جامعة عمار ثليجي بالأغواط

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

الميدان: العلوم الإنسانية والاجتماعية

شعبة : العلوم الاجتماعية

الموضوع:

إتجاهات الأولياء نحو الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علم النفس

تخصص : علم النفس المدرسي

إعداد الطالبتين:

- طيبي فاطمة الزهراء
- خريصي نصيرة

إشراف الأستاذ:

د/عون علي

لجنـــــة المناقشـــــة

الاسـم واللقــب	الرتبـــــة	الجامعـــة	الصفـــــة
صخري محمد	أستاذ محاضر"أ"	الأغـــواط	رئيســـــا
عون علي	أستاذ محاضر"أ"	الأغـــواط	مشرفـا ومقررا
جخدم فتيحة	أستاذ محاضر"ب"	الأغـــواط	عضـوا مناقشـا

السنة الجامعية 2019/2018

بسم الله الرحمن الرحيم

الشكر والعرفان

الشكر والحمد لله جلى في علاه فإليه ينسب الفضل كله على توفيقنا ليبلغ الجهد مبتغاه

أقدم أسمى عبارات الشكر والامتنان للأستاذ"عون علي " أولا وليس أخرا لقبوله

الإشراف على هذا العمل وثانيا على توجيهاته القيمة وإرشاداته وسعة صدره في تقبل

تساؤلاتنا والإجابة عن استفساراتنا إجابة شافية ووافية وتقديمه النصائح لنا حيث لم يبخل

علينا بأي شيء كما لايفوتنا أن نقدم الشكر الجزيل إلى الأساتذة الذين قبلوا تحكيم

أداة الدراسة وشكر إلى كل من ساعدنا لإتمام هذا العمل ولو بكلمة ونتوجه بالشكر

لجميع الأساتذة عامة وأساتذة علم النفس المدرسي خاصة دون أن ننسى مدراء

المدارس الابتدائية الذين توجهنا لهم في هذه الدراسة على مساعدتهم لنا وتفهمهم

لنا.

إلى كل من مد لنا يد العون من بعيد أو من قريب

إهـــــــداء

قال الله عز وجل"وقضى ربك ألا تعبدوا لا إياه وبالوالدين إحسانا إما يبلغن عندك الكبر أحدهما أو كلاهما فلا تقل لهما أف ولا تنهرهما وقل لهما قولا كريما واخفض لهما جناح الذل من الرحمة وقل ربي ارحمهما كما ربياني صغيرا" صدق الله العظيم

إلى الذي تاهت الكلمات في وصفه وعجز اللسان في ذكره إلى من علمني العطاء بدون انتظار إلى سندي وعوني وقدوتي إلى من كلله الله بالهيبة والوقار إلى من أحمل إسمه بكل افتخار أبي الغالي حفظه الله ورعاه

إلى نور العيون ورمش الجفون والسر المكنون والعقل الموزون والصدر الحنون إلى البلسم الشافي والقلب الدافي والحنان الكافي إلى التي أحاطتني بسياج حبها إلى التي كان دعائها سر نجاحي إلى أروع ما في الوجود أمي الغالية أطال الله في عمرها وحفظها

إلى الذين معهم كبرت وعليهم اعتمدت إلى الشموع المتقدة الذين بوجودهم اكتسبت قوة ومحبة لاحدود لها إلى جميع إخوتي وأخواتي وخاصة أختي الصغيرة "إيمان"

ولايفوتني أن أهدي ثمرة جهدي إلى صاحبة القلب الحنون جدتي حفظها الله ورعاها وأمدها بالصحة والعافية ولايفوتني أن أهدي ثمرة هذا العمل إل الغائب عن الدنيا الحاضر في فؤادي أبي الثاني "محمد" رحمه الله وأسكنه فسيح جنانه،إلى زوجة عمي حفظها الله إلى جدي وجدتي إلى جميع أخوالي وخالاتي إلى جميع عماتي،إلى جميع عائلة "خريصي ونجار" إلى أختي ورفيقتي طوال مشوارنا الدراسي وتقاسمت معها هذا العمل "فاطمة طيبي" إلى كل طلبة علم النفس المدرسي

إلى من قبل الإشراف على هذه المذكرة الأستاذ "عمون علي"

الى كل من كان سببا في نجاحي ومنبعا لقوتي إلى من أحمل لهم في قلبي الكثير وعجزت كلماتي عن وصفهم.

نصـــيـــــــرة

إهـــــــداء

الحمد الله الذي أنار لنا دربنا ومهد لنا إلى إتمام هذا العمل الذي هو ثمرة جهدنا وسعينا

إلى من أرضعتني الحب والحنان ، والى رمز التضحية وبلسم الشفاء ، إلى أغلى إنسان في الجود

أمي الحبيبة اطال الله في عمرها وحفظها

إلى من تجرع الكأس فارغا ليسقيني قطرة حب إلى من كلت أنامله ليقدم لي لحظة سعادة إلى من

حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي الطريق العلم ، وعلمني معنى الحياة و الكفاح ، إلى القلب

الكبير أبي الغالي . حفظه الله ورعاه

إلى توأم روحي ورفيقات دربي ... إلى صاحبات القلوب الطيبة إلى من رافقتاني منذ أن حملت

حقائب صغيرة معهن وسرت الدرب خطوة بخطوة أخواتي الغاليات أمينة ، وحليمة"

إلى رفيق دربي رغم صغر سنه يبقى هو قدوتي وسنديفي الحياة أخي الحبيب"لخضر"

إلى القلب الطاهر ورقيق والنفس البريئة إلبسمة البيتأخي «محمد الأمين"

إلى صديقتي الحبيبة التي هي بمثابة الأخت وهبة طيبي

إلى رفقتي و حبيبتي و صديقتي الصدوقة نصيرة وفقها الله

إلى كل من جمعتني بهم الحياة من قريب او بعيد

الى كل عائلة طيبي وغريبي و بلجنان

إلى الذي قبل الإشراف على هذا العمل المتواضع رغم انشغاله الدكتور عون علي

إلى كل جميع دكاترة و أساتذة قسم علم النفس

إلى كل طلبة ماستر علم النفس المدرسي دفعة 2019/2017

فاطمة الزهراء

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة الى معرفة اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال إجراءات دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة الاغواط.

ولقد طبقت الدراسة في ابتدائيتين تم توزيع الاستبيان على التلاميذ مع العلم أن الاستبيان موجه للأولياء حيث بلغ عدد العينة 40 ولي من الجنسين من مختلف المستويات التعليمية وسعينا من خلال هذه الدراسة الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

– ما اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟

وقد أدرجت مجموعة التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

– ما البعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟

– هل توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف الجنس؟

– هل توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف المستوى التعليمي؟

بالإضافة الى تحديدأهداف الدراسة أهمها:

– التعرف على اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة.

حيث اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي نمطه تحليلي.

وفي الأخير توصلت الدراسة الى النتائج التالية :

– هناك تأثير متوسط للألعاب الالكترونية العنيفة على تلاميذ المرحلة الابتدائية

– البعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية هو البعد السلوكي.

– لاتوجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها على تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف الجنس.

– لاتوجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها على تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف المستوى التعليمي.

الكلمات المفتاحية: الإتجاهات ، الألعاب الإلكترونية،العنف،الطفولة.

Abstract

This study aims to identify the attitudes of the parents towards violent electronic games among primary school students through field study procedures on a sample of parents in the city of Laghouat.

The study was implemented in two primary schools. The questionnaire was distributed to the students. The questionnaire was directed to the parents. The sample consisted of 40 male and female teachers from different educational levels. In this study, we sought to answer the main question:

- What are the parents' attitudes towards violent electronic games among primary school students?

The sub-set of questions was listed as follows:

- What is the most influential dimension to primary school students?
- Are there differences in the attitudes of parents towards violent electronic games among primary school students by sex?
- Are there differences in the attitudes of the parents towards violent electronic games among primary school pupils according to the level of education?

In addition to determining the objectives of the study, the most important:

- Identify the attitudes of the parents towards violent electronic games.

The study relied on descriptive method of analytical style.

Finally, the study reached the following results:

- There is an average impact of violent electronic games on primary school students
- The most influential dimension to primary school students is the behavioral dimension.
- There are no differences in the attitudes of parents towards violent electronic games and their impact on primary school students by sex.
- There are no differences in the attitudes of the parents towards violent electronic games and their impact on primary school students according to the level of education.

Keywords: trends, electronic games, violence, childhood.

فهرس المحتويات

الرقم	المحتويات	الصفحة
	تشكر	
	إهداء	
	ملخص الدراسة بالعربية	
	ملخص بالإنجليزية	
	مقدمة	1
	الفصـــــــل الأول الإشكاليـــــــة وإعتبارتهـــــا	
	إشكالية الدراسة	6
2	فرضيات الدراسة	8
3	أسباب إختيار الموضوع	8
4	أهمية الدراسة	9
5	أهداف الدراسة	9
6	تحديد المفاهيم الاجرائية	10
7	دراسات السابقة	10
	الفصـــــــل الثانـــــي :الاتجاهـــــــات	
	تمهيد	18
1	مفهوم الاتجاهات	19
2	تصنيف الاتجاهات	21
3	مكونات الاتجاهات	23
4	خصائص الاتجاهات	24

5	وظائف الاتجاهات	**25**
6	نظريات الاتجاهات	**26**
7	طرق قياس الاتجاهات	**27**
	خلاصة الفصل	**29**
	الفصـــــل الثالـــث الألعـــاب الإلكترونيـــة	
	تمهيد	**32**
1	– ماهية اللعب	**33**
1-1	تعريف اللعب	**33**
1-2-	أهمية اللعب	
2	أنواع اللعب	**34**
3	وظائف اللعب	**37**
4	نظريات اللعب	**38**
	– ماهية الألعاب الالكترونية	**39**
1	مفهوم الألعاب الالكترونية	**39**
2	أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها	**40**
3	تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل	**46**
	خلاصة الفصل	**48**
	الفصـــل الرابـــع الإجـــراءات الميدانيـــة للدراســـة	
	تمهيد	**51**
1	منهج الدراسة	**52**
2	العينة و مواصفاتها	**52**
3	حدود الدراسة	**53**

4	الدراسة الاستطلاعية	**54**
5	أدوات جمع البيانات	**54**
6	الخصائص السيكومترية	**55**
7	إجراءات التطبيق	**57**
8	الأساليب الإحصائية	**57**
	خلاصة الفصل	**58**
	الفصـــــــل الخامـــــــس عرضوتفسيرومناقشة النتائج	
	تمهيد	**61**
1	عرض وتفسير ومناقشة الفرضية العامة	**62**
2	عرض وتفسير ومناقشة الفرضية الأولى	**63**
3	عرض وتفسير ومناقشة الفرضية الثانية	**64**
4	عرض وتفسير ومناقشة الفرضية الثالثة	**65**
	الاستنتاج العام	**67**
	خاتمة	**69**
	قائمة المراجع	**71**
	الملاحق	**I**

فهرس الجداول

رقم	الجدول	الصفحة
1	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	52
2	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للولي	53
3	يبين معامل الثبات للاستبيان	55
4	صدق المحكمين	56
5	يبين صدق التميزي للاستبيان	56
6	يبين اتجاه الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة	62
7	يوضح ترتيب الأبعاد من خلال المتوسطات الحسابية.	63
8	يوضح الفروق بين الجنسين نحو الألعاب الالكترونية العنيفة	64
9	يوضح اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة و تأثيرها على تلاميذ المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير المستوى التعليمي	65

قائمة الأشكال

رقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	يوضح تصنيف الاتجاهات	22
02	يوضع التفاعل و الترابط بين مكونات الاتجاهات	24

فهرس الملاحق

رقم	عنوان الملحق	الصفحة
01	**استبيان**	I
02	**نتائج الخصائص السيكومترية**	VII

مقدمة

مقـدمـــــــــــــة:

حظي موضوع الألعاب الالكترونية باهتمام العديد من الباحثين الذين حاولو الوقوف على سبب انتشار هذه الألعاب بشكل كبير حيث أصبح الأطفال ينجذبون إلى هذه الألعاب خاصة العاب الجيل الجديد على غيرها من الألعاب التقليدية القديمة فانتشار هذه الألعاب بتقنيات متطورة من خلال الكومبيوتر والعاب الفيديو ،بلايستيشن وحتى الألعاب الموجودة على الهواتف الذكية حيث أصبحت هذه الألعاب وأخرى ذات أهمية كبيرة في حياة الأطفال بمختلف الأعمار بحيث فرضت نفسها عليه ، لايكاد يخلو بيت من وجود هذه الألعاب وبالخصوص لاتخلو غرفة من غرف الأطفال من هذه الألعاب حيث أصبح الأولياء يشترونها لأولادهم بكثرة واستحوذت على عقول الأطفال ماجعلها بمثابة الإدمان الذي يهدد الأطفال بشكل كبير حتى ولو كانت هذه الألعاب لها جانب ايجابي من جهة فهي أيضا لا تخلو من كونها سببا في ظهور بعض سلوكات لدى الأطفال من خلال ممارسة هذه الألعاب خاصة التي تحتوي على العنف والقتال ماجعلت الطفل يقلد هذه الألعاب وتأخذ كل اهتماماته ووقته من خلال الممارسة اليومية لها وذلك راجع لعنصر التشويق والجذب الذي تحويه هذه الألعاب بما فيها من خيال ومغامرة

ولعل أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة فأطفال المجتمع الالكتروني عرضة لايجابيات وسلبيات ذلك المجتمع فمن ناحية يذهب المتحمسون لايجابيات المجتمع الالكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلمو بشكل أفضل منه خلال إيجاد بيئات لتعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيها ،ومن ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم لتواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة. (مريم قويدر،2012،13)إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة ساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب بدأ يثير تساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع ، وحتى الأولياء الذين يعتبرون عنصر المهم في حياة الطفل سواء الأم أو الأب لذا تطلب معرفة اتجاه كل منهما نحو هذه الألعاب و حول الأثارها المعرفية والانفعالية وأصبح هذا الموضوع مثار للجدل القائم بين العلماء وانقسم العلماء الى فريقين مابين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الالكترونية وبين متشائمين وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج

والافتراضات التي لايمكن تجاهلها مع اقتناعنا بان هذه الألعاب سيكون لها دور في عمليتي التعلم والتعليم العمليات المعرفية الشحروري والريماوي(2011)

فاللعبة الالكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروض عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو ثقافية أو الإيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب (مريم قويدر ،مرجع سابق،15)

فنظرا لهذا الانتشار الكبير لهذه الألعاب الالكترونية خاصة العنيفة،بحيث اخذ هذا الجانب حيزا مهما من تفكير الباحثين والآباء واختلفت اتجاهاتهم حول الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب على الأطفال وعلى سلوكاتهم والأبعاد التي تأخذها الممارسة الدائمة لها وانعدام الرقابة الوالدية عليها بحيث أصبحت تهدد الأطفال من خلال سلوكات التي يظهرها الأطفال بدرجات متفاوتة كالاعتداءات على الذات أو على الآخرين لذلك تتجه دراستنا نحو محاولة معرفة اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وطبقا لموضوع دراستنا قمنا بتقسيم الدراسة إلى إطار منهجي وإطار نظري وجانب ميداني نلخص محتواها في الأتي:

بخصوص الإطار المنهجي لدراسة تناولنا فيه إشكالية وتساؤلات الدراسة وفرضيات الدراسة ،أسباب اختيار الموضوع ،أهمية وأهداف الدراسة ،تحديد المفاهيم الإجرائية والدراسات السابقة

أما الإطار النظري يحتوي على فصلين:

الفصل الثاني خاص بالاتجاهات حيث تناولنا فيه عدة عناصر مهمة مفهوم الاتجاهات وتصنيف الاتجاهات،مكونات الاتجاهات،خصائص الاتجاهات ،نظريات الاتجاهات إضافة إلى طرق قياس الاتجاهات ووظائف الاتجاهات.

في حين تطرقنا في الفصل الثالث إلى الألعاب الالكترونية حيث قسمنا الفصل إلى جزئين الأول عن ماهية اللعب تناولنا فيه تعريف اللعب وأهميته وأنواع اللعب ووظائف اللعب ،نظريات اللعب أما الجزء الثاني فكان يخص الألعاب الالكترونية تناولنا فيه مفهوم الألعاب الالكترونية وأنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها إضافة إلى تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل.

أما الجانب التطبيقي للدراسة فتناولنا فيه فصلين:

فصل الرابع عن الإجراءات الميدانية للدراسة ويتضمن هذا الفصل المنهج وعينة الدراسة ومواصفاتها الدراسة الاستطلاعية وحدود الدراسة ،أدوات الدراسة ،الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة ،إجراءات التطبيق الأساليب الإحصائية

أما الفصل الخامس والأخير فيتضمن عرض وتفسير ومناقشة نتائج حيث قمنا في هذا الفصل بعرض وتفسير ومناقشة نتائج فرضية العامة والفرضيات الفرعية

الفصل الأول
الإشكالية وإعتباراتها

الفصـــــل الأول الإشكاليـــــــــــــة وإعتباراتهـــــــــا

1- إشكالية الدراسة

2- فرضيات الدراسة

3- أسباب إختيار الموضوع

4- أهمية الدراسة

5- أهداف الدراسة

6- تحديد المفاهيم الاجرائية

7- دراسات السابقة

1/الإشكالية:

تشير بعض الدراسات إلى أن العمل في صناعة الألعاب الالكترونية بدا في نهاية القرن التاسع عشر وأصبحت منتشرة في عام 1981مع توسع انتشار تكنولوجيا الإعلام والاتصال في العقدين الآخرين من القرن العشرين انتشر استخدام هذه الألعاب في المنازل ومراكز الألعاب وبشكل غير مسبوق.

الزيودي (2015)

ونظرا لانتشار العديد من الوسائل التكنولوجية وتنوعها ماجعلها تحول العالم إلى قرية صغيرة دون حواجز وذلك من خلال الاختراعات الحديثة والمتطورة التي زاد الطلب عليها وأصبحت إدمانا بالنسبة للبعض مثل الهواتف الذكية والحواسيب وغيرها وذلك لما تحويه من تقنيات متطورة وتوفرها على العديد من الألعاب وخاصة الألعاب لالكترونية التي تمتاز بعناصر الجذب والتشويق لما تحويه من رسوم وألوان والخيال والمغامرة مايجعل الطفل يرتبط بها ويمارسها بشكل كبير وتأخذ معظم وقته على اعتبارها مسلية بالنسبة له وتجعله يفرغ فيها كل طاقاته ويحاول من خلالها إثبات شخصيته وقدراته من خلال الممارسة الدائمة لها فهناك ألعاب تنمي التفكير وحل المشكلات عند الطفل هذا مايعلل تعلق بعض الأطفال بها.

حيث تعد الألعاب الالكترونية الوسيلة الأكثر شيوعا بين الأطفال لتمضية أوقات الفراغ باحثين عن الترفيه والراحة فيها،فهي ألعاب تبث البهجة والسرور في نفوس اللاعبين فيمضون الساعات المتواصلة دون كلل أو ملل وفي الوقت الذي أصبحت صناعة الألعاب الالكترونية قطاعا اقتصاديا لايستهان بها لأنها عادت مصدر قلق الأهالي والحكومات بعد توارد الأخبار عن العديد من حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب الجلوس أمام الشاشات الالكترونية لأيام متواصلة والتشكيك في مضامين الألعاب الالكترونية وترويجها للعنف والقتل مما أدى إلى ظهور سلبيات لهذه الألعاب وتسليط الضوء عليها من قبل الباحثين. (سارة محمود عبد الرحمن حمدان،2016،4) حيث تختلف اتجاهات الأولياء نحو هذه الألعاب الالكترونية

فهناك ألعاب تعتمد اعتمادا مباشرا على زرع العنف داخل الطفل كألعاب الاكشن والألعاب القتالية والعاب القوة فهذا النوع من الألعاب هدفها الوحيد تجسيد العنف وجعل الأطفال يشعرون أنهم أبطال من خلال تقمص شخصيات الأبطال التي يشاهدونها إضافة إلى أن هذه الألعاب الالكترونية تجعلهم يطلقون على أنفسهم أسماء أولئك الأبطال هذا مازاد من انتشار السلوكات العنيفة بينهم ومادفعهم لهذه السلوكات هو مشاهد العنف ومحاولة تجسيده من خلال التقليد الأعمى لما تم مشاهدته هذا راجع لتأثير القوي لهذه

الألعاب على الأطفال ومن مختلف الأعمار حيث أصبحت هذه الألعاب سببا في ظهور العديد من السلوكات لدى الأطفال وانتشارها بشكل كبير خاصة الألعاب الالكترونية العنيفة.

فنتيجة لتعدد هذه الألعاب الالكترونية العنيفة وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والاجتماعية المختلفة على الأطفال وتشير مايا (mai 2010) انه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الالكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال. مفلح،(2016)

ومما لاشك فيه أن تلك تغيرات التي تطرأ على سلوكات الطفل سواء ايجابية أو سلبية يكون السبب الرئيسي فيها هو دون شك هذه الألعاب التي أصبحت أهم شيء في حياة الطفل وملاذه الوحيد للهروب من جو الدراسة.

جاءت هذه الدراسة كمحاولة لمعرفة اتجاهات الاولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى طفل المرحلة الابتدائية ومن هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا تتمحور حول هذا الموضوع وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح الاشكالية التالية:

- ما اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

ومنه نطرح التساؤلات التالية:

1-ما البعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

2-هل توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف الجنس ؟

3-هل توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بالاختلاف المستوى التعليمي؟

2/فرضيات الدراسة:

للإجابة على الأسئلة السابقة تم صياغة الفرضية العامة وفرضيات الفرعية التالية :

الفرضية العامة:

1- اتجاه الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية سلبي.

الفرضيات الفرعية:

1-البعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية على الترتيب البعد السلوكي،البعد المعرفي ،البعد الوجداني .

4-توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف الجنس.

5-توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف المستوى التعليمي .

3/أسباب اختيار الموضوع:

من بين الأسباب التي أدت إلى اختيار الموضوع مايلي:

1-الرغبة الشخصية في دراسة هذا الموضوع لأنه يدخل ضمن مجال تخصصنا الدراسي علم النفس المدرسي

2-انتشار المتزايد للألعاب الالكترونية العنيفة

3-انعدام الرقابة في دخول هذه الألعاب الالكترونية العنيفة.

4- معرفة السبب الرئيس في اقتناء العائلات للألعاب الالكترونية.

5-قلة الدراسات التي تناولت مشكلة البحث رغم أهمية و حساسية الموضوع.

6-البحث في الآثار السلبية لهذه الألعاب على سلوكات الأطفال لأنهم أكثر شريحة معرضة للخطر.

7-استطلاع رأي أولياء الأمور حول هذه الألعاب الالكترونية العنيفة ومدى تأثيرها على الأطفال وعلى سلوكاتهم.

8-مدى تأثير هذه الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوكات الطفل بشكل عام.

4/أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في أهمية الموضوع المدروس وحساسية المرحلة وهي مرحلة الطفولة من (8-11 سنة) تعتبر منعرجا حاسما في حياة الطفل من خلال بناء معالم شخصية لديه بالإضافة إلى إن أهمية هذه الدراسة تعود كذلك إلى معرفة أراء الأولياء واتجاهاتهم نحو الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على بعض السلوكات العدوانية للوقوف على حقيقة هذه المشكلة ودرجة تأثيرها من خلال نتائج الدراسة من اجل الوصول لتوصيات وحلول للمشكل والكشف على الأهداف والنوايا الخفية للغرب في دس هذا النوع من الألعاب الالكترونية بين أطفالنا كونهم هم شباب المستقبل إضافة إلى تزويد المكتبة والباحثين بمرجعية لواقع هذه الألعاب الالكترونية فهذه الدراسة هي بمثابة انطلاقة لدراسات جديدة حول موضوع الألعاب الالكترونية إضافة إلى تقديم إضافة علمية في التخصص.

5/أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة للوصول إلى الأهداف التالية :

*التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوك الأطفال.

*تقدير حجم الأثر المحتمل للألعاب الالكترونية على بعض السلوكات لدى الطفل.

*الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين الأطفال.

*الكشف عن دوافع إقبال الأطفال على هذه الألعاب بشكل كبير.

*التعرف على اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة.

*معرفة أسباب تفاقم هذه الظاهرة وأثرها على السلوك للحد من تأثيرها السلبي أو التقليل منه.

*إعطاء نظرة للباحثين مستقبلا لتطرق إلى جوانب لم نتطرق إليها .

6/تحديد مفاهيم الإجرائية :

تعريف الاتجاه :

اصطلاحا:

-تعريف بورت (bogardus) فيعرف الاتجاه على انه الميل الذي ينحو بالسلوك قريبا من بعض عوامل البيئة أو بعيدا عنها ويضفي عليها معايير موجبة اوسالبة تبعا لانجذابه لها أو نفوره منها.(فاطمة المنتصر،2000، 33-34)

التعريف الإجرائي: ترى الباحثتين أن الاتجاه هو ميل الفرد نحو تقييم موضوع ما حسب استعداداته وتجاربه السابقة بالإيجاب أو السلب من خلال تأييده للموضوع أو معارضته .

-**تعريف الإجرائي للألعاب الالكترونية العنيفة:** ترى الباحثتين أنها ذلك النوع من الألعاب الالكترونية التي تدفع بالطفل إلى ممارسة العنف والعدوان ، نتيجة لما شاهده حيث يكتسب من خلالها سلوكات يرفضها المجتمع .

7/ دراسات السابقة:

إن أي دراسة علمية لايمكنها أن تنطلق من فراغ لابد من الاعتماد على دراسات سابقة من خلالها نتمكن من رصد الظاهرة وتحديد موقعها بحيث تدفعنا للمضي قدما في البحث من جديد في ضوء دراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة من خلال إدخال متغيرات جديدة عليه قد تناولنا موضوع اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث كانت الدراسة في هذا الموضوع مجحفة نوعا ما وقليلة برغم أهمية الموضوع وحساسيته سنعرض بعض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك:

1- دراسة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال بعنوان " **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**" من إعداد مريم قويدر في جامعة الجزائر-3- كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم و الاتصال تخصص مجتمع المعلومات سنة (2011- 2012)

حيث تمحورت إشكاليتها أساسا على:

معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

و من هذه الإشكالية العامة تندرج بعض التساؤلات و المتمثلة فيمايلي:

– مامكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟

–مامدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟

–ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

–ماهي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟

–هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية الطفل الجزائري؟

–مامدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

–ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

حيث كانت نتائج الدراسة هي أغلبية يمارسون الألعاب في العطل والمناسبات فهي تعمل بتخطيط من صياغتها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل و لصغره فهو لايعي مدى خطورة هذه الألعاب على سلوك و القيم و التقاليد و الدين .

2– دراسة مقدمة لنيل شهادة ماستر في العلوم الاجتماعية بعنوان "**الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي** "من إعداد الطالبتين : "**سعادو هناء وبن مرزوق نوال** " في جامعة خميس مليانة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية سنة(2016/2015)

حيث تتمحور الإشكالية أساسا على :

ماهو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال المتمرسين بمرحلة الابتدائية ؟

ومن هذه الإشكالية العامة تندرج بعض التساؤلات والمتمثلة فيمايلي:

– هل هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني ؟

– هل يتغذى العنف المدرسي من حيث استهلاك الألعاب الالكترونية العنيفة لدى الأطفال؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة وظاهرة العنف المدرسي ومدى استهلاك الطفل لهذه الألعاب أما بالنسبة للجانب التطبيقي فقدمت تحليل معطيات الخاصة بالفرضيات وعرض نتائج من خلال هذه النتائج التي توصلت إليها الدراسة تم تقديم بعض التوصيات.

3- دراسة مقدمة لنيل شهادة ماستر في الإعلام والاتصال بعنوان"**أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري** " دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي من إعداد الطالبة " **أميرة مشري**" في جامعة أم البواقي كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية قسم العلوم الإنسانية تخصص علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة سنة(2017/2016)

حيث تمحورت اشكاليتها أساسا على :

ماهو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ؟

ومن هذه الإشكالية العامة تندرج بعض التساؤلات والمتمثلة فيما يلي:

-ماهي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من منظور الأولياء؟

-ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلميذ منظور الأولياء؟

-هل تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ من منظور الأولياء ؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي إضافة إلى تطرق هذه الدراسة في الجانب التطبيقي لتحليل نتائج كل تساؤل من التساؤلات المطروحة واستخدام الاستبيان وتحليل نتائجه وانتهى البحث بالخاتمة كاستنتاج عام لما تناولته الدراسة .

4- دراسة مقدمة لنيل شهادة ماجستير في علم الاجتماع بعنوان" **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي** " **من إعداد الطالبة** "**برتيمة سميحة** " في جامعة بسكرة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية سنة (2017/2016)

حيث تمحورت اشكاليتها أساسا على :

-هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي ؟

ومن هذه الإشكالية العامة تندرج بعض التساؤلات والمتمثلة فيمايلي:

-هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي؟

-هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف الغير المادي؟

حيث تطرقت هذه الدراسة لمعرفة علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي بالإضافة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي وعلاقتها بالعنف الغير المادي أما الجانب التطبيقي تم استخدام الاستبيان والمقابلة وتحليل البيانات وعرض النتائج.

التعقيب على الدراسات السابقة

كل الدراسات السالفة الذكر كانت في مختلف ولايات الجزائر؛فمثلا دراسة مريم قويدر" (2012) بالجزائر العاصمة، "سعادو هناء وبن مرزوق نوال "(2016) بعين الدفلى ، "أميرة مشري " (2017) بأم البواقي ودراسة "برتيمة سميحة"(2017) بالوادي .

1- من حيث نوع العينة:

هناك تباين من حيث أفراد العينة التي أجريت عليها الدراسات السابقة بعضها أجريت على الأطفال المتمدرسين بالمدارس الابتدائية كدراسة "مريم قويدر" ودراسة "سعادو هناء وبن مرزوق نوال" ،أما دراسة "برتيمة سميحة " فكانت على تلاميذ المتوسط ،أما فيما يخص دراسة "أميرة مشري فكانت العينة من الأولياء ،وقد اتفقت معظم الدراسات في كونها اعتمدت في دراستها على الجنسيين(ذكور وإناث) وهي بذلك تتفق مع الدراسة الحالية التي ركزت على متغير الجنس.

2- من حيث أدوات البحث:

لقد اختلفت الدراسات من حيث نوع الأداة المستخدمة، فقد استخدمت بعض الدراسات مثل دراسة "أميرة مشري" (2017) الاستبيان كأداة للقياس في حين استخدمت دراسة "مريم قويدر "(2012) الاستبيان والمقابلة والملاحظة أما دراسة "سعادو هناء وبن مرزوق نوال" (2016) استخدمت الملاحظة المباشرة واستمارة المقابلة ،ودراسة "برتيمة سميحة "(2017) استخدمت الملاحظة والاستبيان والمقابلة كأداواة لجمع المعلومات.

3- من حيث النتائج:

يتضح من أغلب الدراسات السابقة أن هناك تباين واختلاف في النتائج، فمن خلال العرض السابق لنتائج تلك الدراسات، وُجد أن جميع الدراسات السابقة فيما يخص الفروق في المتغير الرئيسي تبعا للمتغيرات التي تناولتها الدراسة الحالية، فقد وجدت اتفاق في بعض من الدراسات السابقة المحصل عليها، في حين تفردت الدراسة الحالية ببعض المتغيرات التي لم تتناولها باقي الدراسات، فتبعا لمتغير الجنس فقد

اتفقت كل دراسات كدراسة "أميرة مشري" (2017) ودراسة "مريم قويدر" (2012) ،ودراسة "سعادو هناء وبن مرزوق نوال "(2016) ودراسة "برتيمة سميحة"(2017) كل دراسات تناولت متغير الجنس لكن يظهر الاختلاف من خلال العينة فهناك دراسات تناولت متغير الجنس بالنسبة للأطفال المتمدرسين وأخرى بالنسبة لتلاميذ المتوسط ودراسات تناولت متغير الجنس بالنسبة للأولياء .

أما فيما يتعلق بالمستوى التعليمي فلا توجد دراسة من دراسات السابقة التي تم عرضها تناولت متغير المستوى التعليمي الذي تناولته الدراسة الحالية.

بعد العرض السابق للدراسات السابقة من حيث نوع وحجم العينة والأدوات المستخدمة والنتائج، فالملاحظ قلة الدراسات المرتبطة مباشرة بالبحث الحالي، في حين لم توجد دراسات تناولت اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية هذا على حد علــم الباحثتان.

إن عرضنا للدراسات السابقة يستفاد منه في توضيح خطوات الدراسة الحالية كالآتي:

-التعرف على أدبيات الدراسة فيما يتعلق بمفهوم الاتجاهات والألعاب الالكترونية، لفهم المصطلحات ودعم الإطار النظري.

-التعرف على المناهج المتبعة حتى نتمكن من اختيار المنهج المناسب، وكذا الأساليب الإحصائية، والتعرف على الأدوات التي استخدمت في الدراسات حتى نستفيد منها.

-التعرف على النتائج التي توصل إليها الباحثون في دراستهم السابقة للاستفادة منها في تفسير نتائج الدراسة الحالية.

-مقارنة نتائج الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية من أجل التعرف على أوجه الاتفاق والاختلاف بينها.

الفصل الثاني
الإتجاهات

الفصـــــــــــل الثانـــــــي : الاتجاهـــــــــــات

تمهيد

1/مفهوم الاتجاهات

2/تصنيف الاتجاهات

3/مكونات الاتجاهات

4/خصائص الاتجاهات

5/وظائف الاتجاهات

6/النظريات المفسر للاتجاهات

7/طرق قياس الاتجاهات

خلاصة الفصل

تمهيد

يكتسب الفرد خلال حياته مجموعة من المواقف ، و الاستعدادات تجعله يُقَّيِم بالسلب أو الإيجاب مواضيع مختلفة في البيئة ، و هذا التقييم يعرف بالاتجاه حيث هو إدراك الفرد و مشاعره القوية نحو الناس و نحو المواقف و الموضوعات فهي تتكون نتيجة الخبرات و المعلومات و المواقف في حدود القيم وثقافة الفرد التي يعيش فيها

فالاتجاه ظاهرة نفسية اجتماعية و هو مجال خصب لدراسات و البحوث العلمية على جميع المستويات ذلك لأن هذا الموضوع له أهمية تطبيقية كما له أهمية اكادمية.

سنتطرق في هذا الفصل إلى أهم الجوانب المتعلقة بهذا الموضوع .

1/مفهوم الاتجاهات

إن مفهوم الاتجاه يشكل إشكالية من إشكاليات علم النفس حيث هناك تباين حول وجهات نظر لكثير من علماء النفس و علماء الاجتماع و حتى بين علماء التخصص الواحد ، سنحاول أن نقدم هذا التباين حسب القيم و المواقف المعينة ، و السلوك اللفظي و الفعلي و العواطف نحو موضوعات معينة ، هذا ما يبرر هذا التباين

تفيد المراجع بان هربرت سبنسر H– SPENSER أول من استخدم مفهوم الاتجاهات ، حيث قال في كتابه " المبادئ الأولى THE FIRST PRIMIPLE عام 1962" إن وصولنا إلى أحكام صحيحة في المسائل الجدلية يعتمد إلى حد كبير على أن الاتجاه الذهني الذي نحمله في أثناء إصغائنا إلى هذا الجدل أو الاشتراك فيه (عبد الله شمت المجيدل ،101،2006)

كما عرف جوردن آلبرت حيث كان من أوائل المهتمين بمفهوم الاتجاه الذي وصف الاتجاه "بأنه إحدى حالات التهيؤ و التأهب العقلي العصبي التي تنظمها الخبرة ، وما يكاد يثبته الاتجاه حتى يمضي مؤثرا و موجها للاستجابات الفرد للأشياء و المواقف المختلفة فهو بذلك ديناميكي عام.

(محمد عبد العزيز العرباوي،2007، 9)

و يعرف كل من كرتش و كرتشفيلدKRECH&CRUTFIELD " فالاتجاه هو تنظيم مستمر للعمليات الانفعالية و الإدراكية و المعرفية إزاء بعض جوانب المجال الذي يعيش فيه الفرد "

كذالك يعرفه ليفين LIVIN " بأنه ذو بنية وجدانية تعمل في التفاعل مستمر لتحديد السلوك التالي "

(بعوش هدى ،2012،ص:32)

كما عرف بيتروفسكي و ياروتفسكي الاتجاهات بأنها " استعداد الشخص أو نزعته المسبقة في توقع شيئ أو موقف محدد ، وهي حالة تكفل الطابع المستقر و الهادف للنشاط اللاحق فيمل يتعلق بهذا الشيء" (بتروفسكي وياروتفسكي ،1996، 36)

و يعرف بوجاردسE.BOGARDUSالاتجاه قائلا " بأنه ميل الفرد الذي ينحو سلوكه تجاه معين عناصر البيئة و بعيدا عنها متأثرا في ذلك بالمعايير الموجبة أو السلبية تبعا لقربه من هذه معايير أو بعده عنها " وهو يشير بذلك إلى مستويين للتأهب هما أن يكون لحظيا أو يكون ذات أمد بعيد.

(محمد عبد العزيز ، نفس المرجع السابق ، 9-10)

و عرف آخرون الاتجاه بأنه مظهر من مظاهر التكوين الهرمي للشخصية و هي تسفر بذلك عن القيم التي ترسب في أعماق الفرد و ترتبط بحاجاته و ترجع مقومات الاتجاه إلى مستوى المعرفي للشخصية ومستوى الإدراك الزمني للأحداث المقبلة ، و ترتبط أيضا بأبعاد وجدانية

التعريف الإجرائي

ترى الباحثتين أن الاتجاه هو حالة عقلية و نفسية تحدد سلوك الفرد بخصوص موضوع ما يثير الجدل ، وهو مكون من مكونات الشخصية يحكمه القيم و العادات و التفاعل الاجتماعي ضمن بيئته.

المفاهيم الأخرى:

هناك عدة مفاهيم يصعب التفريق بينها وبين الاتجاه، ولهذا تتداخل معانيها فيما بينها، ومن هذه المفاهيم: القيم، الميل، التعصب، المعتقد، العاطفة، الرأي.

- الاتجاهات والقيم: تعتبر القيم النواة التي تتجمع من حولها الاتجاهات فكل اتجاه مصحوب بقيمة وتستطيع أن تعرف بين الاتجاهات والقيم كون القيمة أعم وأشمل وهي تقدم المضمون للاتجاهات، لذلك ينقصها موضوع محدد تنصب عليه، فإذا كان للفرد آلاف الاتجاهات فإن لديه العشرات من القيم.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1962، 56)

الفرق بين الاتجاهات والميل: الاتجاه أعم وأشمل في معناه من الميل وأن ميل لا يعدو أن يكون اتجاها إيجابيا نحو الشيء الذي يميل إليه الشخص في حالة تعبيره عن اتجاهاته فإنه لا يكون شاعرا ولا معترفا بوجود هذا الاتجاه. (عطوف محمد ياسين،2006، 117- 118)

الفرق بين الاتجاه والتعصب: الاتجاه إما أن يكون سلبيا أو إيجابيا، أما التعصب فهو عبارة عن اتجاه سلبي لا يقوم على أساس منطقي مشحون بشحنة انفعالية زائدة، التي تجعل التفكير بعيدا عن الموضوعية والنطق السليم.

الفرق بين الاتجاه والمعتقد: المعتقد أضيق من الاتجاه، يتمثل في كونه مجرد معارف الشخص وتصوراته عن الموضوع، فهو ذو طبيعة معرفية معلوماتيه يتصف بالانفعالية، إذ يشير إلى مكون واحد من مكونات الاتجاه.

الفرق بين الاتجاه والعاطفة: الاتجاه أكثر عموما وشمولا من العاطفة التي تقتصر على الجانب الشعوري، والوجداني، أما الاتجاه فيشمل جوانب عقلية، ومعرفية وإدراكية.

الفرق بين الاتجاه والرأي: الاتجاه يشير إلى ما نحن على استعداد للقيام به المتمثل في استجابات الفرد لسلوك معين، أما الرأي فهو وسيلة للتعبير اللفظي، حيث يشير إلى ما نميل إليه وما نعتقد أنه صواب.

(عبد الرحمن العيسوي، 1991، 46)

2/تصنيف الاتجاهات

تصنف الاتجاهات وفقا لعدة أسس وهي :

❖ على أساس الموضوع

أ/**اتجاه عام:** وهو الاتجاه الذي يكون معمقا generalized نحو موضوعات متعددة و متقاربة مثل الاتجاه نحو الأجانب من جنسيات متعددة و هو أكثر ثباتا و استقرارا من الاتجاه الخاص.

ب/**اتجاه خاص:** وهو الاتجاه الذي يكون محددا نحو موضوع محدد .وهو اقل ثباتا و استقرارا من الاتجاه العام .

❖ **على أساس الأفراد:**

أ/**اتجاه اجتماعي** : و هو الاتجاه الذي يشترك فيه جماعة أو عدد كبير من الناس .

ب/**اتجاه فردي** :وهو الاتجاه الذي يوجد لدى فرد ولا يوجد لدى باقي الأفراد ،كما هو الحال لدى الأفراد المبتكرين و الفنانين و بعض المرضى النفسيين .

❖ **على أساس الموضوع:**

أ/**اتجاه علني:** وهو الاتجاه الذي يعلنه الفرد و يجهر به و يعبر عنه سلوكيا دون حرج أو خوف .

ب/**اتجاه سري** : وهو الذي يخفيه الفرد و ينكره و يتستر على السلوك المعبر عنه ، كما هو الحال في الاتجاهات نحو التنظيمات المحظورة .

❖ **على أساس القوة :**

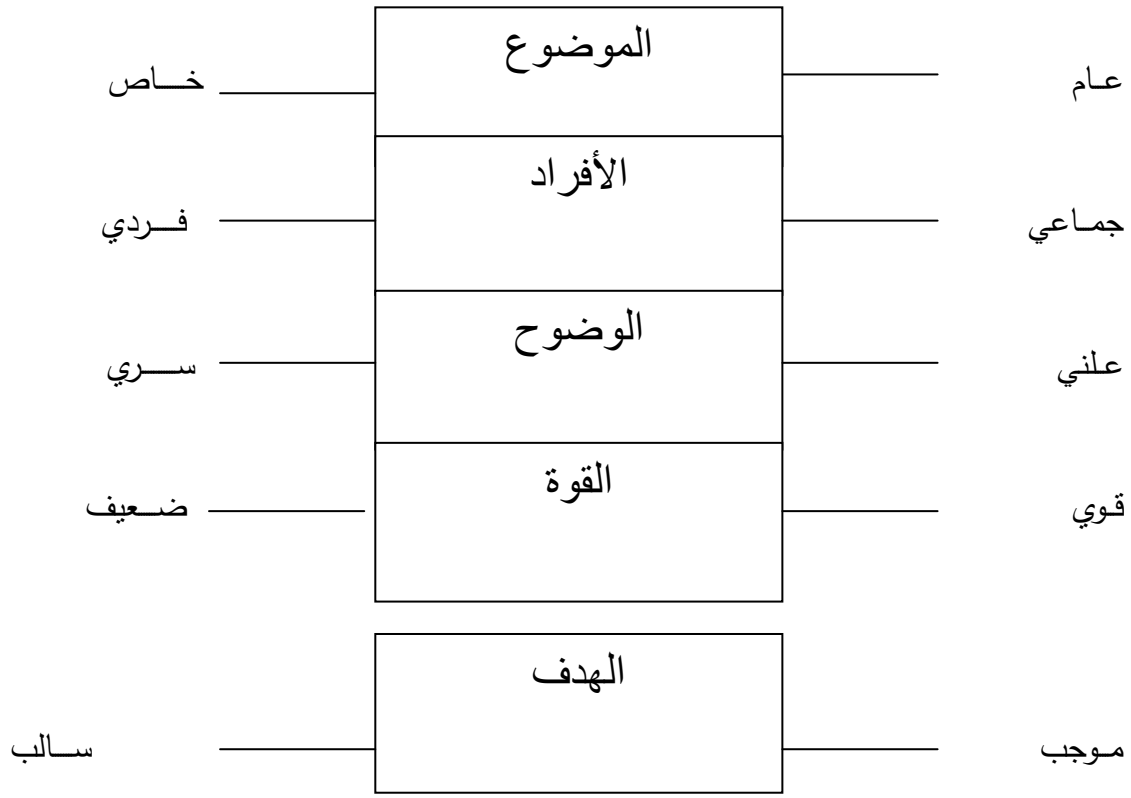
أ/اتجاه قوي : وهو الاتجاه الذي يتضح في السلوك القوي الذي يعبر عن العزم و التصميم ،والاتجاه القوي أكثر ثباتا و استمرارا و يصعب تغييره نسبيا .

ب/اتجاه ضعيف : وهو الاتجاه الذي يكمن وراء السلوك المتراخي المتردد و الاتجاه الضعيف سهل التغيير .

❖ **على أساس الهدف :**

أ/اتجاه موجب : و هو الاتجاه الذي ينمو بالفرد نحو موضوع الاتجاه ، كالاتجاه الذي يعبر عن كره والاتجاه الذي يعبر عن المعارضة (حامد زهران ،1984)

و لتلخيص تصنيف الاتجاه تم وضع مخطط وهو كالتالي:



شكل رقم (1):يوضح تصنيف الاتجاهات

3/مكونات الاتجاهات

للاتجاهات ثلاثة مكونات متفاعلة و مترابطة فيما بينها و هي كالتالي :

1. المكون الانفعالي أو العاطفي

يشير هذا المكون إلى مشاعر الحب و الكراهية التي يوجهها الفرد نحو موضوع الاتجاه و يرتبط بتكوينه العاطفي فقد يحب موضوعا ما و يندفع نحوه و يستجيب له وعلى نحوه سلبي .

(جابر ،2003، 267)

يثير هذا المكون بين مشاعر و رغبات الشخص نحو موضوع و مدى تقبله أو رفضه أو حبه أوكرهه يعني المكون العاطفي للاتجاه هو درجة تقبل شخص لموضوع ما نفوره أو نفوره من هذا الموضوع .

2. المكون المعرفي :

هو الذي يشير إلى التصورات هي التي يتصورها الفرد حول موضوع الاتجاه.(حسن، 2001،208)

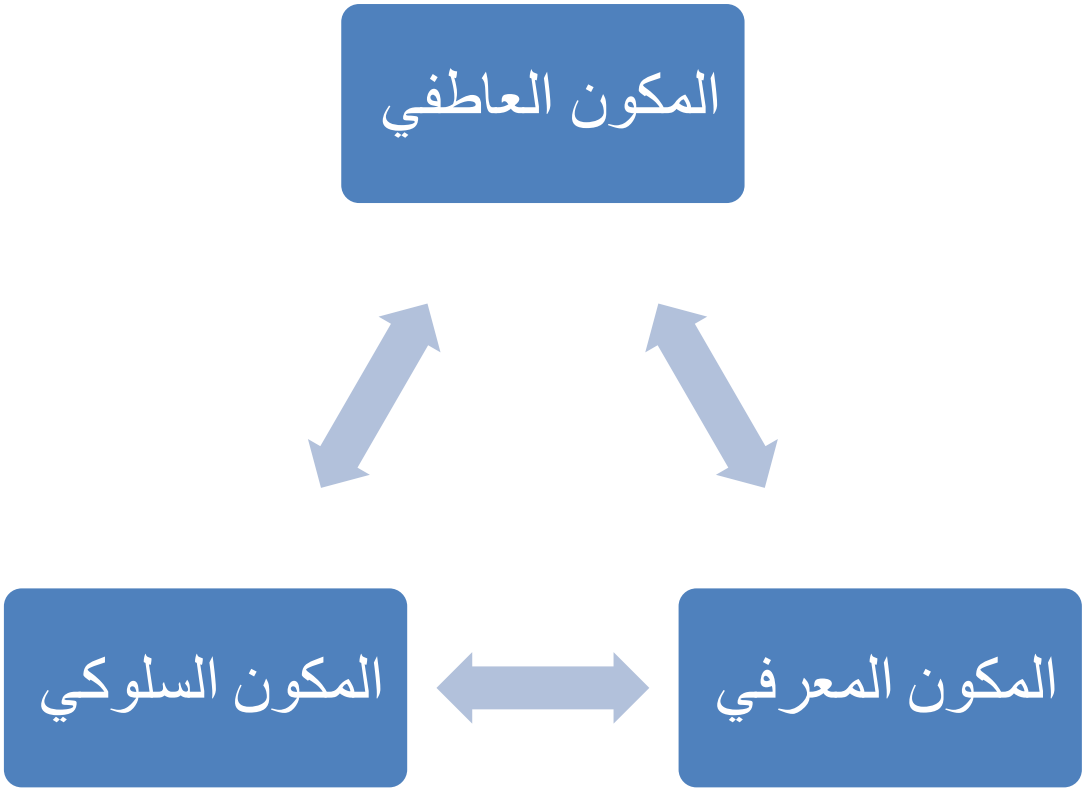
وهي تتراكم عند الفرد أثناء احتكاكه بعناصر البيئة و يمكن تقسيمها إلى :

- المدركات و المفاهيم : أي كل ما يدركه الفرد حسيا أو معنويا
- المعتقدات : وهي مجموعة من المفاهيم المتبلورة في المستوى النفسي للفرد .
- التوقعات :وهي ما يمكن أن يتنبأ به الفرد بالنسبة للآخرين أو يتوقع حدوثه منهم.

(عويضة ،1996، 115)

4/المكون السلوكي

يتمثل هذا المكون في سلوكيات الفرد إزاء المثير سواء كانت إيجابية أو سلبية.(سلوى ،2003، 144)



شكل رقم (2):يوضع التفاعل و الترابط بين مكونات الاتجاهات

4/خصائص الاتجاهات :

تتلخص أهم الخصائص الاتجاهات فيمايلي :

1. الاتجاه ليس له وجود مادي ملحوظ بل هو مجرد تكوين فرضي يستدل على وجوده من السلوك الذي يعبر عنه بصورة لفظية أو موقفية ، مثل استجابات الفرد للعبارات التي تقيس الاتجاه ، أو من خلال رد فعل لموقف إسقاطي أو تكملة جملة و غيرها.
2. يعتبرها بعض الباحثين مكتسبة ومتعلمة و ليست فطرية ، بينما يعتبرها البعض الأخر استعدادا فطريا إلى جانب كونها تعليمية مكتسبة ، و يحدد آخرون أنها وراثية.
3. يؤكد ذو النظرية الوراثية للاتجاه أنه ثابت ، بينما لا يوافقهم الآخرون في ثباته ، وإنما يمكن أن تتغير الاتجاهات بشكل نسبي . (الطواب سيد محمود ، 1990، 09)

4. الاتجاهات مكتسبة و متعلمة من البيئة حيث يبدأ الفرد في اكتسابها منذ الولادة ، فهي ليست وراثية أو فطرية
5. الاتجاهات تعتبر نتاجا للخبرة السابقة و ترتبط بالسلوك الحاضر و تشير إلى السلوك في المستقبل .
6. الاتجاه تغلب عليه الذاتية أكثر من الموضوعية من حيث محتواه.
7. الاتجاه قابل للقياس بأدوات و أساليب مختلفة و يمكن ملاحظتها.
8. الاتجاهات تتعدد و تختلف حسب المثيرات التي ترتبط بها.
9. قابلة لتغيير و التطوير تحت ظروف معينة.(جابر،2004،271)
10. الاتجاه النفسي يقع بين طرفين متقابلين أحدهما موجب و الأخر سالب،أي بين التأييد المطلق والمعارضة المطلقة. (دويدار ،2006، 174-175)
11. أن الاتجاهات لا تتكون بغير موضوع ، ومن ثم تتضمن العلاقة بين فرد و موضوع من موضوعات الحياة .
12. أن الاتساق والاتفاق فيما بين استجابات الفرد لموافق وموضوعات محددة، يسمح بالتنبؤ بنوعية الاستجابة في مواقف غير محددة. (عيد ،2005، 76)

5/وظائف الاتجاهات :

للاتجاهات وظائف متعددة بالنسبة للفرد ، فهي تنعكس في التصرفات الفرد وأقواله و أفعاله أثناء تفاعله مع الآخرين في المواقف السيكولوجية المتعددة و تجعله قادرا على اتخاذ القرار في حسم و اتساق دون تردد بطريقة تكاد تكون ثابتة فالاتجاه يحدد الاستجابات المتوقعة و يساعد في تحقيق كثير الأهداف الاجتماعية كعلاقة الفرد مع الآخرين و أهداف اقتصادية ، فالمعرفة بوظائف الاتجاهات يمكن أن تساعدنا على تفسير سلوك الأفراد و تؤدي الاتجاهات مجموعة من الوظائف المختلفة وهي كما يلي :

- الوظيفة النفعية التكيفية : التأقلم و التوافق :

الاتجاهات تساعد الفرد على التكيف مع عناصر البيئة المحيطة به و الاتجاهات التي يكتسبها المرء في خدمة التكيف و التوافق تكون وسيلة إما لتحقيق هدف مرغوب فيه أو لتجنب هدف غير مرغب فيه وبالتالي تتكون لدى الفرد اتجاهات ايجابية نحو ما يساعده على إشباع حاجاته وأخرى سلبية نحو ما يتعرض سبيل تحقيق أهدافه .

❖ الوظيفة التنظيمية:

تتجمع لدى الإنسان الاتجاهات والخبرات المتعددة والمتنوعة في كل منتظم مما يؤدي إلى اتساق سلوكه وثباته نسبيا في المواقف المختلفة بحيث يسلك اتجاها على نحو ثابت مطرد ، فيتجنب الضياع والتشتت في المتاهات و الخبرات الجزئية المنفصلة ويعود الفضل في هذا الانتظام والتنظيم إلى ما يحمل من اتجاهات مكتسبة. (عبد الحافظ سلامة ، مرجع سابق، 70)

❖ الوظيفة الدفاعية (الأنا الدفاعية):

كثيرا ما يعكس الناحية العدوانية عند الفرد نشأت من إحباط لدوافعه أو يعكس تبريرا نشأ عن أحاسيس بالفشل والصراع ومعنى هذا أن حاجة الإنسان إلى أن يبرر تصرفاته وإلى أن يجد كبش فداء يلقي عليه اللوم تؤدي إلى تكوين بعض الاتجاهات .

❖ وظيفة تحقيق الذات :

يتبنى الفرد مجموعة من الاتجاهات توجه سلوكه و تتيح له الفرصة للتعبير عن ذاته و تحديد هويته ومكانته في المجتمع الذي يعيش فيه كما تدفعه اتجاهاته للاستجابة بقوة ونشاط وفعالية المثيرات المختلفة الأمر الذي يؤدي إلى انجاز الهدف الرئيسي في الحياة، إلا وهو تحقيق الذات.

(عبد الحافظ سلامة،مرجع سابق ، 60-61)

6/النظريات المفسر للاتجاهات

1. نظرية التحليل النفسي :

تؤكد هذه النظرية أن لاتجاهات الفرد دورا حيويا في تكوين " الأنا " وهذه الأنا تمر بمراحل مختلفة ومتغيرة من النمو منذ الطفولة إلى البلوغ متأثرة في ذلك بمجموعة الاتجاهات التي يكونها الفرد نتيجة لخفض أو عدم خفض توتره و إن دور تلك الأشياء في خفض التوتر الناشئ عن الصراع الداخلي بين متطلبات "الهو " الغريزية و بين الأعراف و المعايير و القيم الاجتماعية، وإذا يتكون اتجاه إيجابي نحو الأشياء التي أعاقت خفض التوتر، أو يتكون اتجاه سلبي نحو الأشياء التي أعاقت خفض التوتر ويمكن لاتجاهات الفرد أن تتغير إذا ما تم دراسة ميكارزمات الدفاع لديه والحلول التي تقدمها وكذلك الأعراض من خلال ما يخفض من توتراته ويتم ذلك عن طريق إخضاع الفرد للتحليل النفسي لتبصيره بأسس توافقه المصطنعة وما يصاحبها من وجود اتجاهات قبول أو رفض.

(أحمد عبد اللطيف وحيد ، 2001،51-52)

2. النظرية السلوكية :

تفسر هذه النظرية الاتجاه من المبادئ الممتدة من نظريات التعلم سواء نظريات الارتباط الشرطي أو التعزيز الاتجاهات هي عادات متعلمة من البيئة وفق قوانين الارتباط و إشباع الحاجات و هو ما استخلصه "رورنو " من تجارب اشتراطيه ، إن الاتجاه استجابة متوسطة متعلمة و يمكن تكوينه و تعديله باستخدام التعزيز اللفظي.

3. النظرية المعرفية :

إن النظرية الاتساق المعرفي "لروزنوج و ابلسون " تذهب إلى أن الاتجاه حالة وجدانية مع أو ضد موضوع من المعارف أو المعتقدات والاتجاهات ذات بنية نفسية ومنطقية فإذا حدث تغيير في أحد المكونات أو العناصر فإن ذلك سيؤدي بالضرورة إلى تغيير في المكون المعرفي والعكس صحيح لذا لا بد من وجود اتساق بين المكونين وهذا الاتساق في بنية الاتجاه هو الذي يسمح لنا بالتنبؤ بالسلوك .

4. نظرية التعلم الاجتماعي :

يؤكد علماء هذه النظرية ومنهم "باندورا والرز" على أن الاتجاهات متعلمة وأن تعلمها هذا يتم من خلال نموذج اجتماعي ومن المحاكاة، فالولدان هما أوضح النماذج التي يحاكي الأطفال سلوكهما ويتواجدون معها منذ مراحل العمر المبكرة ثم يأتي دور الأقران في المدرسة، ومن ثم وسائل الإعلام المختلفة.

(أحمد اللطيف وحيد،2001 ،53-54)

7/طرق قياس الاتجاهات

يعني قياس الاتجاه النفسي تحويله من صيغته الوصفية إلى صفته الكمية . و تتعدد و تختلف طرق قياس الاتجاه سنحاول أن نذكر الأهم منها و هي كالتالي:

1) الاستبانة

هي أهم الطرائق وأكثرها شيوعا لدى الباحثين ، وهي عبارة عن مجموعة من العبارات ، وماعلى المبحوث إلا أن يعطي اتجاهه عن العبارات من خلال سلم متدرج من الايجابية إلى السلبية أو العكس .

(حسن صديق ،مرجع سابق ، 316)

2) طريقة ليكارتlikert

يقوم الباحث في هذه الطريقة بإعداد عدد من العبارات أو العمل التي تتصل بالاتجاه المراد قياسه ثم يضع أمام كل عبارة عدد من درجات: الموافقة و المعارضة، مثل موافق جدا، موافق، متردد، معترض معترض جدا ثم يطلب من الشخص المستوجب أن يضع علامة (x) على الإجابة التي تعبر عن رأيه بالنسبة لكل عبارة التي يتضمنها القياس، وبذلك يتدرج اتجاه الفرد المستوجب من نفي قاطع، إلى نفي معتدل إلى إثبات معتدل وإلى إثبات قاطع .

3) طريقة المقابلة الشخصية:

هي عبارة عن حديث يدور بين الباحث والمبحوث وفق شروط محددة وهناك ثلاثة أنواع للمقابلة، المقابلة المقيدة والمقابلة الحرة والنوع الآخر يتوسطهما.

4) طريقة الاختبارات الاسقاطية

قد يشعر المفحوص بالخوف أو الحرج من التعبير عن اتجاهاته أو لا يجد الدفع الكافي للإجابة على أسئلة مباشرة وخاصة إذا كانت تتعلق باتجاهات اجتماعية، أو قد يكون غير مدرك لاتجاهاته، عندما يستخدم الأساليب الإسقاطية. (حسني الجبالي،2003، 73-72)

إلا أن هذا النوع يتطلب مهارة في التطبيق والتصحيح والتفسير، ومن بين هذه الأساليب ،الأساليب المصورة والأساليب اللفظية وأساليب اللعب والأساليب السيكودراماتيكية، كما أن هناك طريقة التداعيات الحرة و هي شكل آخر من المنبهات الاسقاطية ، ومنها تداعبت الكلمات حيث يطلب من المفحوص أن يقدم بعض الكلمات التي ترتبط بموضوع الاتجاه المراد دراسته ويتطلب منه ذكر أول كلمة تخطر له عند سماعها .

5) طريقة ثرستونtharston

يعتبر العالم ثرستون من أوائل العلماء الذين اهتموا بقياس الاتجاهات ، حيث وضع المقياس على أساس أن لكل فرد رأيا إيجابيا أو سلبيا ، وأن رأيه يشير إلى اتجاهه نحو هذا الموضوع ويتضمن المقياس إحدى عشرة درجة يتدرج فيها الاتجاه من الايجابي المتطرف إلى السلبي المتطرف .

خلاصة الفصل:

تناولنا في هذا الفصل موضوع الاتجاهات النفسية، حيث حاولنا الإلمام بجوانب المهمة لهذا الموضوع من مفهوم وتصنيف وخصائص وغيرها من الجوانب الهامة الأخرى رغم توفر وثراء المراجع والكتب لان موضوع الاتجاهات جلب أنظار الكثير من العلماء والأدباء لكن حاولنا أن نبرز أهم العناصر التي خدمت دراستنا .

الفصل الثالث
الألعاب الإلكترونية

الفصـــــــــل الثالـــــث الألعـــــاب الإلكترونيـــــة

تمهيد

- ماهية اللعب

1- تعريف اللعب

2- أهمية اللعب

3- أنواع اللعب

4- وظائف اللعب

5- نظريات اللعب

- ماهية الألعاب الالكترونية

1- مفهوم الألعاب الالكترونية

2- أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها

3- تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل

خلاصة الفصل

تمهيد:

في ظل التطور التكنولوجي الكبير ومدى تأثير ذلك على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة ونظرا لتنوع وسائل اللعب والترفيه بالنسبة للأطفال التي من خلالها ينفس الأطفال عن مكنوناتهم ما يجعلهم يلجؤون إلى مختلف الألعاب لإشباع حاجاتهم خاصة الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها ما جعلها تشكل حاجة رئيسية وضرورية بالنسبة للأطفال لذلك قسمنا هذا الفصل إلى جانبين جانب الأول يتحدث عن اللعب وتناولنا فيه تعريف اللعب وأهميته وأنواع ووظائف اللعب ونظريات المفسرة للعب أما الجانب الثاني فهو يخص الألعاب الالكترونية تناولنا فيه مفهومها ونشأتها وأنواع الألعاب الالكترونية ومدى تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع .

- ماهية اللعب

1-1- تعريف اللعب

-**تعريف اللعب:** عرف اللعب في العلوم النفسية "بأنه فاعلية يجريها الفرد أو الجماعة للمتعة فقد ودون أي حافز أخر"

أما معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية فقد عرف اللعب بأنه اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواءا كان لعبا حرا او لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها .

في حين عرفه قاموس التربية لمؤلفه "جود GOOD" بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة في تنمية الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية. (مفيد نجيب حواشين وزيدان نجيب حواشين ،185،2002)

ومن تعريفات اللعب أنه ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته واللعب ميل من أقوى الميول وأكثرها قيمة في التربية الاجتماعية والرياضية والخلقية فهو سلوك طبيعي وتلقائي صادر عن رغبة الشخص أو الجماعة ففي الصغر يميل الطفل إلى اللعب الانفرادي وكلما تقدم به السن زاد ميله الى اللعب الجماعي

أما "تايلر" فيذهب إلى أن اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وأشغال الذات فاللعب بالنسبة للطفل هو كمال الترويح والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويحي.

(مرجع سابق ،188)

التعريف الإجرائي للعب:

هو ذلك النشاط المتكامل الحسي الحركي الذي يقوم به الطفل أثناء فترات الفراغ خلال يومه يحاول من خلاله التنفيس عن انفعالاته ومكنوناته ويساعده على الاستمتاع بأوقات الفراغ وتكوين صداقات مع الأقران من خلال اللعب الجماعي حيث يأخذ الطابع الفطري.

1-2-أهمية اللعب :

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهر سلوكه كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي فاللعب ليس وسيلة لقضاء وقت الفراغ بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة

بالنسبة للكبار بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب. (حنان عبد الحميد العنابي ،2002، 15)

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفق لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والأخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما. (فتيحة كركوش ،2008،24)

2-أنواع اللعب:

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

*اللعب الحسي الحركي:إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهور الأولى حيث يتصف اللعب بالاتي :

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

- نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية واستطلاعية وفيها يحصل الفرد على البهجة والمتعة والأمثلة على نشاطات اللعب الحسي الحركي ،الألعاب الاستطلاعية ،مشاهدة ومراقبة الأشياء المتحركة ...الخ وفي النصف الثاني من عامه الأول ينجذب الطفل إلى االألعاب بسيطة يلعبها مع الأم تسمى" ألعاب الأم".

*ألعاب السيطرة والتحكم: في مرحلة ماقبل المدرسة يتحول اهتمام الطفل إلى نشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة والتحكم ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بالألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة كالسير على الحوافر في الشوارع والقفز في الأماكن مرتفعة والتقاط الكرات برشاقة ...الخ.

* اللعب الخشن:هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة حيث يعتمد الأطفال على اختبار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك. (محمد محمود الحيلة ،2004، 55-56)

*اللعب الجماعي :أو مايعرف بألعاب الحيرة حيث تكون في جماعة اللعب غير محددة وهي ألعاب بسيطة غير معقدة وقواعد قليلة حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل ونمو سلوكه الاجتماعي.

وذلك على نحو الآتي:

– اللعب الفردي وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للآخرين حوله.

– اللعب المشاهد فيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.

– اللعب الموازي يقوم به طفلان أو أكثر بالطريقة نفسها والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.

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

– اللعب التعاوني وفيه يعمل الأطفال معا ويساعدون بعضهم بعض لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم. (محمد محمود الحيلة،مرجع سابق، 56–57)

إذن اللعب البدني يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعا عند الطفل في مرحلة الطفولة.

ثانيا:اللعب التمثلي : يرتبط اللعب التمثلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي وهذا مايتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها كما يقوم الطفل بتقمص الشخصيات الكبار ومن فوائد اللعب التمثلي للطفل نذكر :

–يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية

–وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من خيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف.

–يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة الصحيحة.

–يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم والمعلم أو الجندي وهذا يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل. (نفس المرجع ، 56–57)

ثالثا:اللعب التركيبي البنائي: في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد بينما يكون قبل السادسة موضعا للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها البعض وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل عمل العجينة شكل جبال واستخدام القص واللصق والألوان أما في مرحلة الطفولة المتأخر فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية ،بناء الخيام ،الألعاب المنزلية وعمل النماذج من الصلصال ...الخ. (مرجع سابق،58)

رابعا:الألعاب الفنية : تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي والإحساس الفني ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب مايلي :

أ-**الرسم** : تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التألق والإبداع عندهم ويطور الرسم في المراحل ثلاث هي :

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

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

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

ب-الموسيقى: من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات موسيقى من جهة واستمتاعهم من جهة ثانية إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة. (مرجع سابق ، 58-60)

خامسا :الألعاب الثقافية: يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في معرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به هذه النشاطات غالبا ماتكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية وتتميز هذه الألعاب بالاتي:

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

-أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواءا في استقبال المعلومات وإدراكها وتحليلها ودمجها في البناء المعرفي واختزانها. (مرجع سابق،60)

3-وظائف اللعب:

1-يساهم مفهوم اللعب في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد على الانتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحسي الحركي) إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي).

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

(منى ،نازن ،2008، 116)

3-إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن تدريبا للمهارات الحركية فتعامل الطفل مع العالم المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحس وينطق وهو كذلك يستطلع ويستكشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه يرى ويلمس ويسمع ويشم ويتذوق فتناول الأشياء وتحريك الأطراف والانتقال بالجسم كل هذا لايتم إلا من خلال اللعب.

4-تؤكد نظريات التعلم على إن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وانه يمكن أن يعتبر نشاطا تعليميا أكثر منه نشاطا تلقائيا بل ووسيطا تربويا إذا ماخضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة

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

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

7- إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعبير عن صراعة الانفعالي بلغته الطبيعية.

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

9- إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية فسواء كان اللعب بالعرائس أو اللعب تمثيلي بالكلام أو الإيماءات أو حتى بالصمت أو بأي أشكال أخرى فانه في حد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية. (مرجع سابق، 117)

4-النظريات المفسرة للعب:

***نظرية الطاقة الزائدة:** قدم" شيلر وسبنسر "هذه النظرية تعتبر أن مهمة اللعب الأساسية هي التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل فالطفل بحاجة إلى أن يمارس العديد من أنشطة اللعب من أجل أن يعمل على تقليل الطاقة فاللعب مهم في مرحلة الطفولة فهو يساعد في التكوين الجسمي والنفسي وغالبا مايكون الهدف من اللعب هو اللعب في هذه المرحلة ومن الممكن الاستفادة من هذه النظرية في مساعدة الأطفال مرتفعي النشاط في تفريغ طاقاتهم من خلال ممارسة الأنشطة المعدة لهم في رياض الأطفال.

(سمر ، إبراهيم ،2017، 20)

***نظرية اللعب باعتبارها اتجاها:** قد يكون اللعب مفيدا ولكنه يمكن أن يرتبط أيضا بالضحك والمرح وقد ذكر "داروين" كيف أنه من المألوف أن يضحك الأطفال حين يلعبون وقد اقترح "جيمس سولي jamessully " في كتابه عن الضحك (1902) أن الضحك يؤدي دورا كمؤشر للعب وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيق في اللعب وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين انه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها ويتحدث "سولي" عن مزاج اللعب أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر وهو اتجاه لطرح التحفظ جانبا حيث يكون السرور والاستمتاع أمورا جوهرية بالنسبة له وهناك عدة مزايا في النظر إلى اللعب باعتباره اتجاها فقد بين "كارل غروس" أن كل الوظائف الطبيعية للكائن العضوي غالبا مايمكن أن تستخدم في اللعب ولذلك فإن اللعب يمكن أن يكون نوعا خاصا من النشاط ذا خصائص تميزه عن الأنشطة الأخرى ويمكن تجنب هذه الصعوبة بتصنيف مزاج الشخص بدلا من تصنيف مايقوم بفعله.

(سوزانا ميلر ،1978، 19-20)

***النظرية المعرفية في تفسير اللعب :**

-تفسير بياجيه للعب:هي إحدى النظريات الديناميكية التي تهتم بمحاولة توضيح محتوى اللعب ولم تجهد نفسها بفهم لماذا يلعب الأطفال ؟وهي تتقبل هذه الحقيقة ببساطة حيث يعتقد بياجيه أن التطور العقل البشري يتضمن عمليتين مرتبطتين :التمثيل والتلاؤم ففي عملية التمثيل يكتسب الفرد باستمرار المعلومات من العالم الخارجي ويضعها في مخطط منظم يمثل ماعرض من قبل وهو أيضا يعدل من هذه المخططات المنظمة عندما لا تتلاءم مع معرفة متطورة.

(سحر توفيق تسنيم وجيهان لطفي محمد ،2013، 55)

يؤكد بياجيه على أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان أي التوازن بين الاستيعاب والموائمة ولكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن بياجيه يقول أن الاستيعاب بشكله الخالص لايكون متوازن بعد التلاءم مع الواقع ليس سوى اللعب أما الموائمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليدا وبذلك يكون اللعب والمحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء ويشير بياجيه إلى أن خاصية الطفولة بالتحديد في السعي لتحقيق هذا التوازن عبر سلسلة من التمارين والسلوكات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر ومهيكل.

-تفسير "برونر" للعب يعد برونر من قادة المدرسة النفسية والمعرفية حيث أكد على ماناداى به" بياجيه" قائلا اللعب يمثل العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوازن وهو العمل الأهم للطفل لتطوير معارفه ومفاهيمه وهو أيضا أداة لنمو المعرفي لدى الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه. (محمد محمود الحيلة ،مرجع سابق، 70-72)

إذن فهذه النظرية تهتم بمحتوى اللعب حسب بياجيه أما برونر فأكد على أن اللعب هو ذلك اللعب الجاد الذي يقوم به الإنسان وأنه مهم في تكوين معارفه

- **ماهية الألعاب الالكترونية**

1-مفهوم الألعاب الالكترونية:

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل العاب الفيديو ألعاب الكومبيوتر ،ألعاب الهواتف النقالة ، يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية ،وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى وكون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة ،الهواتف النقالة ،ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة والتلفاز الى غير ذلك من الوسائط وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح ، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق ،الفأرة ، القناع الى غير ذلك من أدوات) برنامج اللعب المخرجات (الشاشة الكبيرة،شاشة الحاسب والهاتف النقال ،مكبرات الصوت ،النظرات الالكترونية) اللاعب قد يكون واحد أو بالمشاركة. (بشير نمرود،2008، 35)

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب " والتي تلعب أيضا حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد والعين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون خلال تطوير البرامج الالكترونية « FloppyDisk »خلال الأربعين السنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى شبكة الانترنيت وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت « CD » إلى القرص المدمج تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ،ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنت كما أن الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعة شديدة الانتشار ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل ولما حققته الألعاب الالكترونية من شعبية ، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال ،إن لم تتفوق عليها فانه كان من الطبيعي أن يزداد ماتناله من اهتمام ،وما تهدف إليه، و هنا ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الالكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة إلى أن ألعاب الحاسوب أو العاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية « JONES »ولقد أشار جونز الى أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية والعاب البرمجة والعاب الألغاز والعاب رجال الأعمال.

(مريم قويدر ،مرجع سابق ،118)

التعريف الإجرائي:هي مجموعة ألعاب يلعب بها الأطفال المتوفرة بين أيديهم موجودة على أجهزة الالكترونية.

2-أنواع الألعاب الالكترونية :

على غرار كل عمليات التصنيف يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعا من التناقض ،فتعدد الحوامل " supports" وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع ،تدفع المنظرين الى الزيادة في الأنواع الجزئية المنطوية تحت أنواع أعم مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن

هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها هذه الأنواع هي ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية والعاب المحاكاة.

(سعادو،بن مرزوق ،2016،27)

***العاب الحركة** : يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات plate forme أجدد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة بونغ " pong" التي اخترعت عام 72 تمثل أولى هذه الألعاب لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل أركانويد " Arkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير ،أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر المضرب وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "أتاري Atari" وجاءت بعدها لعبة "تيتريسtetris" وحديثا سلسلة "باكمان pacman" وسلسة ماريو mario" وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بزيادة السرعة والمهارة وتتولى المستويات الجداول لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وايجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواءا تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ...الخ.

(نفس مرجع السابق،28)

قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها.

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ،التحكم في مختلف أجهزة التحكم لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع الألعاب الإستراتيجية ،فان ألعاب أخرى تعد بصفة قطعية ألعاب حركة فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه وعلى اللاعب أن ينجح

في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولما لاتدمير كل الذين يقفون في طريقه ومن بين أشهر الألعاب تومباريدر« Tombraider » التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا (لاراكروفتlaracroft) فهي فتاة لاتتراجع أمام أي شيء وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا بسيناريوهات محدودة عادة بقيت ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال ،واللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية ،على غرار السيف كلها مسموحة وتسمى جملة "ألكمهم جميعا les tous cognez" بتعبير لاعبي العاب الفيديو وهي العاب تتميز عن ألعاب "قاتلوهم جميعا les tous tuez"من خلال الأسلحة المستعملة فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو أسلحة بيضاء وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة وتقترح لعبة "تيكنTEKKEN"3-3 مثلا قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنيات الخاصة في القتال ويتطلب تنوع الأشكال والهجوم المضاد المتاح لتحريك الكثيف للأصابع (سعادو هناء وبن مرزوق نوال ،30،2016) أما العاب "اقتلوهم جميعا shoot'en up" فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر العاب "دوم doom" ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك doomlik"اي مثل "دوم" وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "كويك Quake" "أوراونunreal" وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة يستعمل للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة ،ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا فان نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة أما العاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "shoot'enup" باستقرار الأهداف المصوب نحوها ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحريك أو استطلاع عوالم مختلفة فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة من مختلف مستويات الصعوبة فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.

***ألعاب إستراتيجية** : تنقسم الألعاب الإستراتيجية أو العاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية :

-العاب المغامرات والتفكير "jeux D'aventures-reflexion" وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضرا أو لا في الشاشة لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو

ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب فعلى طريقة المحقق الخاص ،يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير انه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم وبهذا تجعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ،ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة .

ويفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من العاب الحركة. (مرجع سابق،29)

-الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية:" jeux de stratègieèconomique"وهي قريبة من التقمص طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانزيمات الأساسية لسير مدينة وبقائها لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب ،والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد مافي الواقع اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة وتسيير مواردها الطبيعية التجارة ،الصناعة ،الديمغرافيا ...الخ والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية واردة الحدوث من اجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها وتعطي الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجنيب مخلفات نمو عواملها وتعطي الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجنب مخلفات نمو و تجاوز الحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين وإذا كان الهدف الرئيسي هو البقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية فان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب. (سعادو،بن مرزوق ،نفس مرجع،30)

-الألعاب الإستراتيجية العسكرية :"jeux de stratègiemilitair" وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجه نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن اجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أي من النادر اتخاذ قرارات فورية. (نفس مرجع ،31)

***الألعاب التقليدية** :"jeux traditionnels" والمقصود بها العاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نضام "ويندوز" وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

***ألعاب المحاكاة** : تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بها وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع وهي بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضا المكانة التي تعطى للاعب نفسه ففي العاب محاكاة طيران مثل فلايتسيمولاتوflightsimulator من ميكروسفت والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا يأخذ اللعب التحكم ويرى من خارج الطائرة أنها مليئة بطائرات الخصم وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية وبدون تركيز وبراعة لايمكن للاعب أن يطير في بضع دقائق أو حتى الإقلاع وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخبرات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة مجرد الجوانب الجمالية ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من الناحية شكلها الانسيابي فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا وفي بعض الألعاب مثل "فورمولاوانformulaone" من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس من جهتها وباستفادتها العريضة من واقع كأس العالم استطاعت ألعاب كرة في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الأولى وشابا فأفضل هذه الألعاب تجرى على شكل بطولة أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف الممرات وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة ادوار بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي تحركاته وفي تصويب الكرة كما انه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية وإذا ماكانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب عن بقية الرياضات التي تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين منها ألعاب "كرة الطائرة والتنس والغولف"وكرة القدم الأمريكية والهوكي" والبلياردو. (مرجع سابق ،31)

4-ألعاب غير المصنفة: على العموم تدل على لعبة الكترونية على احد الأنواع الثلاثة السابقة ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لايمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو الألعاب الإستراتيجية

والتفكير أو العاب المحاكاة وفيمايلي ثلاثة أنواع للتسلية عبر الكومبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية "logiciels ludo-èducatifs" التي تأخذ صورة العاب المغامرة حقيقية فهي موجودة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن عامان وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب لكن الاختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذا أن معظمها عبارة عن تمارين منطق أو انتباه وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها لكن لايجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي فالكثير منها يطغى عليها اللعب وإضافة عبارة تربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لاغير وضمن نوع أخر من الصعب وضع "الأعمال الفنية التفاعلية d'artsinteractiveslesoeuvres" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سوءا في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان "الجسم المشاهد " ومنه يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة اكتشاف الثراء الشاعري في هذا الحامل بناء هذه الألعاب الكلاسيكية حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أوقصصا أدبية معروفة وإذا ماكانت هذه الأقراص تقترب من العاب المغامرات طالما أن الهدف الأساسي هو اكتشاف الأشياء المخفية في اليوم افتراضي وتترك حيزا كبيرا للخيال فهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار أما ورشات الإبداع Ateliers crèatifs »" المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 5 و12 عاما فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة ويقدم ستيفان ناتكين " Stèphanenatkin" تصنيفا أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من العاب الفيديو :الألعاب التي تمارس من لاعب واحد والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين. (نفس مرجع،33)

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

ب-ألعاب متعددة اللاعبين : وضمنها نجد نفس الأنواع سابقة الذكر طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا مع عدة لاعبين غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا فإذا للألعاب بلاعب واحد بعد التطويع اجتماعي يلفت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية فان البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب متعددة اللاعبين فاللعبة متعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز.

(مرجع سابق ،35)

الإعلام الآلي الكومبيوتر أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض والعاب التعاون هي امتداد لألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على آلة أما العاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن العاب المحاكاة في التصنيف الأول ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد فالألعاب التي يواجه فيها الكومبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين اللاعبين في لعبة التعاون وجهاز الكومبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية ففي العاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس المستوى المعرفة بالقواعد حتى وان كانوا يقبلون في بعض الحالات على عدم لعب نفس الدور في اللعبة.

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق فمفهوم دورة "partie" المطور لألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب متعددة اللاعبين فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما العاب الرياضة كسباق السيارات مثلا وإما العاب الحركة وفي الغالب العاب قتال أو الرمي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي العاب إستراتيجية أما الألعاب التي لاتحوي على دورات فهي الألعاب المستمرة فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا توقف بعض اللاعبين عن اللعب.

(نفس مرجع ،36)

3/تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل:

إن بيئة الألعاب الالكترونية لاتؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة الفيديو، حاسوب ،الانترنت ،الهاتف المحمول باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت ...الخ ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الايجابية لتلك الألعاب على العمليات

المعرفية والفكرية بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال منها بحث د.دوجلاسD.douglasA.gentileفي 2004 كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها مايلي الآثار الايجابية :

1-أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.

2-تنمي قدراتهم المعرفية .

3-تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية .

4-تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

الآثار السلبية :

1-إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.

2-الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية

3-تسبب مشكلات أسرية حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.

4-التأثير في الذاكرة اللفظية.

5-في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وقتا وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.

6-زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض. (مريم قويدر ،مرجع سابق،90)

خلاصة الفصل:

نستنتج من خلال ماتطرقنا له في هذا الفصل أن للألعاب الالكترونية مكانة كبيرة في حياة الكثير من الأطفال ومن مختلف الأعمار وذلك نظرا لما تحتويه هذه الألعاب الالكترونية بأنواعها من تقنيات جديدة تجعل الطفل يقبل عليها بشغف كبير ويمضي معظم وقته في ممارسة مايجعله يكتسب سلوكات وعادات تؤثر بالسلب أو بالإيجاب عليه لأن هذه الألعاب الالكترونية تساهم بشكل كبير في تكوين شخصية الطفل كما يمكن أن تعزز السلوك العدواني لديه وذلك حسب نوع اللعبة ومدى تأثر الطفل بها.

الفصل الرابع

الإجراءات الميدانية للدراسة

الفصـــــل الرابـــــــع : الإجـــــراءات الميدانيـــــــــة للدراســـــــــة

تمهيد

1. منهج الدراسة
2. العينة ومواصفاتها
3. حدود الدراسة
4. الدراسة الاستطلاعية
5. أدوات جمع البيانات
6. الخصائص السيكومترية
7. إجراءات التطبيق
8. الأساليب الإحصائية

تمهيد :

كما هو معروف أن الدراسات العلمية لا يمكنها أن تتوقف عند البحث النظري فقط حتى لا تبقى مجرد معارف ونظريات لابد لها من دراسة ميدانية تعزز الجانب النظري لدراسة وتثري المعارف من جانب ملموس،هذاما تطرقنا له في هذا الفصل الذي تم فيه عرض الطرق والإجراءات التي اتبعت لتحقيق أهداف الدراسة من حيث تحديد العينة ووصف أداة الدراسة لتأكد من صدقها وثباتها وإجراءات تنفيذها وتحديد متغيرات الدراسة والمنهج المستخدم في الدراسة والأساليب الإحصائية المستخدمة لتحليل بيانات واستخلاص النتائج وتعميمها.

1/منهج الدراسة

للتحقق من الفروض العلمية لموضوع البحث إتبعنا منهج وصفي نمطه تحليلي مقارن لتوافقه مع طبيعة دراستنا وأهدافها حيث نهتم بالكشف عن اتجاهات الأولياء نحوى الألعاب الالكترونية العينة لدى التلاميذ مرحلة الابتدائي حيث هذا المنهج أكثر المناهج شيوعا و انتشارا واستخدما في الدراسات التربوية و النفسية بصفة خاصة والاجتماعية بصفة عامة ،و يركز على ماهو كائن في وصفه و تفسيره لظاهرة أو موضوع البحث. (داودي محمد ،2007، 80)

2/العينة و مواصفاتها

تعرف العينة على أنها هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة حيث تمثل علميا و تستخدم طريقة العينة في البحث في الحالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداته بالآلآف.

(هناء عاشور ،2014،34)

وعليه فإن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع. لان الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته يأخذ الجزء لأنه يتطلب جهدا كبيرا و لهذا يختار الباحث عينة الدراسة ،و لهذا اخترنا العينة القصدية لمجتمع دراستنا .لان هذا النوع من العينات يختارها الباحث في الحالات يعتقد أنها تمثل المجتمع الذي يتناوله الباحث و عليه فقد اخترنا كعينة لهذه الدراسة 40 مفردة من الأولياء القاطنين بمدينة الاغواط و الذين يستخدمون أبنائهم الألعاب الالكترونية المتمدرسين في الابتدائي .

جدول رقم: (1) : بين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	22	%55
انثى	18	%45
المجموع	40	%100

من خلال الجدول رقم 1 يتضح أن نسبة أفراد العينة لفئة الذكور تمثل 55 % وتمثل نسبة الإناث 45%و عليه نلاحظ نسبة الذكور أعلى من نسبة الإناث بمعدل 5%

جدول رقم (2): بين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للولي

المستوى التعليمي للولي	التكرار	النسبة
المتوسط	11	%27.5
الثانوي	14	%35
الجامعي	15	%37.5
المجموع	40	100

يوضح الجدول رقم 2 توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للولي حيث يوضح المستوى الجامعي يمثل 37.5% يليه المستوى الثانوي بنسبة 35%أما المتوسط يمثل 27.5% وعليه نلاحظ ارتفاع نسبة المستوى الجامعي احتل المرتبة الأولى و يرجع ذلك إلى تزايد الطبقة المثقفة في ولاية الاغواط.

3/حدود الدراسة

3-1/الحدود الزمانية

انطلقنا في البحث و الدراسة الميدانية من أواخر شهر افريل إلى بداية شهر ماي 2019و فيه تم توزيع الاستمارات على ابتدائيتين بمدينة الأغواط ، وقد دام توزيع الاستمارة حوالي أسبوعين .

3-2/الحدود المكانية

تم توزيع الاستمارات في مدينة الاغواط على الابتدائيات المذكورة على النحو التالي:

-ابتدائية الطاهر بن بولحوت حي قصر البزائم الاغواط.

-ابتدائية دهينة زقنيني بن مخلوف .حي الوئام الاغواط.

3-3/حدود البشرية

تتكون الحدود البشرية من 40 ولي.

4/الدراسة الاستطلاعية

تعتبر الدراسة الاستطلاعية الخطوة الأولى للإلمام بكل جوانب البحث من خلال تحديد متغيرات الدراسة و صياغة فرضيات البحث على ضوئها، فالدراسة الاستطلاعية تمكن الباحث من التعرف على أفضل الأساليب لمخاطبة افراد العينة و هذا يتطلب النزول إلى الميدان ، كما أن الاستبيان الاستطلاعي يساعد الباحث على تحديد المشكلات التي ينوي بحثها بصورة ميدانية و مباشرة من الميدان نفسه.

(بوصبع حليمة السعدية ،عبودي مباركة ،2018، 54)

4-1/أهداف الدراسة الاستطلاعية

1. مدى فهم للاستبيان من حيث الفقرات و المفردات و البدائل للإجابة عن الفقرات
2. كيفية ملئ البيانات
3. مدة و تطبيق و ملئ الاستمارات
4. انسب وقت لتوزيع الاستمارات و جمعها
5. معرفة صعوبات الميدانية التي قد تواجه الباحث خلال تطبيق المقياس

(نفس المرجع السابق ،55)

5/أدوات جمع البيانات

تعتمد البحوث العلمية و الرسائل الجامعية ككل على أدوات لجمع البيانات يستخدمها الباحث للتوصل إلى الحقائق المرجوة، وللحصول على القدر الكافي من المعلومات التي تفيد في دراستنا هذه على أدوات الاستبيان.

الاستبيان : تعبر الاستمارة أو الاستبيان من الأدوات يستعين بها الباحث في العلوم الاجتماعية و الإنسانية لغرض جمع البيانات ، و هي تتضمن مجموعة من الأسئلة التي تمت صياغتها لتخدم فروض الدراسة و تمثل أسئلة توجه للأفراد من أجل الوصول إلى معلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف ة يتم تنفيذ الاستمارة عن طريق المقابلة الشخصية أو عن طريق التلميذ و هو بدوره يقدمها للولي .

5-1/مراحل بناء الاستمارة

قمنا بتجميع عدد كبير من العبارات حول الموضوع،وكانت ممثلة كل بعد (وجداني،معرفي، وسلوكي) لاتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة و يتكون الاستبيان من 36 عبارة.

البعد	البنود
الوجداني	35-30-23-19-16-14-11-9-8-6-5-4
المعرفي	33-31-28-27-25-22-18-17-15-7-3-1
السلوكي	36-34-32-29-26-24-21-20-13-12-10-2

و يتم حساب الدرجة على الاستبيان بعد جمع الدرجات المعطاة على كل إجابة يتم وفق الجدول التالي

العبارة	موافق	محايد	معارض
الدرجة	3	2	1

6/الخصائص السيكومترية

1-/ثباتالأداة:

لقد توصلنا بعد استعمالنا معامل الثبات آلفا كرونباخ لاستبيان اتجاهات الأولياء إلى النتائج التالية:

جدول رقم (3): يبن معامل الثبات لاستبيان اتجاهات الأولياء

عدد الأفراد	عدد الفقرات	معامل الفاكرونباخ
40	36	0.77

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أن استبيان اتجاهات الأولياء تميز بمعامل الثبات آلفا كرونباخ عالي قدره :0.77

من خلال هذه النتائج نستنتج أن الاستبيان الاتجاهات صالح للتطبيق و لديه القدرة على تحقيق أهداف الدراسة .

2/صدق الأداة

2-1/ صدق المحكمين

جدول رقم (4):يوضح صدق المحكمين

الرقم	اسم الدكتور	التخصص الأستاذ الدكتور
01	جلالي الناصر	علم النفس المدرسي الاجتماعي
02	صخري محمد	علم النفس التربوي
03	عمومن رمضان	علم النفس تنظيم و عمل
04	عياط محمد الأمين	علم النفس تخصص علم التدريس
05	بن يحي عطاء الله	علم النفس المدرسي

جدول رقم (5):يوضح صدق التمييزي للاستبيان .

المؤشرات الإحصائية / المتغير	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية	مستوى دلالة الإحصائية
القيم العليا27%	10	88.30	3.19	7.66	18	0.00	دالةإحصائيا عند 0.01
القيم الدنيا 27%	10	66.70	8.39				

بالرجوع إلى الجدول الإحصائي رقم(5) تبين أن عدد الأفراد القيم العليا 10و عدد الأفراد القيم الدنيا 10و المتوسط الحسابي للقيم العليا 88.30و المتوسط الحسابي لقيم الدنيا هو 66.70 أما الانحراف المعياري

بالنسبة للقيم العليا 3.19و الانحراف المعياري للقيم الدنيا 8.39 وقيمة "t" (7.66)عند درجة حرية 18والدلالة الإحصائية 0.00 اصغر من مستوى دلالة (0.01) و عليه فهي دالة إحصائيا و منه توجد علاقة وعليه فالاستبيان صادق وصالح للاستخدام في الدراسة.

7/إجراءات تطبيق:

بعد التأكد من صلاحية اختبار ومن خصائصه السيكومترية من صدق وثبات يوزع المقياس الذي هو الاستبيان على عينة من الأولياء وفي ظروف مناسبة :

- اختيار الوقت المناسب لتوزيع الاستبيان على التلاميذ
- شرح للمعلم الهدف من الاستبيان وكيفية الإجابة عليه
- شرح للتلاميذ الهدف من الاستبيان وأنه عليهم أن يوجهو هذا الاستبيان لأوليائهم سواء الأم أو الأب للإجابة على الأسئلة.

أما عن تعليمة الاستبيان هي وضع علامة (x) في الخانة المناسبة التي تعكس اتجاهكم وتأكدو أن هذه المعلومات ستكون سرية وتستخدم في إطار البحث العلمي فقط .

8/ الأساليب الإحصائية :

تم حساب نتائج الدراسة بطريقة Spss

1- المتوسط الحسابي:الهدف من حسابه هو معرفة اتجاهات الأولياء حسب متغير الجنس وكذا لاستخدامه في معادلة اختبار "t ".

2- الانحراف المعياري: الهدف من حسابه هو معرفة اتجاهات الأولياء حسب متغير الجنس وكذا لاستخدامه في معادلة اختبار "t ".

3- اختبار "t":تستخدم لحساب الفروق بين المتوسط الحسابي والمتوسط النظري وقد استخدم لمعرفة الفروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

4- حزمة Spss:

من أكثر الحزم استخداما في تحليل البيانات حيث تشمل على معظم الأساليب الإحصائية التي تستخدم عادة في العلوم الاجتماعية،كما يمكن إدارة هذا البرنامج في فئة النوافذ windous بمرونة كبيرة وتسهيل وتأهيل الباحث لبياناته وإعادة فحصها وتحليلها بطرق متعددة .

خلاصة الفصل:

وما يمكن قوله في نهاية الفصل هو أن في هذه الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي لفهم هذه الظاهرة المراد دراستها على عينة تبلغ 40 ولي منها 22 ذكور و18 إناث على مستوى ابتدائيتين بولاية الاغواط حيث تم توزيع الاستبيان على تلاميذ الموجه للأولياء الذي هو عبارة عن مجموعة أسئلة تقيس اتجاه أولياء باستخدام الأساليب الإحصائية التالية المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والاختبار "t" وحزمة Spss.

الفصل الخامس

عرض وتفسير ومناقشة النتائج

الفصـــــــــل الخامـــــــــس: عرض وتفسير ومناقشة النتائج

تمهيد

1- عرض وتفسير ومناقشة الفرضية العامة

2- عرض وتفسير ومناقشة الفرضية الأولى

3- عرض وتفسير ومناقشة الفرضية الثانية

4- عرض وتفسير ومناقشة الفرضية الثالثة

الاستنتاج العام

تمهيد:

هذا الفصل يتناول عرض وتحليل النتائج بعدما تم اختيار أداة للقياس والعينة المختارة من الأولياء ،بحيث يضم هذا الجانب التطبيقي التحليل الكمي والكيفي وتفسير المعطيات المتحصل عليها ولتحقيق أهداف الدراسة وجمع البيانات وتحليل وعرض نتائج الاستبيان الذي تم توزيعه على المبحوثين بمساعدة أدوات الدراسة الأخرى ويتم عرض هذه النتائج وفق الفرضيات المطروحة التي يتم مناقشتها وتحليلها في هذا الفصل .

1/عرض نتائج الفرضية العامة :

نص الفرضية :"اتجاه الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية سلبي "

ولتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" والنتائج يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم(06): يبين اتجاه الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة

المؤشرات الاحصائية / المتغير	عدد الافراد N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية df	قيمة "t"	الدلالة الاحصائية	مستوى دلالة
الالعاب الالكترونية	39	77.74	9.17	38	1.1	0.24	عند0.05 غير دالة

- **التعليق:**

بالرجوع للجدول رقم (06) عدد أفراد (39) هناك تأثير متوسط للألعاب الالكترونية العنيفة على تلاميذ مرحلة ابتدائية من خلال ان المتوسط الحسابي (77.74) والانحراف المعياري (9.17) عند الدرجة الحرية(38) وقيمة "ت" (1.1) ودلالة إحصائية (0.24) عند مستوى دلالة (0.05) ومنه فهي غير دالة إحصائيا بحيث المتوسط الحسابي (77.74) أكثر من المتوسط الفرضي (76) .

- **مناقشة وتحليل النتائج:**

من خلال النتائج المتوصل إليها توضح لنا أن الفرضية لم تتحقق وهذه النتيجة راجعة إلى أن معظم الأولياء يدركون حقيقة هذه الألعاب ويواكبون التطورات الحاصلة في مجال التكنولوجيا بحيث يقومون بمراقبة والمتابعة المستمرة لأولادهم ويحددون لهم الوقت المناسب ويحددون لهم المدة لممارسة هذه الألعاب وهذه النتائج راجعة لاحتكاكنا ببعض الأولياء من مختلف المستويات العلمية هذا ما وضحوه لنا وماسفرت عليه نتائج الدراسة التي وضحت أن اتجاه الأولياء متوسط أي وسط ليس سلبي ولا ايجابي أي أنه ليس بالضرورة أن يكون لهذه الألعاب الالكترونية تأثير سلبي بحت بل يمكن أن يكون لهذه الألعاب الالكترونية تأثير إيجابي وهذا التفسير من الواقع من خلال نتائج المتوصل إليها ومن خلال اتجاه الأولياء ،وهذا ماأثبتته دراسة مريم قويدر (2011) التي اتفقت مع دراستنا نوعا ما حيث أكدت أن هذه الألعاب تزيد من قدرات الطفل المعرفية وتنمي بعض القدرات الإدراكية وتمنح الشعور بالانجاز والتفوق كما تزيد من قدرة

الطفل على التعامل مع المواقف المختلفة والتخطيط نظرا لعدم توفر الدراسات السابقة التي تتماشى مع هذه النتائج المتوصل إليها .

2/ عرض نتائج الفرضية الأولى:

نص الفرضية: "البعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية على الترتيب البعد السلوكي ،البعد المعرفي،البعد الوجداني " .

ولتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام قيمة "ت" والنتائج يوضحها الجدول التالي :

جدول رقم (07): يوضح ترتيب الأبعاد من خلال المتوسطات الحسابية

المؤشراتالإحصائية / الأبعاد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
البعد الوجداني	25.76	4.05	03
البعد المعرفي	26.33	3.88	02
البعد السلوكي	52.10	7.35	01

- **التعليق:**

بالرجوع إلى الجدول رقم (07) فرضية صحيحة فالبعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية هو البعد السلوكي فالمتوسط الحسابي (52.10) والانحراف المعياري (7.35) يليه البعد المعرفي ب متوسط حسابي (26.33) والانحراف المعياري(3.88) ثم يأتي في المرتبة الأخيرة البعد الوجداني متوسط الحسابي (25.76) والانحراف المعياري (4.05).

- **مناقشة وتحليل نتائج:**

من خلال النتائج المتوصل إليها يتضح لنا أن الألعاب الالكترونية العنيفة تؤثر على التلاميذ من جانب سلوكي لأنه من أكثر الأبعاد ظاهرة للعيان يمكن ملاحظتها أما الجانب المعرفي يكون في المرتبة الثانية لأنه يكون بمثابة الأفكار المجردة غير الظاهرة و يأتي في المرتبة الأخيرة البعد الوجداني على اعتباره يكون غير ملاحظ يكون باطني ودفين لايمكن ملاحظته بالعين المجردة مثل السلوكات التي تكون ظاهر ويكون التأثر بالألعاب الالكترونية موضح من خلالها وعليه اتفقت دراستنا مع دراسة سعادو هناء وبن مرزوق نوال (2016) التي أوضحت أن هناك الألعاب الالكترونية العنيفة تؤثر على سلوكات من

خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكات العدوانية الظاهرة في اللعبة من خلال مايمثله أبطال اللعبة وماتمثله من تصورات يجسدها التلميذ على أرض الواقع من خلال سلوكاته ومن ثم فإن الفرضية الفرعية الأولى قد تحققت والتي تقول "البعد الأكثر تأثيرا على تلاميذ المرحلة الابتدائية على الترتيب البعد السلوكي ،البعد المعرفي ،البعد الوجداني .

3/ عرض نتائج الفرضية الثانية:

نص الفرضية :"توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ مرحلة الابتدائية باختلاف الجنس "

ولتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام قيمة "ت" والنتائج يوضحها الجدول التالي :

جدول رقم (08): يوضح الفروق بين الجنسين نحو الألعاب الالكترونية العنيفة

المؤشرات إحصائية / متغير الجنس	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجة الحرية	دلالة إحصائية	مستوى دلالة الإحصائية
إناث	18	77.22	6.44	-0.14	38	0.88	غير دالة إحصائيا عند 0.05
ذكور	22	77.63	10.53				

- **التعليق:**

بالرجوع الى الجدول رقم (08) عدد الإناث (18) عند متوسط الحسابي (77.22) والانحراف المعياري (6.44) أما عدد الذكور (22) عند المتوسط الحسابي (77.63) والانحراف المعياري (10.53) وأن قيمة "ت"(0.14-) عند درجة الحرية 38 و دلالة الإحصائية 0.88 عند مستوى دلالة الإحصائية 0.05 فهو غير دالة إحصائيا.

- **مناقشة وتحليل النتائج:**

من خلال النتائج المتوصل إليها يتضح لنا أنه لاتوجد فروق بين الجنسين في اتجاهاتهم نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وعليه نرفض الفرضية لعدم تحققها وذلك راجع إلى أن جنس الولي ليس له علاقة باتجاهه نحو الألعاب الالكترونية وذلك من خلال الواقع واحتكاكنا ببعض الأولياء من الجنسين سوءا الأم أم الولي تقريبا يشتركون في وجهة نظر واحدة نحو الألعاب الالكترونية فليس هناك فرق بينهما في اتجاههم نحو الألعاب لان كلا منها يحمل نفس الفكرة تقريبا عن هذه الألعاب ولهم نفس النظرة وذلك من خلال إجاباتهم على الاستبيان ومن خلال كلامهم عند لقائنا ببعض هؤلاء الأولياء ونظرا لانعدام توفر دراسة سابقة درست اتجاه الأولياء نحوالالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس لمقارنتها مع دراستنا الحالية وعليه ومن خلال دراستنا التي قمنا بها توضح لنا أنه لايوجد اختلاف بين الجنسين في اتجاههم نحو الألعاب الالكترونية وبالتالي لم تتحقق الفرضية .

4/ عرض نتائج الفرضية الثالثة :

نص الفرضية:" توجد فروق في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها على تلاميذ المرحلة الابتدائية باختلاف المستوى التعليمي".

ولتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام قيمة "ف" والنتائج يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (09):يوضح اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها على تلاميذ المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير المستوى التعليمي

	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	دلالة الاحصائية
بين المجموعات	83.20	2	41.60	0.50	0.60 غير دالة عند 0.05
داخل المجموعات	3032.700	37	81.96		
المجموع		39			

- **التعليق:**

بالرجوع الى الجدول رقم (09) يتبين أن قيمة "ف" (0.50) عند مستوى الدلالة (0.60) غير دالة إحصائيا عند (0.05) وبالتالي فإن الفرق بين المتوسطين ليس له دلالة إحصائية أي أن درجات المتوسط والثانوي والجامعي غير متقاربة فالفرق واضح بين المتوسطين وبالتالي نقبل التساؤل الذي يشير الى عدم وجود اختلاف في استجابات عينة الدراسة في اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة تبعا لمتغير (المستوى التعليمي)

- **مناقشة وتحليل النتائج:**

بناءا على هذه النتائج يتضح أن المستوى التعليمي ليس لها فارق في استجابات عينة الدراسة في اتجاهاتهم نحو الألعاب الالكترونية العنيفة على اعتبار أن المستوى التعليمي هو المعيار لاتجاهات الأولياء نحو هذه الألعاب ونظرا لعدم توفر دراسات سابقة درست اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي نلاحظ من خلال الواقع ومن خلال احتكاكنا ببعض الأولياء من مختلف المستويات التعليمية و الدراسة التي قمنا بها أن المستوى التعليمي للولي لا يؤثر في اتجاهه نحو الألعاب الالكترونية العنيفة، لأنهم تقريبا يملكون نفس الرأي ونفس النظرة لهذه الألعاب مهما كان المستوى التعليمي ،وذلك راجع للتقارب الثقافي بين الأولياء واطلاعهم على التطورات التكنولوجية ومواكبة معظم الأولياء لهذه التطورات هذا بخصوص العينة موضع الدراسة مازاد بمعرفتهم بهذه الألعاب وإدراكهم حقيقتها وطبيعتها وبالتالي لم تتحقق الفرضية .

الاستنتاج العام:

بعد إتمام من النتائج ومعالجة البيانات وفق التحليل الإحصائي انتهت بالنتائج ثم عرضها وتفسيرها في ضوء تراث النظري المتاح والدراسات السابقة المتوفرة ويمكن إجمال ماانتهت به الدراسة فيمايلي:

- أن اتجاه الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ليس اتجاه سلبي بل اتجاه وسط أو متوسط .
- تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة يكون حسب ترتيب الأبعاد يأتي في المرتبة الأولى البعد السلوكي ثم يليه البعد المعرفي وفي المرتبة الثالثة يأتي البعد الوجداني
- توضح لنا من خلال النتائج المتوصل إليها أنه لاتوجد فروق بين الجنسين في اتجاههم نحو الألعاب الالكترونية العنيفة
- لاتوجد فروق راجعة لمتغير المستوى التعليمي للأولياء في اتجاههم نحو الألعاب الالكترونية العنيفة وهذا يعني أن المستوى التعليمي لا يؤثر في اتجاه الولي نحو هذه الألعاب لان إجابات الأولياء عن أسئلة الاستبيان متقاربة رغم اختلاف في المستوى التعليمي.

خاتمـــــــة

خاتمة :

في ختام بحثنا واستنادا على الدراسة التي قمنا بها وتحليل النتائج المتحصل عليها عل اعتبار أن موضوع الألعاب الالكترونية بصفة عامة والألعاب الالكترونية العنيفة بصفة خاصة من أهم المواضيع التي شغلت الرأي العام والأولياء على وجه الخصوص بحيث أصبحت هاجسا يهدد أطفالنا ،وللوقوف على هذه الحقيقة من خلال اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية قمنا بتوزيع الاستبيان على الأولياء لتحديد اتجاهاتهم علما أن هذه الألعاب تعتبر غريبة على المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي أخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري ،بحيث تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه

اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي نمطه تحليلي طبق من خلال توزيع الاستبيان على الأولياء وهذا راجع لطبيعة مفردات الدراسة.

وفي سياق ذلك حاولت الدراسة الحالية الكشف عن اتجاهات الأولياء نحو هذه الألعاب كما حاولت هذه الدراسة من جهة أخرى الكشف عن وجود فروق بين الجنسين في اتجاه نحو الألعاب الالكترونية العنيفة ،وكذلك الكشف عن وجود فروق تعزى لمتغير المستوى التعليمي وكانت النتائج تأكد على عدم وجود فروق من ناحية الجنسين أو المستوى التعليمي في اتجاه الأولياء

وعلى الرغم من عدم التمكن من التدقيق في كل جزئيات الموضوع ،باعتبار أن موضوع الألعاب الالكترونية من المواضيع الحديثة وقليلة التناول أكاديميا إلا أن الولي يعي هذه الظاهرة ويهتم بمعرفة إيجابياتها وسلبياتها .

قائمة المراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولا / الكتب

1. أحمد محمدالكندري،(1995)، **علم النفس الاجتماعي الحياة المعاصرة**،بط،الكويت،الفلاح للنشروالتوزيع .

2. جابر نصر الدين، لوكيا الهاشمي ،(2006)،**مفاهيم أساسية في علم النفس الاجتماعي**، ط1، الجزائر، ديوان مطبوعات الجامعية للمطبعة الجهوية قسنطينة .

3. جودت بني جابر، (2004)، **علم النفس الاجتماعي**،ط1،عمان ،دار النشر للثقافة و التوزيع.

4. حامد الزهران ،(19984)،**علم النفس الاجتماعي** ، ب ط،القاهرة ،عالم الكتب.

5. حسن مني ،(2001)،**ديناميات الجماعة و التفاعل الصفي** ،ط2،الاردن ، دار الكندي.

6. حسني الجبالي،(2013)،**علم النفس الاجتماعي بين النظرية والتطبيق**،ط1،مكتبة انجو المصرية.

7. حنان عبد الحميد العنابي (2008)،**اللعب عند الأطفال ماقبل المدرسة نمو المشكلات .مناهج** ،بن عكنون الجزائر ، واقع ديوان المطبوعات الجامعية.

8. داودي محمد ،(2007)،**منهجية كتابة البحوث العلمية و الرسائل الجامعة** ،ط1،الجزائر،دار ومكتبة الاورسية.

9. درويش زين العابدين،(1994)،**علم النفس الاجتماعي أسسه وتطبيقاته** ،ط3، القاهرة ،دار الفكر العربي .

10. دويرار عبد الفتاح محمد،(2006)،**علم النفس الاجتماعي أصوله و مبادئه**،بط،الاسكندرية ،دار المعرفة الجامعية.

11. سحر توفيق تسنيم وجيهان لطفي محمد(2013)،**الألعاب التربوية لطفل الروضة**، ط1،عمان،دار الميسرة.

12. سوزان ميلر (1978)،**سيكولوجية اللعب**، ترجمة الدكتور حسين عيسى ،الكويت ،سلسة عالم المعرفة المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

13. الطواب سيد محمود ،(1990)،**الاتجاهات النفسية و كيفية تغيرها** ، ب ط، القاهرة.

14. عبد الحافظ سلامة (2013)**علم النفس الاجتماعي**،ط1، دارالياز وري للنشروالتوزيع.

15. عبدالرحمان العيساوي،**سيكولوجية الطفولة والمراهقة**،مؤسسة شباب الجامعة،الاسكندرية 1997

16. عبد العزيز الغرباوي ، (2007)، **الاتجاهات النفسية** ،ب ط،عمان الاردن ،دار خير الدين للنشر و التوزيع.

17. عبداللطيف محمد خليفة، (1962)**المعتقدات الاجتماعية**،ط1،دارالثقافة.

18. عبد الله عبد الحي موسى ،(1983)،**مدخل إلى علم النفس** ،ب ط،مصر ،جامعة الزقاريق.

19. عبد مجيد إبراهيم ،(2005)،**مدخل إلى علم النفس الاجتماعي** ، بط،القاهرة مصر ،مكتبة الانجلو مصرية .

20. عطوف محمد ياسين، (1981) **علم النفس العيادي**،بط،بيروتلبنان،دارالعلم.

21. عكاشة محمود فتحي و زكي محمد شفيق،(2002)، **مدخل إلى علم النفس الاجتماعي** ، بط، الاسكندرية مصر ،المكتب الجامعي الحديث .

22. فاطمة المنتصر الكتاني ،(200)،**الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية و علاقتها بمختلف الذات لدى الاطفال** ،ط1،عمان الاردن ، دار النشر و التوزيع.

23. فتيحة كركوش، (2008)،**سيكولوجية طفل ماقبل المدرسة نمو .مشكلات مناهج ،مناهج وواقع**،بن عكنون الجزائر ،ديوان المطبوعات الجامعية.

24. محمد محمود الحيلة (2004)،**الألعاب من أجل التفكير والتعليم** ،ط1،عمان الاردن ،دار الميسرة

25. مفيد نجيب حواشين وزيدان نجيب حواشين (2002)،**إرشاد الطفل وتوجيهه** ،ط1،عمان،دار الفكر للنشر والتوزيع.

26. منى يونس بحري ونازي عبد الحليم القطيشات (2008)،**مدخل إلى تربية الطفل**، ط1،عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.

27. ناجي عبد العظيم سعيد مرشد،(2006)،**تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديين و ذوي الاحتياجات الخاصة** ، مصر ، مكتبة زهراء الشرق.

ثانيا/ الرسائل الجامعية:

28. سارة محمود عبد الرحمان حمدان (2016) **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**،رسالة ماجستير كلية العلوم التربوية ،جامعة الشرق الأوسط.

29. سمر عيسى و إبراهيم صباح (2017)،**أثر برنامج إرشادي يستند الى اللعب والفن في نقص السلوك العدواني لدى أطفال قرية الأطفال sos في محافظة بيت لحم**،رسالة ماجستير ،جامعة القدس المفتوحة فلسطين.

30. بشير النمرود ،(2008)،**ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور (12-15)القطاع العام الجزائر**،رسالة ماجستير ،:غير منشورة،جامعة الجزائر ، الجزائر .

31. مريم قويدر ،(2012)،**أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال** ،رسالة ماجستير :غير منشورة ،جامعة الجزائر 3 ،الجزائر.

32. سعادو هناء وبن مرزوق ،(2016)،**الألعاب الالكترونية العنيفة علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي دراسة ميدانية** ،شهادة الماستر: غير منشورة ،جامعة الجيلالي بونعامة ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، الجزائر .

ثالثا/ مجلات:

28. الصوالحة علي سليمان المفلح،(2016)،**علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة**، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية 4(16)،181.

29. ماجد محمود الزيودي ،(2005)،**الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة** ،10(1)،16.

30. مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي ،(2011) ،**أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن** ،38 (2) ،638

المعاجم .

31. المنجد الاعدادي ،(1969)،ط1، بيروت، دار الشرق .

32. بيتروفيسكي وياروشفسكي،(**1996**)،**معجم علم النفس المعاصر**.

الملاحق

ملحق رقم (01): استبيان قبل التحكيم

جامعة عمار ثليجي الاغواط

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

تخصص علم النفس المدرسي

الرتبة العلمية :

الأستاذ(ة):

التخصص:

الأستاذ(ة) الفاضل(ة)

في إطار إعداد مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في تخصص علم النفس المدرسي تحت عنوان "اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية"

نرجو منكم أن تعدلو هذه الأداة من حيث التعليمات والبيانات الشخصية والبدائل والفقرات فيما كانت تقيس أو لا تقيس وأية اقتراحات أو تعديلات ترونها مناسبة

وشكرا

الأبعاد	م	العبارات	يقيس	لايقيس	التعديلات
البعد السلوكي	1	يمارس ابنك العنف على زملائه في المدرسة تأثرا بالألعاب الالكترونية العنيفة التي يلعبها			
	2	يقلد ابنك الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على أقرانه			
	3	لايستجيب ابنك لتوجيهات المعلم في القسم			
	4	تشجعهم الألعاب الالكترونية على أعمال العنف			
	5	الألعاب الالكترونية تجعله يشعر بالقوة			
	6	يشتكي المعلم دائما من تصرفات ابنك			
	7	يستخدم الألفاظ والعبارات الموجودة في الألعاب			
	8	يندفع لضرب اقرأنه دون سبب			
	9	تؤثر سلبا على أدائهم الدراسي			
	10	يحاول ابنك صرف انتباه التلاميذ عن المعلم			
	11	يتقمص شخصيات أبطال اللعبة			
	12	تؤثر الألعاب الالكترونية على صحتهم الجسمية			
	13	تجعلهم الألعاب مدمنين على ممارستها			
	14	تزود الألعاب الالكترونية الطفل بسلوكات يرفضها المجتمع			
البعد الوجداني	1	يميل ابنك الى اللامبالاة والإهمال في حاجات الاخرين حتى وان كانت مهمة			
	2	يفضل ابنك مشاهدة الملاكمة والمصارعة الحرة على غيرها من الألعاب			
	3	تؤدي الألعاب الالكترونية الى مشكلات نفسية			
	4	منع ابنك عن اللعب بالألعاب الالكترونية يؤدي الى شعوره بالغضب			
	5	يشعر ابنك عند اللعب بالألعاب الالكترونية بالحماسة والحيوية			
	6	لايتقبل الهزيمة في الألعاب بسهولة			
	7	يحب ابنك مشاهدة أفلام الحرب والمشاهد الاكشن في الألعاب الالكترونية			
	8	يميل الى اللعب بالألعاب الالكترونية التي تحوي العنف والقوة			
	9	استخدام ابنك للألعاب الالكترونية المفضلة لديه تشعرك بالراحة			
	10	تسمح باستخدام ابنك للألعاب الالكترونية من اجل حاجته الى شغل أوقات فراغه			
	11	يفضل ابنك قضاء وقت مع الألعاب الالكترونية بدلا من الجلوس مع الأسرة			
	12	ممارسة ابنك للألعاب الالكترونية تعمل على راحتك من مشاكله			
	13	لايحب الاختلاط مع الآخرين ويفضل اللعب على الحاسوب			
	14	تجعله الألعاب الالكترونية يشعر بالاستمتاع والمرح			
	15	تعتقد ان الألعاب الالكترونية تغرس روح التحدي وتنافس			

الأبعاد	م	العبارات	يقيس	لايقيس	التعديلات
البعد المعرفي	1	يفكر ابنك في تقليد أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة			
	2	يخطط ابنك لإيقاع الضرر ببعض المشرفين والمدرسين			
	3	الألعاب الالكترونية تحفز ابنك على التفكير			
	4	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تزيد ابنك نشاطا			
	5	تساعدك الألعاب الالكترونية في تنمية قدرات ابنك الفكرية			
	6	تعتبرالالعاب الالكترونية وسيلة تعليمية وتثقيفية			
	7	تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيهية			
	8	تعتقد ان وجود الألعاب الالكترونية في البيت مفيد ويساعدك على تربية وتنمية ذكاء ابنك			
	9	تفكر دائما في مراقبة ومتابعة ابنك عند ممارسة اللعبة			
	10	تساعد الألعاب الالكترونية على اكتساب معلومات جديدة وتعلم لغة جديدة			
	11	يخطط ابنك لإعادة تمثيل قصة الألعاب في الواقع مع زملائه في المدرسة			
	12	تفكير الدائم في اختيار الألعاب العنيفة			
	13	التخطيط لوضع وقت محدد لممارسة الألعاب			
	14	تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على المعتقدات الدينية			
	15	تسبب الألعاب الالكترونية الشرود الذهني داخل القسم			

ملحق رقم (02):الإستبيان بعد التحكيم

جامعة عمار ثليجي الاغواط

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

تخصص علم النفس المدرسي

تحية طيبة وبعد....

في إطار التحضير لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس المدرسي بعنوان "**اتجاهات الأولياء نحو الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية**" نرجو من سيادتكم ملئ هذه الاستمارة بالإجابة على أسئلتنا بصراحة ودقة وأمانة وذلك بوضع علامة **(x)** في الخانة المناسبة التي ترى أنها تعكس اتجاهكم.

و تأكدو أن هذه المعلومات ستكون سرية وتستخدم في إطار البحث العلمي فقط وعليه فإن جديتك و موضوعية إجابتك هي السبيل لتحقيق الغرض من هذه الدراسة .

الجنس:

المستوى التعليمي:

م	العبارات	موافق	محايد	معارض
1	تسبب الألعاب الالكترونية الشرود الذهني داخل القسم			
2	ابعد ابني عن الألعاب الالكترونية العنيفة			
3	الألعاب الالكترونية تحفز ابنك على التفكير			
4	تفضل مشاهدة ابنك للملاكمة والمصارعة الحرة على غيرها من الألعاب			
5	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلى مشكلات نفسية			
6	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تغرس روح التحدي و التنافس عند ابنك			
7	تساعد الألعاب الالكترونية على اكتساب معلومات جديدة وتعلم لغة جديدة			
8	ممارسة ابنك للألعاب الالكترونية تعمل على راحتك من مشاكله			
9	تشعر أن الألعاب الالكترونية تنمي ثقة ابنك بنفسك			
10	الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على تحصيل ابني الدراسي			
11	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تولد رغبة في التفوق عند ابنك			
12	الألعاب الالكترونية العنيفة تجعل ابني يشعر بالقوة			
13	يستخدم ابني الألفاظ والعبارات الموجودة في الألعاب			
14	تشعر أن استخدام ابنك للألعاب الالكترونية يساعده على شغل وقت فراغه			
15	التخطيط لوضع وقت محدد لممارسة الألعاب			
16	تشجع الألعاب الالكترونية العنيفة على ممارسة العنف			
17	تعتقد أن وجود الألعاب الالكترونية في البيت مفيد ويساعدك على تربية وتنمية ذكاء ابنك			
18	تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيهية			
19	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تدفع أبنك لتقليد أعمال غير أخلاقية			
20	تجعلهم الألعاب الالكترونية مدمنين على ممارستها			
21	أمنع ابني من اللعب بالألعاب الالكترونية على الألعاب الغير الكترونية			
22	تعتبرالالعاب الالكترونية وسيلة تعليمية وتثقيفية			

م	العبارات	موافق	محايد	معارض
23	تشعر أن ممارسة أبنك للألعاب الالكترونية مضيعة للوقت			
24	اشتري لأبني الألعاب الالكترونية العنيفة			
25	تساعدك الألعاب الالكترونية في تنمية قدرات ابنك الفكرية			
26	يقلد ابني الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على أقرانه			
27	تفكر دائما في مراقبة ومتابعة ابنك عند ممارسة اللعبة			
28	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تزيد ابنك نشاطا			
29	يمارس ابني العنف على زملائه تأثرا بالألعاب الالكترونية العنيفة			
30	تعتقد أن الألعاب الالكترونية تشعر ابنك بالاستمتاع و المرح			
31	تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على المعتقدات الدينية			
32	يندفع لضرب اقرأنه دون سبب			
33	تفكر دائما في اختيار الألعاب العنيفة على غيرها			
34	يتقمص شخصيات أبطال اللعبة			
35	تنمي الألعاب الالكترونية الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة			
36	تزود الألعاب الالكترونية الطفل بسلوكيات يرفضها المجتمع			

ملحق رقم (03): الخصائص السيكومترية SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	40	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,776	36

Group Statistics

	VAR00004	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00003	1,00	10	88,3000	3,19896	1,01160
	2,00	10	66,7000	8,39378	2,65435

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
VAR00003	Equal variances assumed	2,139	,161	7,604	18	,000	21,60000	2,84058	15,63217	27,56783
	Equal variances not assumed			7,604	11,560	,000	21,60000	2,84058	15,38471	27,81529

Group Statistics

	VAR00006	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00005	1,00	18	77,2222	6,44027	1,51799
	2,00	22	77,6364	10,53134	2,24529

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
VAR00005	Equal variances assumed	2,745	,106	-,146	38	,885	-,41414	2,83996	-6,16335	5,33507
	Equal variances not assumed			-,153	35,439	,879	-,41414	2,71028	-5,91386	5,08558

Descriptives

VAR00007

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
1,00	11	75,9091	5,88990	1,77587	71,9522	79,8660	68,00	87,00
2,00	14	76,7143	7,10827	1,89976	72,6101	80,8185	64,00	86,00
3,00	15	79,2667	12,03843	3,10831	72,6000	85,9333	45,00	94,00
Total	40	77,4500	8,93839	1,41328	74,5914	80,3086	45,00	94,00

ANOVA

VAR00007

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	83,200	2	41,600	,508	,606
Within Groups	3032,700	37	81,965		
Total	3115,900	39			

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00005	39	77,7436	9,17869	1,46977

One-Sample Test

	Test Value = 76					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
VAR00005	1,186	38	,243	1,74359	-1,2318	4,7190

Statistics

		VAR00006	VAR00007	VAR00008
N	Valid	39	39	39
	Missing	81	81	81
Mean		25,7692	26,3333	52,1026
Std. Deviation		4,05529	3,88881	7,35489