وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحيى –جيجل–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس التربوي

عنوان المذكرة:

دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة

دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية الطاهير

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس التربوي

تخصص: علم النفس التربوي

إعداد الطالبتين:

- وهيبة زعيتر
- رانية حبيلي

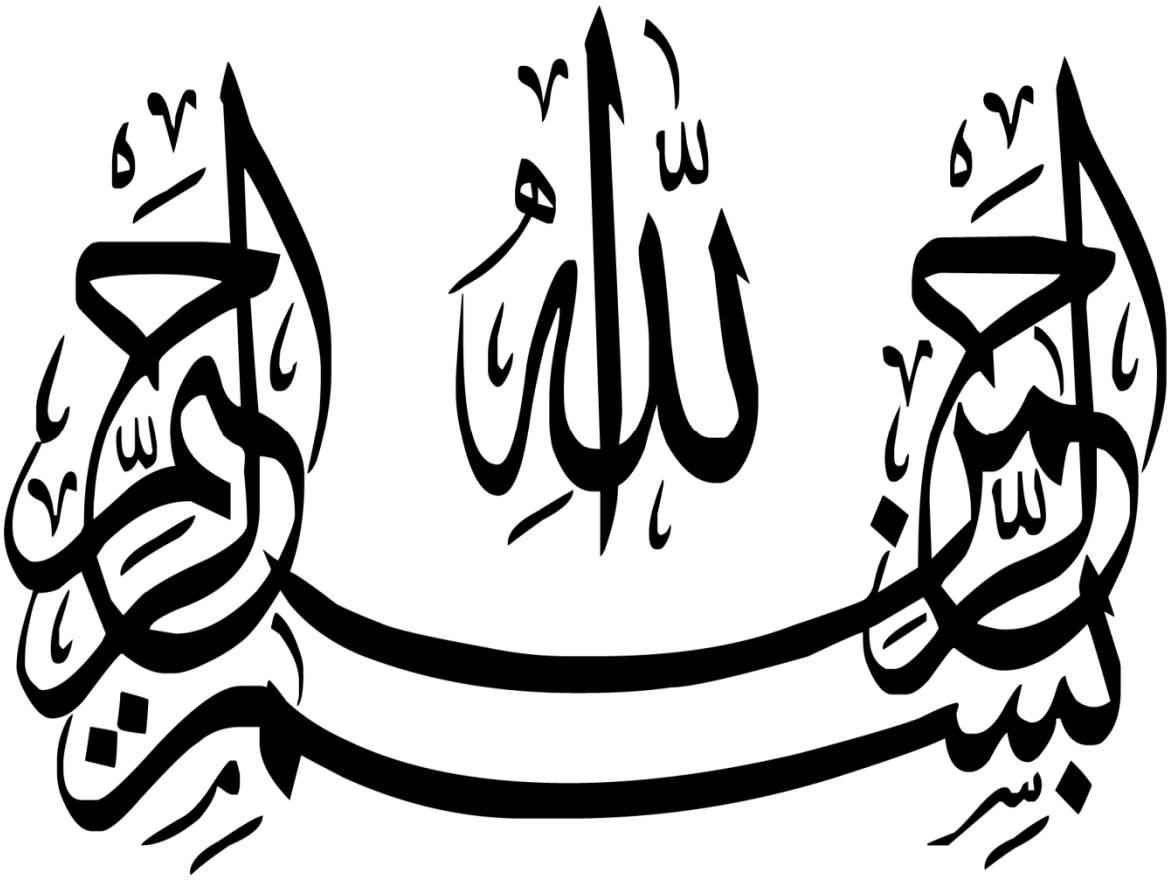
إشراف الأستاذ:

د/ يوسف حديد

لجنة المناقشة (في حالة التقييم):

الأستاذ (ة)	الجامعة	الصفة
– د. سليم صيفور	جامعة جيجل	مقيما
– د. يوسف حديد	جامعة جيجل	مشرفا ومقررا
– د. فيروز جردير	جامعة جيجل	مقيما

السنة الجامعية: 2022/2021


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الحمد لله ربي العالمين الذي وفقني في إتمام هذا العمل، فهو الله عز وجل أحق بالشكر والحمد لله سبحانه وتعالى.

يقودني شرف الوفاء وجميل النبل بعد ما أتممت هذا العمل المتواضع أن أتقدم بالشكر الجزيل إلى الأستاذ المشرف:

"الدكتور يوسف حديد"

لتفضله وقبوله الإشراف على مذكرتنا وعلى ما بذله من جهد وتوجيه، ولا نملك إلا أن نقول له جزاك الله خيرا وأبقاك منبع نور للعلم وطلابه

كما نقدم شكرنا إلى كل قريب أو بعيد ساهم في تقديم المساعدة وإقرارا بفضلهم واعترافا.

شكرا جميعا.

وهيبة + رانية

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وذلك من خلال التعرف على طبيعة الألعاب التي تستهوي التلاميذ وتنال إعجابهم، مع معرفة نوع العنف الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ، ومن اجل ذلك تم تصميم استبيان مكون من 33عبارة ووزع على 80استاذ، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج:

- تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف الرمزي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة بدرجة متوسطة.
- تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة بدرجة متوسطة.
- تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة بدرجة متوسطة.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الالكترونية، العنف المدرسي، التلاميذ، المرحلة المتوسطة.

summary:

This study aimed to know the role of electronic games in the practice of school violence among middle school students, by identifying the nature of games that appeal to students and gain their admiration, while knowing the type of violence that electronic games leave on the student’s behavior, and for this purpose a questionnaire was designed consisting of 33 phrases were distributed to 80 professors.

The study reached the results:

• Electronic games contribute to the practice of symbolic violence among middle school students from the teachers' point of view, to a moderate degree.

• Electronic games contribute to the practice of verbal violence among middle school students from the teachers' point of view, to a moderate degree.

• Electronic games contribute to the practice of physical violence among middle school students from the teachers' point of view, to a moderate degree.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

المحتوى	الصفحة
بسملة	
شكر وعرفان	
إهداء	
ملخص الدراسة	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
مقدمة	أ–ب
الباب الأول: الإطار النظري للدراسة	
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة	
أولا– الإشكالية	05
ثانيا – فرضيات الدراسة	06
ثالثا – أسباب اختيار الموضوع	06
رابعا – أهمية الدراسة	07
خامسا – أهداف الدراسة	08
سادسا– الدراسات السابقة	08
سابعا – تحديد المفاهيم والمصطلحات	11
الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية	
تمهيد	16
أولا – مفهوم اللعب	17
ثانيا– أشكال وأنواع اللعب	17
ثالثا – أهمية اللعب	21
رابعا – سمات ونظريات اللعب	22
خامسا – مفهوم الألعاب الالكترونية	27
سادسا – مجالات الألعاب الالكترونية	28
سابعا– أسباب ودواعي ممارسة الألعاب الالكترونية	32
ثامنا– ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية	32

خلاصة الفصل	36
الفصل الثالث: العنف المدرسي	
تمهيد	38
أولا – مفهوم العنف	39
ثانيا – أنواع العنف	39
ثالثا– أسباب العنف	41
رابعا – مفهوم العنف المدرسي	43
خامسا– أسباب العنف المدرسي	44
سادسا – تصنيفات العنف المدرسي	46
سابعا – الآثار الناتجة عن العنف المدرسي	48
ثامنا – العلاج والوقاية من العنف المدرسي	49
تاسعا–النظريات المفسرة للعنف المدرسي	50
خلاصة الفصل	53
الفصل الرابع: التلميذ والألعاب الالكترونية	
تمهيد	56
أولا – مفهوم التلميذ	57
ثانيا – خصائص التلميذ	57
ثالثا – صفات التلميذ	59
رابعا – دور التلميذ	60
خامسا – استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	61
سادسا – تأثير الألعاب الالكترونية على التلميذ	63
سابعا – الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي	64
خلاصة الفصل	66
الباب الثاني: الإطار التطبيقي للدراسة	
الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة	
أولا – الدراسة الاستطلاعية	69
ثانيا – مجالات الدراسة	72
ثالثا – عينة الدراسة	73
رابعا– منهج الدراسة	73

خامسا– أدوات جمع البيانات	73
الفصل السادس: عرض وتحليل نتائج الدراسة	
أولا – عرض وتحليل نتائج الدراسة	76
ثانيا – مناقشة نتائج الدراسة	87
ثالثا – الاقتراحات والتوصيات	88
خاتمة	90
قائمة المصادر والمراجع	92
الملاحق	98

فهرس الجداول والأشكال

فهرس الجداول:

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يوضح تصنيف السلوكيات العنيفة حسب.	47
02	جدول يوضح محور الاستبيان مع عدد ونسبة عبارات المحور.	69
03	جدول يوضح تصنيف درجات مقياس سلم ليكارث وتحديد قيم المتوسطات المرجحة.	70
04	جدول يوضح العلاقة الارتباطية بين الدرجة الكلية للاستبيان وأبعاده الفرعية.	70
05	جدول يوضح معامل كرونباخ لمحور العنف المدرسي.	71
06	جدول يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة للمحور الأول.	76
07	جدول يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة للمحور الثاني.	79
08	جدول يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة للمحور الثالث.	82
09	جدول يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة والدرجة الكلية للمحور.	86

فهرس الأشكال:

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	سمات اللعب	23

مقدمـــــة

مقدمة:

إن مجيء الموجة الثالثة ودخول حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ، قلب العديد من المفاهيم والعادات في جميع مجالات الحياة وغيرها بشكل جدري، خاصة في مجال الترفيه والتسلية وهذا التطور الحاصل أدى إلى تغيير مفهوم اللعب فأصبح كل شيء تقليدي يقابله ما هو تقني، وبمفهوم أخر لم نعد نلاحظ التلاميذ يجتمعون كالسابق بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي، يمارسون الألعاب الالكترونية الجديدة المتاحة على شبكة الانترنات التي غزت المجتمعات والتي لقت رواجا هائلا بين مختلف الأوساط والفئات العمرية، فشاع الإقبال المتزايد عليها خاصة في الآونة الأخيرة وهذا عائد إلى المؤثرات الموجودة داخل مضمونها، وماساهم أكثر في هذا الانتشار تنوع الأجهزة الالكترونية التي أصبحت معظمها في متناول الجميع، كما تختلف هذه الألعاب فمنها الألعاب الالكترونية التعليمية التي تنمي الفكر والإدراك، ومنها الألعاب العنيفة التي يقبل عليها الأطفال بشدة حيث يؤثر في مختلف سلوكياتهم وانفعالاتهم من خلال تقمص اللاعب أو الطفل لقواعد اللعبة المفروضة عليه وانغماسه في واقع معين من الحرب الفكرية أو الثقافية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة انه يحاول تطبيق مضامين اللعبة في حياته اليومية، مما بعني تعويد السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

يعتبر العنف المدرسي من أبرز السلوكيات العنيفة التي تتجسد في ردود فعل التلميذ نتيجة للممارسة تلك الألعاب، وهو من أبرز ما تعاني منه المدارس حاليا و الذي فاقت حدته في أوساط النظام التربوي في جميع المراحل التعليمية وخاصة المرحلة المتوسطة، كون معظم السلوكيات والأفعال التي نلاحظها لدى التلاميذ أصبحت تمثل صورة من صور العنف المنتشرة، كالسب والتخريب، والذي يتأثر بالوسائط التكنولوجية والمشاهد العنيفة الموجودة داخل مضمون اللعبة.

وعلى هذا فإن الموضوع الذي تعرضه هذه الدراسة له خصوصية وأهمية في حياة الفرد والمجتمع، لذلك فقد تناولنا في دراسة هذا الموضوع ستة فصول وقد تم التعرض لهذه الفصول كالتالي: الفصل الأول خصص لمدخل الدراسة وتناولنا فيه الإطار العام للإشكالية وطرح التساؤلات وفرضياته إضافة إلى تحديد مفاهيم الدراسة مع أهميتها وأهدافها كذا الدراسات السابقة.

أما الفصل الثاني فقد خصصناه للعب والألعاب الالكترونية من خلال عرضنا لمفهوم اللعب أشكاله وأنواعه، أهميته، سماته ونظرياته، مفهوم الألعاب الالكترونية، مجالاتها، أسباب ودواعي ممارستها،بالإضافة إلى إيجابيات وسلبياتها.

في حين تناولنا في الفصل الثالث مفهوم العنف، أنواعه، أسبابه، بالإضافة إلى مفهوم العنف المدرسي، أسبابه، تصنيفاته، الآثار الناتجة عنه،العلاج والوقاية من العنف المدرسي، وأخير بعض النظريات المفسرة للعنف المدرسي.

أما الفصل الرابع الذي جاء تحت عنوان التلميذ والألعاب الالكترونية تناولنا فيه، مفهوم التلميذ، خصائصه، دور التلميذ، صفاته، استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية،تأثير الألعاب الالكترونية على التلميذ، وفي الأخير الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي.

أما الفصل الخامس الذي يحتوي على الإجراءات المنهجية للدراسة فقد تناولنا، الدراسة الاستطلاعية، ومجالات الدراسة،إضافة إلى عيينة ومنهج الدراسة،ثم في الأخير أدوات جمع البيانات.

وفي الأخير الفصل السادس الذي يحتوي على عرض وتحليل نتائج الدراسة فقد جاء فيه تحليل وتفسير نتائج الدراسة، النتائج العامة.وتقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات، وقد اعتمدنا في دراستنا هذه 51 مرجع متنوعا بين كتب ومذكرات كما اعتمدنا أيضا على مجلات علمية.

الباب الأول:
الإطار النظري للدّراسة

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة.

أولا: الإشكالية.

ثانيا: فرضيات الدراسة.

ثالثا: أسباب اختيار الموضوع.

رابعا: أهمية الدراسة.

خامسا: أهداف الدراسة.

سادسا: الدراسات السابقة.

سابعا: تحديد المفاهيم

أولا: الإشكالية

يعتبر اللعب مرحلة ضرورية في حياة الطفل، خاصة أثناء نموه الجسمي والنفسي والعقلي، فاللعب يعد ميلا فطريا ونشاطا سلوكيا هاما، يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد وهو استعداد فطري طبيعي وضرورة من ضروريات حياة الطفل، وقد شهد مفهوم اللعب العديد من التغيرات الملموسة السريعة التي شهدها العالم في الجانب التكنولوجي، فبعد أن كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال والمراهقين ألعابا بسيطة يدوية جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية الجديدة نتيجة للطفرة التكنولوجية التي احتلت حياة مختلف الشعوب، وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشات الحاسوب، والهواتف النقالة، وتكون هذه الألعاب الإلكترونية على شكل نشاطات تنافسية رقمية يمارسها الطفل ضمن قواعد معينة، وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتست شهرة واسعة، وقدرة على جدب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، حيث صنفت هذه الألعاب الإلكترونية إلى ألعاب المتعة وألعاب المنافسة والألغاز وألعاب الإثارة، وتعتبر هذه الأخيرة هي التي يقبل عليها الأطفال بشكل كبير، فهي تستهدفهم حيث تشعرهم بدخول عالم الكبار والأبطال كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والانفعالية للطفل منها التمرد، والتحرر من السلطة ومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يندفع الطفل إلى التمثيل أو تقمص الأبطال، ومن ثم تبني فكرة العنف الافتراضي الذي يتعدى الحدود الشخصية للطفل إلى المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي

فالنسبة للعنف المدرسي هناك دلائل عديدة على تزايده وارتفاع معدلات حدوثه في معظم دول العالم مثل الولايات المتحدة الأمريكية بريطانيا ألمانيا وغيرها من الدول الصناعية الكبرى،وهذا الشكل من أشكال العنف لا يقتصر فقط على هذه الدول وإنما يمتد إلى غيرها من الدول الأخرى،ولكن بدرجات متفاوتة الشدة والأمر لا يختلف كثيرا في البلاد العربية عموما والجزائر على وجه الخصوص. (طارق،2008).

ويتجلى هذا العنف في سلوكيات عدوانية عنيفة يمارسها التلاميذ ضد أنفسهم وضد أقرانهم وأساتذتهم وضد العاملين بالمؤسسة التربوية بأشكال مختلفة ومتفاوتة،كالاعتداءات الجسدية كالضرب والتهديد إضافة إلى تخريب الممتلكات التابعة للمؤسسة التربوية خاصة العنف اللفظي مثل السب والشتم والسخرية،وهذا الأمر الذي عكر صفو المحيط المدرسي وانعكس سلبا على مرددها، وعلى أداء العاملين

فيها مما لفت انتباه كافة المسؤولين لمعرفة الأسباب والعوامل المؤدية لممارسة التلاميذ للعنف المدرسي ضد زملائهم و أساتذتهم داخل المؤسسات التعليمية.

وتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعرفة دور الألعاب الكترونية في ممارسة العنف المدرسي والاطلاع على واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل وللوقف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل الرئيسي والتساؤلات الفرعية التالية:

التساؤل الرئيسي:

- **هل للألعاب الالكترونية دور في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟**

التساؤلات الفرعية:

- هل للألعاب الالكترونية دور في ممارسة العنف الرمزي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟
- هل للألعاب الالكترونية دور في ممارسة العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟
- هل للألعاب الالكترونية دور في ممارسة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟

ثانيا: فرضيات الدراسة

الفرضية الرئيسية:

- **تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.**

الفرضيات الفرعية :

- تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف الرمزي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- تساهم الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

ثالثا: أسباب اختيار الموضوع

إن اختيارنا لهذا الموضوع لم يأتي عشوائيا أو بمحض الصدفة بل كان تناج جملة من الأسباب الذاتية والموضوعية والتي يمكن حصرها فيما يلي:

1-أسباب ذاتية:

- معرفة الاتجاهات والأفكار والسلوكيات العنيفة الموجودة عند المراهق هل كانت انعكاس للتغذية التي أخدها من الألعاب الاليكترونية.
- سبب انتشار الألعاب الالكترونية في الوسط المدرسي.
- معرفة سبب ميل التلاميذ إلى مثل هذه الألعاب الالكترونية بخلاف الألعاب الأخرى.
- التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية في توليد العنف لدى التلميذ المراهق

الرغبة الشخصية في دراسة دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي.

كون هذا الموضوع يخدم تخصصنا وسهولة الدراسة الميدانية فيه.

2-أسباب موضوعية:

- قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف. المدرسي بالرغم من أهميتها وإلزامية الدراسة والبحث فيه.
- البحث عن أسباب انتشار مثل هذه الألعاب الالكترونية.
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على تقنية جدب الأطفال والإدمان عليها.
- معرفة أهم الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الأطفال من حيث مبادئها في اللعب وأفكارها وتوجيهاتها.
- التعرف على بعض الآثار التي يمكن إن تتركها هذه الألعاب سواء على التلاميذ ام على الأساتذة.

رابعا: أهمية الدراسة

تتبع أهمية الدراسة الحالية في كونها تعالج موضوعا بحثيا نذرت الدراسات عليه، حيث أن الأهمية الأساسية في هذه الدراسة تكمن في الانتشار الكبير للظاهرة العنف المدرسي مع وجوب الكشف عن الأضرار النفسية والسلوكيات العنيفة التي تسببها الألعاب الالكترونية والتعرف على نوع الألعاب الالكترونية ودورها في طبيعة العنف الذي تتركه في سلوك التلميذ إضافة إلى إلقاء الضوء على الألعاب الالكترونية العنيفة في خلق العنف بكل أنواعه في سلوكيات التلميذ،كما يمكن أن تساهم هذه الدراسة في كيفية التعامل مع التلاميذ الذين يمارسون هذه السلوكيات العنيفة في الوسط المدرسي.

خامسا: أهداف الدراسة

- معرفة مدى درجة إدمان الألعاب الالكترونية من قبل التلاميذ.
- معرفة طبيعة الألعاب التي تستهوي التلاميذ والتي تنال إعجابهم.
- التعرف على نوع العنف الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ.
- وضع حلول وتصور مقترح للتصدي لظاهرة العنف المدرسي من خلال الحد من ممارسة الألعاب الالكترونية.
- معرفة نوع الألعاب التي تجدب انتباه التلاميذ وعلى أشكال العنف الذي تتركه في سلوك التلميذ.
- معرفة دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف داخل المدارس.

سادسا: الدراسات السابقة

تعتبر الدراسات السابقة قاعدة هامة لكل باحث في مجال اختصاصه، بحيث يستفيد من مناهجها ويعمل بتوصياتها ومقترحاتها، كما أن الرجوع إلى الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث عملية مهمة من اجل معرفة الجوانب التي تم البحث فيها من قبل، والجوانب التي لم تبحث من قبل، بالإضافة إلى معرفة نقاط القوة والضعف فيها وموقع البحث منها، وسوف نستعرض في هذا الفصل الدراسات السابقة ذات صلة بموضوع البحث والتي تناولت متغيرات لها علاقة مباشرة أو شبه مباشرة بموضوع بحثنا العلمي.

الدراسة الأولى: دراسة ماجيستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الاليكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية.

في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد "دلال عبد العزيز الحشاش2008"جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وركزت الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى الطلبة تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية وقد اعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضياتها التي تمحورت حول تأثير العاب الفيديو والكومبيوتر على السلوك لطلاب المدارس بالكويت، واعتمدت

عيينة هذه الدراسة على 600الى 650 متمدرس عن طريق استثمارات تضمنت أسئلة تأكدت من تحليلها عن ممارسة الألعاب وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والسلوك داخل المدارس، وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر وعي لدى أولياء الأمور بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم. (الحشاش، 2008)

الدراسة الثانية: مذكرة لنيل شهادة ماجيستير من إعداد الطالبة "برتيمة سميحة" حول الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي بقسم العلوم الاجتماعية تخصص علم اجتماع التربية جامعة محمد خيضر بسكرة سنة (2016 2017) والتي هدفت إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر ومحاولة الوصول إلى الكشف عل مختلف جوانب هذه الظاهرة والحد منها وعلى هذا الأساس قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي: هل هناك لاقت بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي؟

نجد الباحثة قد اعتمدت في دراستها على المنهج الوصفي التحليلي حيث استخدمت أداة الملاحظة والاستبيان لجمع البيانات إذ أنها اختارت عينة قصديه والتي تمثلت في 100معلم مبحوث، ومن خلال دراستها توصلت الباحثة إلى نتائج التالية :

- إن هناك علاقة ارتباطيه بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل الضرب والحرق.
- أغلبية مفردات العيينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.
- أن هناك علاقة ارتباطيه بين الألعاب الالكترونية والعنف الغير مادي الذي يتجلى في إلحاق الضرر من الناحية النفسية مثل التحقير والاهانة. (سميحة، 2016 2017)

الدراسة الثالثة: دراسة مريم قويدر (2012) بعنوان اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال اختارت الباحثة 200 طفل تتراوح أعمارهم مابين 7 و12 سنة واستعملت المنهج التحليلي واستخدمت أسلوب المسح التربوي و أدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والملاحظة والمقابلة، وقد تم الوصول إلى أن الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبونها الأطفال ويميلون إلى ممارستها غير مراقبة على حساب الدراسة، مما يؤثر على تحصيلهم أما من ناحية نوعية الألعاب فإن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا

لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية، وان كل الألعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه. (قويدر،2012)

الدراسة الرابعة: العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانية بمدينة الرياض من إعداد عبد الرزاق إبراهيم القاسم : رسالة ماجيستير (غير منشورة) قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد سعود الإسلامية السعودية، 2011.

هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض خاصة في ظل انتشارها بين المراهقين خصوصا في المجتمع السعودي حيث لا يكاد يخلو بيت منها، هذا ما دفع بالباحث إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب والسلوك العدواني حيث اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية، حيث اختار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه،حيث تكونت العينة أو الدراسة على 531طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشرة مدارس في مدينة الرياض خمسين منها أهلية وخمسين حكومية وكانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث:

أن هناك علاقة إرتباطية موجهة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طلاب المدارس الأهلية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية ، نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية ، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال وكان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين ، وان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين كما توصل أيضا إلى انه لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف العنف المدرسي . (القاسم،2011)

- **التعقيب العام على الدراسات السابقة:**

نستنتج أن الدراسات السابقة اشتركت مع دراستنا الحالية في متغيرات الدراسة، والمنهج المستعمل بالإضافة إلى الأداة المستخدمة، وذلك لتناولها جوانب عديدة في عدة مجالات، لكن الدراسة الحالية تناولت متغيرات الدراسة في مجال التربوي كما ساهمت على إعطاء خلفية معرفية عن موضوع الدراسة والمنهج المستخدم.

سابعا: تحديد المفاهيم والمصطلحات

1-تعريف اللعب :

يعد اللعب وسيلة لإعداد الطفل الحياة المستقبلية،حركة أو عمل وهو نشاط حر موجه يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة الخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ولا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع.

يعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاط في اللعب، وليس من السهل على الكبار توفيق تيار اللعب الجارف ولا بالوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط.

فاللعب و استعداد فطري وطبيعيي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات الحياة مثل الأكل والنوم، وليس معنى ذلك إن الشخص البالغ لا يلعب فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبة خاصة به ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي.

(الحيلة،2004، ص19،20)

-**التعريف الإجرائي للعب:** اللعب سلوك أو نشاط جسمي أو فكري يمارسه الفرد إما فرديا أو جماعيا يقوم به جميع أفراد وشرائح المجتمع، وتعتبر فئة الأطفال الفئة الأكثر ممارسة للعب لأنه يجدب إلى المتعة والراحة النفسية.

2-تعريف الألعاب الالكترونية:

أ-**اصطلاحا:** هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز العاب الفيديو وعلى شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.(الشحروري،2008،ص31)

هي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات ، وهو نشاط دهني بالدرجة الأولى يشمل كل أنواع الفيديو الخاصة، العاب الكومبيوتر، العاب الهواتف النقالة، والعاب اللوحات الالكترونية ، بصفة عامة يضم كالعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة 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 الانترنات أو بشكل فردي. (قويدر، 2011،ص 34)

هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الالكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب العاب الحواسيب أو الكمبيوتر (المحمول أو الثابت) والعاب الانترناث والعاب الفيديو والعاب الهواتف الذكية. (الزويدي، 2005،ص21)

ب-التعريف الإجرائي :

الألعاب الإلكترونية: عبارة عن العاب تمارس عبر الوسائل التكنولوجية فهي ألعاب تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب، كما تشمل ألعاب الانترنت وألعاب الفيديو والهواتف النقالة.

العنف : يعني العنف في أصله اللغوي الأخذ بالشدة والقسوة فهو عنيف، وهذا الأصل اللغوي يبرز عنصران : العنصر الأول عنصر الشدة أو القوة وهي مستمدة من الطبيعة كما في العاصفة، أو السيل الجارف،والعنصر الثاني هو عنصر القسوة أو الغلظة، وفي العنصرين يتمثل فعل الإيذاء والضرر.

ولقد عرفت كلارك(CLARK) العنف بأنه تصرف صادر من أعضاء في جماعة اجتماعية تتمتع بقوة.... موجه إلى أعضاء جماعة اجتماعية تفتقر إلى تلك القوة .

ومن ثم يشير مفهوم العنف إلى استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع أو غير مطابق للقانون، ويكون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما، وهنا يكون العنف بمعنى الإكراه.

وتجمع تعريفات العنف " على أن عناصر العنف تبدو واحدة تقريبا وهي : التعبير الصريح عن استخدام القوة الجسدية ضد الآخرين.... لإحداث القتل أو الجرح أو إصابة وأضافت بعض التعريفات أعمال التخريب للممتلكات والحوادث غير المعتمدة، بينما ضمنت تعريفات أخرى للعنف السيكولوجي مثل السب والاهانة.

وإذا كانت كلمة العنف تشير " على المستوى الوصفي ببساطة إلى القوة الجسمانية المستخدمة للأضرار بالغير فإنها تشير إلى المستوى الأخلاقي إلى استخدام القوة الجسمانية الغير مقبولة للإضرار بشخص آخر" وبذلك يكون العنف مظهرا لسلوك الاعتداء على الآخرين وإلحاق الضرر بهم باستخدام القوة الجسمانية من جانب الشخص العنيف، دون مراعاة الحقوق للأفراد و مراعاة لأصول وأعراف اجتماعية منها المجتمع، ومن ثم يرمي العنف إلى إزالة الحدود القانونية والاجتماعية للأفراد في المجتمع نتيجة للقانون والواقع الاجتماعي ، لأن مفهوم العنف يرتبط بالضرر أو الأذى الذي يصيب شخصا أو مجموعة من الأشخاص.(سلام،2012،ص27،28)

التعريف الإجرائي: العنف عبارة عن سلوك يكون إما فعلا أو إشارة أو قول يمارسه الفرد قصد إلحاق الأذى بالآخرين أو بنفسه.

3- العنف المدرسي: العنف هو الاستخدام الغير مشروع للقوة المادية بإلحاق الادى والأضرار بالممتلكات، ويتضمن ذلك معاني العقاب، الاغتصاب والتدخل في حريات الآخرين. (حسين،2007،ص262)

يعرفه شيدلر shidler العنف المدرسي على انه السلوك العدواني اللفظي والغير لفظي نحو شخص أخر يقع داخل حدود المدرسة .(حويتي،2006، ص 192)

ويرى "عدنان كيفي"أن المقصود من العنف المدرسي ما يجري في بعض من ممارسات سلوكية يكون أبطالها الطلاب والطالبات والمعلمون والمعلمات، شرارتها الغضب ووقودها تزايد الانفعال ونتيجتها استخدام اللطم والركل والضرب بالكلمات الحادة والعصي وأحيانا بالسلاح وبالتالي فإنها تشكل خطرا على حياة هذه الفئة من الناس، وتعتبر ظاهرة وليست مشكلة يتأذى منها الشعور الجمعي.(جادو، 2005، ص06)

التعريف الإجرائي للعنف المدرسي : هو كل التصرفات التي يقدم عليها المراهق المتمدرس لإلحاق الضرر بالآخرين في محيطه التربوي سواء كانوا أشخاصا أو وسائلا، وسواء كان العنف جسديا أو نفسيا، ويؤدي إلى حالة من الاضطراب واللااستقرار داخل المؤسسة.

4-التلميذ:

أ-**لغة:** جمع تلاميذ و تلامذة

طالب العلم وخصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى: تلميذ في مدرسة ابتدائية.

التلميذ خادم لأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة. والتلميذ طالب العلم.(مصطفى، ص87)

ب-اصطلاحا: إن مصطلح التلميذ يعني: المزاول للتعليم الابتدائي او المتوسط او الثانوي

ويعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول والهدف الأخير في كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من اجله تنشا المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات، فلابد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ، لابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه، عقله، وجسمه، ومعارفه واتجاهاته. (سوفي، 2011،ص55)

5-مفهوم المرحلة المتوسطة: 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، كما تدعى بمرحلة المراهقة المبكرة وتمتد من (12 إلى 15سنة) من عمر التلميذ وهي مرحلة يتلقى فيها المهارات الحركية وتزداد عملية الفهم والإدراك نتيجة لبعض التجارب والخبرات وهي مرحلة هامة في حياة المراهق. (صلحاوي،2017،ص104)

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية

تمهيد:

أولا: مفهوم اللعب.

ثانيا: أشكال وأنواع اللعب.

ثالثا: أهمية اللعب.

رابعا: سمات ونظريات اللعب.

خامسا: مفهوم الألعاب الالكترونية.

سادسا: مجالات الألعاب الالكترونية.

سابعا: أسباب ودواعي ممارسة الألعاب الالكترونية.

ثامنا: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

تمهيد:

يعتبر اللعب حاجة من الحاجات الإنسانية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما انه استعداد فطري لدية وضرورة من ضروريات الحياة، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، فاللعب يختلف باختلاف البيئة التي يعش فيها الطفل فهناك اللعب الجماعي واللعب الفردي واللعب الترفيهي واللعب التعليمي كما انه يتعدد في نوعنه وطبيعته فنجد الألعاب الالكترونية حيث تعتبر من بين الألعاب التي لاقت رواجا كبيرا بين مختلف شرائح المجتمع حيث أقبل عليها الصغير والكبير، إلا أنها أحكمت قبضتها على المراهقين الذين أقبلوا عليها بشكل كبير وذلك من خلال ما تتضمنه من عناصر الجدب.

أولا: مفهوم اللعب.

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد كبيرا أو صغير من اجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب، كالترويح عن النفس ، التعليم ، تفريغ الطاقات الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات ، تختلف أهميته بالنسبة إلى الفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا أو منظما أو تلقائيا، كما يكون كذلك موجزا أو ذاتيا. (نمرود،2008 ص35) كما يعرف اللعب على انه نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من اجل التسلية، الترفيه الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ، يهدف إلى التسلية والتأني عن النشاطات اليومية المختلفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية،و الإنسان بطبيعته يختاره لتحقيق هاته المآرب والنشاط المفضل لديه. (هايدة،2004،ص13)

كما يعرف بياجيه اللعب بأنه نشاط حر موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة ، ويستثمره الكبار عادة لكي يسهم في إنماء شخصيات أطفالهم بأبعاده العقلية، انفعالية، اجتماعية ، جسمية، إضافة إلى هذا فان اللعب هو لغة الأطفال الرمزية للتعبير عن الذات لأنه حديث الطفل وكلماته. (قنديل، بدوي، 2007 ، ص34)

يرى تايلور Taylor اللعب بأنه " هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، انه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح". (الشحروري، 2008، ص31)

التعريف الإجرائي: اللعب عبارة عن نشاط حر غير موجه يمارسه الطفل فرديا أو جماعيا تكون غايته التسلية المتعة من اجل إنماء سلوك الطفل وشخصيته.

ثانيا: أشكال وأنواع اللعب.

من المعروف أن الطفل مند أن يبدأ بتحريك أطرافه يقوم ببعض الألعاب التي تعبر عن عالمه الخاص ولذلك نرى أن الكثير من الأمهات والإباء يقومون بتعليق الأشياء في سرير الطفل الصغير وحين نسألهم عن ذلك يقولون أن ذلك هو من اجل أن يلعب فيه الصغير لتقوية أطرافه، ومع زيادة نمو

الطفل تتطور هذه الألعاب لتعبر عن حالة النمو التي وصل لها هذا الطفل، فإن اللعب أمر له أهميته في حياة الطفل وهو شيء ملازم له.

1-أشكال اللعب:

- لعب حر
- لعب عقلي مثل الأرقام
- لعب فردي مثل العاب الفك والتركيب
- لعب عادي بدون أداة
- لعب بأداة بدائية أو عادية كالكرة
- لعب مفتوح الزمن
- للعب ترويحي كالعب بالطائرات
- لعب بيئي مثل الألعاب الشعبية
- لعب حركي وعقلي
- لعب لغوي
- لعب اجتماعي ونفسي
- لعب حركي وقتالي
- لعب تنافسي
- لعب عالمي مثل كرة القدم
- لعب تعليمي كالعاب التعلم العد و الحساب
- لعب مقنن في وقت من خلال أشواط
- لعب نقي مثل الألعاب الاليكترونية
- لعب جماعي كألعاب الكرة والتمثيل
- لعب بدني مثل الجري
- لعب مفيد كالعاب الكرة والورق والشطرنج. (الختاتنة،2013،ص72،71)

2-أنواع اللعب:

تتنوع أنشطة اللعب عند الطفل من حيث شكلها ومضمونها وطريقتها وهذا التنوع يعود إلى الاختلاف في مستويات نمو الأطفال وخصائصها في المراحل العمرية من جهة والى الظروف الثقافية والاجتماعية المحيطة بطفل من جهة أخرى وعلى هذا يمكننا أن نصنف نماذج الألعاب عند الطفل إلى فئات:

2-1 الألعاب التلقائية:

هي عبارة عن شكل أولي من أشكال اللعب حيث يلعب الطفل حرا وبصورة تلقائية بعيدا عن القواعد المنظمة للعب، وهذا النوع من اللعب يكون في معظم الحالات فرديا وليس جماعيا حيث يلعب كل طفل كما يريد.

ويميل الطفل في مرحلة اللعب التلقائي إلى التدمير وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي إذا يجدب الدمى بعنف وبرمي بها بعيدا وعند نهاية العام الثاني من عمره يصبح هذا الشكل من اللعب اقل تلبية لحاجاته النمائية فيحرف تدريجيا ليفسح المجال أمام شكل أخر من أشكال اللعب. (الختاتنة،2013 ، ص 72)

2-2 الألعاب الثقافية:

هي أساليب فعالة في تثقيف الطفل حيث يكتسب من خلالها معلومات وخبرات من الألعاب الثقافية، القراءة والبرامج الموجهة للأطفال عبر الاداعة والتلفزيون والسينما ومسرح الأطفال وسنقتصر في هذا الفصل على القراءة.

إن الطفل الرضيع في العام الأول يحب أن يسمع غناء الكبار الذي يجلب له البهجة وفي العام الثاني يحب الطفل أن ينظر إلى الكتب المصورة بألوان زاهية ويستمتع بالقصص التي تحكى له عن هذه الصور، هذا إلى جانب ذلك تعد القراءة خبرة سارة للطفل الصغير وخاصة إذا كان جالسا في حضن أمه أو شخص عزيز عليه، ويمكن تبني الميل نحو القراءة عند الأطفال في سن مبكرة حيث تجذبهم للكتب المصورة والقصص التي يقرؤها الكبار لهم ويحب الطفل في هذا السن الكتب الصغيرة ليسهل عليه حملها، وغالبا ما يميل الأطفال إلى القصص الواقعية، بينما أن اتجاه الأم نحو الخيال له تأثير هام في تفضيل الطفل للقصص الواقعية أو الخيالي.

2-3 الألعاب التركيبية:

يظهر هذا الشكل من أشكال اللعب في سن الخامسة أو السادسة حيث يبدأ الطفل وضع الأشياء بجوار بعضها دون تخطيط مسبق فيكتشف مصادفة أن هذه الأشياء تمثل نموذجا ما يعرفه فيفرح لهذا الاكتشاف، ومع تطور الطفل المنائي يصبح اللعب اقل إبهاميه وأكثر بنائية على الرغم من اختلاف الأطفال في قدراتهم على البناء والتركيب.

ويعد اللعب التركيبي من المظاهر المميزة لنشاط اللعب في مرحلة الطفولة المتأخرة (10-12) ويتضح ذلك في الألعاب المنزلية، فالأطفال الكبار يضعون خطة اللعب ومحورها ويطلقون على اللاعبين أسماء معينة ويوجهون أسئلة لكل منهم حيث يصدرون من خلال الإجابات أحكاما على سلوك الشخصيات الأخرى ويقومونها، ونظرا لأهمية هذا النوع من الألعاب فقد اهتمت وسائل التكنولوجيا المعاصرة بإنتاج العديد من الألعاب التركيبة التي تتناسب نع مراحل نمو الطفل كبناء منزل أو مستشفى أو مدرسة أو نماذج للسيارات والقطارات من المعادن آو البلاستيك أو الخشب وغيرها. (الختاتنة،2013،ص75)

2-4_الألعاب التمثيلية:

يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص شخصيات الكبار مقلدا سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها.

وتعتمد الألعاب التمثيلية بالدرجة الأولى على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية ويطلق على هذه الألعاب الألعاب الإبداعية.

يعد اللعب التمثيلي على جانب كبير من الأهمية بالنسبة للأطفال ، فمن خلاله يتعلم الأطفال تكييف مشاعرهم من خلال تعبيرهم عن الغضب والحزن والقلق ويتح لهم فرصة التفكير بصوت عالي حول تجارب قد تكون إيجابية أو سلبية ويرتكز اللعب الدرامي على تعاون معقد بين الجسم والعقل، فالطفل لا يستعمل دماغه وصوته فقط بل يستعمل جسمه كله أثناء اللعب ويعتبر هذا النوع من اللعب ابرز أنواع اللعب لدى أطفال الروضة في هذه المرحلة العمرية. (الختاتنة،2013 ، ص 72-73)

ثالثا: أهمية اللعب

باعتبار اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين،هذا العب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو العفوية غير مقيدة بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي، يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية اتجاه حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية، كما يمكن من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهداف إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم،كل هذا يساعد الطفل على عيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.(نمرود،2008،ص75)

وتكمن أهمية اللعب في انه حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما انه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معه، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ انه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما انه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار بل انه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، انه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب. (العناني،2002،ص15)

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابة وفقا لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والأخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح و بأنه محل إعجاب وتقدير من طرفيهما. (كركوش،2008،ص24)

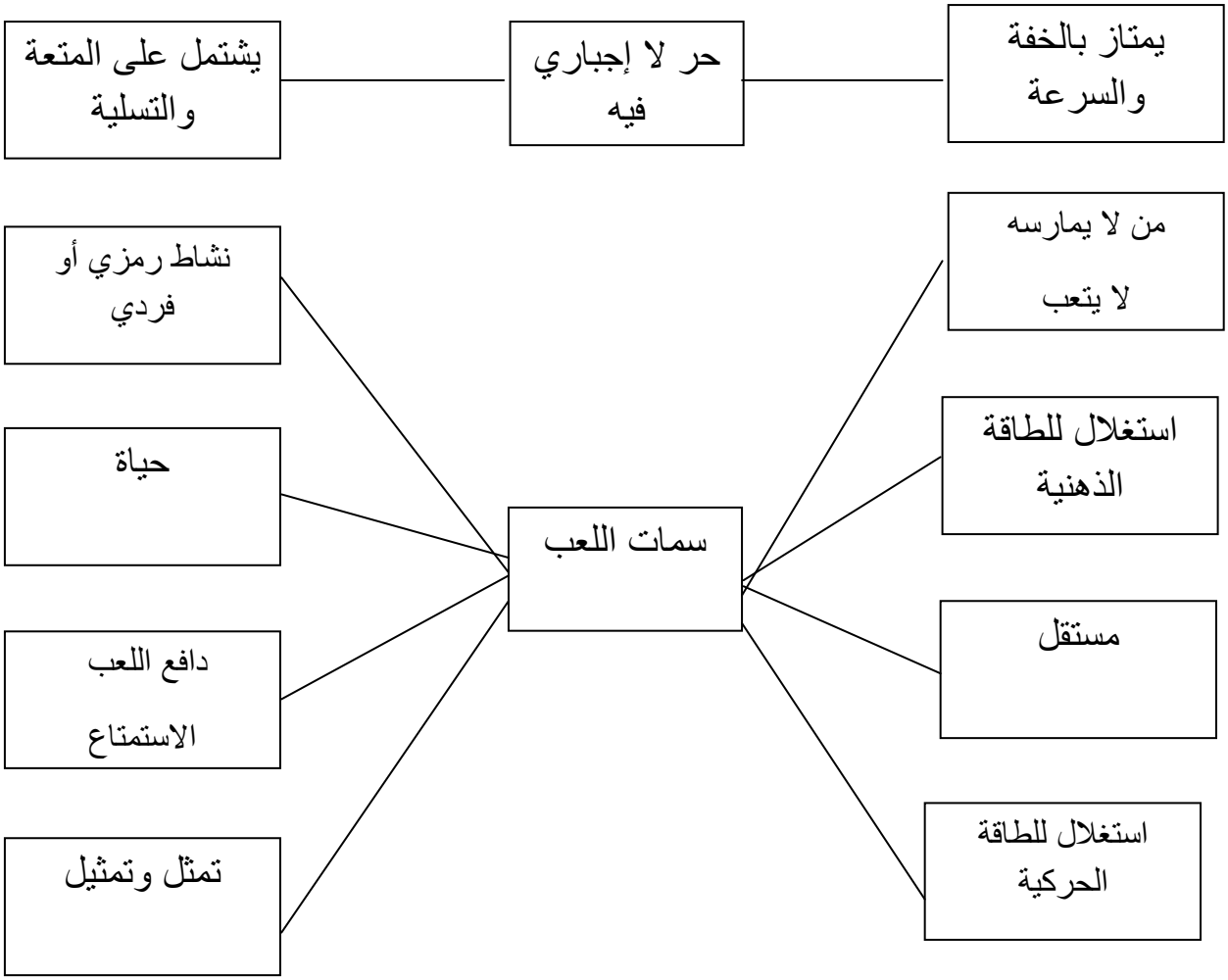
رابعا: سمات اللعب ونظرياته

1_ سمات اللعب :

ذكر الباحثون مجموعة السمات والخصائص العامة التي يتصف بها اللعب، وكانت على النحو التالي كما يوضحها الشكل رقم (1):

- إن اللعب نشاط حر : يعني أن اللعب يمارس من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية و حرة .
- ينطوي اللعب على المتعة والتسلية: أي انه يمارس لغاية المتعة والتسلية وليس لغاية أخر.
- إن اللعب نشاط فردي وجماعي: يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق ا الجماعة .
- إن الدوافع الأولى للعب الاستمتاع : أي ليس له دوافع أخرى غير المتعة.
- يتم في اللعب استغلال الطاقة الحركية والطاقة الذهنية:أي أن اللاعب يستثمر الطاقة الحركية و الذهنية في ممارسته لنشاط اللعب.
- يتميز اللعب بالخفة والرشاقة: أي يتم نشاط اللعب بحركة رشيقة.
- إن اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب: أي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل.
- يمارس اللعب في قواعد وأنظمة وقوانين خاصة به: أي أن اللعب نشاط لا يستند إلى العشوائية في مجمله.
- إنه نشاط يمكن التنبؤ به : أي لا يستطيع الإنسان أن يتأكد من نتائجه بصورة قبلية.
- إنه نشاط مستقل: أي انه يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي ورغبة شخصية في مكان وزمان معين.
- إنه نشاط ينطوي على عمليات تمثيل، وتقليد ومحاكاة للأداء، وتمثيل المعلومات لغرض النمو.
- إنه نشاط يحقق الحياة: أي الشعور بالحياة، كما انه دلالة على إنماء الشخصية لدى الفرد وتطويرها. (صوالحة،2004،ص21، 22)

يوضح الشكل رقم(1): سمات اللعب حيث نلاحظ أن للعب إحدى عشرة سمة جاءت كلها مترابطة مع بعضها البعض.



(صوالحة،2004،ص22)

2_ نظريات اللعب :

2_1_ النظرية المعرفية في تفسير اللعب :

يظهر الاهتمام بدراسة اللعب تفسيره من خلال ما ورد في كتابات ومؤلفات ونظريات الكثير من علماء مدرسة علم النفس المعرفية أمثال : "بياجيه" "برونر"، وغيرهم . (الحيلة،2013، ص70)

تفسير "بياجيه" للعب : هي إحدى النظريات الديناميكية التي تهتم بمحاولة توضيح محتوى اللعب، ولم تجهد نفسها لماذا يلعب الأطفال؟ وهي تتقبل هذه الحقيقة ببساطة، حيث يعتقد "بياجيه" إن التطور العقلي والبشري يتضمن عمليتين مرتبطتين: التمثيل والتلاؤم، ففي عملية التمثيل يكتسب الفرد باستمرار المعلومات من العالم الخارجي ويضعها في مخطط منظم يمثل ما عرض من قبل وهو أيضا يعدل من هذه المخططات المنظمة عندما يتلاءم مع معرفته المتطورة. (تسنيم،محمد،2013،ص 55)

ويؤكد "بياجيه" أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان ، أي التوازن بين الاستيعاب والموائمة، ولكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن "بياجيه" يقول أن الاستيعاب بشكله الخالص، حيث لا يكون متوازن بعد التلاؤم مع الواقع ، أما الموائمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليدا، وبذلك يكون اللعب والمحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء، ويشير "بياجيه" إلى إن خاصية الطفولة بالتحديد في سعي لتحقيق هذا التوازن عبر سلسلة من التمارين والسلوكيات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر ومهيكل، ويرى "بياجيه" أن للعمليات مراحل نمو على النحو التالي:

أ_ المرحلة الحسية الحركية: تمتد من المرحلة الأولى للنمو إلى العامين وهي مرحلة من الذكاء العملي الصرف.

ب_المرحلة التصورية : تمتد من السنتين إلى السنة الرابعة أو الثامنة، وفيها يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية، وهذه الصورة الرمزية تساعد الفكر الحسي الحركي على إن يتطور ويبدأ في تكوين الفكر.

ج_مرحلة العمليات: تمتد هذه المرحلة من (7 أو 8سنوات) إلى (11او 12سنة)، وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل أن يقوم بعملية الاستبطان أو التنسيق والابتعاد عن الذاتية وتنشأ العمليات في هذه المرحلة بكل فروعها، ولكن ينقصها الاكتمال لأنها تجري على الأشياء فقط.

د_مرحلة التفكير المجرد: تمتد هذه المرحلة من (12سنة) فما فوق وتشتمل العمليات هنا على الربط الشمولي ، وهو يجري على الملموس والمجرد وتطابق كل عمليات عضوية معاكسة وأخرى مقابلة لها، ومن خلال اتحادهما ستكون نسق واحد متكامل.

- **تفسير برونر للعب:**

يعد برونر من قادة المدرسة النفسية المعرفية، حيث أكد على ما نادى إليه "بياجيه" قائلا: اللعب يمثل العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوازن، وهو العمل الأهم للطفل لتطوير معارفه ومفاهيمه ، وهو أيضا أداة النمو المعرفي لدى الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه.

تهتم هذه النظرية بمحتوى اللعب كما يرى صاحب هذه النظرية إن للعمليات مدا خيل نمو تبدأ من المرحلة الأولى للنمو إلى مرحلة 12 سنة فما فوق، كما يرى "برونر" في تفسيره للعب بأنه ذلك العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان وانه مهم للطفل في تكوين معارفه. (الحيلة،2013،ص72،70)

2_2 نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب :

تشير نظرية التحليل النفسي إلى مجموعة من الفرضيات التي وصفتها كل من "سيجمون" "فرويد" "اريكسون" "هورني" على وجه الخصوص وأتباع هذه المدرسة بوجه عام ، وتؤكد فرضيات "فرويد" على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني ، ومن بين هذه القوى الغريزة حيث يولد الطفل مزود بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه ويؤكد "فرويد" على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل ،حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه، وان الإنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على الشرور واللذة والمتعة وتكرارها، أما الخبرات المؤلمة يحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها، وعليه فان الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال وتمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره.

يمكن استخلاص مبادئ اللعب التي يؤكد عليها التحليل النفسي وهي :

_ الربط بين عملية اللعب والنشاط الخيالي الابهامي للطفل .

_ يعبر الطفل عن رغباته ومشاعره من خلا اللعب.

_ يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل ويساعد في حل مشكلاته.

_ يمكن دراسة نفسية الطفل من خلال اللعب.

_ يهرب الطفل من خلال اللعب من عالمه الواقع إلى عالم الوهم والخيال الحر.

_ اللعب أداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به.

ويرى "فرويد" وزملائه إن اللعب مرتبط بالقوى الغريزية والدوافع اللاشعورية ، فاللعب عنده يخلق السرور والمتعة واللذة (الحيلة،، 2013 ،ص74 73)

2_3 النظرية التلخيصية (الاسترجاع):

قدم هذه النظرية "ستانلي هول" حيث اعتبر إن اللعب تلخيص للماضي وبعبارة أخرى تمثل الألعاب المراحل الحياتية التي مر بها الجنس كله بشكل موجز وملخص، فالإنسان البدائي كان يعيش في الغابات ويتعرض لأخطار الحيوانات ويتوجب عليه إن يصيد ويطارد فريسته فيركض ويتسلق ويختبئ عندما تطارده الحيوانات المفترسة،وقد مر الإنسان بمراحل متعددة حتى تطور وعاش في المجتمع المتمدن، بمعنى أن الإنسان قد مر بمراحل وادوار حضارية متعددة حتى وصل إلى ما وصل إليه من التحضر والتمدن.

واستنادا لهذه النظرية فإن الإنسان يمر بجميع الأطوار التي مر بها وتطور فلعبه الاختباء أو المطاردة والصيد كلها أمثلة على حياة الإنسان الأولى ثم ينتقل الإنسان من ألعابه الفردية إلى الألعاب الجماعية المنظمة، وحيث أن الأطفال حلقة في السلسلة التطورية من الحيوان إلى الإنسان، وان الإنسان منذ ميلاده إلى اكتمال نضجه يميل إلى المرور بالأدوار التي مر بها تطور الحضارة الإنسانية منذ ظهور الإنسان إلى الآن، وان ما يمارسه الإنسان من العاب وحركات تعتبر استعادة للغرائز الحيوانية التي مر بها عبر مراحل التطور الإنساني.

إن ميل الطفل للعب بالماء مثلا واستمتاعه بهذا اللعب وممارسته العاب الصيد كل ذلك يمثل استعادته لأنماط الحياة البدائية التي عاشها الأسلاف.

يتبين من استعراض مضمون هذه النظرية أنها قاصرة عن تفسير ظاهرة اللعب كما ينبغي، ويتبين ذلك من منطلق أن الأطفال لا يمارسون ظاهرة اللعب التي تمثل تسلسل الإنسان في الماضي فقط بل العاب الحاضر أيضا كألعاب الفضاء ، والكمبيوتر و أجهزة الهاتف النقال، والفيديو والألعاب الالكترونية، كما أن هناك بعض الألعاب الفردية والجماعية منتشرة بين الكبار والصغار على حد سواء.

وعلى الرغم من قصور هذه النظرية في تفسير ظاهرة اللعب فإنها تتميز بالميزتين التاليتين:

_لفت انتباه الناس نحو أهمية اللعب وتفسيره كظاهرة سلوكية.

_قدمت تفصيلات كثيرة حول مضمون اللعب ومفهومه. (صوالحة،2004 ، ص 34-35)

التعليق:

يمكن القول أن اللعب متن بين الأنشطة الهامة التي يمارسها الطفل وللعب دور كبير في تكوين شخصيته ويعد اللعب وسيط تربوي هام يساعد في تكوين الطفل في هذه المرحلة الأساسية من النمو الإنساني ولا تكون هذه الأهمية في طول الفترة التي يقصيها الطفل في اللعب فحسب بل يسهم بدور هام في التكوين النفسي، أما النظرية المعرفية تؤكد على أهمية اللعب في تحقيق التناسق والتوازن بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان، فالطفل من خلال لعبه يسعى إلى تحقيق توازنه عبر سلسلة من التمارين ، كما ترى هذه النظرية بأن اللعب هو ذلك النشاط أو ذلك العمل الجاد الذي يقوم به الطفل وانه مهم للطفل في تكوين شخصيته ومعارفه.

أما نظرية التحليل النفسي ترى أن الطفل من خلال ممارسته للعب فهو يسعى إلى التعبير عن رغباته ومشاعره كما انه يخفف من التوتر النفسي للطفل ويساعده على مواجهة مشكلاته وذلك ما يساعدنا في دراسة نفسية الطفل، أما النظرية التشخيصية تعتبر اللعب تخليص للماضي وبعبارة أخرى تمثل الألعاب المراحل الحياتية التي يمر بها الطفل، ومن خلال هذا يمكن القول أن اللعب مهم في حياة الفرد منذ طفولته، فهو نشاط يساهم في تكوين شخصيته وتطوير معارفه.

خامسا: مفهوم الألعاب الإلكترونية.

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم التي تعرض على شاشة التلفاز كالعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب كالعاب الحاسوب والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحدي الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية،خلال 40سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج، إلى شبكة الأنثرنات وتطورت الأشكال الجديد من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصور وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد الأشخاص آخرين موجودين على الأنثرنات. (الشحروري،2008،ص46)

وتعرفها موسوعة ويكيبيديا (2018) بأنها لعبة توظف الالكترونيات لخلق نظام تفاعلي يمكن للفرد أن يمارس اللعب من خلاله ومن أكثر صورها شيوعا العاب الفيديو. (صلاح،2014،ص33)

إجرائيا: هي برمجيات ترفيهية مسلية وتعليمية تدمج بين الواقع الحقيقي والافتراضي من خلال أجهزة الكترونية متنوعة يمارسها المستخدم بتوظيف حواسه ويتحكم بها وفق القواعد والقوانين المتاحة له بإمكانيات عالية الدقة والسرعة.

سادسا : مجالات الألعاب الالكترونية .

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بالألعاب الالكترونية، وخاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب.

فالألعاب الالكترونية التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو بكونها تلعب على الهواتف المحمولة وجهاز الكمبيوتر وشبكة الانثرنات وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي :

6-1_ الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:

بعد سوق الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين وقد أظهرت دراسة قام بها "جي اف ك. G.F K."عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مما أدى الضبط اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل وتظهر التحليلات التي قام بها " G.F.K"بان هناك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:الألعاب الرياضية، الألعاب الكاسيكية، العاب التقمص، العاب المجتمع.

وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكومبيوتر، كما تمثل العاب "كازوال غايمس" نوع خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية .

غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصول بالانترنت وتجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال العاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا للألعاب في اروبا. (فلاق،2009،ص 130)

6 -2_الألعاب الالكترونية على جهاز الكومبيوتر:

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن إن نذكر الثنائية لوحة الكتابة والفارة الخاصتان بجهاز، وتمكن الفارة 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 عصى قيادة المروحية آو الطائرة ومقود السيارة للألعاب السباق، الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصور يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية اكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر الصوت الخارجي آو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. (نمرود،2008،ص 85)

6-3 الألعاب الكترونية على شبكة الانترنت:

إن محاولات الناشرين لإقحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في إن الانترنت ليست مهمة ولكن لان 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 و يمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

_تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

_تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية من أجهزة الكومبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصلة بالانترنات.

_تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكومبيوتر.

_ توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

_تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

_تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة. (فلاق،2009،ص130)

6-4 الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:

عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب اليكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محدد 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 الاليكترونية 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 متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخص مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة او المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد "XBOX" وهو الجهاز التابع

لشركة "ميكروسوفت microsoft" وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة "صوني sony" مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز اس 2، 2ps، وأجهزة شركة نيتاندو Nintendoالتي تعرف باسم gamecube. (نمرود،2008،ص85)

6-5_ أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم أخرى متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقدية، شاشة لإخراج الصور، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل :

-المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

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

-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،2008،ص85)

سابعا: أسباب ودواعي ممارسة الألعاب الالكترونية.

توجد عدة أسباب لممارسة المراهق للألعاب الالكترونية تمثلت في العناصر التالية :

1_ اشتمالها على عدد من عوامل الجدب: إن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها تجدب المراهقين بما توجيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

2_ فيها محاكاة للأبطال : تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة للمراهقين إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج المراهق في اللعبة مع غيره من أبطال

اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعليق الممارسين لهذه اللعبة، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

3_ تتطلب التأمل والتركيز:تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الالكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب من المراهق التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الإمكان،أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط سوبرمان يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

4_ توفيرها لعوالم وهمية افتراضية: توفر الألعاب الالكترونية للمراهقين عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين او تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

5_ تمكينها من السيطرة في الأحداث والأشخاص: إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية أنها تمثل جزء من النشاط الاجتماعي الذي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي. (نايف، دس،ص10)

ثامنا : أجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

1-إيجابيات الألعاب الالكترونية:

تمتاز الألعاب الالكترونية بنواحي إيجابية وهي كالأتي :

- ✓ تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.
- ✓ تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب بل تساعد أيضا على المشاركة.

هذه الألعاب مصدر مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو المراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا وانخراطا في

المجتمع، كما إن الألعاب الالكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة. (الهدلق،1432هـ، ص16 17)

يمكن كذلك لهذه الألعاب أن تنمي قدرات العقل مثل التحكم تحرك الأعين مع الأيدي وعمل أكثر من مهارة في وقت واحد، كما أنها تزيد من سرعة بديهة الإنسان، ويساعده في التخطيط والتحليل.

هناك كذلك بعض الألعاب التي تعمل على الالتزام بالتعليمات والخضوع للأوامر كذلك تعرف بقيمة الوقت في حالة الألعاب التي تحدد وقت معين، كما تجعل القائم بها أكثر قدرة على حل المشكلات وتزيد من التفكير وتقوي روح التحدي .

كثير من الألعاب الالكترونية ترتبط بمجالات التعليم، فيمكننا استخدامها لتعليم الأطفال الأرقام والحروف وجداول الضرب وأمور في المواد الرياضية والعلمية وغيرها.(الهدلق1432،ص17)

2_سلبيات الألعاب الالكترونية:

أ_ الأضرار الصحية والبدنية:

- تشير الأستاذة حسني (2002) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس انه من الآثار السلبية على صحة الأطفال وجود إصابات متعلقة بالجهاز العضمي نتيجة الحركة السريعة والمتكررة.
- الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة أسفل الظهر.
- كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام.

أشارت كذلك منسي (2012) إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لها آثار سلبية كثيرة منها:زيادة الوزن، هشاشة العظام، تشوهات العمود الفقري للطفل، أضرار بالعينين، فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل.

ب_الأضرار النفسية والاجتماعية:

- ازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.
- وجود نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية 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 الالكترونية تخلق طفلا غير اجتماعي فهو يقضي ساعات مع هذه الألعاب غير متواصل مع الآخرين.
- ❖ تخلق طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل.
- ❖ تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجاته من هذه اللعبة.

ج_ الأضرار التربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة تثبت أن الأطفال الدين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية لاسيما العاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة.

- سهر الأطفال المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداته الدراسية في اليوم التالي ويجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة.
- كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة.
- شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الدين يبالغون في طول فترات اللعب وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية .(الزويدي ،2016،ص17 18)

د_ تعويد الأطفال على العنف:

ميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب الالكترونية واستخدامها لإسقاط مشاكلهم ومشاعرهم في تلك اللعبة،كما أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف تجعلهم عدوانيين بشكل اكبر وان العنف الموجود في الألعاب الاليكترونية أكثر ضررا من العنف الذي يعرضه التلفزيون.

هـ_عدم إدراك الآباء بشكل خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض الألعاب

من سلبيات:

إن من يفاقم هذه المشكلة هم الآباء لأنهم من يقومون بشراء هذه الألعاب لأطفالهم دون الاستفسار عن محتواها وأهدافها وسبب قلة الوعي لمخاطرها،فهم يظنون أن أبنائهم أمام أنظارهم وبعيدا عن رفقاء السوء ولا يعلمون أن الابن عند قيامه باللعب في غرفته أو بمفرده ليس بالضرورة يكون بعيدا عن أقرانه أو

انه سالما من رفقاء السوء، فهذه الألعاب الالكترونية تتيح للأطفال الدخول إلى الانترنات والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم. (العقيلي،1431هـ، ص37)

من السلبيات أيضا: تنافس شركات الإنتاج على مبيعات العاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع مما ينعكس سلبا على الأطفال ورغم ما يتقدم من تعداد المجموعة من السلبيات غير أن هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر عدد من الدراسات والتمحيص،هي ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب لان الطفل يرى ما هو معروض على الشاشة من خلال حاسة البصر التي تعد من الأقوى بين الحواس في نقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي عقله ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة. (بوخاري، شعوة،2019، ص61)

خلاصة:

وفي الأخير يمكن القول أن الألعاب الالكترونية مجموعة من المثيرات الايجابية والفوائد التي تنمي قدرات الطفل وخياله وتدربه على استخدام تقنيات حديثة وحل مشكلاته بنفسه إلا أنها لا تخلو من السلبيات التي تنعكس على الطفل وشخصيته بالسلب كالأضرار الصحية والنفسية والتربوية.

الفصل الثالث : العنف المدرسي

تمهيد

اولا: مفهوم العنف.

ثانيا: أنواع العنف.

ثالثا: أسباب العنف.

رابعا: مفهوم العنف المدرسي.

خامسا: أسباب العنف المدرسي.

سادسا: تصنيفات العنف المدرسي.

سابعا: الآثار الناتجة عن العنف المدرسي.

ثامنا: العلاج والوقاية من العنف المدرسي.

تاسعا: النظريات المفسرة للعنف المدرسي.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

يعرف العنف على أنه سلوك وقوة جسدية أو لفظية أو حركية تصدر من طرف تجاه طرف أخر فتلحق به الأذى، وقد انتشرت في الآونة الأخيرة ظاهرة العنف في المدارس، وتحولت إلى مشكلة حقيقية يصعب السيطرة عليها فالعنف المدرسي سلوك غير سوي يعيق سير العملية التعليمية في المدارس كما انه ظاهرة اجتماعية تعاني منها المؤسسات التربوية لاسيما في السنوات الأخيرة، حيث أصبحت هذه الممارسات تزداد حدة وخطورة يوما بعد يوم سواء من الناحية الكمية أو من حيث نوعية السلوك والأساليب المستعملة، فالعنف المدرسي يتنوع ويتعدد من حيث أشكاله فقد يمارسه الفرد وحده أو في جماعة كما يكون إما تجاه الأخر أو تجاه نفسه.

أولا: مفهوم العنف.

يقول مجيد : إن الناظر في معاجم اللغة يرى إن العنف ضد الرفق، عنف به وأعنفه وعنفه إذا لم يكن رفيقا في أمره، وفي الحديث (إن الله تعالى يعطي على الرفق ما لا يعطي على العنف).

وتنحدر كلمة العنف من الكلمة اللاتينية فيولنتيا violetnia والتي تعني السمات الوحشية بالإضافة إلى القوة، والفعل منها violr الذي يعني : العمل بالخشونة والعنف أو التدنيس والانتهاك والمخالفة . (ربعي مصطفى عليان، 2014)

عرفته منظمة الصحة العالمية عام 2002م الاستعمال المتعدد للقوة الفيزيائية المادية والقدرة سواء بالتهديد أو الاستعمال المادي الحقيقي ضد شخص آخر أو ضد مجموعة أو مجتمع، بحيث يؤدي إلى حدوث إصابة أو موت أو إصابة نفسية أو سوء النماء أو الحرمان. (عليان ،2014،ص 30)

ومن بين التعريفات للعنف انه نشاط تخريبي يقوم به الفرد لإلحاق الضرر والأذى المادي أو الجسدي أو المعنوي كالسخرية والاستخفاف. (خالد عزالدين، 2010،ص30)

ويعرف أيضا على انه كل مبادرة تتدخل بصورة خطرة في حرية الأخر أو تحاول أن تحرمه التفكير والرأي والتقرير وتنتهي خصوصا بتحويل الأخر إلى أداة من مشروع يكتنفه دون إن يعامله كعضو له حريته الخاصة. (مسعود بوسعدية، 2010،ص 11)

وعلى ذلك يجسد العنف وتجمع تعريفات العنف على أن عناصر العنف تبدو واحدة تقريبا وهي التعبير الصريح عن استخدام القوة الجسدية ضد الآخرين أو أحداث قتل أو جرح أو إصابة ، وأضافت بعض التعريفات أعمال التخريب للممتلكات والحوادث غير المعتمدة، بينما ضمنت تعريفات أخرى العنف السيكولوجي مثل السب والاهانة. (سلام، 2012،ص28)

التعريف الإجرائي: العنف

ثانيا أنواع العنف .

هناك العديد من أنواع العنف نذكر منها ما يلي:

1_ العنف الفردي : وهو الذي يقوم به الفرد أو جماعة من الأفراد لا ينتمون إلى منظمة معينة.

2_ العنف الجماعي : وهو عنف تقوم به جماعة معينة ضد جماعة أخرى. (بوسعدية، 2010، ص 36)

3_ العنف اللفظي : وهو اشد أنواع العنف خطرا على الصحة النفسية للضحية مع انه لا يترك اثأرا واضحة ، إذ يقف عند حدوث الكلام والاهانات، وهو أكثر أنواع العنف شيوعا لدى المجتمعات الغنية و الفقيرة على حد سواء. (طاهر،2006، ص29)

4_ العنف الجسدي : يعرفه "هالبرين halperin" بأنه: أكثر أنواع العنف شيوعا كما انه أكثرها سهولة من حيث التعرف عليه، لان علامات الاعتداء البدني تظهر واضحة على الضحية، وتعتبر منطقة الوجه واليدين من أكثر المناطق المستهدفة في عملية الإساءة البدنية. (موسى، العايش،2009، ص190)

أما زكريا الشربيني فيعرفه : بأنه سلوك بدني يتم فيه تداخل الأجساد، واستعمال القوة البدنية فمنهم من يستخدم الأيدي ومنهم من يستخدم الأرجل من اجل إنهاء وحسم الأمر لصالحه وتكون تداعيات هذا النوع دائما إيقاع الألم والضرر، ويصل إلى أقصى تطرفه إلى قتل الآخرين. (الشربيني،1994،ص36)

- **العنف النفسي :**

تعرفه زوبيدة بن عويشة : عنف غير مادي يلحق الضرر بالجوانب النفسية للفرد في مشاعره وأحاسيسه عن طريق الاتهام والتخويف، والترويع، وقد يمس سمعته وكرامته وحرمة الفرد و أمنه وسكينته، فهو عبارة عن ضغط يمارس على الفرد للسيطرة على أفكاره وتصرفات والحد من حريته. (بن عويشة، 2009، ص110)

- عنف مادي: كالضرب والجرح والقتل وغيره مما يؤدي البدن وسلامة الجسد.
- عنف معنوي: كالشتم والسب وغيره، مما يؤدي النفس والاعتبار والمكانة في المجتمع. (سلام،2012 ، ص34)
- العنف الشامل : وهو عنف يخص جماعات تنشط في إقليم محدد كالشرق الأوسط.
- العنف الاشهاري : ويظهر من خلال تلك الكتابات الاستفزازية وخاصة على الجدران والأبواب.

- العنف الخطابي : وذلك عن طريق الخطابات واللهجات التحريضية للعنف الالكتروني، حيث وجدوا عل شبكة الانترنات ومواقع عديدة تنشر العنف وتواصل له وتحاول تجنيد فئات واسعة من الشباب.

(بوسعدية، 2011،ص36،37)

ثالثا: أسباب العنف.

1_ الأسباب الأسرية :

1_1 غياب الأسرة عن قيام بدورها :

- التنشئة الاجتماعية الخاطئة وما ينتج عنها من سوء معاملة الأطفال
- الإهمال وعدم تلبية الحاجات
- الحرمان المادي والحرمان العاطفي
- الأجواء المشحونة بالخلافات والتوتر بين أفراد الأسرة
- التفكك الأسري
- اللجوء إلى القسوة والعقاب البدني في معاملة الأبناء

2_1 الحالة الاجتماعية والاقتصادية للأسرة منها :

- الفقر والبطالة والثقافة المتدنية للأسرة، وحجم الاسرة والمسكن الصحي غير المناسب صحيا للأسرة، والإعاقات والأمراض المزمنة بين أفراد الأسرة.

3_1 العوامل المتعلقة بالطفل المساء إليه ومنها:

ترتيب الطفل في الأسرة ، والصفات الشخصية ، والأمراض الجسمية والنفسية للأطفال المساء إليهم. (القواسمة،الحوامدة،2010،ص93،94)

2_ الأسباب المدرسية:

تعتبر المدرسة احد أهم المؤسسات التعليمية والتربوية وبها تتوسع الدائرة الاجتماعية والنفسية للطفل، والمدرسة لها دور في مواجهة العنف حسب قدرتها ونشاطها وجهدها، حيث تقوم الأسرة بالتنشئة الرئيسية الأولى، وتقوم المدرسة بالتنشئة الاجتماعية الثانية أو إعادة التنشئة ، وحتى تستطيع المدرسة مواجهة ظاهرة العنف يتطلب ذلك عدة أمور منها:

- دعم المناهج التعليمية بالأسس النفسية والدينية التي تهدف إلى بناء الطفل وتعليمه.
- توجيه النشاط المدرسي بحيث يؤدي إلى تعليم الأساليب السلوكية المرغوبة.
- وضع الطفل في خبرات سلوكية سوية وذلك لتوجيه وتقويم سلوكياته.
- استخدام الأساليب النفسية المقننة للتعامل مع مشكلات الطفل السلوكية.
- التركيز في النشطات المختلفة على الموضوعات التي تتحدث عن الخير وفوائده بمعنى استخدام الترغيب والتقليل من استخدام أساليب الترهيب.
- معاونة الطفل كي يقوم الموقف المحبطة.
- البعد عن العدوانية وعن استخدم الأساليب المؤلمة مع العدوانية من الطلبة.
- توفر القدوة الحسنة في البيئة المدرسية يساعد على اكتساب القيم الجيدة.

والمدرسة هي المؤسسة التربوية الكبرى التي تلي الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية ويمكن تحديد الأساليب التي حالت دون قيام المدرسة بدورها التربوي أدت إلى ظهور بعض الانحرافات السلوكية لدى بعض التلاميذ فيما يلي :

- ازدحام المدرسة والفصول بالتلاميذ.
- قلة المرافق مع زيادة إعداد التلاميذ في المدرسة الواحدة.
- ضعف الإدارة وتراخيها أو شدتها المبالغ فيها.
- قلة كفاءة المعلم وضعف معنوياته.
- غياب التوجيه التربوي والنفسي. (سلام،2012،ص64،65)

3- الأسباب الاجتماعية :

إن التطورات السريعة التي حدثت في المجتمع المصري من جوانبه الاقتصادية والاجتماعية كان لها أثرها في ظهور وتفاقم بعض المشكلات السلوكية لدى الطلاب منها:

- التغيرات الثقافية المتلاحقة والسريعة نتيجة التقدم في مجالات الاتصال والإعلام والانفتاح الشديد على المجتمعات البشرية المختلفة وخاصة المجتمعات الغربية

وقد كان لهذه التغيرات أثرها الواضح في زرع أنماط سلوكية جديدة لها جوابها السلبية مثل :

- التكدس السكاني في بعض الأحياء والمناطق وظهور العشوائيات بكثرة وحرمانها من الخدمات بمختلف صورها.
- عدم إعطاء الطلاب فرصة كافية للتعبير عن رأيهم من خلال القنوات الشرعية كاتحادات الطلاب

ظهور بعض الصور والمظاهر الإهمال والفساد وضعف مؤسسات المجتمع عن مواجهتها. (سلام، 2012، ص71)

رابعا: مفهوم العنف المدرسي.

يعرف بأنه الخرق بالأمر وقلة الرفق به ،وهو ضد الرفق وهو الغلظة والفضاضة ، ويقال عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره ، اعتنق الأمر أي أخده بعنف ، بشدة ومشقة.

وكلمة العنف في اللغة العربية تشير إلى كل سلوك يتضمن معاني الشدة والقسوة والتوبيخ واللوم وعلى هذا الأساس فان العنف قد يكون فعليا و قوليا.

أما قاموس اكسفورد يعرف العنف هو ممارسة القوة البدنية لإلحاق الأذى بالأشخاص والممتلكات كما يعتبر الفعل أو المعاملة التي تحدث ضرر جسميا أو التدخل في حرية الآخرين.(العقاد،2001، ص100)

ويعرف العنف أيضا في جانب أخر بأنه استجابة في شكل فعل عنيف وتكون مشحونة بانفعالات الغضب والضيق والهياج والثوران والتي تنتج عن عملية إعاقة أو إحباط تحول دون تحقيق للهدف الذي يسعى إليه الفرد، وعليه من خلال ما سبق يمكن اعتبار العنف على انه الاستخدام غير الشرعي للقوة أو

التهديد باستخدامها الإلحاق الادى والضرر بالآخرين ، ويأتي العنف المدرسي باعتباره احد أهم أنواع العنف ، لما تتركه من عناصر المكونة لها من أثار سيئة على التلاميذ وهم في طور النمو، والذي يتحدث غالبا داخل المؤسسة والتربوية بين العناصر المكونة لها من مدرسين وموظفين وتلاميذ.

والمتتبع للأبحاث الميدانية حول ظاهرة العنف المدرسي في المؤسسات التربوية ، وخاصة التي أجريت في كل من الولايات المتحدة وبريطانيا وبلجيكا وألمانيا يلاحظ إن هذه الأبحاث لم تحدد ما لمقصود بالعنف المدرسي ، إنما ركزت على الجوانب معينة من العنف كالتخريب والمشادات بين أو التلميذ والمعلمين داخل المدرسة.

كما أن الباحثين والخبراء يستعملون مفهوم العنف المدرسي لوصف مجموعة من الأفعال والأحداث والسلوكيات ، ولكنهم لم يصل والى إجماع حول طبيعة ومجال العنف المدرسي، فهناك من يرى أن العنف المدرسي يجب قياسه من خلال السلوكيات العدوانية التي تحدث في المدرسة، بينما يرى آخرون أن العنف المدرسي يجب أن يتم قياسه من خلال السلوكيات التي تؤدي إلى الاعتداء والجروح فقط. (الخولي،2006 ، ص22)

خامسا: أسباب العنف المدرسي.

إذا كان العنف المدرسي ليس وليد الساعة، فان حدته ارتفعت وأصبحت بادية للعيان، فقد باتت الأوضاع الأمنية في مؤسستنا التعليمية تدعو إلى القلق، وهي ظاهرة تكاد تمس اغلب هذه المؤسسات لأنها مرتبطة في نظر العديد من الباحثين بعدة أسباب سوف نقف على بعضها من خلال بعض الدراسات الميدانية.

فقد جاء في مقال عن العنف المدرسي بدولة الكويت أن أهم أسباب العنف في المؤسسات التعليمية الكويتية ترجع إلى عدم وجود قانون يحمي المربين والأساتذة من عنف الطلاب ، والى عدم تطبيق حتى القوانين القليلة السائدة. (حويتي، ص206)

وقد يلاحظ أن أسباب العنف داخل المدرسة تشترك في أسبابها مع العنف خارجها أي في المجتمع وان كان للعنف المدرسي خواصه الفريدة من الناحية السببية ، وقد ترجعها البعض إلى رغبة المراهق في المدرسة إلى جلب الشهرة بين زملائه أي المباهاة ولذلك يقوم باستفزاز المعلم وتحديه أمام زملائه أو

إحراجه أو السخرية منه اعتقاد منه إن ذلك يجعل زملائه ينظرون إليه على انه شخص شجاع في حين أن ذلك لا يخرج عن كونه تخطى حدود الأدب واللياقة والاحترام.

كما أن أسباب العنف المدرسي ترجع كذلك إلى:

- مجموعة من أسباب تعود إلى المؤسسة التربوية نفسها من ذلك تصميم المؤسسة وأبنائها ازدحام الفصول الدراسية ونقص المرافق الضرورية وقلة أو انعدام الخدمات.
- مجموعة من الأسباب ترجع إلى المعلمين، من ذلك كثرة غيابهم عن الحصص، وتعويضهم بمعلمين آخرين لا يخاف منهم الطلاب، ومن ثم خروج التلاميذ على النظام الداخلي الصف، وسلوكيات بعض المعلمين التي قد تكون غير لائقة.
- مجموعة الأسباب التي تعود إلى التلاميذ أنفسهم، من ذلك عملية التنشئة الاجتماعية التي مر بها الطفل، وتعاطي المخدرات، والشعور بالظلم، والتعويض عن الفشل، ومخالطة أقران السوء، وسهولة حصول التلاميذ على السلاح والتأثر بمشاهدة أفلام العنف.
- أسباب تربوية كاستعمال أساليب تربوية غير مناسبة وتطبيق مناهج ومقررات دراسية قديمة لا تفي بمطالب العصر، وعدم وجود لجان تربوية لمتابعة التلاميذ، ونقص البرامج الثقافية والترفيهية.
- مجموعة أسباب تنظيمية كعدم وجود لجان لتأديب الطلاب، وعدم توفر التعاون بين المدرسة وأولياء الأمور.
- مجموعة الأسباب القانونية كعدم وجود قوانين واضحة تحكم العمل داخل المؤسسات التربوية، وعدم معالجة ما قد ينشب من خلافات بين عناصر العملية التعليمية وهم: المعلمون، التلاميذ الإدارة المدرسية
- مجموعة الأسباب الأمنية: من ذلك عدم وجود رجال امن بالمؤسسات بصورة كافية او قلة تدريبهم
- أسباب إعلامية: من ذلك نشر ثقافة العنف من خلال الأفلام والمسلسلات العنيفة وخاصة ما تبثه بعض الفضائيات.

وذلك فالمسؤولية عن العنف المدرسي مسؤولية جماعية او مجتمعية، ولا تعد المدرسة وحدها هي المسولة عنه، ومؤسسات المجتمع سابقة على المؤسسة التربوية ومتزامنة معها في التأثير على شخصية الطالب. (العيسوي،2012، ص37،39)

سادسا: تصنيفات العنف المدرسي.

لاحظنا من خلال قراءتنا للكثير من الباحثين والمؤلفين الذين حاول وضع تعاريف للعنف المدرسي، محاولة عرضهم لأصناف مختلفة من الإعمال العنيفة ، سنحاول تلخيصها وفقا لما جاء فيها مع هؤلاء الباحثين أمثال " dupapuier Dubert" حيث إن منهم من صنف السلوكيات العنيفة حسب الشكل والدرجة، ومنهم من رتبها حسب المسئولين عنها والبعض الأخر اعتبر القصد فيها كالعدوان العدائي والوسيلة، ومنهم من أخد بعين الاعتبار في هذا التصنيف المكان الذي وضعت فيه.

1_ تصنيف DUPAPUIER

يصفها وفقا لإشكالها ودرجتها وهذا كالتالي:

حسب الشكل:

*العنف ضد الممتلكات الشخصية كالسرقة مثلا

*العنف ضد الممتلكات الجماعية كحالات التخريب

*العنف الشفوي الأدبي سواء ضد الطاقم التربوي أو ضد التلاميذ

*العنف الجسدي سواء أدى ذلك إلى تعطيل العمل أولا

حسب درجة العنف المدرسي:

في الدرجة الأولى: تأتي الفوضى في القسم وما يشبهها أو ما يسمى مشتقات الفوضى مثل :

العمل على إضحاك التلاميذ أو التقليل من هيبة الأستاذ أو سلطته

أما في الدرجة الثانية : فيأتي العراك بين التلاميذ ويزداد بظهور العصابات

أما في الدرجة الثالثة : فيأتي الغياب الواضح أو أخد المال عن طريق التهديد والذي يؤدي إلى اضطراب الحياة المدرسية

في الدرجة الرابعة: نجد الإخلال بالآداب والاستفزاز وخاصة محاولة إخراج الأستاذ عن حالته العادية ، حيث تظهر المواجهة بين التلاميذ والمستفزين والأساتذة

في الدرجة الخامسة: هناك التخريب الذي ينطلق من كتابات بسيطة على الطاولات أو الجدران مثلا إلى تكسير والحرائق المتعددة

الدرجة السادسة : نجد العنف الجسمي ضد الأشخاص.(خيرة، 2007،ص،100،99)

2 : تصنيف BOXحسب السلوكيات العنيفة التي تحدث في المدرسة:

لقد صنف BOX مختلف السلوكيات العدوانية في المدرسة حسب عدة متغيرات تتمثل في محاور أساسية وهي:

- ✓ العنف الايجابي في مقابل العنف السلبي
- ✓ العنف المباشر في مقابل العنف الغير مباشر
- ✓ العنف المادي في مقابل العنف اللفظي وهذا حسب الجدول التالي:

الجدول. (عبد الله،2005،ص،43)

محاور العنف	العنف الايجابي		العنف السلبي	
	مباشر	غير مباشر	مباشر	غير مباشر
المادي الجسدي	المساس الجسدي ضد الغير ضرب الضحية الانتحار	المساس بممتلكات الالشخاص التخريب الغش	نبد الفوضى الغيابات التكسير	حضور غير مشارك حضور بدون أدوات مدرسية رفض العمل
اللفظي	المساس اللفظي ضد المجني عليه تهديد سب استفزاز	غيبة نميمة استهزاء المكر	رفض المشاركة والإجابة على الكلام سوء الأدب	رفض العمل رفض الحوار رفض الموافقة نطق أو كتابة

جدول (1) يبين تصنيف السلوكات العنيفة حبس BUSS: (عبد الله،2005،ص43)

3: تصنيف FORTIN.

لقد صنف فورتان السلوكيات العنيفة بالنظر إلى المسؤولين عنها كالتالي:

1- العنف بين التلاميذ: مثل الاعتداء الشفوي والجسدي، والتهديد بواسطة الأسلحة البيضاء.

2- عنف التلاميذ ضد الأساتذة والمؤسسة : وهذا النوع يتمثل في الفوضى الكلام البدئ الغيابات، تكسير الممتلكات والأشياء المدرسية والأدوات الخاصة بالقسم.

3- عنف المدرس ضد التلاميذ : مثل غياب الحوار والاحتقار اللامبلات العقوبات الغير عادلة، الملاحظات التي تحط من قيمة التلميذ إضافة إلى العنف الجسدي أحيانا والعنف المعنوي أحيانا أخرى، كوصف التلميذ ببعض الألفاظ الغير ملائمة.

4- عنف مرتكب ضد الزملاء : دخلاء عن المدرسة أو من طرف غير المتمدرسين المتواجدين بمدخل المؤسسة أو بقربها ، وهذا مثل الاعتداءات المختلقة مثل معاكسة التلميذات.

5- العنف الذي نشأ فالمؤسسة المدرسية : ويتضمن هذا النوع وضع المدرسة العام غير اللائق مثل: هندستها ومكان تواجدها موظفيها الاستعمال الزمني العلاقات الاجتماعية فيها وكيفية أو نوع التعامل فيها مع الموظفين فيها والتلاميذ إضافة إلى نشاطاتها المختلفة سواء ما تعلق بها من تأسيس أو نشاطات ترفيهية ورياضية وفسح تعليمية تربوية.

ظواهر العنف الذاتي: ويتمل في انتحار بعد إخفاق مدرسي أو عاطفي التعذيب الذاتي تعاطي المخدرات. (خيرة،2007، ص101)

يلاحظ مما سبق، مدى التنوع والتعدد في مظاهر وإبعاد ومكونات السلوكيات العنيفة المدرسية والتداخل الذي يمكن إن نجده فيما بينها وان كانت جميعها تؤدي إلى ضرر بالفرد أو الجماعة المعتدي عليها واضطرابا داخل المدرسة وقد نتج عن هذا التعدد والتنوع في الأداء في هذه الناحية ، تعدد وتنوع في التصنيفات ونتج عليه عدم وجود تعريف شامل يتفق عليه كل الباحثون في هذا المجال ، وهذا ما أكده الكثير من المهتمين والدارسين لهذا النوع من السلوكيات.

سابعا: الآثار الناتجة عن العنف المدرسي.

يترتب عن العنف في المدارس كثيرا من الأضرار والآثار السيئة كالحوادث العنف خصوصا داخل البيئة المدرسية ، يشعر ب الطلبة والإباء والمعلمون على حد سواء بصرف النظر عن النوع والحالة

الاقتصادية والثقافية ، والعنف في المدارس يجعل من الصعب توظيف جهود المعلمين ، كما إن النظم المدرسية تواجه أيضا تكاليف متزايدة لعمليات الإصلاح.

ونتيجة لعمليات العنف تكون العائلات والنظم المدرسية والمجتمع بكامله ضحية للعنف المتصل بطلبة الدارس ولا يمكن إن نغفل إن هذا العنف المدرسي له أثار أخرى مرتبطة أيضا بالبيئة المدرسية تنعكس على الطلاب والمدرسة على النحو التالي:

- تدمير أثاث المدرسة و أبنيتها وتشويهها.
- فشل بعض الطلاب في استكمال فرص تعليمهم.
- زيادة نسبة الانحراف في كثير من الصور بين طلاب المدارس مثل تعاطي المخدرات السرقة النصب والاحتيال.
- الخروج عن سلطة الأولياء والمعلمين.
- الهروب من المدرسة
- التسرب المدرسي
- زيادة نسبة الأمية
- مشكلات الأسرة المترتبة على سلوك عنف الآباء. (سلام،2012،ص84،85)

ثامنا: العلاج والوقاية من ظاهرة العنف المدرسي.

إن معالجة ظاهرة العنف المدرسي في مؤسستنا التربوية يتطلب ضرورة العمل على معالجة وتفادي الأسباب المذكورة التي كانت وراء حدوث الظاهرة ويمكن الإسهام في التقليل من العنف والوقاية منه إذا تم تطبيق التعليمات التالية:

- ضرورة تضافر جهود جميع الأسرة المدرسية والإعلام للحد من ظاهرة العنف المدرسي والعمل على تحقيق مؤسسات تعليمية تعيش في كنف المودة والاحترام المتبادل .
- وضع نصوص قانونية واضحة تحدد العلاقات بين الأفراد داخل المؤسسات التعليمية بهدف محاربة الانحرافات والتجاوزات.

- التأكد من فهم المدرس لطبيعة المرحلة التي عبر بها التلاميذ مرحلة المراهقة مع إقامة تربصات تكوينية تهدف أكثر إلى التركيز على دراسة علم النفس النمو للطفل المراهق ودراسة بيداغوجيا التدريس.
- تعيين أخصائيين نفسانيين بالمؤسسات التعليمية ولاسيما في الثانوية
- تفعيل دور جمعية أولياء التلاميذ لمتابعة التلاميذ وتنسيق عملها مع المدرسة
- التفهم وتعزيز الروابط بين مختلف أفراد الجماعة المدرسية (تلاميذ، أساتذة، إدارة، أولياء).
- تنظيم أيام إعلامية كفائدة الطاقم التربوي والإداري للمؤسسات التعليمية حول العلاج والوقاية من مظاهر العنف في المدارس.
- تكثيف الأنشطة الثقافية والرياضية لصالح هيئة التدريس والتلاميذ بهدف تقريبهم من بعضهم البعض.
- توقيف برامج وأفلام الدافعة للعنف واستبدالها ببرامج وأفلام الداعية للسلم والتعايش والألفة.
- التكثيف من الحصص التحسيسية في المدرسة من شانها المساعدة على توعية التلاميذ في مجال الوقاية والعلاج من ظاهرة العنف المدرسي. (خميسني،2004، ص77)

تاسعا: النظريات المفسرة للعنف المدرسي.

نتطرق فيما يلي إلى أهم النظريات المفسرة للعنف المدرسي.

1-نظرية التحليل النفسي:

يطلق عليها نظرية العدوان الفطري من ابرز روادها فرويد ومكدوجل وجهة نظرها تنبثق من رؤيا مفداها أن الإنسان كالحيوان تسيطر عليه بعض الغرائز الفطرية هما غريزة الموت وغريزة الحياة اللتان تمدانه بالطاقة الحيوية، ولكي يشبع هذه الغرائز فهو يملك سلوكا عدوانيا فهذه الغريزة هي التي تدفعه إلى العدوان والمقاتلة.

فغريزة الحياة أو التي يدعوها بالغريزة الجنسية، هي التي تحكم الفرد من خلال حفاظها على حياة الفرد وتكاثر الجنس، ويطلق على صورة الطاقة التي تستخدم غرائز الحياة في أداء عمليهما "الليبدو" أما غرائز الموت فكان يسميها بغرائز التدمير مفداها أن هدف الحياة الموت ومن مشتقاتها الباعث العدواني ، فالإنسان من وجهة نظره يقاتل الآخرين لان رغبته في الموت قد إعاقتها غرائز الحياة، وقد تمتزج غرائز

الحياة والموت فيلزم كل منها الأخر ، فقد يؤدي الحب على اعتباره احد الغرائز الحياة إلى الكراهية التي تعتبر احد مشتقات غرائز الموت ، قد تحل الكراهية محل الحب. (المرشدي،نصار،2018،ص811)

2-النظرية السلوكية :

يرى هذا الاتجاه إن العنف هو سلوك متعلم فالممارسات العنيفة التي ثم اكتسابها وتعلمها نتيجة استجابات متكررة تم تعزيزها وتدعيمها لتصبح عادة سلوكية، وهذا الاتجاه السلوكي يؤكد أهمية التعلم ودوره في ظهور الاستجابة العنيفة أو عدم ظهورها لدى الفرد نتيجة للخبرات والعادات ومعايير الجماعة التي ينشا فيها إضافة إلى اثر النموذج وتقليده ومشاهدة السلوك العنيف لدى الكبار على اكتساب الطفل نفس هذا السلوك وقد يكتسب الطفل الميل إلى العنف نتيجة لكل ما يحيط به من ظروف بيئية محيطة وخصوصا في مرحلة الطفولة المبكرة.(عبيد،2017،ص106)

3-النظرية التربوية :

التربية من عناصر الأساسية التي يتم بها تأهيل الفرد والتكيف مع وسطه الاجتماعي وهي المنبع الذي يتعلم من خلاله الفرد كيف يتكيف مع مجتمعه المباشر ، والتربية الأسرية والمدرسية على وجه الخصوص دورا كبيرا في ظهور السلوك العنيف لدى تلاميذ ومن بين الممارسات المدرسية التي يمكن أن تؤدي إلى ذلك ، وفي بعض الأحيان تصدر جملة من السلوكيات من المدير أو حتى المراقب أو الإدارة والتي تخلف عند الطفل درجة من الإحباط والشعور بالعدوانية وعدم الأهمية من خلال تعرض لبعض الأساليب التي تعتمد على التخويف والتهديد وحتى الضرب لعدم استجابة البرامج للحاجات النفسية والمطالب المعرفية ، واعتماد بعض الأساتذة على طرائق تدريسية تقليدية بعيدة عم كل حيوية مما يجعل الفصل الدراسي عبارة عن أداة منفردة مؤدية إلى التوتر النفسي ومصدر للقلق وهذه الممارسات التربوية والمضامين. المعتمدة تعرضت إلى الكثير من النقد نظرا لما أفرزته من ردود فعل التلاميذ وصلت إلى استعمال والعنف وهذه الانتقادات تحمل المثير من الموضوعية منها:

- ✓ استعمال القمع والتسلط والإكراه والتربية.
- ✓ عدم مراعاة الضرورة الفردية .
- ✓ عدم السماح لتلميذ التعبير عن نفسه .
- ✓ رفض مجموعة الرفاق والزملاء للتلميذ مما يثير غضبه وسخطه عليهم

- ✓ وجود مسافة كبيرة بين المعلم والتلميذ حيث لا يتمكن من محاورته.(زين الدين،2003،ص48)

4-نظرية عوامل الجماعة:

يقوم المنطق الرئيسي لهذه النظرية أساسا على فكرة العدوى الاجتماعية ، والتي يفقد فيها الأفراد التفكير المنطقي في إطار الجماعة وفي هذا المعنى يرى "فيستنجو وجود حالة سيكولوجية ،التي تؤدي إلى السلوك الاندفاعي الجماعي بما في ذلك العنف باعتباره احد السلوكيات المرفوضة اجتماعيا ،وتعود فكرة العدوى الجماعية أساسا إلى توافر البيئة الاجتماعية على عناصر تشجيعية ،لكن رغم أشار هذه النظرية إلى تأثير الجماعة على الفرد إلا أنها تحصر العنف في أنواع واحد هو العنف الجماعي. (فوزي،2007،ص223)

التعليق:

من خلال ما سبق ومن خلال نظرية التحليل النفسي للعنف فهي تعتبر العنف ظاهرة ملازمة للحياة الإنسانية، كما أن العنف يظهر في السلوك الإنساني فالنزعة العدوانية تظهر لدى الإنسان منذ طفولته، وقد تتطور في مراحل أخرى، كما يمكن القول أن للعنف عوامل أخرى تتعلق بالمحيط الأسري أو المحيط المجتمعي العام. أما الاتجاه السلوكي فيرى أن العنف هو سلوك متعلم فالممارسات العنيفة التي تم اكتسابها وتعلمها كان نتيجة استجابات متكررة تم تعزيزها وتدعيمها لتصبح عادة سلوكية، أما النظرية التربوية ترى أن للتربية الأسرية والمدرسية على وجه الخصوص دور في ظهور السلوك العنيف لدى تلاميذ لذلك هناك بعض الممارسات المدرسية التي يمكن أن تؤدي إلى العنف،أما نظرية عوامل الجماعة ترى أن العنف تاريخ ناتج عن الجماعة، فالعنف هنا يعود إلى توافر البيئة الاجتماعية على عناصر تشجيعية على العنف.

خلاصة الفصل:

يعتبر العنف من الظواهر الاجتماعية التي انتشرت بصورة سريعة ورهيبة في الآونة الأخيرة في كل المجتمعات، وامتدت جذورها إلى المحيط المدرسي، ونقصد بالعنف المدرسي السلوكيات العنيفة والأفعال التي تصدر عن التلاميذ فيما بينهم والتي تتسم بطابع الخشونة والعنف ينتج عنها أضرار مختلفة نفسية معنوية جسدية،ومن خلال هذا تصبح للمؤسسة التربوية دور كبير في دراسة الأسباب التي تؤدي إلى ممارسة العنف المدرسي و سن قوانين تحد من هذه الظاهرة.

الباب الثاني:
الإطار التطبيقي للدّراسة

الفصل الرابع: التلميذ والألعاب الالكترونية

تمهيد:

أولا: مفهوم التلميذ.

ثانيا: خصائص التلميذ.

ثالثا: صفات التلميذ.

رابعا: دور التلميذ.

خامسا: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية.

سادسا: تأثير الألعاب الالكترونية على التلميذ.

سابعا: الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

يعرف التلميذ على انه ذلك الفرد الذي يتابع دراسته في المرحلة الابتدائية أو الإعدادية أو الثانوية، ويعتبر التلميذ من العناصر الأساسية والمهمة والمشكلة للعملية التعليمية، لذلك وجب الاهتمام به وجعله مركزا اهتمام أثناء العملية التعليمية، وتعتبر المرحلة المتوسطة من أهم مراحل تعلم التلميذ حيث يتلقى فيها مختلف المهارات الحركية وتزداد عملية الفهم والإدراك لديه.

أولا- مفهوم التلميذ:

يشير مفهوم التلمذة لغويا إلى المعاني التالية:

- طالب العلم وخصه العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى.
- تلميذ مدرسة ابتدائية، ويقال القي الناظر كلمة أمام تلاميذ المدرسة.
- ويشير مفهوم التلميذ كذلك إلى التلمذة، والتلمذة اي تلمذ غيره والتلاميذ هم مجموعة من الأفراد الذين يحضرون ما اختاره المربون ومن المجتمع لنموهم ومهارات ومهارات وميول خلال التربية ويستعمل هذا اللفظ في المغرب في المراحل الابتدائية والإعدادية.
- (بريزي، دس،ص 103)

اصطلاحا:

إن مصطلح التلميذ يعني المزاولة للتعليم الابتدائي أو الإعدادي أو الثانوي ويعرف كذلك بأنه المحور الأول و الهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من اجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانات فلابد إن هذه الجهود الضخة التي تبدل في شتى المجالات في صالح التلميذ، لابد إن يكون لها هدف يتمثل في تكوين عقله، روحه، جسمه، معارفه واتجاهاته. (سوفي، 2011، ص85)

ثانيا- خصائص التلميذ:

1-الخصائص الجسمية:

- ❖ يمتاز التلميذ في هذه المرحلة بطفرة في النمو بحيث يزداد وزنه بدرجات متفاوتة وتظهر هذه الطفرة بين البنات أولا، تبدوا لدى غالبية الذكور في الصف الثامن أو التاسع وقد يتأخر نمو بعض التلاميذ إلى بعد هذه المرحلة ، لدى فان هذه الفئة قد تواجه أوضاعا عصيبة بين زملائهم الأمر الذي يتطلب من المعلم دورا توجيهيا وإرشاديا مناسبا ، ويستلزم منه تخطيط نشاطات رياضية وفنية يساهم فيها جميع التلاميذ في هذه المرحلة ، والتيقن من اشتراك الذين لم يبلغوا ف نموهم الجسمي مبلغ الآخرين في تلك النشاطات.
- ❖ يهتم تلاميذ هذه المرحلة باعتبارهم مراهقين بمظهرهم ويشعرون بالتعب بعد بذلهم جهد معين ، ويميلون إلى الكسل وهو أمر لم يكن في المراحل السابقة.

-إن التغيرات السريعة التي تحدث في نمو التلاميذ في هذه المرحلة تؤثر في صحتهم ومن المهم إن يراعي المعلم متطلبات النمو في هذه المرحلة بشكل معقول على أن يمني لذيهم أهمية التفاعل العمل المدرسي.

2_ الخصائص الاجتماعية:

- يتأثر التلميذ المراهق بشكل كبير خاصة بأقرانه ويسعى لايجاذ مكانة لنفسه بينهم، فيتعرف من خلالهم إلى نقاط قوته وضعفه وتبرز أهمية إمكاناته الاجتماعية من خلال اطلاعه بدور قيادي في الجماعة أو في دور تابع ، من المهم إن يعمل المعلم على مناقشة الطالب في آرائه والسعي لتنمية الأدوار الاجتماعية لتلاميذه، وان يشجع التعاون ويشركهم النشاطات الاجتماعية
- يسعى التلاميذ في هذه المرحلة إلى اعتبار أقرانهم مصدرا هاما من مصادر القواعد العامة للسلوك وكثيرا ما تتناقض هذه القواعد التي يضعونها مع تلك التي يتبناها الكبار والراشدين ، ويستطيع المعلم إن يساعد تلاميذه على الاستقلال وذلك بتشجيعهم على وضع مجموعة من القواعد السلوكية الصفية وهو أمر ينمي لديهم الحس بالمسؤولية والالتزام بالقرارات
- يحتاج التلميذ المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه (نعيمة،2010، ص86)

3_الخصائص الانفعالية :

- ✓ تعتبر فترة المراهقة فترة التقلبات الانفعالية بالنسبة لتلاميذ هذه المرحلة فهم مزاجيين وسر يعوا التقلب، وتجدهم حينها يسلكون كالكبار وأحيانا أخرى كالصغار، وقد يكون مراد إلى التغيرات البيولوجية التي تحصل لهم من جهة ونتيجة للطريقة التي يتعامل وفقها الراشدين معهم، لذلك فإنهم يتأثرون جدا في التوقعات الموجهة إليهم وهنا يكمن الدور الرئيسي للمعلم، حيث ينبغي على المعلم تنمية ذوات تلاميذه في مرحلة المراهقة من خلال الأخذ بأديهم حتى يتجاوزوا مرحلة العواطف هذه بسلام .
- ✓ يشير الكثير من التلاميذ المراهقين بعدم الثقة بالنفس وذلك لأنهم لا يتمكنون من القيام بالمهمات التي يطلبها الراشدون منهم معلمين كان واو أهل لان توقعات الكبار عادة تكون أعلى من القدرات المراهقين الحقيقية ،وقد تكون من الضروري يلتفت المعلم لهذه الخاصية

- ✓ يعاني بعض التلاميذ المراهقين من توترات نفسية نتيجة عدم التوازن البيولوجي ، ويحس المراهق بالإرهاق ومن نقص الغداء المتوازن وفي الرغبة في إن يتعامل على انه طفل لذلك نجد المراهق يتحدى أهله ومعلميه ويعتبرهم عوائق أمام استقلاليته وحريته وينبغي على المعلم التنويع نشاطات بحيث ينبغي على المعلم التنويع في العمل المنتج دائما .

4_الخصائص العقلية والمعرفية:

- ➢ يدر تلاميذ في هذه المرحلة المفاهيم المجردة بدرجة كبيرة وعليه إدراك المفاهيم والقيم الأخلاقية كالخير والشر والوسيلة والرذيلة العدالة والديمقراطية إدراكا جيدا، حيث تصح المفاهيم ذات معنى بالنسبة لهم.
- ➢ تزداد لدى التلاميذ في هذه المرحلة القدرة على التذكر والانتباه والتخيل.
- ➢ إن تلاميذ هذه المرحلة يصلون إلى المرحلة الأخيرة من النمو العقلي الذي يتسم بقدراتهم على الانغماس في مساءل مجردة. (سوفي نعيمة، 2010، ص88)

ثالثا: أدوار التلميذ

يمكن تحديد دور التلميذ على النحو التالي:

- ✓ أن يقوم التلميذ بالتدريج بالمعرفة وفق مستويات من السهل إلى الأكثر صعوبة ومن المحسوس إلى المجرد ومن العام إلى الخاص.
- ✓ يتدرب التلميذ على ممارسو إستراتيجية تكوين صورة أولية شاملة في المحتوى الذي يعرض له استخدام المقدمة الشاملة وبذل الجهد في استيعاب محتوى المعرفة التي يريد التلميذ استيعابها وإدماجها في بنيته المعرفية.
- ✓ ينظم التلميذ أفكاره على صورة العدسة التي تضم تكوين صورة أولية شاملة للمحتوى الذي يراد تعلمه يتدرب التلميذ على تحديد المتطلبات التعليمية الأساسية لأي خبرة تعلم يريد تحصيلها إذ إن تحديد هده المتطلبات والسعي نحو استيعابها يسهم في إدماج المتعلم وزيادة ثقته بنفسه والتقدم في مستوى تعلمه.
- ✓ يتدرب على بناء مخططات مفاهمية تساعده على تنظيم المعرفة قبل إدخالها وإدماجها في بنائه المعرفي.

- ✓ يتدرب الطالب على بناء مخططات مفاهمية لتطوير بنية مفاهمية متضمنة علاقات رئيسية ومتوسطة وثانوية ضمن الأفكار التي يتفاعل معها والتي تقدم له وفق تنظيم محدد.
- ✓ يطور التلميذ فهما متدرجا هرميا للخبرات التي يواجهها والتي تفيد المواقف التعليمية التي يتفاعل معها.
- ✓ يتدرب على بناء ملخصات داخلية للأفكار المتضمنة في مجموعة دروس تعكس بوضوح البنية والعلاقات.
- ✓ يتدرب التلميذ على ممارسة الفهم المتعمق للأفكار المجزأة خلال عمليات المقارنة المقابلة.(مرسي،1998،ص77)

رابعا: صفات التلميذ

هناك صفات يتحلى بها طالب العلم تساعده على الوصول إلى أهداف وغايات هي:

- أن يحافظ على لياقته البدنية من خلال ممارسة التمارين الرياضية والتعود على تحمل المشاق.
- احترام النظام المدرسي.
- احترام المربين والمعلمين.
- احترام العلم والعلماء.
- التحلي بالأخلاق الحميدة من الصدق والتعاون والصبر.
- الاصرارعلى الهدف وعدم اليأس والضغوط بل يبقى يحاول حتى يصل إلى هدفه.
- احترام الزملاء في الصف والمدرسة.
- احترام الوقت وعدم تضيعه فيما لا يعود عليه بالفائدة.
- إتقان العمل وهذا أمر به الدين ويتطابق مع أخلاق الإنسان المخلص.
- المشاركة في النشاطات المختلفة في المدرسة أو المؤسسة التي يعيش فيها.
- المطالعة والاستفادة من مصادر التعلم المختلفة: المكتبة، الحاسوب، الانترنات.
- ما نلاحظ أن للتلميذ صفات لابد أن يتحلى بها تمكنه من مزاولة الدراسة والتفوق فيها، كاللياقة البدني والقدرات العقلية والجسمية الكاملة وكذلك التحلي بالأخلاق الحميدة وغير ذلك من

الصفات، فلابد على التلميذ إن يرسم هدف محدد في حياته للوصول إليه وتحقيقه،فالتلميذ الذي يتحلى بكل هذه الصفات يكون تلميذا مثالي.(الطيطي، وآخرون،2013،ص258)

خامسا: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية.

إن مرحلة الطفولة التي تعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص اللانمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه ، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي ومن الناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى من الناحية الانفعالية تعزز الدوافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها، فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيأ فيشأ يستغرق فأحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقته بالعلم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاوي وأخر متمرس يملك الخبرة في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن إن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم.(همال،2011 ص 133)

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري لذلك فمعالجتها لتأثر التلميذ بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ.

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الاليكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي، مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، حيث يعرض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه.

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجدب المزيد من المتلقين من الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواضع الضعف

والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشاهد تقوم على عوامل جدب والإثارة والتشويق والإغراء والفهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود .

وتشير الدارسات العلمية أن ما يتراوح بين 75و85 من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة التي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد التحكم الذكي من تقنيات الصورة.

حيث أن ما يقدم على شاشة الهاتف الذكي من صور، رموز، علامات، هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية التي تفيد صياغة الواقع برؤى مختلفة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جدب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الإحكام، في ظل دخول الوسائط كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ الجزائري خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدا من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المهنية بمراقبة الوافد الغريب من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية مما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة بحيث ينشط في مرحلة الطفولة الجزء الأيمن للدماغ بشكل اكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينا تفسير تفضيل الأطفال من هذه المرحلة لتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.(الأنصاري 2007، ص131)

وتصميم الشكل للألعاب الكترونية هو بوابة لنفاد مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أدهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري.لان الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها ذات اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي،بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.(الأنصاري2007، ص132)

حيث أن المضامين التي تبث من الألعاب الالكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية تنطلق ضمن مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمة، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والايجابي ومفعول المكونات تجر الطفل بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية، ولأبعاد معرفية إلى زيادة فرص تبقي تلك المضامين التي كانت سلبية في اغلبها، فالتلميذ لشدة التأثر أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية، بقد ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلقي سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل ايجابي مع المضامين.(همال،2011ص،137)

سادسا: تأثير الألعاب الكترونية على التلميذ.

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة، الفيديو الحاسوب ، الانترنت ، الهاتف المحمول ، باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء.

1-التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة إن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيهية قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطلعون على الكتب وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبو بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل : تدمع العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين الصداع الدوار ، إلى ضعف التحصيل النتائج الدراسية.(قويدر،2012، ص142)

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة اثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات أن العاب الكومبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وان هذه الألعاب تنتج أجيال غبية وتميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة كما إن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب Nintendo، وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن

مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بالعاب الحاسوب. (الشحروري،2008ص71)

2-التأثير النفسي:

يتأثر الطفل المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول. (قويدر،2012،ص144)

3-التأثير العلمي والتعليمي:

إن الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية ومع ذلك فإن بيئة التعليم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والانترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. (شحروري،2008،ص73)

4-التأثير الأخلاقي والتربوي:

من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين ، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال الرسول صلى الله عليه وسلم "أن المؤمن ليس باللعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذئ"".

ومن بين هذه المظاهر اللأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك العاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في العاب الكمبيوتر أو في الألعاب البلاي ستيشن.

سابعا : الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي.

أكدت شذى السويلمي"مستشارة نفسية على أن البحوث والدراسات أثبتت اثر الألعاب الالكترونية على الأطفال والمراهقين ودورها في تنمية السلوك العدواني فهي تساهم في تراكم الأفكار العدوانية وتناقص السلوك الاجتماعي وتأصيل العنف والقتل وزيادة التوتر والتحدي والخصومة الدائمة مع المجتمع والمحيط وذلك لما تتصف به الألعاب الالكترونية من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية، مما

يتيح للاعب ممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية وهذا لاشك يساهم في انعكاس ذلك على سلوكهم.

كما أظهرت الدراسة التي قام بها كل من الطالبتين "سعاد وهناء" و "بن مرزوق منال" والتي كانت بعنوان "الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي" حيث أنه من خلال نتائج الفرضية التي تحققت كان أغلبية الأطفال قلدوا أبطال اللعبة الالكترونية في الحركة والطباع ومنه نستنتج أن معظم الأطفال ذوي السلوك العدواني يمتلكون الألعاب الالكترونية المتضمنة لرموز العنف الافتراضي متأثرين بقوة وشجاعة أبطال هذه اللعبة العدوانية ومقتدين بها.

وعليه فإن الفرضية القائلة انه هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لدى الاطفل قد تحققت كما أن الفرضية الثانية التي تقول أن العنف المدرسي يتغدى على استهلاك الألعاب الالكترونية هي أيضا تحققت وهذا يدل على أن الأطفال الذين يلعبون الألعاب الالكترونية العنيفة والمتأثرين بمشاهدة الحرب والقتال يجسدون أحداث القضية في الواقع مع الزملاء خاصة في المدرسة.

ومن خلال هذه الدراسة فإن الألعاب الالكترونية تعد سبب من أسباب العنف داخل المؤسسة التربوية حيث إن الطفل يدمن على هذا النوع من الألعاب لأنها تؤثر وتسيطر عليه مما يستجيب لها ويتفاعل معها من خلال تقليد ومحاكاة تلك السلوكيات العدوانية من خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يمتلكها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على ارض الواقع وتعددت هذه الظاهرة لتصل إلى الوسط المدرسي حيث يجد الطفل الوسط المناسب لترجمة العنف الافتراضي مع أقرانه لأنه يجد أن اغلب الأطفال في محيط واحد يمارسون نفس نوع اللعب مما يجعلهم متفقين على نفس الأحداث وهذا يسهل عليهم عملية إعادة تطبيقها على ارض الواقع.(w.w.w.al.sharq.com)

خلاصة الفصل:

نستنتج في الأخير أن التلميذ محور العملية التعليمية فهو عنصر مهم في العملية التربوية لدى وجب الاهتمام به من خلال تنمية القدرات المعرفية والمهارات الحركية لدية، كما يجب تنشئته تنشئة سوية ومراقبته وتوجيه سلوكه مع مساعدته على تكوين علاقات اجتماعية من خلال إشراكه في مختلف الأنشطة التعليمية مثل القراءة و الترفيهية مثل الرسم والرياضة،اضافى إلى مشاركته في العاب مختلفة غير الألعاب الالكترونية وذلك حرصا على سلوكه وتفاعله الاجتماعي.

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة

أولا: الدراسة الاستطلاعية.

ثانيا: مجالات الدراسة.

ثالثا: عينة الدراسة.

رابعا: منهج الدراسة.

خامسا: أدوات جمع البيانات.

تمهيد:

بعد أن تم التعرف على الجانب النظري لهذه الدراسة في الفصول السابقة والتي تعد كأرضية وقاعدة تعتمد عليها لبناء عمل منهجي ميداني وذلك للكشف على دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي، حيث يكون هذا الجانب كحلقة وصل بين الجانبين النظري والميداني وذلك من خلال تحديدنا للفرضية العامة التي تعد الموجه لنا في هذا البحث كما يشمل هذا افصل أيضا على مجال الدراسة التي يدخل ضمنها المجال المكاني والزماني والمجال البشري وتصميم العيينة وتحديد المنهج المتبع والأدوات التي تساعدنا في جمع مختلف المعلومات من الميدان وذلك من اجل تحليل وتفسير البيانات المحصل عليها وأخيرا الوصول إلى أهم النتائج.

أولا : الدراسة الاستطلاعية:

1-تصميم الاستبيان:

يشمل الإستبيان محورين رئيسين هما:

-**المحور الأول:** يتعلق بالمعلومات الشخصية.

-**المحور الثاني** : يتعلق بمستوى ممارسة العنف المدرسي ولقد صمم لهذا المحور ثلاثة أبعاد جزئية كالتالي:

- ✓ **البعد الجزئي الأول:** يتعلق بدور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الرمزي.
- ✓ **البعد الجزئي الثاني:** يتعلق بدور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف اللفظي.
- ✓ **البعد الجزئي الثالث:** يتعلق بدور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الجسدي.

الجدول رقم (02): محور الإستبيان مع عدد ونسبة عبارات المحور

إسم المحور	أبعاد المحور	أرقام العبارات	عدد العبارات	النسبة المئوية%
مستوى ممارسة العنف المدرسي	العنف الرمزي	11-1	11	33,33
	العنف اللفظي	23-12	12	36,37
	العنف الجسدي	33-24	10	30,30
المجموع		33-1	33	100

المصدر: بالإعتماد على بيانات الإستبيان

بالإضافة إلى المحور السابق، فقد تم الاعتماد على محور المعلومات الشخصية المرتبطة بالأفراد المبحوثين، حيث إشتمل عناصر وهي: الجنس، المستوى التعليمي، الخبرة، إن الهدف الأساسي من اعتماد هذا المحور بمكوناته هو دراسة تأثير هذه الأخيرة على إجابة أفراد عينة الدراسة على مختلف العبارات الوارد في محور الإستبيان الأساسية،

كما تم الاعتماد على سلم ليكارت الثلاثي الأبعاد لاختبار الفرضيات، ومنه الإجابة على إشكالية الدراسة وذلك وفق ما يلي:

الجدول رقم (03): تصنيف درجات مقياس سلم ليكارت الثلاثي وتحديد قيم المتوسطات المرجحة

التصنيف	كثيرًا	أحيانا	نادرا
الدرجة	3	2	1
المتوسط المرجح	[2,33-3,00]	[1 ,67-2,33[	[1-1 ,67[
المستوى	عالية	متوسطة	ضعيفة

المصدر: بالإعتماد على مقياس ليكارت

2- اختبار صدق وثبات أداة الدراسة

من خلال هذا الفرع سيتم التحقق من مدى صدق وثبات أداة الدراسة، والمتمثلة في الاستبيان، وهذا من خلال الأخذ بآراء المحكمين ، ثم أكدت على الصدق الإستطلاعي بإعتماد عينة إستطلاعية عشوائية مكونة من **(10)** مفردة مأخوذة من مجتمع الدراسة وأخيرًا تأكيد صدق الإتساق الداخلي لعبارات الإستبيان والصدق الذاتي نبرز ذلك فيما يلي:

- ✓ **صدق أداة الدراسة (الإستبيان)**
- ✓ **الطريقة الأولى:**

1حساب صدق الاستبيان للمحور "**ممارسة العنف المدرسي**" عن طريق حساب الاتساق الداخلي بطريقتين:

- ✓ **الطريقة الأولى:**

1-1 ارتباط كل بعد بالدرجة الكلية للاستبيان: والجدول التالي يوضح العلاقة الارتباطية بين الدرجة الكلية للاستبيان وأبعاده الفرعية:

الجدول رقم (04): يوضح العلاقة الارتباطية بين الدرجة الكلية للاستبيان وأبعاده الفرعية.

أبعاد الاستبيان والدرجة الكلية	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
العنف الرمزي	** 0,862	0,001
العنف اللفظي	** 0,769	0,009
العنف الجسدي	** 0,926	0,000

المصدر: بالإعتماد على مخرجات البرنامج الإحصائي ***SPSS . V26***

تشير البيانات الموضحة في الجدول أعلاه إلى أن جميع قيم معاملات الارتباط لأبعاد محور"**العنف المدرسي**" كلها دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0,01)، حيث بلغت قيمها على التوالي (**0,76/ 0,92**) وهذا ما يؤكد مدى التجانس وقوة الاتساق الداخلي للاستبيان كمؤشر لصدق التكوين في قياس "**العنف المدرسي**"

الطريقة الثانية:

تم حساب الصدق الذاتي عن طريق تطبيق المعادلة التالية:

$$\text{الصدق الذاتي} = \sqrt{\text{الثبات}}$$

وبالتعويض في المعادلة:

$$\sqrt{\mathbf{0,774}} = \mathbf{0,88}$$

*** ثبات أداة الدراسة (الإستبيان)**

وقد تم التحقق من ثبات إستبيان الدراسة، من خلال معامل ألفا كرونباخ (***Alpha Cronbachs*** *)* لكل محور من محاوره، وكانت النتائج كما هو مبين في الجدول الموالي:

1- ثبات المقياس: تم التأكد من ثبات محور "**العنف المدرسي وأبعاده**" بطريقة:

1-1 معامل ألفا كرونباخ للتناسق الداخلي: تم حساب معامل الثبات ألفا كرونباخ لهذا الاستبيان فتحصلنا على النتيجة التالية:

الجدول رقم (05): يوضح معامل ألفا كرونباخ للمحور" العنف المدرسي"

أبعاد الاستبيان والدرجة الكلية	معامل ألفا كرونباخ	عدد العبارات
الدرجة الكلية للمحور(العنف المدرسي)	0,774	33

المصدر: بالإعتماد على مخرجات البرنامج الإحصائي ***SPSS . V26***

يتضح من الجدول أعلاه أن جميع معاملات ألفا كرونباخ للمحور ككل" **العنف المدرسي**" كانت مرتفعة حيث بلغ معامل ألفا كرونباخ لمحور **(0,774)** وهذا بمثابة مؤشر دال على ثبات الإستبيان، وهذا يعني أن محور "**العنف المدرسي**" يتمتع بمعامل ثبات قوي مما يجعله صالحا للتطبيق في الدراسة الأساسية.

ثانيا: مجالات الدراسة:

1/2 مجالات الدراسة : لقد أجريت هذه الدراسة الميدانية ببعض متوسطات بلدية الطاهير

- **التعريف بميدان الدراسة:**

اسم المؤسسات:

- ✓ متوسطة الإرشاد
- ✓ متوسطة بغول عبد الرحمن
- ✓ متوسطة بازول الجديدة

العنوان : بلدية الطاهير ولاية جيجل

2/2المجال البشري: يتمثل المجال البشري في أساتذة بعض متوسطات بلدية الطاهير خلال السنة الدراسية 2022/2021 حيث بلغ عدد مجتمع الدراسة 90 أستاذ و أستاذة

10 اساتذ(ة) في العيينة الاستطلاعية

80 أستاذ(ة) في العيينة الفعلية

3/2المجال الزماني:

أجريت هذه الدراسة في الفترة الممتدة من 2022/05/23 الى غاية 2022/05/29 مع الإشارة إلى أن دراستنا الميدانية قسمت إلى فترات وهي:

الفترة الأولى: كانت يوم 23ماي 2022:

وفيها قمنا بإجراء جولة استطلاعية للمتوسطات التي سنقوم بإجراء دراستنا فيها من أجل الحصول على الموافقة من طرف مديري هذه المتوسطات.

الفترة الثانية: كانت 27/26 ماي 2022:

فيها قمنا بتوزيع الاستبيان على أساتذة كل المتوسطات:

الإرشاد، بازول الجديدة، بغول عبد الرحمن، بلدية الطاهير ولاية جيجل.

الفترة الثالثة: كانت 29 ماي 2022

فيها قمنا بجمع الاستبيان.

ثالثا: عينة الدراسة

لقد كان اختيار عينة الدراسة طبقيا حيث كانت موجهة لأساتذة بعض متوسطات بلدية الطاهير، بلغ عدد أفراد العينة ككل 90 أستاذ وأستاذة الموجودين بكل من متوسطة الإرشاد، متوسطة بازول الجديدة، متوسطة بغول عبد الرحمن، خلال السنة الدراسية 2022/2021.

يعود اختيارنا لمجتمع الدراسة إلى عدة أسباب هي:

- القرب من المسكن
- اختصار الوقت

رابعا: منهج الدراسة.

في دراستنا هذه تم الاعتماد على المنهج الوصفي بهدف محاولة معرفة ووصف الظاهرة وتحليلها ومعرفة دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

خامسا: أدوات جمع البيانات.

الاستبيان: يعتبر أداة أو وسيلة لجمع البيانات، في شكل استمارة مطبوعة تتكون من قائمة من الأسئلة توجه للأفراد المفحوصين للإجابة عنها بأنفسهم وذلك من أجل الحصول على معلومات حول موضوع ما.

والاستبيان من اكبر أدوات جمع البيانات استخداما في البحوث التربوية والنفسية إذ يستخدم في قياس الاتجاهات والميول والمعتقدات والقيم، إلى جانب استخدامه في تقويم في كافة جوانب العملية التربوية. (عليان، غنيم، 2011، ص 42)

وقد قمنا بتقسيم عملية إعداد الاستبيان إلى مجموعة من المراحل حيث قمنا بتحديد نوعية المعلومات المطلوبة لتصميم الاستبيان وقد تضمنت مرحلة الصياغة الأولية 33 عبارة. مقسمة.

وقد قسمنا الاستبيان إلى محورين:

المحور الأول : خاص بالبيانات الشخصية

المحور الثاني: خاص بالألعاب الالكترونية والعنف المدرسي

الفصل السادس :عرض وتحليل نتائج الدراسة

أولا: عرض وتحليل النتائج.

ثانيا: مناقشة نتائج الدراسة.

ثالثا الاقتراحات والتوصيات.

أولا: عرض وتحليل النتائج

1-البعد الأول (العنف الرمزي)

الجدول رقم (06): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة للبعد الأول

الرقم	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه العام للإجابة	الرتبة حسب الأهمية	الدرجة
01	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بكتابة عبارات قبيحة على جدران المؤسسة	1,77	0,67	أحيانا	06	بدرجة متوسطة
02	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بكتابة عبارات قبيحة على الطاولات	2,07	0,70	أحيانا	03	بدرجة متوسطة
03	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تؤدي به إلى الإنخراط في مجموعات مشاغبة داخل المؤسسة	2,17	0,68	أحيانا	02	بدرجة متوسطة
04	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يبالغ في التعبير عن طريق الرسومات العدائية على الطاولات	1,92	0,71	أحيانا	05	بدرجة متوسطة
05	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يبالغ في التعبير عن طريق الرسومات العدائية على جدران المؤسسة	1,72	0,66	أحيانا	09	بدرجة متوسطة
06	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم برسم رسومات مخلة بالحياء على جدران المؤسسة	1,44	0,53	نادرا	11	بدرجة ضعيفة

07	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم برسم رسومات مخلة بالحياء على الطاولات	1,52	0,58	**نادرا**	**10**	**بدرجة ضعيفة**
08	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يوجه إشارات لاأخلاقية لأساتذته	1,76	0,75	**أحيانا**	**08**	**بدرجة متوسطة**
09	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه لاستخدام أسلوب السخرية من زملائه	2,63	2,29	**كثيرا**	**01**	**بدرجة عالية**
10	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بنشر الشائعات بين زملائه	1,93	0,74	**أحيانا**	**04**	**بدرجة متوسطة**
11	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية يقوم بنشر الشائعات على أساتذته	1,77	0,83	**أحيانا**	**07**	**بدرجة متوسطة**
المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري الإجمالي للبعد الأول		**1,88**	**0,45**	**أحيانا**		**بدرجة متوسطة**

المصدر: بالاعتماد على مخرجات البرنامج الإحصائي ***SPSS.V26***

من خلال الجدول رقم (09) يتضح أن البعد الأول المتعلق" **بالعنف الرمزي**" قد حقق متوسط حسابي قدره **(1,88)**، وانحراف معياري **(0,45)**، إذ تدل قيمة الانحراف المعياري على وجود تشتت في إجابات أفراد عينة الدراسة، أما قيمة المتوسط الحسابي فتنتمي إلى الفئة**[1,67-2,33]** ومنه فإن اتجاه الإجابة نحو هذا المحور هو "**أحيانا**"، **بدرجة متوسطة** ، أما بالنسبة لعبارات هذا المحور، فجاءت كالتالي:

- جاءت العبارة رقم **(01)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بكتابة عبارات قبيحة على جدران المؤسسة**" في المرتبة السادسة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,77)، وانحراف معياري (0,67) ، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانًا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(02)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بكتابة عبارات قبيحة على الطاولات**" في المرتبة الثالثة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,07)، وانحراف معياري (0,70)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(03)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تؤدي به إلى الإنخراط في مجموعات مشاغبة داخل المؤسسة**" في المرتبة الثانية من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,17)، وانحراف معياري (0,68)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانًا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(04)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يبالغ في التعبير عن طريق الرسومات العدائية على الطاولات.**" في المرتبة الخامسة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,92)، وانحراف معياري (0,71)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانًا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(05)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يبالغ في التعبير عن طريق الرسومات العدائية على جدران المؤسسة** " في المرتبة التاسعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,72)، وانحراف معياري (0,66)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(06)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم برسم رسومات مخلة بالحياء على جدران المؤسسة** " في المرتبة إحدى عشر من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,44)، وانحراف معياري (0,53)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

– جاءت العبارة رقم **(07)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم برسم رسومات مخلة بالحياء على الطاولات**" في المرتبة العاشرة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,52)، وانحراف معياري (0,58)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

– جاءت العبارة رقم **(08)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يوجه إشارات لاأخلاقية لأساتذته** " في المرتبة الثامنة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,76)، وانحراف معياري (0,75)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(09)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه لاستخدام أسلوب السخرية من زملائه**" في المرتبة الأولى من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,63)، وانحراف معياري (2,29)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**كثيرا**" **بدرجة عالية.**

- جاءت العبارة رقم **(10)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بنشر الشائعات بين زملائه**" في المرتبة الرابعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,93)، وانحراف معياري (0,74)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

- جاءت العبارة رقم **(11)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية يقوم بنشر الشائعات على أساتذته**" في المرتبة السابعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,77)، وانحراف معياري (0,83)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

2- عرض وتحليل نتائج البعد الثاني (العنف اللفظي)

الجدول رقم (07): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة للبعد الثاني

الرقم	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه العام للإجابة	الرتبة حسب الأهمية	الدرجة
12	التلميذ الذي يفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية تجده يوجه عبارات مخلة بالحياء لزملائه	2,24	0,73	**أحيانا**	**03**	**بدرجة متوسطة**
13	التلميذ الذي يفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية تجده يوجه عبارات مخلة بالحياء للطاقم التربوي	1,61	0,69	**نادرا**	**11**	**بدرجة ضعيفة**
14	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بإيماءات عنيفة ضد زملائه	2,14	0,70	**أحيانا**	**06**	**بدرجة متوسطة**
15	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى سب وشتم زملائه	2,73	3,58	**كثيرا**	**01**	**بدرجة عالية**
16	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى سب وشتم أساتذته.	1,73	0,70	**أحيانا**	**09**	**بدرجة متوسطة**

17	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى سب وشتم الطاقم التربوي	1,68	0,73	**أحيانا**	**10**	**بدرجة متوسطة**
18	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يوجه الإنتقاد السلبي لزملائه	2,20	0,69	**أحيانا**	**04**	**بدرجة متوسطة**
19	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى استخدام أسلوب القذف ضد زملائه	1,99	0,78	**أحيانا**	**07**	**بدرجة متوسطة**
20	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى قذف أساتذته	1,56	0,65	**نادرا**	**12**	**بدرجة ضعيفة**
21	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى تجريح زملائه	2,17	0,72	**أحيانا**	**05**	**بدرجة متوسطة**
22	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التنمر على أساتذته	1,77	0,70	**أحيانا**	**08**	**بدرجة متوسطة**
23	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التنمر على زملائه	2,41	0,69	**أحيانا**	**02**	**بدرجة متوسطة**
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري الإجمالي للبعد الثاني		**2,02**	**0,61**	**أحيانا**		**بدرجة متوسطة**

المصدر: بالإعتماد على مخرجات البرنامج الإحصائي ***SPSS.V26***

من خلال الجدول رقم (10) يتضح أن المحور الأول المتعلق " **العنف اللفظي**" قد حقق متوسط حسابي قدره **(2,02)**، وانحراف معياري **(0,61)**، إذ تدل قيمة الانحراف المعياري على وجود تشتت في إجابات أفراد عينة الدراسة، أما قيمة المتوسط الحسابي فتنتمي إلى الفئة **]1,67-2,33[** ومنه فإن اتجاه

الإجابة نحو هذا المحور هو "**أحيانا**"، **بدرجة متوسطة** ، أما بالنسبة لعبارات هذا المحور، فجاءت كالتالي:

– جاءت العبارة رقم (**12**) " **التلميذ الذي يفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية تجده يوجه عبارات مخلة بالحياء لزملائه**" في المرتبة الثالثة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,24)، وانحراف معياري (0,73)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم (**13**) " **التلميذ الذي يفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية تجده يوجه عبارات مخلة بالحياء للطاقم التربوي**" في المرتبة إحدى عشر من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,61)، وانحراف معياري (0,69)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

– جاءت العبارة رقم (**14**) " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بإيماءات عنيفة ضد زملائه**" في المرتبة السادسة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,14)، وانحراف معياري (0,70)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانًا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم (**15**) " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى سب وشتم زملائه**" في المرتبة الأولى من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,73)، وانحراف معياري (3,58)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**كثيرا**" **بدرجة عالية.**

– جاءت العبارة رقم (**16**) "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى سب وشتم أساتذته** " في المرتبة التاسعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,73)، وانحراف معياري (0,70)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم (**17**) " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى سب وشتم الطاقم التربوي**" في المرتبة العاشرة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,68)، وانحراف معياري (0,73)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم (**18**) " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يوجه الانتقاد السلبي لزملائه** " في المرتبة الرابعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,20)، وانحراف معياري (0,69)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم (**19**) " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى استخدام أسلوب القذف ضد زملائه** " في المرتبة السابعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,99)، وانحراف معياري (0,78)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(20)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى قذف أساتذته**" في المرتبة إحدى عشر من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,56)، وانحراف معياري (0,65)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

– جاءت العبارة رقم **(21)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى تجريح زملائه**" في المرتبة الخامسة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,17)، وانحراف معياري (0,72)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(22)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التنمر على أساتذته**" في المرتبة الثامنة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,77)، وانحراف معياري (0,70)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(23)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التنمر على زملائه**" في المرتبة الثانية من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,41)، وانحراف معياري (0,69)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

3– عرض وتحليل نتائج البعد الثالث (العنف الجسدي)

الجدول رقم (08): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة للبعد الثالث

الرقم	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه العام للإجابة	الرتبة حسب الأهمية	الدرجة
24	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بالاعتداء الجسدي على أساتذته	1,51	0,71	**نادرا**	**10**	**بدرجة ضعيفة**
25	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بالاعتداء الجسدي على زملائه	2,13	0,72	**أحيانا**	**03**	**بدرجة متوسطة**
26	استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى دفع زميله بالقوة	2,45	0,60	**كثيرا**	**02**	**بدرجة عالية**

27	استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى ضرب زميله بالكرسي	1,72	0,74	**أحيانا**	**07**	**بدرجة متوسطة**
28	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى تهديد زملائه بالسلاح الأبيض	1,62	0,72	**نادرا**	**09**	**بدرجة ضعيفة**
29	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التقليد المفرط لأبطال اللعبة العنيفة	2,48	0,65	**كثيرا**	**01**	**بدرجة عالية**
30	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى حرق وكوي أجزاء من جسمه بالنار	1,63	0,74	**نادرا**	**08**	**بدرجة ضعيفة**
31	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يخدش جسمه بآلات حادة	1,75	0,82	**أحيانا**	**06**	**بدرجة متوسطة**
32	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى الغياب المتكرر عن الدراسة	2,02	0,73	**أحيانا**	**04**	**بدرجة متوسطة**
33	ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التحرش الجسدي بزميلاته	1,90	0,76	**أحيانا**	**05**	**بدرجة متوسطة**
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري الإجمالي للبعد الثالث		**1,92**	**0,51**	**أحيانا**		**بدرجة متوسطة**

المصدر: بالإعتماد على مخرجات البرنامج الإحصائي ***SPSS.V26***

من خلال الجدول رقم (11) يتضح أن المحور الأول المتعلق " **العنف الجسدي**" قد حقق متوسط حسابي قدره **(1,92)**، وانحراف معياري **(0,51)**، إذ تدل قيمة الانحراف المعياري على وجود تشتت في إجابات أفراد عينة الدراسة، أما قيمة المتوسط الحسابي فتنتمي إلى الفئة **]1,67-2,33[** ومنه فإن اتجاه

الإجابة نحو هذا المحور هو "**أحيانا**"، **بدرجة متوسطة** ، أما بالنسبة لعبارات هذا المحور، فجاءت كالتالي:

-جاءت العبارة رقم **(24)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بالإعتداء الجسدي على أساتذته.**" في المرتبة العاشرة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,51)، وانحراف معياري (0,71)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

- جاءت العبارة رقم **(25)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يقوم بالإعتداء الجسدي على زملائه**" في المرتبة الثالثة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,13)، وانحراف معياري (0,72)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

- جاءت العبارة رقم **(26)** "**استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى دفع زميله بالقوة** " في المرتبة الثانية من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,45)، وانحراف معياري (0,60)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**كثيرا**" **بدرجة عالية.**

- جاءت العبارة رقم **(27)** " **استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى ضرب زميله بالكرسي**" في المرتبة السابعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,72)، وانحراف معياري (0,74)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

- جاءت العبارة رقم **(28)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى تهديد زملائه بالسلاح الأبيض** " في المرتبة التاسعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,62)، وانحراف معياري (0,72)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

- جاءت العبارة رقم **(29)** " **ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التقليد المفرط لأبطال اللعبة العنيفة** " في المرتبة الأولى من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,48)، وانحراف معياري (0,65)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**كثيرا**" **بدرجة عالية.**

- جاءت العبارة رقم **(30)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى حرق وكوي أجزاء من جسمه بالنار**" في المرتبة الثامنة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,63)، وانحراف معياري (0,74)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**نادرا**" **بدرجة ضعيفة.**

– جاءت العبارة رقم **(31)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تجعله يخدش جسمه بآلالات حادة**" في المرتبة السادسة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,75)، وانحراف معياري (0,82)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(32)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى الغياب المتكرر عن الدراسة**" في المرتبة الرابعة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (2,02)، وانحراف معياري (0,73)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

– جاءت العبارة رقم **(33)** "**ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى التحرش الجسدي بزميلاته**" في المرتبة الخامسة من حيث الأهمية ، بمتوسط حسابي (1,90)، وانحراف معياري (0,76)، وكان اتجاه الإجابة نحو "**أحيانا**" **بدرجة متوسطة.**

4– إختبار الفرضية الرئيسية:

" دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة "

✓ **إختبار الفرضيات الفرعية:**

– **الفرضية الأولى** تنص على أنه:" دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الرمزي جاء **بدرجة متوسطة**".

– **الفرضية الثانية:** تنص على أنه:" دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف اللفظي جاء **بدرجة متوسطة** ".

– **الفرضية الثالثة:** تنص على أنه:" دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الجسدي جاء **بدرجة متوسطة** ".

1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الرئيسية **(دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة)**

الجدول رقم (09): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واتجاهات الإجابة والدرجة الكلية للمحور

الرقم	محاور المقياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه العام للإجابة	الدرجة	الرتبة حسب الأهمية
01	العنف الرمزي	1,88	0,45	أحيانا	متوسطة	03
02	العنف اللفظي	2,02	0,61	أحيانا	متوسطة	01
03	العنف الجسدي	1,92	0,51	أحيانا	متوسطة	02
الدرجة الكلية للمحور(العنف المدرسي)		1,94	0,43	أحيانا	متوسطة	

المصدر: بالإعتماد على الجداول رقم (09)، (10)، (11)

من خلال الجدول رقم (12) الذي يمثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس ككل، تبين لنا أن المتوسط الحسابي للمقياس بلغ درجة **(1,94)**، وانحراف معياري بدرجة **(0,43)**، أما قيمة المتوسط الحسابي فتنتمي إلى الفئة **]1,67-2,33[** ، مما يدل على **درجة معيارية متوسطة.**

كما جاء محور **العنف الرمزي** في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي **(1,88)**، وانحراف معياري**(0,45)**، مما يدل على **درجة معيارية متوسطة.**

فيما جاء محور " **العنف اللفظي**" في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي **(2,02)**، وانحراف معياري **(0,61)**، مما يدل على **درجة معيارية متوسطة.**

فيما جاء محور " **العنف الجسدي**" في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي **(1,92)**، وانحراف معياري **(0,51)**، مما يدل على **درجة معيارية متوسطة.**

كخلاصة لنتائج تحليل الأبعاد الجزئية السابقة يتضح أن هناك تقارب في إجابات أفراد عينة الدراسة على الأبعاد التي تقيس "**العنف المدرسي**"، وهذا ما أظهرته إجاباتهم على العبارات التي تقيس هذه الأبعاد، وكان اتجاه الإجابة نحو هذا المحور "**أحيانا**".

وعليه يمكن القول أن درجة مستوى ممارسة العنف المدرسي **مستوى متوسط** ، وهذا ما أظهرته إجاباتهم على العبارات .

وبالتالي:

- تساهم الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الرمزي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة **بدرجة متوسطة.**
- تساهم الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة **بدرجة متوسطة.**
- تساهم الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة **بدرجة متوسطة.**
- حققت الفرضية الرئيسية التي تنص على أنه:" تساهم الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة" **بدرجة مستوى متوسط**".

ثانيا: مناقشة نتائج الدراسة

- انطلاقا من الجدول 5 يتضح لنا أن البعد الأول المتعلق بالعنف الرمزي والمرتبط بالفرضية الأولى التي كان مضمونها يدور حول مساهمة الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف الرمزي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة حققت متوسط حسابي قدره (1,88) وانحراف معياري (0,54) أما المتوسط الحسابي فينتمي إلى فئة[1,67−2,33] ومنه فالفرضية الجزئية محققة بدرجة متوسطة.
- انطلاقا من الجدول 6 يتضح لنا أن البعد الثاني والمتعلق بالعنف اللفضي والمرتبط بالفرضية الثانية التي كان مضمونها يدور حول مساهمة الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف اللفضي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة حققت متوسط حسابي قدره(2,02) وانحراف معياري (0,61) أما المتوسط الحسابي فينتمي إلى فئة [1,67−2,33] ومنه فالفرضية الجزئية الثانية محققة بدرجة متوسطة.
- انطلاقا من الجدول7 يتضح لنا أن البعد الثاني والمتعلق بالعنف الجسدي والمرتبط بالفرضية الجزية الثالثة الذي مضمونها مساهمة الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الاساتدة قد حققت متوسط حسابي قدره(1,92) أما الانحراف المعياري (0,51) أما المتوسط الحسابي فينتمي إلى الفئة
[1,67−2,33] ومنه فإن الفرضية الجزئية الثالثة محققة بدرجة متوسطة.

من خلال نظريات اللعب نلاحظ أن اللعب كان موجود منذ القديم وان اللعب والألعاب تختلف وتتطور عبر الزمن وليس فقط وليدة عصر التكنولوجيا بل تطورت لتصبح تمارس عبر أجهزة الكترونية، أما النظريات المفسرة للعنف والعنف المدرسي، نلاحظ أن العنف له أسباب أخرى فهو ظاهرة ملازمة للحياة الإنسانية، فالنزعة العدوانية تظهر في السلوك الإنساني منذ طفولته، ضف إلى ذلك أسباب أسرية ومدرسية كما يرجع العنف إلى أسباب بيئية واجتماعية، أما الألعاب الالكترونية فهي تساهم في ظهور العنف المدرسي بدرجة متوسطة.

ثالثا: الاقتراحات والتوصيات.

من خلال تحليلنا لموضوع دراستنا المتمثل في دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة، دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية الطاهير ومن اجل التخفيف من اثر هذه الألعاب على سلوكيات التلاميذ فإننا نوصي بما يلي:

- إجراء دراسات مكملة لموضوع بحثنا المتمثل في دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- تحذير التلاميذ من مخاطر الألعاب الالكترونية ومحاولة الاستفادة من الجوانب الايجابية لها فقط.
- تعويد التلاميذ على حل المشكلات بطرق سلمية والابتعاد عن التعصب والعنف.
- تحسيس التلاميذ بمخاطر العنف وأثاره على النفس وعلى الآخرين.
- تدعيم وعي التلاميذ بخطورة ممارسة الألعاب الالكترونية.

الخاتمة

الخاتمة:

نستنتج في نهاية دراستنا التي تناولت موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، ومن خلال إجراء دراسة ميدانية على عيينة من أساتذة بعض متوسطات بلدية الطاهير، حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها لاقت انتشارا واسعا في وسط المراهقين والشباب وقد ساهم في هذا الانتشار كل من جودة الصوت والصورة وكذلك امتلاكهم لأجهزة خاصة بهم، وبعد عرض ومناقشة نتائج دراستنا تبين أن هناك دور للألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة بدرجة مستوى متوسط وهذا راجع إلى إن العنف المدرسي مرتبط بمتغيرات وعوامل أخرى.

وخلاصة القول أن الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين يتعين علينا توجيه المراهقين نحو الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب بغية الاستفادة من أثارها الايجابية وترك أثارها السلبية.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

أولا: الكتب:

1-أحمد حويتي (2006): العنف المدرسي الأسباب والمظاهر، فورام للنشر والتوزيع، ط1، الجزائر.

2-أميمه منير جادو(2005): العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام،دار الشباب، ط1، القاهرة.

3-حنان عبد الحميد العناني(2002): اللعب عند الأطفال، ط1، دار الفكر، الأردن.

4-خالد عز الدين(2010): السلوك العدواني عند الأطفال، ط1،دار أسامة، الأردن.

5-ربحي محمد عليان، عثمان محمد غنيم (2011) أساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، ط5، دار الصفاء، الأردن.

6-ربحي مصطفى عليان (2014): العنف الجامعي وجهات نظر دار، ط1، اليازوري العلمية، الأردن.

7-رشاد علي موسى، زينب بنت محمد زين العايش (2009): سيكولوجية العنف ضد الأطفال، ط1، عالم الكتاب، القاهرة.

8-زكرياء الشربيني (1994): المشكلات النفسية عند الطفل، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة.

9-سامي محسن الختاتنة (2013):سيكولوجية اللعب،دار الحامد، ط1، الأردن.

10-سحر توفيق تسنيم،جيهان لطفي محمد(2013): الألعاب التربوية لطفل الروضة،ط1، دار المسيرة، الأردن.

11-عبد الرحمن محمد العيسوي(2004): علاج العنف المدرسي والمشاكل السلوكية، دط، دار المعرفة الجامعية، مصر.

12-عبد العظيم حسين (2007) سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي،ط1، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية.

13-عبد اللطيف العقاد(2001):سيكولوجية العدوانية وترويضها، دط، دار غريب ، القاهرة.

14-كنزاي محمد فوزي (2007): مورفولوجيا العنف المدرسي، العوامل والتجليات، سلسلة الدراسات الاجتماعية مشكلات وقضايا المجتمع في عالم متغير، دط، دار الهدى،دب.

15-محمد أحمد صوالحة (2014): علم النفس اللعب ، ط1، دار المسيرة، الأردن.

16-محمد الطيطي، وآخرون(2013):مدخل التربية، دط، دار المسيرة،عمان.

17-محمد توفيق سلام (2012): ثقافة العنف لدى طلبة المدارس الثانوية (الأزمة والمواجهة)، المجموعة العربية للتدريس والنشر،ط1، القاهرة.

18-محمد سعيد إبراهيم الخوالي (2006): العنف في مواقف الحياة اليومية (نطاقات وتفاعلات)، دط، دار مكتبة الإسراء، دب.

19-محمد محمود الحيلة (2013): الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، ط7، دار المسيرة، الأردن.

20-محمد منول قنديل، رمضان سعد بدوي(2007): الألعاب الالكترونية في الطفولة المبكرة، ط1، دار الفكر، عمان.محمد منير مرسي(1998):المدرسة والتمدرس،عالم الكتاب، دط، مصر.

21-محمود محمد الحيلة (2004): الألعاب من أجل التفكير والتعلم، ط1 دار المسيرة، الأردن.

22-مرثقي هايدة (2004): علم النفس اللعب،ط1، دار الهادي، لبنان.

23-مسعود بوسعدية(2010): ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل، ط1،دار كنوز الحكمة، الجزائر.

24-معتز سيد عبد الله (2005):العنف في الحياة الجامعية، ط1، منشورات مراكز البحوث والدراسات النفسية، القاهرة.

25-مها حسني الشحروري (2008): الألعاب الاليكترونية في عصر العولمة،(مالها وما عليها)، ط1، دار المسيرة، الأردن.

26-هشام عطية القواسمة، صباح خليل الحوامدة (2010):دليل المرشد التربوي في مجال التوجيه الجمعي في الصفوف، ط1ذ، دار اليازوري العلمية، الأردن.

ثانيا: المذكرات

1-أمجد فلاق (2009): الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر.

2-برتيمة سميحة،(2017): الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عيينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، بلدية المرارة، ولاية الوادي، رسالة ماجيستير، قسم علم الاجتماع، كلية الإنسانية والاجتماعية، جامعة خيضر، بسكرة

3-بشير نمرود (2008): العاب الفيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا(12،15) القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، رسالة ماجيستير، جامعة الجزائر ، الجزائر

4-دلال عبد العزيز الحشاش(2009): اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، رسالة ماجيستير تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، الكويت.

5-زعرور طارق (2008): العنف المدرسي دراسة مقارنة، رسالة مكملة لنيل شهادة ماجيستير في علم الاجتماع الجنائي، دراسة ميدانية لعيينة من التلاميذ بثانوية الرويبة.

6-زوبيدة بن عويشة (2009): ظاهرة العنف لدى الشباب الجزائري، دراسة سسيولوجية على عيينة من شباب الجزائر، أطروحة دكتوراه غير منشورة، ج 1 ، جامعة الجزائر، الجزائر.

7-سوفي نعيمة(2011): الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأساتذة داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية، لدى تلاميذ طور المتوسط، مذكرة لنيل شهادة الماجيسثر، في علم النفس تخصص صعوبات التعلم، الجزائر.

8-صلحاوي حسناء(2017): اتجاهات تلميذات المرحلة المتوسطة نحو حصة التربية البدنية والرياضية بالمناطق الريفية والحضارية، أطروحة دكتوراه غير منشورة جامعة، بسكرة.

9-عبد الله عبد العزيز هدلق(1432): ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه،تخصص علم التربية، جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية.

10-فاطمة همال(2011): الألعاب الالكترونية عبر الوسائل الالعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجيستير، غير منشورة، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة.

11-مجدي سميرة(2009): الضغط الدراسي وعلاقته بسلوك العنف والتحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس، مذكرة ماجيستير، الجزائر.

12-مريم قويدر(2012): اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال مذكرة لنيل شهادة الماجيستير، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامع الجزائر 3، الجزائر.

13-مصمودي زين الدين(2003): مدخل نقدي لتفسير ظاهرة العنف من خلال التنشئة الاجتماعية بين تبريرات الواقع والنموذج المعياري،جامعة قسنطينة، مداخلة بالملتقى الدولي الأول، العنف والمجتمع، جامعة محمد خيضر، بسكرة.

14-مي سليم عبد الحميد طاهر (2006): مظاهر العنف ضد الزوجات وعلاقته ببعض سمات الشخصية وتقدير الذات وأساليب التعامل معه لدى الزوجات المعنفات في الأردن ، أطروحة دكتوراه، غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن.

15-وسام نايف (دس)، تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية للفئات العمرية (15/7)، جامعة بابل، العراق.

ثالثا: المجلات

1-بريزي عبد الله(دس): مجلة علوم التربية صورة التعلم في نظريات التعلم من الذات المنفعلة إلى الذات الفاعلة.

2-بشرى عبد الحسين، إنعام مجيد عبيد(2017): ممارسة العنف الالكتروني لدى الشباب، العدد55، مجلة البحوث التربوية النفسية.

3-حسين الانصاري(2007):إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة ابداعات الدول العربية عدد 02، تونس.

4-خالد صلاح(2010): الطفل العربي والألعاب الالكترونية القاتلة، دراسة تحليلية، مجلة الطفولة، العدد32، الأردن.

5-عماد حسين المرشدي، علي تقي نصار(2018): العنف المدرسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة من وجهة نظر مدرسيهم، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والأساسية، العدد 37،كلية التربية الإسلامية جامعة بابل، العراق.

6-فتحي بوخاري، شعوة علي (2019): مجلة المجتمع والرياضة، ماهية الألعاب ودواعي التعلق بها، العدد02، جامعة الوادي، جامعة المسيلة، الجزائر

7-كركوش فتيحة(2008): سيكولوجية الطفل ما قبل المدرسة، نمو،مشكلات، مناهج، منهاج وواقع،ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر.

8-ماجد محمد الزويدي (2015): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية، بالمدينة المنورة، مجلة، جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد10، العدد2، المملكة العربية السعودية، السعودية.

رابعا: الموقع الإلكترونية

1-نجلاء نصير بشور: الألعاب الالكترونية إيجابيات وسلبيات،

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحيى

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علم النفس و علوم التربية و الأرطفونيا

استبيان

الأستــاذ الفاضل، الأستــاذة الفاضلة,

في إطار الإعداد لمذكرة التخرج ماستر علم النفس التربوي بعنوان: << دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة في وجهة نظر الأساتذة في بعض متوسطات بلدية الطاهير>>

أقدم لسيادتكم هذه الوثيقة المتضمنة استبيانا خاص بالألعاب الالكترونية و العنف المدرسي.

الرجاء التكرم بقراءة عبارات هذا الاستبيان ثم تحديد ما تراه يتوافق مع وجهة نظرك و ذلك بوضع علامة (×) في الخانة المناسبة.

و لكم مني فائق الشكر على تعاونكم و أتمنى لكم دوام التوفيق، و أفيدكم أن كل ما تدلون به من إجابات تستخدم في أغراض البحث العلمي فقط ولن يطلع عليه أحد سوى الباحث.

المحور الأول: المعلومات الشخصية:

الجنس: ذكر أنثى

المستوى التعليمي:

ليسانس ☐ ماستر ☐ ماجيستر ☐ مدرسة عليا ☐

الخبرة:

- من 1 إلى 5 سنوات ☐
- من 6 إلى 10 سنوات ☐
- من 11 سنة فما فوق ☐

الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي

	نادرا	أحيانا	كثيرا
1) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بكتابة عبارات قبيحة على جدران المؤسسة.			
2) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بكتابة عبارات قبيحة على الطاولات.			
3) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تؤدي به إلى الانخراط في مجموعات مشاغبة داخل المؤسسة.			
4) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يبالغ في التعبير عن طريق الرسومات العدائية على الطاولات.			
5) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يبالغ في التعبير عن طريق الرسومات العدائية على جدران المؤسسة.			
6) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم برسم رسومات مخلة بالحياء على جدران المؤسسة.			
7) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم برسم رسومات مخلة بالحياء على الطاولات.			
8) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يوجه إشارات لا أخلاقية لأساتذته.			
9) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه لاستخدام أسلوب السخرية من زملائه.			
10) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بنشر الشائعات بين زملائه.			
11) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بنشر الشائعات على أساتذته.			
12) لتلميذ الذي يفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية تجده يوجه عبارات مخلة بالحياء لزملائه.			

13) التلميذ الذي يفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية تجده يوجه عبارات مخلة بالحياء للطاقم التربوي.			
14) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بإيماءات عنيفة ضد زملائه.			
15) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى سب و شتم زملائه.			
16) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى سب و شتم أساتذته.			
17) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى سب و شتم الطاقم التربوي.			
18) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يوجه الانتقاد السلبي لزملائه.			
19) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى استخدام أسلوب القذف ضد زملائه.			
20) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى قذف أساتذته.			
21) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى تجريح زملائه.			
22) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى التنمر على أساتذته.			
23) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى التنمر على زملائه.			
24) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بالاعتداء الجسدي على أساتذته.			

25) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يقوم بالاعتداء الجسدي على زملائه.			
26) استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى دفع زميله بالقوة.			
27) استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية تدفعه إلى ضرب زميله بالكرسي.			
28) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى تهديد زملائه بالسلاح الأبيض.			
29) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى التقليد المفرط لأبطال اللعبة العنيفة.			
30) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى حرق و كوي أجزاء من جسمه بالنار.			
31) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تجعله يخدش جسمه بآلات حادة.			
32) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى الغياب المتكررة عن الدراسة.			
33) ممارسة التلميذ للألعاب الالكترونية تدفعه إلى التحرش الجسدي بزميلاته.			

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية جيجل

مصلحة التكوين والتفتيش

أمانة المصلحة

إرسال رقم: 2022/1.7/1279

مـــديـــر التـــربيـــــة

إلـــى السيد ات و السادة/

مديري المتوسطات

لبيض محمد+ الإرشاد + بازول الجديدة + بغول عبد الرحمان

الطاهير– ولاية جيجل –

الموضوع: ترخيص بالدخول لغرض إجراء دراسة ميدانية .

المرجع: مراسلة جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل – بتاريخ 23 /05/ 2022

بناء على المراسلة المذكورة في المرجع أعلاه، يرخص لكل من الطالبتين: زعيتر وهيبة وحبيلي رانية، طالبتين بجامعة محمد الصديق بن يحي،كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا، بالدخول إلى مؤسستكم يوم 2022/05/29 من أجل توزيع استبيان على الأساتذة الأساتذة تحت إشرافكم للحصول على معطيات وبيانات تدخل في إطار موضوع الدراسة –دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط– وهذا استكمالا لمتطلبات نيل شهادة الماستر 02.

ملاحظة: على الطالبتين المعنيتين بالتربص إحترام النظام الداخلي للمؤسسة المستقبلة مع التقيد التام بالإجراءات الوقائية من وباء كوفيد 19 .

جيجل في: 23-05-2022

بالموافقة

متوسطة بغول عبد الرحمن

المدير

الطاهير

ل. بوكعباش

ع/ مدير التربية

وبتفويض منه

الأمين العام

ف. ميروح