ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الأغواط، ومن أجل التحقق من صحة الفرضيات، تم استخدام المنهج الوصفي وذلك لأنه الأنسب لهذه الدراسة، حيث تم اختيار عينة عشوائية مكونة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة زقنيني دهينة بمدينة الأغواط، من المستوى الرابعة والخامسة ابتدائي وعددهم 29 تلميذ/تلميذة. وتم استخدام توزيع الاستبيان عليهم وبعد معالجة البيانات واستخدام الأساليب الاحصائية تم التوصل الى النتائج التالية:

-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث من أفراد العينة وذلك بسبب أن التركيبة الجنسية لذكور لديهم اهتمام كبير بالألعاب الالكترونية .

-لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي.

الكلمات المفتاحية: التحصيل الدراسي، الألعاب الالكترونية، المرحلة الابتدائية.

Abstract:

In order to verify the validity of the hypotheses, the descriptive method was used because it is the most suitable for this study, where a random sample was selected composed of Primary School students at Zignine Dheena school in Laghouat, from the fourth and fifth levels of Primary School, 29 students/students. The questionnaire was distributed to them and after processing the data and using statistical methods, the following results were reached:

- There are statistically significant differences between the sexes in the impact of electronic games on academic achievement in favor of female sample members because the sexual composition of males have a great interest in electronic games .

- There are no statistically significant differences between educational levels in the impact of electronic games on academic achievement in favor of the fifth year primary.

Keywords: Academic achievement, electronic games, primary school.

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
البسملة	
الشكر	
الاهداء	
ملخص الدراسة بالعربية	
فهرس المحتويات	أ
المقدمة	**2-1**
الفصل الأول: المدخل العام للدراسة	
1-مشكلة الدراسة	**5-4**
2-فرضيات الدراسة	**6**
3-أهمية الدراسة	**6**
4-أهداف الدراسة	**7**
5- التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة	**8-7**
6- الدراسات السابقة	**13-9**
الفصل الثاني: ماهية الألعاب الالكترونية	
تمهيد	**15**
I. الألعاب الالكترونية وأساسياتها	**16-15**
1. مفهوم الألعاب الالكترونية	**20-17**
2. نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية	**28-21**
3. أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها	**31-29**
4. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	**32**
خلاصة الفصل	
الفصل الثالث: التلميذ والتحصيل الدراسي	
تمهيد	**34**
I. التحصيل الدراسي وأهميته	**34**
1. مفهوم التحصيل الدراسي	**35-34**

2. أنواع التحصيل الدراسي	**37-36**
3. شروط التحصيل الدراسي	**38-37**
4. أهداف وأهمية التحصيل الدراسي	**41-39**
5. العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	**43-41**
II. التلميذ والألعاب الالكترونية	**43**
1. الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي	**44-43**
2.الاثار الناجمة عن استخدام الالعاب الالكترونية	**47-44**
خلاصة الفصل	**48**
الفصل الرابع: الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
تمهيد	**50**
1- منهج الدراسة	**50**
2- حدود الدراسة	**50**
3-عينة الدراسة	**51**
4- خصائص الوصفية لعينة الدراسة	**52**
5- أدوات جمع البيانات	**56**
6- الأساليب الاحصائية المستخدمة	**57**
الفصل الخامس: عرض ومناقشة نتائج الدراسة	
تمهيد	**59**
1-عرض ومناقشة نتائج الفرضيات	**59**
1.1.عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة	**69-59**
2.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى	**69**
3.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية	**71**
2-الاستنتاج العام	**72**
خاتمة	**74**
قائمة المراجع	**79-76**
الملاحق	