

تسليم 7 لمقرر قضايا بحثية 1

إعداد: عبدالله نصر الدين
الرقم الاكاديمي: 251001251

تسليم 7



تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب

تسليم ورقة بحثية 7

المصدر: "كلية الآداب ، جامعة المنصورة"
الرابط: انقر هنا



في السنوات الأخيرة، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الطلاب اليومية، خصوصًا مع التوسع في استخدام الأجهزة الذكية. وبالرغم من أن هذه الألعاب توفر بيئة ترفيهية وتفاعلية للطلاب، إلا أن هناك تساؤلات جادة حول تأثيرها على تحصيلهم الدراسي. هل تساعد على تنمية مهارات التفكير؟ أم تسبب لهم التشتت وضعف التركيز؟



تسليم

07

مشكلة الدراسة

تتمثل المشكلة في ملاحظة الانشغال المتزايد من قبل الطلاب بالألعاب الإلكترونية على حساب وقت الدراسة، وهو ما يطرح تساؤلاً رئيسياً: ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟

تسليم

07

أهمية الدراسة

- أولاً: الأهمية النظرية: تساعد هذه الدراسة على فهم أعمق لتأثير التكنولوجيا الحديثة، وخاصة الألعاب الإلكترونية، على سلوك الطلاب ومستوياتهم الأكاديمية.
- ثانياً: الأهمية التطبيقية: يمكن أن تفيد هذه الدراسة أولياء الأمور والمعلمين في التوجيه التربوي الصحيح، ووضع ضوابط للاستفادة من الألعاب دون أن تؤثر سلباً على الدراسة.

- ✓ قياس مدى انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلاب.
- ✓ التعرف على أنواع الألعاب المفضلة لديهم.
- ✓ معرفة تأثير الألعاب على تحصيلهم الدراسي.
- ✓ الخروج بتوصيات للحد من الآثار السلبية وتعزيز الإيجابيات.

أهداف الدراسة

- ◆ الألعاب الإلكترونية: برامج ترفيهية رقمية يستخدمها الطلاب على أجهزة مثل الهواتف الذكية أو الحواسيب، وتتنوع بين ألعاب تعليمية وأخرى ترفيهية أو قتالية.
- ◆ التحصيل الدراسي: مستوى أداء الطالب في المواد الدراسية، ويقاس عادة من خلال نتائج الامتحانات والدرجات الفصلية..

مفاهيم وتعريفات الدراسة

تناولت دراسات متعددة هذا الموضوع، وبيّنت بعضها فوائد الألعاب في تطوير بعض المهارات الذهنية، بينما أظهرت أخرى تأثيرات سلبية مثل ضعف التركيز وتراجع الأداء المدرسي. ما يميز هذه الدراسة هو تركيزها على البيئة الواقعية لطلاب مصريين، مما يمنح نتائجها أهمية تطبيقية في السياق العربي.

الدراسات السابقة

بالرغم من أن الباحث اعتمد على أسئلة بحثية، إلا أن الفرضية الأساسية التي يمكن استنتاجها هي: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.



تسليم
07

فرضيات الدراسة

يعرض النموذج المفاهيمي التالي العلاقة بين متغيرات الدراسة:
ممارسة الألعاب الإلكترونية ← (نوع اللعبة، مدة استخدامها، توقيت ممارستها)
→ التحصيل الدراسي (يتراوح بين تحسن، ثبات، أو تراجع)

حيث تُعد "ممارسة الألعاب الإلكترونية" المتغير المستقل الذي تؤثر خصائصه (كالنوع والزمن) على المتغير التابع "التحصيل الدراسي". هذا النموذج يوضح كيف تتفاعل العوامل التقنية والسلوكية في تشكيل مستوى الأداء الأكاديمي لدى الطلاب.



07

نموذج الدراسة

- أعتمد في الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتم جمع البيانات باستخدام استبيان وُزِعَ على عينة من 467 طالبًا وطالبة في مدارس حكومية وخاصة بمدينة المنصورة.
- تنوع العينة منح الدراسة عمقًا في المقارنة بين البيئات التعليمية المختلفة.



تسليم
07

منهجية الدراسة

استخدم الباحث أدوات تحليل إحصائية بسيطة كالمتوسطات والنسب المئوية. النتائج أظهرت أن الإفراط في استخدام الألعاب له ارتباط بانخفاض التحصيل الدراسي، بينما الاستخدام المعتدل لبعض الألعاب التعليمية قد يكون له تأثير إيجابي محدود.



تسليم
07

التحليل الإحصائي

✓ تبين أن بعض أنواع الألعاب تنمّي المهارات العقلية، لكن الاستخدام العشوائي ولفترات طويلة يؤدي إلى انخفاض في التركيز والأداء المدرسي.

✓ من التوصيات المهمة: تنظيم وقت اللعب، التوجيه نحو الألعاب التعليمية، وإشراك الأهل في متابعة استخدام الأبناء للأجهزة.

النتائج والتوصيات

المراجع الأكاديمية

- عامر، ص. م. غ. (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي عند طلاب المرحلة الثانوية بمجمع دار الخير التنموي بمدينة كسلا لعام 2022 م. مجلة القلزم للدراسات التربوية والنفسية واللغوية، العدد 17، 145-169.
- النفري، ع. (2023). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية مقارنة على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة. مجلة بحوث كلية الآداب، جامعة المنوفية، 34(3)، 725-759.
https://sjam.journals.ekb.eg/article_268056.html



Thank You