الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا

مذكرة بعنوان:

ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

–دراسة ميدانية من منظور عينة من تلاميذ متوسطة زيدان صالح–

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: علم النفس التربوي

من إعداد الطلبة

- ديب هدى
- طيبوش دلال

تحت إشراف الأستاذ:

- حديد يوسف

لجنة المناقشة

مجيدر بلال	جامعة جيجل	
حديد يوسف	جامعة جيجل	مشرفا ومقررا
بكيري نجيبة	جامعة جيجل	

السنة الجامعية:2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الحمد لله الذي أنار طريقنا وثبت خطانا وأمدنا بالصبر لإكمال المشوار، والحمد لله رب العالمين الذي أحيا قلوب العارفين بنور معرفته وأحيا نفوس العابدين بنور عبادته هو العادل الذي لا يجور في حكمته.

وعملا بقول رسولنا الكريم صلى الله عليه وسلم :"من لا يشكر لا يشكر"،فإننا نتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ الفاضل والمشرف على هذا العمل الأستاذ "حديد يوسف" الذي قدم لنا العون ولم يبخل علينا بتوجيهاتها الخاصة وأرائه العلمية ونصائحه المثمرة التي أفادتنا في موضوعنا فله منا جزيل الشكر وفائق الاحترام والتقدير .

خالص عبارات الشكر لكل من ساهم في هذا العمل من قريب أو بعيد ولو بكلمة طيبة "فالكلمة الطيبة صدقة".

الإهداء

إهداء

الحمد لله وكفى والصلاة على الحبيب المصطفى وأهله ومن وفى أما بعد:

الحمد لله الذي وفقنا لتثمين هذه الخطوة في مسيرتنا الدراسية بمذكرتنا.

هذه ثمرة الجهد والنجاح بفضله تعالى مهداة إلى

الوالدين الكريمين

حفظهما الله وأدامهما نورا لدربي

لكل العائلة الكريمة التي ساندتني ولا تزال

إلى رفيقات المشوار اللاتي قاسمتني لحظاته رعاهن الله ووفقهن

إلى كل من كان لهم أثر على حياتي،و إلى من أحبهم قلبي ونسيهم قلمي

دلال * هدى

فهرس المحتويات

المحتوى	الصفحة
شكر وتقدير	
إهداء	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
مقدمة	أ
الجانب النظري	
الفصل الأول:الإطار النظري للدراسة	
أولا: إشكالية الدراسة	4
ثانيا:فرضيات الدراسة	7
ثالثا:أسباب اختيار الموضوع	7
رابعا:أهمية الدراسة	8
خامسا:أهداف الدراسة	9
سادسا:مفاهيم الدراسة	9
سابعا:الدراسات السابقة	10
الفصل الثاني :الألعاب الالكترونية	
تمهيد	14
ماهية اللعب	
أولا:تعريف اللعب	15
ثانيا:أهمية اللعب	16
ثالثا أهداف اللعب	19
رابعا:أنواع اللعب	20
خامسا:وظائف اللعب	24
سادسا:النظريات المفسرة للعب	27
II- الألعاب الالكترونية	

أولا:تعريف الألعاب الالكترونية	31
ثانيا:نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية	32
ثالثا:مجالات الألعاب الالكترونية	39
رابعا:أنواع الألعاب الالكترونية	44
خامسا:واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر	50
سادسا:سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية	54
خلاصة الفصل	58
الفصل الثالث: العنف المدرسي	
تمهيد	60
أولا:تعريف العنف	61
ثانيا:نظريات العنف	63
ثالثا:أنواع العنف	69
رابعا:تعريف العنف المدرسي	71
خامسا:أشكال العنف المدرسي	72
سادسا:العوامل المؤدية إلى انتشار العنف المدرسي	74
سابعا:الوقاية والعلاج من العنف المدرسي	82
خلاصة الفصل	84
الفصل الرابع:المرحلة المتوسطة	
تمهيد	86
أولا:تعريف التعليم المتوسط	87
ثانيا:أهداف التعليم المتوسط	88
ثالثا:أهمية التعليم المتوسط	88
رابعا:مميزات التعليم المتوسط	89
خامسا:خصائص التعليم المتوسط	90
سادسا:مشكلات التعليم المتوسط	94
خلاصة الفصل	97

الجانب الميداني	
الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية	
تمهيد	99
أولا:الدراسة الاستطلاعية	100
ثانيا:حدود الدراسة	100
ثالثا:منهج الدراسة	102
رابعا:أداة الدراسة	103
خامسا:عينة الدراسة	106
سادسا:الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة	108
الفصل السادس: عرض وتفسير النتائج	
تمهيد	110
أولا:عرض وتحليل نتائج الدراسة	111
ثانيا:مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات	115
ثالثا:التوصيات والمقترحات	118
خاتمة	120
قائمة المصادر والمراجع	122
الملاحق	

فهرس الجداول

رقم الجدول	العنوان	الصفحة
1	يبين العبارات التي طرأت للتعديل من قبل الأساتذة	105
2	يبين معامل الثبات بتطبيق ألفا كرونباخ	105
3	يبين خصائص العينة من حيث السن	106
4	يبين خصائص العينة من حيث الجنس	107
5	يبين خصائص العينة من حيث المستوى الدراسي	107
6	يبين إجابات أفراد عينة الدراسة الأساسية حول المحور الأول	111
7	يبين إجابات أفراد عينة الدراسة الأساسية حول المحور الثاني	113
8	يبين قيمة الانحراف المعياري و المتوسط الحسابي للمحور الأول.	115
9	يبين قيمة الانحراف المعياري و المتوسط الحسابي للمحور الثاني.	117

مقدمـــــة

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال انتشارا واسعا وخاصة الألعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ ليكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات، حيث انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الأطفال بها، وهناك الكثير من الألعاب التي تنمي الفكر والإدراك عند هذه الشريحة من المجتمع من دون عنف، كما توجد أيضا ألعاب عنيفة يقبل عليها الأطفال وأشارت العديد من الدراسات العلمية التي تناولت هذه الظاهرة وآثارها السلبية وخاصة ازداد الحدة والعنف في سلوك الأطفال جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب. وفي الأغلب تنجم زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني عن كثرة تعلق هؤلاء الذين يمارسون هذه الألعاب باستمرار لمشاهدة العنف فيها واعتياد العقل عليها، وبالتالي يكون تفكيره اقل رفضا للعنف مما يزيد من سلوكه العدواني.إلا أن انعكاسات العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للطفل في شكل نمذجة سلوكية لرموز العنف الافتراضي في إطار التفاعل مع المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي، لاسيما هذا الأخير شهد تنامي ظاهرة العنف المدرسي والذي يتأثر أيضا بالوسائط الإعلامية وتقليد عنف الشاشة الذي يتجلى في سلوكيات عدوانية داخل المحيط المدرسي.

وعليه قسمت الدراسة إلى جانب نظري وجانب ميداني، احتوى الفصل الأول على الإشكالية والفرضيات وتحديد المفاهيم الأساسية للدراسة وأسباب اختيار الموضوع والهدف من الدراسة كذا بعض الدراسات السابقة التي سبق وأن تناولت هذا الموضوع.

أما الفصل الثاني فهو خاص ماهية باللعب والألعاب الالكترونية حيث تناول الجانب الأول بعنوان ماهية اللعب: تعريف اللعب وأهميته في حياة الطفل وما الهدف منه وما هي أهم أنواعه، وظائفه والنظريات المفسرة له، أما فيما يخص الجانب الثاني فكان بعنوان الألعاب الالكترونية فتناولت تعريف للألعاب الالكترونية، نشأتها وتاريخها،مجالاتها،أنواعها،واقعها في المجتمع الجزائري وفي الأخير تطرق إلى أهم السلبيات والإيجابيات.

أما في الفصل الثالث فهو خاص بالعنف المدرسي فتناولنا فيه تعريف للعنف، النظريات المفسرة له وأنواعه، ثم تطرقنا إلى تعريف للعنف المدرسي، أشكاله، العوامل المؤدية إلى انتشاره وأخيرا الوقاية والعلاج من العنف المدرسي.

ففي الفصل الرابع تطرقنا إلى التعليم المتوسط الذي تناولنا فيه: التعريف، الأهداف، الأهمية، المميزات، الخصائص وفي الأخير أهم مشكلات التعليم المتوسط.

أما الجانب الميداني فقد تم التطرق فيه إلى فصلين :الخامس والسادس حيث تم تخصيص الفصل الخامس إلى الإجراءات المنهجية بتحديد الدراسة الاستطلاعية، حدود الدراسة، منهج الدراسة، أداة الدراسة،عينة الدراسة والأساليب المستخدمة في الدراسة.

أما الفصل السادس فقد خصص لعرض وتحليل نتائج الدراسة ومناقشة نتائج الدراسة وإعطاء بعض الاقتراحات وفي الأخير عرضنا خاتمة الدراسة.

الفصل الأول: الإطار النظري للدراسة

أولا- إشكالية الدراسة

ثانيا- فرضيات الدراسة

ثالثا- أسباب اختيار الموضوع

رابعا- أهمية الدراسة

خامسا- أهداف الدراسة

سادسا- مفاهيم الدراسة

سابعا- الدراسات السابقة

أولا: الإشكالية

تشير الدراسات الحديثة في التربية إلى أن أهم المراحل العمرية التي يمر بها الإنسان هي مرحلة الطفولة وفيها يكتسب الطفل مجموعة من الخبرات تساعده في بناء شخصيته، وللعب أيضا أهمية كبيرة يمكن التعرف من خلال تأثيره المباشر على نفسية الطفل وتطوره الذهني كما يستطيع أن يكتشف نفسه والبيئة المحيطة به، وحتى العالم الذي يعيش فيه، حيث يؤكد علماء النفس على أن اللعب يساهم على نحو فعال في بناء وتنمية الشخصية وجوانبها، فقد ذكر بياجيه أن اللعب يعتبر وسيلة من وسائل التعليم وأن ما يتوافر في البيئة يعتبر مصدرا للتعليم (القاسم، 2011، ص2).

وأكد فلاسفة التربية قديما وحديثا أن للعب قيمة علمية سلوكية لدى الطفل تكمن أهميته في ماله من فائدة على تكوين شخصيته ونشأته الاجتماعية، ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار، وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد والرضيع مثلا.

ولقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها عن طريق الصوت والصورة والإضاءة والألوان والمغامرة والخيال، وهذا ما أكده المجلس البريطاني بتصنيف الأفلام Beard of BBfc Imciassification في تقرير له: بأن الأفراد اللذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب والإثارة والمتعة التي يشعر بها الأشخاص اللذين يمارسونها (الهد لق، دس،ص2) .وقد أشارت مجموعة من الدراسات أن هناك فروق جذرية في كمية الألعاب الإلكترونية تمارس من قبل الأولاد والبنات وأن هناك فروق جذرية في كمية الوقت المصروف وتفضيلات كل منهم حول نوعية هذه الألعاب، وقد أجريت دراسة في ألمانيا تشير إلى وجود فجوة ما بين

ألعاب الذكور والإناث وأن 33% من الإناث يلعبن لعب الذكور مرة على الأقل في الأسبوع مقارنة مع 51%من الذكور (ألشحروري، 2011).

حيث أصبحت لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم وفي الوقت الذي يظن فيه الآباء والأمهات أن جلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر في هدوء واطمئنان إلا أنه يلعب لعبة في أمان، تكون هناك العديد من المشاعر السلبية التي تتولد في نفس الطفل جراء هذه الألعاب، تحت رغبات الطفل وأسراره يرضخ الأب والأم لتلبية ذالك، حتى أصبحت غرف الأطفال تعج بالألعاب منها ما يعمل بالكهرباء ومنها ما يعمل بالا يزر أو الذبذبات .لا يدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذالك سوء استخدام من قبل الطفل كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم تتسم بالعنف والخشونة في محتواها يقبل عليها الأطفال قد تؤدي بهم إلى زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني خاصة بعد الإدمان عليها، وهذا نابع من كثرة التعلق بها ومشاهدة العنف داخل مضمونها وكذالك اعتياد العقل عليها فيصبح عقله متعود لمظاهر العنف، وتصبح لديهم السلوكات العنيفة بمثابة مشاهد عادية وتدريجيا ينقلونها من العالم الافتراضي إلى العالم الحقيقي بوعي أو بدون وعي ويمارسونها في أيامهم العادية سواء في المنزل أو في الشارع وحتى في المدارس كون أن العنف أصبح منتشرا بشكل لافت في المدرسة وهذا ما يطلق عليه بالعنف المدرسي ويعرف بأنه كل فعل أو تصرف يصدر داخل المؤسسة التربوية وقد تجلى في سلوكيات عدوانية وعنيفة يمارسها التلاميذ ضد بغضهم البعض أو ضد أساتذته بأشكال مختلفة ومتفاوتة الانتشار كالاعتداءات الجسدية (الضرب والتهديد) إضافة إلى تخريب الممتلكات التابعة للمؤسسة التربوية وخاصة العنف اللفظي مثل :الشتم والسخرية، ولقد كشفت دراسة أجرتها وزارة التربية الوطنية أن مؤسسات التعليم المتوسط تمثل أكبر نسبة عنف مسجلة خلال سنة 2010 بنسبة52%من مجموع أعمال العنف في الوسط المدرسي، تليها الإبتدائيات بنسبة32%، فيما يمثل العنف

في مؤسسات التعليم الثانوي بنسبة13%، وأكدت أيضا أن العنف ما بين التلاميذ يمثل بنسبة 80%، في حين وصلت نسبة العنف الذي يقوم به التلاميذ ضد أساتذتهم 13%، الأساتذة ضد التلاميذ فيمثل نسبة05% ولقد أكدت هذه الدراسات جميع الأطوار التعليمية الثلاثة خاصة الطور المتوسط وهذا راجع لخصوصيته النفسية والسلوكية لتلاميذ المرحلة المتوسطة .

وهذا الأمر الذي عكر صفو المحيط المدرسي، وانعكس سلبا على مردودها وأثرها على أداء الفاعلين فيها مما لفت انتباه كافة المسئولين لمعرفة المسببات والعوامل الدافعة لممارسة تلاميذ العنف ضد أساتذتهم ومن بينها ما كانوا يلعبون به وأخص بذالك الألعاب الإلكترونية الحركية التي ترتكز على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد في السرعة، إلا أن هذه الدراسة جاءت للكشف عن العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة لذالك نطرح التساؤل التالي :

-هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟

وتتدرج تحت هذا التساؤل مجموعة من التساؤلات الفرعية :

-هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟

-هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسات الألعاب الإلكترونية وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟

ثانيا: فرضيات الدراسة

1-الفرضية العامة:

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

2- الفرضيات الجزئية:

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

ثالثا: أسباب اختيار الموضوع:

الأسباب الذاتية:

- تتمثل أساسا في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية خصوصا في الجزائر ومعرفة أثرها على سلوكيات الأطفال.

- معرفة مدى ارتباط هذه الألعاب العنيفة بالسلوك العدواني بين الطفل في المدارس واكتسابه سلوكيات غير سوية.

- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه الأطفال.

الأسباب الموضوعية:

– السبب الأول والأساسي هو تنامي الظاهرة في المجتمع.

– قلة الدراسات والبحوث حول هذه الجانب وإن وجدت فهي قليلة وبعبارة أخرى غير أكاديمية بكونها ظاهرة حديثة ظهرت في الآونة الأخيرة.

– البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية وقاعات الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

– معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الأخرى.

– تقديم بعض الاقتراحات للجهات المعينة حول هذه الفئة الهامة من المجتمع.

رابعا: أهمية الدراسة

تعتبر أهمية الدراسة من الخطوات المهمة في البحث العلمي، لاسيما أن من خلالها نبين الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من الباحث والمجتمع الذي يطبق عليه وكذالك الحاجة إلى البحث أصبحت من الضروريات الأولية التي تتطلبها مقتضيات الحياة في عالم يعرف ثورة علمية ومعرفية في مختلف المجالات.

فقد تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الإلكترونية كونها مرتبطة بالعصر الحديث عصر التكنولوجيا،حيث تعمل هذه الألعاب الإلكترونية على تنميط سلوك وتغيير مبادئ التربوية للأطفال إضافة أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلها أكثر تحكما في ظاهرة العنف بين الأطفال في المدارس والحد من انتشارها، كما أنها تفيد التربويين والمعلمين في معرفة مرجعية سلوكيات المتعلمين وتفيد الأخصائيين النفسانيين في كيفية علاج السلوكيات المتطرفة للأطفال، بالإضافة إلى أنها تلفت الأسر

الجزائرية لزاوية مهمة في حياة أطفالهم وهي الألعاب الإلكترونية وما تخلفه على حياة أطفالهم باعتبارهم رجال.

خامسا: أهداف الدراسة

الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا تتمثل في:

- الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الأطفال الجزائريين.

- معرفة مدى علاقة الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة بعدوانية الأطفال في مدارس الجزائر.

- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

سادسا: مفاهيم الدراسة

1- تعريف الألعاب الإلكترونية:

المقصود بالألعاب الإلكترونية هي التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الهواتف الذكية والألواح الإلكترونية والتي تزود الفرد بالمتعة وتتطلب من اللاعب تحقيق مهمات وأهداف معينة.

2- العنف المدرسي:

يشير العنف المدرسي إلى جميع السلوكات العنيفة التي يقوم بها التلميذ اتجاه الأساتذة أو زملائهم التلاميذ سواء كان هذا العنف لفظيا أو ماديا أو نفسيا ويؤدي إلى حالة من الاضطراب والاستقرار داخل المدرسة.

3-تلاميذ المرحلة المتوسطة:

المقصود في هذه الدراسة تلاميذ المرحلة المتوسطة هم أولئك الأطفال اللذين يزاولون تعليمهم في المتوسطة تحت إشراف إدارة تربوية عبر أربع مستويات يتوجهون في الأخير إلى نيل شهادة التعليم المتوسط.

سابعا: الدراسات السابقة

1- دراسة crump (1993) :

بعنوان معرفة اتجاهات طلاب المدارس الثانوية نحو استخدام العنف، حيث تناولت طبقات متعددة وبلغت عينتها(67266 منزلا) واستخدم الباحث تقنية المقابلة وتوصل إلى أن المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة له دور مهم في استخدام العنف، والأسر ذات الدخل المحدود اقل توجها لاستخدام العنف، وكذالك لإحباط دور كبير في الاتجاه للعنف (مزرقط، 2014،ص29).

التعليق على الدراسة:

ساهمت هذه الدراسة في إعطائنا معلومات هامة حول دراستنا إضافة إلى تجنب الوقوع في جوانب القصور والإلمام بكافة جوانب الدراسة رغم وجود اختلاف هذه الدراسة مع دراستنا في العينة والأداة المستخدمة.

2-دراسة مريم حنا (1998):

أشارت هذه الدراسة إلى الوقوف على العوامل المسببة للعنف لدى التلاميذ وكانت عينتها (300)تلميذا وتلميذة وكذالك أولياء الأمور والمعلمين والأخصائيين، وتوصلت إلى أن السبب الرئيسي للعنف يرجع إلى التلميذ وشعوره بالإحباط والتعامل السيئ معه (عبدي، 2010،ص32).

التعليق على الدراسة:

من خلال ما تناولته الباحثة مريم حنا ميدانيا، تبين أن السبب الرئيسي للعنف يرجع إلى التلميذ وشعوره بالإحباط والتعامل السيئ معه وقد أعطانا صورة واضحة حول الموضوع للإلمام به من كل الجوانب التي لم يتطرق إليها.

3-دراسة عبد الرزاق إبراهيم القاسم (2011) :

بعنوان العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض انطلق الباحث في هذه الدارسة من إشكالية مفادها إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض خاصة في ظل انتشارها بين المراهقين حيث اعتمد الباحث في هذه الدارسة على المنهج الوصفي ألارتباطي، حيث اختار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه، حيث تكونت عينة دراسته أو بحثه من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض خمس منها أهلية وخمسة حكومية وكانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث :أن هناك علاقة ارتباطيه موجبة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال وكان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وإن الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين، كما توصلت أيضا إلى أنه لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض باختلاف العنف المدرسي (القاسم، 2011،ص14).

التعليق على الدراسة:

تتفق الدراسة الحالية مع دراسة عبد الرزاق إبراهيم القاسم في تناول موضوع واحد وهو الألعاب الإلكترونية، لكننا اختلفنا في المرحلة حيث ساهمت في إثراء الجانب النظري للدراسة واختيار أسئلة الاستبيان إضافة إلى تجنب بعض جونب القصور التي وقعت فيها الدراسة.

4-دراسة مريم قويدر (2011-2012) :

بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال بالجزائر، هدفت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة وقد استخدمت في دراستها أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة، حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين اللذين تراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عاما والدين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل(مشري،2017، ص15).

التعليق على الدراسة:

ساهمت دراسة مريم قويدر في إعطاء معلومات كافية عن ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف واختيار أسئلة الاستبيان ومحاولة تجنب بعض جوانب القصور التي وقعت فيها الدراسة، فرغم الاختلاف في المرحلة إلا أنها تطابقت في الهدف من إجراء الدراسة.

التعليق العام على الدراسات:

نستنتج من خلال الدراسات السابقة أنها مشتركة مع الدراسة الحالية في المنهج الوصفي المتبع والأساليب الإحصائية إضافة إلى المرحلة واستخدام الاستمارة وساعدت على الإلمام بالموضوع وتكوين خلفية عن الموضوع بشكل جيد ذالك بعدم الوقوع في جوانب القصور التي وقعت فيها أصحاب الدراسة كما تختلف الأهداف من دراسة إلى أخرى.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

تمهيد

ماهية اللعب

أولا: تعريف اللعب

ثانيا : أهمية اللعب

ثالثا: أهداف اللعب

رابعا: أنواع اللعب

خامسا: وظائف اللعب

سادسا: النظريات المفسرة للعب

الألعاب الإلكترونية

أولا: تعريف الألعاب الإلكترونية

ثانيا: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

ثالثا: مجالات الألعاب الإلكترونية

رابعا: أنواع الألعاب الإلكترونية

خامسا:واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

سادسا: سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية

خلاصة الفصل

تمهيد:

إن التطورات التكنولوجية الحديثة لها أثر فعال وقدرة عجيبة في تطور التقنيات ووسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل انشغالات الإنسان وسبل نشاطه العلمي المؤثر في تسيير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات ومن بينها الألعاب الإلكترونية وهو الموضوع الذي سنتناوله في هذا الفصل حيث سنتطرق فيه إلى معلومات كافية حول الألعاب من تعاريف والأهمية التي تكمن فيها ومختلف الوظائف والأنواع والنظريات المفسرة لها.

أولا- تعريف اللعب:

يطلق اللعب عادة على كل أعمال الأطفال وبعض أعمال البالغين غير الجدية التي تتجلى فيها الحال التلقائية، وعدم التقيد بقيد ما، أو اعتبار لغير قانون اللعبة، أو الشعور بالمسؤولية من ناحية والارتياح المتجدد أثناء القيام بها، واللّذة التي يجدها الفرد فيها، والمثابرة والاستمرار للحصول على أكبر قسط من هذه اللذة من ناحية أخرى.

ويعرف شابلن " Chaplin، 1965 "اللعب بأنه "نشاط يمارسه الأفراد في صورة فردية أو جماعية بقصد الاستمتاع ودون أي دافع آخر ".ويركز هذا التعريف على اللعب من آجل اللعب.

ويعرف عدس مصلح(1980)اللعب بأنه "استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد" .

تعرف كاترين تايلور (1967) اللعب بأنه":أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وأنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وأشغال الذات.فاللعب للطفل هو كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح ".

ويرى "بيرسي "(1950)أن اللعب عبارة عن كل نشاط يقوم به الإنسان لمجرد النشاط، من غير أدنى اعتبار للنتائج التي قد تترتب عليه أو تنتج منه بحيث يمكن الكف عنه، أو الاسترسال فيه،بمحض الإرادة، ومن غير أدنى إرغام.ويرى المؤلف أن اللعب عبارة عن "جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل إشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة ولذة ".وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف والمعالجة (عثمان، 2005).

كما يرى بياجيه بأن "اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم حاجات الفرد فاللعب والتقليد والمحاكات تعد جزءا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي " (عبد الهادي، 2003، ص26).25

ويعرف أيضا: "نشاط حر موجه، أو نشاط غير موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة ويستثمره الكبار عادة ليسهم في إنماء شخصيات الأطفال بأبعادها المختلفة :العقلية والجسدية والانفعالية والاجتماعية " (صوالحة، 2004، ص15).

ومن وجهة نظر الشمولية نجد تعريف فيجو تسكي يعرف اللعب بأنه«يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة وهو مصدر رئيسي للنمو".

ويضيف روجرز بعدا جديدا في تعريفه لمفهوم اللعب مشيرا إلى أنه " نشاط حر يمارس بدون قهر فهو يؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا ما يواجهه في الحقيقة أو الواقع " (الختاتنة، 2013، ص17).

مما سبق ذكره نستنتج أن العلماء اختلفوا في تحديد مفهوم اللعب وذالك باختلاف الزاوية المنظور إليها، فهناك من عرفه من خلال تعداد مظاهره مثل تمضية الوقت وأشغال الذات، وهناك من تناوله من خلال فوائده وخاصة أثره في بناء شخصية الطفل، وهناك من عرفه من خلال مميزاته.

ثانيا: أهمية اللعب

وترجع أهمية اللعب للحقائق التالية :

– اللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات،ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية، وهو كذالك ساحة لتفريغ الانفعالات (أبو سعد، 2006).

– لعب الطفل داخل الأسرة وما يرتبط بها من إعداد وتمرين للقدرات والمهارات أو تنفيس عن الصراعات أو القلق، فهو أيضا له دوره في تكوين حب النظام المتمثل في وضع الأشياء وضعا معينا في الزمن أو المكان بناءا على قواعد، وإتمام هذا النظام بصحبه شعور بالانسجام وإدراك له، وميل الطفل إلى النظام عملية تثقيفية اجتماعية تسربت بوادرها من هندسة المباني والأثاث والملابس، وهذا ما يجعل النظام لا يبتعد عن المعنى المطلق وإنما هو نظام البيئة الاجتماعية الكبيرة التي يحيا فيها الطفل.

– يعتبر اللعب مدخلا لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل إلى مستوى الأمراض النفسية ويتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة للعلاج لكثير من الاضطرابات الانفعالية التي يعانيها الأطفال لأن الطفل يكون في اللعب على سجيته فتكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائيا ويبدو سلوكه طبيعيا وبذالك يمكن تفسير ما يعاني من مشكلات.

– إن الميل الطبيعي وحده هو الذي يدفع الطفل لمزاولة اللعبة باعتبار أن اللعبة ظاهرة طبيعية ونشاط غريزي.

– أن الطفل يجد في اللعب فرصة للحركة والنشاط والتعبير عن النفس بما يحقق له المرح والسرور والسعادة والاستمتاع.

– أنه يشبع حاجة أساسية للطفل لاكتساب الخبرة ووسيلة لاستنفاد الطاقة الزائدة.

– ينفس عن التوتر الجسمي والانفعالي عند الطفل.

– يدخل الخصوبة والتنوع في حياة الطفل.

– يجذب انتباه الطفل إلى التعلم، فالتعلم باللعب يوفر للطفل جوا لطيفا يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه.

– له تأثير مباشر في تكوين الشخصية المتزنة للطفل وتنميتها وهو الغرض الأساسي للعب المنظم، بقدر وافر في تقوية الجسم وتحسين الصحة العامة، وساهم في المساعدة على النمو العقلي والخلقي وإتاحة الفرصة للتعبير الجماعي.

– له أثره العظيم في تنمية الشخصية الاجتماعية، فالشخصية الاجتماعية المتزنة أساس العلاقة الطيبة مع الغير، واللعب مع الجماعة يعتبر سر حياة الطفل.

– كما أن اللعب يعمل على تقوية إرادة الطفل وشكيمته، إذ أن اللعب يعلم الطفل الالتزام باللعبة والتقيد بقواعدها كما يعلمه القدرة على التحمل والصبر حيث يمكن اعتبار اللعب بمثابة مدرسة حياتية يتعلم منها الطفل الانصياع والتقيد بمبادئ اللعب ونظمه وبالتالي احترام حقوق الآخرين وتقديرهم (عدس،2001، ص137).

– حركة الطفل أثناء اللعب مظهر من مظاهر حيويته وصحته، وأكثر ما تبتدئ هذه الحركة في مرحلة الطفولة المبكرة التي يكون فيها اللعب طبيعة فطرية في الطفل لذا فمن قدرة الخالق أن جعل طفولة البشرية أطول الطفولات بين الكائنات الحية، وقد جعل للعب والحركة لدى الطفل غريزة في نفسه ليساعد عضلات جسمه وأعصابه وكل جزء فيه على النمو، أي بناء جسم الطفل يكون أكثر نموا في مرحلة الطفولة عن غيرها من مراحل عمر الإنسان. ويمكن ملاحظة نمو جسم الطفل وإدراكه معا من حركاته أثناء اللعب التي تظهر العلاقة بين إدراكه الحسي ونشاطه الحركي (أبو سعد، 2006، ص165).

والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية والعاطفية بالنظر لكنه وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقات المكبوتة، بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود إلى المفروضة عليه من قبل الأسرة والمدرسة لمختلف أنواع التوترات والانفعالات فيلجأ من خلال اللعب

إلى صقل آثار هذه القيود وإلى إثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح للطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله بأساليب أخرى.

يلجا علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة الاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد (العناني، 2004، ص15).

ثالثا: أهداف اللعب

من جدير بالذكر أن اللعب يمثل أحد الحقوق الهامة التي ينبغي أن يتم الحصول عليها من قبل الطفل ويتم ذلك من خلال الممارسة لهذا النشاط بحرية تلقائية من أجل تحقيق أهداف متنوعة وعديدة يسعى الفرد لتحقيقها.

وهذه الأهداف كالتالي:

- شعور الفرد بالمتعة والبهجة والسرور.
- تقوية وتمرين الجسم وتدريبه على ممارسة الأنماط السلوكية الجسمية المختلفة.
- يتعلم الفرد التعاون واحترام حقوق الآخرين.
- إثارة دافعية الفرد للعمل وتنمية استعداداته للتعلم من خلال نمو الذاكرة والتفكير والتخيل والإدراك.
- تنمية شخصية الفرد في المجالات والنواحي المختلفة الجسمية والنفسية والاجتماعية والعقلية المعرفية (صوالحة، 2004، ص17).
- تكتسب الثقة بالنفس ويعمل على تنميتها ويحاول اكتشاف قدراته واستعداداته.

- تنمية مفهوم الذات لدى الفرد .

- تقوية ارتباط الفرد ولانتمائه إلى الجماعة واحترام مجموعة القوانين والقواعد والأنظمة (العمر، 2010 ص115).

من خلال عرض هذه الأهداف يتوجب على الآباء والأمهات والمعلمين والمعلمات، والقائمين على تربية الأفراد توفير كل ما يحتاجه الأفراد بشكل عام والأطفال بشكل خاص في مجال اللعب من أدوات ومعدات ودمى لتحقيق اليد العامة التي يسعى لتحقيقها.

رابعا: أنواع اللعب

1- اللعب البدني:

من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني والحركي، ويمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا وجماعية على النحو التالي :

أ -اللعب الحس الحركي:

إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل مند شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالتالي :

- نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل ويتفوق به عن غيره متى رغب، وهو نشاط فردي في معظمه.

-نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية واستطلاعية وفيها يحصل الفرد على البهجة والمتعة.

ب- ألعاب السيطرة والتحكم:

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة والتحكم ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة، كالسير على الحواجز في الشارع والقفز من أماكن مرتفعة، والتقاط الكرات برشاقة...

ج- **اللعب الخشن:** هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك.

د- **اللعب الجماعي** : أو ما يعرف بألعاب الجيرة، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة، وهي ألعاب بسيطة غير معقدة وقواعد قليلة، حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق، ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي وذلك على النحو الآتي :

- اللعب الفردي: وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للآخرين من حوله.

- اللعب المشاهد: وفيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.

- اللعب الموازي : يقوم بها الطفلان أو أكثر بالطريقة نفسها والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.

- اللعب المشترك: يتفاعل الأطفال معا بما فيها تبادل أدوات اللعب والتحدث مع بعضهم بعضا لكن يظل كل واحد منهم بلعبة واحدة.

- اللعب التعاوني: وفيه يعمل الأطفال معا ويساعدون بعضهم بعض لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم.

إن اللعب البدني بكل أنواعه يساهم بشكل كبير في تنمية قدراته الحركية، لأن اللعب البدني يمارسه الطفل منذ ولادته ويتطور في كل مرحلة من مراحل حياته، فاللعب البدني هو الأكثر شيوعا عند الطفل في فترة مرحلة الطفولة.

1- اللعب التمثيلي:

هذا النوع من اللعب يطلق عليه اسم»الألعاب الإبداعية»ويرى توار نس" (1961) أنه يمكن تنمية الإبداع عند الأطفال من خلال الأدوار التي يمارسها في اللعب، والتي تعتمد على الخيال والتساؤل والاستفسار والاكتشاف.

يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي، وهذا ما يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، كما يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار، ومن فوائد اللعب التمثيلي للطفل نذكر :

- يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية.
- وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف.
- يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة الصحيحة.
- يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائهم لدورهم كدور الأم والمعلم أو الجندي، وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل.

إن اللعب التمثيلي يساعد الطفل على تقمص الشخصيات والأدوار، يعتبر هذا اللعب وظيفة أساسية في تلبية حاجات بصورة تعويضية، كما يخلصه هذا الأخير من التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل (خطاب وحمزة، 2008،ص75).

2- اللعب التركيبي البنائي:

يعتبر أحد الجوانب الهامة في حياة الطفل، حيث يسعى إلى تنمية المهارات الحركية من خلال استنباط أشكال جديدة من اللعب ففي سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة

وملائمة في البناء والتشييد، بينما يكون قبل السادسة موضعا للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها بعض، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل : عمل العجينة على شكل جبال واستخدام القص واللصق والألوان، إما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية : بناء الخيام ، الألعاب المنزلية، عمل نماذج من الصلصال.....الخ (ألخالدي، 2009، ص38).

للعب التركيبي البنائي في حياة الطفولة المبكرة أو المتأخرة حيث يساعده على بناء النماذج والأشكال

3- الألعاب الفنية:

تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان، والتذوق الجمالي والإحساس الفني، ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب ما يلي:

أ – **الرسم:** تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التألق والإبداعي عندهم، ويطور الرسم في مراحل ثلاث هي:

المرحلة الأولى : تعرف بمرحلة الخربشة والشخطبة وتمتد من السنة (1-3)من العمر، حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة التي يعملها بقلم أو أصبع من الطباشير والرسم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه لتكوين صور وأشكال جمالية.

المرحلة الثانية: تعرف بمرحلة الأشكال والتصاميم، وتمتد من السنة الثالثة إلى الخامسة (3-5)من العمر، وهذه التصاميم والأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط ويكون للطفل نمطه الخاص به ومجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه.

المرحلة الثالثة : تعرف بمرحلة الصورة وتبدأ من 5 سنوات إلى ما بعد ذلك، ويستخدم الطفل خطوطه وتعاليمه لتمثيل الواقع، وأول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص بالطريقة نفسها، ويعبر الأطفال عن رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل : مواضيع الرسم، ويتأثر اختيار الرسم بالنسبة إلى الطفل بعدة عوامل منهاّ : جنسه – مستواه الاقتصادي والاجتماعي، ومستواه العقلي وصحته النفسية وبيئته الاجتماعية والثقافية والطبيعية.

ب –الموسيقى:

من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات الموسيقى من جهة واستمتاعهم من جهة ثانية، إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة.

إن الألعاب الفنية تنبع من وجدان ومشاعر الطفل وإحساسه، حيث تساعده على الإبداع والابتكار كاستخدام الرسم والموسيقى لأنهما من الأكثر الأنشطة استخداما من طرف الطفل.

خامسا: الألعاب الثقافية

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به، وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية وتتميز هذه الألعاب بالآتي:

– أنها نشاطات مثيرة للاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها ومجالاتها.

– أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات وإدراكها وتحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واختزالها.

– أنها نشاطات تجلب»ضمنا" الإحساس بالمتعة والتسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها.

مما سبق نستنتج أن الألعاب الفنية المتمثلة في نشاطات ذهنية كالمطالعة ومشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية تساعد في الشعور بالمتعة في الإحساس الداخلي والتسلية (الحيلة، 2004، ص55–60).

5– وظائف اللعب

– يساهم مفهوم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذالك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات، وهو من النظر المعرفية يساعد على انتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحسي الحركي).

– يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية حيث أن الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق اتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية.

– إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن تدريبا للمهارات الحركية،فالتعامل للطفل مع العالم المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحس وينطق وهو كذالك يستطيع ويكتشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه، يرى ويلمس ويسمع ويشم ويتذوق،فتناول الأشياء وتحريك الأطراف والانتقال بالجسم كل هذا لا يتم إلا من خلال اللعب.

– تؤكد نظريات التعلم على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن أن يعتبر نشاطا تعليميا أكثر منه نشاطا تلقائيا، بل ووسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة في إطار خبرات منظمة.

– أجمعت نظريات النمو على الأهمية العظمى للعب وعلاقته بالنمو، فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة، فاللعب حاجة نمائية تتيح إمكانية النمو الجسمي والحركي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي.

– في سياق اللعب يكون لدى الأطفال فرصة للعب الأدوار، فيلعب أدوار الأب أو الأم أو أي أدوار أخرى حيث تكون الأفكار والمشاعر والانفعالات منفصلة عن الموضوعات، فقطعة الخشب يمكن أن تصبح دمية أو عصى أو حصانا أو أي شيء يريده هو.

– أن اللعب خطوة نحو الإعلاء، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وإنما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

– أن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية.

– أن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية، فسواء كان اللعب بالعرائس أو لعب تمثيلي بالكلام أو بالإيماءات أو حتى بالصمت أو بأي أشكال أخرى فإنه في حد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير معالج كثير من الاضطرابات الانفعالية (منى يونس، 2013،ص117).

ومن خلال هذا نجد أن هناك أنواعا عديدة ومتنوعة للعب وأن استخدام اللعب قد يكون (غير موجه)عندما نهيئ للطفل الجو الملائم الذي يستطيع فيه أن يعبر عن مشكلاته، وقد يكون(موجها) عند تخطيط بيئته للعب حيث نربط بين أنواع اللعب وأدواته المختلفة.

سادسا: النظريات المفسرة للعب

1- نظرية الطاقة الزائدة:

نادى بها الفيلسوف الإنجليزي هربرت سبنسر (1820- 1902) والشاعر الألماني شيلز (1759-1805) .

تفترض هذه النظرية أن اللعب هو تعريف للطاقة الزائدة التي لا تنفذها أغراض الحياة، ونشاطات العمل عند الكائنات الحية، ونتيجة لهذه الطاقة الزائدة يتوجه الكائن الحي، الإنسان أو الحيوان، ليعرفها في نشاط يعود على الذات بالمتعة (بلقيس،1982،ص24).

ويرى هربرت سبنسر أن اللعب هو أصل الفنون، وهو من أقدم أنواع الثقافة، وأن الحضارة مستمدة من اللعب، فمختلف الأنشطة الابتكارية كالفن والكشف العلمي تمت بصيلة وثيقة باللعب، وفقا لهذه النظرية فإن المشاعر الجمالية العليا ونمو الملكات الفنية ينشأ نتيجة اللعب، وهذا كشف هام من الناحية التربوية (الخفاف، 2009،ص81).

2 - نظرية تلخيصية:

ترى هذه النظرية أن اللعب تلخيص الماضي، وأن الإنسان وهو يمارس اللعب منذ والدته وحتى مرحلة نضجه، يميل بمرور الأدوار التطورية نفسها التي مر بها تطور الحضارة الإنسانية منذ ظهور الإنسان وإلى الوقت (الخطيب، 2009، ص196).

وأن ما يقوم به من حركات وألعاب ونشاطات في أثناء لعبه، ما هو إلا تكرار وتمثيل للغرائز الحيوية التي مر بها عبر مراحل التطور التاريخي للإنسانية، إذ يمر بها مرورا تلخيصيا، فابتهاج الأطفال باللعب بالماء يمكن أن يكون مرتبطا بفرح أسلافهم بصيد الأسماك، إذ يرى» هت»(1966-

Hutt) أن ميل الأطفال بين سن(8 ـ 12) سنة إلى ممارسة ألعاب الصيد وبناء البيوت والحصون، وركوب الآلات والمراكب، ما هو إلا استعادة لأنماط الحياة البدائية التي عاشها الأسلاف عبر مراحل التاريخ (عبد الهادي،2004،ص52).

3- نظرية الإعداد للحياة المستقبلية:

وضع هذه النظرية « كارل جروس» وتتلخص في أم اللعب للكائن الحي عبارة عن وظيفة بيولوجية حيوية هامة لتدريب الأعضاء، فيستطيع الطفل أن يسيطر عليها ويستعملها استعمالا هادفا في المستقبل (الخفاف،ص82).

فاللعب إعداد الكائن الحي كي يقوم في المستقبل بالأعمال الجادة والمفيدة، والنماذج متعددة في الحيوانات، حيث نرى صغار الحيوانات تتناطح بعضها بعض كالتدريب بالقيام بالتناطح الحقيقي في المستقبل للدفاع عن النفس.

ويستند أصحاب هذه النظرية إلى الكثير من الأمثلة:

- إن الطفل حيث يلعب بالأسلحة فهو يستعد للقيام بدور المقاتل وكذالك عندما يلعب بالسيارة أو القطار أو الطائرة.

-الطفلة باللعبة تمثل العروس أو تقوم ببناء بيت صغير، وتهتم بتربيته ونظافته فهي تتعلم دورها كالأم وربة بيت (الحيلة, 2004, ص75).

4- نظرية الاسترخاء أو الترويح:

إن أصحاب هذه النظرية التي يتزعمها» لازاوس» أن وظيفة اللعب الأساسية، في راحة العضلات والأعصاب من عناء العمل، إن اللاعب يستخدمها في عمله، واللعب يتيح فرصة الراحة للعضلات

المرهقة، والأعصاب المشدودة من ضغوطات العمل وبذلك يحقق الاستحمام والراحة، وبالتالي فاللعب يحدد النشاط والحيوية في الشخص لإقبال على العمل بجد واجتهاد (الخزاعلة، ص17).

5- نظرية النمو الجسمي :

يرى «كار» أن اللعب من أهم العوامل التي تساعد على نمو أعضاء الجسم الظاهرة والباطنية، وفي أولها المخ والجهاز العصبي، وذلك لكي تتمكن هذه الأعضاء من أداء وظائفها على أكمل وجه حينما يولد الغشاء الذهني الذي يفصلها عن بعضها البعض، إذ لا يستطيع المخ أن يقوم بوظائفه مادامت أليافه العصبية مجردة من الغشاء الذهني، وأن اللعب هو من أهم العوامل التي تنشط إثارة المراكز المخية لتكوين مادة الأغشية الذهنية التي تحتاجها الألياف العصبية في المخ وبهذا يقوم المخ بوظائفه(شاس،2001،ص93).

اللعب له أهمية في مساعدة النمو العضوي لدى الطفل خاصة المخ والجهاز العصبي، فالطفل الصغير مخه يكون غير مكتمل عبارة عن صفحة بيضاء وغير مستعد للعمل لأن أليافه العصبية لا يكون فيها الغشاء الذهني، كما أن اللعب مهم في إشباع رغبات وميول الطفل (زهران،2005،ص94)

6- النظرية المعرفية:"جان بيـــاجـــي"

اللعب في نظر بياجي هو التفكير عنده، فهناك مراحل تفكير أو نمو عقلي، ولكل مرحلة تفكير أنماط لعب خاصة بها، ويشكل نمط اللعب في كل مرحلة أساس التطور المعرفي ووسيلة التعلم والتفاعل مع البيئة، ويطلق بياجي على مرحلة التفكير ما قبل العمليات من 2 ـ7 سنوات اسم اللعب الإيهامي، وفيها يظهر الأطفال قدراتهم الإبداعية والجسمية ووعيهم الاجتماعي بوسائل عدة، وفي هذه المرحلة تزداد حصيلة الطفل اللغوية مما يساعده على تحسين قدراته على الترميز في لعبة وتمثيل الأحداث والخبرات التي تزخر بها بيئته، ومن وظائف اللعب الرمزي عند بياجي العمل على تنمية التفكير، فاللعب الرمزي لو

نفس وظيفة لعب الممارسة في المرحلة الحسية الحركية، فهو تمثل خالص ونتيجة لهذا فإنه يكرر وينظم التفكير في شكل صور ورموز تمثلت السيطرة عميها من قبل (خطاب وحمزة،2008،ص18).

ويرى برونز أن إدراك الطفل يتطور من خلال إدراك الأشياء المتشابهة والمختلفة، ويقوم بعمليات تصنيف وتبويب متسلسل ثم يجمع الأشياء المتشابهة في مجموعات ويوجد العلاقات بينهما الاستقراء المفهوم العام، وعليه فإن برونز قد أكد على أهمية ألعاب التصنيف والمطابقة وقدرتها على المساهمة في نمو الطفل المعرفي (العناني،2004،ص104).

7- نظرية التحليل النفسي:

نظر أصحاب نظرية التحليل النفسي إلى اللعب كأداة للتنفيس أو التطهير، فاللعب يسمح للأطفال بالتعبير عن الانفعالات السلبية التي يختبرونها في المواقف الحياتية اليومية التي يتعرضون لها ولا يستطيعون السيطرة عليها، وتتضمن الخبرات الدرامية والصراعات.

فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة وتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط (ألشحروري،2008،ص33).

فاللعب يوفر للطفل محيطا آمنا للتعبير عن هذه الانفعالات وكسب الشعور بالسيطرة.

فاللعب يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات المكبوتة الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع. فإن الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة واللذة دون الخوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره (الحيلة، ص75).

II- الألعاب الاكترونية

أولا -تعريف الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا :«هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين(التآزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية» (ألشحروري،2008،ص31)

«هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف ألنقالة وألعاب اللوحات الإلكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي ».

-عرفها الشحروتي(2008):

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي)، أو تحث للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (نايف، 2015، ص10).

- وتعرف أيضا:

هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى تشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة،ألعاب الكمبيوتر،ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة تضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنث أو بشكل فردي (عبد الرحمان، 2016، ص 08).

- عرفها قويدر:

نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشات التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب)،وقد تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) (همال،2018،ص26)

مما سبق يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية:

بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ أنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد بطرق متنوعة.

ثانيا- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى» ألان لودي بار«débarder le Alain »بأن العالم الألعاب الإلكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب» لودي بار» .

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب» بونغ «pong وحرب الفضاء» «war space التي اخترعها فيزيائي ومهندس إليكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة :

-صناعة ألعاب قوية.

- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة micro processeurالمسوقة مع مؤسسة»أين تال «intel عام 1971، وفي عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية» آثاري «Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية»بونغ pong»وفي أول عام باعت آثاري أكثر من 10 ألاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة» وارنر «warner في ذات العام آثاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لآثاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة» أبل «Apple تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر» أبل 2 – 2 «Apple أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى« بوشنال» و« آثاري» الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية (قويدر، ص127).

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VC 2600 من آثاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب DES ( ) EDITION JEUXوالتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة» باك– مان «MAN–PAC التي اخترعت في اليابان لمؤسسة» نامكو «NAMCO واشترت آثاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة»وارنر "لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر»كمودور «COMMODORE وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية» نامكو «NAMCO في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن» نيتنا ندو NENTANDO » وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصلات، أنها على وشك إطلاق عارضة

التحكم» نيس «NES ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت» نيس «NES مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح لينتا ندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

3--البطل المميز ل»نيس" وهو ماريو MARIO ، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة» دونك كونغ » KONG DONKEY يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية GRAPHISTEوجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية»«كمودور «COMMODORE و« سين كلير «SINCLAIR و« امستراد AMSTRAD ، وفي عام «1986آتاري أ س تي «ST ATARI الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين» «INFOGRAPHISTES المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل»أميغا «AMIGA أو آتاري Atari .

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :»بي سيpc »أو»أبلApple ، «وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت»ينبتا ندو» في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده» نيتنا ندو» وعبر»سوبر نيس »" super nés»وكذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين وهي» صيغاSega ، « وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليpc ، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل myste»أو»سيفين قويستquist seven » وكذا ألعاب الأدوار مثل» فاينل فانيزيfantasy final »، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995، بدأ سيفا تفوق على ماريو.

المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة dédies processeurs واستعمال القرض الضوئي المضغوط rom-cd والألعاب على الشبكات المحلية Lan وعلى الانترنيت (فلاق،2009، ص144).

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو»سوني Sony بلعبته»بلاي ستا يشنstation play »و اختتم في هذه المرحلة الصراع بين»سوني" و" نيتنا ندو" مما

أزال»سيفا "التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو» اركروفت lara croft» التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية» أيفر قويست quist ever» و »أول تيما أنلاين «online ultima وألعاب» أ ف بي أس «fps المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن أمثلتها»دوم «doom ثم، « هالف لايفا life half ،» وتبقى» نيتنا ندو» الوحيدة في سوق عارضات التحكم وتمثل» البوكى مونات Pokémons les التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في 2 السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت» «Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2– ps2 وغانم كوب cube Game ويكس بوكس box x .

المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته» نيتنا ندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نيتنا ندو دي أس s d Nintendo كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستا يشن play stationالمتنقل pds والذي طرحه في الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني» بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلاى ستا يشن الذي وصل إلى الأسواق ع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس 360-360.x box

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي تأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية، فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات. التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و6 سنوات، وتحاول مؤسسة» سونيSony »تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير» بلاي ستا يشن «station play إلى»بلاي ستا يشن وانps one » وبلاي ستا يشن تو ps2 إلى بلاي ستا يشن اكس psx وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت «Microsoft على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها، خاصة وأن صيغا Sega اعتمدت على هذه الإستراتيجية وأطلقت

عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك» أرتش المنتجة للعبة «Fifa الشهيرة لكرة لقدم والتي تبلغ عوائدها 2.5مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول (نمرود، ص 84).

ثالثا–مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات

اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضت التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كاتاري ونيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى مايلي :

1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها»جي.أف.كاK.F.G «عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل وتظهر التحليلات التي قامت بها»جي.أف.كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين .

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب»كازوال غايمسGames Casual «نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة»تيتريس Tetris»النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو»ميستري مونسيونmansion Mystery «،و" بينبولpinball "،و"جي.تي.اي.بينبول، pinball

"gti و"3 دي بول"pool 3D و ألعاب كسر الأحجار مثل:»بورك بريكر دولوكس deluxe breaker bloc"أو العاب البولينغ" ميدنايت بولينغ "....midnight bowling الخ، وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الانترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ٍ تزايدت هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا (فلاق، ص129).

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم....الخ)،لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.

2-الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي»LOGICIEL،»تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3 D) أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت .

3 –**الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت:** إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

• تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

• تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنيت.

•تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

• توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان .

• تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (Jeux multijoueurs massivement) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

• تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .

4– الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة

الجودة، يتكون من معالج PROCESSOR مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة .

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد XBOXوهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستا يشن 2و1 و3 وجهاز أس2-PS2،وأجهزة 1شركة نيتا ندو NINTENDO التي تعرف باسم CUBE GAME.

5 – أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الأدوات الأخرى مثل : المسدس أو الرشاش، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ – **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب (نمرود، ص85).

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة CODE والربح بسرعة والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز XBOX-x أو play stationأو cube game في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.

رابعا- أنواع الألعاب الإلكترونية:

على غرار كل العمليات التصنيف يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد العوامل»"supportsوتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنطوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

1- ألعاب الحركة:

هي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة ويتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات»forme plate ،»أجداد

الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة» بونغ «pongالتي اخترعت عام 1972تمثل أولى هذه الألعاب، لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل»أركان ويد «Arkanoid التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" أتاري Atari "،وجاءت بعدها لعبة»تيتريس «Tetris وحديثا سلسلة»بكمانpacman»وسلسلة"ماريو Mario "،»وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة ِ إيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر أوعدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض....الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها ألا تحبها، تعرفها(الدليمي، 2012، ص277- 278).

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي، وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو

إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر الألعاب»تومبرايدر raider Tomb»التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا (لاراكروفت croft lara،)فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.

2-ألعاب إستراتيجية:

تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

2 -1- ألعاب المغامرات والتفكير:

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعابها المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، وبعد الاستنتاج والملاحة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه اللاعب يبحر في سيناريوهات لملامح تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من العاب الحركة.

2-2- ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية :

وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصر اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع :اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة الصناعات، الديمغرافيا.....الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجيب مخلفات نمو ٍ متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وكان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب

2 -3-ألعاب الإستراتيجية العسكرية :

وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجه نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرر ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في ألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

2-4- ألعاب التقليدية:

والمقصود بها ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام» ويندوز»،وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

3-ألعاب المحاكاة :

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزائريات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذالك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه.

4- ألعاب غير المصنفة:

على العموم تدل عبارة»لعبة إلكترونية" على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عير عارضات التحكم: في المقام الأول هناك»برامج اللعب التربويةéducatifs-Ludo Logiciels"»التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجودة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 1عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

أ- **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة..

ب- الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يلفت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي»الكمبيوتر"، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد لألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على آلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فاتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره: الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق، فمفهوم دورة»partie»المطور ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا وإما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال أو رمي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الإستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي

على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب (فلاق، ص105 -109).

خامسا- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا (ركاب،2006، ص12).

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستا يشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من»تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية و"فرنسا"

و"إسبانيا "بالنسبة للدول الأوروبية. والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة»سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية .وليست ألعاب سوني»بلاي ستا يشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك»نينتندو" و"أيكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة»البلاي ستا يشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستا يشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستا يشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير (علام، 2006، ص12)

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

لعبة Grand theft Auto :

وهي سرقة السيارات الرائعة ولعبة المعركة القاتلة، المكر والخداع،تعرض معارض قتالية دامية،ويوجه الاهتمام الأكبر في هذه اللعبة إلى نسبة كبيرة من أعمال العنف التي تعرض عن طريق الرسومات وتمثل عمليات القتل الفظيع المشهد الأهم في هذه اللعبة،فمثلا يقوم اللاعبون بإلقاء أعدائهم على مسامير ضخمة وتقطيع أجسادهم والقذف بهم في آلات كبس معدنية عملاقة تقوم بسحق عظامهم، أما المشاهد الخلفية لهذه اللعبة فهي صور جثث متدلي من الجبال ورقاب الضحايا مسحوقة تماما وكلما ارتطم بها شيء تتأرجح من مكان إلى آخر والوسيلة أما أن تقتل أو تقتل وعليك القيام بجعل عملية القتل مروعة قدر استطاعتك،هذا التحليل للعبة يوضح ماهية القيم التي تغرسها في نفوس اللاعبين الأطفال والمراهقين وهي قيم تحفز العنف والإجرام والإرهاب الحقيقي لدى هذه الطفولة(بن علي,2018)

لعبة عالم محترفي الحروب:(warcaft of Word)

لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من 11 مليون طفل، تحتل اللعبة الإلكترونية« warcaft of Word»حوالي 5.11 مليون زائر عبر العالم في عالم افتراضي يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا 09 مرات، محتلة الرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة . تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، يوجد فيه ملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا، وهناك يمكن ربط علاقات صداقة والتجوال داخل هذا العالم الغريب، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ويتولى ما يسمى«PNG»وهي الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الأسلحة، أو شرح طبيعة المدينة التي تريد الإقامة بها، أو أية معلومات حول الحياة الجديدة. كما تقوم بتوجيه أوامر وتكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش ومصارعتها أو مطاردة أشرار أو أعداء، وتتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي ويمل من عالمه الحقيقي، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة، والاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي وليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد.

لعبة "باربي" مغامرة الفروسية adventures Horse Barbie :

تصنف لعبة «باربي، مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الإبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام.أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة»باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام»باربي" بين إنقاذ الحيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على

شهادة ترفع من مستواها في اللعبة .يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة»باربي" التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توافقها أي عقبات للوصل لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية»الجمال والأناقة والزينة» وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نوياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، ومع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.

تحليل لعبة« بي أو أس 2011»PES2011 :

تعد لعبة «برو ايفولوشيون سوكر" والمختصرة ب" بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006 ، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب»برو ايفولوشيون سوكر "المستوحاة من الطبعة اليابانية" واينينغ ايليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسون).

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق بالغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسة من اللعبة)،وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة

عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى.

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) والتضحية (من أجل الفريق) والمثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) والأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) والمهارة (في الأداء) والتخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) والذكاء والتكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)،إضافة إلى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون).

لعبة الحوت الأزرق:

بدأت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام 2013 مع "f57" بصفتها واحدة ما يسمى،بمجموعة الموت" من داخل الشبكة الاجتماعية فكونتا كتي (موقع للتواصل الاجتماعي يشبه تقريبا موقع التواصل الاجتماعي فيسبوك),ويزعم أنها تسببت في أول انتحار سنة 2015.

عرفت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام 2016 استخداما أوسع بين المراهقين بعد أن جلبت الصحافة الانتباه إليها من خلال مقالة ربطت العديد من ضحايا الانتحار بلعبة الحوت الأزرق وخلق دالك موجة من الذعر الأخلاقي في روسيا (ورقة بحثية مقدمة من قبل الهيئة العربية للبث القضائي، 2018،ص19).

سادسا: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية

1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

- تنمية القدرات العقلية الأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

-يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

-الابتعاد من الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة النوع.

-ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

-تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها إلى حقيقتها المدرسة ما بين البيت والمدرسة.

-تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

-إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.

- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.

- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية (فاطمة همال،2011،ص142).

-ومن الناحية الاجتماعية أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء،وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة (الزيودي،2015،ص16)

- استغلال حب الأطفال للألعاب الإلكترونية وإدخالها في نظم التعليم وفي جميع المراحل التعليمية وجميع المواد لأنها تزيد من دافعية المتعلمين وذالك لاحتوائها على مؤثرات سمعية وبصرية على حد سواء (الرحمان,2016,ص38).

– يخدم العديد من الوظائف الوجدانية ومنها رغبة التحقق، كذالك يمكن استخدامها لتقديم فهم حدسي لكثير من القوانين الطبيعية (سرج، 2009، ص51).

– يمكن استخدام الحاسوب في تعليم دروس اللغات مما يطور المهارات اللغوية واستخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تحفز التلاميذ على الدراسة بدلا من استغلال الوسائل التكنولوجية في ألعاب إلكترونية لا تعود بالفائدة عليهم (حركات، 2006،ص427).

2– سلبيات الألعاب الإلكترونية:

–تشير الأستاذة حسنى(2002)أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس أنه من الآثار السلبية على صحة الأطفال وجود إصابات متعلقة بالجهاز العضلي والعظمي نتيجة الحركة السريعة المتكررة.

– الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة أسفل الظهر.

– ازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.

– وجود نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق فهي تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان.

– الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا غير اجتماعي فهو يقضي ساعات مع الألعاب غير متواصل مع الآخرين.

– تخلق طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية.

– تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في لإشباع حاجاته من هذه اللعبة.

– ميل الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية واستخدامها لإسقاط مشاكلهم ومشاعرهم في تلك اللعبة وممارسة، كما أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر وأن العنف الذي في الألعاب الإلكترونية أكثر ضررا من العنف الذي يعرضه التلفزيون.

– وفي موقع دنيا الإلكتروني يشير إلى نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.

إن من يفاقم هذه المشكلة هم الآباء لأنهم من يقومون بشراء هذه الألعاب لأطفالهم دون الاستفسار عن محتواها وأهدافها وبسبب قلة الوعي لمخاطرها، فهم يظنون أن أبنهم أمام أنظارهم وبعيدا عن رفقاء السوء، ولا يعلمون أن الابن أو البنت عند قيامه باللعب في غرفته أو بمفرده ليس بالضرورة يكون بعيدا عن أقرانه أو أنه سالما من رفقاء السوء، فهذه الألعاب الإلكترونية تتيح للأطفال الدخول على الأنترنث والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم (العقيلي، 1431، ص37).

ومما سبق نجد أن الألعاب الإلكترونية تحمل في طياتها مجموعة من الإيجابيات والفوائد التي تنمي خيال الطفل وتدريبه على استخدام التقنيات الحديثة وحل مشكلاته بنفسه،كما أنها لا تخلو من السلبيات التي تنعكس سلبا على نفسية الطفل وشخصيته كالأضرار الصحية والنفسية والتربوية...الخ.

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية مختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها جذابة كالصور والألوان والموسيقى وغير ذالك حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشيعها وتغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال.

الفصل الثالث: العنف المدرسي

تمهيد

أولا- تعريف العنف

ثانيا- نظريات العنف

ثالثا- أنواع العنف

رابعا- تعريف العنف المدرسي

خامسا- أشكال العنف المدرسي

سادسا- العوامل المؤدية إلى انتشار العنف المدرسي

سابعا- الوقاية والعلاج من العنف المدرسي

خلاصة الفصل

تمهيد:

إن العنف المدرسي من أهم المشكلات الاجتماعية التربوية بأنواعه الانفعالي أو السلوكي، حيث انتشرت في الآونة الأخيرة ظاهرة العنف في المؤسسات التعليمية وخاصة المرحلة المتوسطة، فسوف نتطرق في إلى هذا الفصل إلى تعريفات ونظريات تلم بهذه الظاهرة وأيضا التطرق إلى أهم العوامل المؤدية انتشار هذه الظاهرة في الوسط المدرسي وكذالك الإجراءات الأزمة لمنع انتشار هذه الظاهرة بشكل كبير.

أولا- تعريف العنف:

يرجع أصل كلمة عنف في اللغة العربية إلى الفعل (عنُفَ) ويقال : عنُفَ به وعليه يعنفُ عنفاً وعنافةً :

- لم يرفق به، فهو عنيف، وعنّفَ فلاناً : أي لامه بشدةٍ وعنف وعتب عليه، وأعتَنَفَ الأمر: وأي أخذه بعنف (البستاني،1997 ،ص 638).

- (عنُف): الخرق بالأمر وقلة الرفق به، وهو ضد الرفق، وهو عنيفٌ إذا لم يكن رفيقاً في أمره.

- والعنيف من لا رفق له بركوب الخيل، والشديد من القول .

وتعرف (منظمة الصحة العالمية 2002) العنف بأنه : الاستعمال المتعمد للقوة الفيزيائية (المادية)أو القدرة سواء بالتهديد أو الاستعمال المادي الحقيقي ضد الذات أو ضد شخص آخر أو ضد مجموعة أو مجتمع بحيث يؤدي إلى حدوث (أو احتمال حدوث) إصابة أو موت أو ضرر نفسي أو سوء النمو أو الحرمان، ويرى العقاد أن العنف هو استجابة سلوكية تتميز بصفة انفعالية شديدة قد تنطوي على انخفاض في مستوى التفكير

ويعرفه (عبد المحمود والبشري 2005) بأنه : السلوك الذي يتضمن استخدام القوة في الاعتداء على شخص أخر دون إرادته، والإتيان والامتناع عن فعل أو قول من شأنه أن يسيء إلى ذلك الشخص ويسبب له ضرراً جسمانياً أو نفسياً أو اجتماعيا (عبد المحمود والبشري،، 2005، ص 13)،أما( ) étal Silvia, 2011 فيرون أن العنف هو : التهديد أو محاولة الاستعمال أولإستعمال الفعلي للقوة الفيزيائية التي تؤدي إلى الأذى البدني وغير البدني (Silvia. Étal ، 2011 ص2).

العنف (Violence) كلمة تعني الأذى والشدة والتحريف والاغتصاب، وهي تنحدر من الكلمة اليونانية (Valencia) والتي تعني السمات العنيفة والوحشية والقوة، وكلمة العنف (Violence) اسم

مشتق من الفعل (violat) والذي يعني يعتدي على وينتهك ويدنس ويغتصب، ويورد (مختار 1999) مجموعة من التعاريف للعنف منها تعريف (باس Buss) الذي يرى بأنه سلوك يصدره الفرد لفظياً أو بدنياً أو مادياً، صريحاً أو ضمنياً مباشراً أو غير مباشر، ويترتب على هذا السلوك إلحاق أذى بدني أو مادي للشخص نفسه صاحب السلوك أو للآخرين، كما يعرفه (بركوتز Berkowitz)بأنه السلوك الذي يهدف إلى إلحاق الأذى ببعض الأشخاص والموضوعات، ويعرفه (برترام Bertram) بأنه السلوك الذي يصدر عن فرد أو جماعة من الأفراد بقصد إيذاء الآخرين (مختار، 1999, ص50).

والعنف يتطور مع نمو الطفل وتظهر بوادر العنف والعدوان في سلوكه من عمر سنتين تقريباً في صورة عنف تجاه لعبة أو موضوع آخر قد يسبب له الإحباط، ويسمى هذا النوع من العنف بالعدوان الظاهري، ثم يتطور ويصبح موجهاً نحو الأشخاص ويتخذ صورة العنف اللفظي كالسب الإهانة، والعنف البدني مثل الضرب والعض، ويظهر هذا السلوك بين (4-6)سنوات، ويبقى مع بعض الأطفال وينمو ويتطور حتى يصبح سلوكاً يمارسه الأفراد نحو القرين أو الأولاد أو المجتمع باختلاف اتجاهاتهم (467، 1990، Paul).

تختلف تعاريف العنف من باحث إلى أخر ومن عالم إلى أخر ومشاربهم الفكرية وفيما يلي أهم التعاريف:

تعريف دودسون: العنف هو شعور بالغضب أو العدوانية يتجسد بأفعال دامية جسديا أو بأعمال تهدف إلى تدمير الآخر.

تعريف دينستين :هو استخدام وسائل القوة والقهر أو التهديد باستخدامها لإلحاق الأذى والضرر بالأشخاص والممتلكات وذالك من أجل تحقيق أهداف غير قانونية أو مرفوضة اجتماعيه (شكور، 1997، ص22).

ومنه يمكن القول بان العنف سلوك مؤدي يلحق الضرر بالفرد أو بكل ما هو مادي محيط به مخلفا أضرارا تتفاوت جسامتها وأخطارها كما هو رد فعل سواء كان شرعيا أو غير شرعي.

ثانيا-النظريات المفسرة للعب

هناك افتراضات أساسية قامت عليها بعض النظريات الشائعة في تفسير سلوك العنف وهي وجهة النظر البيولوجية، نظرية التحليل النفسي، فرضية العدوان الناتج عن الإحباط، النظرية السلوكية، نظرية التعلم الاجتماعي.

1- النظرية البيولوجية :

تتمثل وجهة النظر البيولوجية في النظر إلى الإنسان على انه عنيف بطبيعته وان العنف محصلة للخصائص البيولوجية للإنسان فلقد وجدت بعض الدراسات الحديثة إن هناك علاقة بين العنف من جهة واضطرابات الجهاز الغذي والكروموسومات ومستوى النشاط الكهربائي في الجهاز العصبي المركزي من جهة أخرى كما أكد سيميسون (Simpson ،2001) أن لدى الإنسان بشكل عام نزعة موروثة لاستخدام استجابات عدوانية وسلبية حيث اكتشف بأن هناك منبهات تعمل كمطلقات فطرية للاستجابات العدوانية وهي مرتبطة بالنظام العصبي العضلي للفرد.

2- نظرية التحليل النفسي:

كان فرويد من الأوائل الذين اعتبروا العدوان سمة من سمات الشخصية، حيث اعتقد أن السلوك البشري عدواني بالفطرة، والعنف ينتج جراء دافع بيولوجي يضمن الحياة وبقاء الجنس من جانب ومن جانب آخر يقود للموت.لقد جعل فرويد غريزة العدوان متصلة بغريزة الموت واستنادا إلى هذا الافتراض

فكل إنسان يخلق ولديه نزعة التخريب نتيجة الإحباطات التي تواجهه ويحب التعبير عنها بشكل أو بآخر فإن لم تجد هذه الطاقة منفذا لها إلى الخارج»البيئة"فهو يوجه نحو الشخص نفسه(العقاد، 2001).

ويرى فرويد أن الإحباط، قد يحدث للطفل عندما يحدث ما يؤخر أو يعطل أو يتحكم في إشباع حاجاته، وهنا يبدأ في تفاعله العدواني ويحطم ما يراه أمامه، تعتمد درجة تحمل الفرد للإحباط بعد نضوجه وتفاعله على الطريقة العنيفة التي مارسها في طفولته، على درجة التحكم، والضبط والمرونة التي اكتسبها من البيئة المحيطة به.

وقد ثار حول هذه النظرية الكثير من الجدل وعارضها بعض الباحثين، أن هذه النظرية لم تنجح في وضع نماذج تفسيرية صالحة ومقنعة، فهي بعيدة عن الواقع وغير صالحة لتفسير بعض أنماط السلوك الإجرامي وأحيانا أخرى تقدم تفسيرات عامة غير مقنعة وغير مناسبة في الزمان والمكان.كما يرى آخرون بأنها يصعب تعميمها على الإنسان، لان الإنسان منذ ولادته وهو في جماعة يتعلم منذ اللحظة الأولى، ويكتسب عن طريقها دوافع توجهه(علاوي، 1998).

3- نظرية العدوان - الإحباط:

من أشهر علماء هذه النظرية نيل ميللر، روبرت سيرز، ليوناردوب، جون دولارد، وينصب اهتمام هؤلاء العلماء على الجوانب الاجتماعية للسلوك الإنساني وقد عرضت أول صورة لهذه النظرية على فرض وجود ارتباط بين الإحباط والعدوان، حيث يوجد ارتباط بين الإحباط كمثير والعدوان كاستجابة، كما يتمثل جوهر النظرية في الآتي :

- أن الإحباطات تزيد من احتمالات رد الفعل العدواني.
- أن العدوان يفترض مسبقا وجود إحباط سابق.

وتختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد ويعتبر كف السلوك العدواني في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر ويؤدي ذالك إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدواني. النظرية السلوكية :

يرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم، ولذالك ركزت بحوث ودراسات السلوكيون في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك برمته متعلم في البيئة، ومن ثم فإن الخبرات المختلفة (المثيرات)التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني والاستجابة العنيفة، قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف محبط.وانطلق السلوكيون إلى طائفة من التجارب التي أجريت بداية على يد رائد السلوكية جون واطسون وبهذا يعتبر السلوكية أن العدوان سلوك متعلم يمكن تعديله.وكان أسلوبهم في التحكم فيه ومنعه عن الظهور، هو القيام بهدم نموذج التعلم العدواني وإعادة بناء نموذج من التعلم الجديد (العقاد، 2001).

4- النظرية المعرفية:

حاول علماء النفس أن يتناولوا سلوك العنف لدى الإنسان للبحث والدراسة بهدف علاجه وقد ركزوا في معظم دراستهم وبحوثهم حول الكيفية التي يدرك بها العقل الإنساني وقائع إحداث معينة في المجال الإدراكي أو الحيز الحيوي للإنسان كما يتمثل في مختلف المواقف الاجتماعية المعاشة وانعكاسها على الحياة النفسية للإنسان مما يؤدي الى تكوين مشاعر الغضب والكراهية.وكيف ان مثل هذه المشاعر تتحول إلى إدراك داخلي يقود صاحبه إلى ممارسة السلوك العدواني.ومن ثم كانت طريقتهم العلاجية للتحكم في هذا النوع من السلوك العدواني عن طريق التعديل الإدراكي ولا يترك فيه أي غموض أو إبهام مما يجعله متبصرا بكل الأبعاد والعلاقات بين السبب والنتيجة.

5- نظرية الذكاء الانفعالي :

صاحب هذه النظرية هو جولمان حيث يعد مشكلة السلوك العدواني في مرحلة المراهقة، من أهم المشكلات التي اهتم بها جولمان فحوادث العنف والقتل التي تجري بين الطلاب في المدارس الإعدادية والثانوية دفعت جولمان إلى إجراء المزيد من البحوث عن المهارات الانفعالية لدى المراهقين وأولاها الأهمية في برامج تنمية المهارات الانفعالية والاجتماعية، ويرى جولمان أن أطفال اليوم يعانون من عدة مشكلات منتشرة بشكل واضح في المجتمع الأمريكي والمجتمعات الأخرى، وتنبئ كل المؤشرات إلى اتجاه سلوك الأطفال بثبات إلى الانحراف وتظهر من خلال أنماط سلوكية مثل :الانسحاب أو المشكلات الاجتماعية، عدم الانتباه والمشاكل والتفكير،الجنوح والعدوانية.

لقد أطلق جولمان على هذه المشكلات اسم الانحراف العاطفي ويعني النقص الكبير في الكفاءات الانفعالية، فان أساس مشاكل الأطفال الخطيرة يكمن باحتياجاتهم المتزايدة للكفاية العاطفية الاجتماعية، وهناك خلل ما يوحد هؤلاء الأطفال هو أنهم يتخيلون أن الأطفال الآخرين عدوانيون ضدهم، ولا يفكرون في لحظة غضب سوى في شيء واحد هو الاعتداء.هؤلاء الأطفال ضعفاء عاطفيا بمعنى إنهم سريعو التوتر يشعرون بالغيض لأسباب كثيرة في معظم الأحيان دون الانتباه لما يحدث في الواقع.

فبمجرد أن يقترحوا التهديد يقفزون إلى الفعل، ويتصفون بالاندفاعية ويفتقدون الى مهارات وعي الذات أي فهم مشاعرهم ومشاعر الآخرين. هذه السلوكات تدل على تحيز إدراكي عميق لدى الأطفال العدوانيين، فالميل الذهني الذي الأطفال العدوانيين طوال حياتهم هو الذي يجعلهم عرضة للمشاكل، فيرى جولمان بأن التوجه العدواني يبدأ منذ سنوات الدراسة المبكرة حيث نجد أن الأطفال الأكثر عدوانية يفشلون في تعلم التفاوض وحل النزاعات، بل يتعلمون القوة ويفشلون في تعلم أي سيطرة على الذات في الصف ويلجئون للقوة والتهديد في حل خلافاتهم.

6- نظرية التفكك الاجتماعي:

التفكك الاجتماعي مصطلح شاع استخدامه في كتابات علماء الاجتماع للدلالة على مفهوم عام يشمل كل مظاهر سوء التنظيم في المجتمع من الناحيتين العضوية والثقافية وقد يراد به أحيانا عدم التناسق أو التوازن بين أجزاء ثقافة المجتمع، وقد يراد به أحيانا عدم التناسق أو التوازن بين أجزاء ثقافة المجتمع وتتمثل دواعي التفكك الاجتماعي في التغيرات السريعة التي تحدث داخل المجتمع، فعندما يتعرض المجتمع لحالة من عدم الاستقرار في العلاقات القائمة بين أعضائه فإن الترابط الاجتماعي ينعدم بين أجزائه (أبو توتة، 1998).

ويضيف أبو توتة أن (دورتن سيلين) الباحث الأمريكي أول من أفصح عن أثر التفكك الاجتماعي في إحداث الظاهرة الإجرامية، عندما أوضح أن المجتمعات الريفية يسودها الترابط الاجتماعي ويشعر الفرد داخلها بالأمان والاستقرار مما يجعل سلوكه منسجما مع المعايير السائدة في المجتمع، بخلاف المجتمع الحضري، ويلخص (سيلين)مضمون نظريته في الأتي :

إن التفكك الاجتماعي يلعب دورا قويا في نمو ظاهرة السلوك المنحرف، باعتبار أن الفرد يرتبط بمجموعة من الوحدات الاجتماعية والنظم وكل وحدة منها تشبع له بعض الحاجات، ولكل وحدة مجموعة من المعايير التي تنظم السلوك، فإذا كانت تلك المعايير واحدة بالنسبة لكل الوحدات في المعايير التي تنظم السلوك، وحي أن الفرد في تفاعله داخل المجتمع ينتقل من جماعة الأسرة إلى جماعة الرفاق ومن المدرسة إلى زملاء العمل ومن خلال تفاعل الفرد مع هذه الجماعات فإنه يكتسب منها بعض معايير السلوك التي توجه علاقاته بالآخرين، وأن فرصة التماثل بين المعايير تزداد كلما كانت الجماعات التي يتفاعل معها الفرد محدودة بعكس ما إذا اتسعت دائرة تفاعله وهو ما يؤدي إلى حالة من اضطراب في

المخزون المعرفي من معايير في حالة وجود أنماط ثقافية مختلفة بين الجماعات تؤدي لصراعات داخلية تؤدي إلى أنماط إنحرافية.

7- النظرية الاجتماعية الأنثروبولوجية:

ترى هذه النظرية أن الاتجاه الفطري يقسم إلى قسمين،القسم الأول:عوامل الجماعة والقسم الثاني: ثقافة العنف، أما القسم الأول وهو عوامل الجماعة يقوم على فكرة العدوة الجماعية حيث يفقد الأفراد التفكير المنطقي في إطار الزمرة أو الجماعة، وقد افترض فستنجر وآخرون وجود حالة سيكولوجية أسموها حالة اللاتفرد تؤدي الى زيادة السلوك الاندفاعي الممنوع اجتماعيا بما في ذالك سلوك العنف وقد يستثار التفرد بفعل ظروف معينة منها المجهولية (وهي أحساس الفرد أن لا أحد يعرفه ولاستشارة كالصوت المرتفع والعقاقير) أما القسم الثاني فهو ثقافة العنف وهو من المداخل الحديثة في تفسير ظاهرة العنف وذالك الذي يبنى على افتراد مؤداه وجود ثقافة تجسد اتجاهات المجتمع نحو العنف مثل :تمجيد العنف في الروايات ووسائل الإعلام واعتناق معايير اجتماعية تقوم على أفكار مثل(الغاية تبرر الوسيلة) وأيضا إذا كان قوانين التنافس في التعاملات اقتصادية أو اجتماعية على النحو الذي يجعله القانون الأساسي للبقاء، مما يزيد معه العنف وبالتالي تصبح النتيجة النهائية لوجود الثقافات أساسية أو فرعية تمجد العنف وتقره وتبرز نتائجه في المجتمع (الجوهري، 1980).

8- نظرية التعلم الاجتماعي:

تتلخص وجهة نظر باندورا في تفسير العدوان بأن معظم سلوك العنف يكتسب من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الأطفال سلوك العنف بملاحظة نماذج وأمثلة من السلوك العنيف يقدمها أفراد الأسرة والأصدقاء والأفراد الراشدين في بيئة الطفل، وهناك عدة مصادر يتعلم من خلالها الطفل بالملاحظة منها التأثير الأسري، الأقران،النماذج الرمزية كالتلفزيون.

- اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.

- تأكيد هذا السلوك من خلال التعزيز والمكافئات.
- العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الإهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف.

لذالك فإن نمط التنشئة الأسرية والاجتماعية يلعب دورا قويا في نمو ظاهرة السلوك المنحرف، باعتبار أن الفرد يرتبط بمجموعة من الوحدات الاجتماعية والنظم، وكل وحدة منها تشبع له بعض الحاجات ولكل وحدة مجموعة من المعايير التي تنظم السلوك فإذا كانت تلك المعايير واحدة بالنسبة لكل الوحدات الممثلة للثقافة في المجتمع، حينئذ لا توجد مشكلة ولكن تظهر المشكلة حينما تختلف هذه الوحدات في المعايير التي تنظم السلوك، وحيث إن الفرد في تفاعله داخل المجتمع ينتقل من جماعة الأسرة إلى جماعة الرفاق ومن المدرسة إلى زملاء العمل، ومن خلال تفاعل الفرد مع هذه الجماعات فإنه يكتسب منها بعض معايير السلوك التي توجه علاقته بالآخرين(أبو عيد، 2004).

ومعنى ما سبق أنه إذا اختلفت المعايير التي تنظم السلوك بين الوحدات الاجتماعية التي ينتقل الفرد في تفاعله داخل المجتمع بينها وهي الأسرة، المدرسة، جماعة الرفاق وزملاء العمل وغيرها، فإنه عندئذ سيحدث للفرد صراعات داخلية تؤدي به إلى العنف وإنه كلما اتسعت دائرة تفاعله، فإن ذالك سيؤدي إلى حالة من الاضطراب في المخزون المعرفي للمعايير،ففي حالة وجود معايير مختلفة بين الجامعات تؤدي إلى صراعات داخلية يترتب عليها أنماط مختلفة من العنف.

وفي الأخير يمكننا القول بأن هذه النظريات تمثل جزء هام من التراث النظري لموضوع العنف، وهي على الرغم من تعدد تفسيراتها تتبنى اتجاهات وآراء تكمل بعضها البعض.

ثالثا- أنواع العنف:

- **العدوان اللفظي:** يظهر بصورة القول والكلام المتمثل في السب والشتم ووصف الآخرين بالصفات السيئة.

•**عدوان تعبيري أو إشاري:** يستخدم بعض الأطفال الإشارات مثل إخراج اللسان أو قبضة اليد.

•**العدوان العنيف بالجسد** :يتمثل في استخدام الطفل جسده في إيذاء الآخرين.

•**عدوان المنافسة** :غالبا ما يكون السلوك العدواني حالة عابرة في سلوك الطفل نتيجة المنافسة أثناء اللعب.

•**العدوان المباشر** :يقال للعدوان أنه مباشر للطفل إذا وجهه مباشرة إلى الشخص مصدر الإحباط وذلك باستخدام القوة الجسمية والتعبيرات اللفظية وغيرها.

•**العدوان الغير المباشر** :عندما يفشل الطفل في توجيه العدوان مباشرة إلى مصدره الأصلي خوفا من العقاب فيحوله إلى شخص أخر أو شيء تربطه صلة بالمصدر.

•**العدوان الفردي** :يوجهه الطفل مستهدفا إيذاء شخص .

•**العدوان الجماعي:** يوجهه مجموعة من الأطفال نحو طفل أو أكثر.(الشربيني،2000،ص75)

•**العدوان نحو الذات** :إن العدوانية عند الأطفال المضطربين سلوكيا قد توجه نحو الذات وتهدف إلى إيذاء النفس مثل: تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو لطم الوجه أو ضرب الرأس.

•**العدوان لهياجي غير المنظم:** وفيه تحدث استثارة عامة في الكائن نتيجة وجود أكثر من مثير مما يؤدي إلى قيامه بهجوم بشكل عشوائي غير منتظم وعلى كل الجهات وبمختلف الوسائل التي يستطيع الكائن استخدامها.

وعليه فإن ما يتم مشاهدته ضمن الألعاب الإلكترونية من حركات عنف ومناظر مخلة بالحياء، تمس الجانب العقائدي والديني والاجتماعي، وكذا الحديث عن هاته الألعاب طوال تجعل من الطفل شخصا عنيف وعدواني غير اجتماعي يشكل خطرا على نفسه وغيره من محيطه، فبتقليده لتلك الحركات الموجودة بالألعاب قد يؤذي نفسه أو غيره، ويعود العنف شكلا من أشكال شخصيته، كحركات الملاكمة أو المبارزة , أو القفز، أو التكسير لإثبات الشجاعة والتشبه ببطل اللعبة الذي يشكل نموذجا له ولأقرانه (عدنان،2006، ص26).

رابعا- تعريف العنف المدرسي:

عرف أحمد حويتي العنف المدرسي بأنه»مجموعة السلوكيات الغير مقبولة اجتماعيا بحيث يؤثر على النظام العام للمدرسة ويؤدي إلى نتائج سلبية بخصوص العلاقات داخل المؤسسة والتحصيل» ونحدده بالعنف المادي كالضرب والمشاجرة والسطو على ممتلكات المدرسة والتخريب داخل المدارس والكتابة داخل الجدران والاعتداء الجنسي والانتحار وحمل السلاح والعنف المعنوي كالسب والشتم والسخرية والاستهزاء ولعصيان وإثارة الفوضى بأقسام الدراسة (بن قفة،2014،ص86).

يعرف»العريني» العنف المدرسي بكونه كل ما يصدر من التلاميذ من سلوك، أو فعل يتضمن إيذاء الآخرين ويتمثل في الاعتداء بالضرب والسب وإتلاف الممتلكات العامة والخاصة. ويكون الفعل هو تحقيق مصلحة (الشهري، 2009،ص14).

ويقصد به العنف بين التلاميذ أنفسهم، أو بين المدرسين والتلاميذ وهذه الحالات مجتمعة تشير بين العنف المدرسي الشامل الذي تسوده حالة عدم الاستقرار، وتظهر فيه بكل وضوح عدم القدرة على السيطرة على ظاهرة العنف المدرسي المنتشرة بين التلاميذ أنفسهم أو بين المدرسين، كما يشير هذا المفهوم إلى تخريب المتعمد للممتلكات، حيث يطلق عليه تسمية العنف الفردي والذي ينبع من فشل التلاميذ وصعوبة مواجهة أنظمة المدرسة والتأقلم معها، ومما الشك فيه أن العنف المدرسي تأثيرات سلبية كبيرة تنعكس على الطالب ويظهر هذا في مجال السلوكي والاجتماعي والانفعالي (رزوق،2007،ص31)

Dubet يعرف (1998) العنف المدرسي": هو مجموعة السلوك غير المقبول في يعرف المدرسة بحيث تؤثر على النظام العام للمدرسة، ويعيق العملية التعليمية داخل الفصل ويؤدي إلى نتائج سلبية بخصوص التحصيل الدراسي ويتمثل في العنف المادي كالضرب والشاحنة والسطو أو تخريب الممتلكات المدرسية أو الغير الكتابة على الجدران والطاولات الدراسية، والاعتداء الجسمي والقتل والانتحار، وحمل

السلاح بأنواعها، والعنف المعنوي كاسب والشتم والسخرية الاستهزاء والعصيان بالإضافة إلى إثارة الفوضى بشتى طرقها بأقسام المدرسة والملاحقة بشتى أنواعها

ويعرفهاDebarbieux (1996): أن العنف المدرسي هو مساس بالنظام ومكونات المنظومة التربوية التي تتميز بقيم ومعايير اجتماعية وكذا المساس بالكيان الشخصي

-العنف المدرسي هو:كل تصرف يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين وقد يكون الأذى جسمي أو نفسي،فالسخرية والاستهزاء من الفرد وفرض الآراء بالقوة وإسماع الكلمات البذيئة جميعها أشكال مختلفة لنفس الظاهرة (عبد الرحمان،2003،ص4).

فالعنف المدرسي هو جميع السلوكيات القولية والفعلية التي تؤدي إلى إيذاء الآخرين ونبذهم وتهديدهم والاعتداء عليهم، أو على ممتلكاتهم في المدرسة بهدف الإيذاء والانتقام.

خامسا: أشكال العنف المدرسي:

ترى بعض الدراسات الميدانية أنّ العنف المدرسي يأخذ أشكالاً متعددة تعود أساساً إلى طبيعة الموضوع والشخص الذي يمارسه والشخص الذي يقع عليه العنف ويمكن التمييز حسبما أقره علماء الاجتماع وعلماء النفس وحتى الفلاسفة، بين شكلين أساسيين من العنف هما :العنف المادي والعنف الرمزي.

1-العنف المادي:

هو»إلحاق الضرر بالموضوع فيزيائيا، في البدن أو في الحقوق أو في المصالح أو في الأمن»(بالعزيز، 2000، ص 24).

وهو عنف واضح وعادة ما تكون أثاره بادية للعيان ويعد من أكثر أنواع العنف انتشارا ويتم باستخدام الأيدي أو الأرجل أو أي أداة من شئنها ترك آثار واضحة على جسد المعتدي عليه(منيرة،2009، ص34).

يحتوي هذا الصنف من العنف جملة لا حصر لها من الأحداث التي تركت بصماتها على التاريخ العام للإنسانية والتي تشغل الصفحات الأولى من الصحف المقروءة والنشرات الإخبارية، كالحروب بشتى أنواعها وحيثياتها، الجريمة بكل تفاصيلها وفاعليها، المظاهرات، الخرق بكل أنواعه ...الخ.

2-العنف الرمزي:

هو العنف ضد الممتلكات الشخصية فهو انتقام كلاسيكي لسلسلة سوداء من المعاملات السيئة، أي هو عنف يعتمد على الإشارات والرموز بالنسبة للضحية لأنه يخلف آثار نفسية عميقة (مكي وعجم، ص4).

ويهدف هذا النوع من العنف إلى استخدام طرق تعبيرية أو رمزية تُعبر في مضمونها عن محاولة تهديد أو نبذ أو احتقار الآخرين وتشير»خولة أحمد يحي إلى أن "العنف الرمزي»يشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الإهانة لهم كالامتناع عن النظر إليهم بطريقة الازدراء والتحقير (يحي، 2000، ص 186).

الحلول المقترحة للحد منه:

إن العنف ظاهرة موجودة منذ القديم، وهي في تزايد مستمر ويعمل العديد من الباحثين والدارسين على إيجاد حلول تقلل منها وإن لم تكن حلولا جذرية، فمن بين الحلول المقترحة لتفادي هذه الظاهرة أو على الأقل التقليل منها ومن حدتها:

-غرس الأخلاق الحميدة والسلوكيات الاجتماعية الإيجابية في نفس التلميذ.

-توجيه التلميذ إلى الاهتداء بالقرآن والسنة في سلوكاته.

-غرس القيم الروحية وتصحيح الأفكار الخاطئة.

-ضرورة متابعة وإرشاد الآباء للأبناء وتوجيههم خاصة فيما يخص وسائل الإعلام لاسيما»الانترنت."

-تحكم الفرد في مشاعره وتفكيره وردة فعله اتجاه الأشخاص والموضوعات.

-الإرشاد الجماعي من خلال التعرف على السلوكات الاجتماعية وغير المرغوب فيها وتعزيز السلوكات المرغوب فيها.

-تقديم نموذج إيجابي منسجم مع قيمنا الدينية والأخلاقية.

-تركيز الآباء على تعليم الأبناء القيم الأخلاقية وضرورة الامتثال بها.

-تعريف التلميذ ببعض مواقف الرسول صلى الله عليه وسلم في المجتمع:السلم، المؤاخاة، العفو عند المقدرة والحلم. (بن الدريري، ص 94 -93).

سادسا: العوامل المؤدية إلى انتشار العنف المدرسي:

إن ما يصدر عن التلميذ المتوسط من مشكلات سلوكية قد يعزى إلى عدة أسباب، مرتبطة بالتلميذ نفسه، أو متعلقة بأسرته، أو بالبيئة التي يعيش فيها، أو متعلقة بمدرسته، أو متعلقة بالمرحلة العمرية التي يمر بها التلميذ وهي مرحلة المراهقة، والتي تمثل من الوجهة الاجتماعية (السيد،1997، ص 272)

1-عوامل مرتبطة بالتلميذ :

يؤدي الانتقال من مرحلة التعميم الأساسي إلى مرحلة التعليم الثانوي إلى تعزيز الشعور بالنضج والاستقلال الناتج عن مختلف التغيرات التي يعرفها التلميذ سواء كانت تغيرات فيزيولوجية، أو عقلية، أو انفعالية، هذه التغيرات تؤدي في الظروف غير العادية إلى ظهور المشكلات السلوكية، وبالتالي تنعكس على تصرفات التلميذ، وتتميز تصرفاته بالعواطف الانفعالات الحادة ومن الأسباب المؤدية إلى هذه المشكلات السلوكية هي:

أ- النمو الجسمي:

حيث تبدو مظاهره في النمو الغددي الوظيفي، وفي نمو الغددي الوظيفي وفي نمو الأعضاء الداخلية ووظائفها المختلفة في نمو الجهاز العظمي، فتغير المراهق في الطول، الوزن، الحجم، وأي خلل في النمو الجسمي للمراهق المتمدرس يسبب لو اضطرابات في الشخصية.

ب- التغيرات العقلية:

تتميز في النشاط العقلي للتلميذ المراهق بالاتجاه نحو التخصص والتمايز، حيث يكتمل نمو الذكاء بين 15-19 سنة، كما تظهر الميولات العقلية في المجالات الدراسية بناءا على الفروق الفردية، وتتمايز لديهم القدرات العقلية كالقدرة اللغوية، اللفظية، الإدراكية، فتتنوع بذلك ميول التلاميذ تبعا للتخصصات الموجودة في المرحلة الثانوية، ويحدث أن يحصل العكس فيؤدي ذلك إلى ظهور مشكلات سلوكية تكون تعبيرا عن الرفض.

ج- التغيرات الانفعالية:

حين يشكل النمو الانفعالي في مرحلة المراهق جانبا أساسيا في عملية النمو فتتأثر انفعالات المراهق بالتغيرات الخارجية التي تطرأ على أجزاء جسمه، وما يميز الحياة الانفعالية للمراهق هي الانفعالات العنيفة، ويصبح عرضة للغضب عند تعرضه لأي موقف يشعره بالنقص كالتعرض للظلم والحرمان من أحد حقوقه، وقد يلجأ المراهق إلى التعبير عن غضبه إما بالانتقام أو التهديد أو الضرب.

2- العوامل المرتبطة بالمدرسة :

المدرسة هي تلك البيئة التي أوجدتها الحاجة لتقديم تعليم منظم ضروري للأجيال الجديدة وإعدادهم للحياة عن طريق إكسابهم المعارف والقيم التي تتماشى مع المعايير الاجتماعية، بحيث يصبحوا معدون إعدادا صالحا للحياة الاجتماعية (فهيم، 1987، ص 57).

فالمدرسة هي المكان الوحيد الذي يتواجد فيه التلميذ بهدف تلقي تعليمه، كما يمكن أن تكون أيضا سبب في حدوث بعض المشاكل السلوكية الخاطئة للتلاميذ خاصة إذا كانت الإمكانيات المتوفرة في البيئة المدرسية غير متناسبة مع أعداد التلاميذ وعندها لا يتلاءم المنهج المدرسي مع الإمكانيات والقدرات الفعلية للتلاميذ، ويضيف»نيروين ومندلر "أسباب أخرى تتعلق بالبيئة المدرسية والتي نلخصها في:

- عدم وضوح اللوائح والقوانين المدرسية التي تحكم السلوك الطلابي.
- قسوة الإدارة وسوء معاملة التلاميذ والعقوبات الصارمة ومصادرة حريتهم، فالمدرسة لابد أن تكون مكان جذب للتلميذ.

3- عوامل تتعلق بالأستاذ:

يبرز دور الأستاذ بالدرجة الأولى في المساعدة على تشكيل شخصية التلميذ، فمهمته يجب أن تكون مساعدة التلميذ على مواجهة الصعوبات والمشاكل، بهدف كسب ثقته بتواضع ومحبة، فالأستاذ هو القادر على إيصال المعارف والمعلومات والخبرات التعليمية للمتعلم وذلك باستخدام وسائل وأساليب فنية تحقق هذا الاتصال (شحاتة، 1993، ص 43).

لذلك نجد "ليسمي" يقول أن المدرس قد يتسبب في مشاكل القسم إذا ما فشل في مراقبة ومتابعة القسم الدراسي، حيث يؤدي هذا إلى خلق ظروف مشجعة للتلاميذ على ارتكاب أنواع من السلوك تجاوبا مع هذا النوع من عدم الاكتراث والمراقبة الأمر الذي يؤدي إلى الفشل في إدارة القسم، كما يكون الأستاذ بمعاملته الصارمة سبب في حدوث مشكلات سلوكية داخل القسم، وهذه المشكلات تحدث عادة بين التلاميذ والأستاذ أو بين التلاميذ فيما بينهم (عدس، 1997، ص 241).

6-4- العوامل الاجتماعية:

تسجل ظواهر العنف المدرسي بحده في مؤسساتنا التعليمية الموجودة في مناطق معزولة وكذا في الأحياء الهامشية، إذ تظل الظروف الاجتماعية من أهم الدوافع التي تدفع التلميذ للممارسة فعل العنف داخل المؤسسات التعليمية، إذ في ظل مستوى الأسرة الاقتصادي المتدني وانتشار أمية الآباء والأمهات وظروف الحرمان الاجتماعي والقهر النفسي والإحباط...كل هذه العوامل وغيرها تجعل هؤلاء التلاميذ عرضة لاضطرابات ذاتية وتجعلهم كذلك غير متوافقين شخصياً واجتماعيا ونفسياً مع محيطهم الخارجي؛ فتعزز لديهم عوامل التوتر كما تكثر في شخصيتهم ردود الفعل غير المعقلة، ويكون رد فعلهم عنيفاً في حالة ما إذا أحسوا بالإذلال والمهانة أو الاحتقار من أي شخص كان وهنا يجب التركيز على دور التنشئة الاجتماعية وما تلعبه من أدوار طلائعية في ميدان التربية والتكوين، فعندما تعمل التنشئة الاجتماعية على تحويل الفرد ككائن بيولوجي إلى شخص ككائن اجتماعي فأنها في الوقت نفسه تنقل ثقافة جيل إلى الجيل الذي يليه، وذلك عن طريق الأسرة والمدرسة والمؤسسات الاجتماعية الأخرى. فالتنشئة الاجتماعية من أهم الوسائل التي يحافظ بها المجتمع عن خصائصه وعلى استمرار هذه الخصائص عبر الأجيال وهذه التنشئة هي التي تحمي التلميذ من الميولات غير السوية والتي قد تتبدى في ممارسة فعل العنف الذي يتسبب بالدرجة الأولى، في أذى النفس أولا وأذى الآخرين ثانياً.

وتتضمن مجموعة من العوامل الخاصة بالأسرة، جماعة الرفاق، وسائل الإعلام .

أ- جماعة الرفاق:

يرتبط معنى الجماعة بعلاقة الإنسان مع الآخرين والتناول العلمي لمفهوم الجماعة انطلق من نظريات ودراسات علم النفس الاجتماعي وخاصة جهود»دوركايم" و"لوين" وما إلى ذلك من الباحثين وصولا إلى أحد مؤسسي علم النفس الاجتماعي الحديث» كولي" (ويتيج، 1983، ص 315).

فالجماعة التي ينتمي إليها التلميذ ومهما كان نوعها تقوم بدور الإطار المرجعي التي منها يستمد الفرد معاييره ويستند إليه في تبرير مواقفه واتجاهاته لذلك لا تنفرد الأسرة بعملية التنشئة الاجتماعية فقد تكون بيئة الأسرة طيبة بينما المؤثرات الأخرى في جماعة الرفاق سيئة تفسد ما تحاول الأسرة إصلاحه (زهران، 1974، ص 222).

وبهذا الاعتبار تعد جماعات الرفاق من بين أهم مصادر وعوامل العنف لدى التلميذ وبناء على نتائج الدراسة الميدانية التي قامت بها»فلاير صالح" حول العنف المدرسي في الأردن، تبين أن سبب العنف في المدارس الأردنية ترجع إلى رفاق السوء (طالب، 2001، ص 109).

ب- وسائل الإعلام:

من الملاحظ في حياتنا المعاصرة أن دور وسائل الإعلام قد تعاظم بشكل هائل، وفي ضوء ذلك يذهب البعض إلى أن التغير الثقافي ما هو إلا ثمرة من ثمرات وسائل الإعلام، وهذا إنما يدل على خطورة الدور الذي تلعبه هذه الوسائل في بعض الحالات (علي، ص 234).

وهذا وقد زاد من تأثير وسائل الإعلام تعميم السلوكات العنيفة وانتشارها في المجتمعات، ويبلغ هذا التأثير أشده على الأطفال والمراهقين بحكم طبيعة المرحلة العمرية التي يعيشونها.

ويبرز الدور الذي تلعبه وسائل الإعلام المرئية خاصة في انتشار ظاهرة العنف، حيث أن وسائل الإعلام لا تخلوا صورها من صور العنف، بل إنها أحيانا لا تعمل إلا على تسويق ظاهرة العنف والعدوان، وهذا يؤثر على الأطفال والمراهقين على فهم وتشكيل اتجاهاتهم ومن بين أهم وسائل الإعلام التي تساهم في انتشار ظواهر العنف هي:

- التلفزيون:

هناك حقيقة لا مجال لإنكارها هي أن التلفزيون في هذا العصر أصبح جميع برامجه لا تخلوا من مشاهد العنف والجريمة وأن الناس وخاصة الطلاب في غالبية المجتمعات صارت تهتم بهذه الصور بشغف متزايد خاصة الصغار منهم، والواقع أن بعض الأشياء تصبح جزءا من الحياة اليومية حين ينعدم الإحساس بملاحظتها أو بوجودها وهكذا صار الأمر مع ما يعرضه التلفزيون من مشاهد الرعب والعنف والإثارة والإجرام.

- السينما:

يقول بعض الباحثين أن السينما تسبب الانخفاض في المستوى الأخلاقي،وإضعافا للقيم الإنسانية ونجعل الشباب حالما شاردا حيال الأفعال الغرامية والبوليسية، قلقا ومضطربا، فإذا وجد نفسه في بعض المواقف المتشابهة في الأفلام التي شاهدها ثار الصراع في نفسه واندفع إلى الجريمة(جادو، 2005، ص 147 -148).

ج- العوامل الأسرية :

هناك عوامل أسرية عديدة تساهم إلى حد كبير في حدوث سلوكات العنف، فالظروف الأسرية تلعب دوراً هاما في دفع المراهق إلى هذا النوع من السلوك وعليه نجد أن من أهم المشكلات التي يتعرّض لها المراهق في حياته هي نوعية العلاقة القائمة بين المراهق والراشدين،وعلى الخصوص الآباء وذالك بالتدخل في شؤونهم الخاصة بحيث تنوع أساليب المعاملة الوالدية، إذ يمكنهم أن يلجئوا إلى أساليب مختلفة منها:

أ ـ أسلوب العقاب:

يعتقد بعض الآباء أن العقاب نوع من الأساليب التربوية المهمة للتربية السليمة ولكن ما أكدته الدراسات هو أنه للعقاب خطورة من الناحيتين: الأولى تتمثل في العقاب ودرجته، فمن ناحية نوعيته

يتجهون إلى العقاب البدني وماله من آثار سلبية على جسم الطفل، بينما يلجأ بعض الآباء إلى العقاب النفسي والذي يأتي بآثار وخيمة على المراهق وتصرّفاته.(مجيد، 2008م، ص58).

ب- التذبذب في المعاملة:

يلجأ الوالدان إلى القسوة المفرطة حيناً، ويتساهلان معه حيناً آخر، إضافة إلى عدم اتفاق الوالدان على كيفية التعامل مع الطفل يؤدي إلى تفكك شخصيته، واضطرابها وعدم استقراره النفسي مما يؤدي به إلى التمرد على أوامر الوالدين، وبالتالي على النظام المدرسي(ألزغبي، 2001 م، ص141).

ج -العامل الثقافي والتعليمي للأسرة :

إنّ جو الأسرة الثقافي الذي يحيط بالأبناء، مما يؤثر في تقدمهم أو تخلّفهم، فالأسرة التي يشيع فيها الجهل لا تعتني بحالة الأبناء الدراسية وواجباتهم المنزلية ولا توفر لهم الجو المناسب الذي يساعدهم على الاستذكار واستيعاب الدروس، فهم لا يولون لأبنائهم أي نوع من الاهتمام في عامهم الدراسي لا داخل المنزل ولا في المدرسة إذ تجدهم منقطعين انقطاعا مستمرا عن مراقبتهم ومعرفة متطلباتهم وهو ما يجعل مردودهم دون المستوى المطلوب.

أما الأطفال المتفوقون دراسياً فهم أبناء أسرة تتمتع بمستو ثقافي لا بأس به، فالعائلة المثقفة والمتعلمة تسهم بفعالية في تكييف طفلها المدرسي بمساعدته على أداء واجباته المدرسية والحرص على نجاحه في الامتحانات الفصلية، وتشجيعه والوقوف بجانبه أثناء المراحل الصعبة مما يحفزه على النجاح والبقاء في صف المتفوقين (مصطفى، 2005 ، ص 44).

د- العامل الاقتصادي:

هذا العامل يحدد بمستوى الدخل المادي ويقاس من خلال المرتبات الشهرية أو المداخل السنوية التي يتقاضاها أفراد الأسرة، ويقاس هذا المستوى في بعض الأحيان أيضاً بممتلكات الأسرة من غرف،

منازل، سيارات أو من خلال الأدوات والأجهزة التعليمية الموجودة داخل المنزل من فيديو، جهاز كمبيوتر....

وتبين الدراسات الباحثة في هذا العامل المؤثر في التحصيل الدراسي أنّ الوضع الاقتصادي للأسرة يلعب دوراً هاما في المجال الدراسي للطفل، فالأسرة صاحبة الدخل المرتفع والذي من خلاله تتوفر الأمور الضرورية بل وتتعدى توفير بعض الكماليات لها ولأطفالها كالألعاب المتعلقة بالمواد الدراسية لهم من مراجع وقصص وغيرها، وماديات أخرى كالألعاب، الرحلات العلمية، الأجهزة التعليمية،فكل هاته الأمور تستطيع أن تضمن تحصيل جيد للتلميذ(وصفه والشهاب،2004، ص 144).

وبالإضافة إلى هذا فإن توفيرها للغذاء المتوازن والمساعد في نموه الجسمي من شأنه هو كذلك الإسهام في التحصيل الدراسي الجيد ويحدث عكس ذلك عند الأسر ذات المستوى الاقتصادي الضعيف والتي باستطاعتها توفير هذه الحاجات لأطفالها مقتصرة على شراء الضروريات من الأدوات المدرسية وبالتالي لن يستطيع أبناءها تدعيم رصيدهم المعرفي.

إنّ ما ذهب إليه الأستاذ الكريم صحيح في سياقه، غير أنه حسب رأيي أنه ليس بالضرورة أن يكون دخل الأسرة أو مستواها المادي جيداً لأننا قد نجد أحياناً أن هنالك بعض الأسر ذات دخل محدود ومستواها الاقتصادي بالمستوى الجيد إلى حد ما ومع ذلك تجد أنّ التحصيل الدراسي لأطفالها جيد.

وبناءاً عليه فإننا نرى والله أعلم أن توفير الأمور المادية للطفل الأمر الذي نجده لدى الأسر الميسورة الحال كأجهزة الكمبيوتر والمراجع، وغير ذلك ليست هي التي تجعل الطفل ذو تحصيل دراسي جيد لأنه أحيانا قد يستغل هذه الأمور من الجانب السلبي أو بعبارة أخرى يستخدمها استخداماً سلبياً كزيارته لبعض المواقع المحظورة أو غير ذلك، بحيث لا نجده مستفيداً من ذلك في دراسته.

وقد تجد في المقابل من ذلك أنّ بعض الأسر ذات الدخل المحدود أو المتدني والتي ليس بوسعها توفير كل المتطلبات المادية من تلفاز أو جهاز كمبيوتر، ومع ذلك تجد أن أطفالها قد يكون

تحصيلهم الدراسي جيد بل وحتى قد يكون أفضل من أطفال أسرٍ ذات دخل جيد لأنه قد تكون المادة (المال) شيء جيد، لكن ليست هي كل شيء، لأنه قد لا يكون هنالك اهتمام ومراقبة جيدة من قبل الوالدين لأبنائهم، ضف إلى ذلك أنه قد لا يكون للأبناء هدف أو غاية يسعون لبلوغها إذا درسوا.

وعليه فإن المسألة في التحصيل ليست مسألة مادة فحسب بل المسألة مسألة رغبة في التحصيل ووجود هدف يسعى التلميذ لبلوغه إذا درس جيداً، بالإضافة إلى العناية والمعاملة الجيدة من الأبوين لأبنائهم. (ألزغلول،2007 ، ص173)

سابعا: الوقاية والعلاج من العنف المدرسي

لكي نتفادى ظاهرة العنف في المدارس لا بد أن نعمل على معالجة وتفادي الأسباب السالفة الذكر، والتي كانت وراء حدوثها، وأن كشف هذه الأسباب يعد الخطوة الأولى لمعالجة الظاهرة، والشيء المهم الذي يجب أن نشير إليه وفق ما رأيناه من أسباب خاصة، هو أن عالج العنف أمر لا يقع على عاتق المدرسة فقط، ولا الأسرة فقط، بل يجب أن تتكاثف جهود الجميع من المدرسة إلى الأسرة إلى المجتمع.

فإنه لا يجب أن نخطئ في العلاج إذ أن دراسة العنف المدرسي بينت الأسباب الممتدة لهذه الظاهرة، والعنف المدرسي يرجع بالأحرى إلى النظام الاجتماعي فإذا كنا نريد فعلا عالجا لهذه الظاهرة كما يذكر نفس الباحث فلا يوجد هذا العلاج إلا في النطاق السياسي، لأن المشكل متواجد في حقل المشرفين على النظام الاجتماعي والمدرسي.

فإذن الخلل سيكون ميدانيا متواجد في إطار إشكالية وطنية والتي تمس بالمنظومة المدرسية، بتطوراتها وبطموحاتها وبتركيبها...الخ

ومنهم من يرى أن الحل يكمن في اهتمام المدرسة بالجانب الأخلاقي والإعتناء بالتربية الإسلامية، إذ أنو بالرغم من الدور المهم التي تقوم به المؤسسات التربوية بتعميم الأخلاق وتشكيل

الشخصية، فإن صيغة التعميم وكما هو بارز في الميدان من خلال المقررات الرسمية يغلب عليه الجانب الفكري أكثر من التربوي، أي أن الاهتمام أصبح منصبا نحو اكتساب المعارف، أكثر من الاهتمام باكتساب القيم الأخلاقية وتشجيع التلاميذ على التحلي بها، والوقاية حسب هذا المنظور تكمن في إعطاء التربية الإسلامية مكانتها في المدرسة، لأنها تحث على الرفق والرحمة، وضبط النفس والصبر والعفو والمسامحة، وحب الخير، وترفع من قيمة الإيثار والإحسان، وتنبذ العنف والتعنيف (مدني، 1989، ص289)

وهناك من يرى هناك محاور للتدخل من أجل الوقاية من العنف :

1-**جانب التأطير والتنظيم:** مثل تدعيم التأطير والمراقبة، التخفيف من عدد التلاميذ في كل قسم، مراعاة التوقيت، الاعتناء بأوقات الراحة، الاهتمام بالمواد الترفيهية لتنمية المواهب كالرياضة، الرسم.....الخ، إرساء قواعد واضحة للنظام، الاهتمام بالانضباط داخل المدرسة.....الخ .

2-**الجانب التربوي البيداغوجي:** مشاركة التلاميذ وتحفيزهم على العمل داخل مجموعات واضحة للنظام، وتحث على التعاون وتحمل المسؤولية لدى التلاميذ.....

3-**الجانب ألعلائقي:** تنمية ثقافة الحوار، التقرب من التلميذ، تدعيم الإنصات، التحسيس بأهمية الوقاية من العنف.....الخ .

4-**جانب العقوبات:** وتتمثل في العقوبات العادلة والمثالية، بعيدا عن كل تعنيف وجرح للمشاعر .....

5-**الوقاية عمى مستوى الهياكل والمحيط:** تحسين المحيط بتنظيفه، تخصيص أماكن أو قاعات مثل قاعة الدوام، وكذا ساحة كبيرة لأوقات الاستراحة.....الخ .

6-**تكوين الأساتذة وتنمية العلاقات** : الاهتمام بتكوين الأساتذة وتنمية العلاقات بين المدارس والأحياء والجمعيات (رشيد،2016،ص65).

خلاصة الفصل:

إن دراسة ظاهرة العنف بشكل عام والعنف المدرسي بشكل خاص تتطلب الخوض في عدة نظريات وأنواع والعوامل والأشكال والتعريفات كون هذا الموضوع دو مجال واسع ومتشعب يصعب الإلمام به حصريا حيث انتشرت هذه الظاهرة لتشمل المحيط المدرسي من خلال تجسيد الطفل لإحداث القصة في الواقع مع الزملاء هذا ما يفسر انتشار ظاهرة العنف المدرسي في المدارس الجزائرية،كما حاولنا في هذا الفصل التطرق إلى أهم عناصر هذه الظاهرة من أجل الوصول في الأخير إلى حلول فعالة ومفيدة في القضاء على هذه الظاهرة.

الفصل الرابع:المرحلة المتوسطة

تمهيد

أولا– تعريف التعليم المتوسط

ثانيا– أهداف التعليم المتوسط

ثالثا– أهمية التعليم المتوسط

رابعا– مميزات التعليم المتوسط

خامسا– خصائص التعليم المتوسط

سادسا– مشكلات التعليم المتوسط

خلاصة الفصل

تمهيد

مرحلة التعليم المتوسط مابين المرحلة الابتدائية التي تمثل سلم التعليم العام ومرحلة الثانوية التي تمثل نهايته، ويلتحق بها التلاميذ بعد الحصول على شهادة إتمام الدراسة الابتدائية، ومدة الدراسة في هذه المرحلة أربع سنوات، يعقد في السنة الرابعة امتحان وطني، يحصل الناجح فيه على شهادة التعليم المتوسط، والذي تؤهله للالتحاق بإحدى مدارس التعليم الثانوي أو المهني.

أولا- تعريف المرحلة المتوسطة:

تعد مرحلة المتوسطة مرحلة فاصلة في حياة الطالب، ويطلق عليها علماء النفس مصطلح المراهقة»، ويمكن تعريفها بأنها تلك الفَترة الغامضة من الحياة التي تمتد من حياة الطفولة إلى بداية مرحلة ظهور خصائص الأنوثة والرجولة في الأطفال وتسعى هذه المرحلة إلى مسايرة استعدادات التلاميذ وقدراتهم وتحقيق الرغبة التعليمية لديهم وتبحث عن مواكبة النمو الجسمي، والنفسي، والعقلي، والاجتماعي، والقدرات التي تظهر في مرحلة الطفولة المتأخرة (لويز،1998،ص1).

وتعرف بأنها المرحلة الوسطى مِن سُلَّم التعليم، بحيث يسبقه التعليم الابتدائي ويتلوه التعليم الثانوي، ويشغل فترة زمنية تمتد من الثانية عشرة حتى الخامسة عشرة من العمر وتقع هذه المرحلة بالطور الثالث أو مرحلة المراهقة المبكرة، يزداد المراهق في نهايتها قوة وقدرة على الضبط والتحكم في القدرات، فهي فرصة كي يتلقن المهارات، وتزداد عملية الفهم والإدراك نتيجة بعض التجارب والخبرات وتظهر في هذه المرحلة نقطة هامة في حياة المراهق حيث يميل الفرد ويستعد للبدء في تكوين مبادئ واتجاهات عن الحياة والمجتمع ومنها الميل إلى القراءة وحب الإطلاع، وتمتاز أيضا هذه المرحلة بتكوين الفرد ليصبح في نهاية المطاف قادرا على أن يستقر فيه المثل والأنماط الاجتماعية (السنبل،1412،ص20).

كما أن مرحلة التعليم المتوسط: هي مرحلة دراسية معتمدة من قبل وزارة التربية الوطنية الجزائرية، حيث تقع هذه المرحلة، في موقع حساس في عملية التعليم، تمتد من السنة الأولى متوسط، إلى السنة الرابعة متوسط .فهي تأتي بعد مرحلة التعليم الابتدائي وقبل التعليم الثانوي.

هي مرحلة ثقافية عامة، غايتها تربية الناشئ تربية إسلامية شاملة لعقيدته، وعقله، وجسمه، وخلقه، يراعى فيه نموه، وخصائص الطور الذي يمر به، وهي تشارك غيرها في تحقيق الأهداف العامة للتعليم.

كما أنها مرحلة تعليمية مستقلة تلي المرحلة الابتدائية،وتسبق المرحلة الثانوية،يلتحق بها المتعلم في سن الثانية عشرة من عمره،وهي بذالك تتفق مع الخصائص النفسية والجسمية للطالب في بداية مرحلة المراهقة.

ثانيا-أهداف المرحلة المتوسطة:

ومن جملة الأهداف التي تسعى إلى تحقيقها هذه المرحلة نذكر منها :

- تمكين العقيدة الإسلامية في نفس الطالب وجعلها ضابطة لسلوكه وتصرفاته.
- تزويده بالخبرات والمعارف الملائمة لسنه، حتى يلم بالمبادئ الأساسية لثقافة والعلوم.
- تنمية قدرات التلميذ العقلية والمهارية والتهذيبية.
- تربية التلميذ على الحياة الاجتماعية الإسلامية وتدريبه على خدمة مجتمعه ووطنه وتنمية روح النصح والإخلاص لولاة أمره.
- متابعة عمل المرحلة المتوسطة، والارتفاع بمستوى النمو من الناحية الجسمية والعقلية والاجتماعية والروحية والوِجدانية.
- إعداد التلاميذ للحياة الناجحة، وتوفير الفرصة المناسبة لتمكين ذوي القدرات والاستعدادات المختلفة لمتابعة التعليم في المراحل اللاحقة، كلٌّ حسب ميوله ورغباته...
- معرفة دور التلاميذ في خدمة المدرسة والمجتمع (الحقيل، 1421، ص135).

ثالثا- أهمية المرحلة المتوسطة:

تعتبر المرحلة المتوسطة واسطة العقد في مراحل التعليم المختلفة، لذلك تمثل بحكم موضعها من السُّلَّم التعليمي مرحلة ذات انتقال في حياة التلاميذ، لعل من العوامل التي تكسب هذه المرحلة أهميتها ما يلي:

- تتيح المزيد من الفرص لكي يحقق الطالب انتماء أعمق إلى ثقافة أصلية.

- تتيح المزيد من الفرص لتنمية قدرات واستعدادات الطلبة بما يعدهم للاختبار التعليمي أو المهني في المراحل التعليمية الأخرى.
- فضلا عن هذا فمرحلة التعليم المتوسط تحتوي وتتضمن مجموعة الأهداف المراد بلوغها والوصول إليها لتحقيق النجاح.
- إن المرحلة المتوسطة هي التي يجري فيها تثبيت وتوسيع ما حقَّقته المرحلة الابتدائية من تنمية المهارات والمعارف الأساسية.
- إنها المرحلة التي يتم فيها إعداد جيل وسط في كفايته وتأهيله وقدراته، يمكنه القيام بمسؤولياته وشق طريقه في الحياة العملية واطلاع طلابها حين تخرُّجهم بأعباء الحياة، أو كسب العيش، أو مواصلتهم دراسة المرحلة الثانوية أو الفنية بأنواعها المختلفة.
- إنها المرحلة التي تحدد مستقبل حياة الطالب، لأنها تكون بانتهاء مرحلة الطفولة وابتداء سن الفتوة، وما يتبع هذا السن من تغيرات نفسية وجسدية وعقلية وخلقية، وتعمل على الوفاء بحاجات الطلاب بما يتفق مع خصائص البلوغ.
- كما أنها تعطي عناية كبيرة للكشف عن ميول ورغبات الطلاب واستعداداتهم وقدراتهم، كما تقوم بتوجيه هذه الميول والقدرات لما فيه خير لأنفسهم ولمجتمعهم (مصطلح، 1423، ص237).

رابعا- ميزات المرحلة المتوسطة:

- يتميز الطلاب في المرحلة المتوسطة بزيادة معدل الوزن وهذا يؤثر في النمو السريع للصحة وقوتها وكذالك نمو المهارات الرياضية وقد يزداد الوزن بسبب عوامل وراثية مؤثرة من الأبوين.

- يتميز الطالب من خلال المرحلة المتوسطة بالخجل والمعاناة من الاضطرابات النفسية ولعلها ترتبط بشكل رئيسي باضطرابات المراهقة العادية التي يعاني منها الجميع في هذه المرحلة.

– يميل الطالب إلى تحقيق ذواتهم وشخصياتهم بعيدا عن الأهل وقد يقع العديد من الطلاب في عمل بعض الأمور غير الأخلاقية ظنا منهم أن هذا يعمل على استقلاليتهم.

– يشعر الطالب بضرورة الحفاظ على مظهرها المتألق خلال تلك المرحلة حتى يعبر عن شخصيته بهذه الطريقة.

– يبحث الطلاب خلال تلك المرحلة على الوسائل الهامة التي تثبت الشخصية مثل مشاركته مع العائلة أو في بعض الأنشطة الهامة وإيذاء رأيه في القرارات الهامة التي تخص العائلة حتى لو كانت آراء غير صحيحة أو سطحية.

– لا يحبون من يوجه لهم الانتقاد في العموم،فهذا الانتقاد يرون فيه الحط من شأنهم أو معاملاتهم على أنهم صغار لا يعرفون شيئا لذالك يكونون أكثر غضبا ويدافعون عن أنفسهم ويصرخون دائما في وجه الجميع من أجل ذالك.

(http://ww.edarabia.com/ar/)

إن مرحلة المتوسطة في التعليم ليست فقط مرحلة تتنوع في الخصائص أو غيرها،ولكن تتنوع في العديد من الملامح العمرية والوجدانية والاجتماعية لتكون بداية نضج الشباب وخروج من مرحلة الطفولة التي تختلف كلية عن هذه المرحلة الوسط والتي تعتبر مقدمة من مقدمات مرحلة الشباب المفعمة بالحيوية والنشاط.

خامسا– خصائص التعليم المتوسط:

تعد مرحلة التعليم المتوسط مرحلة انتقالية بين مرحلتين هما الابتدائية المرحلة الثانوية،هي تمثل نهاية مرحلة الطفولة،وبداية مرحلة المراهقة والتي تتضح فيها سمات الشخصية والاجتماعية لدى الطلاب (زهران، 1999، ص332).

والمراهقة معناها السَير نحو النضج هذا ما يجعل مرحلة المتوسط مميزة من هذه الناحية باعتبارها تلازم تغَيرات في النمو بكل جوانبه (حسين، 2005، ص2).

في هذه المرحلة يمر المراهق بتغيراتٍ عدّة بالإضافة للنمو، وعادةً ما تكون صفوف المدرسة المتوسطة هي الصف السادس والسابع والثامن، وقد تشمل بعض المناطق الصف التاسع في برامج المدارس المتوسطة، وقد تستثني مدارس أخرى الصف السادس من سنوات المدرسة المتوسطة، وتُعتبر هذه المرحلة وقتًا للعديد من التغيّرات؛ كالتغيّرات الجسدية، والعقلية، والعاطفية، والاجتماعية، بالإضافة للنمو؛ إذ يُلاحظ خلالها حدوث تغيّرات هرمونية مع بداية سن البلوغ.

1- النمو الجسمي:

ويقصد به التغَيرات التي تطرأ على الشكل الظاهر للجسم كالطول، والوزن، والعرض، ونمو العضلات والعظام وغَيرها ويمكن وصف مظاهر، النمو الجسمي في النمو السريع كزيادة القوة البدنية بصفة عامة وتكون الفروق في القوة العضلية في منتهى الوضوح بين الإناث والذكور، تتحول دقة الملامح المميزة للطفولة إلى فظاظة جسمية بسبب اختلاف نسب أعضاء الجسم .

ومن خلال فترة المراهقة ينتقل الأشخاص إلى مرحلة النضج الجسدي، وذلك من خلال العديد من التغيّرات كما ذكرنا سابقًا، وتحدث بعض التغيرات مبكرًا قبل البلوغ وذلك عندما تظهر الخصائص الجنسية الثانوية، وفيما يأتي بيان لأهم هذه الخصائص التي تظهر على الجنسين:

البنات:

- يبلغ نمو الفتيات ذروته في حوالي سن 11.5 عامًا، ويتباطأ في سن 16.
- تبدأ ظهور براعم الثدي مبكرًا في عمر 8 سنوات، ويكتمل نمو الثدي بين سن 12-18 عامًا.
- يبدأ نمو شعر الإبط والعانة والساق عادةً في سن 9 أو 10 سنوات، ويصبح كنمط الشعر لدى البالغين في سن 13 إلى 14 عامًا تقريبًا.

– بدء الدورة الشهرية أو الطمث بعد حوالي عامين من ظهور براعم الثدي وشعر العانة المبكر، وقد يحدث الطمث في وقت مبكر عند عمر 9 سنوات، وقد يتأخر لعمر 16 سنة.

الأولاد:

– يصل نمو الأولاد ذروته في سن 13.5، ويتباطأ في سن 18. يبدأ الأولاد بملاحظة نمو الخصيتين وكيس الصَفَن مع بلوغهم سن التاسعة، وسرعان ما يبدأ العضو الذكري بالازدياد في الطول، وفي سن 17 أو 18 عامًا تكون أعضاؤهم التناسلية عادةً بحجم وشكل البالغين.

– يتغير الصوت بالتزامن مع الوقت الذي ينمو فيه العضو الذكري.

– يبدأ نمو شعر العانة، وكذلك شعر الساق والإبط والوجه والصدر في سن 12 عامًا تقريبًا، ويصبح كأنماط شعر البالغين عند حوالي 17–18 عامًا.

– إنّ البلوغ لدى الصبيان لا يحدث بشكل مفاجئ كما هو الحال لدى الفتيات، بل يتمثل البلوغ للصبيان بحدوث الأحلام الرطبة أو ما يعرف بالاحتلام بشكل منتظم عند بداية سن البلوغ، ويبدأ الاحتلام عادة بين سن 13–17، وبمتوسط عمر 14.5 سنة، ويحدث الاحتلام مع ذروة الزيادة في الطول.

2–النمو العقلي:

يُشار إلى أنّ المراهقين يفكرون بمستوى أعلى من مستوى تفكير الأطفال، حيث يكون الأطفال قادرين فقط على التفكير المنطقي بالأشياء الملموسة والتي يرونها، بينما يتخطى المراهقون هذه الحدود في التفكير، بحيث يمكنهم التفكير فيما قد يكون صحيحًا، وليس مجرد ما يرونه صحيحًا بالفعل، وكما أنّهم قادرون على التعامل مع اختبار الفرضيات، والأفكار المجردة، ورؤية الاحتمالات اللانهائية، وبالرغم من ذلك فلا يزال المراهقون يظهرون في الغالب سلوكيات ومواقف أنانية، ويجدر بالذكر أنَّ الفرد في هذه المرحلة المتوسطة عادةً ما يفكرون بطرق معينة وفيما يأتي توضيح لها:

- يركز على الحاضر عادةً، ولكنه يبدأ بإدراك أنّ ما يفعله في هذه المرحلة يمكن أن يكون له آثار طويلة المدى.

- يبدأ برؤية أنّ القضايا ليست دائمًا بذلك الوضوح، بل يمكن تفسير المعلومات بطرق مختلفة.

- يفكر بطرق ملموسة، ولكن يبدأ تدريجيًا في استيعاب المفاهيم المختصرة والرمزية.

- يمكن أن يكون الشخص أنانيًا، أو يمكن أن يكون غير حساس للآخرين.

ويقصد به التغَيرات التي تطرأ على الأداء ومظاهره ويتمثل فيما يلي: إدراك المفاهيم والعلاقات المجردة، والمبادئ الأخلاقية كالقيم وتزداد القدرة على الانتباه والإصغاء والإدراك، بعد أن كانت محدودة في مرحلة الطفولة كما تزداد القدرة على التخيل، والانسياق وأحلام اليقظة (حمدان، 2000، ص28).

3- النمو الانفعالي:

وهو ما يطرأ من تغَيرات على انفعالات المراهقين واستجاباتهم للمثيرات من حولهم، ومظاهر النمو الانفعالي تتمثل فيما يلي: الفروق في معدلات النمو وقد تجعل المراهق شديد حساسية والتقلبات الانفعالية في تصرفاته، وذلك لكونه يتصرف بانفعال، ظنا أنه في غنى عن الخدمات التي يقدمها الكبار.

4- النمو الاجتماعي والعاطفي:

يشهد المراهقون تطورًا اجتماعيًا وعاطفيًا خلال هذه المرحلة، ويجدر بالذكر أنّ أبرز مهمة خلال فترة المراهقة هي البحث عن الهوية والسعي من أجل الاستقلال، والتي تستمر أحيانًا مدى الحياة منذ بدايتها في المراهقة، ويقصد به علاقة الفرد بالبيئة الاجتماعية المحيطة به ومدى عمقها واتساعها، ومن أبرز مظاهر النمو الاجتماعي، ويُذكر أنّ للأطفال في هذه المرحلة من العمر خصائص اجتماعية وعاطفية، وفي ما يأتي ذكر لأبرزها:

- زيادة التركيز على أنفسهم، ما بين التوقعات العالية وانعدام الثقة.

- زيادة الاهتمام بمظهر الجسم، والملابس، وبمظهرهم الخارجي.

- الشعور بالكثير من الحزن أو الاكتئاب، مما قد يؤدي إلى إقدامهم على تصرّفات خاطئة.

- زيادة المزاجية.

- زيادة الاهتمام بالأقران والتأثر بهم.

- الشعور بالتوتر من العمل المدرسي الصعب.

- نقصان مودتهم تجاه الوالدين، حيث إنّه في بعض الأحيان قد يبدو المراهق فظًا أو سريع الغضب.

- ملاحظة تطور مشاكل الأكل.

- الميل نحو الاستقلالية والاعتماد على النفس والاستقلال الاجتماعي.

- حب القيادة كالسيطرة والتمرد على مصادر السلطة ورفض توجيهات الكبار.

- يهتم المراهق بما يكنه له الآخرون من مشاعر الحب والاحترام .(موقع الأنثرنث)

سادسا- مشكلات التعليم المتوسط:

1- مشكلات مرتبطة بواقع المدرسة:

أ) التسرب:

يعرف التسرب بأنه انقطاع الطالب عن المدرسة انقطاع كليا قبل أن يتم المرحلة المتوسطة

الحلول:

توعية المجتمع والأفراد بأهمية العلم والتعلم من خلال الدورات والمحاضرات والنشرات التوعويه.

العمل على تحفيز وتشجيع الطلاب على مواصلة الدراسة.

ب) الرسوب:

يقصد به تكرار بقاء الطالب في الصف الواحد لعدم اجتياز الاختبار بنجاح.

الحل:

التنويع في الطرق والوسائل والأساليب التدريسية والتقويم من أجل تحقيق مبدأ مراعاة الفروق الفردية.

ج- المناهج:

الحلول:

تطوير المناهج بشكل مستمر لكي تحقق النمو الشامل والمتكامل للطلاب.

أن تراعي حاجات الطلاب والمجتمع وتنوع البيئات.

هـ - ضعف مستوى كفاية بعض المعلمين :

أي عدم تمكن المعلم من المادة العلمية والمهارات التدريسية اللازمة لأي معلم.

الحلول:

تأهيل المعلمين تأهيلا علميا وتربويا أثناء الدراسة الجامعية.

التدريب المستمر للمعلمين في الميدان.

و- عدم مناسبة بعض الأبنية المدرسية:

كالمباني المستأجرة والقديمة التي تخلو من المرافق اللازمة للعملية التعليمية.

الحل:

إحلال المدارس الحكومية ذات المواصفات الهندسية العالية مكان المدارس المستأجرة.

2- مشكلات من خارج المدرسة الابتدائية

ضعف العلاقة بين البيت والمدرسة

أي عدم وجود علاقة تربوية متبادلة ومتكاملة بين البيت والمدرسة على الوجه المطلوب.

الحل:

تقوية العلاقة بين البيت والمدرسة(التعاون – حضور الاحتفالات – مجلس الآباء – مجلس الأمهات...) (موقع الأنثرنث).

خلاصة الفصل:

نستنتج مما سبق أن المرحلة المتوسطة تحتل المرتبة العمرية لطلاب المرحلة المتوسطة نهاية مرحلة الطفولة المتأخرة وبداية مرحلة البلوغ تقع في موقع حساس في عملية التعليم كما أنها تتضمن هده المرحلة أهدافا أساسية فهي تعطي رعاية كاملة للكشف عن ميول ورغبات الطلاب واستعداداتهم وقدراتهم، كما تقوم بتوجيه هذا الميول والقدرات لما فيه خير لأنفسهم ولمجتمعهم.

الفصل الخامس : الإجراءات المنهجية

تمهيد

أولا- الدراسة الاستطلاعية.

ثانيا- حدود الدراسة.

ثالثا- منهج الدراسة.

رابعا- أداة الدراسة.

خامسا- عينة الدراسة.

سادسا- الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة.

خلاصة

تمهيد :

في أي دراسة اجتماعية هناك مجموعة من الإستراتيجيات، تختلف كل واحدة عن الأخرى،وذالك لاختلاف المنهجية، وأن من خلال هذا الفصل قمنا بعرض مختلف المراحل التي يمر بها البحث منهجيا من خلال تحديد المنهج المستعمل في الدراسة والتقنية المتبعة في البحث مع تبرير اختيار التقنية، كما وضحت مجالات البحث المكاني والزماني، وتحديد أسلوب اختيار البحث وكذالك تحديد العينة المختارة في البحث.

أولا- الدراسة الاستطلاعية:

إن الدراسة الاستطلاعية خطوة ضرورية لأي بحث علمي،لأنه من خلالها يستطيع الباحث الإلمام بالبحث،ومن إمكانية تطبيق أدوات بحثه وتساعده في معرفة قابلية هذه الأدوات للتطبيق، كما أن هذه الدراسة تعطيه معرفة قبلية لكي يستطيع مرة أخرى التعامل مع أفراد العينة الأساسية للدراسة وذالك بإجراء عليها مرة أخرى.

لقد قمنا بإجراء دراسة استطلاعية يوم 19ماي 2021تحت عنوان ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي وذالك بهدف الوصول إلى العينة المستهدفة حيث تسمح لنا الدراسة الاستطلاعية بمعرفة مدى صلاحية أدوات البحث، حيث كان الأفراد اللذين شملتهم الدراسة الاستطلاعية وهم كالتالي المديرة والأساتذة والتلاميذ حيث زودونا بمعلومات عن مجتمع الدراسة وقد استعملنا في ذالك المقابلة وطرحنا أسئلة على التلاميذ مما ساعدنا على صياغة أسئلة الاستبيان وتم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة واستنتجنا أن الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظهور سلوكات عنيفة يمارسها التلاميذ في المدرسة.

وتوصلنا من خلالها إلى أخذ فكرة واضحة على عينة الدراسة والمعرفة المسبقة للعراقيل والظروف التي قد تواجه الدراسة الميدانية الأساسية وكذالك التأكد من الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة وضبط الصورة النهائية لأداة الدراسة.

ثانيا- حدود الدراسة:

تعتبر خطوة أساسية في أي دراسة ميدانية باعتبارها الإطار التي تجرى فيه الدراسة لهذا قسمنا هذه المجالات إلى المجال المكاني والمجال الموضوعي.

1- الحدود المكانية:

ونقصد النطاق المكاني لإجراء الدراسة الميداني بحيث أجريت هذه الدراسة في متوسطة –وهي زيدان صالح بن مبارك– وهي مؤسسة تعليمية تربوية أنشئت عام 1993بتاسوست،بلدية الأمير عبد القادر دائرة الطاهير ولاية جيجل، مقابل دار الشباب الخاصة بالمنطقة، وتقع بجانب متوسطة –بوحلاس مسعود– تبلغ مساحتها الإجمالية 1138500م2.تتمتع بهيكل متكامل حيث تحتوي على عدة مرافق تتناسب مع حجم المؤسسة ونظامها نصف الداخلي.تتمثل هذه المرافق في:19حجرة،مخبرين وورشتين، مخزن للوسائل المكتبية وخزن للوسائل المخبرية، حجرة الإعلام الآلي، 05مكاتب إدارية، ومكتبة تزدان بما أبدعته أنامل وقرائح التلاميذ من مشاريع،إضافة إلى قاعة الأساتذة، وملعب للتربية البدنية،ومطعم يتسع ل 256 تلميذا يستفيدون من نظام النصف الداخلي،إضافة إلى دورات المياه للذكور والإناث ويقدر عدد تلاميذها هذا العام 1013 تلميذ.

2- الحدود الزمنية:

وهي المدة التي تمت فيها إنجاز هذه الدراسة أو البحث سواء كان نظري أو ميداني وقدمت بمرحلتين هما:

المرحلة الأولى:

بدأت في يوم 2021/02/12حيث شرعنا في الجانب النظري من خلال جمع المعلومات والبيانات الخاصة بدراستنا.

المرحلة الثانية :

تمت هذه المرحلة في الفترة الممتدة بين(19 و25 ماي 2021)،فقد قمنا فيها بإجراء جولة استطلاعية للمتوسطة وقمنا بطلب للموافقة على إجراء دراستنا الميدانية وقد حصلنا على الموافقة في نفس

اليوم التالي (20 ماي 2021)وفي يوم (25ماي2021)،قمنا بتوزيع استمارات على أربعة أقسام من تلاميذ المرحلة المتوسطة المتمثلة في 100 استمارة وقمنا باسترجاعها في نفس اليوم.

3- الحدود البشرية :

تضم هذه المؤسسة 1013تلميذ، يعمل على تدريسهم 50أستاذا ويسهر على تنظيم شؤون المدرسة طاقم إداري مكون من 16موظفا، ومستشار للتوجيه، وعدد العمال 16عاملا يسهرون على شؤون النظافة والمطعم والحجابة.

ثالثا- منهج الدراسة:

لكي يستطيع الباحث دراسة موضوعه لابد أن ينتهج منهج معين لذالك فإن المنهج يعتبر بمثابة الإستراتيجية العامة أو الخطة التي يدرسها الباحث لكي يتمكن من حل مشكلة بحثه وتحقيق هدفه والإستراتيجية التي تعتمد على الأسس والقواعد التي يستفاد منها في تحقيق أهداف البحث والعمل العلمي وعليه فإن اختيار الباحث للمنهج أمر مهم في البحث، يعتبر من الضروريات المنهجية الملحة(جبلي، 2009،ص37).

انطلاقا من محاولة دراستنا لهذا الموضوع المتمثل في ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي فإنه يستوجب علينا استخدام المنهج الوصفي لأنه يناسب موضوع الدراسة والذي يعرف بأنه أسلوب من أساليب التحليل الذي يعتمد على المعلومات الكافية الدقيقة وذالك عن ظاهرة وموضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية،وذالك من أجل الحصول على نتائج علمية وتفسيرها بطريقة موضوعية بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة (غربي،2006،ص54).

رابعا- أداة الدراسة:

تعتبر هذه المرحلة جد مهمة في أي بحث وذالك لأنها الأدوات الواسطة التي تشكل نقطة الاتصال بين الباحث والمبحوث والتي تمكنه من جمع المعلومات على المبحوثين، وقد يعتمد الباحث في بحثه على أداة واحدة أو أكثر حتى يتمكن من دراسته لموضوع بحثه من جميع النواحي وبما أن المنهج المتبع في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي ولقد اخترنا الوسائل التالية والمتمثلة في مايلي:

1- المقابلة:

إن المقابلة من أهم الوسائل البحثية لجمع المعلومات في البحوث الاجتماعية وهي عبارة عن محادثة موجهة يقوم بها فرد مع لآخرين بهدف الحصول على المعلومات الأزمة للاستخدام في بحث علمي أو في التوجيه والتشخيص والعلاج أو من أجل معرفة حقيقية وجوهر المحادثة السؤال والجواب وهنا نبين بإيجاد أهميتها كأداة من أدوات البحث العلمي وأنواعها ووظائفه ونذكر التوجيهات اللازمة والأساسية للمقابلة الجيدة والتدريب عليها وحسن تنفيذها، وكيفية التثبت من المعلومات المجموعة بها وتسجيلها (شروخ،2003،ص35).

وفي دراستنا قمنا بالمقابلة مع مديرة المتوسطة التي أجريت بها الدراسة حيث قمنا بطلب الموافقة منها على إجراء دراستنا الميدانية في المؤسسة وإعطائنا التصريح والتسهيلات اللازمة لإجراء الدراسة مثل معلومات حول المؤسسة.

كما قمنا بمقابلة مع أساتذة المتوسطة التي أجرينا بها الدراسة وقد تطرقنا في حديثنا معها حول علاقة الألعاب الإلكترونية بالعنف المدرسي.

2-الاستمارة:

تعتبر الاستمارة أداة أساسية من أدوات جمع البيانات التي يتطلبها البحث الميداني وهي وسيلة يحاول بها الباحث الوصول إلى نتائج بحثه وليس غاية بذاته وكلما كان اختيار هذه الوسيلة ملائما لطبيعة البحث

وشكله وأهدافه كانت نتائج البحث متسمة بالموضوعية والدقة،وإذا أحسن استخدامه بشكل علمي ومنطقي (حبوري،2013،ص147)

– وبناءا على ما سبق فإننا قمنا بالاعتماد على الاستمارة التي طبقت على المبحوثين بعد الخرجات الاستطلاعية وذالك للإلمام بموضوع البحث إلماما كافيا متماشيا مع أطراف البحث وعينات الدراسة.

وقد اشتملت الاستمارة علة 20سؤال شملت أسئلة معلقة ولكن بعد القيام بالدراسة الاستطلاعية وعرضها على الأستاذ المشرف ثم القيام ببعض التعديلات لبعض الأسئلة المبهمة والغامضة، وتسهيلها أكثر وجعلها ملائمة ثم قمنا بتوزيعها على عينة البحث (تلاميذ المرحلة المتوسطة).

– **الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة:**

أ– **صدق المحكمين:** وبعد إعدادها وإطلاع المشرف عليها تم تعديلها، ثم عرض الاستمارة على عدد من الأساتذة المحكمين ذوي الخبرة والمختصين في مجال علم النفس التربية والأرطفونيا في جامعة جيجل – تاسوست– وهم كالتالي :

حنان بشتة، جمال كعبار، ياسين هاين، لويزة مسعودي، كريمة بن صالحية وهذا من أجل التحقق من الصياغة السليمة لبنود ومحاور الاستمارة.

وعلى ضوء الملاحظات التي أبداها الأساتذة قمنا بتعديل الأسئلة وإضافة أسئلة أخرى وتعديل البعض منها وبعد إجراء تعديلات قمنا بصياغة الاستمارة النهائية، وقد تضمنت الاستمارة 20سؤال مقسم إلى محورين.

ومن أهم العبارات التي طرأت عليها تعديلات نجدها موضحة في الجدول رقم(01) الآتي :

رقم العبارة	العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
1	بسبب ممارستي الألعاب الالكترونية أقوم بتحطيم الممتلكات المدرسية	تحطيم الممتلكات المدرسية
9	التحرش بالآخرين جنسيا	التحرش بالآخرين ومضايقتهم
7	إثارة الفوضى في المدرسة	إثارة الفوضى في الأقسام
4	عدم الاستجابة للتوجيهات	عدم الاستجابة للتوجيهات والنصائح

ومن أهم العبارات التي طرأت عليها تعديلات نجدها موضحة في الجدول الآتي :

ب- ثبات الاستبيان : وكانت نتيجة قياسات ثبات الاستبيان باستخدام ألفا كرونباخ على العينة المدروسة حيث يكون مقبولا إذا كان أكبر أو يساوي 0.6.

جدول رقم (02): يمثل ثبات الاستبيان

المحور	محتوى المحور	ألفا كرونباخ
الأول	العنف الجسدي	0.94
الثاني	العنف اللفظي	0.93
	جميع المحاور	0.96

- يتضح من الجدول أن معاملات الثبات فاقت النسبة 0.6 كما بلغ إجمالي الثبات 0.96 مما يدل على أن هذه المعاملات مناسبة لأغراض الدراسة أي أن عامل الارتباط عالي جدا وبالتالي فالاستمارة تتمتع بقدر عالى من الثبات.

خامسا-عينة الدارسة :

العينة هي مجتمع الدراسة التي نجمع منه البيانات الميدانية وهي تعتبر جزء من الكل بمعنى أنه توجد مجموعة من أفراد المجتمع على أن تكون ممثلة للمجتمع لتجرى على تلاميذ المرحلة المتوسطة وتم اختيار العينة بطريقة عشوائية بسيطة(زرواتي، 2004،ص264).

اشتملت الدراسة على عينة قوامها 100 تلميذ وقد تم اختيارهم بطريقة عشوائية موزعين كما يلي :

حسب السن:

جدول رقم (03): يبين توزيع مجموع أفراد العينة حسب السن

السن	التكرار	النسبة المئوية
11	05	05%
12	20	20%
13	16	16%
14	23	23%
15	24	24%
16	09	09%
17	02	02%
18	01	01%
المجموع	100	100%

نلاحظ من خلال الجدول رقم (03) أن أفراد العينة تراوحت أعمارهم مابين 11و18 سنة، فمعظم التلاميذ اللذين يمارسون الألعاب الإلكترونية تتراوح أعمارهم بين 12و15سنة.

حسب الجنس:

الجدول رقم (04):يبين توزيع مجموع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	45	45%
أنثى	55	55%
المجموع	100	100%

نلاحظ من خلال الجدول رقم(04)الذي يبين توزيع مجموع أفراد العينة أن 45%من مجموع أفراد العينة ذكور و55%من مجموع أفراد العينة إناث.

حسب المستوى الدراسي :

جدول رقم (05): يبين توزيع مجموع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
أولى متوسط	25	25%
ثانية متوسط	25	25%
ثالثة متوسط	25	25%
رابعة	25	25%
المجموع	100	100%

نلاحظ من خلال الجدول رقم(05) أن خصائص العينة في جميع المراحل التعليمية متساوية حيث نجد أن النسب المئوية متساوية ففي كل مستوى تعليمي نجد 25 %.

سادسا: الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة

تم الاعتماد في تحليل الاستمارة على برنامج التحليل الإحصائي SPSS (20) حيث تم الاعتماد على الأساليب التالية:

- النسب المئوية والتكرارات لمعرفة خصائص متغيرات الدراسة
- معامل ألفا كرونباخ، وتم استخدامه للتأكد من ثبات أداة البحث.
- المتوسط الحسابي بحيث يعتبر من أكثر مقاييس النزعة المركزية انتشارا واستخداما خاصة في البحوث التربوية والنفسية والاجتماعية وقد استخدام لحساب متوسطات درجات التلاميذ المرحلة المتوسطة
- الانحراف المعياري :بحيث يمثل التشتت وقد تم استخدامه في هذه الدراسة لمعرفة درجة تشتت القيم عن المتوسط الحسابي وقد حساب الانحراف المعياري لكل عبارة من بنود الاستمارة.

الفصل السادس:عرض وتفسير النتائج

أولا–عرض وتحليل نتائج الدراسة.

ثانيا– مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات.

ثالثا– التوصيات والمقترحات.

تمهيد :

بعد أن قمنا بجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة، سنحاول في هذا الفصل عرض وتحليل معطيات الدراسة الميدانية من خلال البيانات المتحصل عليها من المبحوثين للوصول إلى إجابة منطقية وموضوعية لتساؤلات الدراسة وصولا إلى استخلاص النتائج العامة للدراسة والخروج باقتراحات وتوصيات.

أولا- عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى

المحور01: العنف الجسدي

-جدول رقم(06): يوضح إجابات أفراد عينة الدراسة الأساسية حول البنود.

رقم العبارة	المحور 01:العنف الجسدي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
01	تحطيم الممتلكات المدرسية	1.32	0.69	10	منخفضة
02	سرقة الأدوات الخاصة بالمدرسة	1.36	0.71	9	منخفضة
03	ضرب الزملاء	1.66	0.87	1	مرتفعة
04	ممارستي العنف ضد الأساتذة	1.40	0.72	7	منخفضة
05	تهديد الزملاء	1.60	0.84	3	مرتفعة
06	تفجيري للمفرقعات	1.65	0.89	2	مرتفعة
07	تكسير النوافذ والأبواب	1.44	0.79	6	منخفضة
08	تمزيق كتب زملائي	1.38	0.70	8	منخفضة
09	كتابتي على الجدران	1.56	0.82	4	مرتفعة
10	جرح أعضاء جسمي	1.48	0.81	5	منخفضة
	المجموع	14.85	7.84		
مجموع المتوسطات الحسابية		1.48	0.64		

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن المتوسط الحسابي لمحور العنف الجسدي منخفض حيث بلغ 1.48وذالك ما دلت عليه إجابات أفراد عينة الدراسة الأساسية حول محور العنف الجسدي في فئة منخفضة (من1.32حتى1.66) وقد تباينت المتوسطات الحسابية لكل عبارة من عبارات هذا البند على النحو الآتي:

1- جاءت العبارة (03) (ضرب الزملاء)في المرتبة 1 حيث كان متوسطها الحسابي 1.66 وكان انحرافها المعياري0.87 ودرجتها مرتفعة وهذا ما يؤكد على أن التلميذ يمارس الألعاب الالكترونية العنيفة بكثرة.

2- جاءت العبارة (06)(تفجيري للمفرقعات) في المرتبة 2حيث كان متوسطها الحسابي 1.65 وكان انحرافها المعياري ودرجتها مرتفعة 0.89 وهذا راجع إلى ممارسته للألعاب القتالية الفتاكة.

3- جاءت العبارة (05)(تهديد الزملاء) في المرتبة 3 حيث كان متوسطها الحسابي 1.60وكان انحرافها المعياري 0.84 ودرجتها مرتفعة وهذا يدل على اهتمامه الكبير بالعاب الحروب.

4- أما العبارة رقم(09)(كتابتي على الجدران)في المرتبة 4 حيث كان متوسطها الحسابي 1.56 وانحرافها المعياري 0.82 ودرجتها مرتفعة وهذا ما يشير إلى مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التلاميذ.

5- أما العبارة رقم (10)(جرح أعضاء جسمي)في المرتبة 5 حيث كان متوسطها الحسابي 1.48 وانحرافها المعياري 0.81 ودرجتها منخفضة.

6- جاءت العبارة رقم(07)(تكسير النوافذ والأبواب)في المرتبة 6 حيث كان متوسطها الحسابي 1.44وانحرافها المعياري 0.79 ودرجتها منخفضة.

7- جاءت العبارة رقم(04)(ممارستي العنف ضد الأساتذة) في المرتبة 7 حيث كان متوسطها الحسابي 1.40وانحرافها المعياري 0.72 ودرجتها منخفضة.

8-أما العبارة رقم (08)(تمزيق كتب زملائي)في المرتبة 8 حيث كان متوسطها الحسابي 1.38 وانحرافها المعياري 0.70 ودرجتها منخفضة.

9- جاءت العبارة رقم (02)(سرقة الأدوات الخاصة بالمدرسة)في المرتبة 9 حيث كان متوسطها الحسابي 1.36 وانحرافها المعياري 0.71 ودرجتها منخفضة.

10- وجاءت العبارة الأخيرة رقم (01) (تحطيم الممتلكات المدرسية)في المرتبة 10حيث كان متوسطها الحسابي 1.32 وانحرافها المعياري 0.69 ودرجتها منخفضة.

المحور (02) :العنف اللفظي

جدول رقم(07): يوضح إجابات أفراد عينة الدراسة الأساسية حول البنود.

رقم العبارة	المحور 01:العنف اللفظي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
01	سب وشتم زملائي	1.48	0.82	6	منخفضة
02	سب وشتم أساتذتي	1.28	0.65	10	منخفضة
03	سب وشتم العمال والموظفين	1.42	0.78	9	منخفضة
04	توعد زملائي بالانتقام	1.49	0.77	5	منخفضة
05	عصياني لأوامر أساتذتي	1.58	0.83	2	مرتفعة
06	التعامل بفضاضة مع زملائي	1.57	0.83	3	مرتفعة
07	إثارة الفوضى في الأقسام	1.78	0.90	1	مرتفعة
08	رفع صوتي على أساتذتي	1.42	0.75	8	منخفضة
09	التحرش بالآخرين ومضايقتهم	1.56	0.86	4	مرتفعة
10	عدم الاستجابة للتوجيهات والنصائح	1.48	0.77	7	منخفضة
	المجموع	14.85	7.96		
مجموع المتوسطات الحسابية		1.50	0.63		

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن المتوسط الحسابي لمحور العنف اللفظي مرتفع حيث بلغ 1.50وذالك ما دلت عليه إجابات أفراد عينة الدراسة الأساسية حول محور العنف اللفظي في فئة المتوسط (من 1.28حتى1.78) وقد تباينت المتوسطات الحسابية لكل عبارة من عبارات هذا البند على النحو الآتي:

1- جاءت العبارة رقم (07) (إثارة الفوضى في الأقسام)في المرتبة 1 حيث متوسطها الحسابي 1.78 وانحرافها المعياري 0.90ودرجتها مرتفعة.

2- جاءت العبارة رقم (05) (عصياني لأوامر أساتذتي) في المرتبة 2 حيث متوسطها الحسابي 1.58وانحرافها المعياري 0.83 ودرجتها مرتفعة.

3-أما العبارة رقم(06)(التعامل بفضاضة مع زملائي) في المرتبة 3 حيث متوسطها الحسابي 1.57وانحرافها المعياري 0.83 ودرجتها مرتفعة.

4- أما العبارة رقم (09)(التحرش بالآخرين ومضايقتهم) في المرتبة 4 حيث متوسطها الحسابي 1.56 وانحرافها المعياري 0.86 ودرجتها مرتفعة.

5- كما جاءت العبارة رقم (04)(توعد زملائي بالانتقام) في المرتبة 5 حيث متوسطها الحسابي 1.49 وانحرافها المعياري 0.77 ودرجتها منخفضة.

6- أما العبارة رقم (01)(سب وشتم زملائي) في المرتبة 6 حيث متوسطها الحسابي 1.48وانحرافها المعياري 0.82ودرجتها منخفضة.

7-أما العبارة رقم (10)(عدم الاستجابة للتوجيهات والنصائح) في المرتبة 7 حيث متوسطها الحسابي 1.48وانحرافها المعياري 0.77ودرجتها منخفضة.

8- جاءت العبارة رقم(03)(سب وشتم العمال والموظفين) في المرتبة 9 حيث متوسطها الحسابي 1.42وانحرافها المعياري 0.78ودرجتها منخفضة.

9-جاءت العبارة رقم (08)(رفع صوتي على أساتذتي) في المرتبة 8حيث متوسطها الحسابي 1.42وانحرافها المعياري 0.75 ودرجتها منخفضة.

10- جاءت العبارة رقم (02)(سب وشتم أساتذتي) في المرتبة 10حيث متوسطها الحسابي 1.28وانحرافها المعياري 0.78 ودرجتها منخفضة.

ثانيا: مناقشة النتائج في ضوء الفرضيات

جدول رقم(08): يبين قيمة الانحراف المعياري والمتوسط الحسابي للمحور الأول

المحور الأول	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
العنف الجسدي	100	1.48	0.64	منخفضة

2-1-الفرضية الأولى: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والعنف الجسدي.

تبين الفرضية الأولى" توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والعنف الجسدي" التابعة للجدول الأول أن هناك علاقة ضعيفة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، أي أن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تمارس على الأجهزة الالكترونية، كجهاز الحاسوب والهاتف النقال والتلفاز وجهاز البلاي ستيشن وغير ذالك والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة، فمعظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل التلاميذ ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم كما تحمل سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي،لا علاقة لها بظهور العنف الجسدي كالصفع والضرب واللكم والركل وسحب الشعر ولوي الذراع وتقييد شخص ما ورمي الأشياء على شخص دون وجود سبب ما، ومن هنا يمكن اعتبار الفرضية القائمة توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بيم ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة غير محققة.

وعلى هذا الأساس يمكن القول أن العنف الجسدي ليس له علاقة بالألعاب الالكترونية وإنما قد يرتبط بعوامل طبيعية وهذا ما أكده الباحث الفرنسي"**جيري**"حيث يرى أن توازن ظاهرة العنف تعود بصفة كبيرة إلى تأثير البيئة الجغرافية سواء كان هذا التأثير مباشر أو غير مباشر ولذالك نجدهم يردون السلوكيات العنيفة إلى حرارة الطقس أو برودته وقد أثبت أن فصل الصيف هو الأكثر عنفا، ومن خلال الدراسات السابقة نجد دراسة(1993)crump التي تؤكد أن المستوى الاقتصادي والاجتماعي للأسرة له دور مهم في استخدام العنف، وكذالك للإحباط دور كبير في الاتجاه للعنف،وأيضا دراسة مريم حنا (1998)تؤكد أن السبب الرئيسي للعنف يرجع إلى التلميذ وشعوره بالإحباط والتعامل السيئ معه، إضافة إلى الإحباط الذي يتلقاه في المدرسة وهذا ما أكده نيل ميللر في نظريته نظرية **العدوان–الإحباط** أي أن الإحباطات تزيد من احتمالات رد الفعل العدواني وأن العدوان يفترض مسبقا وجود إحباط سابق.إضافة إلى المشاكل الأسرية التي تقضي على العاطفة التي يحتاجها التلميذ كما أكده جولمان في نظرية **الذكاء الانفعالي** والذي أرجع هذا العنف إلى النقص الكبير في الكفاءات الانفعالية وتكمن في احتياجاتهم المتزايدة للكفاية العاطفية والاجتماعية.

فالألعاب الالكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في التعلم والتعليم وتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات وأثبتت الدراسات أن لها فوائد لتنمية العقل وخاصة الذكاء، ويرى مستشارو العلوم الاجتماعية بأن الألعاب الالكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية من خلال توظيف هذه التقنية الحديثة للانخراط في المجتمع أكثر فممارسة الألعاب الالكترونية ليس بالضرورة تؤدي إلى العنف الجسدي.

2-2- مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الثانية:

جدول رقم(09): يبين قيمة الانحراف المعياري والمتوسط الحسابي للمحور الثاني.

المحور 2	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
العنف اللفظي	100	1.50	0.63	مرتفعة

تبين الفرضية الثانية "توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والعنف اللفظي"التابعة للجدول الثاني أن هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة أي أن الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيهية أصبحت تحاكي العالم الحقيقي بتصورها حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب التي قامت بالسيطرة على عقولهم وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها فتولد لديهم عقد نفسية والشعور بالنقص فاغلب الأطفال يقلدون أبطال الألعاب الالكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه ويقلدونهم في كل تصرفاتهم (الصوت والكلام)،لها علاقة بظهور العنف اللفظي كالسب،الوصف بألفاظ بذيئة، الشتم، السخرية،التوبيخ، اللوم،السوء، التهديد ورفع الصوت وهذا ما أكدته نتائج دراسة مريم قويدر(2011-2012) إلى أن للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ومن هنا يمكن اعتبار الفرضية القائمة»توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة»محققة.

ومنه يمكن القول أن العنف اللفظي له علاقة بالألعاب الالكترونية التي ساهمت في نشر ثقافة العنف اللفظي من تراكم المشاعر والأفكار العدوانية والعصبية الزائدة وذالك بسبب التقليد والمحاكاة من خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث

حسية يجسدها على أرض الواقع وهذا ما أكدته **نظرية التعلم الاجتماعي** بأن معظم سلوك العنف يكتسب من خلال الملاحظة والتقليد حيث يتعلم الأطفال سلوك العنف بملاحظة النماذج الرمزية كالتلفزيون، فمعظم الألعاب الالكترونية الحديثة القائمة على الصوت والكلام تؤدي إلى العنف اللفظي.

ثالثا – التوصيات والاقتراحات:

– تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية .

– توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الأطفال .

– ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

– إنشاء مركز على مستوى الوطن العربي يقوم بإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

– وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

– ينبغي على الوالدين أن يختار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

– ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

الخاتـــمة

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في الألعاب الالكترونية وعلاقتها بممارسة العنف المدرسي، فالألعاب الالكترونية لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها،لاحتوائها على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو النفسية وذالك من خلال التمرد، التحرر من السلطة، الزعامة المجسدة بسيناريوهات الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة والحربية ومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يندفع الطفل إلى التمثيل أو تقمص الأبطال في المحيط المدرسي والتي تتجلى في قيام عمليات الشغب وتكسير معدات المدارس، وقد تصل إلى ضرب الزملاء وحتى الأساتذة وإن لم يكن بهذا الشكل كان بطريقة السب والشتم وحتى تخريب جدران المدرسة فبهذا تبين أن العنف ظاهرة اجتماعية سلبية عانت منها المدرسة بمختلف أطوارها وخاصة المرحلة المتوسطة التي تعتبر المرحلة الحاسمة والمحددة لمصير التلميذ وعبرها ينمو ويتطور نفسيا واجتماعيا وتربويا داخل جو تربوي متكامل وفعال.

ومن خلال الدراسة التي قمنا بها استطعنا التوصل إلى أن هناك علاقة ضعيفة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور العنف الجسدي ويتجلى ذالك: ارتباط العنف الجسدي بمتغيرات وعوامل أخرى

كذالك توصلنا إلى وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور العنف اللفظي والذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية النفسية والضغوط النفسية مثل جرح المشاعر، التحقير، الاهانة.

وأخيرا نرجو أن تساهم هذه الدراسة ولو بقليل في إثراء معلومات الطالب المتمدرس في علم النفس فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية والعنف المدرسي والذي يمكنه على أساسه التطرق إلى دراسات أخرى.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

I- المراجع باللغة العربية

أولا: الكتب

1- أبو توتة ،عبد الرحمان محمد (1998):الأحداث الجانحون:المفهوم العام و التدابير ،الإدارة العامة للعلاقات و التعاون ،طرابلس .

2-أحسن طالب (2001):العنف في المؤسسات التربوية والدور الوقائي للإعلام، مجلة الفكر الشرقي.

3-أحمد أرشيد الخالدي (2009):أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعية وذوي الاحتياجات الخاصة، عمان.

4-أحمد محمد الزغبي(2001):علم النفس النمو،دار زهران،عمان.

5-أحمد منير مصطلح (1423):نظم التعليم في المملكة العربية السعودية والوطن العربي،عمادة شؤون المكتبات، جامعة الملك سعود، الرياض.

6-أرتوف وتيج (1999):مقدمة في علم النفس ،ترجمة عز الدين الأشول وآخرين،داراماكجيروهيل للنشر ، القاهرة.

7-أشرف سرج(2009):التفكير الإبتكاري لدى الأطفال ومدى تأثيره بالألعاب الإلكترونية،مكتبة العصرنة.

8-أميمة منير جادو(2005):العنف المدرسي بين الأسرة والمدرسة و الإعلام،دار السحاب للنشر و التوزيع،القاهرة،مصر.

9-إيمان عباس الخفاف (2009):اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة، دراسة المناهج للنشر و التوزيع، عمان.

10- بالعزيز عبد الله(2000):العنف و الديمقراطية، ط2، دار الكنوز الأدبية، بيروت(لبنان).

11- البستاني ،بطرس(1997):محيط المحيط،ساحة الصلح للنشر،بيروت ،لبنان.

12- بن عسكر منصور عبد الرحمان(2003):العنف في المدارس –الدراسات والبحوث الأكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية،الرياض.

13- جبلي عبد الرزاق (2009):تصميم البحث الاجتماعي، الأسس الإستراتيجية، دار المعرفة الجامعية، ط2، الإسكندرية.

14- الجوهري ،محمد وآخرون(1998):علم الاجتماع و المشكلات الاجتماعية ،دار الفكر العربي،القاهرة.

15- حامد عبد السلام زهران(1999):علم النفس النمو و الطفولة و المراهقة ،ط5،عالم الكتب ،القاهرة.

16- حسن شحاتة(1993):المعلمون و المتعلمون أنماطهم وسلوكهم،مكتبة الدار العربية للكتب، القاهرة.

17- حسين محمد جواد حبوري(2013): مدخل لبناء المهارات البحثية ،دار صفاء،عمان.

18- حنان عبد الحميد العناني(2004):اللعب عند الأطفال ،ط2،دار الفكر.

19- خليل وديع شكور (1997):العنف والجريمة ،دار العلوم ،بيروت(لبنان).

20- خولة أحمد يحي(2000):الاضطرابات السلوكية والانفعالات ،دار الفكر للطباعة و النشر.

21- رجاء مكي ،سامي عجم(2008):إشكالية العنف(المشروع و العنف المدان)المؤسسة الجامعية للدراسات و النشر و التوزيع،بيروت.

22- زكرياء أحمد الشربيني(2000):المشكلات النفسية عند الطفل، دار الفكر العربي، القاهرة.

23- سامي محسن الختاتنة(2013):سيكولوجية اللعب،دار حامد للنشر و التوزيع ،الأردن.

24- سلام محمد(2012):ثقافة العنف لدى طلبة المدارس الثانوية:الأزمة و المواجهة،المركز القومي للبحوث التربوية والتنمية،دار الكتب المصرية و الجناية ، القاهرة.

25- سليمان عبد الرحمان الحقيل(1421):نظام وسياسة التعليم في المملكة العربية السعودية ،مطابع الشريف،ط4.

26- سهير محمد سلامة شاس(2001):اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية ،دار الكتاب،القاهرة.

27- سوسن شاكر مجيد(2008):العنف و الطفولة،دراسات نفسية،دار صفاء،عمان.

28- الشهري أحمد محمد (2006):الخصائص النفسية و الاجتماعية و العضوية للأطفال المتعرضين للإيذاء، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض.

29- صالح أحمد الخطيب (2009):الإرشاد النفسي في المدرسة- الإمارات العربية المتحدة،دار الكتاب الجامعي،ط2.

30- صالح محمد علي (دس):سيكولوجية التنشئة الاجتماعية،دار المسيرة ،عمان.

31- صلاح الدين شروخ (2003):منهجية البحث العلمي ،دار العلوم ،عنابة.

32- عباس مدني(1989):النوعية التربوية في المراحل التعليمية، مكتبة التربية العربية، الرياض.

33- عبد الرحيم ألزغلول(2007):مبادئ علم النفس التربوي،ط6،دار الكتاب الجامعي ،الإمارات العربية المتحدة.

34- عبد العزيز عبد الله السنبل(1412):نظام التعليم في المملكة العربية السعودية.

35- عبد المحمود عباس أبو شامة ومحمود أمين البشري (2005):العنف الأسري في ظل العولمة ،مركز الدراسات و البحوث ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض.

36- عبد الهادي نبيل(2003):سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، دار وائل، عمان.

37- علاوي، محمد حسن(1998):سيكولوجية العدوان و العنف في الرياضة ،مركز الكتاب للنشر ،مصر .

38- علي أسعد وطفة وعلي جاسم الشهاب(2004):علم الاجتماع المدرسي-بنيوية الظاهرة المدرسية ووظيفتها الاجتماعية.

39- غربي علي (2006):أبجديات المنهجية في كتابة الرسائل الجامعية ،دار سيرتا،قسنطينة.

40- فاروق السيد عثمان(2005):سيكولوجية التعليم و التعلم،دار الأمين،جمهورية مصر العربية.

41- فاطمة ألسعيدي همال(2018):الطفل و الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير،دار الخليج ،الأردن.

42- فرج عبد اللطيف حسين(2005):منهج المدرسة الثانوية في ظل تحديات القرن 21،دار الثقافة ، عمان.

43- فهد بن عبد العزيز العقيلي (1431):الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع ، مكتبة فهد الوطنية ، الرياض.

44- فهمي محمد (2012):العنف الأسري، المكتب الجامعي الحديث، دار الكتب والوثائق القومية، مصر.

45- فؤاد البهي السيد(1997):الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة ،دار الفكر العربي القاهرة.

46- فوزي أحمد بن الدر يدري(2008):العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية،مركز الدراسات و البحوث العلمية ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية،الرياض.

47- كابلن لويز(1998):المراهقة –وداعا أيتها الطفولة–،منشورات وزارة الثقافة،دمشق.

48- كرادشة منيرة (2009):العنف الأسري ، عالم الكتب الحديث ، الأردن.

49- كلير فهيم(1987):المشاكل النفسية للمراهق،دار نوبار للطباعة، القاهرة.

50- ليلى عبد العزيز زهران وعاصم صابر(2005):اللعب التربوي،دار زهران ،القاهرة.

51- محمد أحمد خطاب وأحمد عبد الكريم حمزة(2008):سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، دار الثقافة، عمان.

52- محمد زيان حمدان (2000):النمو التربوي– مجالاته ونظرياته وتطبيقاته المدرسية–، دار التربية الحديثة الأردن.

53- محمد سلمان فياض الخزاعلة وعبد الرحمان السخي وآخرون (دس):اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية. محمد عبد الرحيم عدس (1997):المدرسة مشاكل و حلول،دار الفكر ، بيروت.

54- محمد محمود الحيلة (2004):الألعاب الإلكترونية من أجل التفكير و التعليم، دار المسيرة، عمان.

55- مختار وفيق صفوت(1999):مشكلات الأطفال السلوكية الأسباب وطرق العلاج، دار العلم و الثقافة، القاهرة.

56- مصطفى أبو أسعد(2006):الأطفال المزعجون، شركة الإبداع الفكر، الكويت.

57- معن خليل العمر(2010):التنشئة الاجتماعية، دار الشروق،الأردن.

58- منصوري مصطفى (2005):التأخر الدراسي وطرق علاجه ، دار الغرب ، ط2.

59- منى يونس بحري(2013):اللعب في الطفولة المبكرة، دار المسيرة، عمان.

60- مها حسني الشحروري(2008):الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ، دار المسيرة ، عمان.

ثانيا: الرسائل و الأطروحات الجامعية

1- أبو عيد ،مجاهد حسن (2004):أشكال السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس الأساسي في محافظة نابلس رسالة ماجستير غير منشورة ،جامعة النجاح الوطنية ،فلسطين

2- أحمد فلاق (2008):الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات، أطروحة دكتوراه في قسم علم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر.

3- أميرة مشري (2016):أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علو م الإعلام و الاتصال ،جامعة العربي بن لمهيدي أم البواقي.

4- بن بوزيد رشيد (2015):الضغط النفسي وعلاقته بالعنف المدرسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس ،جامعة محمد بوضياف المسيلة.

5- بن محمد عبد الرحمان الشهري (2009):العنف في المدارس الثانوية من وجهة نظر المعلمين و الطلاب ،رسالة منشورة لنيل شهادة الماجستير ،جامعة نايف للعلوم الأمنية.

6- دلال عبد العزيز الحشاش (2008):أثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في سلوك لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية ،رسالة ماجستير تخصص الإرشاد النفسي التربوي ، الكويت .

7- سارة محمود عبد الرحمان حمدان(2016):إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم ،رسالة ماجستير غيلر منشورة ،جامعة الشرق الأوسط.

8- سعاد و هناء بن مرزوق نوال (2015):الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، ،مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية ،جامعة الجزائر.

9- عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011):العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية ، رسالة ماجستير غير منشورة،جامعة الرياض.

10- عبد اللة بن عبد العزيز الهدلق (دس):إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب ، دراسة ميدانية على التعليم العام لمدينة الرياض ،موقع الألوكة ، جامعة المملكة العربية السعودية .

11- عبدي سميرة (2010):الضغط المدرسي و علاقته بسلوكات العنف و التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس (15-17)سنة ،رسالة ماجستير مقدمة في علم النفس المدرسي .

12- العربية ، قطاع الإعلام و الإتصال ، عمان. مزرقط زهرة (2013):دور المستشار في التقليل من ظاهرة العنف المدرسي ، رسالة ماستر في علم اجتماع التربية .

13- مريم قويدر (2011): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الأطفال ،مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال ، جامعة الجزائر.

14- فاطمة همال (2011):الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تاثيرها على الطفل الجزائري ،مذكرة ماجستير قسم العلوم الإنسانية ، جامعة لخضر ، باتنة ،الجزائر.

15- نمرود بشير (2008):ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجامعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ،(ذكور 12-15سنة)القطاع العام،دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ،رسالة ماجستير غير منشورة جامعة الجزائر.

16- يوسف رزوق (2007):العنف المدرسي وتأثيره على التحصيل الدراسي ،بحث لنيل شهادة إجازة في علم النفس التربوي ، المغرب.

ثالثا: المجلات

1- أمين علام (2006): الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة،البلاي ستا يشن بأدنى الأسعار في الحميز ، جريدة الإعلام تلك الأسبوعية ، العدد 05،من 22أكتوبرإلى 29 2006.

2- بن قفة سعاد (2014):مجلة العنف المدرسي في الصحافة المكتوبة، مجلة العلوم الإنسانية و الاجتماعية ،بسكرة .

3- عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011):العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية ، رسالة ماجستير غير منشورة،جامعة الرياض.

4- عسوس أنيسة برنغت(2008):عنف الرجل ضد المرأة و إنعكاسه على سلوك الطفل ،مجلة إضافات ،مجلة أكاديمية فصلية محكمة تصدر عن الجمعية العربية لعلم الإجتماع بالتعاون مع مركز دراسات الوحدة العربية ، العددان الثالث و الرابع .

5- ماجد محمود الزيودي (2015):الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10،العدد 01،المملكة العربية السعودية.

6- مطاع حركات (2006):الواقع الافتراضي فرصه و مخاطره وتطوره (دراسة نظرية)، مجلة جامعة دمشق ،العدد الثاني ، المجلد 22.

7- منير ركاب (2006):الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ،السوق الإلكترونية الموازنة ،جريدة إعلام تلك الأسبوعية ، العدد 05،من 22إلى 29أكتوبر 2006.

8- مها ألشحروري ،محمد عودة الريماوي(2011):أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتحاد القرار ، دراسات العلوم التربوية ، مجلد 38، ملحق 02، الأردن.

9- وسام سالم نايف (2015):تأثيرات الألعاب الالكترونية على الأطفال ،دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من (08-15سنة)،مديرية شباب ورياضة بابل ،مجموعة حق/رقم المجموعة 08،دب.

رابعا: المؤتمرات

1- ورقة بحثية مقدمة من قبل الهيئة العربية للبث الفضائي 2018:(الإرهاب في العالم الافتراضي)تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال و الشباب ضمن أعمال الحلقة البحثية الثقافية السادسة حول دور الإعلام في التصدي لظاهرة الإرهاب، الأمانة العامة لجامعة الدول

خامسا: المواقع الإلكترونية

1- http://ww.edarabia.com/ar/ vue le 10/04/2021 h17:30.

2- Alnrjs.com1263420.html vue le 30/04/2021 h 20:29 .

II - المراجع باللغة الأجنبية

1- Paul . H . etal (1990) : Child Development and Personality , seventh edition , Harper & Row Publiehers , New York , USA

2- Silvia .S . etal (2011) : Impacts of a Violence Prevention Program for Middle Schools , Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) , USA

الملاحق

ملحق رقم 01 :استمارة استبيان

جامعة محمد الصديق بن يحيى- تاسوست –

كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية و الارطوفونيا

ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

-دراسة ميدانية من منظور عينة من تلاميذ متوسطة زيدان صالح-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس التربوي

أعزائي التلاميذ:

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

في إطار إعداد دراسة لنيل شهادة الماستر في علم النفس التربوي نضع بين أيديكم هذه الاستمارة ,ونامل منكم تخصيص جزء من وقتكم في الإجابة عن الأسئلة المرفقة بكل مصداقية وذلك بوضع علامة(X) أمام العبارة التي تتماشى مع رأيكم علما بأن هذه الإجابة ستعامل بكل سرية، حيث أنها لغرض البحث العلمي.

شاكرين ومقدرين حسن تعاونكم معنا وشكرا.

الموسم الجامعي:2020-2021 م

أولا-البيانات الشخصية:

1-السن: .....

2-الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

3-المستوى الدراسي:

أولى متوسط ☐ ثانية متوسط ☐ ثالثة متوسط ☐ رابعا متوسط ☐

ثانيا: البيانات الخاصة بالفرضية الأولى

العبارات	مدى التقدير		
	موافق	محايد	معارض
بسبب إدماني الألعاب الإلكترونية أصبحت أميل لممارسة سلوكات :			
1-تحطيم الممتلكات المدرسية .			
2-سرقة الأدوات الخاصة بالمدرسة.			
3-ضرب الزملاء.			
4- ممارستي العنف ضد الأساتذة.			
5-بتهديد زملائي .			
6-تفجيري للمفرقعات .			
7-تكسير النوافذ و الأبواب .			
8-تمزيق كتب زملائي			
9- كتابتي على الجدران.			
10-جرح أعضاء جسمي .			

ثالثا: البيانات الخاصة بالفرضية الثانية

العبارات	مدى التقدير		
	موافق	محايد	معارض
1- سب وشتم زملائي .			
2-سب وشتم أساتذتي.			
3- سب وشتم العمال والموظفين.			
4-توعد زملائي بالانتقام .			
5-عصياني لأوامر أساتذتي.			
6- التعامل بفضاضة مع زملائي.			
7- إثارة الفوضى في الأقسام .			
8-رفع صوتي على أساتذتي.			
9- التحرش بالآخرين ومضايقتهم.			
10- عدم الاستجابة للتوجيهات والنصائح الموجهة لي.			

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وهذا من خلال محاولة الإجابة عن التساؤل الرئيسي الذي مفاده:هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والذي تفرع منه فرضيتين .

– توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف اللفظي.

–توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف الجسدي.

ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي ،أما مجتمع البحث فتكون من تلاميذ التعليم المتوسط والبالغ عددهم (100) بتا سوست خلال السنة الدراسية 2020/ 2021.

واعتمدنا في هذه الدراسة على استمارة مكونة من 20بند وأسفرت المعالجة الإحصائية التي تمت باستخدام النسب المئوية على النتائج التالية:

– دلت النتائج على وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

– كما دلت على وجود علاقة ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

Etude Résumé:

Cette étude visait à connaître la relation des jeux électroniques avec l'émergence de la violence scolaire chez les collégiens, et c'en essayant de répondre à la question principale dont le sens est, existe-t-il une relation statistiquement significative entre la pratique des jeux électroniques et l'émergence de violence à l'école chez les élèves du primaire, à partir de laquelle deux hypothèses sont dérivées.

- Il existe une relation statistiquement significative entre la pratique de jeux électroniques et l'émergence de la violence verbale.

- Il existe une relation statistiquement significative entre la pratique de jeux électroniques et l'émergence de violences physiques.

Pour atteindre les objectifs de l'étude, l'approche descriptive a été utilisée. Quant à la communauté de recherche, elle était constituée de (100) collégiens de Tasos au cours de l'année académique 2020/2021.

Dans cette étude, nous nous sommes appuyés sur un formulaire composé de 20 items, et le traitement statistique qui a été effectué à l'aide de pourcentages a donné les résultats suivants :

Les résultats ont indiqué qu'il existe une relation entre les jeux électroniques et la violence verbale chez les collégiens.

Les résultats ont indiqué qu'il existe une faible relation entre les jeux électroniques et la violence physique chez les collégiens.