفروق الفردية فضلًا عن الظروف البيئية المتاحة[1] .

الدراسات السابقة للألعاب الإلكترونيَّة :

- الدراسات العراقية :

1- دراسة (حسن ، 2013)

ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونيَّة في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد .

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثيرات الألعاب الإلكترونيَّة الإيجابية والسلبية على الفرد ومدى انتشارها في المجتمع الموصليّ, وتحقيقًا لهذا الهدف استعملت الباحثة مقياسًا أُعد لهذا الغرض فضلًا عن إجراء المقابلات مع أفراد العينة البالغ عددهم (120) فرد من أولياء الأمور, وبعد تحليل البيانات بالوسائل المناسبة أظهرت النتائج انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة بشكل عام في المجتمع الموصلي, وتزداد نسبة ممارسته بين الذكور أكثر من الإناث, ولمختلف الأعمار[2] .

- الدراسات العربية :

1- دراسة (القاسم ، 2011)

العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض .

هدفت الدراسة إلى كشف العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة، والسلوك العدواني بمدينة الرياض, قام الباحث باستعمال استبانة من إعداده فضلًا عن استعمال

(1) الوافي , أحمد (1959) , عوامل التربية , الطبعة الأولى , مكتبة الأنجلو مصرية , مصر . ص110.

(2) حسن , مرح مؤيد (2013) , ظاهرة أنتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد , مجلة إضاءات موصلية ,العدد 75 . ص13.

مقياس للسلوك العدواني مترجم ومقنن على البيئة السعوديَّة, طبقت المقاييس على عينة مقدارها (513) طالب في المرحلة الثانوية, وباستعمال الوسائل الإحصائية المناسبة أَظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الأَلعاب الإلكترونيَّة والسلوك العدواني، وطلاب المدارس الأَهليَّة أَكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الأَلعاب الإلكترونيَّة[1] .

- الدراسات الأَجنبيَّة:

1- دراسة اليسون (Alison ,etal. 2013)

هل تتنبأ الأَلعاب التلفزيونية والإلكترونيَّة بالتكيف النفسي والاجتماعي للأَطفال ؟ دراسة طولية ألفية في المملكة المتحدة .

هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الوقت المستعمل في ممارسة الأَلعاب الإلكترونيَّة على التغير في التكيف النفسي والاجتماعي للأَطفال, طبقت الدراسة على عينة من للأَطفال بلغ عددهم (11014) تتراوح اعمارهم بين (5-7) سنوات؛ إذ أَجابت أمهات هؤلاء الأَطفال على استبيانات اعدت خصيصا لتحقيق هدف الدراسة, وقد ابلغت العديد من أُمَّهات هؤلاء الأَطفال عن مشاكل في السلوك والعاطفة ومشاكل في العلاقات الأسرية وفرط النشاط وعدم الانتباه, وقد أَظهرت النتائج أن ممارسة الأَلعاب الإلكترونيَّة لمدة 3 ساعات أَو أكثر يوميًا في سن (5-7) يؤدي إلى زيادة المشاكل السلوكية بنسبة من (0,13 – 0,24) مقارنة مع الذين يمارسون الأَلعاب الإلكترونيَّة لمدة ساعة واحدة يوميًا, أَنَّه لا يوجد اختلاف بين الجنسين في تأثير مدة ممارسة الأَلعاب الإلكترونيَّة عليهم[2] .

2- دراسة لوبرينزي (Loprinzi, etal. 2013):

---

(1) مرجع سابق . ص3.

(2)Alison , etal (2013) , Do Television and Electronic Games Predict Childrens Psychosocial Adjustment ? Longitudinal Research Using The UK Millennium Cohort Stady , Medical Research Council CSO Social and Public Health Sciences Unit , University of Glasgow , UK . p10

الالتزام بتوجيهات استعمال ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونيَّة لدى أطفال الرياض وتأثيرها على الجنس والمستوى التعليمي للوالدين .

هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى التزام أطفال الرياض بتعليمات استعمال ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة الأمريكية, وما إذا كانت هناك فروق احصائية تتعلق بالجنس والمستوى التعليمي للوالدين, وقد اشترك بالدراسة (164) والد ووالدة من خلال شبكة الإنترنيت لتقدير أثر هذه الألعاب على سلوك الخمول لدى أطفالهم خلال الأسبوع , وأظهرت النتائج أنَّ 50% من عينة الأطفال قد تجاوبت مع توجيهات استعمال ألعاب الفيديو النشط و90% منهم تجاوب مع توجيهات وسائل الإعلام الإلكترونيَّة، وغالبية الأطفال الذين التزموا بتوجيهات ألعاب الفيديو وتوجيهات وسائل الإعلام الإلكترونيَّة كانوا ينتمون إلى عوائل ذات مستوى تعليمي مرتفع[1] .

الدراسات السابقة للتحصيل الدراسي :

- الدراسات العربية :

1- دراسة (الحموي ، 2010)

التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات .

هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين التحصيل الدراسي ومفهوم الذات لدى تلاميذ الصف الخامس في التعليم الاساسي في محافظة دمشق, واستقصاء أثر الجنس في هذه العلاقة اختيرت عينة مكونة من (180) تلميذ وتلميذة؛ إذ تمت المقارنة بين درجات تلاميذ العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات وعلاقته بمتغيري التحصيل الدراسي والجنس, وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات ودرجاتهم التحصيلية, وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعًا لمتغير الجنس[2] .

(1)loprinzi , P . et . al . (2013) , Adherence to Active Play and Electronic Media Guidelines in Pre School Children Gender and Parental Education Consideration , Materrnal and Child Health Journal , 17 (1) , 56-61 .

(2) الحموي , منى (2010) , التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات , مجلة جامعة دمشق , المجلد 26 . ص14.

2- دراسة (بوخالفة ،2015)

الصلابة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي .

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الصلابة النفسية من خلال (الأبعاد , والدرجة الكلية) والتحصيل الدراسي, أُجريت الدراسة على عينة مكونة من (342) طالب وطالبة في مدارس مدينة تقرت, وبعد تحليل البيانات أظهرت النتائج وجود علاقة دالة إحصائيًا بين الصلابة النفسية و(الأبعاد , والدرجة الكلية) والتحصيل الدراسي[1] .

- الدراسات الأجنبية :

1- دراسة ماينا (Maina , 2010):

تأثير النزاعات الأسرية على الأداء الأكاديمي والعلاقات الشخصية بين التلاميذ في المرحلة الابتدائيَّة العامة في بلدية ناكورو .

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر النزاعات الأسرية على الأداء الأكاديمي والعلاقات الشخصية بين التلاميذ في هذه البلدة, أُجريت الدراسة على عينة تكونت من (384) تلميذ وتلميذة قاموا بالإجابة على استبيانات وضعت لتحقيق هدف الدراسة , وأظهرت نتائج تحليل البيانات أنَّ النزاعات الأُسرية تؤثر بشكل مباشر على التحصيل الاكاديمي وعلى العلاقات الشخصية بين التلاميذ[2] .

2- دراسة توماسو واخرون (Tomasw , etal ,2006)

اعتقادات الأطفال حول الضبط واحترام الذات وعلاقتهما بالتحصيل الأكاديمي .

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين اعتقادات الأطفال حول الضبط واحترام الذات والتحصيل الأكاديمي, من خلال الاعتقاد بأنَّ السيطرة تتوجه من مكان

---

(1) بوخالفة , سليمة (2015) , الصلابة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طلبة التعليم الثانوي , جامعة ورقلة, رسالة ماجستير غير منشورة . ص11.

(2)Maina , I (2010) , Impact of Family Conflicts on The Academic Performance and Interpersonal Relation Ships of Pupils in Public Primary School in Nakurn Municipality Requirements for The Award of Master of Education Degree in Guidance ,Egerton University , 65-69 .

داخلي بناء على احترام ذات عال واحترام الذات هذا يكون نتيجة إنجاز سابق وناجح, طبقت الدراسة على عينة من المستوى الرابع بلغ عددها (113) تلميذ وتلميذة , أظهرت النتائج أن من يمتلكون مستوى عالٍ من الضبط يمتلكون أيضًا احترام للذات عال ونالوا درجات عالية في التحصيل الأكاديمي, كما أظهرت تفوق الإناث في التحصيل الدراسي على الذكور[1] .

مجتمع البحث :

يتحدد مجتمع البحث الحالي بتلاميذ الصف السادس الابتدائي في مركز محافظة نينوى للعام الدراسي 2019-2020 والبالغ عددهم (40739) تلميذ و(29452) تلميذة *.

عينة البحث :

مرت عملية اختيار عينة البحث على وفق مرحلتين هما :

1- اختيار عينة المدارس :

* حصلة الباحثة على الاحصائيات من شعبة الاحصاء في المديرية العامة لتربية محافظة نينوى .

اختيرت عينة مؤلفة من (4) مدارس بطريقة قصدية, بواقع مدرستين للبنات ومدرستين للبنين , كما مبين في الجدول أدناه :

ت	اسم المدرسة	الموقع	الجانب	عدد التلاميذ	المجموع
1	اسامة بن زيد للبنات	حي العربي	الايسر	50	200
2	اسامة بن زيد للبنين	حي العربي	الايسر	50	
3	القدس للبنات	موصل الجديدة	الايمن	50	
4	القدس للبنين	موصل الجديدة	الايمن	50	

(1)Tomasw ,H .et . al . (2006) , Locus of Control at Work : Ameta – Analysis , Journal of Organiziational Behavior . p24

2- أختيار عينة التلاميذ :

تألفت عينة التلاميذ من (200) تلميذ وتلميذة , بواقع (100) تلميذ و (100) تلميذة , اختيروا بالطريقة العشوائية من كل مدرسة (50) تلميذ وتلميذة , ولابد هنا من الإشارة بأَنَّه لا توجد قواعد مقننة لتحديد حجم العينة بدرجة مقبولة فلكل موقف حالته الخاصة[1] .

أدوات البحث :

لتحقيق أهداف البحث استعانت الباحثة بالمقياس المعد من قبل (سبتي ,2013) لقياس مدى أنتشار ممارسة الأَلعاب الإِلكترونيَّة بين التلاميذ , يتكون المقياس من (10) فقرات لكل فقرة ثلاث بدائل وهي (نعم , أحيانا , لا) , وتعطى عند التصحيح للفقرات الإيجابية من (3-1) على التوالي, وللفقرات السلبية من (1-3) على التوالي , وطبقًا للبدائل التي يختارها المستجيب يتم جمع درجة المستجيب الكلية على المقياس الذي تتراوح درجاته بين (10 درجة حدا أدنى _ و30 درجة حدا أعلى) بوسط نظري مقداره (20) درجة .

الخصائص السايكومترية للأداة :

يُعدُّ مفهوم الصدق أحد أكثر المفاهيم الأساسية أهمية في مجال القياس النفسي إِن لم يكن أهمها على الأطلاق, إِذ إِنَّه من المعالم الرئيسية الهامة التي يقوم عليها الاختبار النفسي[2] .

1- الصدق الظاهري :

يشير نيولي إِلى أَنَّ صدق الخبراء يعد أهم أنواع الصدق وذلك لأهمية ما يملكه الخبراء من خبرة ودراية[3] .

---

(1) سعيد , أبو طالب محمد (1990) , علم مناهج البحث , الجزء الأول , مطبعة دار الحكمة , الموصل . ص12.

(2) الأنصاري , بدر محمد (2000) , قياس الشخصية , دار الكتاب الحديث , عمان. ص108 .

(3)Newlly , J . (1992) , Fundamentals of Assessment , (2) nd , Macmilan Company , India . p135 .

وقد عرض المقياس على مجموعة من الخبراء والمحكمين ممن لهم خبرة ودراية في هذا المجال بلغ عددهم (6) وقد اعتمدت الباحثة نسبة أتفاق 80% فما فوق من آراء المحكمين معيارًا للدلالة على الصدق الظاهري, وفي ضوء تقييمهم للمقياس لم تستبعد أَيَّة فقرة من فقراته؛ لأَنَّها حظيت بموافقة أكثر من 80% من الخبراء, وتم تعديل الفقرتين الأُولى والثانية لغويًا.

- القوة التمييزية للفقرات :

وهي قدرة الفقرة على التمييز بين الأفراد الحاصلين على درجات مرتفعة وبين من يحصلون على درجات منخفضة في السمة التي تقيسها فقرات الاختبار جميعها[1] .

ولغرض إِجراء التحليل الإحصائي لفقرات المقياس, طبق المقياس على عينة بلغت (50) تلميذ وتلميذة تم اختيارهم بصورة عشوائية وبعد التصحيح تم حساب الدرجة الكلية لكل استمارة وتم ترتيب الدرجات تنازليا من أعلى إِلى أدنى درجة , واخذت نسبة (27%) من استمارات المجموعة العليا (27%) من استمارات المجموعة الدنيا , ووجدت القوة التمييزية لكل فقرة باستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لاختبار دلالة الفروق بين المجموعتين العليا والدنيا, ومن خلال مقارنة القيمة التائية بالقيمة الجدولية البالغة (1,960) أَظهرت النتائج أن جميع الفقرات مميزة عند مستوى دلالة (0,05) ودرجة حرية (48) , كما مبين بالجدول أَدناه:

الفقرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت محسوبة
1	عليا	25	1,8400	0,94340	3,865
	دنيا	25	1,0800	0,27689	
2	عليا	25	1,9600	0,88882	5,400

(1) الظاهر , زكريا محمد واخرون (2002) , مبادئ القياس والتقويم في التربية , الطبعة الأولى , دار الثقافة للنشر والتوزيع , عمان . ص130.

	0,00000	1,0000	25	دنيا	
3,832	0,65064	2,4400	25	عليا	3
	0,74833	1,6800	25	دنيا	
2,449	0,40825	1,2000	25	عليا	4
	0,00000	1,0000	25	دنيا	
2,949	0,64550	1,6000	25	عليا	5
	0,37417	1,1600	25	دنيا	
5,149	0,97125	2,1200	25	عليا	6
	0,27689	1,0800	25	دنيا	
3,934	0,71181	1,5600	25	عليا	7
	0,00000	1,0000	25	دنيا	
4,822	0,86603	2,0000	25	عليا	8
	0,40000	1,0800	25	دنيا	
2,574	0,93630	1,7200	25	عليا	9
	0,55377	1,1600	25	دنيا	
6,820	0,85049	2,1600	25	عليا	10
	0,00000	1,0000	25	دنيا	

قيمة ت الجدولية (2.012) عند (0.05) و (48) .

2- الثبات :

وهو اتساق أو تجانس المقياس أي الاتساق في قياس الشيء الذي تقيسه أداة القياس[1] .

وللتحقق من ثبات المقياس تم استعمال طريقة إعادة الاختبار؛ إذ طبق المقياس على عينة بلغت (30) تلميذًا اختيروا بصورة عشوائية, وتم إعادة تطبيق المقياس عليهم مرة ثانية بعد مرور أُسبوعين من التطبيق الأوَّل, تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين التطبيق الأول والثاني وقد بلغ (0,88) وهو مؤشر ثبات جيد .

---

(1) ملحم , سامي محمد (2000) , القياس والتقويم في التربية وعلم النفس , الطبعة الأولى , دار الميسرة, الاردن . ص235.

التحصيل الدراسي :

لقياس مستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ تم اعتماد معدلات درجات نصف السنة للتلاميذ .

<u>الوسائل الإحصائية</u> :

1- الاختبار التائي لعينة واحدة .

2- الاختبار التائي لعينتين مستقلتين .

3- معامل ارتباط بيرسون لإيجاد الثبات .

4- معادلة القوة التمييزية .

يتضمن هذا الفصل عرض لنتائج البحث ومناقشتها وفقا لأهداف البحث وكما يأتي :

الهدف الأول : التعرف على مدى ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة للأَلعاب الإلكترونيَّة .

أَظهرت نتائج البحث أن المتوسط الحسابي لدرجات مدى ممارسة الأَلعاب الإلكترونيَّة (25,7375), بانحراف معياري قدره (8,02548) درجة, وعند مقارنة هذا المتوسط بالمتوسط الفرضي للمقياس البالغ (20) واختبار الفرق بين المتوسطين باستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة, تبيَّن أن القيمة التائية المحسوبة كانت (10,093) وهي أعلى من القيمة التائية الجدولية البالغة (1,960) مماً يشير إلى أَنَّ هناك فرقاً دالاً إحصائياً عند مستوى دلالة (0,05) وبدرجة حرية (199), وهذا يدل على أَنَّ أَفراد العينة يمارسون الأَلعاب الإلكترونيَّة بصورة كبيرة .

العدد	المتوسط الحسابي	المتوسط الافتراضي	الانحراف المعياري	القيمة التائية		الدلالة
				المحسوبة	الجدولية	
200	25,7375	20	8,02548	10,093	1,960 (199)(0,05)	يوجد فرق دال

ويمكن تفسير هذه النتيجة كون أَنَّ الأَجهزة التي يمارس فيها الأَطفال أَلعابهم الإِلكترونيَّة متوافرة في كل مكان ولاسيَّما في المنزل، وهي في متناول أَيديهم فضلًا عن كونها تلبي رغباتهم وميولهم بطرائق مشوقة وجذابة تحاكي حواسهم وتحفزهم على الاستمرار باللعب دون ملل, وقد يكون تساهل الأهل نحو قضاء أَولادهم لساعات طويلة أمام الأَلعاب الإِلكترونيَّة من أَبرز الأسباب فهي تلهيهم عن المشاغبة والمشاكسة وهذا يجعل الأَهل يشعرون بنوع من الرضا متناسين ما لهذه الأَلعاب من آثار سلبية على الطفل في المدى البعيد .

الهدف الثاني : التعرف على العلاقة بين الأَلعاب الإِلكترونيَّة والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيَّة في مركز محافظة نينوى .

للتحقق من هذا الهدف تم حساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة في أدائهم على مقياس الأَلعاب الإِلكترونيَّة ودرجاتهم التحصيلية باستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة؛ إِذ بلغت قيمة معامل الارتباط المحسوب (7,554) وهي أكبر من قيمة معامل الارتباط الجدولية والبالغة (1,960) وهذا يعني وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة في ادائهم على مقياس الأَلعاب الإِلكترونيَّة ودرجاتهم التحصيلية , و بلغت قيمة معامل الارتباط (0,473) , عند مستوى دلالة (0,05) .

العدد	معامل الارتباط	القيمة التائية		مستوى الدلالة عند (0,05)
		المحسوبة	الجدولية	
200	0,473	7,554	1,960 (199)(0,05)	توجد علاقة دالة احصائياً

وتظهر هذه النتيجة وجود علاقة تأثيرية متبادلة بين ممارسة التلميذ للأَلعاب الإِلكترونيَّة ودرجة تحصيله الدراسي, فكلَّما زاد لعب التلميذ بهذه الأَلعاب كلما

انخفض مستوى تحصيله الدراسي , فهي بيئة جاذبة له على عكس المواد الدراسية التي تعدُّ مواد جافة ومنفرة للتلميذ في أَغلب الأَحيان .

الهدف الثالث : التعرف على الفروق في العلاقة بين الأَلعاب الإِلكترونيَّة والتحصيل الدراسي وفقاً لمتغير الجنس (ذكور , أناث) .

للتعرف على الفروق في العلاقة تم حساب معامل الارتباط بين درجات أفراد العينة من الذكور على مقياس الأَلعاب الإِلكترونيَّة ودرجاتهم التحصيلية ووجد أَنَّه يساوي (0,507) والدرجة المعيارية لمعامل الارتباط كانت (0,556) , بينما بلغ معامل الارتباط لأفراد العينة من الإناث (0,134)، والدرجة المعيارية (0,136) وعند حساب القيمة الزائية لمعرفة دلالة الفروق في العلاقة، وجد أَنَّ القيمة الزائية المحسوبة تساوي (2,925) وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة (1,960) عند مستوى دلالة (0,05) , وهذا يعني وجود فروق دالة إحصائياً ولصالح الذكور .

العدد	الجنس	معامل الارتباط	الدرجة المعيارية لمعامل الارتباط	القيمة الزائية		مستوى الدلالة عند (0,05)
				المحسوبة	الجدولية	
100	ذكور	0,507	0,556	2,925	1,960 (0,05)(199)	يوجد فرق دال لصالح الذكور
100	اناث	0,134	0,136			

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الأَلعاب الإِلكترونيَّة تعدُّ بيئة خصبة لأَلعاب الذكور من حيث أَلعاب القتال وسباق السيارات والمطاردة وغيرها, بينما نلاحظ أَنَّ الإناث يفضلن اللعب بالدمى أكثر مِمَّا يجعلهن يقضين وقت أَقل من الذكور في

ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة، ومن ثُمَّ فإنَّ الإناث غالبًا ما يتفوقن على الذكور في التحصيل الدراسي .

التوصيات والمقترحات:

إنَّ الواجبات المدرسية والنشاطات الصفية وتطبيق أوامر الوالدين تسمى (عملاً) , وما يقوم به التلميذ تلقائياً طلباً للتسلية والمتعة يسمَّى (لعباً) [1] .

ومن هذ المنطلق وجب على الآباء والمربين أن يعلموا التلميذ كيف يوازن بين العمل واللعب ويكمل أحدهما الآخر في ضوء نتائج البحث تضع الباحثة بعض التوصيات والمقترحات منها:

- التوصيات

1- تثقيف الآباء حول مضار الألعاب الإلكترونيَّة ومراقبة الألعاب التي يمارسها أبناؤهم .

2- تشجيع الابناء على ممارسة الألعاب البدنية في الهواء الطلق كالحدائق والمتنزهات .

3- تخصيص أوقات محددة للعب على الأجهزة الإلكترونيَّة وعدم تركها في غرف النوم وفي متناول أيديهم .

4- يكون للمعلمين دور مكمل للآباء في توعية التلاميذ من أضرار الألعاب الإلكترونيَّة , وكيفية استثمار الوقت وتوزيعه بين الدرس واللعب .

5- إعادة النظر بالمناهج الدراسية لتكون مصدرا لمخاطبة عقول التلاميذ وإشباع حواسهم ولا تكون منفرة وثقيلة معتمدة على الحفظ والتسميع .

6- جعل المدرسة مكانًا محببًا للتلاميذ يقضون فيها اوقاتا ممتعة بين التعلم واللعب .

- المقترحات :

1- إجراء دراسة تتناول الألعاب الإلكترونيَّة وعلاقتها بمتغيرات أُخرى كتشتت الانتباه والإصابة بالتوحد .

(1) موثقي , هايدة (2004) , علم نفس اللعب , الطبعة الأولى , دار الهادي , بيروت . ص11.

2- إجراء دراسة لقياس مدى أفراط شريحة الشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة وتأثيرها على سلوكهم .

الملاحق :

ملحق رقم (1)

أسماء السادة الخبراء حسب اللقب العلمي

ت	الاسم	اللقب العلمي	الجامعة / الكلية
1	د. ندى فتاح زيدان	أستاذ	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانيَّة
2	د. سمير يونس محمود	أستاذ مساعد	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانيَّة
3	د. ربيعة مانع زيدان	أستاذ مساعد	مديرية تربية صلاح الدين
4	د. اوان كاظم عزيز	أستاذ مساعد	جامعة تكريت / كلية التربية للعلوم الإنسانيَّة
5	د. علاء علي	مدرس	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانيَّة
6	د. صالح محمد فتحي	مدرس	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانيَّة

ملحق (2)

مقياس الألعاب الإلكترونيَّة بصورته النهائي

ت	الفقرة	نعم	احياناً	لا
1	افضل الألعاب الإلكترونيَّة على غيرها من الألعاب .			
2	اقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة .			
3	ينهاني والداي عن ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة .			
4	اتحدث مع زملائي في المدرسة عن الألعاب الإلكترونيَّة .			
5	اسرح بذهني وافكر بهذه الألعاب اثناء وجودي في الصف .			
6	أؤجل واجباتي المدرسية من اجل ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة .			
7	أفضل ممارسة الألعاب على عملية الاستذكار .			
8	أشعر ان درجاتي في المواد قد انخفضت بسبب الانشغال بهذه الألعاب .			
9	أحب ممارسة هذه الألعاب بدلا من قراءة الكتاب المدرسي			

10	اضطر ان اخذ دروساً خصوصية بسبب انخفاض مستواي الدراسي لاتشغالي بهذه الألعاب .			

References

1. Al-Ansari, Badr Mohammed. (2000). Personality Measurement. Dar Al-Kitab Al-Hadith, Amman, p. 108.

2. Al-Dhahir, Zakaria Mohammed, et al. (2002). Principles of Measurement and Evaluation in Education. First Edition, Dar Al-Thaqafa Publishing and Distribution, Amman, p. 130.

3. Al-Hamwi, Mona. (2010). Academic Achievement and Its Relationship to Self-Concept. Journal of Damascus University, Volume 26, p. 14.

4. Al-Hilah, Mohammed Mahmoud. (2013). Educational Games and Their Production Techniques: Psychological and Scientific Aspects. 7th Edition, Dar Al-Maseera, Amman, p. 70.

5. Alison, et al. (2013). Do Television and Electronic Games Predict Children's Psychosocial Adjustment? Longitudinal Research Using the UK Millennium Cohort Study. Medical Research Council CSO Social and Public Health Sciences Unit, University of Glasgow, UK, p. 10.

6. Al-Jalali, Mustafa Luman. (2011). Academic Achievement. Dar Al-Maseera for Publishing, Distribution, and Printing, p. 30.

7. Al-Laqani, Ahmed, & Al-Jamal, Ali. (2003). Dictionary of Educational Terminology Knowledge in Curricula and Teaching Methods. Al-Alam Al-Kutub, Cairo, p. 11.

8. Al-Qasim, Abdul Razzaq. (2011). The Relationship Between Electronic Game Playing and Aggressive Behavior. Imam Mohammed bin Saud University, Part One, First Edition, p. 3.

9. Al-Qasim, Abdul Razzaq. (2011). The Relationship Between Electronic Game Playing and Aggressive Behavior. Imam Mohammed bin Saud University, Part One, First Edition, p. 5.

10. Al-Shahrouri, Maha Hassani. (2008). Electronic Games in the Age of Globalization: Pros and Cons. Dar Al-Maseera, Amman, p. 31.

11. Al-Wafi, Ahmed. (1959). Educational Factors. First Edition, Anglo-Egyptian Library, Egypt, p. 110.

12. Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Video Game Is. University of Technology of Compiegne, UMR CNRS 6599, Centre De Recherches, BP 20,529.

13. Georges, Michel. (2005). Dictionary of Education and Teaching Terminology. Dar Al-Nahda for Printing, Beirut, p. 149.

14. Gharib, Ramzia. (1985). Educational and Psychological Assessment and Measurement. Anglo-Egyptian Library, Cairo, p. 23.

15. Hamdan, Mohammed Zaidan. (1981). Educational Means: Principles and Applications. First Edition, Al-Risalah Foundation, Beirut, p. 360.

16. Hassan, Mura Muayyad. (2013). The Phenomenon of the Spread of Electronic Games in Mosul City and Its Effects on Individuals. Mosul Illuminations Journal, Issue 75, p. 13.

17. Hope, M., & Vandewater, E. (2007). Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 161(7), 684-689.

18. Loprinzi, P., et al. (2013). Adherence to Active Play and Electronic Media Guidelines in Preschool Children: Gender and Parental Education Considerations. Maternal and Child Health Journal, 17(1), 56-61.

19. Lovely, D., et al. (1990). Computer-Aided Myoelectric Training System for Young Upper Limb Amputees. Journal of Microcomputer Applications, Vol. B, pp. 245-259.

20. Mawthoqi, Hayda. (2004). Psychology of Play. First Edition, Dar Al-Hadi, Beirut, p. 11.

21. Mulhim, Sami Mohammed. (2000). Measurement and Evaluation in Education and Psychology. First Edition, Dar Al-Maseera, Jordan, p. 235.

22. Newlly, J. (1992). Fundamentals of Assessment. 2nd Edition, Macmillan Company, India, p. 135.

23. Said, Abu Talib Mohammed. (1990). Science of Research Methodology. Part One, Dar Al-Hikma Printing House, Mosul, p. 12.

24. Saleh, Medhat. (1990). Mental Health and Academic Excellence. First Edition, Dar Al-Nahda, Cairo, p. 109.

25. Sawalha, Mohammed Ahmad. (2014). The Psychology of Play. First Edition, Dar Al-Maseera, Amman, p. 22.

Electronic Games and Their Relationship to Academic Achievement Among Primary School Students , Afield Sutdy in Nineveh Education

Abeer Muhammad Hussain *

Abstract

The present study aimed to identify the extent to which primary school pupils practice electronic games ,the fact that children are the uncleus of society and the cornerstone on which the future is built , it also aimed to identify the relationship between electronic games and academic achievement of primary school students , and the differences in this relationship according to the gender variable (males – females) , the research sample consisted of (100) males and (100) female students , who were randomly selected from four schools that were intentionally chosen by two schools for boys and two schools for girls , the researcher used the scale prepared by (Sabte , 2013) to measure the extent to which children play

* **Asst.Lect/ The General Directorate of Nineveh Education/Ministry of Education/Republic of Iraq.**

electronic games , the researcher extracted the psychometric properties of the scale to become ready for application in the Iraqi environment , the researcher relied on the averages of mid-year exams to measure students academic achievement .

The results showed :

1- That members of the sample played electronic games significantly .
2- The existence of areciprocal influence between the studnt practice ofelectronic games and the degree of academic achievement .
3- There are statistically significant differences according to that (male – female) gender variable in favor of males.

Key Words :Videogame , Academic Achievement , Elementary Pupils