الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة زيان عاشور – الجلفة –

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديمغرافيا

**موضوع المذكرة :**

# علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية

# (دراسة ميدانية ببعض ثانويات مدينة الجلفة)

**مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع التربوي**

**من إعداد الطلبة :**

* بن سليليح سارة

* زوليخة شهيناز

**إشراف الدكتور :**

* د/ بشيري زين العابدين

| لجنة المناقشة | |
|---|---|
| د طعبة سعاد | رئيسا |
| د. بشيري زين العابدين | مشرفا |
| د. بوزار ربيحة دينارزاد | مناقشا |

**الموسم الجامعي: 2019/2020**

# شكر وعرفان

الحمد لله كما ينبغي لجلال وجهه وعظيم سلطانه الذي وفقنا ويسر لنا في انجاز هذا العمل المتواضع ثم الصلاة والسلام على خير الخلق نبيي الله محمد "عليه الصلاة والسلام" وبعد

نتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير إلى أستاذنا المشرف "**بشيري زين العابدين**" الذي لميبخل علينا بنصائحه وإشاراته، من خلال إشرافه على عملنا خطوة بخطوة بكل جدية وتفاني.

فجزاه الله خيرا ووفقه لما يحبه ويرضاه.

كما نقدم الشكر إلي الأساتاذة الكرام الذين اشرفوا على فترة تكويننا الجامعي وجميع أستاذة المراحل التي مضت بدءا بأساتذة الابتدائي جزآهم الله خيرا وبارك الله فيهم.

# الإهـــداء

في هذا المقام يطيب لي أن أهدي ثمرة عملي ونجاحي هذا إلى من أعطاني الثقة

وزرعت فيا حب الحياة إلى من علمتني القناعة وأفنت عمرها لتوصلني إلي هذا النجاح

إلي قدوتي في الحياة إلي من رافقتني بدعواتها وكرست وقتها لترسم لي نجاحا في دراستي

**"أمي الغالي عائشة"**

إلي من وقف بجانبي وفي مساعدتي وعلمني خطوات الحياة **"أبي العزيز عيسى"**

إلى جميع إخوتي وأخوتي وصديقتي

إلى من علمتني حرفا منذ وطأت قدماي عتبة الدراسة إلى أن تخرجت

**سارة**

# الإهـــداء

الحمد لله الذي بعونه تتم الصالحات والصلاة والسلام على رسوله الكريم سيدنا وحبيبنا محمد عليه أزكى الصلاة وأفضل التسليم صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين

أما بعد:

بعدما رست سفينة هذا البحث على شواطئ الختام لا يسعني إلا أن أهدي تمرة جهدي المتواضع إلى سيدة النساء التي لم تبخل عليا يوما بروحها ويعجز اللسان عن وصفها إلى قدوتي في الحياة **"أمي العزيزة"**

إلى الرجل العظيم في عطائه إلي نور الحياة وبهجتها إلي المعلم الأول وسيد الرجال إلى الذي أعطاني من روحه لتبقى أروحنا إلى الذي أسعدني بسعادتي ويحزن بحزني رمز الأبوة إلى ذلك المقام الراسخ في ذهني وأفكاري إلى

**"أبي الغالي رحمه الله واسكنه فسيح جناته"**

إلى جميع إخوتي وأخوتي .... إلى صديقتي... إلى أستاذي

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي هذا

**شهيناز**

**ملـخص الدارسة:**

تعتبر التنشئة المدرسية أهم عملية تحدث للفرد في فترة من عمره، إذ أنها شهدت العديدة من التغيرات والتطورات التي أصبحت تتماش مع الأجيال، إذ بالألعاب الالكترونية يتقص دور مهم داخل عملية التنشئة المدرسة، فأصبحت هذه الألعاب تقوم بدور معلم جديد يبث لهم معايير ومعارف ومهارات جديدة، فقد يستغل بعض الأفراد هذه المعطيات الجديدة داخل عملية التنشئة المدرسية، وفي وقتنا الحالي أصبح اللعب له قيمة كبيرة جراء ما يأخذه التلميذ معه إلى المدرسة من هذه المعارف ويقوم بدمجها واستعمالها في كل العمليات التي تحدث داخل الصف، وانطلقت الدراسة من التساؤل الآتي:

هل الألعاب الالكترونية لها علاقة بالتنشئة المدرسية ؟

والتي تتفرع عنه الأسئلة التالية:

– هل الألعاب الالكترونية المحملة من الانترنت لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المعرفي ؟

– هل الألعاب الالكترونية المتوفرة في صالات الألعاب لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها القيمي ؟

– هل الألعاب الالكترونية المحملة على شكل تطبيقات في الهواتف الذكية لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المهاراتي ؟

وقد اتبعنا المنهج الوصفي حيث يعتبر هذا المنهج الأنسب لمثل هذه الدراسة وثم اختيارنا عينة البحث عشوائيا، وشملت العينة مجموعة من المجتمع الأصلي والمتمثل في تلاميذ التعليم الثانوي الذين تتراوح أعمارهم ما بين سن 14–19 سنة، لمدينة الجلفة، للموسم 2020–2021 م، وقد اعتمدنا أداة الاستمارة لجمع بيانات من عينة البحث، وبعد مناقشة وتحليل النتائج توصلت الدراسة إلى نتائج مفادها أن:

– الألعاب الالكترونية المحملة من الانترنت لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المعرفي.

– الألعاب الالكترونية المتوفرة في صالات اللعب لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها القيمي.

– الألعاب الالكترونية المحملة على شكل تطبيقات في الهواتف الذكية لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المهاراتي.

ومن هذا يعني أن الفرضيات قد تحققت.

## Le résumé de l'étude :

L'éducation scolaire est le processus le plus important qui se produit dans la vie d'un individu, car il a été témoin de nombreux changements et développements qui sont générationnels, comme les jeux électroniques jouent un rôle important dans le processus d'éducation scolaire, et ils sont devenus de nouveaux enseignants, qui ont de nouvelles normes, de nouvelles connaissances et de nouvelles compétences. Certaines personnes peuvent exploiter ces nouvelles données dans le cadre du processus scolaire, et de nos jours, les règles du jeu sont d'une grande valeur en raison de la connaissance, de l'intégration et de l'utilisation de l'élève dans toutes les activités en classe, et les questions suivantes ont émergé :

Les eGames sont-ils liés à School Procation ?

### 1 Les questions suivantes ne sont pas posées :

- les jeux électroniques sur Internet sont-ils liés à la pronostic scolaire dans sa dimension cognitive ?

– sont les jeux en ligne disponibles dans les salles de jeux pertinents pour l'éducation de l'école Après cela, les compétences.

### 2 les resultats de l'etude

Ainsi, les hypothèses ont été réalisées

# الفهـرس

## فهرس المحتويات:


| العنوان | الصفحة |
|---|---|
| كلمة الشكر | |
| الإهداء | |
| الفهرس | |
| ملخص الدراسة | |
| مقدمة | أ–ب |
| **الباب الأول : الجانب النظري** | |
| **الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة** | |
| 1. الإشكالية | 04 |
| 2. الفرضيات | 06 |
| 3اهداف الدراسة | 06 |
| 4. أهمية الدراسة | 06 |
| 5. أسباب إختيار الموضوع | 07 |
| 6. تحديد المفاهيم | 07 |
| 7. المقاربات السوسيولوجية | 17 |
| 8. الدراسات السابقة | 19 |
| 9. الإجراءات المنهجية | 25 |
| 1.9 المنهج المتبع | 25 |
| 9–2 أدوات جمع البيانات | 26 |
| 9–3 عينة الدراسة | 28 |
| 9–4 مجالات الدراسة | 29 |
| **الفصل الثاني: التنشئة المدرسية** | |

| | |
|---|---|
| تمهيد | 30 |
| 1- التنشئة الاجتماعية | 31 |
| 1-1 مفهوم التنشئة الاجتماعية | 31 |
| 1-2 مؤسسات التنشئة الاجتماعية | 31 |
| 2- التنشئة المدرسية | 32 |
| 2-1 مفهوم المدرسة | 32 |
| 2-2 نشأة المدرسة | 33 |
| 2-3 وظائف المدرسة | 34 |
| 2-4 خصائص المدرسة | 36 |
| 2-5 علاقة المدرسة بالتنشئة المدرسية | 37 |
| 2-6 أهمية المدرسة في عملية التنشئة المدرسية | 39 |
| 2-7 أهداف التنشئة المدرسية | 40 |
| 2-8 آليات التنشئة المدرسية | 42 |
| 3- النظرية المفسرة للتنشئة المدرسية | 43 |
| خلاصة | 44 |
| **الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية** | |
| تمهيد | 45 |
| 1- اللعب | 46 |
| 1-1 مفهوم اللعب | 46 |
| 1-2 أنواع اللعب ووظائف اللعب | 47 |
| أ-أنواع اللعب | 47 |
| ب- وظائف اللعب | 49 |
| 1-3 أهمية اللعب | 50 |

| | |
|---|---|
| 4-1 النظريات المفسرة للعب | 51 |
| 2- الألعاب الالكترونية | 52 |
| 1-2 تعريف الألعاب الالكترونية | 53 |
| 2-2 نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية | 53 |
| 3-2 أنواع الألعاب الالكترونية | 57 |
| 3- استغلال الألعاب الالكترونية من طرف الأنظمة التربوية | 62 |
| خلاصة | 65 |
| **الباب الثاني: الجانب التطبيق** | |
| **الفصل الرابع: تحليل بيانات واستخلاص النتائج** | |
| تمهيد | 66 |
| 1- تحليل بيانات الاستبيان | 67 |
| 1-1 عرض وتحليل البيانات العامة | 67 |
| 1-2 عرض وتحليل الفرضيات | 70 |
| 2- استخلاص النتائج | 85 |
| 2-1 استخلاص نتائج البيانات العامة | 85 |
| 2-2 استخلاص نتائج بيانات الفرضيات | 86 |
| خاتمة | 87 |
| قائمة الراجع | |
| الملاحق | |

**فهرس الجداول:**


| الرقم | عنوان | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | توزيع أفراد العينة حسب الجنس | 67 |
| 2 | توزيع أفراد العينة حسب السن | 67 |
| 3 | توزيع أفراد العينة حسب التخصص | 68 |
| 4 | توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي لتلاميذ الثانوي | 69 |
| 5 | توزيع أفراد العينة حسب إعادة السنة | 69 |
| 6 | نوع امتلاك الانترنت في البيت لدى تلاميذ الثانوية | 70 |
| 7 | دفع تكلفة الانترنت خلال الشهر من طرف الوالدين | 71 |
| 8 | عدد الألعاب الالكترونية في الحاسوب الخاص بالبيت | 72 |
| 9 | عدد مرات ارتياد قاعات الانترنت للعب لتلاميذ الثانوية | 75 |
| 10 | أنواع الألعاب الالكترونية التي ينتقيها تلاميذ الثانوية داخل قاعات اللعب | 76 |
| 11 | استخدام الألعاب الالكترونية المتوفرة في صالات اللعب لتلاميذ الثانوية | 77 |
| 12 | نوعية امتلاك الهاتف لتلاميذ الثانوية | 81 |
| 13 | تحميل الألعاب الالكترونية في الهاتف الخاص لتلاميذ الثانوية | 82 |
| 14 | نوع الإنجازات والعقوبات المتحصل عليها لتلاميذ الثانوية | 72 |
| 15 | اللغات المتحصل فيها على اكبر علامات لتلاميذ الثانوية | 73 |
| 16 | استعمال الانترنت في تحميل الفروض ولاختبارات في أوقات الامتحانات لتلاميذ الثانوية | 74 |
| 17 | الالتزام بالوقت لحضور تحية العلم لتلاميذ الثانوية | 78 |
| 18 | انشغال تلاميذ الثانوية بالألعاب الالكترونية | 79 |
| 19 | عدد مرات اجتماع تلاميذ الثانوية مع أفراد عائلاتهم | 80 |
| 20 | المواد الأكثر مشاركة داخل القسم عند تلاميذ الثانوية | 83 |

| | | |
|---|---|---|
| 21 | كيفية إنجاز البحوث والمشاريع لتلاميذ الثانوية | 84 |
| 22 | مساعدة تلاميذ الثانوية لأفراد العائلة في تقنيات وبرامج الحاسوب | 84 |

# مقـــدمة

**مقدمة:**

انتشرت الألعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، وتجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات، حيث انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة، ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صياغتها ازداد تعلق الأطفال بها، فهي تعمل على تنمية الفكر والإدراك عند هذه الشريحة من المجتمع، ويظهر ذلك خاصة داخل الوسط المدرسي التي تعتبر عنصر من عناصر التنشئة الاجتماعية والتي يطلق عليها التنشئة المدرسية. فظاهرة الألعاب الالكترونية التي غزت أوساط المدرسة أصبحت منتشرة بكثرة وبالأخص عند فئة تلاميذ المرحلة الثانوية،والتي أصبحت ظاهرة في فعل التلاميذ المتمدرسين، وهنا تدخلت العلوم الإنسانية والاجتماعيةفي فهم الفعل الإنساني، ودراسته وكيفية توجيهه في مراحل الحياة المختلفة.

إن عملية التنشئة المدرسية تبدأ منذ دخول الطفل إلى المدرسة وتنتهي مع نهاية مراحل دراسته كاملة وصولا إلى مرحلة الجامعة، ذلك أنمسؤولية التنشئة المدرسية تقع على مؤسساتها باعتبار هذا الوسط جزء هام في عملية التنشئة الاجتماعية، إن المجال المدرسيمجال تربوي ونفسي واجتماعي، حيث تلتقي فيه المتغيرات السيكولوجية الخاصة بالطفل من حاجات وأهداف ومدركات ومتغيرات اجتماعية من منظومات القيم الثقافية والمعايير الاجتماعية مع الظواهر التربوية التعليمية، إن عملية التعلم والتعليم في المدرسة تتم من خلال التفاعل الاجتماعي.

إن قيمة اللعب لدى الطفل قيمة علمية معرفية تكمن أهميتها في بث ما له فائدة على تكوين شخصيته واكتسابه قيم ومبادئ وبظهورها أصبحت منتشرة في أماكن عدة وتطورها هو ما سمح باقتنائهاأمرا سهلا وبسيطا وسريعا، فهي تمتازبتنوعها وقوة جذب لاعبيها، حتى غدت ظاهرة الألعاب الالكترونية ظاهرة واقعية استجدت وتأصلت في المؤسسات التربوية.

وعليه قسمنا دراستنا إلى الفصول التالية:

الفصل الأول: احتوى على الإطار المنهجي للدراسة، ففي البداية نجد إشكالية الدراسة وفرضياتها، وأهداف وأهمية الدراسة مع ذكر أسباب اختيار الموضوع، وتحديد بعض المفاهيم،مع ذكر المقاربات السوسيولوجية وإبراز بعض الدراسات السابقة، والإجراءات المنهجية.

أما الفصل الثاني: جاء فيه التنشئة المدرسية، مفهوم التنشئة الاجتماعية ومؤسساتها ومفهوم التنشئة المدرسية ونشأتها ووظائفها واهم الخصائص التي تحتويها، مع ذكر العلاقة التي تربط المدرسة بالتنشئة المدرسية، وكذلك ذكرنا المدرسة في التنشئة الاجتماعية وأهداف التنشئة المدرسية والياتها، مع ذكر النظرية المفسرة لتنشئة المدرسية، ختامنا بخلاصة الفصل.

أما الفصل الثالث: تحدثنا فيه عن الألعاب الالكترونية، حيث حددنا فيه مفهوم اللعب وأنواعه ووظائفه وأهميته، وبعض النظريات المفسرة للعب. ومن بعد ذلك تطرقنا إلى تعريف الألعاب الالكترونية ونشأتها وتاريخها وأنواعها وكذلك تطرقنا إلى استغلال الألعاب الالكترونية من طرف الأنظمة التربوية، وفي الأخير خلاصة الفصل.

أما الفصل الرابع: فخصصناه للدراسة الميدانية، فكان فيه عرض بيانات الاستبيان تضمن فيه عرض الجداول ومناقشة نتائج الدراسة بداية بنتيجة الفرضية العامة، ثم نتائج الفرضيات وخاتمة المذكرة، ثم قائمة المراجع والملاحق.

# الفصل الأول

# الفصل المنهجي

1. الإشكالية
2. الفرضيات
3. أهداف الدراسة
4. أهمية الدراسة
5. أسباب الموضوع
   1.5. الأسباب الذاتية
   2.5. الأسباب الموضوعية
6. تحديدالمفاهيم
7. المقاربات السوسيولوجية
8. الدراسات السابقة
9. الإجراءات المنهجية
   - 1.9. المنهج المتبع
   - 2.9. أدوات جمع البيانات
   - 3.9. عينة الدراسة
   - 4.9. مجالات الدراسة

## 1.الإشكالية

أكدّ فلاسفة التربية قديما وحديثا أن اللعب قيمة علمية معرفية لدى الطفل، تكمن أهميته فيما له من فائدة على تكوين شخصيتة وتنشئته الاجتماعية، ففي سياق اللعب الإيمائي يقوم الأفراد بأدوار عدة وفي ذلك يتعلمون أنواع معارف ومبادئ وقيم وعادات تحثها على هذه الألعاب، إلى أن ظهرت الألعاب الالكترونية باعتبارها نمطا جديدا من الألعاب، ظهرت حديثا في القرن العشرين، حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة كالحاسوب الشخصي باستعمال قطع المساعدة كالدي في دي الهاتف النقل الذكي الذي يكون متصل بالانترنت، وكذلك ارتياد قاعات اللعب التي تتوفر فيها كل أنواع الألعاب الالكترونية، وقد أشارت بحوث عديدة أن هذه الألعاب تنمي التفكير وحل المشكلات عند التلاميذ وتجدد بهم أفكار وعناصر جديدة مشوقة ومتطورة باستمرار، وهذا ما دعى علماء الاجتماع وعلماء النفس إلى فهم هذه الظاهرة الجديدة التي أصبحت تجذب عقول وعادات الأفراد، والذي يحمل بطبيعة الحال خصائص نفسية ومعرفية وعقلية وقيمية وحتى مهاراتية وهذا كله قد اكتسبه من الأوساط التي عاش فيها، ونحن نأخذ في دراستنا هذه الوسط المدرسي، فهو من بين مؤسسات التنشئة الاجتماعية التربوية بعد الأسرة مباشرة، والذي يعتبر هذا الأخير وسطا هاما في عملية التنشئة الاجتماعية والتي تبدأ منذ مرحلة الطفولة وتستمر معه طوال حياته، قد قمنا باختيار مرحلة التعليم الثانوي لاعتبارها أكثر مرحلة حساسة لتلاميذ مستوى الثانوي، وتعتبر النقطة الأساسية لاكتمال نموه. ففي هذه المرحلة يبدأ التلميذ في تكوين شخصيته التي يكتسبها من الوسط المدرسي وخلال تنشئته وتعليمية واندماجه مع المجتمع ومع من حوله، وتجربته وكل ما يتعلق بالتكنولوجيا والانترنت خاصة بعالم الألعاب الالكترونية. فالتنشئة المدرسية لها معايير وقيم وعادات ونظم تكتسبها وتعلمها للتلميذ ومع كل هذا التطور الناتج من تكنولوجيا حديثة، ودخول التلميذ إلى عالم

الألعاب الالكترونية أصبح من المفروض أن ندرس هذه الظاهرة لمعرفة هاته القيم والعادات والمهارات والأفكار وغيرها مما تبثه في التلاميذ الذين يلعبون بالألعاب الالكترونية وفي نفس الوقت ما يتعلمه ويحمله من الوسط المدرسي، مما لها أهمية بالغة في تنمية القدرات الجسمية والنفسية والاجتماعية للفرد. وبالتالي دخول هذه الظاهرة في أوساط المدرسة والتي أصبحت جزء كبير من حياة التلاميذ اليومية وفي نمو جوانبهم المعرفية والجسمية والاجتماعية والعقلية، وقد أشارت دراسات كثرة إلي فاعلية اللعب في تكامل شخصياتهم وتطوير معارفهم، ومع تأثر العالم أجمع بانفجار معرفي وتكنولوجي أثر بطريقة مباشرة على طريقة اللعب التي تتضمن التشويق والحركات والمغامرات ومع تنوع أجهزة اللعب وسهولة اقتنائها في البيت أو خارج البيت مع مرافقة هذه الألعاب ببعض المؤثرات الصوتية والمرئية إضافة إلسرعة معالجة الألعاب للأوامر اللاعب، مما جعلها تجذب الأفراد لممارستها حتى أصبحت تغزو الوسط المدرسي ونظامها ومعاييرها وقيمها مع ما تبثه في تلاميذها من تعليم وقيم ومهارات حل المسائل

للتنشئة المدرسية وظائف ومعايير وقيم ونظام تقوم به من اجل تلاميذها وفي وجود ظاهرة اللعب بين التلاميذ أصبحت تغزو النظامالمدارس والمعارف والقدرات ومهارات التلاميذ مما جعلنا نطرح الإشكالية التالي:

ماعـلاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية للمتعلمين في مرحلة التعليم الثانوي؟

**التساؤلات الفرعية:**

1 . هل الألعاب الالكترونية المحملة من الانترنت لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدهاالمعرفي؟

2 . هل الألعاب الالكترونية المتوفرة في صالات الألعاب لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها القيمي؟

3 . هل الألعاب الالكترونية المحملة على شكل تطبيقات في الهواتف الذكية لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المهاراتي؟

## 2 .فرضيات الدراسة:

**الفرضية الأولى:**

الألعاب الالكترونية المحملة من الانترنت لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المعرفي.

**الفرضية الثانية:**

الألعاب الالكترونية المتوفرة في صالات اللعب لها علاقة بالتنشئة المدرسية لبعدها القيمي.

**الفرضية الثالثة:**

الألعاب الالكترونية المحملة على شكل تطبيقات في الهواتف الذكية لها علاقة بالتنشئة المدرسية فيبعدها المهاراتي.

## 3.أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى جملة من الأهداف التي سنوضحها في النقاط التالية:

–التعرف على العلاقة التي تربط بين الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الثانوية وتنشئتهم مدرسيا من الناحية المعرفية.

– دراسة العلاقة الموجودة بين الألعاب الالكترونية المتوفرة داخل صالات اللعب والتنشئة المدرسية من ناحية القيمية.

– دراسة العلاقة المرتبطة بين المهارات المكتسبة في جانب المعرفة العلمية أو الجانب السلوكي لتلاميذ الثانوي والألعاب الالكترونية.

## 4.أهمية الدراسة:

– تكمن أهمية الدراسة في ضرورة البحث في الواقع المدرسي من حيث علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية.

– دراسة المشكلات التي تعترض المنظومة التربوية لإيجاد حل لها.

– تنبيه الباحثين لأهمية الدراسة وتشجيعهم على القيام ببحوث أخرى تتعلق بالتنشئة المدرسية بمتغيرات أخرى.

– لفت انتباه الأسرة الجزائرية لزاوية مهمة في حياة أطفالهم وهي الألعاب الالكترونية، وما تخلفه على حياة أولادهم باعتبارهم رجال المستقبل.

## 5.أسباب الدراسة:

### 1.5. الأسباب الذاتية

– معرفة مدى قدرتنا الحقيقية على إجراء دراسات نظرية وميدانية بعد خمس سنوات من الدراسة أمضيناها في اختصاص علم الاجتماع.

– معرفة العلاقة التي تربط بين الألعاب الالكترونية والتنشئة المدرسية.

– معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في الألعاب الالكترونية والأفكار التي تروجها والمبادئ والقيم التي تحاول غرسها عند التلاميذ في المرحلة الثانوي.

### 2.5. الأسباب الموضوعية:

– البحث عن أسباب انتشار الألعاب الالكترونية وقاعات الألعاب الالكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة وإلي ماذا يعود هذا الانتشار الكبير والواسع.

– أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة إذا ما كان ذلك يعود إلى مضامينها أو إلي تقنياتها أو انخفاض أسعارها وتناقلها.

– عادات ممارسة التلميذ الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية وعلاقاته بتنشئته المدرسية.

– معرفة أهم الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلاميذ حتى مبادئها في اللعب وأفكارهم وتوجهاتهم.

## 6. مفاهيم الدراسة:

### 6.1الألعاب الالكترونية:

**اصطلاحا:**

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفزة ( ألعاب الفيديو )،أو على شاشة الحاسوب ( ألعاب الحاسوب )، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين(التأثر البصري الحركي) أو الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية[1].

وأشار جونز Jones إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع، وقد صنفت العاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة، وألعاب المحاكاة Simulation Gammes، وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة، وألعاب الألغاز، وألعاب الإعمال[2].

**إجرائيا**

نقصد في دراستنا بأنها جميع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وألعاب الهواتف النقال، وتشمل ألعاب الانترنت وألعاب الفيديو. كما تعني بأنها مجموعة نشاطات ذات طابع إعلامي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة الحركة ونميز من بين ألعاب الفيديو ألعاب بلاي ستيشن وكذا ألعاب الحاسوب التي تمارس في عمومها على شكل أقراص دي في دي وكذا ألعاب الشبكات المتصلة بالانترنت إلى جانب ممارستها في قاعات مخصصة للعب.

---

[1]- مها حسن ألشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ( ما لها وما عليها )**، دار المسير والتوزيع والطباعة، عمان، 2008، ص 46.
[2]- نفس المرجع السابق، ص 46.

**-ألعاب الكمبيوتر:**

**اصطلاحا:**

هو نوع من ألعاب الفيديو إلا انه يتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتماده على الحاسب في ممارسته بالإضافة إلى ذلك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض، وهو ما يسمى بالشبكة. وتتميز ألعاب الكومبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض، تصبح جاذبة وهي[1]:

أ- الصراخ والمنافسة، التحدي، العارضة.

**ب**-الأهداف والغايات.

**ت**-التفاعل.

**ث**-النتائج ورجوع الصدى.

**ج**-التمثيل والمحاكاة.

**إجرائيا:**

ألعاب الكمبيوتر أو الحاسوب هي لعبة تشكل بواسطة الحاسوب الشخصي، ويتم توفيرها في قرص مضغوط (دي في دي ) أو الاتصال بالإنترنت.

---

[1]- بشير نمرود، **العاب الفيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمرسين ذكور (12 – 15 سنة )**، القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد ريس، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص 32.

## 2.6اللعب واللعبة:

### أ- اللعب:

**اصطلاحا:**

يعرف معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية اللعب بأنه اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، سواء كان لعبا حرا( free play) أو لعبا منظما ( Organized play) يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها [1].

يوضح فاروق عثمان أن اللعب يمثل جميع أوجه النشاط التي يقوم بها الطفل بقصد إشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقته وبحيث يجد المتعة واللذة [2].

ويشير ازيمارAzémaإلىأن اللعب يعد هو ذلك النشاط الذي يدفع الطفل بإصرارهإلى الاكتشاف والمعرفة والى تشكيل دوافعه نمو المهنة Apprentissage[3].

كيلي Kelly فقد عرف اللعب بأنه: هو نشاط تعبر به عن المرح ( Fun) ويقول بأنه اللعب وسيلة تعبير الفرد عن نفسه[4].

**إجرائيا:**

اللعب هو نشاط حر، يقوم به الفرد من تلقاء نفسه مختارا بحيث يمكنه التوقف عنه بإرادته،وهو نشاط لا يهدف إلى غاية أو نتيجة وهو أيضا نشاط موجه أو غير موجه تشتغل فيه طاقة الجسم الحركية والذهنية ويمتاز بالسرعة والخفة.

---

[1]- مها حسني ألشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ( ما لها وما عليها)**، دار المسير والتوزيع والطباعة، ط1، عمان،الأردن، 2008، ص46.

[2]- محمد الحماحمي، **فلسفة اللعب**، مركز الكتاب للنشر، ب ط، القاهرة، 2008، ص14.

[3]- نفس المرجع السابق، ص16.

[4]- نفس المرجع سبق ذكره، ص32.

**ب-اللعبة:**

اللعبة عرفت من قبل العديد من ذوي الاختصاص بأنها: مجموعة فرعية من اللعب واللهو، وهي نشاط أو عملإرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها،تتضمن تعاونا أو تنافسا مع الذات أوالآخرين، ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقينوأنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال، وقد يمارسها لاعب واحدا أوأكثر وهي هادفة، لها نواتج إما الربح أو الخسارة[1].

**إجرائيا:**

اللعبة هي نشاط يتم بين أفراد متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد موضوعة تسير وفقها، وتمنح الفرد شعور بالمتعة أو الفائدة دون إلحاق الأذى بالآخرين، وهي تختلف عن الواقع الحقيقي.

[1]- نفس الرجع سبق ذكره، ص46.

## 3.6المدرسة والتعليم الثانوي:

### 1.6.المدرسة:

**اصطلاحا:**

يعرف فرديناند بويسونFerdinand Busson المدرسة بأنها " مؤسسة اجتماعية، ضرورية تهدف إلى ضمان التواصل بين العائلة والدولة من اجل إعداد الأجيال الجديدة، ودمجها في إطار الحياة الاجتماعية "[1].

وكما يقول ديوي " بإمكان المدرسة أنتعي نظام المجتمع إلى حد معين، وهو عمل تعجز عنه سائر المؤسسات الاجتماعية[2].

**إجرائيا:**

المدرسة عبارة عن مؤسسة خاصة بالعملية التعليمية، ويتلقى فيها الطلبة العلم، ويمرون فيها بالعديد من المراحل وهي الابتدائية، المتوسطة، والثانوية، وتعد مرحلة المدرسة من المراحل الإجبارية التي يجب أن يمر بها كل طالب في العديد من دول العالم، وتشمل المدرسة الهيئة التدريسية المكونة من المعلمين والمنهاجوالمتعلمين والعاملين فيها.

### 2.6.التعليم الثانوي:

**اصطلاحا:**

تهتم مختلف الأنظمة التربوية بالتعليم الثانوي اهتماما خاصا، باعتباره يتوسط السلم التعليمي في معظم هذه الأنظمة كما انه يعتبر نقطة انعطاف هامة في حياة التلميذ نحو مسار حياته المستقبلية.

---

[1]-علي جاسم الشهاب، علي اسعد وطفة،**علم الاجتماع المدرسي بنيوية الظاهرة المدرسية ووظيفتها الاجتماعية**، ط1،مصر، 2003، ص 16.

[2]-إبراهيمناصر، **أسس التربية**، دار عمار للنشر والتوزيع ، ب ط عمان، الأردن، 2000، ص 170.

وحول مفهوم المدرسة الثانوية ( Secondaryschool ) جاء في معجم المصطلحات التربوية والنفسية ما يلي : " مدرسة ثانوية تضم طلابا بين 12 – 18 سنة تقريبا وتدرس فيها المواد بصورة أكثر توسعا مما هي عليه في المدرسة الابتدائية "[1].

والمرحلة الثانوية طبيعتها الخاصة من حيث سن الطلاب وخصائص نموهم فيها وهي تستدعي ألوانا من التوجيه والإعداد وتتضمن فروعا مختلفة يلتحق بها حامل الشهادة المتوسطة وفق الأنظمة التي تضعها الجهات المختصة...، وهذه المرحلة تشارك غيرها من المراحل في تحقيق الأهداف العامة للتربية والتعليم بالإضافة إلى ما تحققه من أهدافها الخاصة[2].

**إجرائيا:**

مرحلة التعليم الثانوي هي المرحلة التي تلي التعليم المتوسط وهي المرحلة التي تتوافق عمريا مع المراهقة وهذه المرحلة تعتبر من أهم المراحل التي تبدأ من الأولى ثانوي إلى الثالثة ثانوي.

---

[1]- AgeliSankez،**Dictionary of Educational and Psychological Terms**، the seventh of April university ، S.A.L،1997،p:184-185 .

[2]- إبراهيم عباس نتو، **أفكار تربوية**، تهامة للطبع، ط1، جدة، 1981، ص 38.

## 4.6.التنشئة المدرسية:

### مفهوم التنشئة:

### اصطلاحا:

هي عملية اجتماعية يتم من خلالها بناء الفردبناءا اجتماعيا، عبر عمليات التشكيل الاجتماعي التي يتلقاها من مختلف المؤسسات الاجتماعية التي تحتضنه، ويتم خلال هذه العملية نقل قيم وثقافة وطرق حياة المجتمع، أو يحدث العكس[1].

التنشئة الاجتماعية هي عملية تفاعل الفرد بما لديه من استعدادات وراثية مع البيئة التي يعيش فيها، ومن خلالها يتم تكون نمو تدريجي لشخصيته، الفريدة من جهة، واندماجه في الجماعة من جهة أخرى[2].

### إجرائيا:

من خلال التعاريف السابقة نجد أن مفهوم التنشئة المدرسية تعني العملية الذي يكتسب فيه المتعلم معايير وقيم خلقية عن طريق إشراكه في ممارسات تساعده على تعلم أنماط جديدة من سلوك سوي، ومن خلالها يتعلم أدوارا اجتماعية تتناسب مع نضجه بما يتفاعل مع معلميه، ويعلم اتجاهات ومفاهيم وعقائد تساعده على فهم ووعي النظم الاجتماعية المختلفة فعملية التنشئة المدرسية تعمل على توسيع الخبرات التعليمية التي يكتسبها ويستخدمها مع أنواع من القيم والمثل والتي تؤثر في سلوكه وعاداته ومعارفه، باستخدام طرق وأساليب مناسبة.

---

[1]- مصباح عامر، **التنشئة الاجتماعية والسلوك ألانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية**، شركة الأمة للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، الجزائر، 2003، ص 32.

[2]- فاطمة المنتصر الكتاني، **الاتجاهات الوالدة في التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بمخاوف الذات لدى الأطفال**، دار الشروق، ط1، عمان، 2000، ص 40.

### 5.6.المعلم:

هو الوسيط بين المجتمع والمدرسة ويعين بتربية وتوجيه تلاميذه للمساعدة في تطوير المجتمع ضمن إطار السياسة التعليمية للدولة والأهداف التربوية النابعة من تعاليم الإسلام، والإلمام بأهداف التدريس والمهارة في الربط والتخطيط لبرامج النشاط[1].

وهو الشخص الذي يعمل خاصة في المدرسة أو هو الشخص الذي يوضح للشخص كيف يقوم الشئ معين فيصبح قادرا على القيام بنفسه.[2]

إن المعلم من أهم عناصر العملية التعليمية إلى جانب أن المعلم الجيد يؤثر في طلابه لكنه أكثر اتصالا بهم، فمنه يتعلم الطلاب كيف يفكرون ويستفيدون مما يتعلمون في سلوكهم ولو كانت المناهج غير جيدة والوسائل غير متوفرةومهما تطورت تكنولوجيا التعليم لايمكن الاستغناء عن التعليم[3] .

هو العصب الرئيسي في العملية التعليمية والتي تأثر بكفاءته فعالية هذه العملية، فنجد أن طريقة تفكيره التي يتعامل بها مع الأطفال لها تأثير أنماطهم المعرفية، فمن شأنها أن تشجع أو تعيق عملية الابتكار لدى الأطفال[4].

**إجرائيا**

المعلم هو من يقوم بتربية وتعليم المتعلمين من خلال تدريس مواد مختلفة، ويعد أهم عنصر في العملية التعليمية، وهو أهم شخص الذي يوضح للمتعلمكيف يقوم بشيء معين فيصبح قادرا على القيام به بنفسه.

---

[1] http://uqu.adu.sa.page-ar-101914،22.02.2013،h23:49

[2]- محسن محمد، **المعلم وإدارة الفصل**، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط2،مصر 1986، ص6.

[3]- زين الدين محودي، **دور المدرسة في العملية التربوية التعليمية**، مجلة الرواسي،الإصلاح الاجتماعي والتربوي، باتنة، الجزائر، العدد10، جانفي،فيفري، 1994، ص10.

[4]- جيهان محمود الجودة، **إبداعات المعلم العربي الحل الإبداعي في المشكلات (مفاهيم وتدريبات)**، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأدبية، ط20،مصر، ص62.

### 6.6.المتعلم:

**اصطلاحا:**

يطلق على كل فرد سلم نفسه للمعلم يتعلم منه أي أنهفرد ومتلقي للعلم كما يعرف على أنه أساس العملية التربوية فمن أجله أسست المدارس وتواجد الكم الهائل من المعلمين فيها،وأعدت فيها المرافق والتجهيزات والوسائل والأدوات والمناهج والبرامج الأصلي هو إعداد الإنسان للحياة وبناء شخصيته وتأهيله[1].

**إجرائيا:**

المتعلم هو طالب العلم أو ما يعرف بالتلميذ وهو المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، وهو الذي من أجله نشأة المدرسة وتجهزت بكافة الإمكانيات، وذلك من أجل تكوين فرد له هدف يتمثل في تكوين روحه وعقله وجسمه ومعارفه واتجاهاته.

### 7.6.المهارات:

**اصطلاحا:**

مفردها مهارة Skill يشير إلى الأداء المتميز ذو المستوى الرفيع في كافة مجالات الحياة، وهو بذلك يشمل كافة الأداءاتالناجحة : للتوصل إلى أهداف سبق تحديدها شريطة أن يتميز هذا الأداء بالإتقان[2].

ويعرف صلاح صادق المهارة بقوله: بأنها أداء عمل من الأعمال يتطلب نشاطا ذهنيا بدقة وسرعة[3].

---

[1]- محمد مصطفى زيدان، **النمو النفسي للطفل والمراهق والنظريات الشخصية**، دار الشروق للنشر، السعودية، ص 15.

[2]- بوجلال سعيد، **المهارات الاجتماعية وعلاقتها بالتفوق الدراسي لدى تلاميذ وتلميذات المرحلة المتوسطة**، مذكرة ماجستير، تخصص علم النفس الاجتماعي، جامعة الجزائر، الجزائر، 2008، ص 31.

[3]- نفس المرجع، ص 31.

ويعرف جول دنسنGolden sonالمهارة : بأنها قدرة عالية مكتسبة لأداء الأنشطة المعقدة بسهولة وكفاءة [1].

ويعرف أحمد زكي صالح المهارة بأنها: السهولة والدقة في أداء عمل من الأعمال بدرجة من السرعة والإتقان مع الاقتصاد في الجهد المبذول،وبأقل وقت ممكن عن طريق الفهم[2].

**إجرائيا:**

هي عملية تتطلبها العملية التعليمية، يكتسبها المتعلم وتنمو معه بصورة تدريجية ومنظمة، وتشمل مهارات التفكير وحل المشكلات والاتصال وعدة مهارات في شتى المجالات.

## 8.6.المعرفة:

**اصطلاحا:**

المعرفة أنها: " كل العمليات العقلية عند الفرد، من إدراك وتعلم وتفكير وحكم يصدره الفرد وهو يتفاعل مع عالمه الخاص"[3].

كما عرفت المعرفة على أنها : " جميع الوسائل التي تستخدمها المؤسسة لاكتشاف سلسلة السلوك الممكن، والتي ستتبع فعلا "[4].

من أبسط التعريفات للمعرفة، أنها عبارة عن مجموعة المعاني والمعتقدات والمفاهيم والتصورات الفكرية التي تتكون لدى الإنسان نتيجة لمحاولاته المستمرة لفهم الظواهر والأشياء المحيطة به[5].

---

[1]- نفس المرجع، ص 31.

[2]- نفس المرجع، ص 31

[3]- مؤيد سعيد السالم، **تنظيم المنظمات دراسة في تطوير الفكر خلاله مانة عام**، دار الكتاب الحديث، عمان، الأردن، 2002، ص 184.

[4]- المرجع نفسه، ص184.

[5]- السيد عبد العاطي السيد، **علم الاجتماع المعرفة**، دار المعرفة الجامعية، ب.ط، الإسكندرية، القاهرة، 2007، ص 04.

**إجرائيا:**

المعرفة هي كل ما يحيط بالإنسان من أحكام وتصورات ومفاهيم ومعتقدات في مختلف مجالات النشاط الإنساني كما تعني ذلك الرصيد الهائل من المعارف والعلوم التي يكتسبها الإنسان خلال مسيرته الطويلة بحواسه وفكره وعقله..

**9.6.القيم:**

**اصطلاحا:**

هي المبادئ والمعتقدات الأساسية، والمثل والمقاييس أو أنماط الحياة التي تعمل مرشدا عاما للسلوك، أو نقاط تفضيل في صنع القرار أو التقويم والمعتقدات والأفعال والتي ترتبط ارتباطاوثيقا بالسمو الخلقي والذاتي للأشخاص[1].

تعرف القيم بأنها المعتقدات التي يعتقد أصحابها بقيمتها ويلتزمون بمضامينها، وكذلك تعرف بأنها اعتقاد ضمني أو صريح يعبر عما يعتقه الفرد أو جماعة معينة بأنه المسلك المفضل، ويؤثر في اختيار لطرق وأساليب وغايات وتصرف، وتعرف أيضا بأنها المعاني التي يعطيها الفرد أهمية كبرى أو تقديرا كبيرا في حياته وسلوكه من العدل والشجاعة وغيرها من الصفات[2].

**إجرائيا:**

هي المبادئ الأساسية والمعايير المرشدة لسلوك الفرد، والتي تساعده على تقويم معتقداته وأفعاله وصولا إلى المثل العليا والسمو الخلقي للذات والمجتمع، وتعتبر المعايير التي يلجأ إليها الفرد في تقييمه للأشياء.

---

[1]- عتيق مغلي السلمي، **مفهوم القيم وأهميتها في العملية التربوية وتطبقاتها السلوكية من منظور إسلامي**، مجلة العلوم التربوية والنفسية، العدد الثاني، المجلد الثالث، جدة، السعودية، يناير2019، ص79.

[2]- محمود سلمان العميان، **السلوك التنظيمي في منظمات الأعمال**، دار وائل للنشر، ط3، الأردن، 2005، ص108.

## 7.المقاربات السوسيولوجية:

تعد المقاربة السوسيولوجية من أهم العناصر التي يستعملها الباحث في دراسته وتطلق عبارة المقاربة المنهجية للبحث على تلك المحاولة التي لم ترق إلى مستوى التعليمي المستقل أو المكتمل[1]، وعليه اعتمدنا على النظريات التالية في بحثنا:

### 1.7.نظرية البنائية الوظيفية:

استخدم الوظيفيون مفهوم البناء للإشارة إلى مجموعة العلاقات بين الوحدات أما فكرة الوظيفة فهي تشير إلى ما يترتب عليه نشاط تلك الوحدات من نتائج تؤدي إلى تلاؤم هذا النشاط مع بناء معين أو جزء منه. ثم جمعت البنائية والوظيفة في إطار تصوري ونسق منهجي وتحليلي واحد هو البنائية الوظيفة[2].

إن احد ابرز التيارات السوسيولوجية التي تبحث في بنية المدرسة ووظيفتها هي البنيوي الوظيفي، ويعد كل من راد كليف براون ومالينوفسكي، من رواد هذا الاتجاه السوسيولوجي الحديث الذي ظهر في العقد الأول من القرن العشرين ويتزعم هذا الاتجاه حاليا كل من تالكوت بارسونز وروبرت ميرتون، وفي مجال تحديده للنظام يميز بارسونز عموما بين أربعة مجموعات مكونة وهي:

الأدوار التي تتمثل في النشاطات التي يقوم بها الأفراد، ويلي ذلك منظومة المعايير التي تسود داخل النظام ثم الجماعات كجماعات الصفوف والعائلات والأفراد وأخيرا منظومة القيم

---

[1]- صالح بن بوزيد، **المناهج التربوية والمراقبات المنهجية في بحوث الإعلام**، مجلة الثقافة الجزائر، العدد 110-111 ديسمبر، 1995، ص 126.

[2]- محمد شبلي، **المنهجية في التحليل السياسي**، د ط، الجزائر، 1997، ص147.

التي تسود داخل النظام، وتوجه مسار حركته، ويجري اليوم توظيف المنهج البنيوي الوظيفي لدراسة بنية النظام المدرسي وتحديد مكوناته ونسق فعالياته الداخلية والمجتمعية[1].

إن البنائية الوظيفية في فكرة تكامل الأجزاء والاعتماد المتبادل بين العناصر، وأي خلل في الأداء الوظيفي لأي جزء يؤدي إلى اختلال البناء، وهذا البناء أساسا يقوم على مجموعة من العلاقات التفاعلية بين مجموعة الأفراد[2]، وبصورة مباشرة هناك تفاعل بين المعلم والمتعلم من خلال العملية التعليمية داخل الصف. ومن أهم الوظائف التي يقوم بها المعلم لتحقيق انجاز من خلال الأسلوب المتبع في هذا الاتجاه وكان النجاح حليف المتعلم وكلما تغير تعامله معه كانت علاقته به متعاكسة. يحاول هذا الاتجاه تحليل عملية تنشئة التلاميذ منذ دخولهم للمدرسة ووصولا إلى الجامعة، فالتلاميذ يكتسبون أشياء جديدة في كل مرحلة من مراحل التعليم، ولكن من خلال التطورالتكنولوجي طغت على المدرسة ألعاب حديثة يطلق عليها الألعاب الالكترونية وأصبح استعمالها بشكل رهيب وواسع داخل المؤسسات التربوية، وبالتالي طغت على بنية المدرسة، من خلال العملية التعليمية التي يكتسب فيها التلاميذ داخل صفوفهم عارف ومعلومات وقيم في نفس الوقت ما تقدمه الألعاب الالكترونية من مهارات وقيم ومعارف، ليتم بعد ذلك دمج كل هذه المعطيات على كل ما يتعلمه داخل المدرسة ككيفية حلول المسائل والمشاركة داخل القسم وغيرها، وكذلك في حياته اليومية، فلكل من المعلم والمتعلم دور خاص يربطه بالمؤسسة التعليمية.

## 2.7.نظرية مفسرة للعب:

### دورالألعاب في النمو العقلي للفرد:

[1]- علي الحوات، **مبادئ علم الاجتماع**، ط1، منشورات العامة المفتوحة، ليبيا، 1995، ص177.
[2]-جعيد فاطمة، شكشاك عامر، **أساليب التنشئة المدرسية على التحصيل الدراسي**، مذكرة ماستر،جامعة زيان عاشور، الجزائر، 2016-2017، ص11.

تساعد الألعاب على النمو العقلي، فالفرد يحتاج إلى التفكير وتفسير المعارف والمعطيات التي يكتسبها مثل القوانين وميكانيكية الأداء الحركي والخطط المتضمنة في الألعاب المختلفة، وتساعد الألعاب الفرد على تحليل المواقف المفاجئة والمشحونة بالانفعال[1]. والقدرة على اتخاذ القرار بسرعة تحت ضغط هذه الظروف وبالنظر إلى موضوعنا الذي يتركب من الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنشئة المدرسية،إن التلميذ يستقبل كما هائلا من المعلومات والمعارف والقيم خلال مزاولته المدرسة، حيث إن التلاميذ الذين يلعبون بالألعاب الالكترونية التي تبث لهم معطيات وأفكار يكتسبها خلال الأوقات الطويلة بلعبه هذا النوع من الألعاب، الذي سيؤدي بالتلميذ إلى الرفع من نمو عقله وتفكيره ومهاراته في الأداء وحل المشكلات.

[1]- الين وديع فرج، **خبرات في الألعاب للصغار والكبار**، الناشر منشاة المعارف الإسكندرية، ط2، الإسكندرية، مصر، 2007، ص25.

## 8.الدراسات السابقة:

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ،إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، وذلك بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه،من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين،أوالانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

### 1.8.الدراسات العربية:

**أ- الأولى:**

دراسة دلال عبد العزيز دراسة ماجستير حول "أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية"،بدولة الكويت، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي 2008.

وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوي في المدارس الحكومية بدولة الكويت، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسية الآتية:

لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(a \leq 0.05)$ بين متوسط درجاتطلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى

طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزىلأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية ولصالح مجموعة طلبة المجموعة التجريبية.

توصلت الدراسة إلى وجود فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم[1].

**ب-الثانية:**

دراسة مها حسني الشحروري، أطروحةدكتوراء حول اثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي 2007.

تتمحور إشكاليها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟

وقد حاولنا البحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

-ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

[1]- منشورة.

-هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى التفاعل بين الألعاب الالكترونية ومتغير الجندر؟

-ما اثر الألعاب الالكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزي متغير المجموعة (الموجهة، غي الموجهة، الضابطة)؟

-هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى الطفولة المتوسطة تعزي للتفاعل بين الألعاب الالكترونية ومتغير الجندر؟

وأظهرت نتائج أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى ($a \leq 00.5$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تتبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.

كما كشفت هذه الدراسة أن هناك فروقا دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة عند مستوى ($a \leq 0.05$)، كما تبينا أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الدرجات على المقياس تبعا للجندر ولصالح الإناث عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير موجهة، وفروقا ذات دلالة إحصائية على بعد من الأشخاص عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير الجندر لصالح الإناث، كما هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف عند مستوى ($a \leq 0.05$) تبعا لمتغير المجموعة غير الموجهة[1].

[1]- غير منشورة.

## 2.8.الدراسات الجزائرية:

### أ- الأولى:

دراسة جعيد فاطمة وشكشاك عامر سنة 2017/2016، أطروحة ماستر حول " أساليب التنشئة المدرسية وأثرها على التحصيل الدراسي "، وهي دراسة وصفية حيث تمثلت مشكلة الدراسة في معرفة " أساليب التنشئة المدرسية وأثرها على التحصيل الدراسي".

وقد طرحت الدراسة سؤالين :

أ-إلى أي مدى يؤثر أسلوب الحوار على التحصيل الدراسي ؟

ب-إلى أي مدى يؤثر أسلوب التلقين ( الشدة ) على التحصيل الدراسي ؟

وقد حاولت الدراسة الإجابة على هذه التساؤلات بتغطية موضوع الدراسة بفرضيتين هما:

- يؤثر أسلوب الحوار في عملية التحصيل الدراسي للمتعلمين في المدرسة الجزائرية.
- يؤثر أسلوب التلقين في عملية التحصيل الدراسي للمتعلمين في المدارس الجزائرية.

واعتمدت في دراستهم على العينة العشوائية البسيطة وتمثلت عينة الدراسة من 30 معلم ومعلمة، واتبع الباحثان النهج الوصفي ليتمكنوا من دراسة الظاهرة وبالنسبة لأدوات جمع البيانات استخدموا الاستمارة حيث شملت 30 سؤال.

و أجريت الدراسة في مدينة الجلفة ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

أنه علاقة بين الأساليب التي يتبعها المعلم داخل حجرة الدرس والتحصيل الدراسي للمتعلمين والأسلوب له أهمية قصوى في حياة المتعلم المرسية،وقد يمتد إلى حياته الاجتماعية. ومن خلال ما رأيناه في هذه الدراسة أن اللين والحوار أنجح من الضدة وأن الجمع بينهما في آن واحد يؤدي إلى التخفيف من حدة الثاني فالشدة تمنع تكرارالخطأ وقد تؤدي إلى احتقان المشاعروأيضا إلى التمرد، أما الحوار اللين فهذا الأسلوب يؤدي إلى تشويق المتعلمين للدرس وتوفر جوا من الاحترام والود والتفاهم وزرع روح المشاركة[1].

**ب-الثانية:**

دراسة بشير نمرود رسالة ماجيستر حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضيالجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15سنة)-القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، في جامعة الجزائر، معهدالتربية البدنيةوالرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، سنة 2008.

حيث تمحورة إشكالية الدراسة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديهالمراهقون المتمدرسين اتجاه الألعاب الإلكترونية من جهة، ومن جهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟

حيث طرحت في هذه الإشكالية التساؤلات التالية:

-هل ميول المراهقين للألعاب الإلكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية؟

-هل السلوك المرهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي؟

[1]- غير منشورة.

-هل لسوء تسير مركبات والقاعات الرياضية داخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟

-هل التكنولوجية الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المرهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي، ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمرهقةبمختلف جوانبها، أما في الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث وتحليل نتائج الاستمارة والاستنتاجات المستخلصة في البحث بخاتمة حول مختلف النتائج المتحصل عليها، وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث[1].

### 3.8.الدراسة الأجنبية:

دراسة أمريكية حديثة قام بها باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو، عن الأطفال الممارسين للألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف والتي يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم [2]، و أشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية ،لأنها تتصف بصفة أكثر تفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذى الكثير من الأخصائيين الاجتماعيين وأطباء النفسانيين يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية.

وأكدت الدراسة أن إدمان اللعب على هذهالألعاب الالكترونية أدى ببعض الأطفال والمراهقين إلى الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لها، مثل واشنطن، وشيكاغو، ولندن وبريطانيا.

---

[1]- منشورة.

[2]- خليل فاضل، **إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية.**
http://www.maganin.com/content.asp?content ID=11678.vu le 22/02/2020.13:10.

## خلاصة الدراسة:

ومن خلال هذه الدراسة التي جاء في صميمها، مضامين هاته الألعاب ما يعني أنها أصبحت من الممارسات اليومية للمراهقين وحتى الطفل والتي أثرت بشكل مباشر أو غير مباشر بالتنشئة المدرسية وبما يتلقاه التلميذ في الوسط المدرسي، وبالقيم السوسيولوجية للطفل والعقائدية، وبعد هذه الدراسة التي تركت أثرا في المجتمع الأمريكي أصبحت قاعات اللهو والترفيه تشترط سن الدخول 15 سنة كشرط أساسي، وفرض الرقابة عليهما.

## 9.الإجراءات المنهجية

### 1- منهج الدراسة:

المنهج هو خطوات منتظم يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة وبهذا، عرفه أخر بقوله: " أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة،وبهذا يقوم على التأمل والشعور .."[1].وقد اخترنا في دراستنا المنهج الوصفي الذي يعد طريقة من طرق التحليل والتفسير بشكل علمي منظم من اجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية اجتماعية أو مشكلة اجتماعية أو سكان معينين.

وتندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصور وتحليل وتقويم خصائص مجموعة التلاميذ ودراسة العلاقة التي تربط بين الألعاب الالكترونية والتنشئة المدرسية أي ارتباط بالوسط المدرسي للمرحلة الثانوية.

### 2- مجالات الدراسة:

إن المجتمع الذي اعتبرناه المجتمع العام للدراسة هو ثانويات كل من { طهيري عبد الرحمان ،كيحل بن شهرة، أول نوفمبر،ابن خلدون}، لكل المستويات: السنة الأولى ثانوي، السنة الثانية ثانوي، السنة الثالثة ثانوي. وسنهم يتراوح ما بين 14- 19 سنة.

## 1.عينة الدراسة:

يقصد بالعينة أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لابد أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة جدا مما يصعب

[1]- عبد الباقي زيدان، **قواعد البحث الاجتماعي**، دار المعرفة، ط2، القاهرة، 1974، ص137.

دراستها، فإنه يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه عن دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث.

قد اعتمدنا أسلوب العينة كطريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة المبدئية بحكم أن مجتمع البحث هم تلاميذ متمدرسين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين يتراوح سنهم مابين 14-19 سنة وبما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لغياب إحصائيات دقيقة.فقد ارتأينا اختيار العينة العشوائية البسيطة التي يقوم الباحث من خلالها باختيار المفردات بحثت بطريقة تحكمية لامجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها كما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

### 2.أدوات جمع البيانات:

تختلف أدوات و وسائل جمع المعطيات الميدانية باختلاف موضوع الدراسة وفي دراستنا هذه استعملنا الأدوات التالية :

- **الملاحظة المباشرة:** هي توجيه الحواس لمشاهدة ومراقبة سلوكيات،أو ظاهرة معينة،وتسجيل ذلك السلوك وخصائصه[1].
- وذالك عندما خرجنا للمؤسسات المراد اجراء استبيان لتلاميذها في جولة استطلاعية اولا وهنا اجرينا الملاحظة المباشرة بتوجيه حواسنا عما يدور داخل الثانوية ومشاهدة سلوكيات الظاهرية للتلاميذ وتفاعلهم اثناء الدرس داخل القسم
- **الاستمارة بالاستبيان:** هي أداة من أدوات جمع المعطيات والبيانات من ميدان الدراسة عن طريق عينة البحث إذ تعتبر الاستمارة مجموعة من الأسئلة المركبة حول

[1]- عمار بوحوش، محمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، دار النشر ديوان المطبوعات الجامعية، ط2، الجزائر، ص 71.

الموضوع، يتم وضعها في استمارة ترسل لأشخاص معينين بالبريد أو يجري تسليمها باليد تمهيدا للحصول على أجوبة الأسئلة الواردة فيها [1].

- تضمنت الاستمارة الخاصة بالتلاميذ الثانوية على الأسئلة، والتي كانت من نوع المغلق فقط وقد تم صياغتها على النحو التالي:

حيث قسمنا الإشارة إلى ثلاث محاور:

**المحورالأول:** محور البيانات العامة وتكونت من خمسة أسئلة مغلقة.

**المحور الثاني:** محور الألعاب الإلكترونية وتكونت من ثمانية أسئلة.

**المحور الثالث:** محور التنشئة المدرسية، وتكونت من تسع أسئلة من نوع مغلق

وفي دراستنا قمنا بتصميم استمارة استبيان شملت 22 سؤلا تدور في مجملها حول فرضيات الدراسة، موزعة على ثلاث محاور تضم المحور الأول البيانات الديمغرافية بينما المحور الثاني التنشئة المدرسية، أما المحور الثالث الألعاب الإلكترونية.

واعتمدنا على 160 تلميذا في مؤسسات الثانوية المختلفة في مدينة الجلفة بطريقة عشوائية.

## 3.المجال الزماني والمكاني للبحث:

إن لكل دراسة ميدانية ظاهرة ما لابد من حيز مكانها يمثل المناطق التي أجريت بها كحيز زماني يحدد من خلاله الفترة التي تمت فيها هذه الدراسة، ومجال بشري يمثل عينة البحث التي أجريت عليها الدراسة.1

### 1.المجال البشري:

[1]- نفس المرجع السابق، ص 56.

تلاميذ متمدرسين في مرحلة الثانوية مابين 14 سنة و 19 سنة يمارسون الألعاب الإلكترونية ومن خلال معارفهم وأفكارهم ونتائج دراستهم من خلال زيارتنا الميدانية للمؤسسة التربوية التي تختلف في طريقة التعبير عنها عن بقية زملائهم المتمدرسين الذين لايتجاوبونمع الألعاب الإلكترونية، وقد اعتمدنا على استجواب كلا الجنسين ذكورا وإناثا.

**2. المجال الزمني:**

حددنا المجال الزمني للبحث الميداني على مرحلتين:

**أ- المرحلة الأولى ( المرحلة الاستطلاعية):**

طبيعة البحث كانت تستدعي من الباحث القيام بهذه الدراسة الاستطلاعية من أجل الكشف عن الظاهرة المراد دراستها في البحث لدى عينة الدراسة وجمع أكبر عدد ممكن وتحديد فرضيته تحديدا دقيقا، وجمع البيانات ومعلومات نظرية التي تساعد على إنجاز البحث ومن أهم السبل المتبعة في ذلك شبكة الإنترنت وقراءات البعض من رسائل الماجستير وأطروحات الدكتوراه ومواضيع ذات صلة بموضوع البحث وبعدها أتت مرحلة الاتصال بالمبحوثينذكورا وإناثا ولقد قمنا بزيارة المؤسسات التربوية واخترنا كمرحلة ابتدائية مجموعة الأساتذة باللجوء إلىاستمارة المقابلة مع بعض أساتذة مدرسة الثانوية وبعض من تلاميذها وقد كان ذلك في بداية شهر أكتوبر 2019 إلى منتصفه.

**ب-المرحلة الثانية:**

هي مرحلة النزول إلى الميدان وكان ذلك في بداية شهر فيفري 2020 إلى منتصفه، حيث تم التوجه إلى المؤسسات التربوية الأربعة(ثانوية كيحل بن شهرة، وثانوية طهيري عبد الرحمن وثانوية أول نوفمبر، وثانوية ابن خلدون)، وذلك بجمع الأجوبة بملأ الاستمارات وتحليلها سوسيولوجيا.

**3. المجال المكاني:**

وهو المجال أوالمكانلإجراء الدراسة ولكي يكون الباحث ناجحا بمهمته وحب معرفة المجتمع الذي سوف تجري فيه الدراسة حتى يصل إلى النتيجة التي هو بصدد تقديمها للمجتمع بالنسبة للظاهرة السوسيولوجية المتناولة وقد كان مقر الدراسة الميدانية هي كل من الثانويات التالية:

- **ثانوية طهيري عبد الرحمان**

العنوان: طريق مجبارة حي 05 جويلية

- **ثانوية الشهيد كيحل بن شهرة (علي الياقوت)**

العنوان: بحي عين الشيح

- **ثانوية أول نوفمبر**

العنوان: حي بوتريفيس

- **ثانوية ابن خلدون**

العنوان: نهج الجمهورية حي الوئام

# الفصل الثاني

# التنشئة المدرسية

**تمهيد**

**1-التنشئةالاجتماعية**

**1-1-مفهوم التنشئة الاجتماعية**

**1-2-مؤسسات التنشئة الاجتماعية**

**2-التنشئة المدرسية**

**2-1- مفهوم المدرسة**

**2-2- نشأة وتاريخ المدرسة**

**2-3-وظائف المدرسة**

**2-4- خصائص المدرسة**

**2-5- علاقة المدرسة بالتنشئة المدرسية**

**2-6-أهمية المدرسة في عملية التنشئة الاجتماعية**

**2-7-أهداف التنشئة المدرسية**

**2-8-آليات التنشئة المدرسية**

**3-النظرية المفسرة لتنشئة المدرسية**

**خلاصة**

**تمهيد:**

نلاحظ في ظل التحولات التي تعرفها المجتمعات العصرية، أن مسألة التنشئة الاجتماعية لم تعد حكرا على الأسرة، ومرد ذلك إلى التصنيع الذي نتج عنه تحديث المجتمعات وتطورها، وهذا التحول أدَّى إلى إضعاف دور الأسرة واضطلاع المدرسة بدور التنشئة الاجتماعية، زد على ذلك أن ضعف دور الأسرة يبقى مرده كذلك إلى انفتاح فرص التعليم على كافة الشرائح الاجتماعية، ومن ثم تصبح المؤسسة المدرسية هي المسلك الرئيسي، حيث يكمن دور المدرسة في التنشئة الاجتماعية إلى تحديد المكانات الاجتماعية للأفراد والتي تكتسب عن طريق التعليم، ومن هنا نقول أن مكانة الفرد الاجتماعية تكتسب أساسا عن طريق التنشئة المدرسية وينبغي الأخذ بهذا المفهوم على أنه يفيد مايسمى بالحركة الاجتماعية التصاعدية، التي تؤهل الفرد للرقي اجتماعيا ومهنيا في ظل المجتمع الحديث، فمن آليات ذلك أن المدرسة تقوم بتعليم وتربية وتدريب الطفل ثم مراهقا ثم شابا ثم كهلا، وعلى هذا القول أردنا في الفصل هذا أن يكون حديثنا على التنشئة المدرسية مرورنا أولا بالتنشئة الاجتماعية باختصار، حيث قسمنا هذا الفصل كالتالي:

الجزء الأول وتحدثنا فيه عن ماهية التنشئة الاجتماعية ومؤسسات التنشئة الاجتماعية وفي الجزء الثاني ويتمحور حول التنشئة المدرسية بالإضافة إلى مفهومها وتاريخ المدرسة ووظائف المدرسة وخصائصها، وعلاقة المدرسة بالتنشئة المدرسية وأهميتها داخل التنشئة الاجتماعية وتكلمنا عن أهداف التنشئة المدرسية و آليات التنشئة المدرسية والجزء الأخير ذكرنا فيه بعض النظريات المفسرة للتنشئة الاجتماعية داخل المدرسة.

# 1.التنشئة الاجتماعية:

## 1.1 مفهوم التنشئة الاجتماعية:

يرتبط مصطلح التنشئة الاجتماعية بالنمو الاجتماعي للفرد منذ ولادته ويتعلق هذا النمو بعلاقة الفرد بالمجتمع الذي يعيش فيه، والقيم التي تحكم هذا المجتمع، ولذلك فهيتتضمن معنى النقل للقيم الثقافية والحضارية من المجتمع إلى الفرد، وبعبارة أخرى نعرف:

أنها عملية يكتسب بها الفرد الاتجاهات والاعتقادات والقيم التي تتعلق به كعضو في النظم السياسية والاجتماعية والاقتصادية والثقافية ، ويتعلق به كمواطن داخل هذه النظم[1].

ومنه التنشئة الاجتماعية هي عملية نقل قيم المجتمع إلى الفرد مفهوم قديم وواسع، إذ يحمل

معنى التنشئة المنظمة التي تتم عبر المؤسسات الاجتماعية الرسمية سواء التقليدية أو الحديثة، والتي تكون من ورائها سلطة تشرف عليها وتوجهها حسب ماتتوقعه من الفرد في المستقبل.

وذلك من خلال عمليات التفاعل الاجتماعية بين الفرد ومحيطه الاجتماعي الذي يعيش فيه، وبذلك نستطيع أن نقول أن التنشئة الاجتماعية هي عملية تعليم وتربية تقوم على التفاعل وتهدف إلى إكساب الفرد، سلوكا ومعايير واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية معين.

---

[1]- مصباح عامر،**التنشئة الاجتماعية والسلوك ألانحرافى لتلميذ المدرسة الثانوية**، شركة دار الأمة للطباعة والنشر، ط1، الجزائر، 2003، ص28 .

## 2.1 مؤسسات التنشئة الاجتماعية:

نقصد بمؤسسات التنشئة الاجتماعية هي الأمكنة التي تعمل على تنشئة الفرد وإعطاء له دورا ومكانةً داخل المجتمع وهي ثلاث الأسرة والمدرسة والمجتمع.

**أولا:**الأسرة وهي الوحدة الأولى من مؤسسات التنشئة الاجتماعية، وهي أول مؤسسة ينمو فيها الطفل فهي تساعد على حفظ الجنس البشري وتؤمن للأفراد شروط الاستمرار في الحياة[1].

**ثانيا:** المدرسة وهي مؤسسة اجتماعية، أنشأها المجتمع لتشارك الأسرة مسؤوليتها في التنشئة الاجتماعية، وتبعا لفلسفته، ونظمه، وأهدافه، وهي متأثرة بكل مايجري في مجتمعها، ومؤثرة فيه أيضا، أنها الأداة والوسيلة والمكان الذي بواسطته تنقل الفرد من حال التمركز حول الذات، إلى حال التمركز حول الجماعة، وهي الوسيلة التي يصبح بها الفرد إنسانا اجتماعيا، وعضوا فاعلا في المجتمع[2].

**ثالثا:** المجتمع والمقصود به هو ذلك التركيب الذي يضم المؤسسات الأوسع من المدرسة والأسر إضافة إليهما بطبيعة الحال، والحق أنها كلها ذات صلة بالتنشئة الاجتماعية، نأخذ منها جماعات الأقران، ودور العبادة، ووسائل الإعلام[3].

وتركيزنا في هذا الفصل سيكون على المدرسة والتنشئة التي تحدث على مستواها، مع ذكر نبذة عن نشأة المدرسة وأسباب تلك النشأة، وتطورها، وخصائصها ووظائفها، لبيان دورها في التنشئة الاجتماعية.

---

[1]- صلاح الدين شروخ، **علم الاجتماع التربوي**، دار العلوم للنشر والتوزيع، ب.ط، عنابه، 2004، ص 64.
[2]- نفس المرجع، ص 72.
[3]- نفس المرجع، ص 80.

## 2.التنشئة المدرسية:

### 1.2مفهوم المدرسة:

المدرسة مؤسسة اجتماعية تربوية حظيت بالاهتمام والدراسة منذ زمن طويل وذلك نظرًا لثقل المهمة الموكلة إليها من قبل المجتمع، وقد حاول الكثير من العلماء تحديد مفهومها فيعرفها منشين وشيرو بأنها:

مؤسسة اجتماعية تعكس الثقافة التي هي جزء من المجتمع، وتنقلها إلى الأطفال كالأخلاق، ورأي المجتمع والمهارات خاصة ومعارف، فهي نظام اجتماعي مصغر يتعلم فيه الأطفال القواعد الأخلاقية والعادات الاجتماعية والاتجاهات وطرق بناء العلاقات مع الآخرين[1].

وهناك فكرة أساسية تركز عليها جميع هذه التعاريف، وهي أن المدرسة مؤسسة اجتماعية تشرف على عملية التنشئة الاجتماعية للطفل، وتزوده بالمهارات والخبرات الاجتماعية والعلمية والمهنية الجديدة، إلى درجة التأهيل الاجتماعي المقبول.

[1]- مصباح عامر، **التنشئة المدرسية والسلوك ألانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية**، شركة دار الأمة للطباعة والنشر، ط1، الجزائر،2003، ص 110.

## 2.2 نشأة وتاريخ المدرسة:

لم تكن المدرسة معروفة عند الإنسان وبالرغم من أننا لانعرف على وجه التحديد متى وأين نشأت أول مدرسة في التاريخ إلا أننا نجد من الآثار التي خلفتها لنا الحضارة أن الأسرة أو القبيلة كانت تقوم بتدريب الناشئة، وكان ذلك على الحياة السائدةوعلى تعلم بعض الحروف البسيطة وعلى اكتساب لغة القبيلة وعاداتها وتقاليدها السائدة[1].

وكانت التربية في الغالب تدور حول تحقيق حاجات الإنسان الأساسية من غذاء وملبس ومسكن، وتطور هذا إلى ظهور الكتابة وارتبط ذلك بظهور الحكومات القوية في مصر وبابل واحتاجت إلى المدارس للتعلم فيها، وكانت تقتصر على الصفوة من المجتمع أما عامة الشعب فليس لهم الحق في التعلم.

ثم بدأت المدارس تظهر كمعاهد تعليمية منفصلة إبتداءًا من القرن السابع قبل الميلاد في أثينا وإسبرطة.

وكانت رسالة المدرسة في هذه العصور تربي المواطن وتعده للدولة، فقد كتب أفلاطون في الجمهورية، التربية من الوظائف الأساسية للدولة وليس من الجائز الاعتماد على التربية التي تقدمها الأسرة[2].

ومع تعقد الحياة وازدياد السكان وتضاؤل الموارد وتراكم الخبرة والمعرفة، وعدم قدرة الأهل على القيام بالتربية، واتساع تراث المعرفي وتعقد وتراكم المعرفة، واكتشاف الكتابة، وهذا ما

---

[1]- www.bsociology.comblogbost.34htmi،2017/04/20،19:20am
[2]- http://www.bsociology.com/Aloolom.com/?p:733،02/04/2017،10:10pm

دفع إلى حل بديل، والذي قام به رجال الدين أولا ليشكل ذلك بداية نشوء المدرسة، وكانت تطورها انتقالا منها من الاهتمام بالأمور الدينية إلى الأمور الدنيوية أيضا[1].

ولما تحسنت الأحوال الاجتماعية لعامة الشعب في أوروبا في نهاية العصور الوسطى ظهرت حاجتهم للتعليم وخاصة القراءة والكتابة لمزاولة أعمالهم البسيطة.

وفي القرن التاسع عشر أصبحت الدولة المستقلة هي السلطة المهمة وابتدأت كل دولة في التمسك بلغتها وقوميتها، ومع نهاية الحربان العالميتان ظهرت الحاجة إلى المدارس فتأسست المدرسة الحديثة تحت رعاية الدولة.

### 3.2 وظائف المدرسة:

تعد المدرسة مؤسسة اجتماعية وتربوية صغرى ضمن المجتمع الأكبر، تقوم بتربية المتعلمين تربية شاملة، وتأهيلهم في المجتمع تكييفا واندماجا وتأقلما.

أي أن المدرسة حسب إميل دوركايم ذات وظيفة سوسيولوجية وتربوية هامة، بمعنى أنها بمثابة فضاء مؤسساتي عام تقوم بالرعاية والتربية والتهذيب والإصلاح، والسهر على التنشئة الاجتماعية وتكوين المواطن الصالح[2].

تتضح وظائف المدرسة في مايلي:

#### 1)الوظيفة السياسية المدرسية:

1. ضمان الوحدة السياسية.
2. تكريس الإيديولوجية السائدة.
3. المحافظة على بنية المجتمع الطبقية.
4. تحقيق الوحدة الثقافية والفكرية.

---

[1]- صلاح الدين شروخ، **علم الاجتماع التربوي**، دار العلوم للنشر والتوزيع، ب.ط، عنابة، 2004، ص73.
[2]- جميل حمداوي، **سوسيولوجية التربية**، ط الأولى، شبكة الألوكة، المغرب، 2015، ص69.

5. إثبات التعزيز بالذات الوطنية والأمة وغيرها.

**2) الوظيفة الاقتصادية المدرسية:**

تلعب المدرسة دورا هاما في زيادة الدخل القومي وتحقيق النمو الاقتصادي من زاوية العرض والطلب والتوظيف.

**3) الوظيفة الثقافية للمدرسة:**

1. نقل التراث الثقافي من الأجيال الماضية إلى الأجيال الحاضرة.
2. تحقيق التوازن بين مختلف عناصر البيئة الاجتماعية، وإتاحة الفرصة لكل فرد حتى تحرر من قيود الجماعة التي نشأ فيها.
3. المدرسة أداة استكمال مبادأته المؤسسات الأخرى من الأعمال التربوية وعلى رأسها الأسرة.
4. تقوم المدرسة بتصحيح الأخطاء التربوية التي ترتكبها النظم الأخرى في المجتمع.

**4) الوظيفة الخاصة بالمدرسة:**

**1.** المدرسة مؤسسة تعليمية تنحصر وظيفتها على نقل المعارف.
**2.** تهتم المدرسة بفهم شخصية التلميذ وتحسين قدراته كأساس العملية التعليمية.
**3.** المدرسة بيئة تربوية، فهي لم تعد مكان للتعليم فقط حيث لم تكتفي بنقل المعلومات إلى الأفراد وحشو عقولهم بالمعارف بقدر ماتهتم بتربية الفرد من جميع مكوناته العقلية والجسمية والنفسية والروحية، وبهذا تحاول المدرسة أن تكون بيئة تربوية ينشأ فيها الفرد متزن الشخصية.
**4.** المدرسة بيئة للتعلم فهي توفر بيئة صالحة للكشف عن قدراته واستعداداته ومواهبه الفطرية وإعداده بالوسائل والأدوات التي يستطيع من خلالهاتحقيق رغباته وتنمية إمكاناته.

## 4.2 خصائص المدرسة:

تمثل المدرسة مركز للعلاقات الاجتماعية المتداخلة والمعقدة.

1. تتكون المدرسة من عدد من المدرسين والمتخصصين في جميع نواحي الأنشطة والتخصصات فالتلميذ يتلقى العلم والمعرفة ويكتسب على أيديهم المهارة والخبرة ويكتسب الاتجاهات والقيم والعادات الخاصة بمجتمعه.
2. المدرسة بناء فيزيقي وتنظيمي يختلف من الناحية البنائية عن المستشفيات والمصانع والإدارات الحكومية، فالتصميم البنائي للمدرسة يراعي فيه أولاً المدخل، المكاتب الرئيسية للمديرين ومساعديهم وأيضاً السكرتيرة، وتعتبر الأقسام الرئيسية هي التي تستحوذ على البناء الفيزيقي الكلي للمدرسة، ويشغلها كل من المدرسين والتلاميذ وتشمل أماكن الجلوس للتلاميذ ومكان المدرس في المقدمة، بالإضافة إلى وجود أماكن اللعب والأكل "مطاعم" وأماكن صحية وفي الإدارة الخدمة النفسية والاجتماعية والحسابات والنقل المدرسي والمكتبة[1].
3. يسود المدرسة الشعور بالانتماء أي الشعور بالحنين، فالذين يتعلمون في مدرسة ما يرتبطون بها ويشعرون بأنهم جزء منه وأنها تمثل في حياتهم فترة مهمة.
4. المدرسة بيئة تربوية كبيرة الحجم، تسمح للتلميذ بنيل المركز الذي يناسبه دون الإحساس بالضياع بغض النظر إلى حالة القلق التي تنتابه في السنوات الأولى.

[1]- حسين عبد الحميد رسوان، **التربية والمجتمع، (دراسة في علم الاجتماع التربية)**، المكتب العربي الحديث، مصر، 2002، ص67.

## 5.2 علاقة المدرسة بالتنشئة المدرسية:

إن الانتشار الواسع والنمو المتزايد للأبحاث والتكنولوجيا أدى إلى الاهتمام بالتعليم عن طريق المدارس التي أوجدها المجتمع وأصبحت أساسيا من أبنيته، أوجدها لتقوم بتربيتهم وتنشئتهم.

فالتنشئة المدرسية هي آلية المدرسة التي تتم في وسطها ومهمتها عن طريق التفاعل التربوي داخل المدرسة، وبين جوانبها المختلفة وفق عدد كبير من المتغيرات والعوامل داخل أفراد الجماعات المدرسة ونظمها وحتى بين المعلمين والإداريين والتلاميذ وبين المدرسة والوسط الاجتماعي للتلاميذ، التي تتم عن طريق مجالس الأولياء والمعلمين، ومدى مشاركة ذوي التلاميذ في العمل المدرسي.

تقوم التنشئة المدرسية على عدة عوامل من أهمها:

1- **المعلم:** وهو المرشد والموجه الذي يعمل على إيصال المعارف والخبرات التعليمية للمتعلم وذلك باستخدام وسائل وتقنيات لإيصال المعلومات بطريقة سليمة.
2- **طريقة**(أسلوب):التدريس بشكل منظم أي الطريقة التي يعتمدها أثناء الدرس والقيام بمهامه التعليمية.
3- **خصائص المعلم:** وتتعلق هذه الخصائص بما يتمتع به المدرس من درجة الثقافة والمستوى العلمي والجانب الانفعالي والمزاجي لشخصية المعلم وسلامته من العلل والأمراض وحبه لتلاميذه واحترامه لهم والقدرة على فهم الواقع الاجتماعي للمدرسة والتكيف الجيد للعلاقات القائمة في توجيه سلوك المتعلم.

إن ثقافة المدرسة لها علاقة بالكثير من الرموز الثقافية، فالتلاميذ والعاملين بالمدارس يشتركون في رأي واحد مفاده أن هناك نوعا من السلوكيات الثقافية

الملائمة داخل الحياة المدرسية اليومية فهدف المعلمين الرئيسي هو التركيز على زيادة المعرفةأو تعميق الفهم العقلي[1].

إن العلاقة الموجودة بين المدرسة والتنشئة علاقة ارتباطيه وثيقة، فمن خلال المدرسة تبني شخصية التلميذ لأنه يقضي معظم وقته بالمدرسة، وبالتالي فهي تؤثر عليه بشكل كبير، حيث أن التلميذ يتعلم كل القيم الإيجابية من خلال تعامله مع معلميه وزملائه، فهي الجزء المكمل للأسرة ففيها يتعلم التلميذ احترام الكبير وتجليل المعلم والعطف على الصغير، والتعامل بمنتهى الأدب، هذه القيم مهمة جدا لأنها تساعده في بناء شخصية قوية. كما يتعلم أثناء تواجده بالمدرسة قيمة التعاون، وذلك من خلال الأنشطة والألعاب الجماعية التي تنظمها المدرسة.

المدرسة تعلم التلميذ الكثير والكثير، ولكن من أهم الأشياء التي يتعلمها داخل المدرسة القدرة على التعامل مع الآخرين، فدور المعلم لا يقتصر على شرح المنهاج المقرر على التلاميذ فقط، ولكن يجب عليه أن يعطيهم من خبراته الحياتية والنصائح التي تساعدهم على فهم الحياة وعدم الوقوع في مشكلات، كما انه يجب على المعلم مساعدة التلاميذ الذين يعانون من مشكلة معينة، وهذا ما جعل بعض التلاميذ يتعاملون مع المعلم على انه صديق قريب لهم، ويخبرونه بجميع الصعاب التي يواجهنها ويطلبون منه النصيحة، وبالتالي فالمدرسة هي المكان الأمثل لبناء شخصية التلميذ وتنشئته فيها تنشئة مدرسية، لأنها تبني جيل مبدع قادر على مواجهة كل الصعاب.

وعلى هذا النحو يعرف التفاعل التربوي على انه "سلسة متبادلة ومستمرة من الاتصالات بين كائنين إنسانيين أو أكثر" فالعلاقة التربوية هي نمط معياري للسلوك الذي يحقق التواصل

[1]- عبد الله محمد عبد الرحمن، **علم اجتماع المدرسة**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2001، ص38.36.

التربوي بين التلاميذ والمعلمين والمقررات والإدارة والمعايير والقيم بوصفها عوامل مكونة للنظام المدرسي[1].

## 6.2أهمية المدرسة في عملية التنشئة الاجتماعية:

تكمن أهمية المدرسة في كونها المصنع الذي يتم فيه تحويل المادة الخام إلى إنتاج قابل للاستهلاك فهي الوسط الاجتماعي الذي يتم فيه بناء الطفل بناءاًسليماً حتى يتحول الفرد من مجرد طفل قليل الخبرة إلى إطار لديه إمكانات وقدرات اجتماعية ومعرفية وخلقية.

فالمدرسة هي المحيط الاجتماعي الذي يتم نقل الطفل من محيط الأسرة الضيق إلى الانفتاح على الآخرين وعلى المجتمع الواسع، كما أنها تؤدي إلى تدعيم الكثير من المعتقدات والاتجاهات والقيم الحميدة التي تكونت لدى الطفل في البيت، وتمكنه من تعلم طرق التفاعل الإيجابي مع أقرانه، ومحيط مدرسته وتدربه على ممارسة العلاقات الإنسانية مع غيره [2].

ويمكن حوصلة أهمية المدرسة في النقاط التالية :

1.تمثل المدرسة المجتمع المحلي للطفل الذي يشعر في بيئته الاجتماعية و وجوده وشخصيته من خلال شغله لمقعد بيداغوجي في القسم و مناداته باسمهوأمره بفعل واجبات ومحاسبته وتلقيه الجزاء والعقاب على سلوكه وتصرفاته.

2. المدرسة هي المحيط الذي ينصهر فيه تفاعلات التلاميذ ونزعاتهم الشخصية وخصائصهم الفردية ودوافعهم النفسية، وخلال هذا التفاعل والانصهار يتم تعديل سلوك التلاميذ وضبطهم والارتقاء بمستوى التكيف والتوافق الاجتماعي والتحصيل المدرسي.

---

[1]- طارق السيد، **علم الاجتماع التربوي**، دار الجبل، بيروت، 1996، ص156.

[2]- مراد زعيمي، **مؤسسات التنشئة الاجتماعية**، دار قرطبة للنشر، الجزائر، 2001، ص85.

3. تظهر أهمية المدرسة في كونها الأداة التي بواسطتها يتلقى الطفل التراث الفكري والثقافي في المجتمع، لاختصار كبير للزمن، وبشكل منسجم في أحداثه وقيمه وأخلاقه وأبعاده الحضارية.

4. المدرسة هي المنبر الذي تبسط فيه إيديولوجية الدولة، وتوجهاتها الفكرية والقومية وتقترح وتفسر وتبرز أهميتها حتى تتمكن أجيال المجتمع من نشرها وتبنيها والدفاع عنها.

5. المدرسة هي المحيط الاجتماعي المنظم الذي يفجر طاقات المجتمع ويوجهها حسب احتياجات المجتمع واهتماماته.

**7.2أهداف التنشئة المدرسية:**

المدرسة مؤسسة اجتماعية وجدت من أجل التطبيع الاجتماعي السوي، ولهذا فإن أهداف التنشئة على مستوى المدرسة تتمثل في ما يلي:

1. تعليم نشئ المعارف الابتدائية والثانوية.
2. إكساب المنشئ دوراً جديداً وهو دور التلميذ والطالب.
3. ربط المنشئ بالمجتمع العام من خلال مناهجها التربوية.
4. تقديم الرعاية النفسية ومساعدته في حل مشكلاته بشكل مستقل.
5. حثه على الاستقلال الذاتي في الإبداع الذهني.
6. تعليمه كيف يحقق أهداف بطرقة ملائمة تتفق مع المعايير الاجتماعية[1].
7. تنمية معاني التعاون والتآزر بين الأطفال التحرر من حب الذات والأنانية.
8. ترسيخ قيم الاجتهاد والجد، وعادات المطالعة والبحث والتعلم، وتقديم الخدمات وحس التحدث مع الناس.

[1]- معمن خليل عمر، **التنشئة الاجتماعية**، دار الشروق للنشر والتوزيع، الطبعة العربية الأولى، عمان، الأردن، 2004، ص 172.

9. تدريب الفرد على مهارات تحمل المسؤولية وحس القيادة، وحل المشكلات وتولي الوظائف.
10. التحكم في سلوك التلميذ الاجتماعي عندما يخالط مجتمع المدرسة.
11. إكساب الفرد مهارات تربطه بين الواقع الذي يعيش فيه مع والديه وزملائه وبين القيم التي يجب عليه أن يتحكم فيها في تصرفاته وتفكيره وحكمه على الأشياء.
12. تحصين الفرد من الانحراف السلوكي، بإفهامه الواقع الذي يعيشه وتعميق في نفسه مفهوم التدين[1]...

وبذلك فإننا نستطيع القول أن التنشئة المدرسية تكمن في نقاط أساسية:

-خلق شخصية متكاملة للتلميذ يستطيع من خلالها مواجهة المواقف المختلفة واكتساب الخبرات من أجل تطوير شخصيته، فإنها تفتح لهم مجال للنقاش والحوار وتشجيعهم على التعبير عن الآراء والمواقف بكل حرية وتغرس لديهم الميل إلى التجديد والابتكار والإبداع وحب الإطلاع.

-تعد المدرسة مصدراً على قدر كبير في تلقي المعارف والمعلومات والحقائق وتنمية القدرات العقلية والأدائية والاستعدادات الفطرية للتلاميذ، وكذلك تنمية عقلية الإبتكار والإبداع والاجتهاد والتحرر من قيود الواقع المعرفي، وبهذا فهي مركز إشعاع فكري ثقافي تربوي، يهدف إلى تهذيب السلوك الإنساني و تقويمه وتوجيهه و إعداده لمواجهة مختلف المواقف الاجتماعية.

-إعداده لفهم الحياة الاجتماعية ومتطلباتها، وتعمل المدرسة على توفير الأسباب والوسائل التي تمكنه من مواجهة المشاكل والصعوبات التي يصادفها في حياته اليومية، وتعلمه الصبر والاعتماد على النفس وكذا النظام كأن تعلمه الاهتمام بأدواته المدرسية وهندامه

[1]- مصباح عامر، **التنشئة الاجتماعية والسلوك ألانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية**، شركة دار الأمة للطباعة والنشر، ط1، الجزائر، 2003، ص 52.

ونظافته ونظافة محيطه، كما تعلمه طرق التعامل الصحيحة سواء داخل أسرته أو مع شرائح الاجتماعية الأخرى.

-وأخيرا تعمل المدرسة على دفع تلاميذها للاهتمام بمختلف العلوم الإنسانية والاجتماعية، والسياسية والدينية، وتعلمه الأخلاق وتساعده على تكوين رصيد متنوع.

## 8.2آليات التنشئة المدرسية:

من اجل تحقيق أهداف المدرس في التنشئة ابتكرت المدرسة آليات خاصة بها تمكنها من الوصول إلى أكبر قدر من أهدافها التي رسمتها وهي[1]:

- التعليم.
- التدريب.

### 1. التعليم:

تقوم هذه الآلية على أساس أن المدرسة هي الوسط الذي يعمل على نقل تراث الجيل السابقة إلى الناشئة بواسطة التعليم وذلك بتبسيط وتفاعل التلاميذ مع المعلومات التي يقدمها المدرَّس بطريقة علمية منظمة، والتي تُحَظَرُ من قبل وتكون في برامج تربوي الذي يهدف إلى ذلك، ومن خِلال التعليم تقوم بتنسيق التفاعل الاجتماعي والتوحيد بين مختلف عناصر البيئة الاجتماعية ومجالات الحياة، وتعليمه ثقافة المجتمع وقيمه وتقاليده والمحافظة عليها وتطوير المفاهيم الثقافية في عقل التلميذ.

### 2. التدريب:

تكمن هذه الآلية في:

[1]- معمن خليل العمر، **التنشئة الاجتماعية**، دار الشروق والتوزيع، الطبعة الأول الأولى، عمان، 2004، ص173.

-تدريب التلميذ على مهارات كيفية تحقيق الأهداف في حياته وتدريبه على الصبر والثبات في تحقيق الأهداف.

-تدريب التلميذ على المهارات المهنية والفنية تدريباً يرفع من كفاءة التلميذ.

-تدريبه على الإبداع والابتكاروحلِّ المشكلات وتنمية والاجتهاد.

- تدريبه وترسيخ فيه حب كسب المعارِف وحُبَ التعاون الجماعي.

## النظرية المفسرة لتنشئة المدرسية.

## النظرية البنائية الوظيفية الحديثة للتعلم:

تُعَدُّ من أكثر المداخل التربوية التي ينادي بها التربويون في العصر الحديث وهي تتداخل معَ الإدراكية في كثير من النقاط إلا أنها تتميز عنها بتأكيدها على توظيف التعلم من خلال السياق الحقيقي، والتركيز على أهمية البعد الاجتماعي في إحداث التعلم، والمدرسة البنائية لها أكثر من منظور للتعلم، وهي بشكل عام تؤكد على أن الفرد يفسر المعلومات والعالم من حوله بناءاً على رؤيتها لشخصية وأن التعلم يتم من خلال الملاحظة والتفسير أو التأويل ومن ثَمَ يتم الملائمة أي تكييف للمعلم وبناءاً على البنية المعرفية لدى الفرد وأنّ تعلم الفرد يتم عندما يكون في سياقات حقيقية واقعية وتطبيقات مباشرة لتحقيق المعاني لديه، والبنائية في التعلم أوجه متعددة، حيث أكدت أعمال " بياجيه وبرونز " على فكرة أنه مَا حصل في العقل يجب أن يكون قد تمَّ بناؤه بالفرد عن طريق المعرفة بالاستكشاف، بينما يؤكِّده " يوي "على أن المعرفة يتم من خلال النشاط والخبرة في ربط الأشياء التي يتم فيها التفاعل مع البيئة[1].

1

وبهذا وبناءاً على موضوعنا الذي ينطوي على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنشئة المدرسية، فإن المتعلم يتأثر بتأثير مباشر من خلال استهلاكه لهذه الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة ومن خلال تفاعلهِ مع المعارف والقيم المكتسبة من هاته الألعاب والتي يحاول التلميذ تطبيقها داخل أو معَ ما يتعلمه خلال تفاعله معَ الوسط المدرسي من معلومات ومعطيات وتفكير وكيفية حل المشكلات.

**خلاصة:**

وتناولنا فيممَا سبق، أن التفاعل بين الناس يستهدف ترابط وتماسك، ويتم ذلك بالعمليات الاجتماعية، التي هي عبارة عن أنماط سلوكية متكررة يقوم بها الأفراد للحفاظ على النظام الاجتماعي، والعمل على نموه واستمراره ولكن هذه العمليات على أنواعٍ متعدِّدَةٍ، فهناك من يحقق الغاية منها، فيجمع بين أفراد المجتمع، وهذه يجب تقويمها وتطويرها، فالمدرسة تقوم على اثنين: التعليم والتدريب، لكي تبقى العملية مستمرَّة من جيل إلى جيل.

# الفصل الثالث

# الألعاب الإلكترونية

**تمهيد**

**1- اللعب**

**1-1 مفهوم اللعب**

**1-2 أنواع اللعب و وظائف اللعب**

**أ- أنواع اللعب**

**ب- وظائف اللعب**

**1-3 أهمية اللعب**

**1-4 النظريات المفسِّرة للعب**

**2-الألعاب الإلكترونية**

**2-1-تعريف الألعاب الإلكترونية**

**2-2- نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية**

**2-3-أنواع الألعاب الإلكترونية**

**3- استغلال الألعاب الإلكترونية من طرف الأنظمة التربوية**

**خلاصة**

## تمهيد:

إنّ َ شباب على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم وأعمارهم يشعرون بحاجة إلى اللعب لسد حاجاتهم هذه، لا يخفى أن الكبار كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثلِ هذه الحاجة، إذا نستنتج أن الإنسان سواء شِيباً أو شَبَاباً، أطفالاً يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم، حيث يلجأ الشاب المراهق إلى سدِّ حاجاته وإشباع رغباته إلى مختلف الألعاب، ومن بين هذه الألعاب الأكثر انتشاراً واستعمالاً هي الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت في الآونة الأخيرة أكثر شهرة خاصة لدى الذكور الذين تستهويهم الألعاب القتالية والمغامرات والألعاب العسكرية.

ولهذا سنسعى من طولِ هذا الفصل الذي هو تحت عنوان الألعاب الإلكترونية، والذي تمَّ تقسيمه إلى أربعة أجزاء الجزء الأول تناولنا فيه اللعب بالإضافة إلى تعريفه وأنواعه ووظائفه،وإلى أهميته والنظريات المفسرة له، أما في الجزء الثاني فتناولنا فيه الألعاب الإلكترونية ونشأتها وأنواعها، وفي الأخير تطرَّقنا إلى استغلال الألعاب الإلكترونية في الأنظمة التربوية.

## 1-اللعب

### 1.1 مفهوم اللعب:

يعرف اللعب لغوياً، كما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاءصفحة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ورد ذكره في قاموس المنجد، الراح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعاً[1].

عرف قاموس التربية لمؤلفه " جود Good " بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال، ويستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياته بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية[2].

يرى " فرويد Freud " أن اللعب يُعَدُ الاستغلال المضل وبقوة لدى الطفل، وأنه من خلال اللعب يُكَوِنُعالم خاصاً به، أو بمعنى آخر فإنه ينقل الأشياء أو الأحداث المحيطة بعالمه الخارجي إلى عالم آخر خيالي خاص به [3].

وقد أورد " مورسندMoursund " في كتابه

" Introduction to Using Games in Education " تعريف " برنسكي Prene" للعب على انه : ذلك الشيء الذي يختاره الفرد ليكون مصدراً للسرور، والذي يشكل ويطور بشكل كلي العلاقات الاجتماعية [4].

---

[1]- حنان عبد المجيد الغناني، **اللعب عند الأطفال**، دار الفكر للطباعة والنشر، ط1، عمان، الأردن، 2002، ص15.

[2]- مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية فى عصر العولمة ( ما لها و ما عليها)**، دار المسير للنشر والتوزيع و الطباعة، ط1، عمان، 2008، ص31.

[3]- محمد الحماحمي، **فلسفة اللعب**، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، 2008، ص14.

[4]- مرجع سبق ذكره، ص32.

## 2.1 أنواع ووظائف اللعب:

### أ- أنواع اللعب:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرهانجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة فمنهم ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ومنهم من يعتمد على العقل ويحتاج إلى التفكير، وتكون إما ألعاباً فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو خارجية.

ومنها من يعتمد على التخطيط والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة، ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة، وهناك بعض من علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، اللعب الفردي هو اللعب الذي يلعب في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب بمفرده، أما مع تقدم مراحل نموه نجد الطفل يلعب مع أطفال آخرين أي الجماعة من الأطفال. يمكننا توضيح أنواع اللعب في ما يلي:

**1. اللعب البدني:**

من أكثر أنواع اللعب شيوعاً لدى الأطفال ويمكن ملاحظة هذا النوعمن اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر تنظيما وجماعيا[1].

[1]- مريم قويدرة، **اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مذكرة ماجيستر ، جامعة الجزائر-3-، قسم العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم والاتصال،خصص مجتمع المعلومات، الجزائر ، ص124.

**2. ألعاب السيطرة والتحكم:**

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة أو التحكم والتي تمكنه من تعلم مهارات حركية جديدة كالتوازن والتآزروالحسالحركي ويسعى الطفل بالسير على الحواجز في الشوارع والقفز من أماكن مرتفعة...الخ.

**3. اللعب الجماعي:**

يبدأ اللعب الجماعي في وقت مبكر والرأي الذي يتقبله الجميع بالنسبة لتتابع الزمني الذي يسير فيه نحو الارتقاء والتقدم في السن هو أن اللعب الانفرادي يعقبه لعب المشاركة وأخيرا لعب التعاوني، أي أنه يتماشى مع تطور اللعب الجماعي عند الطفل وفق نمو سلوكه الاجتماعي.

**4. الألعاب الفنية:**

تتمثل في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان، والتذوق الجمالي والإحساس الفني مثل الموسيقى الرسم حيث تعد رسومات الأطفال بأنها:

أ- أداة تعبير عن المشاعر والأحاسيس والتطورات.

**ب**-أداة التذوق والاستمتاع الجمالي.

**ت**-أداة تشخيص للاضطرابات النفسية و وسيلة للمعالجة.

**5.الألعاب الثقافية:**

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازة،

كما تساعد الألعاب الثقافية على إكساب المعارف والخبرات وتنمي آفاق الطفلوقدراته الفكرية وبذلك فإنها تُعَدُ وسيطاً لتربية الأطفال والحفاظ على الهوية الثقافية للمجتمع.

**6. الألعاب الإلكترونية:**

وهي نمط جديد من الألعاب ظهرت حديثاًفي القرن العشرين حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة، وقد أشارت بحوث عديدة أن هذه الألعاب تنمي التفكير وحل المشكلات عند الطفل، وتزيدمن قدراته على التركيز والانتباه، ولكنها في مقابل ذلك تزيد من توتر الطفل وتقلل من فرص التفاعل الإيجابي والاندماج مع الآخرين، وتَنْدَرِجُ هذه الألعاب من حيث التعقيد بما يتناسب مع مراحل نموه.

**ب- وظائف اللعب:**

أ-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 ).

**ب**-يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية، حيث أنالاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق اتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية[1].

**ت**-تؤكد نظرياتالتعلم على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وانه يمكن أن يعتبر نشاطاً تعليمياً أكثر منه نشاطاً تلقائياً، بل وسيطاً تربوياً إذا ما خضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة.

**ث**- إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية.

---

[1]- منى يونس بحري نازن عبد الحميد الفطيشات، **مدخل إلى تربية الطفل**، دار صفاء للنشر والتوزيع ، ط1، عمان، الأردن، 2008، ص117.

ج-إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية، سواء كان اللعب تمثيلي بالكلام أو بالإيماءات أو حتى بالصمت أو أي أشكال أخرى فإنه في حد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيراً من الاضطرابات الانفعالية[1].

## 3.1 أهمية اللعب:

1. يعتبر اللعب مدخلا لدراسة الأطفال وتحليل شخصيتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل إلى مستوى الأمراض ويتخذ أطباء النفس اللعب وسيلة للعلاج لكثير من الاضطرابات الانفعالية التي يعانيها الأطفال لأن الطفل يكون في اللعب على سجيته فتكشف رغباته وميوله اتجاهات تلقائيا ويبدو سلوكه طبيعيا وبذلك يمكن تفسير مايعاني منه من مشكلات.

2. الميل الطبيعي وحده يدفع الطفل لمزاولة اللعبة باعتبار أن اللعبة ظاهرة طبيعية ونشاط غريزي.

3. إن الطفل يجد في اللعب فرصة للحركة والنشاط والتعبير عن النفس بما يحقق له المرح والسرور والسعادة والاستماع[2].

4. اللعب يشبع حاجة أساسية للطفل لاكتساب الخبرة ووسيلة لاستنفاذ الطاقة الزائدة.

5. اللعب له تأثير مباشر في تكوين الشخصية المتزنة للطفل وتنميتها وهو الغرض الأساسي للعب المنظم إذ يساعد اللعب المنظم بقدر وافر في تقوية الجسم وتحسين الصحة العامة، ويساهم في المساعدة على تنمية النمو العقلي والخلقي.

---

[1]- منى يونس بحري نازن عبد الحميد القطيشان، مرجع سبق ذكره، ص117.

[2]- برتيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي**، مذكرة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، كخلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، تخصص علم التربية، الجزائر، 2016-2017.

6. المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء، ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها[1].

7. تنمية القدرة على التفكير للمستقبل وحل المشكلات وذلك عن طريق الأحجية والألغاز.

8. تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.

9. تعلم المهارات لتواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة.

11. المساهمة في علاج عدد من الاضطرابات الانفعالية كالخوف مثلا.

12. يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والقواعد لذا فهو يخفف من الصراعات التي يعانيها الطفل التوتر والإحباط.

13. يسمح اللعب للأطفال بأن يستخدموا إبداعهم وتطوير ومخيلتهمومهاراتهم الجسدية والمعرفية والانفعالية، وهو مهم للتطور الصحي للدماغ.

### 4.1النظريات المفسرة للعب:

**أ- نظرية الإعداد للحياة في تفسير اللعب:**

يؤكد أنصار هذه النظرية وفلاسفتها أن فترة الطفولة الطويلة للإنسان تساعد طفله على التدرب من خلال اللعب على جميع المهارات التي تلزمه من مرحلة الرشد، وذلك من أجل تحقيق تكيفه والمحافظة على بقائه، ولذلك فإن اللعب يرتبط بصراع البقاء، ويأخذ اللعب عند الإنسان أشكالاً مختلفة منها: ألعاب المقاتلة والمنافسة الجسمية والعقلية مثل ألعاب الصيد، ومنها الألعاب المرتبطة بنشاطات ودية وألعاب التقليد والمحاكاة والدراما وأخيراً الألعاب

[1]- حنان عبد الحميد الحناني، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر، الطبعة التاسعة، عمان،2014، ص 24-24.

الاجتماعية. وقد أكدت هذه النظرية على هدف اللعب و وظيفته وعلى التأثر اللعب بالبيئة ونوعية الحياة الاجتماعية والثقافية[1].

كما تعني هذه النظرية أن الأطفال يلعبون ليقوموا بالأدوار التي يقوم بها الكبار والتي يُطلب منهم القيام بها مستقبلاً عندما يكبرون وأن الطبيعة قد زودتهم بالميل للعب لتدريب على المهام والوظائف المختلفة التي يقوم بها الكبار فالولد يلعب بالسلاح أو الحصان أو الطائرة ليتدرب على دور المقاتل، والبنت تلعب بعروسها وتصفف شعرها وتحيك لها الملابس وتهدهدها لتتدرب على دور الأمومة وهكذا.

وهناك اعتراض على هذه النظرية هو أن هناك كثير من الألعاب التي يقوم بها الأطفال يتقمصون فيها أدوارا مختلفة لايمكن أن يقوموا بها في حياتهم المستقبلية إما لتعددها وذلك أن الطفل قد يقوم بدور الشرطي أو المحامي أو المهندس بينما هو في الواقع المستقبلي لا يملك إلا دورا واحدا، وإما لتضاربها كدور الشرطي واللص أو المدرس والتلميذ، وإما لعدم أحقيتها كاللص أو المنحرف، وإما لاشتقاقها من بيئات أخرى أو شريحة اجتماعية مغايرة تكون دون شريحته في الرتبة.

**ب- نظرية الاسترخاء:**

يوضح "جونس متون" القيمة الترويحية للعب حيث يفترض نظريته أن الفرد يحتاج إلى اللعب كوسيلة لاستعادة نشاط الجسم وحيويته بعد ساعات العمل المجهدة ويعمل على إزالة التوتر العصبي والإجهاد العقلي والقلق النفسي...[2].

حيث يرى أصحاب هذه النظرية أن الطفل بعد إنهاكه في العمل الجاد ومواجهة الكبار يحتاج إلى راحة الأعصاب واسترخاء العضلات والتحرر من قيود الواقع، ويرون أن اللعب يحقق له كل ذلك، ولكن هناك كثيرا من الألعاب يحتاج بذلك مجهود نفسي، وبدني وعقلي

---

[1]- نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب**، دار النشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن، 2014، ص46.

[2]- الين وديع فرح، **خبرات في الألعاب للصغار والكبار**، الناشر منشأة المعارف بالإسكندرية، ط.2، الإسكندرية، 2007، ص23.

فترقب الفوز أو الهزيمة مجهود نفسي، والجري أو حركات أعضاء الجسد مجهود بدني، وعمل خطط الدفاع والهجوم أو الإيقاع بالخصم أو دقة التصويب أو عمل خطة تضع في الاعتبار جميع الاحتمالات التي تتوقع من المنافس مجهود عقلي ونفسي ويمكننا أن نستخلص من كل هذه النظريات أن اللعب ميل طبيعي يساعد على نمو الطفل في إكساب قدرات ومهارات وعادات جديدة ويساعده على تكوين شخصية ويشعره بطريقة غير مباشرة نحو ذاته ونحو زملائه الذين يشتركون معه في اللعب.

غير أننا لو حللنا ألعاب الأطفال لانجدها تقع عليه في بؤرة الإسقاطات النفسية فمن الأدوار التي يقوم بها الطفل ماهو محبوب وماهو مكروه ومنها ماهو في موقع وسط بين الحب والكراهية ومادامت النظرية قد عجزت عن تفسير بعض الجوانب الظاهرة " وهي بعض الألعاب هنا فهي لاتصلح أساسا لتفسيرها[1].

[1] http://www.gulfkids.com/vb/showthneed.php?t=10825:17.03.2015.22:00

## 2.الألعاب الإلكترونية:

### 1.2 مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفازة إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبه الانترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برامج ومعالج المعلومات 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 إلى غير ذلك من الأدوات )، برامج اللعب، المخرجات ( الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسوب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية ) [1] و قد يكون وحده أو بالمشاركة.

[1]- بشير نمرود، مرجع سبق ذكره، ص32.

## 2.2 نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى ألان لوديباردار"alainlediberder " بأن عالم الألعاب الإلكترونية مرة بعدة مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، وبمرورها للمرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديباردار"[1].

– **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب " بونغpong" "وحرب الفضاء spacewar" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك، ومن شروط التي مهدت لظهور الألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة" processeur micro" المسوقة من مؤسسة اينتال "Intel" عام 1971 وفي العام الموالي 1972 أسس نولان بوش نال "NolanBushnell" أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية أتاري"Atari" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية بونغ "pong"، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لعبةpong.

– **المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي vcsp600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف و قواعد جديدة وبالتالي ولدت

[1]- سعادو هناء مرزوق نوال، **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة ماستر، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، تخصص سوسيولوجيا، العنف والعلم الجنائي، الجزائر، 2015-2016، ص15.

صناعة نشر الألعاب، وتعد لعبة باك مان"pac man" التي اخترعت في اليابان " torulwatani" المؤسسة نامكو"namco"، وانتشرت أتاري وأجهزة vcsالتي ستبيع لاحقا بـ22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات إبتداءا من سنة 1983 وأمام هذه الخسائر باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم اتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر"كومودور commodor"، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو nintando" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في ألعاب الورقية والجيب وألعاب الصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "kdsnes" مدللة اليابانيين.

- **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور commodore" و"سينكلير Sinclair" و" أمستراد Amstrad" وفي عام 1986 "أتاري أس تي Artar st" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية ( البيانية)والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل، انتهت هذه المرحلة بسبب الاستنساخ القانوني للألعاب وضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات، لكن في اليابان بقيت نينتاندو في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق[1].

- **مرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر "سوبر نيس super nés" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا

[1]- أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراء، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسة والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2009، ص114.

Sega" من خلال لعبة "ميغا درايفر Megadriver" وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب وأجهزة الإعلام الآلي pc وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل myst" أوسيفن كويست sevenquist"، وكذا ألعاب الأدوار، مع نهاية هذه الرحلة عام 1955 بدأ أن بطل مبيعات تفوق على ماريو.

– **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط MultiMedia"التي تتطور، كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني "Sony"بلعبته بلايستشن Play station" مما أدى إلى صراع بين سوني ونينتاندو وانسحاب سيغا من السوق، كما عرفت هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لارا كرافت laracraft" التي حققت أرقاما قياسيا، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

– **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 –PS2" وغايم كوب GAME CUBE" و إكس بوكس XBOX.

– **وفي المرحلة الأخيرة وهي المرحلة السابعة:** كانت خصائصها ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاث وبدأت هذه المرحلة عام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز[1] بلايستشن المتنقل "PSD".

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي ألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في مايو 2005

[1]- أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 115.

جهاز بلايستايشن الذي وصل إلى الأسواق مع بداية 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أكس بوكس 360 "XBOX360".

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت الطورين إلى التكيف معها[1].

إن تطور سوق الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، لذا يجب عليهم التكيف مع متطلبات السوق يزداد تنافسية على مستوى أطول مقارنة بسوق التجهيزات[2].

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك " أرنس المنتجة للعبة FIFA" الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 205 مليار دولار سنويا.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا للدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة[3].

### 3.2 أنواع الألعاب الإلكترونية:

يمكننا توضيح أنواع الألعاب الإلكترونية في ما يلي:

أ. **ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات " Plateforme " أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحاً باهراً، مثل " أركانويدArkanoid " التي صممت على شكل لعبة تدمير،

[1]- مرجع سابق، ص116.
[2]- مرجع سابق، ص128.
[3]- مرجع سابق، ص127.

أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممتلئة على شكل مربع بسيط كانت متوفرة على عارضة التحكم البدنيةفلعبة " أتَاري Atari" و جاءت بعدها لعبة " تيتريسTetris " و حديثا سلسلة " باكمان PAC man " و سلسلة " ماريو Mario " وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة، والمهارة وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدراً من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار[1].

وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثرمن اعتمادها على محتوى اللعبة من مثال ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

**ب.ألعاب إستراتيجية:**

تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

**1. ألعاب المغامرات والتفكير " jeuxd'aventures et réflexion ":**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلالبطل افتراضي حاضر أولاً في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعة وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات الملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون

[1]- مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2011-2012، ص 122.

سهلة جداً ولا صعبة جداً، ينجح المصممون في تشويق أكثر للاعب ينفرون من ألعاب الحركة[1].

### 2.ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية:" jeux de stratégie économique "

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تعيد التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كبيرة بعدد ما في الواقع اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، وتسيير مواردها الطبيعية، التجارية، الصناعية، الديمغرافيا ... الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة للمدينة عند إنشائها من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية أيضاً لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود الصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذ كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

### 3. ألعاب الإستراتيجية العسكرية: " jeux de stratégiemilitaire "

على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثاً لقائد عسكري حقيقي، من أجل النجاح عليه استغلال موارد مقاطعته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب اتصالية أي من النادر اتخاذ قرارات فورية[2].

---

[1]- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 123.

[2]- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 123.

**ت. الألعاب التقليدية:** " jeuxtraditionnels " والمقصود بها ألعاب الورق.

وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندواوز " وهي تمس بذلك جمهوراً عريضاً من النادر أن يصف نفسه بلاعب.

**ث. ألعاب المحاكاة:**

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضيةفقواعد هذا النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبت كبير بالجزيئات، وتستوحي هذه إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك واقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضاً على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل " فلايت سيمولاتور flight simulator".

من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضاً، يأخذ اللاعب بصورة فعالية مكان الطيار، فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئاً بطائراتِ الخصم، وعلى غِرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقة، وبدون تركيز وذكاء وبراعة لايمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع، وتلك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات 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 الحاكمة أو الإطارات أو حتى علبة السرعة، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي فإن [1]ذلك تطلب ضبطا تقنياً خاصاً، وفي بعض الألعاب مثل " فورمولا وان formula one ".

[1]- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص124.

هذه الألعاب تجرى وفق شكل بطولة، أين تبدأ الصعوبات من لاختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات، وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار، بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي تصويب الكرة، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية وإذا ما كانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب، فإن بقية الرياضيات تستقطب أيضاً الكثير من اللاعبين، منها " الكرة الطائرة " و"التنس" و" الغولف " و" كرة القدم الأمريكية " و" الهوكي " و"البلياردو "

**ث.ألعاب غير مصنفة:**

على العموم تدل عبارة " لعبة إلكترونية على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك " برامج اللعب التربوي logiciels ludo-éducatifs "

التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم 12 عاماً، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

يقدم " ستيفان ناتكينStéphane Natkin " تصنيفاً آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هناك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين[1]:

[1]- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص124.

أ.**الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يوجه فيها اللاعب خصما واحداً وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.

ب.**الألعاب المتعددة اللاعبين:** وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتبع صيغا للعب منفردً أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جداً، فإذ كانت الألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحياناً من التحاليل النقدية والسطحية، فأن البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة كتعدد اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي " الكمبيوتر " أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من ألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعبة والعلاقة بين اللاعب في ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس المستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة، إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، ولكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه التفاعل مع قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، وتوضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة: كتصميم الألعاب نفسها، والطريقة

التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعبالألعاب،ويعطي هذا التفاعل اللاعب الفرصة للاختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشاهدتها[1].

[1]- مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)**، دار المسيرة للنشر والتوزيع،الطبعة الأولى،عمان، 2008، ص46.

**3-استغلال الألعاب الإلكترونية من طرف الأنظمة التربوية:**

إن اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا واجتماعيا وفكريا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات، وبالتالي يمكن استغلال الألعاب الإلكترونية وجعلها وسيطا تربويا داخل الأنظمة التربوية، كما أننا نستطيع جعلها وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية ويمكن الاعتماد على الألعاب الإلكترونية كسد تربوي مثالي داخل الأوساط المدرسية بطرق علمية وتعليمية تساعد المعلم على شرح دروسه وتتوافق مع مايتم برمجته للمؤسسات التربوية وجعلها من برنامج التربوي في إطار أنها تعمل على:

- تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتسابالخبرات.
- تسهيل اكتسابه معارف عنة طريق ممارسته هاته الألعاب.
- جعل الألعاب تتوفر بكل لغات ( العربية- الفرنسية-الإنجليزية) لكي يكسب التلميذ ويتعلم عن طريقها اللغات.
- تنمية مهارات لدى التلميذ كحل المشكلات وسرعة استجابة.....
- تحديد الألعاب الإلكترونية التي تتماشى مع قيم الإسلام من عادات ومعايير نعلمها ونرسخها لتلميذ منذ طفولته إلى مرحلة الجامعة.

ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية وتبقى فكرة التعلم الافتراضي فكرية رمزية.

قصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتي من بينها الحاسوب والانترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ التفاعل المتعلم مع التكنولوجيا والتي تتضمن الكثير من الفوائد منها: المرونة والانتشار والتكيفية.

يعتقد جروس GROSS أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانيات الكامنة في مجال التعليم والدافعية والاندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية.

لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية DIGITALGAMES، لقد اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية قد أولت هذا المجال الهام الأهمية التي يستحقها، إن التحدي الذي نواجهه اليوم يتمثل في التكيف السريع وغير المسبوق مع بيئة الانترنت فعلى المدرسة أن تزود المتعلم بالأدوات المعرفية الضرورية للتعامل مع هذه البيئة إن استخدام ألعاب الفيديو من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا وتعاملهم مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي تساعدهم للولوج إلى العالم الافتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الفيديو تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم إستراتيجيات وطرائق فاعلة، فمعظم الدراسات تركزت على ثلاث مجالات هي: النمو الاجتماعي، والتعلم المستند على تطبيقات الألعاب الرقمية في المدرسة، وتأثير استعمال هذه الألعاب على الثقافة الرقمية.

وقد أشاد ماك فلارلان وآخرون بالمعرفة المكتسبة من خلال استخدام ألعاب الفيديو في المدارس الابتدائية والثانوية وقد اعتمدَا في ذلك على دراسة أراء الملمين عن حدود وإمكانات المعلمين لديهم بنظرة إيجابية عن ألعاب المخاطرة والمحاكاة، ومع ذلك وعلى الرغم من هذا التقييم الإيجابي إلا أنهم شددوا على صعوبة استخدام ألعاب المحاكاة هذه في المدارس الثانوية نظرا لضغط الوقت والحاجة لتغطية المنهاج الدراسي، كما تبين أيضا أن غالبية المدرسين يقرون بأن الألعاب تسهم في تطوير أنواع مختلفة من الإستراتجيات من مثل:

إستراتيجيات حل المشكلات، والتعلم التتابعي والاستدلال والتذكر والعمل التعاوني والتعلم المستند إلى المهمة[1].

[1]- مها حسن الشحروري، مرجع سبق ذكره، ص 73.74.77.78.

**خلاصة**

تناولنا فيما جاء ضمن هذا الفصل الذي كان غرضه تقريب فكرة أهمية اللعب بالألعاب الإلكترونية في تنشئة المدرسية للتلميذ المرحلة الثانوية، فالألعاب الإلكترونية وماتحتويه من تقنيات جديدة تعتبر من العوامل التي تؤدي إلى تعلق التلاميذ بها وتجعلهم يمضون أوقات طويلة في ممارستها.

# الفصل الرابع

# تحليل البيانات وإستخلاص النتائج

1. **تحليل بيانات الاستبيان**
   1.1. **تحليل البيانات العامة**
   2.1. **تحليل بيانات الفرضية الأولى**
   3.1. **تحليل بيانات الفرضية الثانية**
   4.1. **تحليل بيانات الفرضية الثالثة**

2. **استخلاص النتائج**
   1.2. **استخلاص نتائج الفرضية الأولى**
   2.2. **استخلاص نتائج الفرضية الثانية**
   3.2. **استخلاص نتائج الفرضية الثالثة**

**تمهيد**

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء التحليلي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض التحليل الكمي والكيفي و تفسير المعطيات المتحصل عليها، ولتحقيق أهداف الدراسة نقدم نتائج الدراسة النهائية والذي هو جزء من الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض نتائج كل سؤال من أسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين بمساعدة أدوات الدراسة الأخرى.

## 1.1 تحليل البيانات العامة

**الجدول رقم 01:** يبين التعداد والنسب المئوية للعينة بحسب الجنس:

| الجنس | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| ذكر | 92 | 57.5 |
| أنثى | 68 | 5.42 |
| المجموع | 160 | 100 |

من خلال الجدول 01 الذي يوضح طريقة توزيع مفردات مجتمع الدراسة التي شملت كلا من الجنسين الذكور والإناث وكانت نسبة57.5%من فئة الذكور أي 92 ذكر، أما الإناث فكانت بنسبة 42.5% أي 68 أنثى، فنلاحظ أن نسبة الإناث قليلة وهذا راجع لنوعية الاهتمامات لكل فئة، ومن هنا نلاحظ أن فئة الذكور الفئة الغالبة على عينة الدراسة، ومنه نستنتج ان كلى الجنسين لهما الدور فبإمكان أن نقول أن الذكور أكثر ميلا للألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث وأكثر ممارستًا مقارنة مع الإناث.

**الجدول رقم 02:** يبين المتوسط الحسابي لمفردات العينة بحسب السن:

| السن | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| 16_14 | 56 | 35 |
| 19_17 | 104 | 65 |
| المجموع | 160 | 100 |

من خلال الجدول 02 الذي يبين سن المبحوثين و تكشف بيانات هذا الجدول على أن أعلى فئة عمرية للمبحوثين كانت65% من خلال مجال [19_17] ثم تليه 35% في المجال [14 _ 16 ] و هذا يعني أن الأفراد الذين يفوت أعمارهم 17 سنة هم من يلعبون بالألعاب الالكترونية.وذالك راجع الى نسبة الذين أجابو بأنهم يلعبون بالألعاب الالكترونية مابين سن 17و19.

**الجدول رقم 03:** يبين تخصص مفردات العينة:

| التخصص | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الأدب | 76 | 47.5 |
| العلوم التجريبية \ التقني الرياضي | 61 | 38.12 |
| الاقتصاد | 23 | 14.38 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح هذا الجدول 03 نسبة تخصص الشعب لمفردات العينة والتي توضح أن نسبة الشعب الأدبية أكثر نسبة وهي 47.5% وعددها 76،ثم تليها نسبة شعبة العلوم التجريبية و التقني الرياضي نسبتها 38.12%وعددها 61، و بعدها شعبة الاقتصاد نسبتها 14.3%وعددها 23 وذلك راجع إلى أهمية اللغة العربية بالنسبة للمتعلمين .

**الجدول رقم 04:** يمثل المستوى التعليمي للتلاميذ الثانوية.

| المستوى | التكرار | % النسبة المئوية |
|---|---|---|
| الأولى | 57 | 35.62 |
| الثانية | 51 | 31.88 |
| الثالثة | 52 | 32.5 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 04 نسبة مستوى مفردات العينة والتي توضح نسبة السنة الأولى ثانوي هم أعلى نسبة حيث نسبتها 35.62% وتليها نسبة الثالثة ثانوي ونسبتها 32.5% وفي الأخير نسبة السنة الثانية ثانوي والتي نسبته 31.88% ، ومن خلال هذا نلاحظ أن المستوي الأكثر استعمالا للألعاب الإلكترونية هو مستوى أولى ثانوي.

**الجدول رقم 05** : يبين إعادة السنة لمفردات العينة.

| الإعادة | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| نعم | 35 | 21.88 |
| لا | 125 | 78.12 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 05 نسبة إعادة السنة لمفردات العينة حيث أن نسبة الذين لم يعيدوا السنة 78.12% وهم الأعلى نسبة، وتليها نسبة 21.88%وهم الذين أعادوا السنة، وهذا راجع لمفردات العينة التي تم انتقائهم.

## 2.1 تحليل بيانات الفرضية الأولى

**الجدول رقم 06:** يمثل نوع امتلاك الانترنت في البيت لدى تلاميذ الثانوي.

| امتلاك الانترنت في البيت | تكرار | %النسبة المئوية |
|---|---|---|
| جماعي | 55 | 34.38 |
| فردي | 105 | 65.62 |
| المجموع | 160 | 100 |

من خلال الجدول 06 الذي يوضح مفردات العينة الذين يمتلكون الانترنت في البيت سواء كانت جماعية أو فردية وكانت نسبة الذين يمتلكون الانترنت فرديا 65.62% والذين يمتلكون الانترنت جماعيا 34.38%. ومن خلال هذا نلاحظ أن النسبة الأكثر امتلاكا للانترنت هم الذين يمتلكونها فرديا، وهذا راجع إلي التطور التكنولوجي الحاصل والجاذب في الهواتف الذكية.

**الجدول رقم 07:** يمثل الجدول دفع التكلفة الانترنت خلال الشهر من طرف الوالدين.

| دفع التكلفة الانترنت خلال الشهر من طرف الوالدين | تكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| نعم | 86 | 53.75 |
| لا | 74 | 46.25 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول رقم 07 مفردات العينة الذين يدفعونا تكلفة الانترنت في كل شهر، ومن خلال هذا رأينا أن نسبة 53.75% يدفعون كل شهر تليها نسبة 46.25% لا يدفعونها، ومن خلال هذا نلاحظ أن دفع تكلفة الانترنت من طرف الوالدين هي أكثر نسبة و لهذا يمكننا القول أن الوالدين هم من يدفعوا تكلفة الانترنت في البيت، وهذا راجع إلى مستوى دخل الوالدين والمستوى التعليمي.

**الجدول رقم 08:** يبين عدد الألعاب الإلكترونية في الحاسوب الخاص بالبيت.

| تحميل الألعاب الإلكترونية | تكرار | % النسبة المئوية |
|---|---|---|
| مرة في الأسبوع | 31 | 19.37 |
| مرتين في الأسبوع | 23 | 14.38 |
| مرة في الشهر | 32 | 20 |
| لا تحمل | 74 | 46.25 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول رقم 08 تحميل الألعاب الالكترونية من طرف مفردات عينة البحث، ومن خلاله نرى أن نسبة46.25%من أفراد الدراسة لا يحملون الألعاب الإلكترونية، وتليه نسبة 20% الذين يحملون مرة في الشهر، وتليه نسبة 19.37% الذين يحملون مرة في الأسبوع وتليها بعد ذلك نسبة 14.38%بالنسبة للأفراد الذين يحملون مرتين في الأسبوع، ومن خلال هذا نلاحظ أن أكبر نسبة لا يحملون الألعاب الإلكترونية.

**الجدول رقم 09:** يمثل نوع الإنجازات والعقوبات المتحصل عليها لمفردات العينة.

| الإنجازات والعقوبات المتحصل عليها | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| تهنئة – امتياز | 14 | 8.75 |
| تشجيع – لوحة شرف | 91 | 56.87 |
| إنذار – توبيخ | 11 | 6.88 |
| لا شيء | 44 | 27.5 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 09 مفردات العينة المحصلين على العقوبات ولإنجازات، ومن خلال الجدول نلاحظ أن نسبة 56.87% من مفردات العينة متحصلي على تشجيع ولوحة الشرف،وتليها نسبة 27.5% متحصلي على نتيجة لا شيء، وتليها 8.75% متحصلي على نتيجة امتياز وتهنئة،وتليها نسبة 6.88% متحصلي على إنذار وتوبيخ. ومن خلال هذا نلاحظ إن نسبة 56.87% من مفردات عينة الدراسة متحصلي على تشجيع ولوحة الشرف وهذا يجعلهم.

قادرون على تحصيل نقاط لا بأس بها في ظل الالكترونية

**الجدول رقم 10:** يبين اللغات المتحصل فيها على اكبر علامات لمفردات العينة.

| اللغات | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| العربية | 52 | 32.5 |
| الانجليزية | 47 | 29.37 |
| الفرنسية | 81 | 50.62 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول رقم 10 الفئة الأولى وهي الفئة الغالبة ونسبتها 50.62% وعددها 31 وتليها الفئة الثانية 29.37% وعددها 74 ثم تليها الفئة الأخيرة ونسبتها 20 % وعددها 20 ومنه نجد إن الفئة الغالبة هي الفئة المتحصل عليها على أكثر علامات في اللغة العربية لدى مفردات العينة ويقدر عددها 81 و هذا راجع لأهمية اللغة العربية عند المفردات العينة.

**الجدول رقم 11:** يبين درجات استعمال الانترنت في تحميل الفروض والاختبارات في أوقات الامتحانات لمفردات العينة.

| استعمال الانترنت في تحميل الفروض والاختبارات في أوقات الامتحانات | التكرار | % النسبة المئوية |
|---|---|---|
| دائما | 32 | *20* |
| أحيانا | 88 | 55 |
| لا أقوم | 40 | 25 |
| المجموع | 160 | 100 |

من خلال الجدول11 نجد أن نسبة 55% أي أن 88 فردا أحيانا ما يستعملون الانترنت لتحميل الفروض والاختبارات في أوقات الامتحانات، وتليها نسبة 25% أي أن 40 فردا لا يقومون بذلك، وتليها 20% أي أن 32 فردا دائما ما يستعملون بتحميل الفروض والاختبارات في أوقات الامتحانات،وهذا راجع الى أن الانترنت تمثل فائدة كبيرة بالنسبة للتلميذ تتجلى أهميتها في بأن تكون الانترنت مصدرا اثرائيا للطالب ومجالا أرحب،حيث بالامكان أن تتحول الى أداة للبحث والتحليل والاستكشاف والتواصل ويمكن توظيفها في مصادر التعلم للرفع من العملية التعليمية والتربوية،فاستخدامها للبحث عن المعلومات اصبح ضمن أهداف الطالب عند وقت الامتحانات وهذا ما دلت عليه نسبة 55 بالمئة لمفردات العينة الذين يستغلون الانترنت اوقات الامتحانات والفروض.باعتبار الانترنت اصبحت من الاساليب التعلم الذاتي المستخدمة عالميا .

## 3.1 تحليل بيانات الفرضية الثانية

**الجدول رقم 12:**يبين عدد مرات ارتياد قاعة الانترنت للعب لمفردات العينة.

| ترتاد قاعة الانترنت للعب | تكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| مرة في الأسبوع | 16 | 10 |
| مرتين في الأسبوع | 21 | 13.12 |
| مرة في الشهر | 17 | 10.63 |
| لا ترتاد | 106 | 66.25 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول رقم 12 مفردات العينة التي ترتاد قاعات الانترنت للعب، و أوضح الجدول أن نسبة 66.25%لا يرتادون قاعات الانترنت، و تليها 13.12% الأفرادالذين يرتادونها مرتين في الأسبوع، وتليها 10.63%الذين يرتادونها مرة في الشهر، وتليها بعد ذلك 10% الذين يرتادونها مرة الأسبوع.ومن خلال هذا نلاحظ أن أكبر نسبة لا يرتادون قاعات الانترنت للعب بالألعاب الإلكترونية.

**الجدول رقم 13:** يمثل أنواع الألعاب الالكترونية التي ينتقيها التلميذ الثانوية داخل قاعة اللعب.

| الألعاب التي تنتقيها داخل قاعات الألعاب اللعب | التكرار | % النسبة المئوية |
|---|---|---|
| التثقيفية | 43 | 26.87 |
| القتالية | 33 | 20.63 |
| الرياضية | 55 | 34.38 |
| أخرى | 29 | 18.12 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول رقم 13 مفردات عينة الدراسة التي تختار نوعية الألعاب الإلكترونية داخل قاعات الانترنت للعب حيث أن نسبة 34.38% يختارون الألعاب الرياضية، وتليها 26.87% يختارون الألعاب التثقيفية، و تليها 20.63% من أفراد الدراسة يختاروها الألعاب القتالية، وبعد ذلك تليها 18.12%من يختارون مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية الأخرى. ومن خلال هذا نلاحظ أن مفردات عينة الدراسة يختارون داخل قاعات الانترنت الألعاب الرياضية.

**الجدول رقم 14:** يبين معرفة استخدام الألعاب الإلكترونية المتوفرة في صالات اللعب لمفردات عينة الدراسة.

| الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها في صالات الانترنت | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| كلها | 34 | 21.25 |
| بعضها | 88 | 55 |
| لا أجيد | 38 | 23.75 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 14 مفردات عينة الدراسة الذين يجدون استخدام الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب، و أوضح الجدول أعلاه أن نسبة 55% يجدون استخدام الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب، وبعد ذلك 23.75% لا يجدون استخدام الألعاب الإلكترونية في صالات اللعب، وتليها 21.25% من يجدون استخدام الألعاب الإلكترونية في القاعات، ومن خلال هذا نلاحظ أن أكبر نسبة من أفراد عينة الدراسة نسبتهم 55% متمكنين من استخدام الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب لبعض أنواعها.

**الجدول رقم 15:** يبين الالتزام بالوقت لحضور تحية العلم لمفردات العينة.

| محضر لتحية العلم | التكرار | % النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 103 | 64.37 |
| لا | 57 | 35.63 |
| المجموع | 160 | *100* |

يوضح الجدول 15 طريقة توزيع مفردات مجتمع الدراسة التي شملت الأفراد الذين يحضرون لتحية العلم والذين لا يحضرون، إلا أن نسبة 46.37%أي أن 103 فردا يحضرون إلى تحية العلم في الوقت المناسب، أما نسبة 35.63% أي أن 57 فردا لا يحضرون لتحية العلم. ومن خلال هذا نلاحظ أن نسبة 46.37%أكبر نسبة وهم أفراد مجتمع الدراسة الذين يحضرون لتحية العلم في الوقت المناسب، وهذا راجع إلى قيمة الوقت وأهميته لدى تلميذ الثانوي.

**الجدول رقم 16:** يبين درجات انشغال مفردات العينة بالألعاب الالكترونية عن أداء الصلوات في وقتها.

| الانشغال بالألعاب الالكترونية على أداء الصلوات في وقتها | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| دائما | 8 | 5 |
| أحيانا | 67 | 41.87 |
| أبدا | 85 | 53.12 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 16 فئة الأولى وهي الفئة الغالبة التي أجابه بـ أبدا نسبتها 53.12 % وعددها 85 الفئة الثانية والتي تلي الفئة الأولى ونسبتها 41.87 % وعددها 67 والفئة الأخيرة نسبتها 5 % وعددها 8 من خلال الجدول نجد أن الفئة الغالبة نسبتها 53.12 % ويقدر عددها بـ 85 ومن خلال هذا نلاحظ أن أفراد العينة يقومون بأداء الصلاة في وقتها وهذا راجع إلي عملية التنشئة المدرسية قد رسخت لدى تلميذ الثاوية قيمة دينية مهمة وهي قيمة أداء الصلاة في وقتها.

**الجدول رقم 17:** يمثل عدد مرات اجتماع مفردات العينة مع أفراد عائلاتهم.

| اجتماع مع أفراد العائلة أم الانشغال باللعب | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| دائما | 40 | 25 |
| أحيانا | 79 | 49.37 |
| لا أقوم بذلك | 41 | 25.62 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 18 الفئة الأولى التي أجابت بأحياننا نسبهم 49.37 %عددهم 79 الفئة الثانية و التي اجتابت بلا أقوم بذلك نسبتهم 25.62 % و عددهم 41 و الفئة الأخيرة وهي الفئة التي أجابت بدائما نسبتهم 25 %عددهم 40

نلاحظ من خلال الجدول أن الفئة الأكبر هي الفئة التي إجابتنا بأحياننا و هذا راجع إلى القيم

التي يحملونها تلاميذ الثانوية من خلال تنشئتهم المدرسية ومن خلال ما يغرسون فيهم أوليائهم

### 4.1. تحليل بيانات الفرضية الثالثة

**الجدول رقم 18:** يبين نوعية امتلاك الهاتف لمفردات عينة الدراسة.

| هاتف المحمول | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| بسيط | 36 | 22.5 |
| متطور | 91 | 56.88 |
| لا تملك | 33 | 20.62 |
| المجموع | 160 | *100* |

يوضح الجدول 18 مفردات عينة الدراسة الذين يمتلكون هواتف محمولة، حيث يوضح الجدول أن نسبة 56.88% يمتلكون هواتف متطورة، وتليها بعد ذلك نسبة 22.5% يمتلكون هواتف بسيطة، وبعدها نسبة 20.62%لا يمتلكون هواتف محمولة. ومن خلال هذا لاحظنا أن نسبة 56.88%هي اكبر نسبة أي أن مفردات عينة الدراسة يمتلكون هواتف محمولة متطورة، وهذا راجع إلى مستوى دخل الوالدين.

**الجدول رقم 19:** يبين معرفة درجات تحميل الألعاب الإلكترونية في الهاتف الخاص بمفردات عينة الدراسة.

| تحميل الألعاب الإلكترونية في هاتفك | تكرار | النسبة *المئوية*% |
|---|---|---|
| دائما | 29 | 18.12 |
| أحيانا | 68 | 42.5 |
| لا تحمل | 63 | 39.38 |
| المجموع | 160 | 100% |

يوضح الجدول رقم 19 مفردات العينة الذين يحملون الألعاب الإلكترونية في هواتفهم، حيث نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة 42.5% أحيانا ما يحملون الألعاب في هواتفهم، وتليها نسبة 39.38%لا يحملون الألعاب الإلكترونية في هواتفهم، وتليها نسبة 18.12% دائما ما يحملون الألعاب الإلكترونية في هواتفهم. ومن خلال هذا نلاحظ أن اكبر نسبة تحمل الألعاب الالكترونية في هواتفهم هي نسبتها 42.5% ومن خلال نلاحظ أن أغلب التلاميذ يحملون الألعاب الالكترونية وهذا راجع إلي ثبوت الواقع الوجودي بأن الألعاب الالكترونية نامية في عقول تلاميذ الثانوية.

**الجدول رقم 20:** يبين المواد الأكثر مشاركة داخل القسم عند تلاميذ الثانوية.

| المشاركة في القسم | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| المواد العلمية | 73 | 45.63 |
| المواد الأدبية | 87 | 54.37 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 20 مفردات عينة الدراسة التي تكون اغلب مشاركتهم داخل القسم في المواد العلمية أو المواد الأدبية، حيث كانت نسبة 54.37% أي أن 87 فردا يشاركون في المواد الأدبية، وتليها نسبة 45.63% أي أن 73 يشاركون في المواد العلمية، ومن خلال هذا نلاحظ أن نسبة كبيرة من مفردات العينة تشارك في المواد الأدبية.

**الجدول رقم 21:** يبين كيفية انجاز البحوث والمشاريع لمفردات العينة.

| إنجاز البحوث والمشاريع | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| بمفردك | 56 | 35 |
| في قاعة الانترنت | 104 | 65 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 21 عينة من مفردات مجتمع الدراسة إلى يطلب منهم انجاز البحوث والمشاريع من طرف الأساتذة. وكانت نسبة 65% أي 104 فردا يتم انجاز بحوثهم ومشاريعهم في قاعات الانترنت، وتليها بعد ذلك نسبة 35% أي 56 يقومون بإنجاز مشاريعهم بمفردهم من دون الاستعانة بقاعات الانترنت. ومن خلال هذا نلاحظ أن نسبة كبيرة عندما يطلب منهم أعمال ينجزونها في صالات الانترنت وكانت نسبتهم 65%، وهذا راجع إلى قيمة انجاز البحوث عند التلاميذ.

**الجدول رقم 22:** يبين مساعدة مفردات العينة لأفراد العائلة في تقنيات وبرامج الحاسوب.

| مساعدة أفراد العائلة في تقنيات الحاسوب | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| دائما | 62 | 38.75 |
| أحيانا | 59 | 36.88 |
| أبدا | 39 | 24.37 |
| المجموع | 160 | 100 |

يوضح الجدول 22 مفردات عينة مجتمع الدراسة الذين يساعدون أفراد عائلتهم في تقنيات وبرامج الحاسوب حيث كانت نسبة 38.75%آي أن 62 فردا دائما ما يساعدون أفراد عائلاتهم في تقنيات الحاسوب، وتليها بعد ذلك نسبة 36.88% أي أن 59 فرد أحيانا ما يساعدون أفراد عائلتهم في تقنيات وبرامج الحاسوب، و بعدها تليها نسبة 24.37% أي أن 39 لا يساعدون أفراد عائلتهم، ومن خلال هذا لاحظنا أن أكبر نسبة من مفردات العينة يساعدون افرد عائلاتهم في تقنيات وبرامج الحاسوب، وهذا راجع الاهتمام الكبير بالحواسيب المعارف ومهارات التي تبثها لهم.

**2. استخلاص النتائج**

إننا نحاول من خلال دراستنا هذه الوصول إلي الاستنتاجات مبنية علي حقائق علمية تعطي أجوبة على تساؤلاتنا في هذه الدراسة الوصفية، وهذه الاستنتاجات مأخوذة من النتائج التي توصلنا إليها عن طريق تفريغ البيانات في جداول التي يتم تحليلها وتفسيرها وربطها بالإطار النظري، وذلك حفاظا على الترابط لخدمة غرض البحث وأهدافه بغية الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية بالتنشئة المدرسية، قمنا بإجراء هذه الدراسة الميدانية على بعض الثانويات لمدينة الجلفة، بحيث تم توزيع إستمارة تحتوي على ثلاثة محاول على أفراد العينة المتمثلة في تلاميذ الثانوية.

ومن خلال مناقشة وتحليل نتائج كل تساؤل على حدى تم التوصل في الأخير إلى مجموعة من النتائج.

### 1.2 استخلاص نتائج الفرضية الأولى

هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية المحملة من الانترنت والتنشئة المدرسية في بعدها المعرفي، ذالك لان أغلب إجابات المبحوثين تؤكد على أن في ظل لعب بالألعاب الالكترونية تحصلوا تلاميذ الثانوية على درجات لابأس بها وقد تصل الى درجة الامتياز مما يعني ان الألعاب الالكترونية قد قدمت لتلاميذ الثانوية معارف ومعلومات استعملها مع ما يتعلمه داخل المدرسة ضمن إطار التحصيل الدراسي،وبتالي نستطيع ان نقول ان الفرضية القائلة بان الالعاب الالكترونية المحملة من الانترنت لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المعرفي قد تحققت.

## 2.2 استخلاص نتائج الفرضية الثانية

هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية المتوفرة في صالات اللعب والتنشئة المدرسية في بعدها القيمي ،حيث أن أغلب إجابات المبحوثين تؤكد بأن القيم المغروسة لدى تلميذ الثانوية من ضمنها قيمة الوقت القيمة الدينية لأداء الصلاة في وقتها والحضور إلي المدرسة في وقت محدد هذا كله مربوط بتلاميذ الثانوية وذهابه إلي صالات اللعب وانشغاله بالألعاب الالكترونية وهذا ما تؤكده معظم الإجابات بأن قيمة اجتماع التلاميذ مع عائلتهم قليلة جدا، مما يعني أن الفرضية القائلة بان الالعاب الالكترونية المتوفرة في صالات اللعب لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها القيمي قد تحققت

### 3.2 استخلاص نتائج الفرضية الثالثة

هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية المحملة على شكل تطبيقات في الهواتف الذكية بالتنشئة المدرسية في بعدها المهاراتي ، حيث تؤكد أغلب إجابات المبحوثين بأنهم قد اكتسبوا أساليب جديدة في حل المسائل وخاصة في تقنيات وبرامج الحاسوب وفي فن إنجاز البحوث والمشاريع من خلال الانترنت،وفي الاخير نقول بان الفرضية القائلة الألعاب الالكترونية المحملة على شكل تطبيقات في الهواتف الذكية لها علاقة بالتنشئة المدرسية في بعدها المهاراتي قد تحققت

**الخــاتمة:**

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرحلة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة التلاميذ وسلوكياتهم ومراحل تطورهم، فقد فرضت نفسها على التلاميذ بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون شعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلي تقصي ومعرفة علاقة الألعاب الالكترونية بالتنشئة المدرسية، بحكم أن هذه الألعاب منتوجات غربية عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن الواقع الاجتماعي والثقافي أخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري، حيث أن هذه الألعاب الالكترونية ترتبط ارتباطا وثيقا بالتنشئة المدرسية في أبعادها المعرفية والقيمية

والمهارتية.

ومن هذه الدراسة اقترحنا بعض التوصيات التي توصلنا اليها

بما ان الالعاب الالكترونية اصبحت متعلقة اي لها علاقة واضحة بالتنشئة المدرسية فلا بد من:

استغلال المنظومة التربوية لهاته الالعاب الالكترونية في صالح التلاميذ وتنشئتهم المدرسية اي العمل على تدوير المعارف والقيم والمهارات التي تبثها الالعاب الالكترونية الى الجانب الايجابي للتحصيل الدراسي

**قائمة المراجع:**

**أولا: الكتب العربية:**

1. إبراهيم ناصر، أسس التربية، دار عمار للنشر والتوزيع، ب ط، عمان، الأردن، 2000.

2. إبراهيم عباس نتو، أفكار تربوية، تهامة للطبع، ط1، جدة، 1981.

3. الين وديع فرج، خبرات في الألعاب للصغار والكبار، الناشرة منشأة المعارف، الإسكندرية، ط2، الإسكندرية، 2007.

4. جيهان محمود الجودة، إبداعات المعلم العربي الحل الإبداعي في المشكلات (مفاهيم وتدريبات)، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأدبية، ط1، مصر، 2010.

5. جميل الحمداوي، سوسيولوجية التربية، شبكة الألوكة، ط الأولى، المغرب، 2015.

6. حسين عبد الحميد رسوان، التربية والمجتمع( دراسة في علم الاجتماع التربية)، المكتب العربي الحديث، مصر،2002.

7. حنان عبد المجيد الغناني، اللعب عند الأطفال، دار الفكر للطباعة والنشر، ط1 ،عمان الأردن، 2002.

8. السيد عبد العاطي السيد، علم الاجتماع المعرفة، دار المعرفة الجامعية، ب ط، الإسكندرية، القاهرة، 2007.

9. صلاح الدين شروخ، علم الاجتماع التربوي، دار العلوم للنشر والتوزيع، ب ط، عنابة، 2014.

10. طارق السيد، علم الاجتماع التربوي، دار الجبل، بيروت، 1996.

11. عبد الله محمد عبد الرحمن، علم اجتماع المدرسة، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2001.

12. عبد الباقي زيدان، قواعد البحث الاجتماعي، دار المعرفة، ط2، القاهرة، 1974.

13. علي جاسم الشهاب علي اسعد وطفة، علم الاجتماع المدرسي بنيوية الظاهرة المدرسية ووظيفتها الاجتماعية، ط1، مصر، 2003.

14. عمار بوحوش، محمد محمود الذنيبات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، دار النشر ديوان المطبوعات الجامعية، ط7، الجزائر، 2014.

15. غاري عنابة، اعدد البحث العلمي، دار الشهاب، ب ط، باتنة، الجزائر، 1985.

16. فاطمة المنتصر الكناني، الاتجاهات الوالدة في التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بمخاوف الذات لدى الأطفال، دار الشروق، ط1، عمان، الأردن، 2000.

17. مراد زعيمي، مؤسسات التنشئة الاجتماعية، دار قرطبة للنشر، الجزائر، 2001.

18. معمن خليل العمر، التنشئة الاجتماعية، دار الشروق للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 2004.

19. منى يونس بحري نازن عبد الحميد الفطيشان، مدخل إلى تربية الطفل، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن، 2008.

20. مؤيد سعيد السالم، تنظيم المنظمات دراسة في تطوير الفكر خلاله مائة عام، دار الكاتب الحديث، عمان، الأردن، 2002.

21. محمود سلمان العميان، السلوك التنظيمي في منظمات الأعمال، دار وائل للنشر، ط3، الأردن، 2005.

22. محمد شبلي، المنهجية في التحليل السياسي، د ط، الجزائر، 1997.

23. مها حسن الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)، دار الميسر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن، 2008.

24. محمد الحماحمي، فلسفة اللعب، مركز الكتاب للنشر، ب ط، القاهرة، 2008.

25. محمد مصطفى زيدان، النمو النفسي الطفل والمراهق والنظريات الشخصية، دار الشروق للنشر، السعودية،1999.

26. محسن محمد، المعلم و إدارة الفصل، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط2، مصر، 1986.

27. نبيل عبد الهادي، سيكولوجية اللعب، دار النشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن، 2014.

**ثانيا: المراجع الأجنبية**

1. Agelisankez, Dictionary of Educational and Psycholgicalterms, the seventh of April, university, S.A.L, 1997, p184-185.

**ثالثا:الرسائل والمذكرات**

1. احمد فلاق،الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراء، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسة والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر،2009.

2. بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد م ممارسة لنشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12–15 سنة)، القطاع العام–دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008.

3. بوجلال سعيد، المهارات الاجتماعية وعلاقتها بالتفوق الدراسي لدى تلاميذ وتلميذات المرحلة المتوسطة، مذكرة ماجستير، تخصص علم النفس الاجتماعي، جامعة الجزائر، الجزائر، 2008.

4. برتيمة سميحة، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، مذكرة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، تخصص علم الاجتماع التربية، 2016–2017.

5. جعيد فاطمة شكشاك عامر، أساليب التنشئة المدرسية على التحصيل المدرسي، مذكرة ماستر، جامعة زيان عاشور، الجزائر، 2016–2017.

6. دلال عبد العزيز، أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، مذكر ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، الكويت، 2008.

7. سعادو هناء مرزوق نوال، الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة ماستر، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، تخصص سوسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، الجزائر، 2015-2016.

8. مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر3، قسم العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، الجزائر، 2011-2012.

9. مها حسني الشحروري، حول اثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، الجامعة العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي، عمان، الأردن، 2007.

**رابعا: المجلات:**

1. زين الدين محمودي، دور المدرسة في العملية التربوية التعليمية، مجلة الروسي، الإصلاح الاجتماعي والتربوي، باتنة، الجزائر، العدد 10 جانفي- فيفري، 1994.

2. صالح بن بوزيد، المناهج التربوية والمراقبات المنهجية في بحوث الإعلام، مجلة الثقافة، الجزائر، العدد 110-111 ديسمبر، 1995.

3. عتيق مغلي السلمي، مفهوم القيم وأهميتها في العملية التربوية وتطبيقاتها السلوكية من منظور إسلامي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، اعدد الثاني، المجلد الثالث، جدة، السعودية، 2019.

**خامسا: الانترنت:**

1. خليل فاضل، إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية،

.http://www.maganin.com/content.asp?content ID=11678.vu le 22/02/2020.13:

2. http://uqu.adu.sa.page-ar-101914. ،22.02.2020. h23:49.

3.

19:20am.،2020/04/20، www.bsociology.comblogbost.34htmi

4.

10:10pm.، 2020/04/02،. http://www.bsociology.com/Aloolom.com/?p:733

5.

. http://www.gulfkids.com/vb/showthneed.php?t=10825:17.03.2015.22:00.

6.

https://www.edutrapedia.com لنظرية–النمائية–لجان–بياجيه727–article–87

# الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية جامعة زيان عاشور – الجلفة –

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم علم الاجتماع و الديموغرافيا

تخصص علم الاجتماع التربوي

مستوى ماستر –02–

موضوع المذكرة حول :

# علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية

# دراسة ميدانية لبعض ثانويات مدينة الجلفة

عزيزي القارئ

في إطار نيل شهادة الماستر في علم الإجتماع التربية تحت عنوان " علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية " ، نطلبوا منكم التعاون معنا للإجابة على هذه الأسئلة التي ستس ✓ ى تقييم و معرفة العلاقة الموجودة بين الألعاب الإلكترونية و التنشئة المدرسية ، و ذلك بوضع علامة أمام الإجابة التي تناسبك ، علما بأن إجاباتكم ستكون في غاية السرية و الامان و لن تستغل إلا لغرض البحث العلمي .

شكرا لحسن تعاونكم

إشراف الأستاذ

بشيري زين العابدين

زوليخة شهيناز

بن سليليح سارة

ضع أمام كل إجابة مناسبة ✓

**بيانات الشخصية :**

الجنس : ذكر أنثى

السن : 14 - 16 17 - 19

التخصص آداب علوم تجريبية و تقني اقتصاد

المستوى أولى ثانوي ثانية ثانوي ثالثة ثانوي

هل انت معيد ؟ نعم لا

**المحور الأول :** الألعاب الالكترونية .

1. هل تمتلك الانترنت في البيت ؟ جماعي: كمبيوتر فردي هاتف

2. إذا كانت الانترنت في بيتك جماعي ، هل يقوم والديك بدفع التكلفة كل شهر ؟ نعم لا

3. كم تعمل على تحميل العاب الالكترونية في الحاسوب الخاص بالبيت؟

مرة في الأسبوع مرتين في الأسبوع مرةفي الشهر لا تحمل

4. كم مرة ترتاد قاعة الانترنت للعب ؟

مرة في الأسبوع مرتين في الأسبوع مرةفي الشهر لا ترتاد

5. ماهي الالعاب التي تنتقيها داخل قاعات اللعب ؟

تثقيفية قتالية Action رياضية PRO . PES أخرى ....

6. هل تجيد استخدام الألعاب الالكترونيةالمتوفرةفي صالات اللعب ؟ كلها بعضها لا أج

7.هل هاتفك المحمول ؟ بسيط متطور لا تملك

8. هل تقوم بتحميل الألعاب الالكترونية في هاتفك ؟ دائما أحيانا لا أحمل

**المحور الثاني :التنشئة المدرسية**

1. ماهي الانجازات و العقوبات المتحصل عليها ؟

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| تهنئة – إمتياز | | تشجيع – لوحة شرف | | إنذار – توبيخ | | لاشئ | |

2. أي اللغات تتحصل فيها على علامات أكثر ؟

| | | |
|---|---|---|
| اللغة الفرنسية | اللغة الانجليزية | اللغة العربية |

3. هل تستعمل الأنترنت في تحميل الفروض و الاختبارات في أوقات الامتحانات ؟

| | | |
|---|---|---|
| دائما | أحيانا | لا أقوم بذلك |

4. هل تحضر لتحية العلم ( التزامك بالوقت ) ؟ نعم | لا

5. هل تشغلك الألعاب الإلكترونية على أداء الصلوات في وقتها ؟

| | | |
|---|---|---|
| دائما | أحيانا | أبدا |

6. هل تجتمع مع أفراد عائلتك أم يشغلك اللعب ؟

| | | |
|---|---|---|
| دائما | أحيانا | لا أقوم بذلك |

7. أين تكون مشاركتك في | المواد العلمية | | المواد الأدبية | | القسم أكثر ؟

8. حين يطلب منك إنجاز البحوث والمشاريع هل | لوحدك | | من قاعة الانترنت | تنجزها :

9- هل تساعد أفراد العائلة في تقنيات و برامج | دائما | | أحيانا | | أبدا | الحاسوب ؟