دور الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية–دراسة ميدانية على عينة من المعلمين بمدينة سطيف.

The role of violent electronic games in the spread of school violence among primary school children - a field study on a sample of teachers in Setif

ابراهيم يحياوي [1،*]

[1] **جامعة محمد لمين دباغين سطيف 2، yahiaoui_19@yahoo.fr**

تاريخ الاستلام : 2022/03/07 ؛ تاريخ القبول : 2022/05/09

ملخص : إنتشرت في السنوات الاخيرة ظاهرة العنف في المجتمع بشكل ملفت للنظر، وتعددت أوجهه ومساراته؛ بحيث مست الظاهرة حتى المنظومة التربوية، وأصبح طفل المدرسة الابتدائية يمارس العنف والعنف المضاد، وحسب اعتقاد البعض قد تكون وسائل الاتصال الحديثة قد ساهمت في انتشار الظاهرة، وذلك من خلال الالعاب الالكترونية التي أضحت وسيلة ترفيه مهمة لدى الطفل وخاصة منها ما تحمل مادة اعلامية ذات طابع عنيف، ولهذا هدفت الدراسة إلى الكشف عن دور الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استمارة استبيان، ووزعت على عينة مكونة من 50 معلم ومعلمة من مرحلة التعليم الابتدائي بمدينة سطيف، وأظهرت الدراسة جملة من النتائج من أهمها أن ظاهرة العنف تفشت في الوسط المدرسي بشكل مقلق، وأن الالعاب الالكترونية العنيفة قد ساهمت بشكل ما في انتشار ظاهرة العنف لدى الاطفال سواء مع المعلم أو مع زملائه من الاطفال. **الكلمات المفتاحية:**(الدور، الالعاب الالكترونية، الطفل، العنف)

Abstract : In recent years, the phenomenon of violence has spread in society, its facets and paths have multiplied so that it touches thes educational system and the primary school child become practicing violence and counter-violence, and according to some belief that modern means of communication contributed to the spread of the phenomenon, through electronic games that have become an important entertainment means for the child Especially those who carry a media material of a violent nature and for this purpose the study aimed to reveal role of violent electronic games in the spread of the phenomenon of school violence among the primary school children from the teachers point of view, and to achieve the goals of the study a questionnaire was prepared and distributed to a sample of you One of 50 teachers from primary education in the city of Setif, and The study showed a set of result The most important of them is that the phenomenon of violence has spread in the school environment in an alarming way, and that violent electronic games have contributed in some way to the spread of violence among children, whether with the teacher or with his fellow children . **key words**: (role, electronic games, children, violence)

* المؤلف المراسل

1-مقدمة: تعد المرحلة الابتدائية من المراحل التعليمية المهمة التي يمر بها الطفل بحيث يتزود بجملة من المعارف والخبرات والمهارات والقيم المختلفة، والغاية من وراء ذلك هو تنشئة اجتماعية للطفل من أجل بناء إنسان صالح لنفسه وأسرته ومجتمعه والبشرية جمعاء، وفي هذا الصدد عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : قال رسول الله " **صلى الله عليه وسلم** " ﴿ **مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلاَّ يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ**﴾ رواه البخاري ومسلم، ولهذا وضعت برامج ومناهج وأهداف من أجل الوصول إلى هذه الغايات النبيلة، ومن جهة أخرى باعتبار الطفل في هذه المرحلة يكون صفحة بيضاء يمكن الكتابة عليها ما تريد، ولديه القابلية للتعليم والتربية والتوجيه؛ إذا هي مرحلة مهمة وحساسة في حياة الطفل؛ كما يحتاج الطفل إلى جوانب أخرى مهمة هي كذلك منها الترفيه واللعب.

ولهذا انتشرت اليوم بفعل الوسائل التكنولوجية الجديدة العاب موجهة إلى الطفل خصيصا، ومن أهم الالعاب التي انتشرت في عصرنا هذا ما تسمى بالألعاب الالكترونية، ولقد شاع استعمالها مما جعلها متاحة الاستعمال للجميع وبالخصوص الاطفال لكونها جذابة وسهلت الاستعمال ومشوقة وتحقق الاشباع من خلال الاستخدام، وكذلك متوفرة في جميع وسائل الاتصال الحديثة؛ كما لا تعتبر مكلفة بشكل كبير من الناحية المادية، ولهذا يذهب اعتقاد الكثير من الباحثين إلى وجهتين متناقضتين منهم من يعتبرها أنها ظاهرة إيجابية، ومنهم من يعتبرها ظاهرة سلبية وخاصة تلك الالعاب التي تحمل الطابع العنف؛ مما يؤدي بالطفل من خلال المحاكاة إلى عملية التقليد، وبذلك قد يتحول إلى سلوك يمارسه في حياته وداخل الوسط المدرسي سواء مع المعلم أو في وسطه المدرسي عموما.

2.إشكالية الدراسة: مع الانتشار الواسع لوسائل الاتصال الجديدة وتزايد الثورة المعلوماتية الكبيرة والتي حملت معها مادة اعلامية ضخمة موجهة لكل الفئات الاجتماعية المختلفة، ومنها فئة الاطفال التي وجدت نفسها عرضة لجملة من الالعاب الالكترونية وما تميزت به هذه الاخيرة من الجاذبية والإغراء والمتعة وكذلك تعددها وتنوعها وسهولة ممارستها إلى جانب شكلها المغري من حيث الالوان والأشخاص والمسيقى وغيرها، إلا أن هذه الالعاب الالكترونية الكثير منها يتميز بالعنف أو قد يشجع على العنف مما يؤدي إلى أضرار قيمية على حياة الطفل.

ويعتقد بعض الباحثين أن الالعاب الالكترونية العنيفة قد تكون ساهمت بشكل معين في ظهور ظاهرة العنف المدرسي مما ينجر عنه أضرار متعددة على أمن وسلامة الطفل والمعلم والمدرسة والمجتمع ككل. وانطلاقا من هذه الوضعية جاءت الدراستنا عبارة محاولة لمعرفة مخاطر هذه الالعاب الالكترونية على الاطفال المرحلة الابتدائية والذين يتراوح اعمارهم ما بين 6 و10 سنة في الجزائر، ومعرفة واقعها وانتشارها بين صفوف هذه الفئة العمرية، ومعرفة الدور الحقيقي الذي لعبته الالعاب الالكترونية في انتشار ظاهرة العنف في الوسط المدرسي، والذي أصبح ظاهرة مخيفة في المجتمع سواء من جهة العنف المتبادل بين الاطفال أو العنف ضد المعلم من طرف التلميذ، وللوقوف على حقيقة هذه الاشكالية البحثية جاء التساؤل الرئيسي: ما مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لأطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين؟

3. فرضيات الدراسة:

للإجابة على التساؤل الرئيس نضع فرضية رئيسة وفرضيتين جزئيتين كما يلي:

1.3. الفرضية الرئيسة: تساهم الألعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

2.3. الفرضيتين الجزئيتين:

– تساهم الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف الموجه ضد المعلم.

–تساهم الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف بين الاطفال المرحلة الابتدائية.

4. أهمية الدراسة:

* تنبع أهمية الدراسة من حساسية هذه المرحلة العمرية للطفل؛ بحيث تعتبر مرحلة مهمة في حياة الفرد من كل الجوانب، وخصوصا الجانب الترفيهي الذي يحتاجه الطفل يوميا في حياته، وكون أن الالعاب الالكترونية أضحت إحدى الالعاب الرئيسية التي يستهويها الطفل لما تتميز به من جاذبية وإغراء .

*وكذلك أهمية الالعاب الالكترونية في حياة الطفل باعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو ذكاء الطفل من جهة، ومن جهة أخرى قد تعتبر أداة لغرس قيم وأفكار ترجع بالسلب على حياة الطفل جسميا وصحيا ونفسيا وسلوكيا وأخلاقيا، ولهذا فإن الالعاب الالكترونية لها أهمية كبيرة في حياة الطفل .

*إن ظاهرة العنف التي انتشرت بشكل ملفت للانتباه في السنوات الاخير في الوسط المدرسي؛ جعلت من ظاهرة مؤشرات مخيفة وتقلق الاسرة التربوية والعائلة والمجتمع ككل، وكون أننا نعتقد أن الالعاب الالكترونية قد تكون ساهمة بشكل رئيسي في انتشار ظاهرة العنف واستفحلها في الوسط المرسي.

5. أهداف الدراسة:

من بين الاهداف التي تسعى إلىها الدراسة مايلي:

1.5.الاطلاع على واقع الالعاب الالكترونية بين أوساط الاطفال في المجتمع الجزائري.

2.5. معرفة مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف الموجه ضد المعلم.

3.5. معرفة مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في إنتشار ظاهرة العنف بين الطفل وزملائه.

6. مفاهيم الدراسة:

1.6. الدورRole: يعتبر مصطلح الدور هو ما " تحدده المعايير الثقافية، وهو مجموعة من السلوك المتوقعة ممن يقوم بدور معين، ويبين الدور المفروض حدود السلوك الخاصة بهذا الدور".(بدوي،1982، ص360) . ويمكن اعتباره بأنه " مجموعة من النماذج الاجتماعية المرتبطة بمكانة معينة، وتحتوي على مواقف وقيم وسلوكيات محددة من طرف المجتمع لكل فرد يشغل هذه المكانة".(عدلي ، 2001، ص16) ويمكن تعريف الادوار بصفتها أنظمة إلزامات معيارية يفترض بالفاعلين الذين يقومون بها والخضوع لها، وحقوق مرتبطة بهذه الالزامات. وهكذا يحدد الدور منطقة موجبات وإلزامات مرتبطة خاصة بمنطقة استقلال ذاتي مشروط".(بودون، وبوريكو ، 1986، ص 289)

*التعريف الاجرائي: الدور هو كل الاهداف التي وضعت من خلال للألعاب الالكترونية والموجهة لطفل من أجل تثبيت قيم أو تغيير قيم أخرى.

2.6. الالعاب الالكترونية Electronic Game : هي تلك الالعاب الالكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الالواح الالكترونية أو من خلال الهواتف الذكية، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين . وهي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحواسيب، أو الكمبيوتر المحمول أو الثابت، وألعاب الانترنيت، والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية النقالة".(الزيودي، 2015، ص 21)

***التعريف الاجرائي**:الالعاب الالكترونية هي كل المادة الترفيهية التي يمارسها الطفل من خلال الوسائل الاتصال التكنولوجية الحديثة.

3.6. الطفل Infancy :تعتبر مرحلة الطفولة تلك الفترة الزمنية التي تحتاج إلى إعداد وتربية وتوجيه إنها "المرحلة التي ترسى فيها أسس الاستعداد لممارسة الحياة الاجتماعية والمدرسية والمهنية والزواجية. ويرى البعض أن مرحلة الطفولة تبدأ منذ اللحظة الاولى لتكوين الجنين، ووفقا لهذا الرأي فإن المرحلة الجنينية هي بداية لمرحلة الطفولة التي تستمر حتى بلوغ الطفل سن الثامنة عشرة من عمره".(صفوت مختار، 2010، ص 311). والطفل ذلك الشخص والذي تحدد حياته " من ولادته حتى تكتمل لديه عناصر النضج الاجتماعي".(شرون وقاسمي ،2018، ص29). وجاء في تعريف منظمة اليونسكو للطفل " يقصد به كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشر، ولم يبلغ سن الرشد الذي يؤهله لحماية نفسه والقيام بواجباته".(بركو، مزوز، 2014، ص78) كما يطلق لفظ الطفل عادة على الفترة التي يقضيها الصغار من أبناء البشر في حياتهم منذ الميلاد إلى أن يكتمل نموهم، والطفل هو الشخص الذي يمتميز بالنمو الجسمي والعقلي، ومصطلح الطفولة في علم التربية هم من لم يصلوا إلى حالة النضج".(تركي رابح، 1980،ص 100)

***التعريف الاجرائي**: يقصد بالطفل هو كل تلميذ لا يزال يتعلم في المدرسة بطريقة قانونية.

4.6.**العنف Violence**:كلمة العنف مصدرها الثلاثي (عَنُفَ) وجاء في لسان العرب لبن منظور أن العنف هو الخرق بالأمر وقلة الرفق به، وهو ضد الرفق، عنف به وعليه وعنفه تعنيفا". (معتوق، 2012 ، ص 13) . وتعتبر كلمة صعبة لأن معناها الاساسي هو اعتداء جسدي، لكنها تستعمل بشكل أعم بمعان ليس من السهل تحديدها، إذ يمكن أن تستعمل مجازيا بالنسبة للأهواء والأغراض عندما تكون جامحة ولا يمكن التحكم فيها ".(ريموند وليمر،2007 ،ص 326) ويعرفه فرج عبد القادر طه وآخرون بأنه "السلوك المشوب بالقسوة والعدوان، والقهر والإكراه وهو عادة سلوك بعيد عن التحضر والتمدن، تستمر فيه الدوافع والطاقات العدوانية استثمارا صريحا بدائيا كالضرب والتقتيل للأفراد، والتكسير والتدمير للممتلكات واستخدام القوة لإكراه الخصم وقهره".(الخولي،2008 ،ص 60). ويرتبط العنف بالتعسف على الغير، وباللجوء إلى القوة للإكراهه على ملا يبتغيه، أو على نحو يجعله يتأذى معنويا وماديا، رمزيا أو جسديا. ويشكل العنف الوجه المقابل للحق؛ إذ لا يمكن أن يعرف حسب "جان

بول سارتر" إلا في علاقة بالقوانين التي ينتهكها، سواء تعلق الأمر بالقوانين الإنسانية أو بالقوانين الطبيعية، فهو يمثل لحظة تعطيل وإيقاف لمفعول هذه القوانين أو لحظة عطالة للشرعية القانونية".(سبيلا والهرموزي،2017، ص 353)

***التعريف الاجرائي:** هو كل سلوك يصدر عن الطفل من خلال استخدام العنف ضد المعلم أو زميله التلميذ داخل المدرسة من خلال القول أو الفعل أو بعض الحركات التي توحي بالعنف .

7.**النظريات المفسرة للعدوان أو العنف:** طوال عقود اثير جدل كبير حول المحتوى الاعلامي العنيف الموجه للطفل "فزعم البعض أن العنف في الاعلام يؤذي الاطفال وهو خطر صحي حقيقي يعادل خطر التدخين على النشء؛ فإن برامج التلفزيون العنيفة بما فيها من تصوير للاغتصاب والقتل، مثلت أساسا لتدريب المجرمين، مما يضع النشء على طريق الجنوح، وقال آخرون أن مثل هذه الادعاءات مبالغة، وإن الاعلام العنيف قد يكون في الحقيقة مفيدا للنشء. فمثلا رأى "جونز" أن العاب الفيديو العنيفة تساعد الاطفال والمراهقين على أن يشعروا بالقوة والسيطرة على حياتهم. وفي المقابل توجد أدلة كثيرة تشير إلى أن الاعلام العنيف يؤثر في العدوانية عند الاطفال بشكل مباشر وغير مباشر".(كيرش ستيفن جيه،2017، ص 35).

1.7-النظرية الفنومنولوجية: إحتلت الفنومنولوجية مكانة قيمة في دراسة العنف والعدوان لأنها طرقت القضية من منظور جديد، وهو منظور تفاعلات الانسان مع الاخرين، فيرى التيار الفنومولوجي أن العنف كغيره من أشكال السلوك، هو نتاج علاقة، أو إذا أردنا الدقة هو نتاج مأزق علائقي بالآخر، فالعدوانية تبعا لرواد الفنومولوجية هي طريقة معينة للدخول في علاقة مع الاخر.

فترى النظرية الفنومنولوجية أن العنف هو عبارة عن نتاج تفاعلات الانسان السيئ مع الاخرين، ليست مسئولة مسئولية كاملة عن سلوك العنف، بل إن العنف قد ينتج عن عوامل أخرى كما أنه ليس كل التفاعلات الانسان مع الاخرين ينتج عنه القيام بأعمال تتسم بسلوك عنيف. فليس هناك عنف اعتباطي أو فجائي بل العنف الذي نراه هو وليد عملية تغير بطرق داخلية علائقية يقضي على عواطف الحب والمشاركة، ليفجر مكانها العنف والعدوان".(الخولي، 2008، ص 106).

2.7.نظرية الرعاية: تؤكد نظرية الرعاية أن وسائل الاعلام وما تحتويه من مضامين متعددة تجعل لها شخصية وعالما رمزيا هذا العالم الرمزي يؤثر في المشاهد من خلال رعايته لوعيه والتأثير فيه، وتعد وسائل الاعلام المرئية الاكثر وضوحا دليلا على هذه النظرية، فالعالم الرمزي للتلفزيون الذي يبث افلام العنف والجريمة يعد عالما فاسدا ومنحرفا، والشخصيات التلفزيونية التي تؤدي هذه الادوار تمارس القوة والصراع من أجل السيطرة؛ هذا العنف يتسرب إلى وعي المشاهد كأسلوب حياة، فيبدو العالم الحقيقي الذي يعيشه المشاهد كأنه مشابه لعالم التلفزيون، وأن ما يحدث في الافلام إنما هو انعكاس للحقيقة فيعتقد المشاهد أن العالم الحقيقي ملئ بالعنف والجريمة كعالم وسائل الإعلام".(الخولي ،2008، ص116).

8. الدراسات السابقة:

1.8. دراسة:سلمى حميدان وبدر الدين حميدان.(2020) الالعاب الالكترونية وعلاقتها بطاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة–دراسة ميدانية، مقال منشور في مجلة الدراسات الإعلامية : العدد الثاني عشر، المجلد 3 المركز اليمقراطي العربي . هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنامي ظاهرة العنف المدرسي، واعتمدنا فيها منهج التحليل الوصفي، وقد تم اختيار عينة عشوائية متكونة من 100 مفردة من تلاميذ المرحلة المتوسطة ذكورا وإناث وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها : أن أغلب مفردات العينة يفضلون الألعاب القتالية بنسبة بلغت 52%، وبينت النتائج أيضا أن أغلب أفراد العينة يقومون بتجريب مشاهد العنف التي تتضمنها الألعاب الالكترونية مع زملائهم في المدرسة، وتشير النتائج إلى أن أغلب المبحوثين بنسبة 55 % ينتابهم شعور بالخوف والتوتر عند لعبهم الألعاب الإلكترونية، وأشار أغلب أفراد العينة إلى أن مؤسساتهم لم تقم بإجراء أيام تحسيسية للتوعية بخطورة الألعاب الالكترونية.

2.8. دراسة: عقيلة عيسو، واكرام بوشيربي.(2020).العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الالعاب الالكترونية العنيفة، مقال منشور في مجلة انسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11، والعدد 2.هدفت الدراسة لتعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وتم اختيار عينة قصدية قدرت ب 235 تلميذ يدرسون بعدت متوسطات بولاية البليدة، واستعمل المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة الى النتائج التالية توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الالعاب الالكترونية العنيفة، توجد فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى التلاميذ وكذلك فروق في الادمان على الالعاب الالكترونية العنيفة.

3.8. دراسة علي سليمان الصوالحة وآخرون .(2016).علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى اطفال الروضة، مقال منشور في مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، المجلد 4 والعدد 16. هدفت الدراسة إلى الكشف عن عالقة الألعاب الالكرتونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، وأعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي. ووزعت على عينة مسحية مكونة من 100 ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان. وأظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعالقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعالقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

4.8. دراسة رامي عبد الحميد الجبور وآخرون.(2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني – دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، مقال منشور في مجلة دراسات العلوم الانسانية والاجتماعية، المجلد 47، العدد 1. وهدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء

والأمهات في المجتمع الأردني، من خلال إجراء دراسة مسحية على عينة من الأسر في إقليم الشمال، وتم الاعتماد على منهج المسح الاجتماعي بالعينة القصدية، وتكونت عينة الدراسة من (280) مفردة من الآباء والأمهات. وأظهرت نتائج الدراسة ان لعبة البويجي منتشرة على نطاق واسع بين الابناء، وأن هناك أثار سلبية للعبة على الابناء، وأن هناك ميل للعنف لدى الابناء الممارسين للعبة البويجي.

*لقد أفادتنا الدراسات السابقة المشار إليها، في البناء النظري والميداني لموضوع بحثنا، حيث ساعدتنا في وضع الموضوع في سياقه المعرفي والمنهجي، غير أننا تناولناه بإثارة الجوانب التي تم إغفالها في تلك الدراسات أو التي لم يتم التعمق فيها، إضافة إلى إصباغ موضوعنا الصبغة السوسيولوجية، إذ تم التركيز على الدور الذي تلعبه تلك الألعاب الإلكترونية من خلال مساهمتها في انتشار ظاهرة العنف لدى للأطفال الجزائريين، وكانت نتائج الدراسة الميدانية متوافقة إلى حدا بعيد سواء من جانب دور الالعاب الالكترونية بالاستحواذ على جزء من حياة الطفل أو من جانب اتساع استخدام العنف لدى الطفل بفعل استخدام عملية المحاكاة مع الالعاب الالكترونية.

9. التأصيل المنهجي للدراسة: تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية التي تهدف إلى التعرف على ظاهرة استخدام الالعاب الالكترونية من حيث طبيعتها، والعوامل المختلفة والمؤثرة فيها. كما تهدف هذه النوعية من الدراسات الوصفية الوصفية اختبار العلاقات بين المتغيرين الثابت والمستقل في حدود الاشكالية المطروحة وفروض الدراسة، وأهداف الدراسة المرجوا الوصول اليها.

9. 1. المنهج: تعتبر هذه الدراسة من الدراسات التي استخدمنا فيها المنهج الوصفي التحليلي وذلك لملاءمته لمثل هذه الدراسات الميدانية، وهذا ما من شأنه أن يحقق الأهداف البحثية المرجوة، وتعتمد البحوث الوصفية بحسب، "مهدي محمد القصاص"، في تفسير نتائجها "بشكل كبير على زمن الدراسة وحجم العينة، وهذا النوع من البحوث أكثر من مجرد بيانات ويجب على الباحث مناقشة البيانات والوصول إلى تفسير ملائم واكتشاف المعاني والعلاقات الخاصة بها.."(مهدي محمد القصاص، 2014، ص 63)، وفي هذه الدراسة سنحاول أن لا نكتفي بعرض بياني إحصائي للبيانات المتحصل عليها، بل سنسعى إلى تفسيرها ومناقشتها في ضوء التحليل السوسيولوجي، وفق ما يقتضيه المنهج الوصفي .

9. 2. العينة: أجريت الدراسة على عينة قوامها 50 مفردة من معلمين ومعلمات المرحلة الابتدائية وضمت الجنسين ذكور واناث، ومن ثم تم إختيار العينة بطريقة قصدية .

9. 3. الأداة: وهي الاستمارة وتعتبر إحدى طرق جمع المعلومات على شكل اسئلة محددة وتكتب بلغة مبسطة ومفهومة وخالية من المصطلحات العلمية والبعيدة عن الاسهاب والاطناب، ومتضمنة جملا قصيرة وواضحة غير حاملة افكار متعددة في أن واحد وخالية من التكرارات والإعادة من الافكار أو تداخلها، ابتداء من الاسئلة الرئيسية وانتهاء بالعموميات".(معن خليل عمر، 2004، ص 242)، وتم توزيع 50 استمارة استبيان على ثلاث مدارس من التعليم الابتدائي مختلفة من الناحية الحضارية؛ بحيث تقع المدرسة الاولى بمنطقة حضارية، والثانية بمنطقة شبه حضارية، والثالثة بمنطقة ريفية، وبعد استرجاعها واستبعاد

غير الصالحة منها أصبحت لدينا 39 استمارة تم اعتمادها، وضمت 4 اسئلة خاصة بالبيانات العامة، و24 سؤال حول الفرضية الاولى والفرضية الثانية.

4.9. حدود الدراسة:

– **الحدود الزمانية:** تم إجراء الدراسة في فترة زمنية قدرها 22 يوما، وتحديدا من 2 افريل 2021 إلى غاية 24 أفريل 2021 .

– **الحدود المكانية:** تمت الدراسة الميدانية بمدينة سطيف وضواحيها مع مجموعة من المعلمين والمعلمات.

10. تحليل البيانات وتفسيرها:

1.10. التحليل الإحصائي:

الجدول (1) : يوضح الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	20	51.28 %
أنثى	19	48.71 %
مجموع	39	100 %

المصدر :هذه الدراسة

نلاحظ من الجدول أعلاه بالنسبة لمتغير الجنس أن ذكور كانت نسبتهم 51.28% وأما نسبة الاناث كانت 48.71%، ومن خلال النتائج يتبين أن نسبة الذكور والإناث تبقى متقاربة، وهذا يبين المشاركة القوية للمرأة في العمل في الجزائر وبالخصوص في قطاع التربية والتعليم، إذ شهدت السنوات الاخيرة نسبة توظيف جنس الأنثى يفوق جنس الذكر وخروجها للعمل بصفة عامة.

الجدول (2) : يوضح السن

السن	التكرار	النسبة المئوية
من 20 إلى 30	16	%41.02
من 31 إلى 40	21	%53.84
أكبر من 41	2	%5.12
المجموع	39	%100

المصدر :هذه الدراسة

يتضح من الجدول أعلاه بالنسبة لمتغير السن بأن غالبية المبحوثين هم من الفئة العمرية ما بين 31 إلى 40 سنة وبنسبة 53.84% ثم تليهم الفئة العمرية مابين 20 إلى 30 سنة وبنسبة 41.02% وأخير الفئة العمرية أكبر من 41 سنة وكانت النسبة 5.12% ، ويمكن تفسير نسب هذه النتائج بأن المدرسة

الجزائرية تم تشبيبها بالمعلمين والأساتذة ومن الجنسين، وذلك بفعل اعتماد الدولة على خرجي الجامعة من طلبة الماستر ، وفي المقابل سماح للكوادر القديمة بتقاعد المسبق.

الجدول (3) : يوضح المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسب المئوية
ليسانس	28	%71.79
ماستر	11	%28.20
ماجستير	00	%00
المجموع	39	%100

المصدر :هذه الدراسة

يتبن من الجدول أعلاه بالنسبة لمتغير المستوى التعليمي بأن جلَ المبحوثين هم من المستوى التعليمي(الجامعي)، وكانت النسبة المسجلة هي : ليسانس 71.79% ثم تلتها الماستر : 28.20% ، وهذه نتائج تدل على التغيرات الكبيرة التي تعرفها المدرسة الجزائرية من حيث الموارد البشرية بحيث ارتفع المستوى التعليمي للمعلم إلى المراحل العليا من التعليم، وهذه تعتبر اضافة قوية للمدرسة من حيث التأطير والتكوين ورفع المستوى التعليمي.

الجدول (4) : يوضح سنوات العمل

سنوات العمل	التكرار	النسبة المئوية
من 5 إلى 10	25	%64.10
من 11 إلى 15	8	%20.51
من 16 إلى 20	2	%5.12
أكثر من 21	4	%10.25
المجموع	**39**	**%100**

المصدر :هذه الدراسة

نلاحظ من الجدول أعلاه بالنسبة لمتغير سنوات العمل بأن غالبية المبحوثين هم من اشتغلوا فترة زمنية ما بين 5 إلى 10 سنوات وكانت النسبة المسجلة 64.10% ، ثم تلتها سنوات من 11 إلى 15 سنة وكانت النسبة المسجلة 20.51%، ثم تلتها سنوات أكثر من 20 سنة وكانت النسبة المسجلة10.25%، ثم تلتها سنوات من 16 إلى 20 سنة وكانت النسبة المسجلة 5.12%، وهذه النسب تبين أن سنوات العمل قليلة وهذا راجع إلى متغير العمر الذي رأيناه من قبل؛ بحيث تم تشبيب المدرسة الجزائرية في السنوات الاخيرة من خلال فتح مناصب عمل لخريجي الجامعة الجزائرية، وإلى جانب النمو الديمغرافي الكبير الذي يعرفه المجتمع من تزايد عدد المتمدرسين في المنظومة التربوية لجزائرية.

الجدول (5) : يوضح بيانات الفرضية الاولى مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في تفشي ظاهرة العنف الموجه ضد المعلم .

تساهم الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف الموجه ضد المعلم من خلال تشجيع الطفل على :	نعم	لا	ربما
1- الشغب و الإزعاج والضجيج داخل القسم.	%84.61	%10.25	%5.12
2- احتقار المعلم والاستهزاء والسخرية منه.	%41.02	%17.94	%41.02
3- التعرض للسب والشتم من طرف المتعلم.	%46.15	%30.76	%30.76
4- التعرض للتهديد والانتقام من طرف المتعلم.	%25.64	%38.46	%35.89
5- التطاول عليه بعملية التنكيت.	%46.15	%20.51	%33.33
6- الاحتقار والاستهزاء والسخرية من المعلم.	%28.20	%20.51	%51.28
7- العدوان اللفظي ضد المعلم.	%46.15	%10.25	%43.58
8- العدوان البدني على المعلم .	%30.76	%35.89	%33.33
9- العدوان الرمزي على المعلم.	%43.58	%15.38	%41.02
10- كتابة الفاظ غير اخلاقية على الجدران أو السبورة أو الطاولة.	%48.71	%15.38	%35.89
11- التمرد وعدم استجابة الطفل لتوجيهات المعلم.	%58.97	%15.38	%25.64
12- الشعور بالفتور والكره نحو المعلم.	%53.84	%7.69	%38.46
المصدر :هذه الدراسة			

تشير النتائج المعروضة في الجدول رقم (5) إلى إجابات عينة الدراسة حول مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في تفشي ظاهرة العنف الموجه ضد المعلم؛ فقد أشار (84.61%) من العينة إلى الموافقة ب نعم على التشجيع على الشغب و الإزعاج والضجيج داخل القسم وفي المقابل أبدى (10.25%) على عدم الموافقة ب لا، فيما فضل (5.12%) الحياد ب ربما؛ كما واف (41.02%) من العينة إلى الموافقة ب نعم على احتقار المعلم والاستهزاء والسخرية منه، و(17.94%) بعدم الموافقة ب

لا، و (41.02%) بالحياد ب ربما؛ كما أفاد (46.15%) من العينة إلى الموافقة ب نعم التعرض للسب والشتم من طرف المتعلم ، و(30.76%) بعدم الموافقة ب لا، و(30.76%) بالحياد ب ربما؛ كما أبدى(25.64%) من العينة إلى الموافقة ب نعم لتعرض للتهديد والانتقام من طرف المتعلم ، و(38.46%) بعدم الموافقة ب لا، و (35.89%) بالحياد ب ربما؛ كما أشار (46.15%) من العينة إلى الموافقة ب نعم التطاول عليه بعملية التنكيت ، و(20.51%) بعدم الموافقة ب لا، و (51.28%) بالحياد ب ربما؛ كما عبر(28.20%) من العينة إلى الموافقة ب نعم الاحتقار والاستهزاء والسخرية من المعلم، و (20.51%) بعدم الموافقة ب لا، و (51.28%) بالحياد ب ربما؛ كما فضل (46.15%) من العينة إلى الموافقة ب نعم العدوان اللفظي ضد المعلم، و (10.25%) عدم الموافقة ب لا، و(43.58%) بالحياد ب ربما.

كما أشار (30.76%) من العينة إلى الموافقة ب نعم العدوان البدني على المعلم، و (35.89%) عدم الموافقة ب لا، و(33.33%) بالحياد ب ربما؛ كما أفاد (43.58%) من العينة إلى الموافقة ب نعم العدوان الرمزي على المعلم، و(15.38%) عدم الموافقة ب لا، و(41.02%) بالحياد ب ربما؛ كما وافق (48.71%) من العينة إلى الموافقة ب نعم كتابة الفاظ غير اخلاقية على الجدران أو السبورة أو الطاولة، و (15.38%) عدم الموافقة ب لا، و(35.89%) بالحياد ب ربما؛ كما فضل (58.97%) من العينة إلى الموافقة ب نعم التمرد وعدم استجابة الطفل لتوجيهات المعلم، و(15.38%) عدم الموافقة ب لا، و(25.64%) بالحياد ب ربما؛ كما عبر(53.84%) من العينة إلى الموافقة ب نعم الشعور بالفتور والكره نحو المعلم، و(7.69%) عدم الموافقة ب لا، و(38.46%) بالحياد ب ربما.

الجدول (6) : يوضح بيانات الفرضية الثانية مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في تفشي ظاهرة العنف بين التلاميذ .

تساهم الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف بين الاطفال من خلال تشجيع الطفل على.	نعم	لا	ربما
1-تمرُس فعل الضرب والشتم على زملائه الاطفال.	%94.87	%00	%5.12
2-تمرُس الاستهزاء والسخرية من زملائه الاطفال.	%94.87	%00	%5.12
3- ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاءه	%92.30	%5.12	%2.56
4- ممارسة الافعال العدوانية الشرسة.	%69.23	%7.69	%30.76
5-الشعور بالسعادة في ايذاء الاخرين .	%38.46	%2.56	%58.97

6-سرقة الادوات المدرسية لزملائه الاطفال بالقوة.	%56.41	%5.12	%38.46
7-عدم شعوره بالذنب في إيذاء زملائه الاطفال.	%51.28	%5.12	%43.58
8- استعمال الآلات الحادة ضد زملائه الاطفال.	%56.41	%20.51	%30.76
9-ممارسة الرياضة العنيفة ضد زملائه الاطفال.	%66.66	%10.25	%30.76
10-تمرُس الغضب السريع أو الشديد.	%79.48	%2.56	%17.94
11-الاكثار من الشجار مع زملائه الاطفال.	%82.05	%2.56	%15.38
12- تخريب وتحطيم الاشياء الخاصة بزملائه الاطفال.	%43.58	%7.69	%48.71
المصدر :هذه الدراسة			

تشير النتائج المعروضة في الجدول رقم (6) إلى إجابات عينة الدراسة حول مساهمة الالعاب الالكترونية العنيفة في تفشي ظاهرة العنف بين التلاميذ ؛ فقد أشار (94.87%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال تمرُس فعل الضرب والشتم على زملائه الاطفال، وفي المقابل أبدى (00%) على عدم الموافقة ب لا، فيما فضل (5.12%) الحياد ب ربما؛ كما وافق (94.87%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال تمرُس الاستهزاء والسخرية من زملائه الاطفال ، و(00%) بعدم الموافقة ب لا، و (5.12%) بالحياد ب ربما؛ كما أفاد (92.30%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاءه ، و(5.12%) بعدم الموافقة ب لا، و(2.56%) بالحياد ب ربما؛ كما أبدى(69.23%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال ممارسة الافعال العدوانية الشرسة ، و(7.69%) بعدم الموافقة ب لا، و (30.76%) بالحياد ب ربما؛

كما أشار (38.46%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال الشعور بالسعادة في إيذاء الاخرين، و(2.56%) بعدم الموافقة ب لا، و (58.97%) بالحياد ب ربما؛ كما فضل (56.41%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال سرقة الادوات المدرسية لزملائه الاطفال بالقوة، و(5.12%) عدم الموافقة ب لا ، و(38.46%). بالحياد ب ربما؛ كما أشار (51.28%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال عدم شعوره بالذنب في إيذاء زملائه الاطفال، و (5.12%) عدم الموافقة ب لا، و(43.85%) بالحياد ب ربما؛ كما أفاد (56.41%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال استعمال الآلات الحادة ضد زملائه الاطفال، و(20.51%) عدم الموافقة ب لا، و(30.76%) بالحياد ب ربما؛ كما وافق

(66.66%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال ممارسة الرياضة العنيفة ضد زملائه الاطفال، و (10.25%) عدم الموافقة ب لا، و(30.76%) بالحياد ب ربما؛ كما فضل (79.48%) من العينة إلى الموافقة ب نعممن خلال تمرُس الغضب السريع أو الشديد، و(2.56%) عدم الموافقة ب لا، و(17.94%) بالحياد ب ربما؛ كما عبر(82.05%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال الاكثار من الشجار مع زملائه الاطفال، و(2.56%) عدم الموافقة ب لا، و(15.38%) بالحياد ب ربما؛ كما عبر(43.58%) من العينة إلى الموافقة ب نعم من خلال تخريب وتحطيم الاشياء الخاصة بزملائه الاطفال، و (9.67%) بعدم الموافقة ب لا، و(48.71%) بالحياد ب ربما.

11. النتائج العامة للدراسة:

بعد إجراء الدراسة الميدانية خرجنا بمجموعة من النتائج من أهمها ميلي:

– تبين من خلال الدراسة أن المدرسة الجزائرية تعيش تغيرات كبيرة على المستوى الاجتماعي والثقافي.

– إتضح من خلال الدراسة أن وجود المرأة داخل المنظومة التربوية الجزائرية أصبح ذو أهمية قصوى ومشاركتها أضحت فعالة ونسب الاحصائية تدل على ذلك، وهذا يرجع إلى التغيرات الاجتماعية الحاصلة.

– تبين من خلال الدراسة أن المدرسة الجزائرية تم تشبيبها بفعل التخرج الكثيف للطلبة الجامعيين الباحثين عن مناصب عمل.

–أفادت الدراسة أن المستوى التعليمي للكوادر التعليمية إرتقى بفعل المعلمين والاساتذة والمشرفين إلى حاملي الشهادات الجامعية.

– اتضح من خلال الدراسة أن طفل المدرسة الجزائرية أصبح يعيش واقع اجتماعي وثقافي جديد يتميز بهيمنة الميديا الجديدة.

– تبين من خلال الدراسة أن طفل المدرسة الجزائرية اليوم انتقل من اللعب في الفضاء العام الطبيعي إلى اللعب في الفضاء الافتراضي الجديد.

– أفادت الدراسة أن ظاهرة العنف تفشت في الوسط المدرسي بشكل مقلق ،وبالخصوص من جانب الطفل مع معلميه أو مع زملائه.

– دلت نتائج الدراسة أن الالعاب الالكترونية العنيفة ساهمت بشكل ما في انتشار ظاهرة العنف ضد المعلم من طرف الطفل.

– دلت نتائج الدراسة أن الالعاب الالكترونية العنيفة ساهمت بشكل ما في انتشار ظاهرة العنف بين الطفل وزملائه.

– تبين من خلال الدراسة أن الالعاب الالكترونية العنيفة ساهمت في تشكيل بعض السلوكات العنيفة لدى الاطفال، وأضحوا لا يكترثون بفعلها أمام معلمهم.

– أشارت الدراسة أن الالعاب الالكترونية العنيفة ساهمت في ظهور بيئة جديدة داخل المدرسة تتميز بالعنف.

– دلت نتائج الدراسة تطابق بينها وبين الدراسات السابقة من حيث تأثير الالعاب الالكترونية على حياة الطفل، مما جعله يلجأ إلى ممارسة العنف في الوسط المدرسي.

12. خلاصة:

لم يعد يخفى على الانسان اليوم أنه يعيش في عالم متغير وبشكل متسارع تتحكم فيه تقنيات الابداع الانساني؛ من خلال إكتشافه لتكنولوجيات الاتصال والإعلام؛ ذلك الوحش الذي لم يروضه صاحبه، وأطلق له العنان فخرج عن السيطرة؛ فأفسد وطغى، وكان من أولى ضحاياه الطفل البريء الذي لم يجد تلك البيئة الطبيعية الجميلة التي يلعب بها ويمرح ويلامس التراب بأنامله الصغيرة فيجد حلاوة مغروسة في أصل خلقه، لقد غَيب هذا الوحش هذا الصفاء ليجعل من بيئة الطفل عالم خيالي لا يلامس إلا صفائح من الالكترونات تتلاعب به بين لونها وشكلها وتحولها في علم إفتراضي خاوي من المعاني الانسانية؛ ليتحول هذا الطفل الجميل إلى كتلة مهملة القيم والمعاني الانسانية، وتبدوا ذلك في أفكاره وسلوكه وتصرفاته؛ بحيث تغيب قيم الحب والتعاون والسلام لتعوض بسلوكيات غير مقبولة وعلى رأسها العنف، لقد دلت نتائج الدراسة أن الالعاب الالكترونية العنيفة ساهمت بشكل ما في ظهور ظاهرة العنف عند الاطفال، لتمارس ضد المعلم وضد زميله داخل أسوار المدرسة، إن الطفولة اليوم تعاني من طغيان عالم التكنولوجيا المنحرف الذي استخدم ضد القيم الإنسان، وما على الخبراء والدارسين أكثر من مهمة من إيجاد حلول لهذه الاشكالية.

13.اقتراحات وحلول:

إنطلاقا من نتائج الدراسة الميدانية لدور الالعاب الالكترونية العنيفة في المساهمة في انتشار ظاهرة العنف لدى طفل المرحلة الابتدائية؛ فإن الدراسة سعت إلى وضع جملة من الاقتراحات والحلو والتي تراها قد تكون جزء من الحل ومن أهمها ميلي:

– وضع استراتيجية عالمية شاملة لتحكم في هذه الظاهرة لأنها تمس كل أطفال العالم دون استثناء.

– على المنظمات العالمية (مثل ليون ساف وغيرها) والتي تهم بقضايا الطفولة أن تتحرك في هذا الاتجاه من أجل إيجاد حلول.

– غرس القيم الدينية التي تدعوا إلى المحبة والسلام والتعاون والتودد والتعاطف.

–وضع برامج تربوية لتبين خطورة الالعاب الالكترونية وبالخصوص العنيفة منها على حياة الطفل.

– نبذ العنف بكل أشكاله من خلال توضيح مخاطره على الطفل والأسرة والمجتمع ككل.

– توعية الاسرة بخطورة ترك الطفل يمارس مثل هذه الالعاب لوحده دون رقابة تذكر.

– وضع برمجيات داخل الاجهزة الالكترونية تمنع الطفل من ممارسة مثل هذه الالعاب العنيفة.

– إعادة إنشاء فضاءات عامة خاصة بالأطفال لتكون مكان لتنفيس وتخلص من مشاعر العدوانية والعنف.

–تغيير أنماط التنشئة الاجتماعية للطفل سواء داخل الاسرة أو المدرسة من خلال إعادة الطفل إلى حياته الطبيعية وإبعاده عن الحياة المملوءة بالصخب وتشويش التكنولوجيا المنحرفة.

– دور وسائل الاعلام والاتصال اليوم أضحى يفوق دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية التقليدية، ولهذا مطلوب منها المشاركة الفعالة في ايجاد الحلول المناسبة للإشكالية.

– تبين الجوانب الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية وبالخصوص العنيفة منها.

– توعية الاطفال بخطورة الالعاب الالكترونية العنيفة على صحتهم النفسية والعقلية.

– تكثيف من الدراسات حول الاشكالية المطروحة من أجل إيجاد حلول آنية وحلول مستقبلية.

– وضع برامج إعلامية تدعوا على حماية الطفولة من هذا المارد الماكر الذي شوهة حياة الطفل.

14- الإحالات والمراجع :

1.بدوي ،أحمد زاكي.(1982).معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية. بيروت :مكتبة لبنان

2.بودون ريمون، وبوريكو ، فرانسوا .(1986). المعجم النقدي لعلم الاجتماع. (مترجم: حداد سليم).ط.1. الجزائر: ديون المطبوعات الجامعية

3. زيودي، ماجد محمد.(2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلومو وأولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة . جامعة طيبة السعودية : رسالة ماجيستر ، قسم أصول التربية .

4.كيرش، ستيفن جيه.(2017). الاعلام والنشء–تأثير وسائل الاعلام عبر مراحل النمو. (مترجم :عبد الرحمن مجدي و نيقين عبد الرؤوف).المملكة المتحدة : مؤسسة هنداوي سي آي سي .

5. سبيلا محمد، والهرموزي نوح .(2017). موسوعة المفاهيم الاساسية في العلوم الانسانية والفلسفة .ط.1 . الرباط: المركز العلمي العربي للأبحاث والدراسات الإنسانية

6.عدلي،عصمت.(2001).علم الاجتماع الامني (الامن والمجتمع. القاهرة : دار المعرفة الجامعية

7. صفوت مختار، وفيق.(2010). وسائل الاتصال والاعلام، وتشكيل وعي الاطفال والشباب .القاهرة : دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع

8.ريموند وليمر.(2007). الكلمات المفاتيح ،معجم ثقافي ومجتمعي . ط.1 . (مترجم نعيمان عثمان)، الدار البيضاء :المركز ثقافي العربي.

9. شرون حسينة ، وقاسمي الرزقي .(2018).حماية الطفل من مخاطر الانترنت (الفضاء السبيراني أو الافتراضي)، الجزائر : مجلة الدراسات والبحوث القانونية، العدد التاسع، جوان 2018، ص 29

10. تركي،رابح .(1980). حقوق الطفل بين التربية الاسلامية والتربية الغربية.الكويت : مجلة العلوم الاجتماعية ،المجلد الثامن،العدد 1–4 ، ص 100

11.خولي، محمود سعيد.(2008). العنف المدرسي الاسباب وسبل المواجهة. (القاهرة : مكتبة الأنجلو المصرية.