جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل-

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

عنوان المذكرة:

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة المتوسطة

متوسطة ظهر وصاف -جيجل-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: إرشاد وتوجيه

إعداد الطالبتان:

* زعفري حنان

* لعويسي خليدة

الأستاذ المشرف:

* د/ صيفور سليم

لجنة المناقشة:

1- الدكتورة بشتة حنان:..... مناقشا

2- الدكتور صيفور سليم.....مشرفا ومقررا

3- البروفسور حديد يوسف:.....رئيسا

السنة الجامعية: 2018/ 2019

فهرس المحتويات

العنـــــــــــوان	الصفحة
فهرس المحتويات	أ
فهرس الجداول	ب
فهرس المخططات	ج
مقدمة	02
الجانب النظري	04
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة	05
I - الإشكالية	06
II- فرضيات الدراسة	08
III- أهداف الدراسة	08
IV– أهمية الدراسة	08
V– تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا	09
VI– الدراسات السابقة	09
قائمة المراجع	13
الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية	15
تمهيد	16
ماهية اللعب	-
I – تعريف اللعب	17
II– أهمية اللعب	17
III– أهداف اللعب	19
IV– سمات اللعب	20
V– أصناف اللعب	21
VI– النظريات المفسرة للعب	22
الألعاب الإلكترونية	-
I– تعريف الألعاب الإلكترونية	26
II- نشأة الألعاب الإلكترونية	27
III- أنواع الألعاب الإلكترونية	31
IV- تصنيفات الألعاب الإلكترونية	32

V- أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية	33
VI- مجالات الألعاب الإلكترونية	34
VII- تقييم الألعاب الإلكترونية	36
VIII- تحليل لبعض الألعاب الإلكترونية	39
خلاصة الفصل	43
قائمة المراجع	44
الفصل الثالث: العنف المدرسي	47
تمهيد	48
I - تعريف العنف المدرسي	49
II- لمحة عن تطور العنف في المجتمعات	50
III- أنواع العنف المدرسي	51
IV- أشكال العنف المدرسي	53
V- مظاهر العنف المدرسي	53
VI- العوامل المؤدية إلى انتشار ظاهرة العنف المدرسي	54
VII- آثار العنف المدرسي	57
VIII- النظريات المفسرة للعنف	58
خلاصة الفصل	62
قائمة المراجع	63
الفصل الرابع: المرحلة المتوسطة	65
تمهيد	66
I - مفهوم مرحلة التعليم المتوسط	67
II- أهمية مرحلة التعليم المتوسط	67
III- أهداف مرحلة التعليم المتوسط	67
IV- مميزات المرحلة المتوسطة	68
V- إصلاحات المرحلة المتوسطة	68
خلاصة الفصل	70
قائمة المراجع	71
الجانب الميداني	72

الفصل الخامس: الإجراءات التنفيذية الدراسة	73
I- حدود الدراسة	74
II- الدراسة الاستطلاعية	74
III- منهج و أداة الدراسة	75
IV- مجتمع و عينة الدراسة	77
V- الأساليب الإحصائية المستخدمة	80
VI- تنفيذ الدراسة	80
الفصل السادس: عرض و مناقشة نتائج الدراسة	81
I- عرض و مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الأولى	82
II- عرض و مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية	83
III- عرض و مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية العامة	85
نتائج الدراسة	87
التوصيات و المقترحات	87
الخاتمة	89
فهرس الملاحق	90

فهرس المخططات:

رقم المخطط	العنوان	الصفحة
01	مخطط يوضح سمات اللعب	21
02	مخطط يوضح تصنيفات اللعب	22
03	مخطط يوضح دور البيئة في تحديد القدرات العقلية و الجسدية و النفسية و أثر البيئة في تحديدي أساليب اللعب	23

فهرس الجداول:

رقم الجدول	العنوان	الصفحة
01	جدول يوضح صدق الإستبيان	76
02	جدول يوضح ثبات الإستبيان	77
03	جدول يوضح خصائص التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية	78
04	جدول يوضح خصائص العينة حسب الجنس	78
05	جدول يوضح خصائص العينة حسب العمر	79
06	جدول يوضح خصائص العينة حسب المستوى الدراسي	79
07	جدول يوضح العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي و ظهور العنف الجسدي	82
08	جدول يوضح العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي و ظهور العنف اللفظي	84
09	جدول يوضح العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي	85

مقدمة

مقدمة

شهد اللعب تطورا ملحوظا نتيجة للتطور التكنولوجي السريع الذي مسّ كافة الميادين مما أدى إلى ظهور ما يسمى بالألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها و أنواعها، حيث أصبحت حديث الساعة و يقبل عليها الأطفال والمراهقين ويمضون أغلب أوقاتهم في ممارسة هذه الألعاب، وهذا عائد إلى المؤثرات الموجودة داخل مضمونها، و ماساهم في هذا الانتشار تنوع الأجهزة الإلكترونية التي أصبحت معظمها في متناول الجميع و التمتع بها دون معرفة تأثيراتها على حياتهم من جميع النواحي، كما تختلف هذه الألعاب فمنها الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تنمي الفكر و الإدراك، و منها ألعاب عنيفة يقبل عليها الأطفال بشدة تؤثر على مختلف سلوكاتهم و انفعالاتهم.

كما يعتبر العنف المدرسي من أبرز ما تعانيه المدارس حاليا و الذي فاقت حدته في أوساط النظام التربوي لا سيما أنه شهد تنامي في جميع المراحل التعليمية و خاصة المرحلة المتوسطة، كون معظم السلوكات و الأفعال التي نلاحظها لدى التلاميذ أصبحت تمثل صورة من صور العنف المنتشرة ، كالسب والشتم والتخريب...إلخ، و الذي يتأثر أيضا بالوسائط التكنولوجية و الإعلامية و المشاهد العنيفة الموجودة داخل مضمون اللعبة.

ونهدف من خلال هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، ومن أجل ذلك قمنا بتقسيم هذا العمل إلى جانبين هما الجانب النظري و الجانب الميداني، حيث احتوى الجانب النظري على أربعة فصول هي: **الفصل الأول** و قد تضمن الإطار المفاهيمي للدراسة وتطرقنا فيه إلى الإشكالية و فرضيات الدراسة وأهمية وأهداف الدراسة، بالإضافة إلى تحديد مفاهيم الدراسة مع التطرق إلى مجموعة من الدراسات السابقة التي سبق وأن تناولت هذا الموضوع و**الفصل الثاني** تم التطرق فيه إلى المتغير الأول و هو الألعاب الإلكترونية، وقد تناولنا فيه ماهية اللعب وأهم النظريات المفسرة له، بالإضافة إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية وتاريخ تطورها، أنواعها، أسباب و دواعي ممارستها ومجالاتها، كذلك تقييم للألعاب الإلكترونية وما تحمله من إيجابيات و سلبيات، أما **الفصل الثالث** خصصناه للإحاطة بالمتغير الثاني وهو العنف المدرسي و قمنا فيه بتحديد مفهومه، لمحة عن تطور العنف، أنواعه، أشكال العنف ومختلف مظاهره و العوامل المؤدية إلى انتشاره بالإضافة إلى بعض النظريات المفسرة للعنف و جاء **الفصل الرابع**

بعنوان مرحلة التعليم المتوسط قمنا فيه بتعريف مرحلة التعليم المتوسط، أهميتها، أهدافها، مميزاتها، و أهم ا لإصلاحات التي مسّت هذه المرحلة، أما فيما يخص الجانب الميداني فقد تضمن **الفصل الخامس**، كانت فيه الإجراءات التنفيذية للدراسة وقمنا بتوضيح حدود الدراسة، الدراسة الاستطلاعية، منهج و أداة الدراسة، مجتمع وعينة الدراسة، الأساليب الإحصائية المستخدمة و تنفيذ الدراسة الأساسية أما **الفصل السادس** تم فيه عرض و مناقشة نتائج الدراسة توصلنا إلى نفي العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وتقديم مجموعة من التوصيات و المقترحات وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على (55) مرجع متنوعة بين الكتب بالإضافة إلى معاجم، وأيضا على مذكرات ماجستير و دكتوراه، كما اعتمدنا أيضا على مجلات علمية و مؤتمرات.

الجانب النظري

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة

I / إشكالية الدراسة

II / فرضيات الدراسة

III / أهداف الدراسة

IV / أهمية الدراسة

V / تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا

VI / الدراسات السابقة

I / إشكالية الدراسة:

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الإنسان وفيها يكتسب الطفل مجموعة من الخبرات تساعده في بناء شخصيته، وللعب أيضا أهمية كبيرة يمكن التعرف عليها من خلال تأثيره المباشر على نفسية الطفل وتطوره الذهني كما يستطيع أن يكتشف نفسه والبيئة المحيطة به، وحتى العالم الذي يعيش فيه، حيث يؤكد علماء النفس على أن اللعب يساهم على نحو فعال في بناء وتنمية الشخصية وجوانبها، فقد ذكر بياجيه أن اللعب يعتبر وسيلة من وسائل التعليم وأن ما يتوافر في البيئة يعتبر مصدرا للتعليم **(القاسم، 2011، ص 2).**

ويساهم اللعب أيضا سواء كان بالرياضة أو بالألعاب المنزلية مع الأقران على بناء علاقة تفاعلية مع الأطفال وذلك من خلال تنمية مهاراتهم الاجتماعية ونموهم النفسي والجسمي بطريقة سليمة، ولألعاب الطفولة بصمة خاصة في حياة الطفل حيث كانت في القديم ألعاب شعبية تقليدية تعتمد في أغلب الأحيان على الجري والقفز ورمي السهام وألعاب المصارعة ولعبة المربعات العشرين(الداما)**(حواس، 2007، ص ص5،8)**، وبعد التطور التكنولوجي الذي شمل جميع نواحي الحياة وفي كل المجالات، تطورت أساليب اللعب والترفيه فظهرت ما يسمى بالألعاب الإلكترونية والتي وجدت لها سوقا رائجا نظرا لما تتمتع به من إقبال، وأصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقات الأطفال وأثرت على سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر.

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية لدرجة أنه لا نجد مركز للألعاب أو الترفيه يخلو منها، بل ولا نجد منزل يخلو منها **(الصوالحة،2016، ص 180)**، وهذا عائد إلى قدرتها على جذب الأطفال عن طريق الصوت والصورة، والإضاءة والألوان والمغامرة، الخيال، وهذا ما أكده المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام Beard of BBFCFILM Classification في تقرير له:" بأن الأفراد الذين لا يمارسون الألعاب الالكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب والإثارة والمتعة التي يشعر بها الأشخاص الذين يمارسونها" **(الهدلق، د.س،ص06)**، وقد أشارت مجموعة من الدراسات أن هناك فروق جذرية في كمية الألعاب الالكترونية تمارس من قبل الأولاد والبنات، وأن هناك فروق جذرية في كمية الوقت المصروف وتفضيلات كل منهم حول نوعية هذه الألعاب، وأجريت دراسة في ألمانيا تشير إلى وجود فجوة ما بين ألعاب الذكور والإناث وأن 33% من الإناث يلعبن لعب الذكور مرة على الأقل في الأسبوع، مقارنة مع 51% من الذكور **(الشحروري، الريماوي، 2011، ص 638)**، وهناك تنوع في الألعاب الإلكترونية فمنها التعليمية

والتربوية، وألعاب فكرية التي تعتمد على الذكاء وقوة الملاحظة والتركيز، إلا أنه توجد ألعاب الكترونية تتسم بالعنف والخشونة في محتواها يقبل عليها الأطفال قد تؤدي بهم إلى زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني خاصة بعد إدمانهم عليها، وهذا نابع من كثرة التعلق بها ومشاهدة العنف داخل مضمونها وكذلك اعتياد العقل عليها، فيصبح عقله متعود لمظاهر العنف، وتصبح لديهم السلوكات العنيفة بمثابة مشاهد عادية وتدريجيا ينقلونها من العالم الافتراضي إلى العالم الحقيقي بوعي أو بدون وعي، ويمارسونها في أيامهم العادية سواء في المنزل أو الشارع وحتى في المدارس، كون أن العنف أصبح منتشر بشكل لافت في المدرسة وهذا ما يطلق عليه العنف المدرسي ويعرف بأنه كل فعل أو تصرف يصدر داخل المؤسسة التربوية من طرف التلاميذ ضد بعضهم البعض أو ضد الأساتذة وقد يتعدى إلى إلحاق الضرر بالمنشآت الخاصة بالمدرسة كما قد يكون العنف موجها من طرف الأساتذة ضد التلاميذ بمختلف أنواعه كالعنف الجسدي واللفظي، العنف المادي والمعنوي... إلخ، مما أصبح محط أنظار علماء النفس وعلماء الاجتماع وعلماء التربية لما يخلفه من آثار سلبية على المنظومة التربوية ومحاولة الكشف عن أسبابه وتحديد مظاهره، ولقد كشفت دراسة أجرتها وزارة التربية الوطنية أن مؤسسات التعليم المتوسط تمثل أكبر نسبة عنف مسجلة خلال سنة 2010 بنسبة 52% من مجموع أعمال العنف في الوسط المدرسي، تليها الابتدائيات بنسبة 35%، فيما يمثل العنف في مؤسسات التعليم الثانوي بنسبة 13%، وأكدت أيضا أن العنف ما بين التلاميذ يمثل نسبة 80%، في حين وصلت نسبة العنف الذي يقوم به التلاميذ ضد أساتذتهم إلى 13%، أما الأساتذة ضد التلاميذ فيمثل بنسبة 05% **(جريدة الخبر).**

ولقد أكدت أيضا هذه الدراسات أن العنف المدرسي طال جميع الأطوار التعليمية الثلاثة، وخاصة الطور المتوسط، وهذا راجع لخصوصية النفسية والسلوكية لتلاميذ المرحلة المتوسطة والمراهقة المتسمة بالخشونة في اللعب إلا أن هذه الدراسة جاءت للكشف عن العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة لذلك نطرح التساؤل التالي:

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

ويندرج تحت هذا التساؤل مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟
- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

II - فرضيات الدراسة:

1- الفرضية العامة:

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

2- الفرضيات الجزئية:

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية ذات المضمون القتالي وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية ذات المضمون السمعي وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

III - أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد درجة الاقتران في العلاقة الموجودة بين الألعاب الالكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وذلك من خلال معرفة:

أولا: العلاقة الموجودة بين الألعاب الالكترونية ذات المضمون القتالي وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

ثانيا: معرفة العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الالكترونية ذات المضمون السمعي وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

IV - أهمية الدراسة:

ترجع أهمية هذه الدراسة إلى حداثة هذا الموضوع كون الألعاب الالكترونية مرتبطة بالعصر الحديث عصر التكنولوجيا، معتمدين في ذلك على المنهج الوصفي التحليلي في تفسير ظاهرة ممارسة

الألعاب الالكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة معتمدين في ذلك على استمارة موجهة إلى التلاميذ للكشف عما إذا كانت هذه الألعاب الإلكترونية تؤدي بهم إلى ممارسة العنف داخل الوسط المدرسي بالإضافة إلى تحسيس المسؤولين من معلمين وأولياء بمدى خطورة هذه الظاهرة وتقديم مجموعة من الحلول والمقترحات التي تساعد في الحد منها.

V - تحديد المصطلحات إجرائيا:

1- تعريف الألعاب الالكترونية:

المقصود بالألعاب الالكترونية في هذه الدراسة مجموعة الألعاب المختلفة الهدف والمحتوى المتوفرة على هيئات إلكترونية واستخدمت تقنيات تكنولوجية في تصميمها وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الانترنت، ألعاب الفيديو ألعاب وتطبيقات الهواتف المحمولة وتتطلب من اللاعب تحقيق مهمات وأهداف معينة.

2- العنف المدرسي:

المقصود بالعنف المدرسي في هذه الدراسة مجموعة من السلوكات العدوانية التي يقوم بها مجموعة من التلاميذ ضد بعضهم البعض أو ضد الأساتذة أو ضد المنشآت.

3- تلاميذ المرحلة المتوسطة:

المقصود بتلاميذ المرحلة المتوسطة في هذه الدراسة هم أولئك لأطفال الذين يزاولون تعليمهم في المتوسطة تحت إشراف إدارة تربوية عبر أربعة مستويات ويتوجون في الأخير بنيل شهادة التعليم المتوسط.

VI - الدراسات السابقة:

1 - دراسة كنتر" Kinter" وآخرون(2008) :

بعنوان وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الالكترونية، هدفها الكشف عما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو متخالفة مع السياسات الحكومية والجهود العامة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال تكونت عينة الدراسة من (21) طفلا ذكرا و (21) من أهاليهم ومرافقيهم وقام

الباحثون باستقصاء اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الألعاب، وأظهرت هذه الدراسة أن آراء بعض الأهالي تتمحور حول قلقهم على ما تحتويه الألعاب من مشاهد عنف وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة أيضا تفاوت آراء الأهالي حول السياسات الحكومية الضعيفة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية **(الزيودي،2015، ص ، 19).**

التعليق على الدراسة الأولى:

تتفق الدراسة الحالية مع دراسة "Kinter" في تناول موضوع واحد وهو موضوع الألعاب الإلكترونية، ولكنها تختلف من حيث الأهداف وهذا ساعدنا كثيرا في إثراء رصيدنا العلمي وتكوين خلفية عن موضوع الدراسة، ومحاولة تجنب مجموعة الأخطاء التي وقع فيها أصحاب هذه الدراسة.

2 - دراسة الحشاش (2008):

بعنوان ممارسة بعض الألعاب الالكترونية وأثرها على السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة، الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، هدفها معرفة أثر ممارسة هذه الألعاب على ظهور السلوك العدواني، توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وفي ضوء هذه النتيجة قدمت مجموعة من التوصيات أهمها نشر الوعي لدى أولياء الأمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نصائح للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم **(الصوالحة ،العويمر، العليمات ،2016 ص184).**

التعليق على الدراسة الثانية:

ساهمت دراسة الحشاش في إثراء الجانب النظري للدراسة واختيار أسئلة الاستبيان، ووضع الفروض الملائمة للدراسة وتجنب بعض جوانب القصور التي وقعت فيها هذه الدراسة، واختلفت في البيئة الثقافية التي درست فيها كما تختلف في المنهج المستخدم.

1- دراسة اليعقوب و أدبيس (2009):

بعنوان دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، قياس درجة العنف باختلاف متغيرات الدراسة، تكونت عينة الدراسة من (437) ولي

أمر و(437) طفلا، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب وسلوك العنف **(الزيودي ، 2015 ، ص 19).**

التعليق على الدراسة الثالثة:

ساعدت دراسة اليعقوب وآخرون في اختيارنا للمنهج وإعطاء معلومات كافية عن ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور العنف، فرغم الاختلاف في المرحلة إلا أنها تطابقت في المنهج والهدف من إجراء الدراسة، وهذا ساعدنا في الإلمام بموضوع الدراسة ووضع أسئلة الاستبيان والفروض المناسبة ومحاولة تجنب بعض جوانب القصور التي وقعت فيها هذه الدراسة.

2- دراسة إيبسن Epstein (2012):

بعنوان العلاقة بين استخدام المراهقين للحاسوب والألعاب الالكترونية، هدفها الكشف عن هذه العلاقة وبين عدة عوامل ومنها كمية الوقت المبذول أسبوعيا على الحاسوب والألعاب الالكترونية وتم استقطاب المشاركين الذين تراوحت أعمارهم من (13-17) سنة ويسكنون في الولايات المتحدة الأمريكية وتكونت بالعينة من (200) مشاركا كان معدل عمر العينة (16) سنة وأغلبيتهم من الإناث، وفي ضوء النتائج تبين أن الذكور يقظون ساعات أكثر أسبوعيا في ممارسة الألعاب مقارنة بالإناث كما أن آلام الرقبة والأكتاف ظهرت كنتيجة للاستخدام المبالغ فيه للحواسيب والانترنت، كما تبين أن مستوى القراءة كان في علاقة إيجابية مع استخدام الحاسوب بينما كانت العلاقة سلبية مع مستوى الرياضيات **(حمدان، 2016 ص، 60).**

التعليق على الدراسة الرابعة:

ساعدت دراسة **إيبسن** في اختيار الفئة المناسبة لتطبيق الدراسة ألا وهي فئة المراهقين والتي تعتبر هي المتضرر الأول من انتشار الألعاب الإلكترونية وسوء استخدامها، فقمنا باختيار المرحلة المتوسطة وهذا عائد إلى أن معظم التلاميذ الذين يدرسون في المرحلة المتوسطة هم مراهقين غير واعين بخطورة الظاهرة محل الدراسة.

التعليق العام على الدراسات السابقة :

نستنتج من الدراسات السابقة أنها اشتركت مع الدراسة الحالية حول متغيرات الدراسة، وذلك لتناولها جوانب عديدة وفي عدة مجالات، لكن الدراسة الحالية تناولت متغيرات الدراسة في المجال التربوي كما ساعدت على إعطاء خلفية معرفية عن موضوع الدراسة و المنهج المستخدم.

قائمة مراجع الفصل الأول:

أ - قائمة الكتب:

1- زاهر حواس (2007): **الألعاب و التسلية و الترفيه عند المصرى القديم**، مكتبة الأسرة، مصر.

ب - قائمة المجلات:

1- علي سليمان الصوالحة، يسرى راشد العويمر، علي مصطفى العليمات (2016): **علاقة الألعاب الإلكتروني بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة**، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث و الدراسات التربوية و النفسية، المجلد الرابع، العدد (16)، فلسطين.

2- ماجد مجمد الزيودي (2015): **الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد10، العدد01، المملكة العربية السعودية.

3- مها الشحروري، محمد عودة الريماوي (2011): **أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات و إتخاد القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة**، دراسات العلوم التربوية، مجلد 38، ملحق 02، الأردن.

ج - قائمة الرسائل و الأطروحات الجامعية:

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

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

3- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (د.س): **إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب**، دراسة ميدانية على التعليم العام بمدينة الرياض، موقع الألوكة، جامعة المملكة العربية السعودية.

4- جريدة الخبر (2017): **52 بالمائة من حالات العنف المدرسي تتم بالمتوسطات**،

www.elkhaber.com Vue le 2019/04/27

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

تمهيد

ماهية اللعب

I/ تعريف اللعب

II/ أهمية اللعب

III/ أهداف اللعب

IV/ سمات اللعب

V/أصناف اللعب

VI/النظريات المفسرة للعب

الألعاب الإلكترونية

I/ تعريف الألعاب الإلكترونية

II/ نشأة الألعاب الإلكترونية

III/ أنواع الألعاب الإلكترونية

IV/ تصنيفات الألعاب الإلكترونية

V/ مجالات الألعاب الإلكترونية

VI/ أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

VII/ إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

VIII/ تحليل لبعض الألعاب الإلكترونية

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

تمهيد

ماهية اللعب

I/ تعريف اللعب

II/ أهمية اللعب

III/ أهداف اللعب

IV/ سمات اللعب

V/أصناف اللعب

VI/النظريات المفسرة للعب

الألعاب الإلكترونية

I/ تعريف الألعاب الإلكترونية

II/ نشأة الألعاب الإلكترونية

III/ أنواع الألعاب الإلكترونية

IV/ تصنيفات الألعاب الإلكترونية

V/ مجالات الألعاب الإلكترونية

VI/ أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

VII/ إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

VIII/ تحليل لبعض الألعاب الإلكترونية

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

سنتناول في هذا الفصل موضوع الألعاب الالكترونية حيث نتطرق فيه إلى معلومات أساسية حول هذه الألعاب من تعاريف ومختلف أنواعها وأسباب ودواعي الإقبال عليها وممارستها من طرف الأطفال والمراهقين وحتى الشباب وتوضيح مختلف مجالاتها ومحتواها مبرزين ما يترتب عن هذه الألعاب الالكترونية من إيجابيات وسلبيات وتحليل لبعض هذه الألعاب، كما تناولنا مجموعة من النظريات المفسرة للعب عند الطفل منها النظرية السلوكية ونظرية التحليل النفسي.

I / تعريف اللعب: هناك عدة تعريفات للعب أهمها:

- **تعريف لكترين تايلور(TAYLOR.K)**: يرى بأن" اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للأطفال، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للأطفال يعد ذو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي"
- كما **يرى بياجيه** بأن" اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاؤم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكات تعد جزءا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي"**(عبد الهادي، 2003، ص ص 25،26).**
- **ويعرف أيضا**: "نشاط حر موجه، أو نشاط غير موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة ويستثمره الكبار عادة ليسهم في إنماء شخصيات الأطفال بأبعادها المختلفة: العقلية والجسدية والانفعالية والاجتماعية".**(صوالحة، 2004، ص 15).**
- ومن وجهة نظر الشمولية نجد تعريف فيجو تسكي يعرف اللعب بأنه "يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة وهو مصدر رئيسي للنمو".
- ويضيف **روجر**ز بعدا جديدا في تعريفه لمفهوم اللعب مشيرا إلى أنه: « نشاط حر يمارس بدون قهر يؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا ما يواجهه في الحقيقة أو الواقع» **(الختاتنة، 2013، ص 17).**

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

II / أهمية اللعب:

للعب أهمية كبيرة في حياة الطفل تمس مجموعة من النواحي وسوف نوضح فيما يلي فوائد اللعب من النواحي الجسمية والعقلية والاجتماعية والخلقية والتربوية:

1 - من الناحية الجسمية: اللعب نشاط حركي مهم في حياة الطفل لأنه ينمي العضلات ويقوي الجسم, ومن خلاله يستطيع الطفل صرف طاقته الزائدة وتحقيق التكامل بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية

والعقلية التي تتضمن التفكير والمحاكاة ويتدرب على تذوق الأشياء ويتعرف على لونها وحجمها وكيفية استخدامها.

2- من الناحية العقلية: اللعب يساعد الطفل على إدراك عالمه الخارجي، فكلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي مجموعة من المهارات وذلك من خلال ممارسته لألعاب وأنشطة معينة، ويلاحظ أن الألعاب التي يقوم فيها الطفل بالاستكشاف والتجميع تثري حياته العقلية بمعارف كثيرة عن العالم الخارجي، بالإضافة إلى هذا مال تقدمه القراءة والرحلات والموسيقى والأفلام السينمائية والبرامج التلفزيونية من معارف جديدة، وخلاصة القول يجب تنظيم نشاط اللعب على أساس مبادئ التعلم القائم على حل المشكلات وتنمية روح الابتكار والإبداع عند الأطفال.

3- من الناحية الاجتماعية: وهذا يحدث من خلال الألعاب الجماعية ففيها يتعلم الطفل النظام ويؤمن بروح الجماعة واحترامها ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة، فإذا لم يمارس الطفل هذا النوع من الألعاب يصبح أنانيا ويميل إلى العدوان ويكره الآخرين لكنه بواسطة اللعب يستطيع أن يقيم علاقات جيدة ومتوازنة وأن يستطيع حل ما يعترضه من مشكلات، ويستطيع أيضا تحرير نزعة التمركز نحو الذات.

4- من الناحية الخلقية: يساهم اللعب في تكوين نظام أخلاقي معنوي لشخصية الطفل، وذلك من خلال ممارسة اللعب مع الكبار فيتعلم منهم المعايير السلوكية الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر، كما أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.

5- من الناحية التربوية: لا يكتسب اللعب قيمة تربوية إلا إذا استطعنا توجيهه على هذا الأساس لأنه لا يمكننا أن نترك عملية نمو الأطفال للمصادفة، فالتربية العفوية التي جاء بها "روسو" لا تحقق القيمة البنائية للعب، بل تحقق نموه السليم من خلال التربية الواعية التي تضع مقومات شخصيته وخصائص نموه ضمن نشاط تربوي هادف، فقد أكدت الدراسات أن الأطفال الذين يمارسون اللعب، تنموا لديه القدرة على الإجابة على الأسئلة الموجهة وتكوين جمل مفيدة واكتساب مهارات الكتابة بسرعة وإتقان، بالإضافة إلى امتلاك الطفل القدرة على تركيز الانتباه على الأعمال المطلوب القيام بها.**(الختاتنة، 2013، ص ص 22-25).**

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أن للعب فوائد كثيرة في حياة الأطفال وتمس جوانب عديدة من حياته الجسمية والعقلية والاجتماعية والتربوية، بالإضافة إلى هذا تساعد الطفل على تفريغ مكبوتاته وانفعالاته ويتعلم احترام القوانين والقواعد.

III / أهداف اللعب:

يعتبر اللعب أحد الأنماط السلوكية الأساسية التي يمارسها الإنسان في حياته اليومية فمن خلال اللعب يكتسب الكثير من المعارف والمهارات الاجتماعية أو الاتجاهات الإيجابية، وقد بينت العناني (2002) الأهداف العامة التي يسعى الفرد لتحقيقها من خلال ممارسته اللعب وهي:

- ✓ شعور الفرد بالمتعة و البهجة والسرور.
- ✓ يتعلم الفرد التعاون و احترام حقوق الآخرين.
- ✓ اكتساب الثقة بالنفس من خلال اللعب والعمل على تنميتها.
- ✓ اكتشاف الطفل لقدراته واستعداداته وتنمية مفهومه لذاته.
- ✓ تنمية شخصية الطفل في مختلف المجالات: الجسمية والنفسية، والاجتماعية، والعقلية المعرفية.
- ✓ التنفيس على الانفعالات المكبوتة عن طريق اللعب والتعبير عن مشاعره الداخلية.
- ✓ إثارة دافعية الطفل واستعداده للتعلم، كما يساعد اللعب في نمو ذاكرة الطفل والتفكير والتخيل والإدراك.
- ✓ مساهمة اللعب في اكتساب الطفل لأنماط سلوكية جديدة، وسيطرته على أعضاء جسمه وانفعالاته.
- ✓ مقارنة نمط تفكير الطفل مع نمط تفكير الراشدين و تدارس نمط نموهم و نضوجهم و تقوية قوة الإدراك و الاستدلال و الفهم لدى الطفل **(موثقي، 2004، ص22)** .

يعد اللعب من الحقوق الأساسية التي يجب أن يحصل عليها الطفل ويمارسها خلال طفولته بحرية وتلقائية دون تقييده بأنماط مختلفة من الألعاب، ويجب على الأولياء والمسؤولين توفير الحاجات الضرورية التي يحتاجها الطفل في مجال اللعب من أجل مساعدتهم لتحقيق أهدافهم **(صوالحة، 2007،ص 17).**

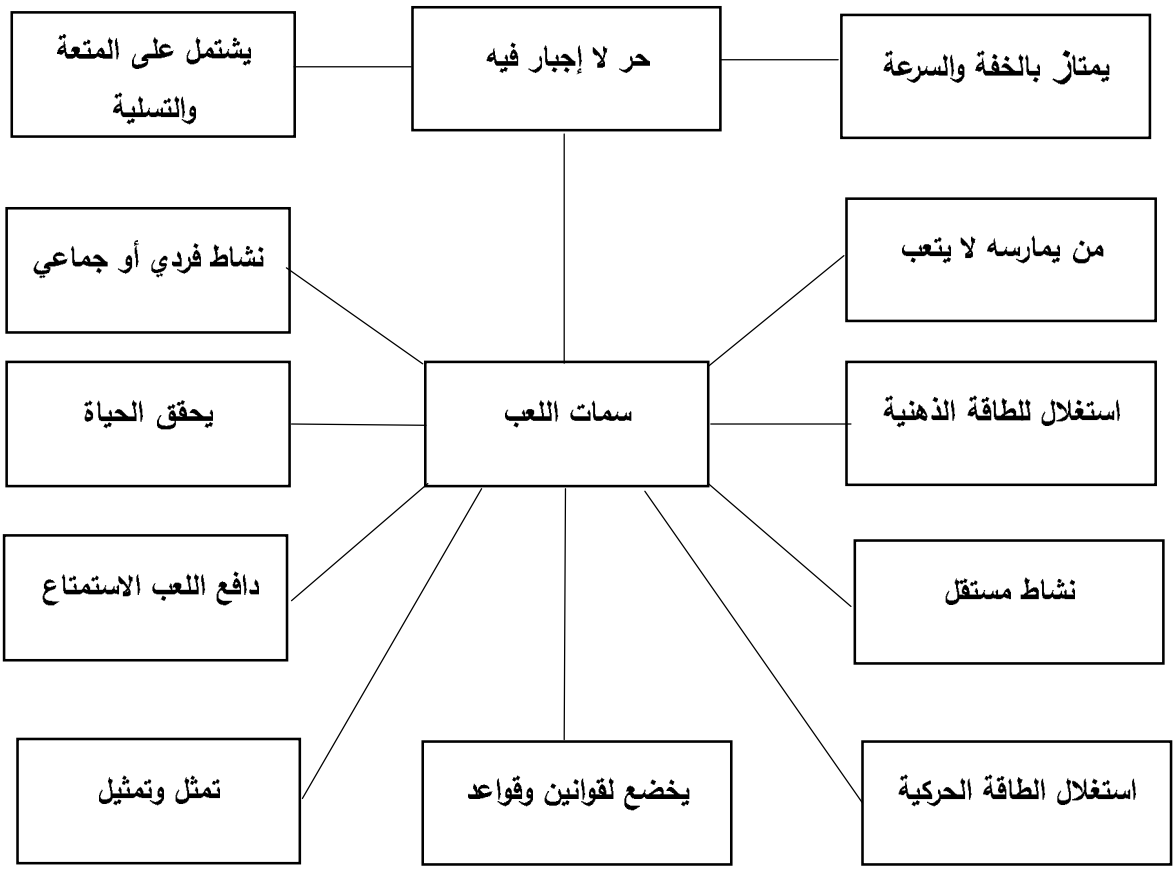
نستنتج أن للعب دور كبير في حياة الطفل ونموه عبر مراحل الطفولة المختلفة فببلوغ الطفل عامة يكون قد أصبح لديه الاستعداد والقدرة بشكل واضح التي تساعده على تنمية قدراته الذهنية والبدنية، ففي اللعب ثقافة وتفكير وتنشيط للفكر والعقل واكتساب الثقة بالنفس، كما يساعده على تشكيل فكره ورؤيته للعالم من حوله.

IV / <u>سمات اللعب</u>: يتسم اللعب بمجموعة من الخصائص يمكن إبرازها فيما يلي:

- ✓ **اللعب نشاط حر:** أي أن اللعب نشاط يمارسه الأطفال بدوافع ذاتية وحرة.
- ✓ **ينطوي اللعب على المتعة والتسلية:** أي أنه يمارس لغاية المتعة والتسلية وليس لغاية أخرى.
- ✓ **اللعب نشاط فردي وجماعي:** يمارس اللعب بطريقة فردية أو في إطار الفريق أو الجماعة.
- ✓ **الدافع الأول للعب هو الاستمتاع:** أي أن اللعب له دافع المتعة لا غير ذلك.
- ✓ استغلال لطائفة الحركية والطاقة الذهنية: يستغل الطفل طاقته الحركية الزائدة أو الذهنية في ممارسة نشاط اللعب.
- ✓ **يتميز اللعب بالخفة والرشاقة.**
- ✓ **اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب:** أي أن الطفل هنا لا يحس بالتعب بل نجده يستمتع بذلك على عكس التعب الذي يحس به العامل.
- ✓ **يمارس اللعب في ضوء قواعد وأنظمة وقوانين خاصة به:** أي أن اللعب لا يستند إلى العشوائية في مجمله.
- ✓ **نشاط اللعب لا يمكن التنبؤ به:** أي أنه لا يستطيع الفرد أن يتنبأ بنتائجه ويتأكد منها بصورة قبلية.
- ✓ **نشاط مستقل:** نشاط اللعب يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي ورغبة شخصية في مكان وزمان معين.
- ✓ أنه نشاط ينطوي على عملية تمثيل وتقليد ومحاكاة لأداءات وتمثيل المعلومات لغرض النمو.
- ✓ **نشاط يحقق الحياة:** أي أن الطفل يشعر بالحرية في حياته عند قيامه باللعب، كما أنه دلالة على إنماء الشخصية لدى الفرد وتطويرها. **(صوالحة، 2007، ص 19).**
- ✓ اللعب طريق تعبيري عن ميول الطفل و مشكلاته وعقده، ووسيط تربوي يعمل بدرجة هائلة على تشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية من النمو الإنساني فيه و تكمن أسس النشاط الدراسي الذي سيكون نشاطا غالبا على حياته في سنوات المدرسة **(سليمان، الدريسي، 1996، ص14).**

إذن نستنتج أن هناك مجموعة من الخصائص التي تميز نشاط اللعب وقد يمارسه الطفل بشكل جماعي أو فردي في ضوء قواعد وقوانين خاصة به من أجل الاستغلال الأمثل ببطاقة الحركية والذهنية، والدافع الأول للعب هو المتعة والتسلية.

عنوان المخطط (01) : يوضح سمات اللعب.



المصدر: (صوالحة، 2007، ص 22).

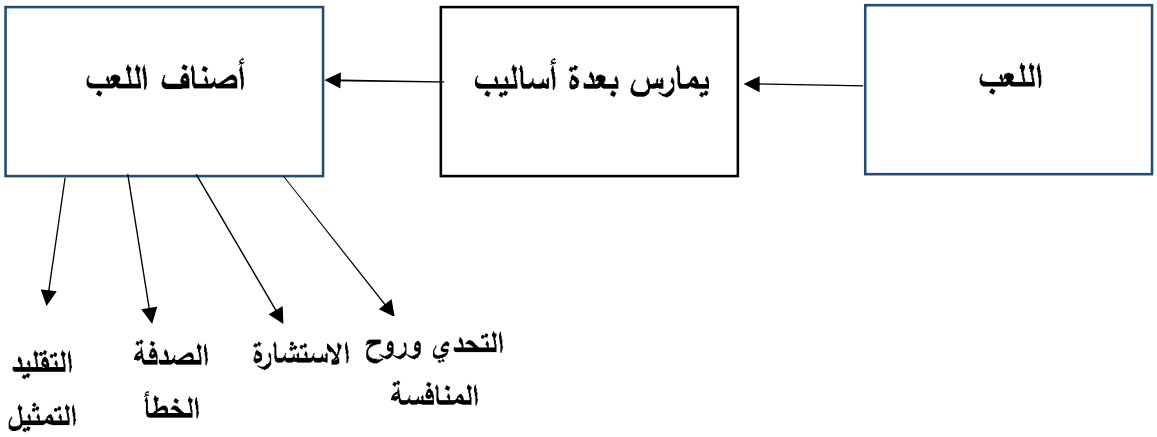
V / أصناف اللعب:

يمكن تصنيف اللعب إلى مجموعة من الأصناف وهي:

- ✓ لعب يقوم على التحدي والمنافسة.
- ✓ لعب يقوم على الصدفة أي بصورة عشوائية.
- ✓ لعب يعتمد على التقليد والتمثيل.
- ✓ لعب يقوم على الرغبة في الاستثارة **(عبد الهادي، 2004، ص ص 27- 28).**

ويمكن توضيح هذا من خلال المخطط التالي:

عنوان المخطط (02): يوضح تصنيفات الألعاب.



المصدر(عبد الهادي، 2004، ص 28).

يمكن القول في الأخير أن هناك علاقة وطيدة بين اللعب وممارسته بحيث يشكل أصناف متنوعة، ولكل صنف خاصية تميزه عن باقي الأصناف.

VI / النظريات المفسرة للعب:

1 - نظرية التخليص:

أول من قدمها هو المربي الأمريكي (ستانلي هول) "HALL Satanly " عام 1902 عالج فيها فكرتين هما:

- ❖ أنواع الألعاب في مراحل الطفولة المختلفة.
- ❖ وظيفة اللعب.

تقوم الفكرة الأولى على ميول الطفل نحو اللعب، فالطفل يرث مجموعة ميول مظاهر النشاط الجاد أو الأعمال التي كان يقوم بها أسلافه والتي كانت بالتتابع: الصيد والقنص، تربية الدواجن تشكيل العائلة، تشييد المنازل، الزراعة... إلخ وميول الطفل في لعبة تتابع على نفس الشاكلة **(بحري، 2013، ص 38).**

فألعاب القفز والتسلق والصيد هي ألعاب فردية أو جماعية غير منظمة، فالطفل حينما يجمع حوله جماعات الرفاق ليلعب معهم إنما يمثل في عمله نشأة الجماعات الأولى في حياة الإنسان وإذا قدمنا له

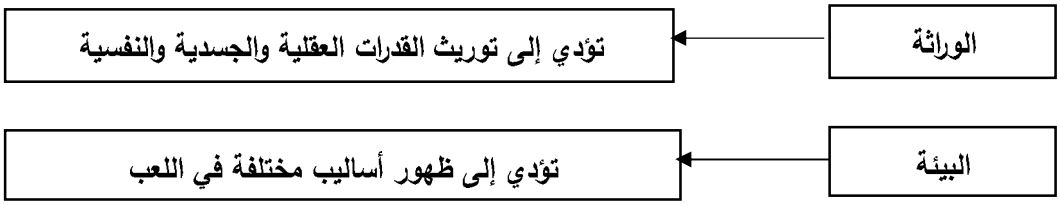
عدد من المكعبات فإنه يشرع في بناء منزل أو ما يشبهه وهذه تمثل مرحل من مراحل التقدم (الختاتنة، **2013، ص 66).**

وتقوم الفكرة الثانية على أن وظيفة اللعب تتركز في تخليص الطفل من ميوله الوراثية التي لا تفيد في مجتمعه المعاصر وذلك لصلتها بأنشطة تاريخية بادت وأصبح المجتمع حاليا في غنى عنها، وقد استخلص (HALL) هاتين الفكرتين من نظريات سابقة في اللعب ومن تجارب ومشاهدات واقعية لألعاب الطفل ويمكن صواب هذه النظرية في:

- ✓ تأكيدها على أن الألعاب تختلف وبأن لكل مرحلة من مراحل الطفولة ألعاب تميزها عن سواها من المراحل.
- ✓ إسهامها في تعليل أسباب اتفاق الأطفال في مختلف المجتمعات على مزاولة ألعاب متماثلة وعلى هذا الأساس فالوارثة هي التي زودتهم بهذا الميل الفطري العام محددة مرحلة ظهوره.**(بحري، 2013، ص 39).**

إن ألعاب الأطفال تتغير حسب بيئتهم الاجتماعية من ناحية والتقدم في العمر والتطور المعرفي لديه من ناحية أخرى، فاختراع السيارات مثلا أحدث انقلابا كبيرا في تقدم الإنسانية فالطفل الصغير كثيرا ما يلعب بسيارة ويحاول إصلاحها، ومن خلال ما سبق يمكن أن نوضح ذلك بنموذج: **(عبد الهادي، 2004، ص 34).**

عنوان المخطط (03): يوضح دور البيئة في تحديد القدرات العقلية والجسدية والنفسية وأثر البيئة في تحديد أساليب اللعب.



المصدر: (عبد الهادي، 2004، ص 34).

نستخلص من النظرية أنها تعتبر اللعب عبارة عن تلخيص لجميع المراحل التي يمر بها الإنسان كما أن الطفل يرث الميول والاتجاهات المختلفة من الأجداد والوالدين، كما أن الفكرة الثانية ترتكز على وظيفة اللعب التي تخلص الطفل من الميول والاتجاهات التي ورثها عن أسلافه ولا تقيده بتلك الألعاب في مجتمعه الحضاري، فالألعاب تتغير وتتطور حسب البيئة الاجتماعية والتطور المعرفي.

2 - نظرية التحليل النفسي:

صاحبها سيغموند فرويد وتسمى كذلك بنظرية التنفيس أو التخفيف من القلق، حيث استخدامها مع بداية القرن العشرين لمعالجة الأمراض النفسية والعقلية، ويفترض سيغموند أن السلوك الإنساني لا يحدث إلا بسبب، فالمرء عادة يميل إلى إشباع الخبرات التي تبعث بالسرور، ولهذا نرى أن الأطفال يخلقون عالما من الأوهام والخيال من أجل أن يحققوا لأنفسهم متعة خاصة بعيدة عن مشكلات الواقع، حيث يتوهم الطفل أن قطعة الخشب هي بندقية يصنع بها معركة حقيقية، وتخاطب الطفلة دميتها كأنها إنسانة حقيقية وهذا الأسلوب الإيهامي يمثل نوعا من اللعب عند سيغموند.

يساعد اللعب القائم على الوهم والخيال على الابتعاد عن الواقع المؤلم، ويمكن الطفل من ترتيب عالمه وأشيائه بالطريقة التي يريد حيث يسقط الرغبات والأمنيات على أشياء الواقع، وعرف سيغموند اللعب الإيهامي بأنه مجموعة الحركات والأفعال التي يقوم بها الطفل متخيلا واقعه الاجتماعي المستقبلي. **(صوالحة، 2004، ص 38).**

يتبين من استعراض هذه النظرية أن اللعب عند "فرويد" يؤدي وظيفة تنفيسية حيث يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات الناجمة عن تحقيق الأماني والرغبات فالطفل يبحث عن عالم خيالي يسوده السرور من غير قلق، فعند ممارسته لمختلف الألعاب عبر الوسائل الإلكترونية المختلفة يشعر بتلك المتعة عن طريق التشويق والمؤثرات الصوتية والضوئية كالألوان والأصوات التي تجلب الطفل كثيرا.

3 - النظرية السلوكية للعب:

تعد هذه النظرية من النظريات المهمة التي فسرت السلوك، وبصفة اللعب نشاط سلوكي لا بد من تفصيل ذلك عن طريق استعراض الاستجابات الشرطية وخير مثال على ذلك مجموعة التجارب التي قام بها "إيفان بافلوف" على الكلاب، وفسرت النظرية السلوكية اللعب على أنه ارتباط بين مجموعة من المثيرات والاستجابات بمعنى أن الطفل يتقن اللعبة، عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز، حيث يؤثر ذلك في مستوى المهارة لدى الطفل، وقد تحدث "واطسون" عن المحاولات الخاطئة والناجحة التي يقوم بها الفرد خلال موقف معين، حيث وضح ذلك بمجموعة من التجارب على الحيوانات فوضع حيوانا داخل القفص حاول الخروج منه لعدة محاولات خاطئة ولكنه في نهاية الأمر قام بمحاولة صحيحة، وتبين له أن المحاولات الخاطئة لا تتكرر بينما المحاولات الصحيحة تبقى، أما علاقة التجارب " بافلوف و واطسون باللعب فهو يحدد شروط اللعبة:

- ✓ يجب أن تجدب اللعبة انتباه الطفل.
- ✓ الابتعاد عن التكرار والملل.
- ✓ تؤدي اللعبة إلى تعزيز نفسي، متمثل بالاستمتاع، بمعنى أن لكل لعبة قوانينها وأنظمتها فإتقانها يكون بمثابة تعزيز **(عبد الهادي، 2004، ص ص 46-48)**.

ومنه نستنتج أن السلوكيون في هذه النظرية ركزوا إهتمامهم على الدور التي تلعبه البيئة المتمثلة في مختلف المثيرات الخارجية في تشكيل سلوك الطفل، حيث تعتبر هذه المثيرات مصدرا لنمو الطفل وتغييره، كما أن اللعبة تؤدي إلى تعزيز نفسي و يجب أن تجدب اللعبة إنتباه الطفل.

4 - نظرية جان بياجيه:

نظرية بياجيه في اللعب ملتصقة عن قرب بتفسيره لنمو الذكاء وهو يسلم بوجود عمليتين يعتقد أنهما أساسيتان لكل نمو عضوي وهما التمثيلassimilation و المواءمة accommodation وأبسط أمثلة عن التمثيل هو الأكل، فالطعام يتغير في أثناء عملية إدخاله للجسم ويصبح جزءا من الكائن العضوي أما الموائمة فهي توافق الكائن العضوي مع العالم الخارجي وتتكامل هاتان العمليتان وتتضمن كل منهما الأخرى. **(ميلر، 1987، ص ص 52،53)**

اعتبر جان بياجيه اللعب مظهرا من مظاهر النمو العقلي حيث أنه تسلسل مع تطور العمليات العقلية لدى الطفل ويرى أن اللعب أساس الأشكال العليا في الأنشطة العقلية فهو يعمل كفطرة للمرور من الذكاء الحسي إلى ذكاء العمليات العقلية والمجردة حيث اتصفت نظريته في اللعب عن قرب بتفسيره لنمو الذكاء وتتضمن نظرية بياجيه ثلاثة افتراضات رئيسية هي:

- ✓ أن النمو العقلي في تتابع يمكن أن يتقدم أو يتعرقل ولكنه لا يمكن أن يتغير هو نفسه بالخبرة.
- ✓ أن التتابع ليس مستمرا ولكنه موضوع من عدد المراحل يكون على كل منها أن يكتمل قبل أن تبدأ محاولة الخطوة المعرفية التالية.

على الرغم أن التمثيل والمواءمة يوجدان على الدوام إلا أنهما ليسا دائما متوازنين مع بعضهما البعض ويحدث عدم التوازن حينما يسود أو يتفوق أحدهما على الآخر، فحينما يقوم الأطفال بالتقليد تتفوق المواءمة على التمثيل وعندما يلعبون يتفوق التمثيل على المواءمة وعندما يكون هناك توازنا بين التمثيل والمواءمة يكون السلوك تكيفيا. **(سرج، 2009، ص35)**.

مما سبق ذكره نستخلص أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتي التمثل والمواءمة اللتان تعتبران أساسيتان لنمو كل الأعضاء وأن التمثيل يكون بتكوين فكرة جديدة عن المثير الذي يتعرض له الطفل لأول مرة والمواءمة هي تعديل للفكرة السابقة الموجودة في الذهن على ذلك المثير، لذلك فاللعب عند بياجيه هو عبارة عن أي سلوك يتميز بتغلب التمثيل على المواءمة.

I / تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنيت والتلفاز والفيديو(PLAY STAITION) والهواتف النقالة والأجهزة المحمولة (digital plam devices) **(الزيودي، 2015، ص 21).**

❖ عرفها الشحروتي (2008):

"هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي)، أو تحث للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية"**(نايف، 2015، ص 10).**

❖ وتعرف أيضا:

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

❖ عرفها قويدر:

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

❖ **وتعرف أيضا:**

" الألعاب الإلكترونية في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل الممنوحة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطيء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة"**(همال، 2018، ص 29).**

مما سبق يمن تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نوع حديث من الألعاب صممت على أيدي مختصين في إطار إلكتروني لغرض المتعة والترويح عن النفس وتتضمن العديد من التطبيقات المعقدة التي تحرك ذهن اللاعب من خلال اللعب وتقوم على التحدي والمنافسة للوصول إلى هدف معين.

II / نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

بدأ العمل في صناعة الألعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر من القرن العشرين لكن على نطاق محدود إلا تداول شبكة الانترنت وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدت على إنتشار هذه الألعاب الالكترونية حيث انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي والمقاهي الالكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب 1981عام وسهولة استخدامها بواسطة جهاز التلفاز الكمبيوتر وأصبحت الألعاب الشغل الشاغل للأطفال والشباب وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان كما تشير الدراسات في هذا المجال وإلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر (حب المغامرة) وقبول التحدي.

تتكون اللعبة من مقومين: جهاز الكمبيوتر أو جهاز مرتبط بشاشة التلفاز، ومقوم آخر هو برمجيات مخزنة، في أقراص مدمجة (سي دي) وقد يكون المقومان أو العنصران في جهاز واحد، وأهم الألعاب الالكترونية لعبة كرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة والحرب باستخدام الأسلحة الخفيفة والثقيلة والبيضاء والنارية وحرب النجوم أو غزو الفضاء، وتسهم بعض الألعاب الالكترونية في خلق بيئة افتراضية تجعل اللاعب يتفاعل مع اللعبة ذات خطوات متسلسلة قد تطول لأيام **(سبتي،2013، ص03)**

تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، ويرى ألان لوديباردار "Alainle Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى سنة 2003 فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004.

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات التي طورها فيزيائيون فقط التمضية الوقت أو الاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب "**بونغ Ponge**" وحرب الفضاء "**space wat**" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفكرة، وبعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة processeur Micro المسوقة من مؤسسة " **إينتال INTEL**" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس نولان بوشنال " **Nolan Bushnoll** أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية " **أتاري " ATARI**" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغPonge " وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة " **وارنر WARNER** " في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 ملين دولار.

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600من أتاري والتي تتضمن سلم الألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " **باك مان pac-man**" التي اخترعت في اليابان " **تورو إيتواتاني Toro Iwatani**" لمؤسسة " **نامكو NAMCO**".

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات إبتداءا من 1983، وأمام لهذه الخسائر صارت مهولة، باعت عارضة للتحكم " أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر وكمودور وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية نامكو Namco في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت " نينتاندو Nintendo" وهي مؤسسة أنشئتا في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " **نيس NES**" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب.

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

- تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.
- البطل المميز " لنيس" وهو ماريو **MARIO** وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ "**Donkey Kong**" ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية **GRAPHISTE**" شيجيرو مياموتو **SHIGEROU MIGAMOTO**" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

المرحلة الثالثة : جرت هذه المرحلة أساسا في أروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية **كمودور COMMODORE**" و" **وسينكلير SINCLAIR** " و " **أمستراد AMSTRAD**" وفي عام 1986 " **أتاري اس تي "ATARI ST**" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة فهذه اللعبة تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ الغير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " **PC**" أو "**APPLE** "، وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت " نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت السوق.

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تجسده "نينتاندو" وعبر"**SUPERNES**" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي " **سيغا SEGA**" من خلال لعبة " **MEGADRIVER**"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC »" وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "**MYST**" أو **SEVEN QUIST** " وكذا ألعاب الأدوار مثل"**FINAL FANTASY**" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيفا تفوق على سوبر ماريو.

المرحلة الخامسة: تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط "**MULTIMEDIA**" التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف، كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو " **سوني SONY** " بلعبته" **PLAYSTATION** " واحتكم في هذه المرحلة الصراع بين "**NINTENDO** و**SONY**"، مما أزال "Sega" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم،

كما ستعرف هذه المرحلة بظهور بطلة ألعاب الفيديو " **CROFT LARA**" التي حققت أرقاما قياسية وظهور ألعاب بعوالم بيانية "**ULTIMA ONLINE EVERQUIST**"، وألعاب " **FPS**" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة كما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن أمثلتها "**DOOM**" ثم **HALF LIFE**" كما تمثل أيضا "**NINTENDO**" "**LES POKEONS**" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيث بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

المرحلة السادسة: بدأت هذه المرحلة بدخول "Microsoft" والصداع بين عارضات التحكم **PS2** و **Game Cube** و **XBOX**.

المرحلة السابعة: بدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "**NINTENDO**" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "**NINTENDO DS**" كما أعلنت سوني "**SONY**" عن إطلاق جهاز **بلايستايشن "PSD"** المتنقل .والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004، وفي مارس2005 وصل جهاز « **SONY PSD** » إلى الأسواق الأمريكية ، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "**Playstation-3**" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005جهازها الجديد " **XBOX 360**". **(قويدر، 2012، ص ص 126، 129).**

ومن خلال ما سبق لم يكن متوقعا الطريقة التي تم فيها اكتشاف أول لعبة إلكترونية فقد قام العالم **ويليام هيجينبوتام "WILYAM HIJINPUTHAM"** بمساعدة فريق عمله التابعين لوزارة الطاقة الأمريكية باختراع لعبة تنس بدائية مصممة للاعبين بهدف الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر وكان ذلك عام (1958) وكانت هذه نقطة انطلاقة تقنية الألعاب الالكترونية التي غزت جميع بلدان العالم حتى وصلت عوائدها نحو 30 مليار دولار سنويا وبدأت العمل في صناعة الألعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين على نطاق محدود وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعد على انتشار هذه الألعاب.

حيث بحلول 1981 انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي و المقاهي نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز الكمبيوتر. **(إبراهيم، 2016، ص 19) .**

III / أنواع الألعاب الالكترونية:

أشار **جونز (JONES)** إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع وقد صنفت إلى ألعاب المغامرات وألعاب الحقيقة حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع وقد صنفت إلى ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وبشكل عام حدد سبع فئات تنتظم فيها هي

1- **ألعاب الحركة (Action Game)**: هي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة.
2- **ألعاب إستراتيجية (Strategy Game):** هي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
3- **ألعاب المغامرة (Adventeure Game):** هي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
4- **ألعاب لعب الدور (Role Play Game)**: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
5- **ألعاب الرياضة (Sport Game):** تشبه الاستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
6- **ألعاب المحاكاة (Simulation Game):** تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.
7- **الألعاب القديمة (Classic Game):** معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب الكترونية محوسبة وهي ألعاب تعليمية **(برتيمة، 2017، ص 59)** .

وقد قامت الباحثة سيلفا بتقسيم هذه الألعاب الالكترونية أيضا إلى الأنواع التالية:

- **ألعاب تعليمية:** تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية هذا النوع من الألعاب مفيد جدا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة تعتمد على شخصيات محببة للأطفال، وضمن هذا المجال نجد أيضا بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية.
- **ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة والتركيز):** عمليا تعتبر هذه البرامج للصغار، ولكنها تشد الكبار أيضا نظرا لأنها تقوي الذاكرة، سرعة البديهة (كألعاب الأوراق المتشابهة) إلى ما هناك من ألعاب ذهنية ويبدأ بها الطفل من سن السابعة، إلا أنه لا يستطيع التركيز معها طويلا نظرا لما تتطلبه من جهد.

- ❖ **الألعاب التي تعتمد على استراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط):** هذا النوع من الألعاب يعتبر بنوع ما من الألعاب المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي ويبدأ فيها من سن العاشرة والمراهقة، حتى الشباب أو أكثر، إذ تتدرج صعوبة اللعبة من مرحلة إلى مرحلة أخرى.
- ❖ **ألعاب تعتمد على صراع البقاء:** هذا النوع قد يكون عنيفا وقد لا يكون، ولكنه يؤدي إلى تبلد الذهن إذ يعتمد على صعيد معين (طائرات، مراكب فضائية ... إلخ) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط **(الدليمي، 2012، ص ص 277، 278)** .

وبالتالي فإن الألعاب الالكترونية مختلفة ومتنوعة وذلك باختلاف محتواها وأهدافها كما أنها متعددة التصنيفات والتسميات، كما تختلف طريقة لعبها من لعبة إلى أخرى.

IV / تصنيفات الألعاب الإلكترونية :

انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في الأسواق وتنوعت أشكالها وطبيعتها وأهدافها فقام الهدلق (2013) بتصنيفها حسب طبيعتها ونذكر ما يلي:

- **النوع الأول: الألعاب الالكترونية الغازية (Conqueror):** تتصف بالمقاتل والمحارب وتقوم فكرة هذا النوع على أن اللاعب عليه الفوز مهما كانت الأسباب أو الخسائر التي سوف يحدثها ويتنافس اللاعبون من أجل الوصول إلى أهداف مسطرة والعمل على تحقيقها، ويحس اللاعب بالمتعة عند سيطرته على مجرى الأمور في اللعبة.
- **النوع الثاني: المدير(Manager):** يطمح هذا الصنف للوصول إلى تطوير بعض المهارات إلى حد الإتقان، كما يعمل على الرفع من مستوى العمليات والطرق التي تمكنهم من اجتياز وتخطي المشكلات التي تواجههم في اللعبة.
- **النوع الثالث: المتعجب (Wonder er):** في هذا النوع المتعة والاسترخاء تكون غاية وهدف اللاعب ومستوى التحدي هنا يكون أقل من الصنف الأول والثاني.
- **النوع الرابع: المشارك (Participant):** يقوم هذا النوع على قدرة اللاعبين على مشاركة اللعبة في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها وجود على أرض الواقع ولكن يستطيع اللاعبون أن يلعبوا لعبة واحدة في نفس الوقت. **(عبد الرحمان، 2016، ص 32).**

ومنه تختلف تصنيفات الألعاب الإلكترونية وذلك باختلاف الهدف الذي وضع من اجل اللعبة وماذا يجب أن يحقق اللاعب، كما أن هناك من صنفها على حسب شكلها منها ما تلعب على جهاز الهاتف أو الحاسوب أو جهاز XBOX أو جهاز PlayStation وكذلك صنفت على حسب طبيعتها ومحتواها كألعاب الإثارة والتشويق، المغامرة، ألعاب قتالية، ألعاب الذكاء... إلخ.

V / أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية:

- ✓ **اشتمالها على عدد من عوامل الجذب**: إن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحي لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما إلى ذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.
- ✓ **تتطلب التأمل والتركيز**: تنوع أفكار وموضوعات الألعاب الالكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء.
- ✓ **فيها محاكاة للأبطال**: تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة للطفل إطارا أو مجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية.
- ✓ **توفيرها عوالم وهمية افتراضية**: توفر الألعاب الالكترونية للأطفال 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 أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.
- ✓ **تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص**: إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على مستوى المحلي والعالمي. **(نايف، 2015، ص 25).**
- ✓ من أهم الأسباب كذلك التي تجعل الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية هم الوالدين الذين يشاركون أولادهم في ممارستها فيرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أولادهم فرصة جيدة لزيادة أواصر

العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة، كما يرونها فرصة لمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية. (الزيدي، **2017، ص 131) .**

مما سبق ذكره في هذا العنصر يتبين أن سبب ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية و الإقبال عليها هو إشتمالها على العديد من المثيرات و عوامل الجذب التي تترك الطفل يتعلق بها، كذلك إحتوائها على عوالم إفتراضية وهمية تجعل الطفل يعبر عن رغباته و إسقاط شعوره و أحاسيسه في هذا العالم الافتراضي.

VI / مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية وهذه المجالات هي:

1 - الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي.أف .كا G.F.K "عن وجود تشكيلة واسعة وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. ومن بين أكثر هذه الأنواع انتشارا هي:

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

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف النقالة المحمولة، كما تمثل ألعاب **"كازوال غايم" Casual Games** نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، كذلك لعبة البلياردو" ميستري مونسيون **MYSTERY MANSION**، و**"بينبول PINBALL"**، و **"3 دي بول POOL 3D"**...الخ من الألعاب،غير أن الهواتف المحمولة لا

تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها. **(قويدر، 2012، ص131)**

2 - الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي"Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى، واللعبة تكون في صورة عبر شاشة الكمبيوتر ويمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. **(بشير،2008، ص85)**

3 - الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت:

في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- ✓ تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- ✓ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.
- ✓ توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- ✓ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة Jeux massivement (multi-joueurs)
- ✓ تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة. **(قويدر، 2012، 133) .**

4 - الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالجProcessor، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ

إلى المعالجات الحديثة والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع جدا، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجدXBOXوهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفتMicrosoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سونيsony مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز PS2، وأجهزة شركة نينتاندو NINTENDO التي تعرف باسمGame Cube. **(قويدر، 2012، ص، 134).**

5 - أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

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

- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- **أجهزة متعددة اللعب:** و التي 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. **(بشير، 2008، ص ص85 -86)**

وفي الأخير تعّبر مجالات الألعاب الإلكترونية على كيفية تحميل هذه الألعاب وكذلك القيام بلعبها عبر مختلف الطرق وفي أماكن مختلفة وتوفرها على هيئات إلكترونية مختلفة.

VII / تقييم الألعاب الإلكترونية:

في خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أنّ لها إيجابيات فإنها كذلك لا تخلو من السلبيات:

1 - إيجابياتها:

- ✓ اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، كما أكدت دراسة أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (ROCHESTER) أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة مدة شهر ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20%.
- ✓ ومن الناحية الاجتماعية أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة. **(الزيودي، 2015، ص 16).**
- ✓ تعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود والتدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة والوسائل التكنولوجية والعمل بها بكل سهولة
- ✓ تعطي الطفل فرصة لممارسة حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي.
- ✓ تنمي خيال الطفل وتوسع مداركه وذلك من خلال ألعاب الألغاز التي تنمي العقل وتولد الشعور بالإنجاز.
- ✓ استغلال حب الأطفال للألعاب الإلكترونية وإدخالها في نظم التعليم وفي جميع المراحل التعليمية وجميع المواد لأنها تزيد من دافعية المتعلمين وذلك لاحتوائها على مؤثرات سمعية وبصرية على حد سواء. **(الرحمان، 2016، ص 38)**
- ✓ تعطي ألعاب الفيديو الدافع لتعلم برمجة الكمبيوتر لابتكار ألعاب الفيديو، بمعنى آخر تعلم الكمبيوتر والخيال المقدم في ألعاب الكمبيوتر والفيديو يجعلها وسيلة متعة بالإضافة إلى جعلها وسيلة مثالية للتعلم فالخيال الذي يسود هذه الألعاب مفيد من الناحية التعليمية للأسباب التالية:
- ✓ تقدم أفكار حيوية تتصل بالمادة حيث أثبتت العديد من التجارب النفسية أن استخدام الخيال من أفضل الطرق لتعلم مادة جديدة.
- ✓ يخدم العديد من الوظائف الوجدانية ومنها رغبة التحقق، كذلك يمكن استخدامها لتقديم فهم حدسي لكثير من القوانين الطبيعية **(سرج، 2009، ص 51).**
- ✓ يمكن استخدام الحاسوب في تعليم دروس اللغات مما يطور المهارات اللغوية و استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تحفز التلاميذ على الدراسة بدلا من استغلال الوسائل التكنولوجية في ألعاب إلكترونية لاتعود بالفائدة عليهم **(بركات، 2006، ص 427).**

2 - سلبياتها:

❖ **الأضرار الصحية والبدنية:**

✓ تشير الأستاذة حسني (2002) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس أنه من الآثار السلبية على صحة الأطفال وجود إصابات متعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة.

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

✓ كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام.

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

❖ **الأضرار النفسية والاجتماعية:**

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

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

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

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

✓ تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجاته من هذه اللعبة.

❖ **الأضرار التربوية:**

✓ قدمت العديد من الدراسات أدلة تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة.

✓ سهر الأطفال المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي ويجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة.

✓ كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

✓ شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون في طول فترات اللعب وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية. **(الزيودي، 2016، ص ص 18-17)**

❖ **تعويد الأطفال على العنف:**

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

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

❖ **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 وبسبب قلة الوعي لمخاطرها، فهم يظنون أن ابنهم أمام أنظارهم وبعيدا عن رفقاء السوء، ولا يعلمون أن الابن أو البنت عند قيامه باللعب في غرفته أو بمفرده ليس بالضرورة يكون بعيدا عن أقرانه أو انه سالما من رفقاء السوء، فهذه الألعاب الإلكترونية تتيح للأطفال الدخول على الانترنت والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم. **(العقيلي، 1431، ص 37).**

وفي الأخير يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية تحمل في طياتها مجموعة من الإيجابيات و الفوائد التي تنمي خيال الطفل وتدريبه على استخدام التقنيات الحديثة و حل مشكلاته بنفسه، إلا أنها لاتخلو من السلبيات التي تنعكس سلبا على نفسية الطفل و شخصيته كالأضرار الصحية و النفسية و التربوية...إلخ.

VIII / <u>تحليل لبعض الألعاب الإلكترونية</u>:

1 - لعبة الحوت الأزرق:

بدأت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام 2013 مع "F57" بصفتها واحدة ما يسمى "بمجموعة الموت" من داخل الشبكة الاجتماعية فكونتا كتي (موقع للتواصل الاجتماعي يشبه تقريبا موقع التواصل الاجتماعي فايسبوك)، ويزعم أنها تسببت في أول انتحار سنة 2015.

عرفت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام 2016 استخداما أوسع بين المراهقين بعد أن جلبت الصحافة الانتباه إليها من خلال مقالة ربطت العديد من ضحايا الانتحار بلعبة الحوت الأزرق وخلق ذلك موجة من الذعر الأخلاقي في روسيا.

أصل اللعبة:

من الصعب تحديد أصل اللعبة، بدأت تغطيتها في مايو 2016 عن طريق مقال ظهر في الجريدة الروسية نوفيا جازيتا يشتبه في وجود علاقة بين حوادث انتحار جماعية لمراهقين وقعت في روسيا بين نوفمبر 2015 أفريل 2016، حيث ذكر المقال جماعات تسمى "F57" على شبكة التواصل الاجتماعية الروسية **فكونتا كتي** حرضت 130 مراهقا على الانتحار، وحسب جريدة (**لوموندle monde**) الفرنسية فمن المحتمل أن يكون المحرضون على هذه اللعبة ثلاثة شبان روسيين: (فيليب بودكين)، (فيليب ليس)، بالإضافة إلى كيتوف (Kitouf)، من غير المعروف كيف أخذت اللعبة اسمها فيقال أنه من كلمات أغنية فرقة لومين الروسية ويقول البعض "تعتقد أنها إشارة لفعل بعض الحيتان الزرق التي تظهر على الشاطئ عن قصد مسببة لنفسها الموت".

مبدأ اللعبة:

تتواجد اللعبة بحسب المزاعم على عدة منصات تواصل اجتماعية وتستند على العلاقة بين الإداري والمساهم (كما يطلق عليها أيضا اللاعب والمشارك) وعلى مدة خمسين يوما يقوم الإداري بوضع مهمة لكل يوم لإكمالها من قبل المساهم حيث تبدوا المهمات في بدايتها عادية مثلا: (أن تستيقظ في الرابعة فجرا لتشاهد فيلم رعب) وتنتقل لتشويه الذات وإيذائها وتنتهي بمهمة الانتحار في اليوم الأخير، وهناك إحصائيات بحالات انتحار مرتبطة باللعبة في أنحاء العالم منها في تونس حيث انتحر 7 أطفال تونسيون جراء اللعبة يوم 12 مارس 2018 وفي يوم 17 نوفمبر 2017 انتحار طفل يبلغ من العمر 11 سنة بولاية سطيف شرق الجزائر، وقد أكدت نتائج التحقيق أن سبب الانتحار لعبة الحوت الأزرق حيث أنه كان يقضي معظم وقته فيها لمدة شهر وفي 08 ديسمبر أقدم طالبان على الانتحار في ثانوية بولاية بجاية، وفي السعودية يوم 06 مايو 2017 انتحر طفل يبلغ من العمر 13 سنة شنقا بربط عنقه بحبل مشدود في الدولاب بمسكنه العائلي بجدة وبعد التحريات اكتشفت الشرطة وجود لعبة الحوت الأزرق على هاتفه. **(ورقة بحثية مقدمة من قبل الهيئة العربية للبث الفضائي ، 2018، ص ص 19-20).**

2 - تحليل لعبة Grand Theft Auto:

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

3 - تحليل لعبة فورت نايت Fortnite:

في غضون بضعة أشهر أصبحت لعبة فوت نايت "Fortnite" ظاهرة عالمية واستحوذت على انتباه ملايين اللاعبين على جميع المنصات بما في ذلك أجهزة الحاسوب والأيفون وأجهزة التحكم العادية وقدومها أخيرا على منصة أندرويد وقد أتيحت كذلك عبر منصة Nintendo وSwitch وسجلت أكثر من 2 مليون عملية تسجيل لتقترب من كونها اكبر لعبة في شعبيتها.

مبدأ اللعبة :

بدأت لعبة فورت نايت Fortnite كقناص لقتل الموتى الأحياء والذي يقوم ببناء الحصون وإيقاف الجحافل من الأعداء وينتقل من هجوم لآخر وكشف عنها لأول مرة عام 2011 مما أدى لظهور نادر لسنوات قبل الدخول في وقت مبكر من عام 2017.

وهو نوع جديد من ألعاب المعارك والحروب التي سرعان ما ترسخت في هذا الكوكب، القواعد بسيطة للغاية وتتمثل في مجموعة من الناس يقفزن إلى جزيرة يبحثون عن البنادق والعتاد ثم يخوضون معركة حيت يتبقى شخص واحد فقط الذي يتوج بالانتصار وتتضاءل فرص البقاء ويقون القتال هو السبيل الوحيد لذلك .

انتشرت هذه اللعبة لاعتمادها على الواقعية فكل معركة يكون لها ظروفها الخاصة وتقع في مواقع مختلفة من اللعبة وعليك القتال من أجل البقاء وتتغير الأسلحة والعتاد بشكل عشوائي فلا بذ لك ولفريقك القتال من أجل البقاء على هذه الجزيرة.

ويمكن ممارسة لعبة Fortnite على منصات عدة منها بلايستايشن "PlayStation4" و "Xbox one" وحواسب ماك وحواسب ويندوز ومنه Nintendoو Switch و I phone وكذلك هواتف أندرويد، كما يمكن تحميل اللعبة مجانا عبر المنصات لكن تتمكن من لعب الوضع Batle Royale فقط، ومع تغير الوضع عليك الدفع مقابل الاستمتاع باللعبة ، تم إصدارها سنة 2017 والشركة المطورة لها شركة Epic للألعاب.

متوسط الوقت الذي يقضيه اللاعبين في ممارستها لأسبوع واحد من (6 – 10) ساعات في اليوم، وأصدرت نسخة Nintendo في 12 من يونيو لعام 2018 وعلى نظام IOS في 15 مارس 2018 وعلى نظام أندرويد في 10 أغسطس 2018. **(بن علي، 2018).**

4 - تحليل لعبة كونتر سترايك 1.6 (Counter Strike1.6):

تعني اللعبة الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما و ضمن ألعاب الرمي تحديدا ويمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة (HALFLIFE) التي أطلقت أو لنسخة منها يوم جوان 1999 تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين و مكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم.

تجري اللعبة في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد ، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز و التي تتغير حسب كل خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء.

يوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، و ضمن مكافحوا لإرهاب يمكن للاعب أن يختار مابين المجموعات الأربع التالية: قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "GIGN" والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية" ساس ،SAS" و"سيل تيم سيكس SEAL TEAM SIX" وهي وحدة أمريكية للقوات

الخاصة وأخيرا "GSG9 " وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الألعاب الأولمبية لميونيخ1972 **(قويدر،2012 ، ص154).**

ويتضح من خلال العرض السابق لمختلف الألعاب الإلكترونية أن محتواها وأهدافها عنيفة جدا ولهذا لا تتلاءم مع الأطفال لكونها تحتوي على مشاهد العنف بشتى أنواعه والقتل والاستخدام المفرط للقوة وتكمن خطورة هذه الألعاب في الخوف من أن يجسد الطفل مضمون اللعبة في الواقع وترسيخ في ذهنه قيم العداء وعلقه بالعالم الافتراضي.

خلاصة الفصل:

مما سبق ذكره في هذا الفصل نستنتج بأن للعب أهمية كبيرة في حياة الطفل ونموه، وأن ظهور الألعاب الإلكترونية مختلفة الأهداف والمحتوى من لعبة لأخرى فهناك ألعاب تتضمن في ثناياها جوانب إيجابية كالألعاب التعليمية التي تنمي الخيال والقدرات العقلية والفكرية للطفل، كما أن هناك ألعاب إلكترونية ذات مضمون سلبي تؤثر بشكل واضح على سلوكات الطفل كظهور السلوك العدواني.

قائمة مراجع الفصل الثاني:

أ - قائمة الكتب:

1- أحمد الزيدي (2017): **الضوابط الشرعية في إستخدام مواقع التواصل و الألعاب الإلكترونية**، دار الفجر للنشر و التوزيع، بغداد.

2- أشرف سرج (2009): **التفكير الإبتكاري لدى الأطفال و مدى تأثره بالألعاب الإلكترونية**، المكتبة العصرية، د.ب.

3- سامي محسن الختاتنة (2015): **سيكولوجية اللعب**، دار حامد للنشر و التوزيع، الأردن.

4- سوزانا ميلر(1987): **سيكولوجية اللعب**، ترجمة حسن عيسى، عالم المعرفة، الكويت.

5- عبد الرحمان سيد سليمان، شيخة يوسف الدريسي (1996): **اللعب و نمو الطفل**، مكتبة زهراء الشرق، مصر.

6- عبد الرزاق محمد الدليمي (2012): **وسائل الإعلام و الطفل**، دار المسيرة للنشر و التوزيع، عمان.

7- فاطمة السعيدي همال (2018): **الطفل و الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير**، دار الخليج للصحافة و النشر، الأردن.

8- فهد بن عبد العزيز العقيلي (1431): **الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**، مكتبة فهد الوطنية للنشر، والرياض.

9- محمد أحمد الصوالحة (2004): **علم النفس اللعب**، دار المسيرة للنشر و التوزيع، عمان.

10- منى يونس بحري (2013): **اللعب في الطفولة المبكرة**، دار البداية ناشرون و موزعون، عمان.

11- نبيل عبد الهادي (2004): **سيكولوجية اللعب و أثرها في تعلم الأطفال**، دار وائل للنشر، عمان.

12- هايدة موثقي (2002): **علم النفس اللعب**، دار الهادي للطباعة و النشر، لبنان.

ب – قائمة المجلات :

1- ماجد محمد الزيودي (2015): **الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا و أولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد10، العدد01، المملكة العربية السعودية .

2- مطاع حركات (2006): **الواقع الإفتراضي فرصه و مخاطره و تطوره (دراسة نظرية)**، مجلة جامعة دمشق، العدد الثاني، المجلد 22**.**

3- نورة خالد السعيد (2005): **الخطر في ألعاب الفيديو**، جريدة الرياض، العدد 13406 .

4- وسام سالم نايف (2015): **تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من (8-15 سنة)، مديرية شباب و رياضة بابل، مجموعة حق/رقم المجموعة08، د.ب.

ج – قائمة الرسائل و الأطروحات الجامعية:

1- برتيمة سميحة (2017): **الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بسكرة .

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

3- عباس سبتي (2013): **الألعاب الإلكترونية و عزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ...حلول**، دراسة ميدانية لإستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين-بنات)، مركز المنشاوي للدراسات والبحوث، الكويت.

4- مريم قويدر(2012): **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر3.

5- نداء سليم إبراهيم (2016): **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6 سنوات) و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط.

6- نمرود بشير(2008): **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين (ذكور12-15سنة) القطاع العام**، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر.

د – قائمة المؤتمرات:

1- ورقة بحثية مقدمة من قبل الهيئة العربية للبث الفضائي (2018): **(الإرهاب في العالم الإفتراضي) تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب ضمن أعمال الحلقة البحثية الثقافية السادسة حول دور الإعلام في التصدي لظاهرة الإرهاب**، الأمانة العامة لجامعة الدول العربية، قطاع الإعلام والإتصال، عمان.

هـ – قائمة المواقع الإلكترونية:

1 – محمد أحمد بن علي (2018): **كل ما تريد معرفته عن لعبة فورت نايت**.

www.themenatech.com vue le 12/04/2019

الفصل الثالث: العنف المدرسي

تمهيد

I/ مفهوم العنف المدرسي

II/ لمحة عن تطور العنف في المجتمعات

III/ أنواع العنف المدرسي

IV/ أشكال العنف المدرسي

V/ مظاهر العنف المدرسي

VI/ عوامل العنف المدرسي

VII/ آثار العنف المدرسي

VIII/ النظريات المفسرة للعنف

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

سنتناول في هذا الفصل موضوع العنف المدرسي، حيث انتشرت في الآونة الأخيرة ظاهرة العنف بصورة عامة خاصة في المؤسسات التعليمية، مبرزين أهم المعلومات الأساسية معرفين بهذه الظاهرة، والأسباب والعوامل الرئيسية المؤدية إليها، كما سنتطرق إلى أشكال العنف والآثار التي تخلفها هذه الظاهرة على المؤسسات التربوية عامة وعلى نفسية التلاميذ وسلوكاتهم خاصة، مستعينين ببعض النظريات التي فسرت ظاهرة العنف منها نظرية التحليل النفسي، النظرية السلوكية والنظرية المعرفية ...إلخ.

I / تعريف العنف المدرسي:

1- تعريف العنف:

العنف Violence مفهوم مشتق من الكلمة اللاتينية Violare وتعني إحداث الأذى بالأشخاص أو الأشياء، تعني في معجم وبستر استخدام القوة للأحداث الأذى بالغير وفي لسان العرب تعني اللوم والترويع، وفي العلوم الاجتماعية يعني العنف إلحاق الأذى بالآخرين.

تتفق معظم التعاريف على وصف العنف بأنه الاستعمال الغير شرعي للقوة لتحقيق غايات شخصية أو مادية.

- ❖ ويعرفه عبد الرحمن العيسوي: " بأنه كل تصرف يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين, قد يكون الأذى جسميا أو نفسيا، فالسخرية من الاستهزاء بالغرض وفرض الآراء بالقوة وإسماع الكلمات البذيئة جميعها مختلفة لنفس الظاهرة".
- ❖ أما حلمي عرفه " بأنه ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات كما أنه الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسميا، أو التدخل في الحرية الشخصية".
- ❖ **تعريف العنف:** ضغط جسدي أو مادي ذو طابع فردي أو جماعي الغرض منه إلحاق الأذى والضرر المادي والمعنوي.**(صالح، 2014، ص 244).**

التعريف الإجرائي للعنف:" هو كل سلوك عنيف يتجلى في كل من اليد واللسان والقلب "**(عز الدين، 2009، ص 113).**

2- تعريف العنف المدرسي:

يعرف بأنه ذلك الصراع الذي ينجم بين الضوابط والقيم التربوية التي تمثلها المدرسة ورغبات وتصورات عناصر العملية التربوية (الأستاذ، الإدارة، التلميذ)، ويتخذ العنف المدرسي أشكالا مختلفة منها ما يتعلق بالأفراد، ويكون العنف هنا إما باستخدام الضرب بالأيدي أو باستخدام الألفاظ النابية، ومنها ما يكون اتجاه الأدوات المعدات، والهياكل المدرسية ويكون استخدام التخريب سواء بالحرق أو الكسر.

التعريف الإجرائي للعنف المدرسي:

هو كل ما يصدر من سلوك أو فعل من أحد عناصر العملية التربوية يتضمن إيذاء الآخرين باستعمال الضرب أو الدفع وشد الشعر والعض. **(ربيع، محمود، 2007، ص 75)**

ومن خلال ما سبق ذكره يمكن القول أن العنف المدرسي هو عبارة عن مجموعة من السلوكات التي تتسم بالخشونة والعنف، يحدثه الأطفال المتمدرسين سواءا نحو دواتهم أو اتجاه بعضهم البعض أو اتجاه الطاقم التربوي والإداري أيضا، بالإضافة إلى المعدات والمنشآت المدرسية مما ينجم عنه آثار سلبية تعيق تقدمه الدراسي.

II / لمحة عن تطور العنف:

إن العنف قديم الوجود ويعد أول خلاف بين قابيل وهابيل أول عنف عرفه المجتمع، وشاهدت البشرية أحداث كثيرة تميزت بالعنف، فالتاريخ ليس أكثر من سجل لجرائم البشر وحماقاتهم ومصائبهم، ووافق فولتير على أن التاريخ ليس أكثر من صورة للجرائم والمحن الإنسانية، فظاهرتي الجريمة والعنف معا موجودتين بكل المجتمعات الإنسانية.

العنف سمة من سمات الطبيعة البشرية وعلى مر التاريخ نجد إثباتات وشواهد تدل على لجوء الإنسان إلى العنف استجابة لانفعالاته من الغضب والخوف وحتى لمجرد المتعة وأكد فيليب برنو وآخرون أنه قلما تتمتع وقائع بمثل ما يتمتع به العنف من التصاق مخز بالأحداث الراهنة لأنها حديثة، فقد يكون أقدم رفيق عرفه الإنسان، ومن المرجح أن الإنسان البدائي استعمل العنف من أجل الدفاع عن نفسه، والاستعداد للعنف صفة من الصفات الطبيعية الموجودة عند الكائنات الحية عموما بما فيها الإنسان، اختلفت درجات ذلك الاستغلال باختلاف الأفراد وباختلاف استعداداتهم نحو المقاتلة والعنف، وظهرت حتى نحو الآلات والمنشآت.

وظهرت بوادر استخدام العنف في البداية بين الصفوف السكان الملونين، وكانت في أوجها من خلال الجماعات العنصرية.

وترجع جذور العنف إلى مرحلة الطفولة ليس للمرجعية الطبيعية للعنف ولكن لكونه سلوكا متعلما ومكتسبا من البالغين بصورة كبيرة فنحن نكيف الأطفال على الاعتقاد أن العنف وسيلة مقبولة للوصول إلى الأهداف والغايات وبذلك نمنحهم صورة جميلة عن العنف ويرجع جيل ديلافون جذور العنف، إلى تاريخ الأمة الفتية المضطرب أي الحكاية العنيفة المبنية على الأسطورة التي تأسس عليها الغرب الموحش، حيث لا يمكن للإنسان سوى الاعتماد على قواه الخاصة، فينبغي عليه أن يؤمن الأمن للأسرة والدفاع عن نفسه وممتلكاته، فاتفقت الآراء على أن العنف ظاهرة اجتماعية قديمة بغض النظر إلى شكله، ويؤكد محمد نجيب أن المصدر الأساسي للعنف في تاريخ البشرية كان محاولة للتسلط والتي

جاءت في أشكال مختلفة ومتنوعة سواء تسلط فرد على الآخر، أو تسلط طبقة على المجتمع الواحد، وكذلك تسلط مجتمع أو إقليم على مجتمع آخر، فهذا التسلط يكون بغرض القوة على قوة أخرى ويرتبط العنف بعنف آخر مضاد، وبذلك فإن التسلط من أجل السيطرة هو أصل العنف ومصدره.

وربما يسهل على البعض إطلاق اسم عصر العنف على قرن العشرين، مقابل تسميات أخرى أطلقت عليه مثل العصر الدري، أو عصر القلق ولكن بنظرة موضوعية شاملة.

وعليه يمكن القول أن العنف ظاهرة قديمة وجدت حتى في المجتمعات البدائية، والدليل على هذا عدم الاستقرار والسعي وراء الماء والعشب من أجل الحفاظ على البقاء، ومن ثمة ظهرت أنماط مختلفة من العنف بين القبائل تتمثل في العراك حول المياه والأكل، وقد تصل في بعض الأحيان إلى القتل وفي العصر الحديث اتسعت ظاهرة العنف وزادت حدتها وتباينت أشكالها بعدم التقدم العلمي والتكنولوجي والتقدم في وسائل الاتصال وتعدد حاجات الأفراد ونتيجة لهذا التقدم زاد العنف وانتشر بشكل رهيب، فضلا عن ظهور الصراع القيمي بين الأجيال، بالإضافة إلى تصدع القيم والمعايير أدى بالفرد استخدام وسائل غير مشروعة لتحقيق أهدافه، وأدى التغير الاجتماعي إلى نقل الثقافات الوافدة بقيمها وأنماط سلوكها ومظاهر انحرافها، ويعد من أخطر المشكلات السلوكية فلم يقتصر على فئات عمرية معينة بل مشاكل الفئات والشرائح فقد أصاب المعلمين، الطلاب والمرأة والأسرة...إلخ.**(بلغول ، 2011، ص 28)**

إذن شهدت البشرية من وجودها أحداث كثيرة تميزت بالعنف، وعلى مدى التاريخ نجد شواهد كثيرة تدل على لجوء الإنسان إلى العنف، وذلك لأسباب عديدة خاصة من أجل الحفاظ على البقاء والاستمرارية والسعي إلى الاستقرار، فالتاريخ يحمل في طياته أنواع مختلفة من العنف وخاصة أثناء الحروب.

III / أنواع العنف المدرسي:

1- **العنف اللفظي:** إن العنف اللفظي هو الإساءة اللفظية المتضمنة الازدراء، والسخرية، والاستهزاء والسب، والشتم، وإطلاق الأوصاف المهينة والجارحة وهي كفيلة بتحديد ملامح شخصية التلاميذ، وتؤثر عليهم برفع روح العدوانية **(لعبيدي، 2013، ص 40).**

- ❖ يعرفه أبو سمرة محمد: بأنه استجابة لفظية صوتية تحمل مثيرا يضر بمشاعر كائن آخر، ويعبر عنه في صورة التهديد، النقد الموجهة نحو الذات أو الآخرين بهدف استفزازهم أو إهانتهم أو الاستهزاء بهم، وقد تستخدم بجانب الألفاظ الإيماءات والإشارات.

❖ أما فرشان لويزة: فبينت أن العنف اللفظي هو نوع من السلوك العنف، ويشمل كل من السب والشتم، ووصف الآخرين بالعيوب أو الصفات السيئة، ويهدف إلى إلحاق الأذى بالآخرين عن طريق استخدام الألفاظ الحادة، مثل ارتفاع الصوت ليصل إلى درجة المشادات الكلامية، واستخدام عبارات التهديد والتخويف، ويترك هذا النوع من العنف آثار سلبية كبيرة على نفسية المعتدي عليها.**(بوطورة، 2017، ص 162)**

2- العنف البدني: ويقصد به إلحاق الأذى، والضرر الجسدي، كالضرب الذي يسبب الجروح والإصابات المختلفة في الرأس والوجه والكدمات والتمزق العضلي والكسور...إلخ.**(حسين،2012، ص 2013).**

❖ ويعرفه الدكتور عمران: " هو استخدام القوة الجسدية بشكل معتمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم وإلحاق أضرار جسمية لهم، وذلك كوسيلة عقاب غير شرعية مما يؤدي إلى آلام وأوجاع ومعاناة نفسية جراء تلك الأضرار، كما يعرض صحة الطفل لأخطار" **(عجرود، 2007، ص 18).**

ومن أمثلة استخدام العنف البدني الحرق والكي بالنار، ورفسات الأرجل والخنق، ضرب الأيدي أو الأدوات، دفع الشخص، لطمات وركلات.

3- العنف النفسي: يتم من خلال عمل أو الامتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعة ومعرفة عملية الضرر النفسي، وقد تحدث هذه الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص الذين يمتلكون القوة والسيطرة لجعل الطفل متضرر، مما يؤثر على وظائفه السلوكية، والوجدانية، الذهنية والجسدية، كما يضم هذا التعريف وتعاريف أخرى قائمة بأفعال تعتبر عنفا نفسيا مثل: رفض وعدم قبول للفرد، إهانة، تخويف، تهديد، عزلة، استغلال، برود عاطفي، صراخ سلوكات تلاعبية وغير واضحة، تذبذب الطفل المهتم، لا مبالات وعدم الاكتراث بالطفل، كما يعتبر فرض الآراء على الآخرين بالقوة هو أيضا نوع من أنواع العنف النفسي.**(عجرود، 2007، ص 19).**

4- **العنف ضد الممتلكات:** وهو عنف يهدف إلى إلحاق الضرر (من حرق، سرقة، إتلاف...إلخ) أشياء مادية خاصة بالأفراد أو الجماعات.

❖ يعرفه الشربيبي: "بأنه تخريب لممتلكات الآخرين وإتلافها مثل تكسير أو حرق أو سرقة هذه الممتلكات والاستحواذ عليها".

❖ ويعرفه على علي الختاتنة: "بأنه يتمثل في الاستلاء على ممتلكات الغير والتخريب" **(بوطورة، 2017، ص 166).**

5- العنف الرمزي: يسميه علماء النفس بالعنف التسلطي، وهو عبارة عن قدرة يتمتع بها صاحبها في استخدام بعض الطرق الرمزية والتعبيرية تنتج آثار نفسية وعقلية واجتماعية على الشخص الموجه إليه العنف، وهذا العنف غير لفظي كاحتقار للآخرين وعدم النظر إلى الشخص الموجه له العداء أو العنف، أو ازدراءه وتحقيره أو أي إشارة أو الرمز.**(الشهري،2009، 24).**

ومنه تتعدد أنواع العنف المدرسي، ولكل نوع مجموعة من الأساليب الفنية التي يعتمدها التلميذ داخل المؤسسة التعليمية، ولعل أهم هذه الأنواع العنف اللفظي، والعنف البدني، والعنف النفسي وحتى ضد الممتلكات بالإضافة إلى العنف في آن واحد بأساليب مختلفة ومتنوعة تعود بأضرار وخيمة على التلميذ في حد ذاته، وتتعدى إلى المؤسسة التربوية ككل، وقد تؤثر حتى على مردوديته في التعليم.

IV / أشكال العنف المدرسي: وللعنف أشكال مختلفة ومتنوعة منها:

- **الإضراب والامتناع عن الدرس:** ويكون على شكل حركة عصيان وإضراب داخل المدرسة.
- **الإتلاف والتحطيم:** وهنا يكون هذا المظهر عن طريق قيام بعض الطلاب بالعنف المادي على أجهزة ومعدات ومنشآت المدرسية.
- **العنف الموجه إلى الآخرين:** ويقوم بعض الطلاب إثارة الشغب داخل المدرسة أو داخل حجرات الصف ويكون عن طريق التعدي على الزملاء بالضرب أو معلميهم في المدرسة.
- **التمرد على المجتمع المدرسي:** ويكون عن طريق تجمع بعض الطلاب في عصابات أو شلل تحاول الخروج عن تقاليد المجتمع المدرسي ومخالفة القواعد والقيم التي يحافظ عليها.**(العصماني، 1434هـ، ص ص 26-27).**

إذن تتعدد أشكال العنف المدرسي، فلكل تلميذ طريقة عنيفة يعبر بها عن رفضه أو عدم قبوله لمجموعة من القواعد الغير مرغوبة بالنسبة له، فيلجأ إلى التكسير والتخريب والتحطيم، وقد يقوم بالتمرد على المجتمع المدرسي بما فيه المعلمين والعمال والقواعد والضوابط المدرسية ومخالفتها، وفي بعض الأحيان تصل إلى حد القتل والانتحار.

V / مظاهر العنف:

وتتمثل فيما يلي:

- **العنف الفردي:** هو الذي يقوم به فرد أو مجموعة من الأفراد لا ينتمون إلى منظمة معينة.
- **العنف الجماعي:** هو عنف تقوم به جماعة معينة ضد جماعات أخرى.

- **العنف المادي:** هو إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات: مثل الصفع والضرب، الحرق.
- **العنف المعنوي:** هو إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية مثل: جرح المشاعر، التحقير، الإهانة وهو نوعان:
  - **اللفظي المباشر:** يتمثل في القذف و السب و الشتم أمام الملأ من التلاميذ.
  - **التهكمي غير المباشر**: الاستهزاء والازدراء و الاحتقار و الغمز و اللمز**(لعمش، 2010، ص328).**
- **العنف الفكري:** يعتمد على نشر الأفكار المتطرفة ويستهدف خاصة الأطفال والشباب.
- **العنف الخطابي:** وذلك عن طريق الخطابات والعاتبات التحريضية.
- **العنف الإلكتروني:** حيث نجده على شبكة الأنترنيت مواقع عديدة تنشر العنف وتؤصل له وتحاول تجليد فئات واسعة من الشباب.
- **العنف الاشهاري:** ويظهر من خلال تلك الكتابات الاستفزازية، وخاصة على الجدران والأبواب.
- **العنف الشامل:** هو عنف يخص جماعات تنشط إقليم محدد كالشرق مثلا.**(برتيمة، 2017، ص 97).**

إذن فالعنف كغيره من الظواهر الإنسانية، لا يتخذ صورة واحدة، بل أنه يتخذ مجموعة من المظاهر وهذا عائد إلى الطبيعة الإنسانية، حيث أن الإنسان في حد ذاته تختلف تصرفاته وأفعاله وذلك باختلاف المواقف التي يتعرض لها ولعل أهم هذه المظاهر هي: العنف الفردي والعنف الجماعي، العنف المادي والعنف المعنوي، العنف الفكري والخطابي والإلكتروني الاشهاري، وهناك مظهر العنف شامل الذي يخص إقليم محدد.

VI / العوامل المؤدية إلى انتشار ظاهرة العنف المدرسي :

هناك عوامل عديدة ترتبط بالعنف المدرسي عوامل نفسية تتعلق بالفرد وعوامل مدرسية، وعوامل موقفية تتعلق بجماعة الأقران وعوامل موقفية أخرى تتعلق بالمجتمع، وللوقاية من العنف يجب فهم العوامل المؤدية إليه. **(حسين، 2007، ص 265).**

ويمكن تصنيف العوامل التي تؤدي إلى العنف المدرسي إلى عدة أنواع وهي:

1- العوامل السيكولوجية:

العنف سلوك مكتسب بالتعلم، فإن إساءة معاملة الآباء للأطفال ترجع إلى ما عاناه هؤلاء الأطباء في طفولتهم من ألوان الحرمان، وبالتالي يجب إشباع الحاجات النفسية الأساسية لدى الطفل مثل الحاجة إلى

الحب، والحنان والحاجة إلى الإنجاز، ويستخدم السيكولوجيون مصطلح العنف "للإشارة على السلوكيات التي تهدف إلى إيذاء شخص آخر"، ويرى برجيوس (1970) أن الناس يتعلمون العدوان من المعايير والاتجاهات الاجتماعية المكتسبة في المدرسة، ويرفض جراهام (1928) القول أن العدوان مكتسب بالوارثة ويرى أنه نتيجة للإحباط.

وباستقراء كثير من الدراسات وجد أنه من بين العوامل النفسية التي تؤدي بشكل مباشر أو غير مباشر إلى ظاهرة العنف في المدارس ما يلي:

- ✓ الإحباط والفشل المتكرر.
- ✓ الرغبة في إثبات الذات.
- ✓ الرغبة في السيطرة والتملك
- ✓ الرغبة في جدب النظر.
- ✓ الشعور بالملل.
- ✓ العناد و الأنانية.
- ✓ الاضطرابات النفسية.
- ✓ وجود عاهة قد يكون لها تأثير نفسي.
- ✓ التعصب.
- ✓ الميل إلى الاستعراض أمام الجنس الآخر **(سالم، 2012، ص 54).**

2- العوامل المدرسية:

إن المدرسة تسهم بدور فعال في تنشئة الطفل ونموه نفسيا واجتماعيا وتربويا ولكن هناك ملامح ومتغيرات معينة قد توجد في السياق المدرسي، تساعد على خلق بيئة غير آمنة تشجع على العنف والعدوان داخل المدرسة، ولعل أهم هذه العوامل نجد:

- ✓ سوء معاملة بعض المدرسين للتلاميذ وتعزيزهم للسلوكات السلبية التي تصدر عنهم، وتجاهل السلوكات الاجتماعية والايجابية لديهم.
- ✓ كثرة الواجبات المدرسية التي تفوق قدرات الطالب.
- ✓ عدم توفر الأنشطة المدرسية المختلفة مما يجعل الطلاب يشعرون بالرتابة والضيق، ومن ثم يعبرون عن مشاكلهم من خلال العنف وغيره من الاضطرابات السلوكية.

- ✓ المناهج الأكاديمية وطرق تعليمها وتدريسها لا يتناسب مع مستوى قدرات الطلاب وميولهم ولا تراعي هذه المناهج القدرات الفردية فإن الطلاب يعانون الإحباط والملل من المدرسة، وهذا ما قد يؤدي إلى ممارسة العنف داخل المدرسة.
- ✓ هناك بعض المحددات داخل الصف والتي قد تكون مسؤولة عن ظهور السلوك العنيف من قبيل عدم قدرة المعلم على مناقشة الطلاب بشكل منطقي، واللجوء إلى الاستهزاء والاستخفاف بهم وبأفكارهم ورفض فكرة الحوار المتبادل معهم، فالسلوك العنيف عند الطلاب قد يكون بعض الأحيان نتيجة لإستجابة المعلم تجاه الطالب.
- ✓ قد يكون العنف أيضا نتيجة للفروق والاختلافات الثقافية والعرقية والدينية وغيرها.(**حسين، 2007، ص ص 279-283).**
- ✓ انشغال الإدارة بمشاكل أخرى (التسيب في الإدارة المدرسية)، وعدم تقييد الطلاب بأوامر تحد من ظاهرة العنف **(العيساوي، 2007، ص 51).**

4- العوامل السياسية: يمكن حصر هذه العوامل في عدد من النقاط هي:

- ✓ غياب العدالة يساهم في تفجير مشاعر السخط والإحباط، والتي غالبا ما تؤدي إلى العنف خاصة بين الشباب في المدرسة.
- ✓ ضعف الانتماء السياسي لعدم وجود مؤسسات وأحزاب تتبنى تلك القضية المجتمعية.
- ✓ الشعور لدى بعض بعدم تكافئ الفرص، وانتشار المحسوبية والرشوة.
- ✓ ضعف برامج ومقررات التربية الوطنية وعدم فعاليتها في تنمية الولاء والانتماء للمدرسة والمجتمع المحلي والوطن.
- ✓ غياب القدوة السياسية على مستوى المحلي.
- ✓ عدم ربط الأنشطة الطلابية بالبيئة المدرسية والبيئة المحلية.
- ✓ ضعف الأداء الديمقراطي في البيئة المدرسية والأسرية والمحلية.**(سلام، 2007، ص ص 58-59).**

5- العوامل الاقتصادية: ويمكن حصرها فيما يلي:

- ✓ الفقر الذي يعاني منه الكثير من أسر الطلاب.
- ✓ بطالة رب الأسرة.
- ✓ ضعف قدرة الأسرة المادية على تحمل تكلفة التعليم.
- ✓ قلة المصروف اليومي للطالب.

- ✓ عدم القدرة على شراء ملابس مناسبة.
- ✓ اختلاف مستويات الاقتصادية بين الطلاب.
- ✓ زيادة المصروف اليومي لبعض الطلاب **(سلام، 2007، ص 58).**

6- العوامل الإعلامية: وتكون ناتجة عن انتشار وسائل الإعلام، التي تكون في بعض الأحيان حاملة في طياتها مبادئ العنف، فنجد من بين أهم العوامل الاقتصادية ما يلي:

- ✓ عرض التلفزيون لأفلام الرعب والعنف المحلية والأجنبية.
- ✓ انتشار شرائط الفيديو التي تحتوي على أفلام العنف وتعظم من قيمة أبطاله وممارسيه.
- ✓ تركيز الراديو والتلفزيون على جرائم العنف في البرنامج والأخبار.
- ✓ اهتمام السينما في الآونة بأفلام العنف.
- ✓ انتشار وتداول قصص العنف والتخريب بين الشباب. **(سلام، 2007، ص 57)**

7- العوامل الأسرية: وتتمثل في:

- ✓ فقدان الحنان وذلك نتيجة للطلاق أو وفاة أحد الوالدين.
- ✓ الشعور بعدم الاستقرار الأسري نتيجة لكثرة المشاجرات الأسرية والتهديد الدائم من قبل الزوج بالطلاق.
- ✓ كثرة عدد الأفراد في الأسرة فقد وجدت العديد من الدراسات أن هناك علاقة بين أفراد الأسرة وسلوك العنف.
- ✓ بيئة السكن: حيث يؤثر مكان السكن في مناطق مكتظة أو فقيرة على تبني سلوك العنف كوسيلة لحل المشكلات.

وعليه يمكن القول أن العوامل المؤدية إلى انتشار العنف عديدة ومتنوعة، تؤثر في شخصية التلميذ وتكسيها الطابع العدواني.**(الدريعي، 2014، ص ص 03-04)**

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أن هناك مجموعة من العوامل المتدخلة والمترابطة فيما بينها تقود التلميذ إلى استعمال العنف داخل المدرسة ولعل أهم هذه العوامل هي: العوامل المدرسية والسيكولوجية والسياسية والاقتصادية والإعلامية وحتى الأسرية، وهذه العوامل تساهم بشكل كبير في انتشار ظاهرة العنف داخل الوسط المدرسي.

VII / آثار العنف المدرسي : ويمكن تلخيص فيما يلي:

- تميز أثاث وأبنيتها وتشويههما.
- فشل بعض الطلاب في استكمال فرص تعليمهم.
- زيادة نسبة الانحراف في كثير من صوره بين طلاب المدارس مثل تعاطي المخدرات، السرقة، النصب، والاحتيال.
- الخروج من سلطة الوالدين والمعلمين.
- الهروب من المدرسة.
- التسرب الدراسي.
- زيادة نسبة الأمية.
- مشكلات أسرية المترتبة على سلوك عنف الأنباء.**(سلام، 2012، ص 57)**

نستنتج أن ممارسة التلميذ للعنف داخل المدرسة ينتج عنه أمور خطيرة جدا، لا يدركها مرتكب العنف، ولكن من يدرها في حقيقة الأمر هو الشخص المتعرض للعنف، وقد تعود أيضا مجموعة من الأضرار تسبب له تدني في التحصيل الدراسي، أو طرد من المدرسة مما يؤدي إلى تحطيم مستقبله بيده، فيجب علينا توعية التلميذ بخطورة هذه الظاهرة حفاظا على مستقبلهم وبناء مجتمع مثقف خال من مظاهر العنف والتخريب.

VIII / النظريات المفسرة للعنف:

1- نظرية التحليل النفسي:

ويطلق عليها نظرية العدوان الفطري، من أبرز روادها فرويد ومكدوجل (Macdocil،Freud)، وجهة نظرها تنبثق من رؤيا مفادها 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 حياة الفرد من خلال حفاظها على حياة الفرد وتكاثر الجنس، ويطلق على صورة الطاقة التي تستخدم غرائز الحياة في أداء عملها (الليبيدو)، أما غرائز الموت فكان يسميها، بغرائز التدمير ومفادها أن هدف الحياة الموت، ومن مشتقاتها الباعث العدواني، فالإنسان من وجهة نظره يقاتل الآخرين لأن رغبته في الموت قد أعاقتها غرائز الحياة، وقد تمتزج غرائز الحياة والموت فيلزم كل منها الآخر، فقد يؤدي الحب على اعتباره أحد الغرائز الحياة إلى

الكراهية التي تعتبر أحد مشتقات غرائز الموت، قد تحل الكراهية محل الحب.**(المرشدي، نصار، 2018، ص 811)**

من خلال عرض نظرية نستنتج أن سيغموند فرويد ربط بين الدوافع الغريزية الفطرية والممارسات العنيفة، ومن أجل إشباع هذه الغرائز يضطرد الفرد إلى إستعمال أساليب عنيفة لإشباع هذه الغرائز والمتمثلة في غريزة الحياة والموت.

2- النظرية السلوكية:

يرى هذا الاتجاه أن العنف هو سلوك متعلم، فالممارسات العنيفة تم اكتسابها وتعلمها نتيجة استجابات متكررة تم تعزيزها وتدعيمها لتصبح عادة سلوكية، وهذا الاتجاه السلوكي يؤكد على أهمية التعلم ودوره في ظهور الاستجابة العنيفة أو عدم ظهورها لدى الفرد نتيجة للخبرات والعادات ومعايير الجماعة التي ينشأ فيها إضافة إلى أثر النموذج وتقليده ومشاهدة السلوك العنيف لدى الكبار على اكتساب الطفل نفس هذا السلوك، وقد يكتسب الطفل أيضا الميل إلى العنف نتيجة لكل ما يحيط به من ظروف بيئية محيطة وخصوصا في مرحلة الطفولة المبكرة، وسنقوم في هذه النظرية بعرض نظريتين كان لهما إسهاما مميزا في دراسة وتفسير الممارسات العنيفة **(عبد الحسين، عبيد، 2017، ص 106).**

3- نظرية الإحباط:

من أبرز روادها جون دولار و ميلر (Miller،John Dollar) ربطت هذه النظرية بين العدائية والإحباط اللذان يقودان إلى شكل من أشكال العدوان العنف يتمكن الفرد الذي يشعر بالعجز أن يثبت قدراته الخاصة، فكثيرا ما نرى أن العنف ناتج عن المنافسة والغيرة، فسلوك العنف ما هو إلا عبارة عن استجابة لمواقف لم يحقق صاحبه نتائج مثمرة متوقعة ويحسب الفرد عادة بمشاعر عدوانية لا يفجرها إلا في أوضاع معينة، كرد فعل غير متحكم فيه حينما يواجهون تحديا قويا يصبون نار غضبهم في غير مكانه.

ويرى الباحثان أن للشخصية الإنسانية عدة سمات ومنها سمة العدوان التي تكاد تكون موجودة لدى الجميع أو أغلب الناس وتتكون من الطفولة وكذلك في فترة المراهقة، وهي ناتج عن تفاعل عوامل انفعالية وعقلية وفردية بالإضافة إلى عامل البيئة وتتوزع توزيعا إعتداليا بين الأفراد، وبناءا على نظرة العدوان نجد أن تعلم العدوان عن طريق الملاحظة أو عن طريق الثواب والعقاب ومشاهدة أفلام العنف يختلف من شخص لآخر بحسب استعداد كل منهم للعدوان ومستوى سمة العداوة. **(المرشدي ، نصار، 2018، ص 811)**

5- نظرية التعلم الاجتماعي:

ترتبط هذه النظرية بين الممارسات العنيفة كسلوك وبين التقليد والمحاكاة لنماذج سلوكية في البيئة وتعزيز الممارسات العنيفة من قبل المحيطين وتفسر هذه النظرية العنف في ظل السياق النفسي والاجتماعي حيث تنظر للممارسات العنيفة بأنها أنماط سلوكية واجتماعية يتعلمها الأفراد من خلال ملاحظة نماذج سلوكية عنيفة في محيطهم الاجتماعي أو محاكاة نماذج تلفزيونية أو من خلال تدعيم هذه الممارسات وتعزيزها، ويعد باندورا أشهر علماء هذه النظرية التي تنظر إلى العنف باعتباره شكلا من أشكال السلوك الاجتماعي تم تعلمه عن طريق الملاحظة ومن ثم تعزيزه مما يساهم في نموه واستمرار حدوثه.

ولعل أهم ما في هذا المنظور للسلوك العنيف هو أن الفرد يتعلم هذا السلوك وتتطور أساليبه طبقا لقواعد التعلم، فالسلوك العنيف لا يخرج عن كونه شكلا من أشكال السلوك نم اكتسابه بنفس الطريقة التي تكتسب بها الأشكال الأخرى من السلوك.**(عبد الحسين، عبيد، 2017، ص 107).**

وفي الأخير أكدت هذه النظرية على أن السلوك الذي يصدر عن الإنسان سلوك متعلم، وهذا يعني أن الممارسات العنيفة التي يقوم بها الفرد يكتسبها ويتعلمها خلال مرحلة الطفولة المبكرة، وفي هذه النظرية قمنا بعرض نظريتين لها دور كبير في إثراء هذه النظرية وهما: نظرية الإحباط ونظرية التعلم الاجتماعي.

6- النظرية المعرفية:

يعد العنف في ضوء هذا الاتجاه محصلة لإدراكات مشوهة وتفكير غير منطقي واضطراب في العمليات المعرفية وخلل البناء المعرفي للإنسان فقد قام كل من كريك ودوج نظرية لمعالجة المعلومات المعرفية الاجتماعية عن العنف تتكون من عدة خطوات أو عمليات معرفية تعتمد كل منها على الخطوة السابقة لتكون العلاقة بين مكونات وخطوات معالجة المعلومات في هذا النموذج علاقة تفاعلية، إذ يقوم على فكرة أن أنماط معالجة المعلومات تسهم في حدوث السلوك العنيف، فالمعالجة السوية للمعلومات تؤدي إلى السلوك المقبول اجتماعيا، في حين أن القصور أو النقص في المعالجة المعرفية أو المعالجة المحرفة للمعلومات تؤدي إلى السلوك المنحرف والعنف.

ولقد أكدت هذه النظرية أيضا أن الفرد الذي يكون لديه نقص في المهارات المطلوبة لتفعيل الاستجابات الإيجابية يلجأ إلى العنف كاستجابات بديلة ووفقا لهذا النموذج فإن الأفراد العدوانيين يظهرون تحريفات وتشوهات مستمرة في حل المشكلات الاجتماعية ومعالجة المعلومات في كل خطوة فهم يسيئون

تفسير المعلومات والمعلومات ولديهم توجهات عدائية ويختارون أهداف عقابية ضد الآخرين، فضلا عن أن لديهم استجابات عنيفة يظهرونها ويفعلونها في المواقف، مما يشير إلى أنهم يميلون إلى تشفير وترميز المثيرات بطريقة خاطئة يبنى عليها تفسيرا خاطئا ويغزون السلوك للنوايا والمقاصد العنيفة لدى الآخرين**(عبد الحسين، عبيد، 2017، ص ص 109-110).**

إذن يفسر أصحاب هذه النظرية السلوك العنيف، باعتباره نتيجة حتمية لإدراكات مشوهة وتفكير غير منطقي واضطرابات معرفية، وأن أنماط معالجة المعلومات الذي أتى به كريك ودوج يساهم بشكل كبير وواضح في حدوث السلوك العنيف.

7- المنظور الثقافي:

يؤكد هذا المنظور على أن المجتمع الواحد لا تسوده ثقافة واحدة فضلا عن أنه ليس من الضروري أن توجد كل السمات التي تؤلف الثقافة الواحدة في كل قطاع من قطاعات المجتمع، وقد أوضح ثوونسند (TOWNSEND) أن الثقافة المجتمعية بحكم تعريفها إنما تتكون من أنساق مميزة للقيم والمعتقدات، كما تتكون من مجموعة خاصة من النظم تختلف في مجموعها عن مثيراتها السائدة في المجتمع، ويتم انتقال هذه القيم والمعتقدات من جيل إلى جيل آخر خلال عمليات التنشئة الاجتماعية والضبط الاجتماعي، وهذا ما ينطبق على العنف فبعض الجماعات والأسر تورث أبناءها العنف وتراه سلوكا مقبولا ومشروعا بل ومجندا، وإذا نظرنا إلى ثقافة العنف فإننا بالتأكيد تعد مثل هذا النوع من الثقافات ثقافة مضادة للمجتمع، على اعتبار أن ثقافة العنف ثقافة هدامة، وعلى اعتبار أن ثقافة العنف تقوم على نظام معياري يتضمن معايير متصارعة مع القيم السائدة في المجتمع وقد تكون معايير مضادة لمعايير المجتمع الكبير.

إن النظرية الثقافية المجتمعية تحاول التأكيد على أن نماذج السلوك العنيف هي استجابات مألوفة، وهي أمور يتوقع حدوثها في ظل ظروف أو حالات معينة، إن النظام المعياري للثقافة المجتمعية يجعل من الممكن للفرد أن يفسر الحالة أو الظروف التي ارتكب فيها عدوانه على أنه من الحالات والظروف التي تستلزم استخدام العنف.**(عبد الحسين،عبيد، 2017، ص ص 110-111)**

يفسر أصحاب هذه النظرية السلوك العنيف على أنه استجابات مألوفة وأمور حتمية ومتوقعة للظروف الثقافية والمجتمعية التي يمر بها الفرد خلال حياته.

خلاصة الفصل:

العنف من الظواهر الاجتماعية انتشرت بصورة سريعة ورهيبة في الآونة الأخيرة وفي كل المجتمعات، وامتدت جذورها إلى المحيط المدرسي، ونقصد بالعنف داخل المدرسة تلك السلوكات والأفعال التي تصدر عن التلاميذ أو المعلمين والتي تتسم بطابع الخشونة والعنف فينتج عنها أضرار جسدية ومعنوية و حتى نفسية، فتصبح مسؤولية المؤسسة التربوية في غاية الصعوبة والتعقيد، وهذا ما يتطلب دراسة دقيقة للأسباب المؤدية إليها من أجل الوصول في الأخير إلى حلول فعالة ومفيدة في القضاء على هذه الظاهرة.

قائمة مراجع الفصل الثالث:

أ - قائمة المعاجم:

1- علي عبد الرحيم صالح (2014): **المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية**، دار حامد للنشر و التوزيع، الأردن.

ب - قائمة الكتب:

1- خالد عز الدين (2010): **السلوك العدواني عند الأطفال**، دار أسامة للنشر و التوزيع، عمان.

2- صلاح حسين (2012): **العنف الإجتماعي و السياسي و الإعلامي**، دار الكتاب الحديث، مصر.

3- طه عبد العظيم حسين (2008): **سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي**، دار الجامعة الجديدة، مصر.

4- عبد الرحمان العيساوي (2007): **سيكولوجية العنف المدرسي و المشاكل السلوكية**، دار النهضة العربية، لبنان.

5- لعبيدي العيد (2013): **عنف في المدرسة،أم عنف المدرسة ؟**، دار الأمل للنشر والتوزيع، الجزائر.

6- لعمش سعد (2010): **الجامع في التشريع المدرسي الجزائري**، دار الهدى للطباعة و النشر، الجزء الثاني، الجزائر.

7- محمد توفيق سلام (2012): **ثقافة العنف لدى طلبة المدارس الثانوية**، المجموعة العربية للتدريب والنشر، مصر.

ب - قائمة المجلات:

1- بشرى عبد الحسين، إنعام مجيد عبيد (2017): **ممارسة العنف الإلكتروني لدى الشباب**، العدد 55، مجلة البحوث التربوية و النفسية.

2- عماد حسين المرشدي، علي تقي عباس ناصر(2018): **العنف المدرسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة من وجهة نظر مدرسيهم**، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية و الأساسية، العدد 37، كلية التربية الإسلامية، جامعة بابل.

3- شتيوي ربيع، سمايلي محمود (2007): **العوامل المدرسية المؤدية إلى العنف لدى تلاميذ المرحلة الثانوية الجزائرية**، المجلة الجزائرية للدراسات السوسيولوجية مجلة محكمة تصدر عن جامعة جيجل، العدد 2-3 ، الجزائر.

ج – قائمة الرسائل و الأطروحات الجامعية:

1- برتيمة سميحة (2017): **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بسكرة.

2- بلغول يمينة (2011): **العنف في الوسط الطلابي الجامعي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة جيجل.

3- صباح عجرود (2006): **التوجيه المدرسي وعلاقته بالعنف في الوسط المدرسي حسب اتجاهات التلاميذ في المرحلة الثانوية**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة قسنطينة.

4- عبد الله بن إبراهيم العصماني (1434): **العنف المدرسي و علاقته بالنمو الأخلاقي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بتعليم محافظة الليث**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة جدة.

5- علي بن نوح عبد الرحمان الشهيري (2009): **العنف لدى طلاب المرحلة المتوسطة في ضوء بعض المتغيرات النفسية و الإجتماعية**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة جدة.

6- كمال بوطورة (2017): **مظاهر العنف المدرسي و تداعياته في المدارس الثانوية الجزائرية**، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بسكرة.

د – قائمة المؤتمرات:

1- إياد محمد الدريعي (2014): **العنف المدرسي وأثره على التحصيل الدراسي والسلوكي للطفل**، أعمال المؤتمر الدولي السادس، الحماية الدولية للطفل، طرابلس.

الفصل الرابع: المرحلة المتوسطة

تمهيد

I / مفهوم مرحلة التعليم المتوسط

II / أهمية مرحلة التعليم المتوسط

III / أهداف مرحلة التعليم المتوسط

IV / مميزات المرحلة المتوسط

V / إصلاحات المرحلة المتوسط

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

سنتناول في هذا الفصل موضوع المرحلة المتوسطة، نظرا لأهمية هذه المرحلة التي تعتبر حساسة جدا وتتزامن مع سن المراهقة حيث نتطرق إلى معلومات أساسية حول هذه المرحلة، كالتعريف بها، أهمية وأهداف هذه المرحلة وإبراز بعض الخصائص التي يتميز بها التلميذ في المرحلة المتوسطة، وأهم الإصلاحات التي مرت بها المرحلة المتوسطة منذ الاستقلال.

I / مفهوم مرحلة التعليم المتوسط:

هي مرحلة دراسية معتمدة من قبل وزارة التربية الوطنية الجزائرية، حيث تقع هذه المرحلة في موقع حساس في عملية التعليم، تمتد من السنة الأولى متوسط، إلى السنة الرابعة متوسط، فهي تأتي بعد مرحلة التعليم الابتدائي وقبل التعليم الثانوي، كما تدعى بمرحلة المراهقة المبكرة وتمتد من (12-15) سنة 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)**

II / أهمية مرحلة التعليم المتوسط: تكمن أهمية مرحلة التعليم المتوسط في كونها:

- تتيح المزيد من الفرص لكي يحقق التلميذ انتماءا أعمق إلى ثقافته الأصلية.
- تتيح المزيد من الفرص لتنمية قدرات واستعدادات التلاميذ بما يعدّهم للاختيار التعليمي أو المهني في المراحل التعليمية الأخرى.
- تتضمن مرحلة التعليم المتوسط مجموعة من الأهداف المسطرة والوصول إليها لتحقيق النجاح.

III / أهداف مرحلة التعليم المتوسط:

- تعتبر مرحلة ثقافة عامة تهدف إلى تربية النشئ تربية إسلامية شاملة لعقيدته وعقله وأخلاقه.
- تربية التلميذ على الحياة الاجتماعية وتدريبه على خدمة مجتمعه ووطنه وتنمية فيه روح المحبة والتعاون.
- الحاجة إلى الأستاذ الذي يساعد على تعلم المهارات الحركية بشكل منتظم.
- تنمية القدرات العقلية والمهارية للتلميذ **(صلحاوي 2017، ص ص104،103).**
- حفز همة التلميذ لاستعادة أمجاد أمته المسلمة التي ينتمي إليها.
- تزويد التلميذ بالخبرات والمعارف الملائمة لسنة وتزويده بما يحتاج إليه من العلوم والفنون والآداب والتدريبات العلمية حتى يكون من الرجال الصالحين المؤمنين بالله ومدركين لواجبهم وحقوقهم معتزين بإسلامهم، أوفياء لعزوبتهم. **(عدنان، 2011، ص 20)**
- تأصيل التعليم وجعله مرتبطا بقضايا الوطن محققا لذاتية المجتمع و سبيلا إلى تحقيق مطامحه وأداة لدعم الوحدة الوطنية **(فضيل، 2013، ص 145).**

IV / مميزات المرحلة المتوسطة: تتميز هذه المرحلة بما يلي:

- ❖ يهتم في هذه المرحلة برأي الآخرين فيه وقد يثق الطالب بأصدقائه ويودعهم أسراره أكثر من والديه.
- ❖ يزداد شعور المراهق بذاته وحساسيته لها ويصبح سريع التقلب، انفعاليا.
- ❖ لا يستطيع الطالب في هذه المرحلة التحكم في حركاته ولا تكون دقيقة ومحددة، كما يبدأ الاهتمام بمظهره، ويشعر بالتعب بعد أي جهد ويبدوا عليه الميل والكسل والخمول وكثرة النوم بعكس الطالب بالمرحلة الابتدائية.
- ❖ في هذه المرحلة يستطيع المراهق أن يستوعب المفاهيم المجردة بدرجة متزايدة وهو أكثر قدرة على فهم المبادئ الأخلاقية.
- ❖ يزداد طول القامة عند بعض الأولاد (15) سم في سنة واحدة وتزداد أوزانهم (10) كلغ ويوجد تفاوت بين الأفراد. **(الطيطي وآخرون، 2009، ص 244)**
- ❖ يميل التلميذ إلى الاتصال الشخصي ومشاركة الأقران في الأنشطة المختلفة.
- ❖ ظهور الشعور بالمسؤولية الاجتماعية، والميل إلى مساعدة الآخرين.
- ❖ يصبح التوافق الحركي في هذه المرحلة أكثر توازنا، مما يسمح للتلميذ بممارسة مختلف ألوان النشاط الرياضي.
- ❖ الحساسية للنقد والميل إلى مجادلة الكبار (https://www.edarabia.com/ar/.)

vue le 14 /04/2019

ومنه يمكن القول أنه توجد مجموعة من الخصائص التي تميز تلاميذ المرحلة المتوسطة، عن باقي المراحل التعليمية الأخرى، وخاصة على مستوى النمو الحركي والانفعالي والاجتماعي أيضا، فيجب على المعلمين والإدارة التربوية مراعات هذه الخصائص لتحقيق نتائج إيجابية.

V / إصلاحات التعليم المتوسط:

كان التعليم المتوسط عشية الاستقلال مشتملا على ثلاثة أنماط متباينة من التكوين هي كما يلي:

1- التعليم العام: ويدوم 4 سنوات في إكماليات التعليم العام وكانت منظمة كالآتي:

- ❖ السنة الأولى من التعليم المتوسط (السادسة سابقا).

- ❖ السنة الثانية من التعليم المتوسط (الخامسة سابقا).
- ❖ السنة الثالثة من التعليم المتوسط (الرابعة سابقا)
- ❖ السنة الرابعة من التعليم المتوسط (الثالثة سابقا).

يتوج التعليم المتوسط بشهادة التعليم العام (BEF)، والتي صارت تعرف لاحقا بشهادة التعليم المتوسط(BEM)، ويلتحق تلاميذ السنة الرابعة من التعليم المتوسط بالسنة الأولى ثانوي (الثانية سابقا).

2- التعليم التقني: يدوم ثلاث سنوات ويكون في إكماليات التعليم التقني، وتنتهي هذه المرحلة باجتياز شهادة الكفاءة المهنية (CAP).

3- التعليم الفلاحي: يدوم 3 سنوات ويكون في إكماليات التعليم الفلاحي وتنتهي بشهادة الكفاءة الفلاحية.

لقد كان التركيز في تلك الفترة منصبا في تعميم التمدرس أكثر من العناية بالبرامج التربوية حيث حافظ التعليم على الطور الإكمالي (إكماليات التعليم العام، إكماليات التعليم التقني و إكماليات التعليم الفلاحي) على نفس البرامج الفرنسية مع تعريب الشعب المعمرة.

وبعد مرور السنوات بدأت تظهر عيوب هذه المرحلة الإكمالية من حيث الهيكل والمضمون على حد سواء، ومن جملة تلك العيوب ما يلي:

- ❖ ازدواجية طبيعة التكوين.
- ❖ ازدواجية لغة التكوين.
- ❖ عدم شمولية التعليم المتوسط.

هذه العيوب وغيرها أملت على المسؤولين ضرورة اتخاذ قرارات لمعالجة الاختلالات القائمة، وقد كان إبرازها قرار الندوة السنوية للإطارات التربية المنعقد بتاريخ 27 إلى 30 أفريل 1971، والقاضي بضرورة إحداث تعليم متوسط موحد يحل محل الإكماليات، وكذا مواصلة مشروع التعريب في هذه المرحلة التعليمية، إلا أن الأمر لم يستمر طويلا فيما يخص القرار الأول حيث تقرر بعد 5 سنوات من التاريخ أعلاه تبني مشروع المدرسة الأساسية والتي يهدف إلى توحيد مرحلة التعليم الابتدائي مع التعليم المتوسط، هو الأمر الذي تجسد عمليا في أول موسم دراسي من الثمانينات.

لكن ومع بداية موسم 2014-2005 أصبح التقسيم الجديد أربع سنوات في التعليم المتوسط بدل ثلاثة سنوات، تنفيذا لقرار مجلس الوزراء المنعقد بتاريخ 30 أبريل 2002 حول الشروع في التطبيق التدريجي لإصلاح المنظومة التربوية **(بوطيبة، 2010، ص ص 78-79)**.

مرّ التعليم المتوسط مند الاستقلال بعدّة إصلاحات تربوية، فكان في بادئ الأمر يعتمد على 3 أنماط وهي التعليم العام، والتعليم التقني، والتعليم الفلاحي، وبعد مرور سنوات تم إصدار قرار مفاده توحيد التعليم المتوسط، وبعد مرور 5 سنوات تم تبني مشروع المدرسة الأساسية وبقى الأمر على حاله، ومع بداية موسم 2004، أصبح التعليم المتوسط يعتمد على أربع سنوات بدل الثلاث سنوات وذلك تنفيذا لقرار مجلس الوزراء.

خلاصة الفصل:

مما سبق ذكره في هذا الفصل نستنتج أن المرحلة المتوسطة تقع في موقع حساس في عملية التعليم، وذلك لما لها من أهمية كبيرة في تكوين شخصية التلميذ وتنمية قدراته العقلية والمهارية، كما تزداد عملية الفهم والإدراك لديه بدرجة كبيرة نظرا للخبرات التي يمر بها، كما تتضمن هذه المرحلة أهدافا أساسية مسطرة منها تربية التلميذ تربية إسلامية، وتدريبه على خدمة المجتمع والوطن، وإعداده للحياة الاجتماعية.

قائمة مراجع الفصل الرابع:

أ - قائمة الكتب:

1- عبد القادر فضيل (2013): **المدرسة في الجزائر (حقائق ومشكلات)**، جسور للنشر والتوزيع، ط2، الجزائر.

2- عدنان أحمد (2011): **أساليب معاصرة في تدريس الاجتماعيات**، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن.

3- محمد الطيطي (2009): **مدخل إلى التربية**، دار المسيرة للنشر و التوزيع، ط2، عمان.

ب - قائمة الرسائل و الأطروحات الجامعية:

1- صلحاوي حسناء (2017): **اتجاهات تلميذات المرحلة المتوسطة نحو حصة التربية البدنية والرياضة بالمناطق الريفية و الحضارية**، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بسكرة.

2- فضيلة بوطيبة (2010): **العائد في التعليم في الجزائر**، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة تلمسان.

ج - قائمة المواقع الإلكترونية:

1 - http://www.edarabio.com vue le 14/04/2019

الجانب الميداني

الفصل الخامس: الإجراءات التنفيذية للدراسة

I/ حدود الدراسة

II/ الدراسة الإستطلاعية

III/ منهج و أداة الدراسة

IV/ مجتمع و عينة الدراسة

V/ الأساليب الإحصائية المستخدمة

VI/ تنفيذ الدراسة

I / حدود الدراسة:

يعد تحديد مجالات الدراسة خطوة أساسية في أي دراسة ميدانية باعتبارها الإطار الذي سوف تجري فيه الدراسة، لقد قسمنا هذه المجالات في دراستنا هذه إلى ثلاثة مجالات هي: المجال الزمني، المجال المكاني و المجال الموضوعي.

1 - المجال المكاني:

ويقصد به المكان الذي طبقت فيه الدراسة الميدانية، حيث أجريت هذه الدراسة في متوسطة بوملطة علي ظهر وصاف التابعة جغرافيا لبلدية الطاهير، أنشأت سنة 2003 بمساحة قدرها 8325 م.

2 - المجال الزماني:

ويقصد به الفترة التي قضيناها في إنجاز دراستنا و كانت كالآتي: طرح الفكرة حول موضوع الدراسة والإطلاع عليها والإتفاق مع الأستاذ المشرف و ذلك إبتداءا من 25 جانفي 2019، حيث قمنا بتوزيع استبيان مبدئي على بعض تلاميذ المرحلة المتوسطة و ذلك إبتداءا من 28 أفريل 2019 وقدر عددها ب 30 استمارة، ثم تّم توزيع الأداة في صورتها النهائية على 80 تلميذ بدءا من 05 ماي 2019 إلى غاية 15 ماي 2019.

3 - المجال الموضوعي:

تناولت هذه الدراسة موضوع ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وقد تمثل المتغير الأول في الألعاب الإلكترونية و قيس بالبعدين: الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي والألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي، أما المتغير الثاني فقد تمثل في العنف المدرسي ببعديه الجسدي و اللفظي.

II / الدراسة الاستطلاعية:

تسمح لنا الدراسة الاستطلاعية بمعرفة مجموعة من الجوانب التي تخدم موضوعنا، وأيضا مجموعة العراقيل التي قد تواجهنا وخاصة جوانب الضعف في أداة الدراسة.

أ - **أهدافها:**

- التعرف على مجتمع الدراسة و المتمثل في تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- تجريب أداة الدراسة على عينة من التلاميذ وقدر عددها 30 استمارة.
- التأكد من وضوح بنود الإستمارة لتلاميذ المرحلة المتوسطة.

ب - **إجراءاتها** :

توصلنا من خلال الدراسة الاستطلاعية إلى مايلي:

- أخذ فكرة واضحة على عينة الدراسة.
- المعرفة المسبقة للعراقيل و الظروف التي قد تواجه الدراسة الميدانية الأساسية.
- التأكد من الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة.
- ضبط الصورة النهائية لأداة الدراسة.

III / منهج و أداة الدراسة:

أ - **المنهج:** اعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي و الذي يهدف إلى تقديم توضيح للعلاقات بين الظواهر المختلفة كالعلاقة بين الأسباب و النتائج، و العلاقة بين الكل و الجزء بما يساعد على فهم هذه الظواهر.

وبما أنّ موضوع دراستنا الحالية يتناول موضوع ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة فالمنهج الوصفي الإرتباطي هو الأنسب لأنه يصف ظاهرة الدراسة بموضوعية كما يهتم بتحديد الظروف و العلاقات التي توجد بين الظواهر.

ب - **أداة الدراسة:** إن عملية إختيار الأداة المناسبة تقع على مسؤولية الباحث، فاعتمدنا في دراستنا هذه على هذه الإستمارة، ولقد قمنا بإستخدام هذه الأداة لأنها تتناسب مع طبيعة الموضوع المدروس و فرضياته المطروحة ، ولقد إحتوت على 40 بند تم صياغتها من فرضيات الدراسة و مؤشراتها، كما جاءت جميع بنود الإستمارة مغلقة و هذا من خلال إستعمالنا لمقياس ليكرث الثلاثي (موافق، معارض، محايد) بالنسبة للمحور الأول و الثاني.

بعد الإنتهاء من صياغة الإستمارة في صورتها الأولية، قمنا بتجريبها و هذا من خلال تطبيقها على عينة من مجتمع الدراسة، و لقد بلغ عددهم 30 تلميذ، و بعد حساب الصدق و الثبات تم إستخراج الإستمارة في صورتها النهائية، و لقد إحتوت على 3 محاور هي:

- المحور الأول: البيانات الشخصية.
- المحور الثاني: الألعاب الإلكترونية يحتوي علي 19 بند.
- المحور الثالث: العنف المدرسي يحتوي على 21 بند.

❖ الخصائص السيكوميترية للأداة:

يعد الصدق و الثبات من أهم الشروط التي يجب توفرهما لتبنى أداة الدراسة ألا وهي الإستمارة ، وفي هذه الدراسة و من أجل حساب الثبات و الصدق تم توزيع الإستمارة على عينة تجريبية بلغ عددها (30) تلميذ، وتم إختيارها بطريقة قصدية من بين التلاميذ اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية ، وبعد جمع البيانات تم تفريغها بواسطة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية و الإنسانية (spss).

الصدق: وهو أن يكون الإختبار قادرا على قياس ما وضع لقياسه،و لقد قمنا بحساب صدق الإستبيان بطريقة التجزئة النصفية و ذلك من خلال حساب معامل الإرتباط بيرسون بين كل من البنود الفردية و البنود الزوجية، و ذلك بالإعتماد على الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية و الإنسانية (spss) حيث بلغت قيمته 0.65 مما يدل على صدق الأداة وهي نسبة عالية يمكن الوثوق بها و الجدول الآتي يوضح ذلك.

العنوان : جدول (01) يوضح صدق الإستبيان:

Corrélations

		الفردية	الزوجية
الفردية	Corrélation de Pearson	1	,659**
	Sig. (bilatérale)		,000
	N	30	30
الزوجية	Corrélation de Pearson	,659**	1
	Sig. (bilatérale)	,000	
	N	30	30

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

المصدر: إعداد الطالبتان من خلال مخرجاتspss.

الثبات: ويقصد به أنه سوف يتم الحصول على نفس النتائج إذا ما تم تطبيقه مرة أخرى على نفس أفراد العينة، و قد تم حساب ثبات الإستبيان عن طريق معادلة ألفا كرونباخ بإستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية و الإنسانية (spss) و قد أظهرت النتائج مستوى عال من الثبات قدر ب 0.74 ، وهو كافي لتحقيق ثبات الأداة و هذا مايؤكد قابليتها للتطبيق الميداني و الجدول الآتي يوضح ذلك.

العنوان: جدول(02) يوضح ثبات الإستمارة:

عدد أفراد العينة	ألفا كرونباخ
30	**0.74**

المصدر: إعداد الطالبتان بناءا على مخرجات spss

IV / مجتمع و عينة الدراسة:

أ - مجتمع الدراسة: يتمثل مجتمع الدراسة في مجموعة من تلاميذ متوسطة بوملطة علي ظهر وصاف الواقعة في بلدية الطاهير و البالغ عددهم 80 تلميذ موزعون على مراحل تعليم المتوسط الأربعة، حيث تم توزيع 80 إستبانة على أفراد المجتمع ككل.

ب - **عينة الدراسة:** ويقصد بها جزء من مجتمع الدراسة و كيفية إختياره، و تمثلت عينة الدراسة في80 تلميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي و ذات المضمون السمعي يزاولون دراستهم في

متوسطة ظهر وصاف، وتم إختيار العينة بطريقة قصدية، وذلك من أجل استهداف التلاميذ اللذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في المؤسسة وعزل التلاميذ اللذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية، وتتمثل خصائصها فيمايلي:

ج - خصائص العينة:

الجدول رقم (03): يمثل خصائص العينة حسب التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية:

التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
نعم	80	% 74.76
لا	27	%25.23
المجموع	107	% 100

المصدر: إعداد الطالبتان بناءا على مخرجات spss

يتضح من خلال الجدول رقم (03): أن معظم التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية حيث بلغ عددهم 80 تلميذ أي بنسبة 74.76%، في حين 27 تلميذ لا يمارسون الألعاب الإلكترونية بنسبة 25.23%، وقد تم استبعادهم لعدم توفر فيهم شروط الدراسة.

الجدول رقم (04) : يمثل خصائص العينة حسب الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة
أنثى	32	% 40
ذكر	48	% 60
المجموع	80	%100

المصدر: إعداد الطالبتان بناءا على مخرجات spss

يتضح من خلال الجدول رقم(04) أن عدد الذكور يفوق عدد الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية و الذي بلغ عددهم الإجمالي ب 48 تلميذ أي بنسبة 60% ، في حين بلغ عدد الإناث 32 تلميذة بنسبة 40 %.

الجدول رقم (05): يمثل خصائص العينة حسب العمر:

العمر	التكرار	النسبة
من 11 إلى 13 سنة	34	%42.5
من 14 إلى 16 سنة	46	%57.8
المجموع	80	%100

المصدر: إعداد الطالبتان بناءا على مخرجات spss

يتضح من خلال الجدول رقم (05): أن معظم أعمار التلاميذ اللذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يتراوح بين 14 إلى 16 سنة، و الذي بلغ عددهم 46 تلميذ أي بنسبة 57.8% في حين أن باقي التلاميذ تتراوح أعمارهم بين 11 إلى 13 سنة حيث بلغ عددهم 34 تلميذ بنسبة 42.5 % .

الجدول رقم (06): يمثل خصائص العينة حسب المستوى الدراسي :

المستوى	التكرار	النسبة
الأولى متوسط	15	% 18.8
الثانية متوسط	14	% 17.5
الثالثة متوسط	26	% 32.5
الرابعة متوسط	25	% 31.3
المجموع	80	% 100

المصدر: إعداد الطالبتان بناءا على مخرجات spss

يتضح من خلال الجدول رقم (06): أن أكثر مستوى شملته العينة هو مستوى السنة الثالثة متوسط الذي قدرت بنسبة 32.5%، في حين قدرت نسبة السنة الرابعة متوسط ب 31.3%، تليها الأولى متوسط بنسبة 18.8% و تأتي في المرتبة الأخيرة السنة الثانية متوسط بنسبة 17.5%.

V / الأساليب الإحصائية:

معامل الإرتباط بيرسون: و تم إستخدامه في هذه الدراسة لأنها دراسة إرتباطية و لمعرفة إذا هناك إرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي.

VI / تنفيذ الدراسة:

بعد توفر الإستبيان على الخصائص السيكوميترية و المتمثلة في الصدق و الثبات تم البدأ في تنفيذ الدراسة وهذا من خلال توزيع الإستبيان النهائي على مجتمع الدراسة و المتمثل في تلاميذ متوسطة بوملطة علي بظهر وصاف الذي بلغ عددهم 80 تلميذ، و كان ذلك خلال الفترة الممتدة من 28 أفريل 2019 إلى غاية 15 ماي 2019 .

الفصل السادس: عرض و مناقشة نتائج الدراسة

I / عرض ومناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الأولى

II / عرض ومناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية

III / عرض ومناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية العامة

I / عرض و مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الأولى: والتي تنص على:

" **توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة** "، وللإجابة عن نص هذه الفرضية تم إستخدام معامل الإرتباط بيرسون.

الجدول رقم (07) يوضح العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي وظهور العنف الجسدي.

		الألعاب الإلكترونية القتالية	العنف الجسدي
الألعاب الإلكترونية القتالية	معامل الإرتباط بيرسون	1	0.381
	مستوى الدلالة		0.01
	عدد أفراد المجتمع	80	80
العنف الجسدي	معامل الإرتباط بيرسون	0.381	1
	مستوى الدلالة		0.01
	عدد أفراد المجتمع	80	80

المصدر: إعداد الطالبتين من خلال مخرجات spss

من خلال الجدول رقم (07) نلاحظ أن معامل الإرتباط بيرسون PEARSON قد بلغ قيمة (0.38) وهو معامل إرتباط دال عند مستوى الدلالة (0.01).

وهذا ما يبين أن هناك علاقة طردية موجبة ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية و ظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، أي أن درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية و ما تتضمنه من تقليد لأبطال اللعبة من طرف الأطفال أو إعادة مشاهدة المقاطع العنيفة فيها، لإضافة إلى شعور هؤلاء الأطفال بالغضب والإثارة أحيانا أو حتى شعورهم بالكآبة أيضا بعد الإنتهاء من اللعب فتقودهم إلى التصرف بعدائية وعنف، فيجدون أنفسهم غير قادرين على التوقف عن اللعب، وهذا يؤدي بدوره إلى شعورهم بالتعب الجسدي وخاصة بعد التوتر والهلع الذي يحسونه بعد رؤية المقاطع العنيفة التي يتعودون عليها بعد كثرة الممارسة، لا علاقة لها بظهور بعض التصرفات العنيفة كالضرب والجرح

والتهديد والتدخل في شجارات عنيفة دون وجود سبب لذلك وهذه التصرفات قد تكون موجهة للنفس أو الغير، ومن هنا يمكن اعتبار الفرضية القائلة توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة غير محققة.

وعلى هذا الأساس يمكن القول أن العنف الجسدي لا يرتبط بالألعاب الإلكترونية القتالية، و إنما قد يرتبط بمتغيرات وعوامل أخرى كالمشاكل الأسرية التي يعاني منها التلميذ داخل أسرته بسبب فقدان أحد الوالدين أو كلاهما أو كثرة المشاكل بينهما، أو إلى البيئة السيئة المنتشرة داخل المدارس و التي يكون لها علاقة في تحفيز التلميذ على ممارسة السلوكات العنيفة ، وهذا ما أكدته **النظرية السلوكية** و التي ترجع العنف إلى العوامل البيئية التي يتعرض لها الفرد عبر مراحل عملية التنشئة الإجتماعية، و أن الخبرات والمثيرات التي اكتسبها شخص معين هي التي تساهم في تعزيز السلوك العنيف أو تدعمه، و هذا ما أوضحته **نظرية التعلم الإجتماعي** و التي تفترض أن الأشخاص يتعلمون العنف بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أنماط السلوكات الأخرى، و أن عملية التعلم هذه تبدأ من الأسرة، فبعض الآباء مثلا يشجعون أبنائهم على التصرف بعنف مع الآخرين في بعض المواقف، ويطالبونهم في نفس الوقت بأن لا يكونوا ضحايا للعنف.

بالإضافة إلى هذا ليس بالضرورة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية تؤدي إلى العنف الجسدي كونها في بعض الأحيان تنمي الخيال و توسع مداركه و تولد له الشعور بالإنجاز، كما أنه بواسطتها يستطيع التعبير عن مختلف مشاعره و طاقاته النفسية بدل من إفراغها في المحيط الخارجي أو اتجاه زملائه و هذا ما تؤكده **نظرية التحليل لنفسي لسيغموند فرويد**، والتي تؤكد أن اللعب وظيفة للتنفيس والتخفيف من حدة القلق، كما ترى أن اللعب القائم على الوهم و الخيال و الابتعاد عن الواقع المؤلم يمكّن الطفل من ترتيب عالمه وأشياءه بالطريقة التي يريد حيث يسقط الرغبات و الأمنيات على أشياء تخف من انفعالاته فالطفل يبحث عن عالم خيالي يسوده السرور و خال من التوتر و القلق.

II / عرض و مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية: والتي تنص على:

" توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة "، وللإجابة عن نص هذه الفرضية تم إستخدام معامل الإرتباط بيرسون PEARSON.

جدول رقم (08) يوضح العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي وظهور العنف اللفظي:

		الألعاب الإلكترونية السمعية	العنف الفظي
الألعاب الإلكترونية السمعية	معامل الإرتباط بيرسون	1	0.282
	مستوى الدلالة		0.05
	عدد أفراد المجتمع	80	80
العنف اللفظي	معامل الإرتباط بيرسون	0.282	1
	مستوى الدلالة		0.05
	عدد أفراد المجتمع	80	80

المصدر: إعداد الطالبتين من خلال مخرجات spss

من خلال الجدول رقم (08) نلاحظ أن معامل الإرتباط بيرسون PEARSON قد بلغ قيمة (0.28) وهو معامل إرتباط دال عن مستوى الدلالة 0.05 .

وهذا ما يبين أن هناك علاقة طردية موجبة ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعية وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، أي ممارسة الألعاب الإلكترونية القائمة على الصوت والكلام وما تتضمنه من تقليد لمختلف الأصوات و العبارات الصادرة عنها بعد اكتشاف الطفل لمجموعة من الكلمات الجديدة و التي تلفت انتباهه سواء أثناء اللعب أو بعده، وليس هذا فقط بل وحتى بل وحتى تنفيذ مجموعة من الأوامر التي يتلقاها عند الممارسة والتي قد تحمل في طياتها مبادئ العنف والأذى سواء للنفس أو الغير، وكل هذا يجعله يشعر بمتعة وإثارة لا مثيل لها وخاصة بعد الإدمان عليها فتجعله دمية متحركة تتحكم فيه عن بعد و من خلف الشاشة، و هذا يقوده إلى التمرد على أوامر الآخرين ويصبح غير مبال لهم، لا علاقة لها بظهور بعض التصرفات العدائية كالسب والشتم و إهانة الزملاء ورفع الصوت عليهم (الصراخ) وعلى المعلمين أيضا و حتى نشر الأقاويل الملفقة و هذا ما قد يسبب الإحراج للآخرين، ومن هنا يمكن القول أن الفرضية القائلة أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بيم ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعي وظهور العنف اللفظي غير محققة.

وعلى هذا الأساس يمكن القول أن العنف اللفظي لا يرتبط بالألعاب الإلكترونية السمعية وإنما قد يرتبط بمتغيرات وعوامل أخرى كالصرامة و العقوبات التي تفرضها المؤسسة على التلميذ الذي يمارس هذا النوع من العنف داخل المحيط المدرسي، أو إلى المستوى الاقتصادي للتلميذ كالبطالة و السكن الريفي أو إلى طبيعة التربية التي تحصل عليها داخل أسرته والأساليب الخاطئة في التنشئة الإجتماعية مثل النسق الاقتصادي و الأسري أو نتيجة لسّيادة اللامعيارية في المجتمع و إضراب القيم.

بالإضافة إلى هذا ليس من الضروري أن ممارسة الألعاب الإلكترونية القائمة على الصوت و الكلام تؤدي إلى العنف اللفظي بل يمكن استغلالها في تنمية مهارات جديدة كتعلم لغات مختلفة و اكتساب القدرة على إتخاد القرارات الصائبة و تحسين مهارات الإنصات، وهذا مايزيد من تطور الطفل الإجتماعي والمعرفي، و هذا ما أكدته **نظرية التخليص لستانلي هول** الذي يرى أن وظيفة اللعب ترتكز على تخليص الطفل من الميول و الاتجاهات التي ورثها عن أسلافه ولا تقّيده بالألعاب الشعبية، فالألعاب تتغير وتتطور حسب البيئة الإجتماعية و تطوره المعرفي الذي يتوافق مع ميولاته و رغباته.

III / عرض و مناقشة نتائج الفرضية العامة: و التي تنص على: " **توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة** " وللإجابة عن نص هذه الفرضية تم إستخدام معامل الإرتباط بيرسون PEARSON

الجدول رقم (09) يوضح العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي:

		الألعاب الإلكترونية	العنف المدرسي
الألعاب الإلكترونية	معامل الإرتباط بيرسون	1	0.381
	مستوى الدلالة		0.01
	عدد أفراد المجتمع	80	80
العنف المدرسي	معامل الإرتباط بيرسون	0.381	1
	مستوى الدلالة		0.01
	عدد أفراد المجتمع	80	80

المصدر: إعداد الطالبتين من خلال مخرجات spss

من خلال الجدول رقم (09) نلاحظ أن معامل الإرتباط بيرسون PEARSON قد بلغ قيمة (0.39) وهو معامل إرتباط دال عند مستوى الدلالة (0.01).

وهذا ما يبين أن هناك علاقة طردية موجبة ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، أي أن درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي والألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي لا علاقة لها بظهور العنف الجسدي و اللفظي حيث أن الزيادة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنوعيها لا يعني بالضرورة ظهور العنف الجسدي واللفظي، وبالتالي فإن الفرضية التي تنص على وجود على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة غير محققة، وهذا راجع إلى أن العنف المدرسي لا يرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية بل هناك عوامل و متغيرات أخرى تتحكم فيها كالعوامل الأسرية والمدرسية والاجتماعية، إضافة إلى أن الألعاب الإلكترونية تمتاز في بعض الأحيان بنواحي إيجابية تنمي الذاكرة و سرعة التفكير كما تطور حسّ المبادرة و التخطيط، و هذا يعني أن لها تأثيرات أخرى إيجابية تعود بالفائدة على شخصية الطفل.

نتائج الدراسة:

لقد توصلت هذه الدراسة و التي كانت بعنوان ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة إلى النتائج التالية:

- ✓ هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- ✓ هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- ✓ هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ضعيفة بيم ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المضمون السمعي وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة .

التوصيات و المقترحات:

من خلال تحليلنا لموضوع دراستنا و المتمثل في ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة دراسة ميدانية بمتوسطة ظهر وصاف و لغرض تفادي أو تخفيف آثار هذه الألعاب الإلكترونية فإن فرقة البحث توصي بما يلي:

- ✓ توعية و توجيه التلاميذ بمخاطر الألعاب الإلكترونية و كيفية الإستفادة منها في الجوانب الإيجابية
- ✓ تدريب الأطفال على ثقافة الحوار و الابتعاد عن العنف وحل المشكلات بالطرق السلمية.
- ✓ ضرورة مراقبة الأبناء من طرف الأسرة، في أوقات لعبهم و مراقبة اختياراتهم للألعاب بما يوافق أعمارهم.
- ✓ تحسيس التلاميذ بمخاطر العنف و آثاره السلبية على الصحة النفسية.
- ✓ تدعيم وعي التلاميذ المراهقين بخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- ✓ استغلال الألعاب الإلكترونية و توظيف مختلف أساليبها في التدريس كالألعاب التربوية الهادفة التي تنمي القدرة على التحليل و المهارات التي يحتاجها الطفل في تحقيق النمو العقلي و المعرفي.

خاتمة

خاتمة:

مع التطور الهائل للثورة التكنولوجية في الآونة الأخيرة انتشرت الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها بين الأطفال المراهقين والشباب، وما ساهم في هذا الانتشار مختلف المثيرات العالية الجودة كالصوت والصورة و الإضاءة، فأصبحت تأخذ معظم وقتهم، و في دراستنا هذه التي جاءت بعنوان ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وبعد عرض ومناقشة نتائجها تبين أن هناك علاقة طردية ضعيفة دالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية بنوعيها السمعية والقتالية وظهور العنف بنوعيه اللفظي والجسدي، وهذا راجع إلى أن العنف المدرسي يرتبط بمتغيرات وعوامل أخرى إلا أن هذا لا ينفي وجود العنف في مدارس أخرى وفي أطوار مختلفة، لذلك لا يمكن دراسة العنف من زاوية واحدة وإنما لا بد من دراستها من عدة جوانب وفي مؤسسات تربوية متعددة.

الملاحق

الملحق رقم01: يوضح أداة الدراسة

جامعة محمد الصديق بن يحيى –تاسوست– جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع

استمارة استبيان بعنوان:

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة المتوسطة

- متوسطة ظهر وصاف -

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص: إرشاد و توجيه

- ✓ **ملاحظة:** هذه الاستمارة بها عدد من الأسئلة التي تهدف إلى معرفة العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، ولإجابتكم لها أهمية كبيرة بالنسبة للبحث العلمي وعليه يرجى أن تكون صادقة ومعبرة عن الواقع.
- ✓ المطلوب منكم وضع علامة (X) أمام العبارة المناسبة لإجابتكم.

إن هذه المعلومات سرية ولا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

شكرا على تعاونكم وحسن تفهمكم.

من إعداد الطالبتين:

* زعفري حنان

* لعويسي خليدة

الأستاذ المشرف:

* د/ صيفور سليم

السنة الجامعية:2019/2018

أولا: البينات الشخصية:

- **الجنس:** ذكر ☐

أنثى ☐

- **العمر:** من 11 إلى 13سنة ☐ من 14 إلى 16 سنة ☐

- **المستوى الدراسي:** الأولى متوسط ☐ الثانية متوسط ☐ الثالثة متوسط ☐ الرابعة متوسط ☐

- هل تمارس الألعاب الإلكترونية: نعم ☐ لا ☐

ثانيا: الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي وذات المضمون السمعي.

الألعاب الإلكترونية		مدى التقييم		
	عزيزي التلميذ(ة) هل:	موافق	معارض	محايد
الألعاب الإلكترونية ذات المضمون القتالي	1- تمارس الألعاب الإلكترونية القتالية.			
	2- تقوم بتقليد أبطال اللعب الإلكترونية القتالية.			
	3- تقوم بإعادة المشاهد الموجودة داخل الألعاب الإلكترونية القتالية.			
	4- تشعر بالغضب عند عدم الفوز أثناء اللعب بألعاب إلكترونية قتالية.			
	5- تشعر بالإثارة والمتعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية.			
	6- تشعر بالكآبة بعد الانتهاء من اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية.			
	7- تتصرف بعدائية بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية			
	8- تجد صعوبة في التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية.			
	9- تجعلك الألعاب الالكترونية القتالية تشعر بالقوة والشجاعة.			
	10- تحس بالتعب الجسدي بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية.			

	11- تشعر بالتوتر والهلع أثناء رؤية مشاهد الألعاب الإلكترونية القتالية.				
الألعاب الالكترونية ذات المضمون السمعي	12- تمارس ألعابا إلكترونية قائمة على الصوت والكلام				
	13- تقوم بتقليد أصوات اللعبة الإلكترونية السمعية عند اللعب				
	14- تقوم بتنفيذ الأوامرالتي تتلقاها من اللعبة الإلكترونية السمعية				
	15- تشعر بالإثارة والمتعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعية				
	16- تجد صعوبة في التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعية.				
	17- تكتشف كلمات جديدة دخيلة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعية.				
	18- تكرر الكلمات الموجودة داخل مضمون الألعاب الإلكترونية السمعيةبعد الإنتهاء من اللعب				
	19- تجعلك الألعاب الإلكترونية السمعية متمردا على أوامر الآخرين				
العنف الجسدي	20- تقوم بشد شعر زملائك				
	21- تقوم بضرب زملائك				
	22- تقوم بجرح أعضاء جسمك بدون سبب				
	23- تفضل أسلوب الضرب أثناء لعبك مع زملائك				
	24- تهدد زملاءك بأدوات حادة				
	25- تقوم بالشجار مع المعلمين				
	26- تقوم بركل زملائك أثناء اللعب				
	27- تقوم بدفع زملائك أثناء اللعب				
	28- تقوم برمي الحجارة على زملائك				
	29- تقوم بصفع زملائك أثناء اللعب				
	30- تدخل في شجارات عنيفة مع التلاميذ دون سبب				

	31- تقوم بمضايقة زملائك داخل القسم			
العنف اللفظي	32- تنادي زملاءك بألقاب مكروهة			
	33- تقوم بسب وشتم المعلمين			
	34- تقوم بكتابة عبارات غير لائقة على الجدران			
	35- تقوم بسب وشتم زملائك			
	36- تقوم برفع صوتك على المعلمين (الصراخ)			
	37- تقوم بإهانة زملائك بغير سبب			
	38- تقوم بإحراج زملائك أمام الآخرين			
	39- تتوعد زملاءك بالإنتقام.			
	40- تقوم بنشر الأقاويل الملفقة عن زملائك.			

الملحق رقم 02: يوضح ترخيص الدراسة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية جيجل.
مصلحة التكوين والتفتيش
إرسال رقم: 2019/1.7/1269

مدير التربية
إلى السيد مدير
-متوسطة طهر وصاف.

الموضوع: ترخيص

المرجع: مراسلة نائب رئيس قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا بتاريخ: 25-04-2019.

السماح للطالبتين : **لعويسي خليدة-زعفري حنان** بتوزيع الاستبيان على تلاميذالمؤسسة قصد جمع المعلومات الممكنة من أجل إعداد مذكرة التخرج.

ابتداء من تاريخ: 28-04-2019 إلى غاية: 10-05-2019

ملاحظة: على الطالب الالتزام بالقانون الداخلي للمؤسسة.

جيجل في: 25-04-2019

ع / مدير التربية و بتفويض
رئيس مصلحة التكوين و التفتيش

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة في بعض متوسطات ولاية جيجل، ومن أجل ذلك تم تصميم استبيان مكّون من 40 بندا وزّع على 80 تلميذ .

وأسفرت نتائج الدراسة عن التالي:

- ❖ هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- ❖ هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- ❖ هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعية وظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، العنف المدرسي، المرحلة المتوسطة.

Résumé de l'étude:

Le but de cette étude était d'étudier la relation entre les jeux électroniques et l'émergence de violences à l'école aux élèves du cycle moyene de Jijel, et pour cela à crée un questionnaire de 40 questions qui a été distribué aux 80 élèves.
Les résultats de l'étude ont donné les résultats suivants:

- Il existe une relation statistiquement significative entre la pratique des jeux électroniques et l'émergence de la violence à l'école aux élèves du cycle moyene .
- Il existe une relation statistiquement significative entre la pratique des jeux de combat électroniques et l'émergence de violences physiques aux élèves du cycle moyene .
- Il existe une relation statistiquement significative entre la pratique des jeux sonores électroniques et l'émergence de violences verbales aux élèves du cycle moyene.

Mots-clés: jeux électroniques, violence à l'école, cycle moyen.