الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط

-دراسة ميدانية ببعض متوسطات بمدينة الاغواط-

Electronic games and its relationship to school rebellion among third-year intermediate students

- Laghouat A field study of some averages in the city of -

مسعودة مريزقي*

تاريخ الاستلام: 2021/03/15 تاريخ القبول: 2021/08/05 تاريخ النشر: 2021/12/31

ملخص هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الالكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط ببعض متوسطات بمدينة الأغواط، حيث تكونت عينة الدراسة من (60) تلميذا وتلميذة أختيروا من 05 متوسطات، في الفترة الزمنية من شهر نوفمبر وديسمبر 2020م، وقد تم استخدام المنهج الوصفي الذي يهدف إلى دراسة الظاهرة كما تحدث في الواقع مع كشف عن وجود العلاقة بين المتغيرات، وتم تطبيق مقياس الألعاب الالكترونية ومقياس التمرد، وبعد حساب معامل الارتباط بيرسون والذي قدرت قيمته ب(0.69) توصلت النتائج على: أنه توجد علاقة موجبة بين الألعاب الالكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التمرد، التمرد المدرسي

Abstract: :The current study aimed to reveal the relationship between electronic games and school rebellion among third-year average pupils with some averages in the city of Laghouat, and the study sample consisted of (60) students who were selected from 05 averages, in the period of time from November and December 2020 AD, and the descriptive approach was used that It aims to study the phenomenon as it occurred in reality with revealing the existence of the relationship between the variables, and the electronic games scale and the insurgency scale were applied, and after computing the Pearson correlation coefficient, whose value was estimated at (0.69), the results reached: that there is a positive relationship between electronic games and school rebellion at Third year average pupils.

Key words: electronic games, rebellion, school rebellion

* - المدرسة العليا للأساتذة طالب عبد الرحمان الأغواط-الجزائر merizguimessaouda03@gmail.co m.

1-مقدمة: إن التطور التكنولوجي الهائل الذي يحدث اليوم فرض على كل فئات المجتمع مسايرته واستغلاله، وبالرغم من الايجابيات التي جاءت بها التكنولوجيا الحديثة من زخم معرفي وإختزال الوقت والجهد في القيام بالأعمال (العلمية، المهنية...)، إلا أنها لا تخلو من السلبيات فيما يخص ما تعرضه من منتوجات (فيلم، ألعاب الكترونية...)، وأكثر من يستهلك هذه المنتوجات هم فئة الأطفال والمراهقين، وفترة المراهقة من أصعب فترات النمو عند الفرد لما تتميز به من تغيرات هائلة على كل المجالات، المعرفية الجسمية النفسية الاجتماعية الاخلاقية الدينية والجنسية...،وأكثر ما تتميز به هذه المرحلة رغبة المراهق الجانحة إلى الحرية والتصرف بما يرغب فيه دون مراعاة ضوابط المجتمع، وتزداد تأثيرها إذا وجدت من العوامل ما يحركها كالألعاب الالكترونية التي تؤثر على نفسية المراهق، لما تتركه من أثر واضح أثناء لعبها، ومن مظاهرها التمرد بكل أشكاله النفسي والمدرسي، فما يحدث اليوم داخل مدارسنا من عنف وعدوان وتمرد من طرف التلميذ المتمدرس يستدعي منا التدخل لعلاج هذه المشاكل السلوكية،ومن هنا كان التساؤل حول: **هل توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط؟**

2-الفرضية: توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط.

3- أهمية الدراسة: تكمن أهمية الدراسة في الموضوع الذي تتناوله، فالألعاب الالكترونية اليوم لم تصبح للترفية والتسلية بل أصبحت تصقل الفرد بسلوكيات غريبة عن مجتمه،لأنها ألعاب لها أهدافها الصريحة والضمنية، لتخريب عقول وسلوكيات الأجيال، ومن مظاهرها التمرد المدرسي و العداون و العنف، وعلى هذا ينبغي التعامل معها بحذر وحزم.

4-أهداف الدراسة:تهدف الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الألعاب الالكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط.

5-الدراسات السابقة:

1-5- دراسة منذر الضامن(1984)، هدفت الدراسة إلى تقصي أهم المشاكل التي يعاني منها الطلبة المراهقين في المدارس الاعدادية والثانوية في مدينة إربد، وكانت عينة الدراسة قد تكونت من(672)مراهقا تراوحت أعمارهم بين (13-19عاما) وأشارت النتائج إلى أن أكثر السلوكيات عدائية لدى المراهقين هو السلوك التمرد والعنف، وأن أهم الأسباب التي أسهمت في ظهور هذا السلوك هي طبيعة الجو العائلي المتسم بالرفض والنبذ، وكثرة المشاجرات بين الوالدين والأخوة والجو الصفي المتمثل في سوء الادارة المدرسية، وعدم تفهم مطالب المراهقين، وفقدان الثقة بين المدرس والطالب، وقلق الامتحان.

2-5-دراسة كمال أبو الرب(1993)،وهدفت إلى التعرف على أهم المشاكل السلوكية لدى المراهقين من وجهة نظر مدرسي الرياضة والمراهقين،وكونت العينة من (375) طالبا ومدرسا، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن سلوك التمرد من أكثر السلوكات شيوعا عند المراهقين، وتمثلت مظاهر هذا السلوك بشكل واضح في

رفض قرارات الإدارة المدرسية وعدم التقيد بها، وعدم الالتزام بالزي المدرسين والتأخير عن الطابور الصباحي، ورفض المشاركة في الأنشطة المدرسية، وقد بينت النتائج أن هذه المظاهر السلوكية كانت أكثر ظهورا لدى الطلبة الذكور منها لدى الاناث.

3-5-دراسة الريمان(2007) بعنوان: العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشنGrand Theft Autoدراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض،وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى انتشار هذه لعبة عند طلاب الصف الرابع والخامس والصف السادس، ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة والسلوك العدواني، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتم تطبيق مقياس يتكون من (30) عبارة موزعة على ثلاث محاور: العدوان نحو الآخرين والعدوان نحو الذات والعدوان نحو الممتلكات العامة ، وقد توصلت نتائج الدراسة الى وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين ممارسة هذه لعبة. وبين السلوك العدواني.

4-5-دراسة الشيخة(2011)بعنوان: برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (764) طالبا وطالبة واستخدمت الادوات التالية مقياس السلوك العدواني وأداة قياس اضعاف الحساسية وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الإلكترونية وتوصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

5-5-دراسة على سليمان الصوالحة ويسرى راشد العويمر وعلي مصطفى العليمات(2014)،بعنوان: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة،من وجهة نضر أولياء الامور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني والسلوك الاجتماعين ووزعت على عينة مسحية مكونة من (100) ولي أمر أظهرت الدراسة النتائج التالية:

-وجود فروق دالة احصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة.

-عدم وجود فروق دالة احصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة .

5-**6**-دراسة ماجد محمد الزيودي(2015) بعنوان: الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي وتم اعداد استبيانين للمعلمين وأولياء أمور الطلبة،

وتوصلت نتائج الدراسة الى ان المعلمين يرون ان ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعها، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة ادمان الأطفال على هذه الألعاب كمشكلات البصر والسمع وعلى صعيد انماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية أو مهارة تعلم اللغة الانجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب بالنضر لوجه نضر أولياء الامور فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم مما تسبب في مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية، كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافق بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية منها تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلا عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

5-7-دراسة يولمان وسوانسون (2004) بعنوان: التعرض إلى العنف في الألعاب الفيديو وزيادة العنف التلقائي، تكونت عينة الدراية من (121) طالبا و طالبة يلعبون ألعابا عنيفة ....وتمكنوا من تقويم أنفسهم عل مقياس العنف الضمني وأشارت النتائج إلى أن تعرض إلى الألعاب الفيديو العنيفة ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي كما أشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

6-تحديد المفاهيم:

-تعريف اللعب: عرّف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية و الذهنية، ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية،وهو لا يتعب صاحبه وبه ينمي الفرد مداركه ويغدو مكونا أساسيا في حياته، ولذلك تعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة. **(فاطمةهمال،2012،ص17)**

-تعريف الألعاب الالكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين(التآزر البصري/الحركي)، أو تحد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية.

-هي جميع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الانترنيت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة.

والألعاب الالكترونية هي: في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ، ومن البطء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.**(نفس المرجع،ص18)**

- **المشكلات السلوكية**: هي تلك المشكلات التي يعاني منها الأطفال في الجانب السلوكي وهذه المشكلات هي العناد والتمرد و العدوانية والسرحان وأحلام اليقظة والغضب والنشاط الزائد والعادات الاجتماعية الغير مرغوب فيها، الانطواء، اضطرابات النوم ،الكذب، السرقة، الغيرة، الأنانية، قضم الأظافر، التحصيل الدراسي المتدني.

-تعريف **وودي**: يرى أن الأطفال المضطربين سلوكيا وانفعاليا بأنهم غير قادرين على التوافق والتكيف مع المعايير الاجتماعية المحددة للسلوك المقبول مما يؤدي إلى تراجع مستواه الدراسي والتأثير على علاقته الشخصية مع المعلمين والزملاء في الصف، كما أنه يعاني من مشكلات تتعلق بالصراعات النفسية وكذلك بالتعلم الاجتماعي. **(يحي خولة، 2000، ص17)**

-يرى **هيوت**: أن الطفل المضطرب سلوكيا هو الفاشل اجتماعيا والذي يتوافق سلوكه مع السلوك السائد في المجتمع الذي يهيش فيه، وهو الذي ينحرف سلوكه عما هو متوقع بالنسبة لعمره الزمني وجنسه ووصفه الاجتماعي ، بحث يعتبر هذا السلوك سلوكا غير متوافق ويمكن أن يعرض صاحبه إلى خطر في حياته.**(القاسم جمال وآخرون، 2000، ص15)**

-تعريف **هارينج وفيليس**: الأطفال المضطربين انفعاليا هم الذين يعانون من مشاكل صغيرة مع الناس الآخرين والزملاء والآباء والمعلمين ، وهم يتصفون بأنهم غير سعداء على العمل مع أنفسهم بصورة تتناسب مع قدراتهم واهتماماتهم، وبشكل عام فإنه يمكن القول أن المضطرب انفعاليا لديه معايير فشل كبيرة في الحياة بدلا من معايير النجاح. **(الظاهر قحطان أحمد، 2004، ص75)**

-تعريف التمرد النفسي:

التمرد لغة: عتى و طغى، أي المبالغ في ركوب المعاصي الذي لا ينفع فيه الوعظ والتنبيه. **(ابن منظور،1968، ص 463)**

اصطلاحا: هو سلوك يمارسه الفرد، وهو مظهر من مظاهر العدوانية، ولكن في مراحلها الأولى وهو متغير ينبع من داخل الفرد وهو احتجاج صريح ومعلن بعدم طاعة السلطة وقد يصل الأمر إلى المواجهة مع السلطة من خلال السلوكيات التي تصدر منه أو ما يرفضه من أفكار (الأسرة المدرسة النظام المدرسي..).

-عرفه **ميرتون وكروس**: رفض الفرد وسائل المجتمع والوسائل للمؤسسات الاجتماعية الفرعية غير المقبولة في المجتمع، وهو رفض للثقافة السائدة والبناءات الاجتماعية والبحث عن تبديلها بواحدة جديدة عن طريق الثورة والتمرد.

-محاولة الفرد استعادة الحرية المزالة أو المهددة بالإزالة واسترجاعها عن طريق القيام بالسلوك المحظور أو الممنوع بصورة مباشرة أو تشجيع الآخرين على القيام به .

-هو سلوك يتسم بالرفض والتحريض ومخالفة أنظمة المدرسة وقوانينها وعدم الانصياع للتعليمات المعطاة من الإدارة.

-هو شعور بالرفض لكل ما يحيط بالفرد و ما يترتب على ذلك الشعور من سلوك يتصف بالعداء والكراهية وازدراء لكل ما اصطلح عليه المجتمع وألفه من عادات وتقاليد ونظم. **(علي سلمان حسن العبادي، 2012، ص28)**

-إن المتمردين هم الأفراد الذين يعارضون أو لا يطيعون الأشخاص من ذوي السلطة أو المسيطرين، ويرفضون الانسجام مع عادات وتقاليد المجموعة ، ويظهرون تمردهم بتحدي علني واستياء غاضب بعض منهم يتمرد فقط على الطلبات غير المقبولة، ولكنهم عدا ذلك متعاونون، أما بعضهم الآخر فإنهم يتمردون باستمرار على جميع القوانين واللوائح ونماذج **(Hurlock.E,1973,P11)** السلوك المعتادة.

والتمرد: يعني الرفض الذي يظهره الفرد لكل ما هو قائم من فكر ومبادئ وعادات وتقاليد ومقاومة السلطة برموزها المختلفة، والميل إلى انتقادها وتحديها وللتمرد صور وأشكال مختلفة قد يكون مباشرا صريحا كالتمرد على الأسرة وقيمها وأخلاقياتها أو عقيدتها والمهن التي ترتضيها، كما يبدو في شكل مخالفات في الملبس أو تمضية أوقات الفراغ، أو يكون غير مباشر كالإذعان لمطالب السلطة، ولكن في الوقت نفسه يحاول إظهار تمرده عن طريق تحريض الآخرين على عدم الانصياع للسلطة. **(علي حسين محمد طبيل، 2008،ص282)**

التمرد المدرسي: هو سلوك يتسم بالرفض وردة الفعل التي يظهرها التلاميذ والرغبة بالتغيير متمثلا بعدم الانصياع لتعليمات الأستاذ وإهمال نصائحه، والاحتجاج على المناهج الدراسية، و مخالفة أنظمة وقوانين المدرسة، والاستياء والاستنكار من الزملاء، ومحاولة التلاميذ لاستعادة الحرية المزالة أو المهددة بالإزالة عن طريق القيام بالسلوك المحظور أو الممنوع بصورة مباشرة أو تحريض التلاميذ للقيام بالسلوك المحظور بصورة غير مباشرة. **(نفس المرجع، ص282)**

والتمرد المدرسي قد يكون موجها نحو المسؤولين في المدرسة بسبب القيود التي ترفضها، والتي تحول بين التلاميذ وبين تطلعاتهم إلى التحرر، وقد تكون ثورة على مدرسيهم على شكل اندفاع بالكلام ليعرضوا آرائهم. وقد يكون التأخر الدراسي لبعض الطلبة والإهمال في إنجاز الواجبات الدراسية نوعا من التعبير عن التمرد، وللمدرسة وإدارتها دور مهم في تفاعل الطلبة مع البيئة الدراسية، ومن ثم تؤثر في مستوى التكيف الاجتماعي والدراسي لديهم، فالطلبة لهم دوافعهم وحاجاتهم منها النفسية والجسمية والاجتماعية والتي

يسعون لإشباعها، لذلك قد يكون التمرد موجها نحو المسؤولين في المدرسة بسبب بعض القيود التي تفرضها المدرسة والتي تحول بين الطلبة وبين تطلعاتهم إلى التحرر، وقد يكون تمرد الطلبة على زملاء المدرسة أو اساتذتهم على شكل الاندفاع بالكلام ليعرضوا آرائهم أو التهريج في المحاضرة أو الاحتكاك بالمدرسين والعناد والتحدي والاهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المدرس والمناهج والنظم والقوانين وعدم الانتظام في الدراسة ومقاطعة المدرس أثناء الشرح. **(حسين منصور ومحمد مصطفى زيدان، 1982، ص382)**

والتمرد الأكاديمي يؤثر سلبا على عملية التوافق الاكاديمي، إذ يؤدي إلى تقدير منخفض للذات وعدوانية اتجاه الآخرين، وقد يكون السبب الرئيسي في حدوث مشاكل أو سلوك منحرف، إذ ينظر الطلبة لكل خبرة لا تتسق مع فكرتهم على أنها تهديد لوحدة الذات التي يسعون لتحقيقها، ولهذا ينكرون الادراك الذي لا يتفق مع المفهوم الذي يكونه، وكلما زاد ادراك الفرد بالتهديد عمل على تقوية وسائل الدفاع لديه فيموه من الحقائق التي تتعارض مع فكرته عن ذاته.

- أسباب التمرد المدرسي:

-الحرمان الأسري المتمثل بفقدان أحد الوالدين أو كليهما.

-أسباب المعاملة الوالدية والتنشئة الاجتماعية التي تؤكد على إنماء الذاتية الفردية كونها نوعا من الرجولة المطلوبة على حساب القيم الوطنية والأخلاقية .

-أساليب التنشئة الاجتماعية التي أصبحت أقل فاعلية في عهد التغيير الاجتماعي السريع مما أدى إلى تزايد الفجوات في المعايير الأساسية بين الصغار والكبار .

-تحقيق ما يعرف باسم الفطام النفسي والرغبة في التحرر من قيود وسلطة الوالدين وذلك ليعبر عن شعوره بالقوة والسيطرة.

-غياب التوجيه السليم والقدوة الصحيحة والإهمال والقهر و التجاهل والاعلام الذي تعج برامجه بمثيرات تدعو الفرد للتمرد.

-العوامل المدرسية والمتمثلة في النظام المدرسي الذي لا يراعي خصائص النمو للتلاميذ والعقوبات التي تفرضها، عدم تحقيق رغبات وميول التلميذ الدراسية، عدم وجود مرشد ومختص النفسي للتقليل من المشاكل التي يعاني منها التلميذ، عدم وجود حصص ارشادية توعوية للتلاميذ، عدم البحث في المشاكل المدرسية وايجاد حلول لها...

-ومن بين الأسباب أيضا الأنترنت والفضائيات فهي تدفع الأبناء إلى التمرد على الأبناء وقد أبدى التربويون والآباء مخاوفهم من أن تؤدي التغيرات التقنية المتلاحقة التي تشهدها وسائل الاتصال والانتشار الكبير للأنترنيت إلى دفع الأبناء لإعلان العصيان، إن الانفتاح وتلاشي الحدود بفعل التقنيات الحديثة أدى إلى

تعميق الفجوة بين الأبناء والآباء ويهدد بانهيار وسائل التربية التقليدية ويدفعهم للخروج على الآباء في ظروف مختلفة .

-كما حذر التربويون من أن الفجوة التكنولوجية بين الآباء و الأبناء تدفع الطرف الأخير إلى التمرد على سلطة الآباء في ظل افتقادهم المعرفة بأحدث تكنولوجيا العصر، كما حذرت المصادر من أن الانفتاح وتلاشي الحدود والقيود أمام التقنيات الحديثة وأدوات التكنولوجيا الكثيرة مثلث تغيرات زادت من تعقيد العلاقة التي تربط الأب بأبنائه وبددت نظريات التربية التقليدية، وأشار تربويون إلى أن أدوات التكنولوجية المتطورة منحت الطفل استقلالية مبكرة وشخصية مختلفة عما يتمناه الأب، وهناك مصادر تربوية أشارت أيضا إلى الآباء مطالبون أكثر من أي وقت مضى بالتفاعل مع معطيات التكنولوجيا الحديثة وفي الوقت نفسه بإعطاء فرصة للأبناء كي يعبروا عن شخصياتهم وتطلعاتهم بشكل أكثر حرية.(**الشرقاوي أنور محمد، 1977، ص163**)

7-المنهج وطرق معالجة الموضوع:

7-1- المنهج المتبع في الدراسة: نظرا لطبيعة الدراسة الحالية فإن المنهج المناسب هو المنهج الوصفي، حيث يعرف على أنه استقصاء ينصب على ظاهرة نفسية تربوية كما هي قائمة في الوقت الحاضر، بقصد تشخيصها وكشف جوانبها وتحديد العلاقات بين عناصرها أو بينها وبين ظواهر نفسية أخرى، وهذا ما يعرف بالدراسات العلائقية، بالإضافة إلى الدراسات الفارقية المنتهجة في الدراسة وهو يعبر عنها تعبيراً كيفيا، أو تعبيراً كمياً، فالتعبير الكيفي يصف لنا الظاهرة ويوضح خصائصها، أما التعبير الكمي فيعطينا وصفاً رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها أو درجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى. **(ذوقان عبيدات وآخرون، 1984، ص189)**

7-2-الدراسة الاستطلاعية: وهي تعتبر مرحلة مهمة في الدراسة العلمية، نظرا لارتباطها بالميدان ومن خلالها نتأكد من وجود عينة الدراسة وهي دراسة استكشافية تسمح للباحث بالحصول على معلومات أولية حول موضوع دراسته كما تسمح لنا كذلك بالتعرف على الظروف والإمكانيات المتوفرة في الميدان ومدى صلاحية الوسائل المنهجية المستعملة قصد ضبط متغيرات الدراسة، والدراسة الاستطلاعية أول خطوة قمنا بها، و كان ذلك خلال شهر نوفمبر 2020 و الغرض منها كذلك هو التأكد من مدى صلاحية أداتا القياس قبل تطبيقهما في الدراسة الأساسية، و للتحقق من ذلك تم إجراء الدراسة الاستطلاعية على عينة من التلاميذ عددهم (30) تلميذا و تلميذة لديهم نفس مواصفات الدراسة الأساسية ولم نلاحظ أي مشكل أو غموض أو صعوبة على أداتا الدراسة من طرف العينة الاستطلاعية وكان هناك تجاوب معهما من خلال الاجابة على كل فقرات الأداتان.

جدول (01) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس والمؤسسة المتوسطة

الجنس / المتوسطة	ذكور	إناث	المجموع	النسبة المئوية%
1	4	6	10	%33.33
2	5	5	10	%33.33
3	6	4	10	%33.33
المجمـــوع	16	14	30	%100

الجدول أعلاه رقم (01) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس ذكور/إناث بثلاث متوسطات، وقد اختيرت من متوسطات مختلفة فيما يخص عينة الدراسة الأساسية، لتفادي تكرار نفس أفراد العينتين (الدراسة الاستطلاعية، عينة الدراسة الأساسية).

7-3- عينة الدراسة: والعينة هي جزء من مجتمع الدراسة، حيث تحمل نفس خصائص وصفات هذا المجتمع وتمثله فيما يخص الظاهرة موضوع الدراسة، وتكونت العينة من (60) تلميذا وتلميذة، ولقد اختيرت بطريقة عشوائية من خمسة (05) متوسطات كالآتي

جدول (02) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الجنس والمتوسطة

الجنس / رقم المتوسطة	ذكور	إناث	المجموع	النسبة المئوية%
1	06	06	12	%20
2	06	06	12	%20
3	06	06	12	%20
4	06	06	12	%20
5	06	06	12	%20
المجمـــوع	30	30	60	%100

الجدول رقم (02) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الجنس (ذكور / إناث) وتكرارات الأفراد، والنسبة المئوية لكل متوسطة.

7-4-الحدود الزمانية للدراسة: أجريت الدراسة الأساسية في الفترة الممتدة من 15/01 ديسمبر2020

7-5-الحدود المكانية للدراسة: أجريت الدراسة الميدانية ببعض متوسطات بمدينة الاغواط.

7-6-أدوات جمع البيانات:

7-6-1-مقياس التمرد: تم تطبيق مقياس التمرد النفسي لصاحبه أبو هاشم حسين الخزاعي (2013) وطبقه في دراسة للحصول على الماجستير بعنوان(التمرد النفسي وعلاقته بالسلوك المحافظة المدرك للآباء لدى طلبة الجامعة،كلية التربية العراق، والذي أخذ من دراسة الباحثين (أمنه عويد شدهان ودواليا كاظم فرهود ومنتظر اسماعيل وناس) بجامعة القادسية كلية التربية سنة 2017م، وهو يتكون من (37) بندا وقد تم الاعتماد على بدائل (تنطبق عليه كبيرة جدا، تنطبق عليه بدرجة كبيرة،تنطبق عليه بدرجة متوسطة، تنطبق عليه بدرجة قليلة،لا تنطبق علي إطلاقا)،وقد تم حساب الصدق والثبات المقياس من طرف الباحثين وتم تطبيقه بشكله النهائي في البيئة العربية، وبالتالي تطمئن الباحثة في تطبيقه على الدراسة الحالية.

7-6-2-مقياس الألعاب الالكترونية: تم تطبيق مقياس للألعاب الإلكترونية من خلال الدراسة التي أجريت من الباحثة مريم قويدر للحصول على شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات بعنوان: أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال دراسة وصفية تحليلية على أطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة سنة 2011-2012م، وهومقياس يحتوي على المحور الاول للبيانات الشخصية، والمحور الثاني السياق الاجتماعي والثقافي والتكنولوجي (وهو مكون من 04 أسئلة)، ومحورالثالث محور ممارسة الألعاب الالكترونية(وهو مكون من09 أسئلة)، ومحور رابع أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات(وهومكون من12 سؤال) ومجموع أسئلة المقياس هو 24 سؤال (بنود) .

8- الأساليب الاحصائية: التكرارات، النسب المئوية، معامل الارتباط بيرسون

9-عرض النتائج:

-عرض نتيجة الفرضية والتي تنص على أنه : توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط .

جدول رقم (03) يبين علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط .

المتغيرات	القيمة المحسوبة لمعامل الارتباط بيرسون-r-	درجة الحرية	مستوى الدلالة
علاقة الألعاب الالكترونية بالتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط	0.69	58	0.01) (α=

يبين الجدول رقم (03) نتائج علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط و باستخدام معامل الارتباط بيرسون –r والذي قدرت قيمته(0.69) وهذه النتيجة تعبر عن وجود علاقة ارتباطية موجبة و قوية بين المتغيرين ولمعرفة الدلالة الإحصائية لقيمة معامل الارتباط بيرسون(r) نحسب درجة الحرية والتي تساوي كما هي مبينة في الجدول (58) وبالرجوع لجدول

معامل الارتباط بيرسون للقيم المجدولة نجد القيمة المقابلة لدرجات الحرية عند مستوى الدلالة (0.01 =α) فإن القيمة المحسوبة أكبر من القيمة المجدولة وعليه يمكن القول أن قيمة معامل الارتباط المحسوبة دالة عند مستوى الدلالة(α=0.01)، و بالتالي نقبل الفرضية التي تقول على أنه توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط وهذا ما ذهبت إليه كل من دراسة نورة السعد(2005) حيث قامت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، واستنتجت أنه في الوقت الذي تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال وعلى تحصيلهم الدراسي، ولكن هناك ايضا آثار سلبية عليهم، ثم على المجتمع بعد ذلك، ففي نظرها تتسم بعض الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط،ولها آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة.

ودراسة دلال عبد العزيز الحشاش (2008) بعنوان: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بالكويت، وتكونت عينة الدراسة من (24) طالبا من الصف الحادي عشر، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

و دراسة جنتيلا ولينكب وليندرك وولشي Gentilea,Lynderc ,Linderec, ѡAlsha(2004) بعنوان: تأثير العنف في الألعاب الالكترونية على العدائية لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من (617) طالبا وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع، أشارت نتائج الدراسة إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدائية وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي والأداء المتدني في التحصيل الدراسي.

وكذلك دراسة مريم قدور(2012) بعنوان:أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال، تكونت عينة الدراسة من 200 فرد من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم من 7-12 سنة، والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، وتوصلت الباحثة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها.

-الأطفال يمارسن الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة.

-أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية و القتالية وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

-للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الالعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين فتنامي السلوك العدواني لدى الأطفال جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والإنطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

-أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه،وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

10-تحليل ومناقشة نتائج الفرضية:إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها فاللعبة الالكترونية ليست تسلية بريئة، بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ورمزية يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الايديولوجية 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. **(قويدر مريم،2012،ص15)**

- التأثير الصحي للألعاب الإلكترونية كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وساءل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب،وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن اصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل : استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينيين، ضعف البصر الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل الدراسي، العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ وقد وجدت بعض الدراسات بأن الألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وإن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل الى ممارسة

العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم**(نفس المرجع، ص142)**

-الطفل في الألعاب الإلكترونية العنيفة يعمل على تطوير أساليب العنف فيها ليكون بطلا أكبر ويربح نقاط أكبر، فنراه ينتقل من مستوى إلى مستوى اعلى في اللعبة وهو عمليا ينتقل من مستوى عنيف الى مستوى أعنف، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل وكأنها حقيقة واقعة، ويصبح هذا الأمر أكثر تأثيرا وتفاعل الطفل معه أكثر خطورة وخاصة في الآونة الأخيرة حينما بدأت الرسوم الكرتونية تتحول إلى صور لأشخاص حقيقيين، وهذا ما جعل العنف عاملا أكثر تأثيرا في ذهن الطفل وسلوكه ويصبح الطفل بعد فترة اقل تحسسا تجاه العنف بشكل عام فهو يمارسه ويمكن أن يسقطه على العالم الواقعي من حوله. **(نفس المرجع،ص145)**

11-الخاتمة: من خلال نتائج الدراسة التي تثبت بأن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط، وهذا يبين أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل سلبي على سلوك المراهق المتمدرس، وتظهر لديه الكثير من المشكلات النفسية والسلوكية تثقل كاهل الأسرة والمدرسة معا، منها سلوك التمرد المدرسي والعدوان والعنف وقد اجمعت نتائج الدراسات السابقة على أن االعاب الإلكترونية تؤدي إلى سلوك العدوان والتمرد والعنف... ، وخاصة أن الاطفال يشاهدون هذه الألعاب في كل وقت وفي أي مكان(المنزل المدرسة ..) وبدون وجود رقابة والدية حيث نلاحظ أن هناك فرط في مشاهدتها وهذا ما يؤثر بشكل سلبي على صحة الطفل البدنية والنفسية والاجتماعية والأخلاقية والدينية وحتى تؤثر على التحصيل الدراسي.

الاقتراحات:

-يجب على الأسرة أن لا توفر جهار الحاسوب أو الهاتف النقال للطفل في سن مبكرة حتى لا يصبح لديه إدمان.

-يجب على الأسرة أن تؤدي دورها التربوي للطفل وأن لا تفسح المجال للانترنيت ليأخذ دورها، يعني لا تترك الطفل ينغمس في عالم الانترينت فيتطبع بطباعه.

-على الأسرة والمدرسة أن يعلموا التلاميذ كيفية الاستغلال الايجابي لوسائل التكنولوجيا.

-لابد من وجود مرشد نفسي يقدم توجيهات وارشادات حول استخدام الوسائل تكنولوجيا الحديثة للتلاميذ.

-لابد من وجود مختص نفسي في كل مؤسسات تربوية حتى يتابع حالات تعاني من تمرد مدرسي ومشكلات سلوكية أخرى لعلاجها وعدم تفاقمها.

-على المدرسة أن تصدر لوائح تنظيمية فيما يخص استعمال وسائل التكنولوجيا خاصة الهاتف النقال واتخاذ اجراءات حازمة فيما يخص ذلك.

قائمة المراجع:

-**ابن** منظور،(1968)، لسان العرب-المحيط، المجلد السادس، ج3، بيروت. دار الفكر.
-الشرقاوي أنور محمد،(1977)، انحراف الأحداث،مصر، دار الثقافة للطباعة والنشر والتوزيع.
-الظاهر قحطان أحمد،(2004)، تعديل السلوك، عمان، دار وائل للنشر والتوزيع.
-القاسم جمال وآخرون،(2000)، الاضطرابات السلوكية،عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.
-حسين منصور ومحمد مصطفى زيدان،(1982)، الطفل المراهق،ط1، مكتبة النهضة العربية.
- ذوقان عبيدات وآخرون، (1984)، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، مصر، دار الفكر.
-طرفة محمد عبدالرحمان الحبيب،(2016)، المشكلات النفسية والسلوكية الأكثر شيوعا بين طالبات المدار الثانوية،العدد السابع عشر، مجلة البحث العلمي في التربية.
-علي حسين محمد طبيل،(2008) بناء وتطبيق مقياس التمرد الأكاديمي لطلاب كلية الرياضة، المجلد 8، العدد 1، مجلة أبحاث كلية التربية.
-فاطمة همال،(2012)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، قسم العلوم الانسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.
-قويدر مريم،(2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاتصال، جامعة الجزائر3، الجزائر.
-يحي خولة،(2000)، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.
-hurlock .E,(1973), Adolescent development,Mc graw hill book company.new York.