

كلية العلوم الإجتماعية و الإنسانية

قسم : علم النفس وعلوم التربية

شعبة علم النفس

تخصص: علم النفس العيادي

عنوان المذكرة:

السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي
الألعاب الالكترونية (من 6 الى 9 سنوات)

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي

تحت إشراف الأستاذة:

- د. بوكنوس عائشة

إعداد الطلبة:

عيش سارة

هبال شيماء

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة
ساعد وردية	استاذ بوفيسور (أ)	رئيسة
بوكنوس عائشة	استاذ دكتور (أ)	مشرفة
اشروف سليمة	استاذ بروفيسور (أ)	مناقشة

السنة الجامعية: 2025/2024



نموذج التصريح الشرفي الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث.

انا الممضي أسفله، السيد(ة).....
 الصفة: طالب، امثاذ، باحث.....
 طالبه.....

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية: 4.1.0.6.8.7.9.4.0..... والصادرة بتاريخ: 03.21.2024

المسجل (ة) بكلية / معهد علوم الانسانية والانسانية قسم علم النفس وعلوم التربية

والمكلف(ة) بإنجاز أعمال بحث (مذكرة، التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، اطروحة دكتوراه).


عنوانها: السورث العواني (ردى الطوال مستخدمى الألعاب الالكترونية) (من 6 الى 9)

_____ (مستقر)

تحت إشراف الأستاذ(ة): بوبكر يوسف ع. / رشة

أصـرـح بشـرفـي أنـيـألتـزم بمـراعـاة المـعـايـير العـلمـية والمـنـهـجـية الأخـلاقـيـات المـهـنيـة والـنزـاهـة الأكـادـيميـة

المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2025/06/03 توقيع المعني(ة) 

رأى هيئة مراقبة السرقة العلمية:

النسبة: 8,1 %

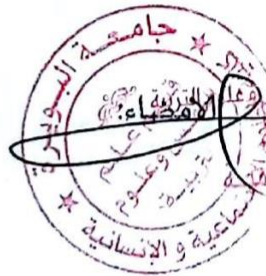




نموذج التصريح الشرفي الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث.

انا الممضي أسفله، السيد(ة).....
الحامل(ة) لبطاقة التعريف الوطنية: 413715801.....
المسجل(ة) بكلية / معهد علوم.....
والمكلف(ة) بإنجاز اعمال بحث (مذكرة، التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، اطروحة دكتوراه).
عنوانها:
تحت إشراف الأستاذ(ة):
أصبح بشرفي أنياألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية
المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.
التاريخ: 2025/06/03..... توقيع المعني(ة).....

رأي هيئة مراقبة السرقعة العلمية:



النسبة: 8,1 %

شكر وتقدير

نتقدم بخالص عبارات الشكر والتقدير إلى
أستاذتنا القديرة بوكنوس عائشة، على ما
قدمته لنا من دعم وتوجيه طيلة فترة
إنجاز هذه المذكرة.

لقد كانت لخبرتها وتوجيهاتها القيمة
الأثر الكبير في توضيح معالم هذا العمل
وتذليل الصعوبات التي واجهتنا أثناء
مراحل الدراسة.

فجزاها الله عنا كل خير، وبارك في علمها
وعملها

شيماء وسارة

اهداء

إلى من له الفضل الأول، والنعمة الكبرى، والحكمة التي لا تُجاري...
إلى ربي، يا من علمت قلبي الصبر، ونفخت فيه الأمل، وسخرت لي كل هؤلاء
الأحبة... لك الحمد حتى ترضى، ولك الحمد إذا رضيت، ولك الحمد بعد الرضا.
إلى من كانت جنتي على هذه الأرض...

إلى من احتضنت ضعفي، ومسحت دمعتي، وفرحت لفرحي قبل أن أفرح...
إلى أمي، يا نور العمر، يا أغلى ما أملك، كل ما أنا عليه اليوم هو بفضل دعواتك التي
رفعتني حين كنت أسقط، واحتوتني حين ضاق بي العالم.
إلى أبي، الرجل الذي علّمني أن العزة في الكرامة، وأن النجاح لا يُهدى بل يُنتزع بالكّد
والصبر... شكرًا لظهرتك الذي استندت عليه، وشكرًا لثقتك التي آمنت بي حتى في
صمتي

إلى سندي وقطعة من روحي... أخواتي سليمة، جميلة، حكيم، سيليا،
أنتم لحن الطمأنينة في حياتي، وشركاء الروح في كل لحظة.
وإلى البراءة التي تفتح من حولنا... صغیرتي نورسين وآية، يا نجومات المستقبل،
كبرتما في قلبي قبل أن تكبرا أمامي.

إلى من تقاسمت معي الحلم، التعب، الضحكة، وحتى الدموع...
شيماء، كنت الرفيقة التي خففت عني مشقة الطريق، وكنت دائمًا هناك، في كل
لحظة نحتاج فيها أن نشدّ أزر بعضنا... شكرًا لأنك كنت أكثر من زميلة، كنت أختًا في
طريق النور.

ولا أنسى الصحبة الجميلة التي خففت عني ثقل الأيام...
إكرام، وسام، صباح.

أنتن ذكريات لن تُنسى، وضحكاتكنّ ما زالت ترنّ في القلب كأجمل الألحان

سارة



ACKNOWLEDGMENT



This work is dedicated to the silent hours, the unseen struggles, and the quiet weight of solitude that accompanied me through this journey.

To my younger self.

To those I've lost among the way, mom and dad

To the memory of you (ادعولكما بالرحمة), your prayers continues to guide me in everything I do.


To my family, for being my strength when I needed it most.

And to all of my dearest friends, thank you for always being there for me

Thank you for walking this path with me.

To future me: may you always remember how far you've come, even when the path ahead feels unclear.

with much love,
cheym.



فهرس المحتويات

شكر وتقدير

اهداء

اهداء

فهرس المحتويات

مقدمة:.....ب

الفصل الاول: الاطار العام للدراسة

تمهيد: 7

الاشكالية: 8

الفرضيات: 11

اهمية الدراسة: 11

اهداف الدراسة: 12

تحديد المفاهيم والمصطلحات اجرائيا: 12

الدراسات السابقة: 14

التعقيب على الدراسات السابقة: 18

الفصل الثاني: السلوك العدواني

تمهيد: 22

23.....	مفهوم السلوك العدواني:
24.....	انواع السلوك العدواني:
26.....	أسباب العدوانية:
30.....	مظاهر العدوانية:
32.....	النظريات المفسرة للسلوك العدواني:
36.....	خلاصة الفصل:

الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية وأساسياتها

38.....	تمهيد:
40.....	(1). الألعاب الالكترونية:
41.....	(2) نشأة الألعاب الالكترونية:
42.....	(3) المراحل التطورية للألعاب الإلكترونية:
47.....	(4) انواع الألعاب الالكترونية:
54.....	(5) مجالات تشغيل الألعاب:
58.....	(6) مميزات الألعاب الالكترونية:
61.....	(7) تأثير الألعاب الالكترونية على طفل:
64.....	(8) الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية:
66.....	(9) كيفية حد الأسرة من التأثير السيء للألعاب الالكترونية على الأطفال :
69.....	خلاصة الفصل:

الفصل الرابع: الطفولة المتوسطة

71.....	تمهيد :
72.....	(1 مفهوم الطفولة المتوسطة:
73.....	(2)خصائص النمو في مرحلة الطفولة المتوسطة:
78.....	(3)مظاهر النمو في مرحلة طفولة المتوسطة:
84.....	(4 اهمية طفولة المتوسطة:
89.....	(5) مشكلات الطفولة المتوسطة:
94.....	(6)طرق الوقاية من مشكلات الطفولة :
101.....	خلاصة الفصل :

الفصل الخامس: الاجراءات المنهجية للدراسة :

103.....	تمهيد:
104.....	الدراسة الاستطلاعية:
104.....	المنهج المتبع في الدراسة:
105.....	مجموعة الدراسة:
105.....	مكان اجراء الدراسة:
106.....	الادوات المستخدمة في الدراسة:

الفصل السادس: عرض وتحليل ومناقشة النتائج

112.....	تمهيد:
113.....	عرض وتحليل نتائج الدراسة:
113.....	عرض وتحليل محتوى المقابلة (01):
116.....	عرض وتحليل محتوى المقابلة (02):
120.....	عرض وتحليل محتوى المقابلة (03):
122.....	عرض وتحليل محتوى المقابلة (04):
125.....	التحليل العام للحالات الاربعة:
126.....	مناقشة النتائج على ضوء الاهداف والدراسات السابقة:
128.....	خاتمة
133.....	قائمة المراجع

الملاحق

ملخص الدراسة:

باللغة العربية:

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على مدى معاناة الاطفال من السلوك العدوانى فى مرحلة الطفولة المتوسطة (من 6 إلى 9 سنوات) ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية. ولتحقيق أهداف الدراسة، تم الاعتماد على المنهج العيادى، واستخدام مقياس السلوك العدوانى لباص وبيرى (1992) كأداة رئيسية. أجريت الدراسة على مجموعة مكونة من أربع حالات، تتراوح أعمارهم بين 8 و9 سنوات، وجرى ذلك فى مدرسة ابتدائية "ولد أعمار مسعود".

وقد كشفت النتائج عن وجود مؤشرات واضحة على سلوكيات عدوانية لدى الأطفال، مرتبطة بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، حيث تمثلت فى سلوكيات لفظية وجسدية عدوانية تجاه الآخرين، مما يعكس تأثير هذه الألعاب على تفاعلهم النفسى والاجتماعى.

الكلمات المفتاحية: السلوك العدوانى، الطفولة المتوسطة، الألعاب الإلكترونية، مقياس باص وبيرى

1992.

باللغة الانجليزية:

This research aims to study aggressive behavior among children in middle childhood (ages 6 to 9) who use electronic games. To achieve the objectives of the study, a clinical method was adopted, and the Buss and Perry Aggression Questionnaire (1992) was used as the primary tool. The study was conducted on a sample of four cases, aged between 8 and 9 years, at the “Weld Amar Massoud” Primary School.

The results revealed clear Indicators of aggressive behaviors among the children we studied, and its associated with excessive use of electronic games. These behaviors were manifested in verbal and physical aggression toward others, reflecting the impact of such games on their psychological and social interactions.

Keywords: Aggressive behavior, middle childhood, electronic games, Buss and Perry scale.

مقدمة

مقدمة:

يشهد العالم المعاصر تحولات متسارعة شملت مختلف مناحي الحياة، بفعل الثورة الرقمية والانفجار المعلوماتي الذي غير أنماط العيش والتواصل، وفرض نمطًا ثقافيًا وتقنيًا جديدًا أضحى يؤثر بشكل عميق في المجتمع والفرد على حد سواء. ولم تكن مرحلة الطفولة بمنأى عن هذه التحولات، بل كانت من أكثر الفئات تفاعلاً وتأثرًا بها، حيث أصبحت الوسائط الرقمية من أبرز المؤثرات في حياة الأطفال اليومية، سواء في المنزل أو المدرسة أو حتى في أوقات الفراغ.

ومن بين أبرز مظاهر هذا التحول، بروز الألعاب الإلكترونية كأحد الوسائل الترفيهية الأكثر جذبًا للأطفال، بل تجاوزت كونها مجرد أدوات للتسلية لتصبح فضاءً يوميًا للتفاعل والاندماج العاطفي والسلوكي والمعرفي. ففي حين كان اللعب التقليدي للأطفال يقترن بالحركة الجماعية في الفضاءات المفتوحة، ويعزز قيم التعاون والمرح الجماعي، نجد أن اللعب الحديث قد انتقل إلى فضاءات مغلقة، يُمارس غالبًا بشكل فردي أمام شاشات الحواسيب أو الأجهزة الذكية، محدثًا بذلك قطيعة جزئية مع أنماط اللعب القديمة، ومؤسسًا لتجربة جديدة من التفاعل الافتراضي قد تحمل في طياتها آثارًا نفسية وسلوكية عميقة.

لقد غير هذا التحول الرقمي من مفهوم اللعب ذاته، إذ بات من المألوف أن نرى أطفالًا في سن مبكرة، بالكاد يتقنون التعبير الشفهي، وهم منغمسون لساعات طويلة في ألعاب إلكترونية ذات محتويات متنوعة، بعضها يعبر عن مغامرات خيالية، وبعضها الآخر يغلب عليه طابع الصراع والقوة. وهو ما دفع العديد من الباحثين والمختصين في مجالات علم النفس والتربية إلى طرح تساؤلات جوهرية حول مدى تأثير هذا النمط من الألعاب في النمو النفسي والاجتماعي للأطفال.

فالسلوك العدواني، الذي يُعد أحد المؤشرات السلوكية المقلقة في مرحلة الطفولة، أصبح مرتبطًا في كثير من الدراسات المعاصرة بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، خصوصًا تلك التي تحتوي على محتوى

عدواني، حيث يتم فيها تمجيد القوة كوسيلة للحل والانتصار، أن هذه الألعاب غالبًا ما تكافئ السلوك العدواني ضمن سياق اللعب، ما يجعل الطفل أكثر عرضة لتبني هذا النوع من التصرفات في مواقفه الحياتية الواقعية، إن التفاعل المتكرر مع مشاهد العنف داخل اللعبة، وتقمص أدوار البطولات العدوانية، قد يسهم بشكل مباشر في بناء تمثيلات معرفية وسلوكية لدى الطفل لتطبيع العنف وتجعله وسيلة مبررة لتحقيق الأهداف. ومن هنا تبرز أهمية التطرق إلى هذه الظاهرة بالدراسة والتحليل، لفهم دوافع الطفل النفسية والاجتماعية لاستخدام هذا النوع من الألعاب، وتأثير ذلك على سلوكه، خصوصًا السلوك العدواني، الذي يُعد من أبرز الإشكاليات التي تواجه المؤسسات التربوية والأسر في الوقت الراهن

إن الطفل في هذه المرحلة العمرية الحساسة، لا يمتلك بعد القدرة الكافية على التمييز بين الواقع والخيال، ولا يملك نضجًا إدراكيًا يمكنه من إدراك العواقب الاجتماعية لسلوكياته. ومع تكرار مشاهد العنف والتفاعل مع أدوار بطولية عدوانية، قد يبدأ في تشكيل تمثيلات ذهنية وسلوكية قائمة على نماذج العنف، مما يؤدي إلى ظهور أنماط من السلوك العدواني تتجلى في شكل نوبات غضب، عناد، إيذاء للآخرين، أو اضطراب في التفاعل الاجتماعي.

لقد أضحى هذا الانتشار بما يحمله من أبعاد نفسية واجتماعية وتربوية محل اهتمام بالغ في الأوساط الأكاديمية، خصوصًا في ظل ازدياد حالات العنف المدرسي، وتراجع دور الأسرة والمؤسسات التربوية في التحكم بالاستخدام الرقمي لدى الأطفال. ولذلك تبرز الحاجة إلى دراسات علمية معمقة تحلل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وظهور السلوكيات غير السوية والعدوانية بشكل خاص، بما يسمح بتقديم مقترحات واقعية للتدخل التربوي والوقائي.

وبهذا، فقد شهد مفهوم اللعب لدى الأطفال تغيرًا ملموسًا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدتها العالم، ففي حين ارتبط لعب الأطفال سابقًا بصيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في الهواء الطلق، جاءت الطفرة المعلوماتية

لُتُنتَجَ أجيالاً من ألعاب الفيديو التي باتت تحتل مكانة محورية في حياة الأطفال. وأصبح من الشائع أن يجلس الطفل ساعات طويلة أمام شاشة التلفاز أو الهاتف، وهو بملابس نومه، منشغلاً بتجربته التفاعلية مع لعبة قد يراها وسيلة للهروب من الواقع أو لتحقيق انتصارات وهمية تمنحه شعوراً بالقوة.

وهذا ما دفعنا لاختيار هذا الموضوع بالذات للدراسة. الملاحظة الميدانية التي تؤكد الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية في أوساط الأطفال، وتزايد اعتمادهم عليها لساعات طويلة في اليوم، مع ما يرافق ذلك من تغيرات واضحة في سلوكهم داخل المحيط العائلي والمدرسي. وانطلاقاً من هذه الظاهرة المتنامية، تبرز الحاجة الملحة لفهم الأسباب الكامنة وراء هذا الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية بين الأطفال، والتعرف على الدوافع النفسية والاجتماعية التي تجعل الطفل يُقبل على هذه الألعاب بشكل متزايد.

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الأسباب التي تجذب الاطفال لهذه الألعاب الإلكترونية، سواء من حيث التصميم، أو المحتوى، أو طبيعة التفاعل الذي تتيحه، والوقوف على الإشباعات النفسية والعاطفية التي يحققها الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب، مثل الشعور بالإنجاز، الهروب من الواقع، أو تعزيز الثقة بالنفس.

دراسة الأثر السلوكي لهذه الألعاب على الطفل، خاصة الجانب السلبي الذي قد ينعكس على سلوكه، كالعزلة الاجتماعية، الادمان او العدوان.

ويُنْتَظَر من خلال هذه المعالجة تسليط الضوء على أبعاد الظاهرة بشكل علمي وتربوي، بما يساهم في توجيه استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية نحو المسار الإيجابي وتعزيز الوعي لدى الأسر والمربين.

وقد تم تقسيم الدراسة إلى إطار منهجي وإطار نظري، وجانب ميداني نلخص محتواه كالآتي:

يتناول الإطار المنهجي للدراسة: إشكالية البحث، وفرضيات الدراسة، وأهداف الدراسة، وأهمية الدراسة، إلى جانب تحديد المفاهيم الأساسية، بالإضافة إلى عرض الدراسات السابقة والتعقيب عليها ومناقشتها نقدياً بما يخدم الخلفية النظرية للبحث ويبرز التميز العلمي لهذه الدراسة مقارنة بما سبقها.

أما الإطار النظري فقد ضم ثلاثة فصول رئيسية:

الفصل الأول: تناول السلوك العدواني، حيث تم التطرق إلى مفهومه، والنظريات المفسرة له، وأنواعه، وأسبابه، إضافة إلى أبرز مظاهره.

الفصل الثاني: جاء بعنوان الألعاب الإلكترونية، وتناول ماهيتها، ونشأتها، وأنواعها، وخصائصها، وأهميتها، وعلاقة الطفل بها، فضلاً عن تأثيراتها المحتملة على سلوك الأطفال وطرق الحد من آثارها السلبية عبر التوجيه الأسري والتربوي.

الفصل الثالث: خصص لمرحلة الطفولة المتوسطة، حيث تم التطرق إلى مفهوم هذه المرحلة، وخصائصها، ومظاهر النمو خلالها، وأهميتها، والمشكلات المرتبطة بها، وسبل الوقاية منها.

وأخيراً، جاء الإطار التطبيقي للدراسة متضمناً: الدراسة الاستطلاعية، المنهج المتبع، خصائص مجموعة الدراسة، مكان وزمان إجراء الدراسة، الأدوات المستخدمة التي تتمثل في المقابلة نصف الموجهة، ومقياس السلوك العدواني لباص وبيري

الفصل الاول: الاطار العام للدراسة

تمهيد:

شهدت السنوات الأخيرة تزايداً ملحوظاً في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث أصبحت وسيلة ترفيهية أساسية في حياتهم اليومية. وقد أثار هذا الموضوع اهتمام الباحثين والمختصين في كل المجالان وخاصة علم النفس، نظراً لما قد تحمله بعض أنواع هذه الألعاب، لا سيما تلك التي تتضمن محتوى عنيفاً، من تأثيرات محتملة على سلوك الأطفال وتفاعلاتهم الاجتماعية. ومن هنا، برزت تساؤلات حول ما إذا كان لهذا النوع من الألعاب دور في تنمية أو تعزيز سلوكيات عدوانية لدى الطفل، الأمر الذي يستدعي دراسة هذه الظاهرة بشكل أعمق، في محاولة لفهم طبيعة العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال، دون الجزم المسبق بوجود ارتباط مباشر أو مؤكد بين الطرفين.

الإشكالية:

يُعد القرن الحادي والعشرون عصر السرعة والتطور الشامل في مختلف جوانب الحياة، سواء كانت اجتماعية، ثقافية أو تكنولوجية. بحيث أدّى دخول التكنولوجيا إلى حياة الإنسان إلى تغيّر جذري في العديد من المفاهيم والعادات، وساهم في بروز وسائل إعلامية واختراعات جديدة سهّلت الحياة اليومية ووفرت سبلاً متنوعة للراحة والمتعة.

ومن بين أبرز هذه الابتكارات التي جاءت بها الثورة التكنولوجية، تبرز الألعاب الإلكترونية كشكل حديث من أشكال الترفيه، وأحد أبرز مظاهر الثقافة الرقمية المعاصرة التي غزت المجتمعات باختلاف خلفياتها وثقافتها.

نجد الألعاب الإلكترونية كشكل جديد من اشكال اللعب المختلفة، والتي شهدت تطوراً ملحوظاً من حيث التصميم والمحتوى، حتى انها تطورت لدرجة انها أصبحت تحاكي الواقع بشكل كبير، مما زاد من انتشارها وجاذبيتها عند كل الافراد باختلاف اعمارهم والاطفال بشكل خاص وذلك لانجذابهم للمحتوى المشوق والممتع فيها. بالرغم من كون هذه الألعاب وسيلة ترفيهية بالأساس، إلا أن تأثيرها الواسع يتطلب وعياً باستخدامها، وتوجيهاً مستمراً وجادا نحو الاستفادة الإيجابية منها وتجنب آثارها السلبية. (دويس و فرقاني، 2022، ص. 41) ويرى المختصون أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات مختلفة على ذهن المستخدم، لأنها تركز على الأصوات العالية والضجة والضوضاء، خاصة عند الاطفال، ويكمن هذا التأثير فيه تغيرات في سلوكهم ونموهم العقلي وصحتهم الجسدية والنفسية

وخاصة عند الاطفال فسلوك الطفل ونموه العقلي وصحته الجسدية لانها تترك تأثير على تصرفاته وشخصيته وقد أجرت اليابان على سبيل المثال تغيرا جذريا في التربية المدرسية وحتى المنزلية للحفاظ على الأطفال من خطر هذه الألعاب وتأثيرها على نموهم الذهني وهذا ما اعترض عليه أصحاب شركات هذه الألعاب

بسبب تعرضهم للخسائر المادية ولكن اليابان أرادت أن تحافظ على الأطفال أهم من المادة لأنهم هم المستقبل. (الزيودي، 2015، ص. 02) وجاءت بعض الدراسات حول ما إذا كانت ألعاب الفيديو العنيفة تُسبب التبدل العاطفي أو تُعزز السلوك العدواني. كدراسة قامت للبحث عن التأثيرات طويلة المدى للعب ألعاب الفيديو العنيفة، والتي نُشرت في مجلة "Molecular Psychiatry" عام 2017، وجد أنه لا يوجد ارتباط بين مجموعة متنوعة من الألعاب العنيفة والسلوك العدواني. (kuhn, kogler and others..., 2018, p.04)

اما دراسات اخرى فقد اكدت وجود علاقة بين الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني مثل دراسة برتيمه سميحة (2017) والتي توصلت الى ان بعض الحالات قاموا باستخدام القوة الجسدية والسب والشتم اتجاه الآخرين محاكاة لما شاهدوه في الالعاب. (برتيمه، 2017، ص. 90)

ان الإنسان يلجأ إلى الترفيه حتى يخفف من الضغوطات ومشاكل الحياة، أما الطفل وبطبيعته البريئة هو أكثر الأفراد بحثاً عن الترفيه واللعب، بحيث يعتبر في مرحلة الطفولة أكثر أنشطة الطفل ممارسة للعب، وهو وسيلة يتعلم بها مهارات جديدة باعتباره أحد المحركات الأساسية التي تدفعه بقوة لاكتساب معارف وخبرات جديدة، لذلك هو أسلوب لتطوير شخصيته وإعداده للحياة المستقبلية. (العناني، 2014، ص. 28).

فبدل أن يخرج ويمارس اللعب مع أصدقائه، اليوم صار يستخدم الألعاب وهو جالس بالبيت وأصبحت الألعاب الإلكترونية أحد أعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل البيت وأينما يتواجد عبر التلفزيون والحاسوب والأنترنت والهاتف المحمول، وكذلك أصبحت ترافقه خارج البيت من خلال قاعة البلاي ستيشن PlayStation ومقاهي الأنترنت. (نفس المرجع السابق، ص. 16)

تُعَدّ مرحلة الطفولة من أكثر المراحل النمائية أهمية وحساسية في حياة الإنسان، إذ تشهد هذه الفترة العديد من التغيرات النفسية، السلوكية، الجسدية والاجتماعية، والتي تُساهم في بناء شخصية الطفل وتوجيهه نحو النضج. ويُنظر إلى الطفل على أنه انعكاس مرآة للبيئة التي ينشأ فيها، والظروف التي يعيشها، بالإضافة

إلى الخبرات المتراكمة التي يكتسبها منذ ولادته، مما يجعل لكل طفل طابعاً سلوكياً خاصاً. غير أن هذه التغيرات والتجارب قد تفرز لدى بعض الأطفال مشكلات سلوكية نتيجة عدم التكيف مع المحيط، ويُعدّ السلوك العدواني من أبرز هذه المشكلات وأكثرها شيوعاً (بوالروايح وصلاب، 2014، ص. 149). وفي هذا السياق، برزت الألعاب الإلكترونية كأحد العوامل المؤثرة في سلوكيات الأطفال، بحيث أشارت العديد من الدراسات إلى وجود علاقة بين استخدام هذه الألعاب، خصوصاً تلك التي تتسم بالعنف، وظهور أنماط سلوكية عدوانية لدى الأطفال. فالتعرض المستمر لمشاهد العنف والمنافسة الحادة داخل هذه الألعاب قد يؤدي إلى تقليد السلوك العدواني، أو اعتياده كوسيلة للتعبير أو التفاعل (قطش، 2023، ص. 519).

مثل دراسة (Gentile and lynch 2004) التي وجدت هذه الدراسة أن الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة بشكل متكرر يظهرون مستويات أعلى من العدوانية في سلوكهم اليومي مقارنة بأقرانهم الذين لا يمارسون هذا النوع من الألعاب. (Gentile, Lynch and others, 2004, p. 5-22)

وكذلك دراسة Anderson 2010 التي قامت بتحليل شمولي لعدد من الدراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني، وتوصلوا إلى أن التعرض المستمر لمحتوى عنيف في الألعاب يزيد من السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين. (Anderson, A shibuya and others, 2010, p. 151-)

(173)

وكذلك توصلت دراسة سارة سعود الحربي (2023) إلى أن الألعاب الإلكترونية، خاصة العنيفة منها، تؤثر بشكل ملحوظ في سلوك الأطفال، حيث لاحظ أولياء الأمور ارتفاعاً في السلوك العدواني والانفعالات السلبية لدى أبنائهم بعد استخدامهم المفرط لهذه الألعاب. كما أشارت الدراسة إلى وجود علاقة طردية بين مدة استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجة العنف السلوكي الظاهر لدى الأطفال. (الحربي، 2023، ص. 86)

وانطلاقاً من هذه المعطيات المتعددة والمتباينة، تبرز الحاجة الملحة إلى دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني عند الأطفال دراسة علمية معمقة، تأخذ بعين الاعتبار مختلف الجوانب النفسية والتربوية والاجتماعية لهذه الظاهرة، وتستند إلى المعطيات الميدانية والنتائج التجريبية لفهم مدى تأثير هذا النوع من الترفيه الرقمي على بناء شخصية الطفل وتفاعله مع محيطه. ومما سبق ذكره يمكننا طرح التساؤلات الآتية:

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الاطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة ؟

الفرضيات:

- تؤثر الألعاب الالكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الاطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة للفترة العمرية (6 الى 9 سنوات).

اهمية الدراسة:

تتبع أهمية اختيار موضوع "السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية" من الانتشار الذي تشهده هذه الألعاب في المجتمع، وتأثيرها المتزايد على سلوك الأطفال. فقد أصبحت جزءاً أساسياً من حياتهم اليومية، مما يستدعي دراسة تأثيرها على نموهم النفسي والاجتماعي، خاصةً فيما يتعلق بظهور سلوكيات عدوانية قد تؤثر سلباً على علاقاتهم وتفاعلهم مع الآخرين، وكذا صحتهم النفسية والجسدية والعقلية.

كما تساهم دراسة هذه الظاهرة في تعميق فهمنا لتأثيراتها السلبية على سلوك الأطفال، وتمكننا من البحث عن أساليب فعّالة للحد من مخاطرها والسيطرة عليها.

ويهدف الموضوع أيضًا إلى توعية الأسر الجزائرية بمخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المحتملة على سلوكيات أطفالهم.

اهداف الدراسة:

انطلاقًا من التساؤلات المطروحة سابقًا، يمكن تحديد مجموعة من الأهداف التي نسعى إلى تحقيقها من خلال هذه الدراسة، والتي تشمل ما يلي:

الكشف عن مدى تأثير الألعاب الالكترونية على الاطفال للفئة العمرية (6 الى 9 سنوات) في ظهور السلوك العدواني.

تحديد المفاهيم والمصطلحات اجرائيا:

مفهوم السلوك العدواني:

مفهوم العدوان:

لغة: الظلم وتجاوز الحد.

اصطلاحا:

عرف علماء السلوك العدوان بتعريفات عدة خلاصتها:

(أن العدوانَ سلوك عمدي بقصد إيذاء الغي أو الإضرار بهم، ويأخذ صُورًا وأشكالًا متعدّدة، منها العدوان البدني واللفظي).

وقيل أيضا: إنه (شعور داخلي بالغضب والاستياء، ويُعبّر عنه ظاهريا في صورة فعل أو سلوك يُقر به شخص أو جماعة بقصد إيقاع الأذى لشخص، ويأخذ صُورَ العنفِ الجسدي المتمثلا في: (الضرب،

والتشاجر، كما يتخذ صور التدمير وإتلاف الأشياء)، والغدوان اللفظي متمثلاً في: (الكيد، والتشهير، والفتنة، والتهديد، والغمز، واللمز، والنكتة اللاذعة، والإيذاء النفسي). (العقاد، 2015، ص. 97-99)

اجرائيا: هي الدرجة التي يتحصل عليها المبحوث من خلال تطبيقنا لمقياس السلوك العدواني لباص ومارك بيرى (1992).

مفهوم الالعاب الالكترونية:

تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني معين؛ كأجهزة الحاسوب، الهواتف الذكية، والتلفاز، كما يمكن تشغيلها من خلال الشبكات المعتمدة على وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمستخدمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين. (زقيبة، 2021)

اجرائيا: الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تُمارس عبر أجهزة بهدف التسلية.

مفهوم الطفل:

لغة: طفل بكسر الطاء وتسكين الفاء، كلمة مفرد جمعها أطفال، وهي الجزء من الشيء، والمولود ما دام ناعماً دون البلوغ، والطفل أول الشيء، والطفل أول حياة المولود حتى بلوغه، ويطلق للذكر والأنثى.

اصطلاحا: هي المرحلة العمرية الأولى من حياة الإنسان والتي تبدأ بالولادة، وقد عبرت آيات القرآن الكريم عن هذه المرحلة لتضع مفهوماً خاصاً لمعنى الطفل، وهو كما جاء في قوله تعالى: (ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلاً)، إذ تتسم هذه المرحلة المبكرة من عمر الإنسان باعتماده على البيئة المحيطة به كوالدين والأشقاء بصورة شبه كلية، وتستمر هذه الحالة حتى سن البلوغ.

يُطلق مصطلح الطفل بناءً على قاموس أكسفورد على المولود البشري حديث الولادة حتى يبلغ سنّ الرشد، وينطبق ذلك على الذكر والأنثى، وتُدعى المرحلة التي يعيشها الطفل مرحلة الطفولة. (جابر، 2021)

اجرائيا: الطفل الذي يتراوح عمره من 6 الى 9 سنوات، ويقوم باستخدام الالعاب الالكترونية

الدراسات السابقة:

الدراسات باللغة العربية:

دراسة القرني بن مرعي (2021):

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومستوى العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين والاطفال، إلى جانب التعرف على الفروق في هذه المتغيرات تبعاً لمستوى الممارسة (مرتفع أو منخفض)، واختلاف الجنس، والمرحلة الدراسية، ونوع اللعبة. تكونت عينة الدراسة من 1349 طالباً وطالبة من المرحلتين الابتدائية والمتوسطة بمدينة جدة. ولجمع البيانات، أعد الباحث استبانة بالإضافة إلى استخدام مقياس من إعداد آمال باظة تم التحقق من صدقه. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي، مع توظيف أدوات إحصائية وتحليل التباين. وقد أظهرت النتائج وجود علاقة دالة إحصائياً بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة من جهة، والعدائية والسلوك العدواني من جهة أخرى. كما كشفت عن فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني بين منخفضي الممارسة تعود لصالح الذكور، في حين لم تظهر فروق بين مرتفعي الممارسة باختلاف الجنس. ولم تسفر النتائج عن فروق ذات دلالة إحصائية باختلاف المرحلة الدراسية. أما بالنسبة لنوع اللعبة، فقد تبين وجود فروق لصالح لاعبي لعبة "بجي Pubg". وأخيراً، أظهرت النتائج أن المستخدمين ذوي الممارسة المرتفعة للألعاب الإلكترونية العنيفة

سجلوا مستويات أعلى من العدائية والسلوك العدواني مقارنة بمنخفضي الممارسة، وذلك بغض النظر عن الجنس أو المرحلة الدراسية أو نوع اللعبة. (القرني، 2021، ص. 327-357)

دراسة سعود الحربي (2023):

في هذه الدراسة تحت عنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور"، سعت الباحثة إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، تمثلت في: التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال، مدى تقبل الأطفال للمشاهد العنيفة نتيجة تعرضهم المتكرر لمثل هذه الألعاب، وكذلك استكشاف الدور الذي يجب أن يقوم به أولياء الأمور في حماية أبنائهم من الآثار السلبية المرتبطة بهذه الألعاب.

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي، لجمع البيانات من خلال أداة متمثلة في استبانة صممتها خصيصاً لهذا الغرض، واحتوت على (20) فقرة موزعة على محورين أساسيين: الأول يتعلق بقياس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال، والثاني يقيس دور أولياء الأمور في الوقاية من هذا التأثير. وقد تم تطبيق هذه الاستبانة على عينة عشوائية مكونة من (208) من أولياء الأمور المقيمين في محافظة الأحساء.

أما عن نتائج الدراسة، فقد أظهرت أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال جاءت متوسطة، مما يدل على وجود ارتباط نسبي بين ممارسة الأطفال للألعاب العنيفة وظهور سلوكيات عدوانية لديهم. في المقابل، أظهرت النتائج أن تقييم أولياء الأمور لدورهم في التوجيه والرقابة على استخدام الألعاب الإلكترونية جاء مرتفعاً، وهو ما يعكس وعياً لدى شريحة من أولياء الأمور بأهمية تدخلهم وتوجيههم لأبنائهم في هذا المجال. (الحربي، 2023)

الدراسات باللغة الاجنبية:

دراسة Gentile وزملائه (2004):

سعى Gentile وزملاؤه إلى فحص العلاقة بين عادات استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة ومستوى السلوك العدواني لدى الاطفال والمراهقين. اعتمد الباحثون على المنهج الكمي، مستخدمين الاستبيانات الذاتية كأداة رئيسية لجمع البيانات من عينة مكونة من 430 تلميذ. وقد شملت الاستبيانات مجموعة من المحاور، أبرزها: عدد ساعات اللعب اليومي، نوع الألعاب المفضلة، ومقياس العداء المعتمد على مقياس Cook and Medley Hostility Scale، بالإضافة إلى أسئلة تقيس مدى التورط في سلوكيات عدوانية مثل المشاجرات الجسدية والنزاعات اللفظية. كما تضمن الاستبيان مؤشرات عن الأداء الأكاديمي عبر تقارير ذاتية حول الدرجات والتحصيل الدراسي.

أظهرت النتائج ان الاطفال المشاركين كانوا يقضون بمعدل 9 ساعات اسبوعيا في لعب العاب الفيديو، مع تفضيل ملحوظ للألعاب ذات الطابع العنيف لدى نسبة كبيرة منهم. كما وجود ارتباط دالّ إحصائياً بين ارتفاع معدل استخدام الألعاب العنيفة وازدياد السلوكيات العدوانية، إضافة إلى انخفاض ملحوظ في الأداء الأكاديمي. وقد ظل هذا الارتباط قائماً حتى بعد التحكم في متغيرات ديموغرافية مثل الجنس ومستوى العداء الشخصي، مما يدعم فرضية التأثير السلبي للألعاب العنيفة على النواحي السلوكية والتعليمية للتلاميذ.

(Gentile and others, 2004)

دراسة أندرسون وآخرين (2010-2016):

أجرى كريغ أ. أندرسون (Craig A. Anderson) وعدد من الباحثين دراسة شاملة نُشرت في إطار تقرير تقني لصالح الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) بعنوان:

"Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature"

وذلك بهدف تقييم الأدلة العلمية المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني.

هدفت هذه الدراسة إلى تحليل الدراسات العلمية الموجودة حول العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو العنيفة وبين أنماط العدوان والسلوكيات المعادية للمجتمع.

تقديم توصيات مبنية على الأدلة للآباء، والمعلمين.

التحقق مما إذا كانت هناك صلة مباشرة بين ممارسة هذه الألعاب وارتكاب أعمال عنف إجرامية أو سلوكيات ضارة اجتماعيًا.

استخدمت الدراسة المنهج التحليلي النقدي (Meta-Analysis & Systematic Review) لتحليل أكثر من 170 دراسة منشورة بين عامي 2005 و2013.

شملت الدراسات التي تم تحليلها تجارب مخبرية، ودراسات طولية، إضافة إلى بحوث تجريبية من مختلف الثقافات الاجتماعية.

اعتمدت الدراسة على مراجعة منهجية لمتغيرات مثل: العدوان اللفظي، العدوان الجسدي، التفكير العدواني، انخفاض التعاطف والتفاعل الاجتماعي.

توصلت هذه الدراسة الى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام ألعاب الفيديو العنيفة وارتفاع مستوى السلوك والتفكير العدواني لدى اللاعبين.

رصدت الدراسة أيضًا انخفاضًا في التعاطف والسلوكيات الاجتماعية الإيجابية لدى الأفراد الذين ينخرطون لفترات طويلة في هذه الألعاب.

لم تجد الدراسة دليلًا كافيًا يؤكد أن الألعاب العنيفة تؤدي إلى سلوكيات إجرامية أو جرائم عنف خطيرة.

أشارت النتائج إلى أن التأثيرات موجودة لكنها محدودة في الحجم، وتتأثر بعوامل متعددة مثل: العمر، الجنس، البيئة الاجتماعية، ومدى الانخراط في اللعبة. (Anderson and others, 2010, p. 151-173)

التعقيب على الدراسات السابقة:

بناءً على تحليل الدراسات السابقة، يمكننا التعقيب على ما ورد فيها من حيث اهداف الدراسة، المنهجية والعينة وأدوات البحث المستعملة لجمع المعلومات ونتائج الدراسة كما يلي:

أولاً: من حيث الاتفاق أو الاختلاف في إبراز العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني:

اتفقت معظم الدراسات السابقة، سواء العربية أو الأجنبية، على وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني، مثل دراسة القرني (2021)، الحربي (2023)، Gentile وآخرين (2004)، وأندرسون وزملائه (2010-2016). وقد دعمت هذه الدراسات الفرضية القائلة بأن الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة للفئة العمرية (6 الى 9 سنوات) يعانون من السلوك العدواني.

التعرض المتكرر لمشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية يسهم في تعزيز التفكير والسلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين. باستثناء دراسة الحربي (2023) التي أشارت إلى أن التأثير جاء بدرجة "متوسطة"، مما قد يشير إلى أن التقييم جاء من منظور أولياء الأمور، وقد لا يعكس بدقة مستوى التأثير الفعلي كما يعيشه الأطفال أنفسهم.

ثانياً: من حيث المنهج المستخدم، إذ اعتمدت:

دراسة القرني (2021) على المنهج الوصفي الارتباطي.

دراسة الحربي (2023) على المنهج الوصفي المسحي.

دراسة Gentile وزملائه (2004) على المنهج الكمي.

دراسة أندرسون وآخرين (2010-2016) على المنهج التحليلي النقدي.

بينما في بحثنا، سيتم اعتماد المنهج العيادي الذي يُمكننا من دراسة الحالات بصورة أكثر تعمقاً وفهم الديناميات النفسية المرتبطة بالسلوك العدواني لدى الأطفال، وهو ما يميزنا عن الدراسات التي ركزت على التحليل الكمي أو الوصفي..

ثالثاً: من حيث مجموعة البحث:

في بحثنا، استُهدفت فئة الأطفال من سن 6 إلى 9 سنوات، وهي فئة عمرية حرجة وحساسة من حيث تكوين السلوك والتأثر بالمؤثرات الخارجية.

بينما نلاحظ أن بعض الدراسات مثل دراسة القرني (2021) وGentile (2004) تناولت الأطفال والمراهقين معاً، وهو ما قد يؤدي إلى تباين في النتائج بسبب الفروقات التطورية بين الفئتين.

أما دراسة الحربي (2023)، فقد استهدفت أولياء الأمور بدلاً من الأطفال أنفسهم، مما قد يؤدي إلى نتائج غير مباشرة أو قائمة على التقدير الذاتي للطفل من منظور الوالدين.

رابعاً: أدوات البحث:

في دراستنا، سنستخدم المقابلة نصف الموجهة ومقياس العدوانية، مما يتيح جمع بيانات أكثر عمقاً من الطفل نفسه، مع مرونة في التقصي النفسي والانفعالي.

في المقابل، اعتمدت معظم الدراسات الأخرى على الاستبانات فقط، مثل دراستي القرني والحربي، ودراسة

Gentile.

أما دراسة أندرسون **Anderson**، فاعتمدت على تحليل نتائج عدد كبير من الدراسات السابقة، دون استخدام أدوات جمع بيانات مباشرة.

خامسًا: من حيث النتائج: رغم اختلاف الفئات العمرية وأدوات البحث، اتفقنا مع أغلب الدراسات في فرضية العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني، إلا أن نتائجنا قد تختلف أو لا تختلف مع هذه الدراسات السابقة، وذلك ماسيتم التعرف عليه من خلال اجراء هذه الدراسة.

يظهر من تحليل هذه الدراسات أن هناك شبه إجماع علمي حول وجود تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية والعنفية منها بشكل خاص على الأطفال، ولكن تتميز دراستنا في الفئة العمرية المدروسة، واستخدام المنهج العيادي وأدوات البحث مع الحالات (المقابلة نصف الموجهة، ومقياس السلوك العدواني) ما يسمح بفهم أعمق للعلاقة النفسية والسلوكية بين الطفل وهذه الألعاب.

الفصل الثاني: السلوك العدواني

تمهيد:

يُعتبر السلوك العدواني من الظواهر النفسية والاجتماعية التي تؤثر على الأفراد والمجتمعات، حيث يتمثل في أشكال مختلفة مثل العدوان الجسدي، العدوان اللفظي، اتجاه النفس والآخرين. يرتبط هذا السلوك بعدة اسباب، منها التنشئة الاجتماعية، الضغوط النفسية، والاضطرابات السلوكية، كما يمكن أن يكون رد فعل على مشاعر الغضب، الإحباط، أو الشعور بالظلم، كما من الجدير بالذكر أن هذا السلوك لا يرتبط فقط بالأفراد، بل يمكن أن يظهر في البيئات الجماعية مثل أماكن العمل أو المؤسسات التعليمية، مما يؤثر على العلاقات الاجتماعية والاستقرار العام.

لمواجهة هذه الظاهرة، لا بد من فهم عواملها النفسية والاجتماعية، والعمل على تطوير استراتيجيات للحد منها، مثل تعزيز ثقافة الحوار، تعليم مهارات ضبط النفس، وتوفير بيئات داعمة تساهم في تخفيف الضغوط النفسية التي قد تؤدي إلى التصرف بعدوانية.

مفهوم السلوك العدواني:

نظراً لتعقيد السلوك العدواني وتعدد أسبابه، بالإضافة إلى اهتمام العديد من العلوم بدراسته، مثل علم النفس وعلم الاجتماع، فقد ظهرت تعريفات متعددة لهذا المفهوم. وفيما يلي بعض التعريفات التي تناولته:

محي الدين أحمد حسين (1987): يُعرّف العدوان بأنه أي سلوك متعمد يلحق الأذى بالطفل نفسه أو بالآخرين، سواء كان هذا الأذى بدنياً أو نفسياً، مباشراً أو غير مباشر، صريحاً أو لا. كما يشمل العدوان أيضاً أي اعتداء متعمد على الممتلكات، سواء كانت شخصية للفرد نفسه أو مملوكة للآخرين.

نبيل حافظ ونادر قاسم (1993): يُعرف السلوك العدواني بأنه تصرف يتسم بالقصدية أو النية، يقوم به الفرد عند تعرضه لمواقف محبطة تعيق إشباع دوافعه أو تحقيق رغباته، سواء كانت هذه الرغبات مشروعة أو غير مشروعة. في هذه الحالات، يشعر الفرد بالغضب وعدم الاتزان، مما يدفعه إلى سلوكيات تسبب الأذى لنفسه أو للآخرين، بهدف تخفيف الشعور بالألم الناتج عن الإحباط والمساهمة في إشباع دوافعه، مما يعيد إليه الشعور بالراحة والتوازن النفسي.

حسين فايد (2001): يرى أن السلوك العدواني هو تصرف يتسم بالأذى، أو التدمير، أو الهدم، سواء كان موجهاً نحو الآخر أو الذات، ويتمثل في أنواع مختلفة مثل العدوان الجسدي أو اللفظي.

بناءً على هذه التعريفات، يمكن اعتبار العدوان سلوكاً عدائياً أو تدميراً قد يكون جسدياً أو لفظياً، ويظهر في أفعال عدوانية موجهة نحو البيئة، أو الأفراد الآخرين، أو حتى الذات" (اللافي، 2013، ص. 138).

انواع السلوك العدواني:

يمكن تصنيف السلوك العدواني لدى الأطفال إلى عدة أشكال مختلفة وفقاً لأساليب التعبير عنه والأسباب الكامنة وراءه:

العدوان اللفظي:

يبدأ هذا النوع من العدوان بالظهور عندما يكتسب الطفل القدرة على الكلام، حيث يعبر عن العنف من خلال الصياح، التلفظ بالكلمات البذيئة، استخدام الشتائم، التنازب بالألقاب، والسخرية من الآخرين عبر وصفهم بصفات سيئة أو التقليل من شأنهم. كما قد يستخدم الأطفال الكلمات التهديدية لإثارة الخوف أو فرض السيطرة على الآخرين.

العدوان التعبيري:

يتمثل هذا النوع من العدوان في استخدام الأطفال للإشارات والتعبيرات الجسدية بدلاً من الكلمات، مثل إخراج اللسان، تحريك قبضة اليد على اليد الأخرى كإشارة للتهديد، البصاق، أو حتى تعابير الوجه التي تدل على التحدي أو الاستفزاز.

العدوان الجسدي:

يأخذ هذا النوع شكل اعتداء جسدي مباشر، حيث يستخدم الطفل قوته البدنية أو أطرافه لمهاجمة الآخرين. وقد يشمل ذلك الدفع، الضرب، العض، الركل، الخدش، شد الشعر، أو حتى استخدام الأدوات لإيذاء الآخرين. في بعض الحالات، يكون الطفل مدفوعاً بغريزة التفوق الجسدي أو الرغبة في فرض الهيمنة.

عدوان المنافسة:

يحدث هذا النوع من العدوان نتيجة المنافسة بين الأطفال أثناء اللعب، الدراسة، أو التفاعل الاجتماعي، حيث يؤدي التنافس على الألعاب أو التفوق الدراسي أو حتى جذب الانتباه إلى تصرفات عدوانية مؤقتة. وغالبًا ما يكون هذا العدوان غير دائم، إذ يهدأ الأطفال بسرعة بعد الخلاف ويعودون إلى التفاعل الطبيعي.

العدوان المباشر:

هو العدوان الذي يوجهه الطفل مباشرةً إلى الشخص الذي تسبب في إحباطه، سواءً باستخدام القوة البدنية أو التعبيرات اللفظية الجارحة. وغالبًا ما يكون هذا النوع نتيجة غضب فوري، حيث يسعى الطفل إلى التنفيس عن مشاعره بشكل مباشر تجاه الشخص الذي يعتبره مسؤولاً عن إحباطه.

العدوان غير المباشر:

يحدث هذا النوع عندما لا يتمكن الطفل من مواجهة مصدر الإحباط بشكل مباشر، إما خوفًا من العقاب أو بسبب شعوره بعدم القدرة على المواجهة. في هذه الحالة، يقوم الطفل بتوجيه عدوانه إلى شخص آخر أو إلى ممتلكات معينة كتحطيم ألعابه، تمزيق كتبه، أو إيذاء حيوان أليف.

العدوان نحو الذات:

في بعض الحالات، قد يعبر الأطفال المضطربون سلوكيًا عن العدوان بطريقة موجهة ضد أنفسهم، مما يؤدي إلى إيذاء النفس عمدًا. قد يظهر هذا في سلوكيات مثل تمزيق الملابس أو الكتب، ضرب الرأس بالحائط، شد الشعر بقوة، عض الأصابع، جرح الجلد بالأظافر، أو حتى تعريض الجسد للحروق باستخدام النار أو السجائر. هذا النوع من العدوان غالبًا ما يرتبط بمشكلات نفسية أعمق مثل القلق، الاكتئاب، أو الاضطرابات العاطفية.

العدوان العشوائي:

في بعض الأحيان، يكون العدوان غير موجه إلى هدف معين، بل يكون سلوكًا فوضويًا دون أسباب واضحة. الطفل الذي يعاني من هذا النوع قد يتصرف بعدوانية تجاه أي شخص يمر أمامه، يعتدي على الآخرين دون سبب واضح، أو يمارس العنف بطريقة غير متوقعة. هذا النوع من العدوان قد يكون مرتبطًا باضطرابات سلوكية مثل اضطراب الشخصية المعادية للمجتمع (السيكوباتية)، حيث لا يشعر الطفل بالندم أو الذنب تجاه تصرفاته العدوانية.

السلوك العدواني لدى الأطفال ليس سلوكًا ثابتًا أو فطريًا بالكامل، بل هو مزيج من العوامل البيئية، النفسية، والاجتماعية. كلما تم فهم أسبابه بشكل أعمق، زادت القدرة على توجيه الأطفال نحو سلوكيات أكثر إيجابية وتجنب التصعيد إلى أنماط عدوانية خطيرة في المستقبل. (الشربيني، 2008، ص. 75)

وبذلك نكون قد تعرفنا على أبرز أنواع السلوك العدواني التي قد تظهر في سلوك الأفراد، والتي تختلف في شدتها واسلوب تعبيرها. ان فهم هذه الانواع يساهم في التعامل معها بوعي، ويساعد في اتخاذ خطوات فعالة للحد من اثارها السلبية على الفرد والمجتمع.

أسباب العدوانية:

تتعدد أسباب العدوانية نتيجة لتداخل العديد من العوامل الداخلية والخارجية، مما يجعل من الصعب حصرها في سبب واحد. فهي ظاهرة نفسية واجتماعية تنجم عن عوامل وراثية، فسيولوجية، نفسية، أسرية، اجتماعية واقتصادية، تؤثر جميعها على السلوك العدواني للفرد.

الأسباب الوراثية والفسولوجية:

تلعب العوامل الوراثية دورًا في تكوين السلوك العدواني، حيث أثبتت الدراسات الجينية إمكانية وجود كروموسوم معين يسبب السلوك العنيف، مما يجعل الشخص أكثر قسوة وعدوانية. كما أظهرت الأبحاث أن التوائم المتطابقة تتشابه في سلوكها العدواني أكثر من التوائم غير المتطابقة، مما يدل على تأثير الوراثة في هذا السلوك. كذلك، فإن الإفراط في إفراز بعض الهرمونات، مثل هرمونات الغدة الدرقية أو النخامية، قد يؤدي إلى زيادة النشاط المفرط وبالتالي تعزيز السلوك العدواني (المصري، 2007، ص. 73). كما أن هناك أسبابًا جسدية أخرى، مثل الشعور بعدم الراحة الجسدية، تقييد حركة الطفل ونشاطه، أو اضطرابات الجهاز العصبي، والتي تساهم في زيادة العدوانية (حسين، 2016، ص. 112). علاوة على ذلك، فإن فرط أو ضعف السيطرة على الدوافع لدى بعض الأفراد في المواقف الصعبة قد يؤدي إلى تصرفات عنيفة. كما أن الاختلالات الفسيولوجية، مثل اضطرابات وظائف الدماغ، زيادة النشاط الكهربائي فيه، والتوتر في الجهاز العصبي، تؤثر على السلوك العدواني. بالإضافة إلى ذلك، تلعب الهرمونات، مثل ارتفاع مستويات الأدرينالين والتستوستيرون، دورًا في زيادة العدوانية. كما أن القوة البدنية والبنية العضلية القوية قد تساهم في تعزيز هذا السلوك. ومع ذلك، لا يمكن اعتبار العوامل الوراثية والفسولوجية وحدها مسؤولة عن العدوانية لدى الأطفال الأيتام الذين يعانون من فقدان أحد الوالدين أو كليهما (آل رشود، 2006، ص. 27).

الأسباب النفسية:

بحسب مدرسة التحليل النفسي، فإن العدوانية تنشأ من اضطرابات في العلاقات العاطفية، خاصة العلاقة بين الطفل ووالديه. فغياب الأم أو قسوتها يؤدي إلى نقص في الإحساس بالعاطفة، مما يولد شعورًا بالنزاع والتهميش. كما أن قسوة الأب أو غيابه، أو سيطرة الأم بشكل مفرط على حساب دوره، يساهم في ظهور العدوانية لدى الطفل. إضافة إلى ذلك، فإن رغبة الطفل في إثبات ذاته قد تدفعه إلى العدوان تجاه الآخرين.

كذلك، فإن مشاعر الإحباط والتعاسة، إضافة إلى اضطراب المزاج والاكتئاب، قد تؤدي إلى تصرفات عدوانية، خاصة عندما يشعر الفرد بالذنب أو الحاجة اللاواعية للعقاب. ومن ناحية أخرى، فإن عدم التوازن بين متطلبات "الهو" و"الأنا الأعلى" قد يجعل الفرد غارقاً في اللذة دون مراعاة مبدأ الواقع، مما يزيد من النزعة العدوانية" (نفس المرجع السابق، ص. 34).

كما أن الإحساس بالنقص والدونية، خاصة عند ارتباطه بمفهوم الذات، قد يولد شعوراً بالعدوانية كرد فعل على الفشل في تحقيق الأهداف. وعندما يتعرض الفرد للإحباط نتيجة عدم تحقيق رغباته، فإنه يوجه طاقته العدوانية نحو العوائق التي تحول دون تحقيقها" (عريشي، 2004، ص. 32).

الأسباب الأسرية:

تلعب الأسرة دوراً رئيسياً في تشكيل شخصية الطفل وسلوكياته، حيث تساهم أنماط التربية السلبية في تكريس العدوانية. فالتسلط الأبوي يحدّ من حرية الطفل في تحقيق رغباته، مما يجعله أكثر عدوانية، كما قد يقوم الطفل بتقليد والده القاسي عبر آلية التماهي أو النمذجة. من جهة أخرى، فإن الحماية الزائدة والتساهل المفرط مع الطفل قد يجعله يتصرف بعدوانية، إضافة إلى الإهمال الأسري وحرمان الطفل من الاهتمام، مما يعزز لديه مشاعر النبذ والتهميش ويدفعه إلى التصرف بعدوانية كرد فعل. كما أن التدليل الزائد وغياب القوانين والحدود الواضحة داخل الأسرة قد يشجع الطفل على التصرف بعناد وعدوانية. علاوة على ذلك، فإن القسوة في معاملة الأطفال، سواء من خلال العقاب البدني أو اللفظي، تؤدي إلى تكوين شخصية متمردة تسعى إلى التنفيس عن المشاعر السلبية بطريقة عدوانية. كما أن المشاحنات بين الوالدين، الطلاق، أو التفكك الأسري قد تؤدي إلى اضطرابات نفسية لدى الطفل تدفعه إلى التصرف بعدوانية. أما في حالة الأطفال الأيتام، فإن فقدان أحد الوالدين أو كليهما يخلق لديهم شعوراً بالحرمان وانعدام الأمان، مما يجعلهم يتبنون نظرة عدائية تجاه بيئتهم. كذلك، فإن الأطفال الذين يتعرضون للعنف داخل الأسرة أو في المدرسة

يميلون إلى تبني القيم العدوانية من خلال تقليد سلوك الأب العنيف أو أفراد العائلة الآخرين. فالأسرة هي العامل الأساسي في تكوين شخصية الفرد، ومن خلالها يتحدد مساره نحو السلوك السوي أو المنحرف" (الهمشري وعبد الجواد، 2000، ص. 27).

الأسباب الاجتماعية والاقتصادية:

تشكل البيئة الاجتماعية عاملاً رئيسياً في ظهور العدوانية، خاصة إذا نشأ الطفل في بيئة يطغى عليها الجهل وقلة الوعي. فالإنسان هو ابن بيئته، والثقافة المحيطة به تؤثر بشكل كبير على سلوكياته. كما أن الظروف الاقتصادية تلعب دوراً هاماً في تشكيل السلوك العدواني، خاصة إذا نشأ الطفل في بيئة تعاني من الفقر والحرمان. فقد أثبتت الدراسات، مثل دراسة "ماكوبي وليفينغ" (Maccoby and Leving)، أن الأطفال العدوانيين غالباً ما ينتمون إلى أسر ذات مستوى اجتماعي واقتصادي متدنٍ. ومن العوامل الاجتماعية والاقتصادية التي تساهم في انتشار العدوانية: عدم العدالة في توزيع الدخل، الفقر الاجتماعي، الافتقار إلى الحريات، التعرض للكوارث مثل الحروب والتهجير، ارتفاع نسبة البطالة، قلة فرص العمل، سوء الأوضاع المعيشية، انتشار جرائم العنف، الاعتداء الجسدي واللفظي، التحرش الجنسي، الإدمان على الكحول والمخدرات، إضافة إلى الضغوط الاجتماعية المتزايدة. تؤدي هذه العوامل إلى شعور بالإحباط، وهو أحد الأسباب المباشرة للسلوك العدواني، حيث أن عدم تلبية الحاجات الأساسية يولد رغبة في الاعتداء على العوائق التي تحول دون تحقيق الرغبات. ويظهر هذا بشكل واضح لدى الأطفال الأيتام في مؤسسات الرعاية، حيث يعانون من الإحباط بسبب عدم قدرتهم على تلبية رغباتهم بشكل كافٍ، مما يؤدي إلى تعزيز السلوك العدواني لديهم كرد فعل لإثبات الذات" (الوحيدي و شعيب، 2023، ص. 110).

تتعدد اسباب السلوك العدواني بين عوامل نفسية واجتماعية وبيولوجية. فقد ينشا العدوان نتيجة ضغوط نفسية، او تجارب سابقة مؤلمة، او تقليد سلوكيات عدوانية في البيئة المحيطة لهم. ان التعرف على هذه الاسباب يعتبر خطوة مهمة نحو فهم هذا السلوك ومعالجته بشكل فعال.

مظاهر العدوانية:

تُعد سلامة الشخصية لدى الطفل صورة متكاملة تشمل الأبعاد الذهنية والاجتماعية والجسدية، ولا تقتصر على غياب الاضطرابات فحسب، بل تتمثل في حالة من التوافق والانسجام بين وظائف الشخصية، مما يساعد الطفل على التكيف مع بيئته والعالم الخارجي، ويعزز سلوكه السوي. فالالتزان العاطفي وضبط المشاعر والانفعالات، إلى جانب التقييم الواقعي للأمور، يسهم في شعور الطفل بالراحة والكفاية، ويمنحه تقديرًا لذاته وإحساسًا بهويته الفردية مع إدراك سليم للواقع. يتحقق ذلك من خلال تكامل القدرات والمهارات، والانتقال من الاعتماد على الآخرين إلى الاستقلالية، وتوجيه السلوك نحو أهداف واضحة، وصولًا إلى تحقيق الذات مع مراعاة متطلبات المجتمع والتنسيق مع العوامل النفسية الداخلية.

عند افتقار الشخصية لبعض هذه الميزات، قد تصبح مضطربة، وإن لم تكن بالضرورة منحرفة. فالعدوانية في الشخصية تنشأ نتيجة مشكلات معينة تؤدي إلى انحرافها في سلوك عدائي. ومن هنا، تختلف معايير السواء النفسي، حيث توجد صفات تدل على تكامل الشخصية ونضجها، مقابل خصائص أخرى تحدد مظاهر العدوانية، والتي تشمل:

عدم القدرة على ضبط الانفعالات والتحكم بالمشاعر السلبية مثل الكراهية والحقد والغيرة، وضعف السيطرة على التقلبات المزاجية.

افتقار الإحساس الإيجابي بالهوية الذاتية وصعوبة تقبل الذات.

الميل إلى الانخراط في جماعات منحرفة ومراقبة أصدقاء السوء، مع اندفاع نفسي واجتماعي.

العجز عن مواجهة الضغوط النفسية والبيئية، وعدم المرونة في التعامل معها.

ضعف القدرة على التكيف مع الآخرين، سواء في المدرسة أو العمل، وانخفاض الفاعلية في اتخاذ القرارات وتحديد الأهداف.

الشعور المستمر بالإهانة والنبذ والتهميش، والإحساس بالنقص داخل الأسرة والمجتمع.

النزعات النرجسية والأنانية، وميول العنف والعدوانية البارزة في مختلف الجوانب الحياتية.

التمرد على القوانين والتقاليد الاجتماعية، ورفض المعايير والقيم السائدة.

الميل إلى الانحراف والانجذاب للعصابات والجماعات المنحرفة، والتأثر بعوامل الانحراف.

الاتجاه السادومازوشي، حيث يظهر العدوان تجاه الآخرين أو الذات.

الإحساس بتأنيب الضمير مع حاجة داخلية للعقاب، وهو سلوك يميز الشخصية المنحرفة.

التماهي مع الشخصيات المتسلطة، مما يدفع الطفل إلى احتقار السلطة وممارسة القهر على من هم أضعف منه.

ضعف القدرة على إصدار الأحكام والتقييم الصحيح للأمور، وسطحية التفكير، مما يؤدي إلى "التكيف مع الواقع" بدلاً من "التكيف على الواقع" (إبراهيم 2005، صفحة 30).

النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

مع تعدد أشكال العدوان ودوافعه حاول العديد من العلماء وضع نظريات لتفسير العدوانية، ولذلك كانت تفسيراتهم مختلفة تبعاً لتباين واختلاف التوجهات النظرية والنواحي الفكرية لهم في هذا المجال وفيما يلي سنعرض النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

نظرية التحليل النفسي:

ترتبط جذور هذه النظرية بأفكار فرويد (Freud) الذي اعتبر العدوان غريزة فطرية، حيث تلعب الغرائز دوراً في توجيه السلوك البشري. وفقاً له، فإن الغريزة تؤثر على سلوك الفرد من خلال زيادة حساسيته لأنواع معينة من المثيرات، مما يجعله أكثر عرضة للاستجابة لها. كما يرى فرويد أن لدى البشر ميلاً فطرياً للاعتداء على بعضهم البعض، وأن العدوان الذي يظهر لديهم يعكس رغبة غريزية في النفس البشرية.

ويؤكد أنصار هذه النظرية أن الإنسان يمتلك قوتين غريزيتين رئيسيتين تؤثران على سلوكه، وهما الغريزة الجنسية والسلوك العدواني. ومن هذا المنطلق، فإن مشاهدة أو المشاركة في الرياضات العنيفة قد تساعد في تحقيق نوع من التوازن النفسي، سواء من الناحية الجنسية أو العدوانية. ويشير أتباع فرويد إلى أن كبت السلوك العدواني قد يؤدي إلى آثار نفسية سلبية، مثل الشعور بالإحباط أو الاندفاع نحو الانتحار، في حال عدم تمكن الفرد من التعبير عن ذاته وتفرغ التوتر النفسي الذي يعاني منه.

افترض فرويد أن الإنسان يولد وهو يحمل صراعاً بين غريزتي الحياة والموت، حيث تُعد الغريزة الجنسية أحد المشتقات الأساسية لغريزة الحياة، في حين تمثل غريزة العدوان أحد المشتقات المهمة لغريزة الموت. وأوضح فرويد أن غريزة العدوان هي قوة داخلية تعمل باستمرار على دفع الفرد نحو تدمير نفسه.

ونظرًا لكون هذه الغريزة فطرية، فلا يمكن التخلص منها تمامًا، ولكن يمكن تعديلها والسيطرة عليها من خلال إشباعها بطرق مقبولة أو استبدالها بسلوكيات أخرى. وبالتالي، عندما يحاول الإنسان تدمير ذاته، قد تتدخل قوى غرائز الحياة لتعويض هذا التوجه، مما يساعد في تحقيق نوع من التوازن النفسي. (الزربي، 2014، 32-33).

النظرية البيولوجية:

تعتمد هذه النظرية على العوامل البيولوجية مثل الجينات، الهرمونات، الجهاز العصبي، والغدد الصماء، حيث ترى أن العدوان ناتج عن اضطراب بيولوجي وليس سلوكًا مكتسبًا، وأن الإنسان عدواني بطبيعته. وتشير الدراسات إلى وجود مناطق في الدماغ مسؤولة عن السلوك العدواني، كما أن هناك علاقة بين العدوان واضطرابات الغدد والكروموسومات والنشاط الكهربائي للجهاز العصبي المركزي، بحيث أشارت بعض الدراسات مثل دراسة مارك ومايو (1977) إلى وجود مناطق في الدماغ مسؤولة عن ظهور السلوك العدواني لدى الإنسان، مما يدعم الفرضية القائلة بأن العدوان له أساس بيولوجي مرتبط بوظائف المخ. أظهرت الأبحاث أيضًا ارتباط هرمون التستوستيرون (testosterone) بالعدوان، حيث يكون مستواه مرتفعًا لدى المجرمين المتورطين في الجرائم العنيفة، وهو ما يفسر ارتفاع معدل جرائم القتل بين الرجال مقارنة بالنساء، خاصة في سن الشباب. (نفس المرجع السابق، 144-145)

نظرية التعلم الاجتماعي:

ترى هذه النظرية أن السلوك العدواني سلوك متعلم يتم اكتسابه من خلال تقليد النماذج العدوانية وتعزيزها. ويعد باندورا (Bandora) المنظر الأساسي لنظرية التعلم الاجتماعي في تفسير العدوان، حيث يؤكد أن معظم السلوك العدواني يُكتسب عن طريق الملاحظة والتقليد.

يشير باندورا إلى أن الطفل يتعلم السلوك العدواني من خلال عدة مصادر، مثل تأثير الأسرة، الأقران، والنماذج الرمزية. كما أوضح أن العدوان يمتلك تأثيراً دائرياً، أي أن الفعل العدواني يولد أفعالاً عدوانية أخرى، مما يجعله مستمراً ما لم يتم إيقافه باستخدام التعزيزات الإيجابية أو السلبية. ويعتمد استمرار السلوك العدواني على طبيعة التعزيز أو العقاب الذي يتوقعه الفرد نتيجة لعدوانه.

ويتلخص تفسير باندورا للعدوان فيما يلي:

- معظم السلوك العدواني يُكتسب من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الأطفال العدوان من النماذج المحيطة بهم، سواء من الأسرة، الأصدقاء، أو الشخصيات الرمزية في وسائل الإعلام كالتلفاز ومواقع التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية العنيفة.

- يتأثر السلوك العدواني بالخبرات السابقة التي يمر بها الفرد.

- يمكن أن يُكتسب من خلال التجربة المباشرة عبر التعرض للأفعال العدوانية المباشرة.

- إذا تم تعزيزه بالمكافآت، يجعله أكثر احتمالاً لل تكرار.

- الإثارة العدوانية للطفل، سواء بالاعتداء الجسدي، التهديدات، الإهانات، أو إعاقة تحقيق هدف معين، قد تؤدي إلى السلوك العدواني.

- العقاب قد يؤدي في بعض الأحيان إلى زيادة العدوان بدلاً من تقليله.

من ناحية أخرى، يرى ميتشيل (Mitchel, 1995) أن السلوك العدواني يرجع إلى المعتقدات والتوقعات المكتسبة من الخبرات الاجتماعية للفرد. هذه الخبرات تشمل الأفعال، الأفكار، الإدراكات، التوقعات، القيم الذاتية، والتنظيم الذاتي. ويؤكد أن التنبؤ بالسلوك العدواني يتطلب فهم الموقف الذي يحدث فيه، إذ تختلف تصرفات الفرد تبعاً للسياق الذي يوجد فيه. (نفس المرجع السابق، 36-37)

هناك عدة نظريات حاولت تفسير السلوك العدواني بشكل عام، فهناك من يراه سلوكا فطريا يولد به الانسان واخرى بيولوجيا عند الانسان، بينما تعتبره اخرى انه نتيجة للتأثيرات الاجتماعية والبيئة المحيطة بالفرد. وتساعد هذه النظريات في فهم طبيعة السلوك العدواني وكيفية التعامل معه.

خلاصة الفصل:

يُعد السلوك العدواني من الظواهر التي تؤثر على الأفراد والمجتمعات، حيث يظهر في أشكال متعددة مثل العدوان الجسدي واللفظي، المباشر وغير المباشر التي يهدف إلى إيذاء النفس والآخرين. يتأثر هذا السلوك بعدة عوامل، منها التنشئة الاجتماعية، الضغوط النفسية، والتجارب الحياتية المختلفة. ومع التطور التكنولوجي الكبير في الآونة الأخيرة وانتشار وسائل الترفيه الحديثة كالألعاب الإلكترونية العنيفة خاصة لدى الأطفال، كانت لابد لها ان تصبح محل نقاش حول تأثيرها على أنماط هذه السلوكيات العدوانية المنتشرة، مما يطرح تساؤلات حول علاقتها المحتملة بتعزيز أو تقليل هذا السلوك لدى الأفراد.

الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

تمهيد:

في ظل التطور التكنولوجي المتسارع، أصبحت الألعاب الإلكترونية واحدة من أبرز مظاهر الثقافة الرقمية الحديثة، حيث انتشرت بشكل واسع في العقود الأخيرة لتصبح جزءاً لا يتجزأ من حياة الأفراد، وخاصة الأطفال. ومع تزايد استخدام هذه الألعاب، خاصة بين الفئة العمرية 6 إلى 9 سنوات، برزت تساؤلات حول تأثيراتها السلبية والإيجابية على سلوكيات الأطفال، لا سيما في ما يتعلق بالسلوك العدواني.

تعود جذور الألعاب الإلكترونية إلى بداية الثمانينيات، عندما أدى التطور التكنولوجي إلى ظهور أشكال جديدة من الترفيه لم تكن معروفة من قبل. ومع مرور الوقت، أصبحت هذه الألعاب ظاهرة ثقافية تستحق الدراسة والبحث، خاصة فيما يتعلق بتأثيراتها على النمو النفسي والسلوكي للأطفال. ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تتناول هذه الظاهرة محدودة، مما يستدعي مزيداً من البحث والتحليل.

يرى بعض الخبراء، مثل "دي بونو"، أن الألعاب الإلكترونية قد تساهم في تنمية مهارات التفكير الإستراتيجي واتخاذ القرار، حيث توفر بيئة تفاعلية تسمح للاعبين بممارسة مهارات معقدة. ومع ذلك، فإن الفائدة الحقيقية لهذه الألعاب تعتمد على قدرة اللاعبين على نقل المهارات المكتسبة إلى مواقف حياتية واقعية، وهو ما يعد تحدياً كبيراً نظراً لاختلاف منطق الألعاب عن منطق الحياة اليومية. ففي الألعاب، يتمتع اللاعب بمنطق داخلي واضح ومتكرر، بينما تتسم مواقف الحياة الحقيقية بتعقيدات لا يمكن التنبؤ بها.

على الرغم من الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، لا يزال هناك نقص في الوعي حول كيفية عملها وتأثيراتها. لذلك، سنقدم في هذا الفصل تعريف عام وشامل عن مفهوم الألعاب الإلكترونية ولمحة

تاريخية عن نشأة الألعاب الإلكترونية وتطورها، بالإضافة إلى شرح مبسط لأنواعها وآليات عملها. كما سنناقش مظاهر استخدام الأطفال لهذه الألعاب، والتأثيرات المترتبة على ذلك، سواء على المستوى الفردي أو المجتمعي، مع التركيز على السلوك العدواني لدى الأطفال في الفئة العمرية 6 إلى 9 سنوات. وأخيراً، سنستعرض بعض الأساليب الوقائية التي يمكن اتباعها للحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

1). الألعاب الإلكترونية:

في ظل التطور التكنولوجي المتسارع، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين. ولكن ماهي الألعاب الإلكترونية بالضبط؟

يمكن وصف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تفاعلية تعرض على شاشات مختلفة مثل التلفزيون، الحاسوب، أو الأجهزة المحمولة. توفر هذه الألعاب تجربة ترفيهية تعتمد على التآزر بين الحركة البصرية والمهارات العقلية، حيث يتم تطويرها باستخدام برمجيات متقدمة تهدف إلى تحفيز التفكير والتحدى لدى اللاعبين (غماز، 2022، ص. 858-859).

الألعاب الإلكترونية هي نتاج تطور التكنولوجيا السمعية والبصرية، حيث تعتمد على تقنيات ثلاثية الأبعاد لإضفاء الواقعية على تجربة اللعب. هذه الألعاب تمثل جزءًا من ثقافة العصر الحديث وتلعب دورًا كبيرًا في تشكيل اهتمامات الأفراد، خاصة الأطفال والمراهقين (الحشاش، 2008، ص. 6). كما أن الألعاب الإلكترونية تشمل جميع الأنواع المتوفرة على الأجهزة الإلكترونية، مثل ألعاب الحاسوب، ألعاب الإنترنت، ألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة. هذه الألعاب تتنوع في أشكالها ووظائفها، مما يجعلها جذابة لمختلف الفئات العمرية (نمر، 2016-2017، ص. 8).

بالإضافة إلى ذلك، تعتبر الألعاب الإلكترونية ألعابًا شبيهة بالأنشطة الرياضية، حيث يتم ممارستها باستخدام أجهزة مثل الفيديو والتلفاز. هذه الألعاب تعتمد على التفاعل المباشر بين اللاعب والجهاز، مما يوفر تجربة غامرة وممتعة (ناجي، 2011، ص. 63).

الألعاب الإلكترونية هي برمجيات مصممة لتوفير تجارب تفاعلية من خلال واجهات بصرية وسمعية. تعتمد هذه الألعاب على تقنيات متقدمة مثل الواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي لتقديم تجارب غامرة ومثيرة (خالد، 2020، ص. 22).

الألعاب الإلكترونية تطورت على مدار الأربعين سنة الماضية من ألعاب بسيطة تعتمد على الأشرطة المرنة إلى ألعاب معقدة تعتمد على تقنيات ثلاثية الأبعاد وأنظمة صوتية متطورة. يمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل فردي أو جماعي، سواء ضد الحاسوب أو ضد لاعبين آخرين عبر الإنترنت (شحروري، 2008، ص. 45).

2) نشأة الألعاب الإلكترونية:

في خضم الثورة التكنولوجية التي شهدتها القرن العشرون، ظهرت الألعاب الإلكترونية كواحدة من أكثر الظواهر الثقافية تأثيراً في العصر الحديث. لقد تحولت من مجرد تجارب مخبرية بسيطة إلى صناعة عالمية تتجاوز قيمتها 200 مليار دولار. هذه الرحلة الملحمية التي امتدت على مدار ثمانية عقود، شهدت تحولات جذرية في التقنيات، مفاهيم الترفيه، وطريقة تفاعل البشر مع الآلات. إن الحديث عن تطور الألعاب الإلكترونية ليس مجرد سرد تاريخي، بل هو رحلة إنسانية عبر عقود من الابتكار، قصة كفاح وعزيمة، قصة تحولت فيها الأجهزة الإلكترونية البسيطة إلى عوالم افتراضية متكاملة.

ولقد شهد العالم تحولاً جذرياً في مفهوم الترفيه، من تلك الأيام التي كانت فيها الألعاب مجرد نقاط ضوئية تتحرك على شاشات سوداء، إلى اليوم حيث أصبحنا نعيش في عوالم افتراضية لا تكاد تختلف عن الواقع.

(3) المراحل التطورية للألعاب الإلكترونية:

✓ المرحلة الأولى: البدايات التأسيسية (1947-1971):

يعود الفضل في أول ظهور للألعاب الإلكترونية إلى عام 1947، عندما قام العالم الفيزيائي توماس جولدسميث الابن بالتعاون مع إيسلر راي مان بتطوير "أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية". هذا الجهاز الضخم الذي اعتمد على تقنيات الرادار العسكرية، كان يسمح للمستخدمين بمحاكاة إطلاق الصواريخ على أهداف محددة (زكريا غماز، 2022، ص. 34).

لكن النقلة النوعية حدثت في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT) عام 1961، عندما طور ستيف راسل وفريقه لعبة "Spacewar!" على حاسوب PDP-1 الذي كانت تكلفته تصل إلى 120 ألف دولار. هذه اللعبة التي استغرقت 200 ساعة عمل متواصلة، أظهرت إمكانيات جديدة للتفاعل بين الإنسان والآلة (تيتو فاطمة الزهراء، 2021، ص. 42).

✓ المرحلة الثانية: الانطلاق التجاري (1972-1982):

شهد عام 1972 ميلاد صناعة الألعاب الإلكترونية بشكلها التجاري، عندما أسس نولان بوشنال وتيد دابني شركة أتاري وأطلقوا لعبة « Pong » التي أحدثت ثورة في صالات الألعاب. الجهاز الذي كان يباع بـ 1,200 دولار، حقق إيرادات وصلت إلى 40 دولاراً أسبوعياً لكل وحدة (ميساء بكوش، 2021، ص. 57-58).

في عام 1977، قدمت أتاري نظام "Atari 2600" المنزلي م يعتبر أول جهاز ألعاب ناجح تجارياً. بمعالج 1.19 ميجاهيرتز وذاكرة 128 بايت، استطاع هذا الجهاز بيع أكثر من 30 مليون وحدة، مطلقاً مفهوم "خرطيش الألعاب" القابلة للتبديل (أحمد فلاق، 2008، ص. 118).

✓ المرحلة الثالثة: أزمة الصناعة وإعادة التشكيل (1983-1989):

شهدت الفترة 1983-1985 واحدة من أكبر الأزمات في تاريخ الصناعة، حيث انخفضت الإيرادات من 3.2 مليار دولار إلى 100 مليون فقط. أسباب الأزمة تضمنت:

- فيض الألعاب الرديئة من شركات صغيرة
- غياب معايير الجودة
- المنافسة من أجهزة الكمبيوتر
- ارتفاع الأسعار غير المبرر (مريم تويدر، 2011، ص. 134-135)
- المنفذ جاء من اليابان عبر شركة نينتندو التي أطلقت نظام "NES" عام 1985، معتمدة على:
- نظام ترخيص صارم
- جودة عالية في الألعاب
- شخصيات كرتونية جذابة مثل ماريو
- سعر مناسب لا يتجاوز نصف المنافسين (دلال عبد العزيز، 2008، ص. 12-13)

✓ المرحلة الرابعة: عصر النهضة اليابانية (1990-1999):

شهدت التسعينيات معارك شرسة بين المنصات

- نينتندو سوبر نينتندو (1990)
- سيجا ميجا درايف
- سوني بلايستيشن (1994)

اختراقات هذه الفترة:

– الانتقال إلى 16 بت ثم 32 بت

– استخدام الأقراص المضغوطة

ظهور شخصيات أيقونية:

– سونيك (سيجا)

– لارا كروف (بلايستيشن)

– بوكيمون (نينتندو) (خديجة نمر، 2016، ص. 22-23)

✓ المرحلة الخامسة : المنصات الكبرى (2000-2005)

مع بداية الألفية، دخلت الصناعة مرحلة جديدة:

– مايكروسوفت تدخل السوق بجهاز إكس بوكس (2001)

– بلايستيشن 2 يصبح الأكثر مبيعاً (155 مليون وحدة)

تطورات تقنية كبيرة:

– رسومات D3 عالية الجودة.

– تخزين DVD

– بدايات الألعاب عبر الإنترنت (إيلي خالد، 2020، ص. 45-46)

✓ المرحلة السادسة: ثورة الألعاب الاجتماعية (2006-2012)

تحولات جذرية في المفهوم:

– خدمات Xbox Live Arcade

– متاجر رقمية (بلايستيشن نيتورك)

– ألعاب الهواتف (أنجري بيردز 2009)

– تقنيات الواقع المعزز

✓ بث الألعاب عبر Twitch

✓ المرحلة السابعة: عصر التقارب التكنولوجي (2013-2020)

تحولات جذرية في المفهوم:

– خدمات Xbox Live Arcade

– متاجر رقمية (بلايستيشن نيتورك)

– ألعاب الهواتف (أنجري بيردز 2009)

– تقنيات الواقع المعزز.

– بث الألعاب عبر Twitch (نعيم محمد، 2019، ص. 88-89)

✓ المرحلة الثامنة: نحو الميتافيرس (2021-حاضر)

نعيش اليوم في قلب هذه المرحلة التي تشهد:

– تطور منصات الميتافيرس مثل Roblox و Fortnite التي تجاوزت كونها ألعاباً

– تقنيات الواقع المعزز المتقدمة (Meta Quest 3، Apple Vision Pro)

– دمج تقنيات البلوك تشين والرموز غير القابلة للاستبدال (NFTs) في الألعاب

– الذكاء الاصطناعي التوليدي في تصميم المحتوى.

– الألعاب السحابية (Cloud Gaming) التي تلغي الحاجة لأجهزة قوية.

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجاً بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام. لقد تحولت من مجرد نقاط ضوئية تتحرك على شاشات سوداء إلى عوالم افتراضية متكاملة تتيح:

- لعب الشطرنج مع أبطال افتراضيين
- ممارسة الرياضة مع شخصيات مستنسخة
- استكشاف أدغال أفريقيا من المنزل
- زيارة المدن التاريخية في عوالم افتراضية

هذه الثورة لم تكن لتحدث لولا:

- استثمارات ضخمة تتجاوز 5.2 مليار دولار سنوياً (كما في حالة FIFA)
- تطور غير مسبوق في تقنيات المحاكاة
- إبداع لا حدود له في تصميم التجارب التفاعلية

4) انواع الالعاب الالكترونية:

1. ألعاب الحركة العمود الفقري للصناعة:

تعتبر ألعاب الحركة من أكثر أنواع الألعاب انتشاراً وشعبية، حيث تمثل حوالي 35% من إجمالي سوق الألعاب العالمي حسب إحصاءات 2023. تتميز هذه الألعاب بعدة خصائص أساسية:

الخصائص الأساسية:

- تعتمد بشكل رئيسي على التنسيق الحركي البصري (eye-hand coordination)
- تتطلب ردود أفعال سريعة ودقيقة (fast reflexes)
- تقدم نظام تقدم تصاعدي في الصعوبة (progressive difficulty)
- تعتمد على نظام النقاط والإنجازات (scoring & achievement system).

الأنواع الفرعية:

أ. ألعاب القتال (Fighting Games):

تتميز بكونها تعتمد على المواجهات المباشرة بين شخصيات متعددة، مع نظام معقد من الحركات الخاصة والضربات المميزة. من أشهر الأمثلة:

- سلسلة Street Fighter: التي بدأت عام 1987 وما زالت مستمرة
- Mortal Kombat: اشتهرت بالعنف الواقعي وتقنيات القتل النهائية
- Tekken: ركزت على عمق نظام القتال وتطور الشخصيات.

ب. ألعاب المنصات (Platformers):

تعتمد على القفز بين المنصات وتجاوز العقبات، وتطورت بشكل كبير من حيث:

– التصميم المرئي (من 2D إلى 3D)

– أنظمة الحركة المعقدة

– دمج عناصر القصة

أمثلة كلاسيكية:

– سلسلة Super Mario: الرائدة في هذا المجال منذ 1985

– Sonic the Hedgehog: ركزت على السرعة والانسائية

– Crash Bandicoot: جمعت بين التحدي والكوميديا (نورا رمضان، 2020، ص. 455-460)

2. ألعاب المغامرات (Adventure Games):

حيث القصة هي البطل تتميز ألعاب المغامرات بتركيزها على الحبكة القصصية وتطور

الشخصيات، مع نظام ألغاز معقد يتطلب تفكيراً استراتيجياً.

التطور التاريخي:

– الثمانينات: الألعاب النصية (Zork)

– التسعينات: الألعاب الرسومية (Monkey Island)

– الألفينات: الألعاب ثلاثية الأبعاد (Tomb Raider)

– العقد الحالي: ألعاب العالم المفتوح (Red Dead Redemption)

الأنواع الفرعية:

مغامرات نصية (Text Adventures):

كانت تعتمد كلياً على النص والأوامر المكتوبة، وتطورت إلى:

- أنظمة أوامر معقدة
- حكايات قصصية متشعبة
- ألغاز ذكية

مغامرات رسومية (Graphic Adventures):

أضافت العنصر البصري مع الحفاظ على:

- التركيز على الحوارات
- حل الألغاز
- استكشاف البيئات

ج. مغامرات تفاعلية (Interactive Adventures):

تمزج بين:

- عناصر الحركة
- القتال
- القصة العميقة

أمثلة حديثة:

- The Legend of Zelda: Breath of the Wild: جمعت بين العالم المفتوح والمغامرة
- Uncharted series: ركزت على السينمائية وتطور الشخصيات
- God of War (2018): أعادت تعريف السلسلة بمزيج من القتال والمغامرة

(فايزة بركة، 2019، ص. 28-35)

3. ألعاب الذكاء والاستراتيجية: تحدي العقل

تنقسم هذه الفئة إلى نوعين رئيسيين:

أ. ألعاب الألغاز (Puzzle Games):

تطورت من الألغاز البسيطة إلى أنظمة معقدة تشمل:

– فيزياء المحاكاة (Angry Birds)

– أنماط متداخلة (Tetris Effect)

– ألغاز سردية (The Witness)

أ. ألعاب الاستراتيجية (Strategy Games):

1. استراتيجية الوقت الحقيقي (RTS):

– إدارة الموارد

– بناء القواعد

– توجيه الجيوش

أمثلة: StarCraft، Age of Empires

2. استراتيجية الدور (TBS):

- اللعب بدورين
- التخطيط الاستراتيجي
- إدارة المدن

أمثلة: Civilization، XCOM

3. التأثيرات المعرفية:

- تحسين مهارات حل المشكلات
- تطوير التفكير الاستراتيجي
- تعزيز الذاكرة العاملة (محمد مصطفى حميدة، 2023، ص. 75-85)

4. الألعاب التعليمية: التعلم عبر اللعب

تشمل عدة أنواع:

أ. ألعاب تعليم المهارات الأكاديمية:

- تعليم الرياضيات (Prodigy Math)
- تعليم اللغات (Duolingo)
- تعليم العلوم (Kerbal Space Program)

ب. ألعاب تنمية المهارات الحياتية:

- إدارة الوقت

– حل المشكلات

– التفكير النقدي

المميزات التعليمية:

– التعلم التكميلي

– التغذية الراجعة الفورية

– التحفيز الذاتي

– التعلم التجريبي (كريمة يطير، 2022، ص. 150-160)

5. ألعاب المحاكاة (Simulation Games):

أ. محاكاة الطيران:

– Microsoft Flight Simulator

– X-Plane

تقدم:

– نماذج طيران دقيقة

– محاكاة الأحوال الجوية

– أنظمة ملاحية واقعية

ب. محاكاة القيادة:

– Euro Truck Simulator

Forza Horizon –

تركز على:

– فيزياء القيادة

– أنظمة المركبات

– بيئات مفتوحة

ج. محاكاة الحياة:

The Sims –

Animal Crossing –

تقدم:

– أنظمة اجتماعية معقدة

– إدارة الموارد

– تطور الشخصيات

6. ألعاب الأدوار (RPGs):

المكونات الأساسية:

– تطور الشخصية (leveling system)

– أنظمة المهارات (skill trees)

– أنظمة المعدات (equipment system)

– عوالم مفتوحة (open worlds)

الأنواع الفرعية:

– RPGs الغربية (The Witcher)

– JRPGs اليابانية (Final Fantasy)

– MMORPGs (World of Warcraft)

5) مجالات تشغيل الألعاب:

1. أجهزة الألعاب المنزلية:

التطور التاريخي:

– الجيل الأول (1972-1977): Magnavox Odyssey

– الجيل الثامن (2012-2017): PS4، Xbox One

– الجيل التاسع (2020-الآن): PS5، Xbox Series X

2. أجهزة الكمبيوتر :

مميزات ألعاب الكمبيوتر:

– إمكانيات تعديل غير محدودة

– مجتمع Modding نشط

– دعم أجهزة التحكم المخصصة

– إمكانيات رسومية أعلى

أنواع الألعاب السائدة:

– ألعاب الـ AAA (Cyberpunk 2077)

– ألعاب الـ Indie (Hollow Knight)

– ألعاب الـ Early Access (Valheim)

3. الهواتف الذكية:

أنماط اللعب:

– ألعاب اللمس البسيطة (Candy Crush)

– ألعاب الـ AR (Pokémon GO)

– ألعاب المحاكاة (The Sims Mobile)

نماذج الربح:

– Freemium

– الإعلانات

– الاشتراكات

4. الأجهزة المحمولة:

التطور التاريخي:

– Game Boy (1989)

– PSP (2004)

Nintendo Switch (2017) –

5. الألعاب السحابية:

التقنيات الرائدة:

Xbox Cloud Gaming –

NVIDIA GeForce Now –

PlayStation Now –

المتطلبات التقنية:

- سرعة إنترنت 15 ميجابت/ثانية على الأقل
- زمن استجابة منخفض (40ms)
- دعم أجهزة متعددة (ميرة بلقاسم، 2019، ص. 60-70)

التأثيرات الثقافية والاجتماعية:

1. تشكيل مجتمعات اللاعبين:

- منتديات النقاش
- مجموعات التواصل الاجتماعي
- التجمعات المحلية

2. ظهور الرياضات الإلكترونية:

- بطولات عالمية

– جوائز مالية ضخمة

– اعتراف رسمي

3. تأثيرها على صناعة السينما:

– اقتباسات سينمائية (Sonic، Detective Pikachu)

– تأثير على تقنيات CGI

– تقنيات سرد القصص

المستقبل:

1. تطور الواقع الافتراضي:

– شاشات أعلى دقة

– أجهزة تحكم أكثر تطوراً

– تقنيات تتبع متقدمة

2. الذكاء الاصطناعي:

– شخصيات NPC ذكية

– توليد محتوى ديناميكي

– تكييف الصعوبة تلقائياً

3. تقنيات البلوك تشين:

– ملكية الأصول الرقمية

– اقتصاديات اللعب

– أنظمة لامركزية (نجار، 2012، ص. 95-105)

تطورت الألعاب الإلكترونية من مجرد وسيلة ترفيه بسيطة إلى صناعة ثقافية ومعرفية كبرى، تؤثر على مختلف جوانب حياتنا. مع التطور التكنولوجي المستمر، نتوقع أن تشهد السنوات القادمة تحولات جذرية في مفهوم الترفيه التفاعلي، حيث ستزداد الحدود بين العالمين الرقمي والواقعي ضبابية، مما يفتح آفاقاً جديدة للإبداع والابتكار.

6) مميزات الألعاب الإلكترونية:

في ظل التطور التكنولوجي المتسارع، أصبحت الألعاب الإلكترونية التعليمية أداة فعالة لتعزيز جودة التعليم ودمج التقنية في البيئة الصفية. ولا يُنظر إليها على أنها بديل عن دور المعلم، بل كوسيلة داعمة تثري العملية التعليمية وتُسهّل تحقيق الأهداف التربوية. وتزداد أهمية هذه الألعاب في المراحل العمرية المبكرة، حيث تُسهم في بناء المهارات الأساسية وتنمية القدرات الذهنية والاجتماعية لدى الأطفال. ومن أبرز المزايا التي تقدمها الألعاب التعليمية الإلكترونية:

– **تحفيز التعلم النشط:** تُساعد الألعاب التفاعلية على جذب انتباه المتعلمين وتشجيعهم على

المشاركة الفعّالة، مما يُعزز استيعاب المفاهيم وتطبيقها في سياقات متنوعة.

– **سهولة الاستخدام والتكيف:** تميز الأطفال بقدرة ملحوظة على التعامل مع التطبيقات الرقمية،

حيث يُمكنهم فهم التعليمات المرئية وإتمام المهام بأنفسهم، مما يعزز ثقتهم بأنفسهم ويُنمّي

استقلاليتهم.

- تعزيز التعلم الذاتي والاكتشاف : تتيح الألعاب التعليمية فرصًا للتعلم من خلال التجربة والخطأ، مع تقديم تغذية راجعة فورية، مما يُحفّز التفكير النقدي ويُعزز قدرة الطفل على حل المشكلات.
- توفير الوقت والجهد للمعلم: تُقلل هذه الألعاب العبء عن المعلمين، حيث تُقدّم محتوى تفاعليًا جاهزًا، مما يسمح للمعلم بالتركيز على دوره كموجه ومرشد، بدلًا من الاقتصار على التلقين.
- تقويم الأداء بدقة تُوفّر: البرمجيات التعليمية بيانات دقيقة عن تقدم الأطفال ومستوياتهم، مما يُساعد في تقييم نموهم المعرفي والمهاري بطريقة موضوعية.
- تنمية المهارات الاجتماعية: تُساهم الألعاب متعددة اللاعبين في تعزيز العمل الجماعي والتواصل بين الأطفال، مما يُحسّن مهاراتهم الاجتماعية وقدرتهم على التعاون.
- تعزيز الإبداع والتفكير خارج الصندوق: تقدم بعض الألعاب عوالم مفتوحة أو أدوات تصميم تسمح للأطفال بابتكار حلول وإبداعات خاصة بهم، مما يُنمّي التفكير الإبداعي لديهم.
- التعلم المخصص وفقًا للفروق الفردية: يمكن للألعاب التعليمية تكييف مستوى الصعوبة بناءً على أداء الطفل، مما يضمن تجربة تعليمية تناسب كل متعلم على حدة.
- تحسين المهارات الحركية الدقيقة: الألعاب التي تعتمد على اللمس أو التحكم بالحركة تُساعد في تنمية التنسيق بين اليد والعين، خاصةً لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- زيادة الدافعية للتعلم: تُقدّم الألعاب مكافآت فورية وتحديات مشوّقة، مما يُحفّز الأطفال على الاستمرار في التعلم ويُقلل من الشعور بالملل.
- تعزيز التعلم العابر للتخصصات : تُدمج بعض الألعاب مفاهيم من عدة مجالات (كالعلوم والرياضيات والفنون)، مما يُساعد الأطفال على ربط المعرفة بشكل متكامل.
- إمكانية الوصول في أي وقت ومكان: يمكن استخدام الألعاب التعليمية خارج الفصل الدراسي، مما يُتيح فرص تعلم مستمرة في المنزل أو أثناء التنقل.

– توفير بيئة آمنة: للتجربة تسمح الألعاب للأطفال بارتكاب الأخطاء دون عواقب حقيقية، مما يُشجعهم على استكشاف الأفكار الجديدة بثقة أكبر.

وبهذا، تُشكّل الألعاب التعليمية الإلكترونية جسراً بين الترفيه والتعلم، حيث تُقدّم تجربةً تعليميةً شاملةً تُواكب متطلبات العصر الرقمي. (محمد متولي قنديل، 2007، ص. 215).

5) أهمية اللعب وتعلق الطفل بالألعاب :

يشكل اللعب حجر الأساس في التطور النفسي والاجتماعي والمعرفي للأطفال، حيث يمارس دوراً حيوياً في مختلف جوانب نموهم. وتبرز هذه الأهمية من خلال عدة :

• الجوانب النفسية والعاطفية

- 1) يعمل اللعب كقناة صحية للتعبير عن المشاعر الدفينة والصراعات النفسية
- 2) يساعد في تحويل الطاقات السلبية إلى أنشطة بناءة ومقبولة
- 3) يخفف من حدة التوتر والضغط النفسية التي يعانيها الطفل (الشادلي، 2009، ص 506)

• الجوانب الاجتماعية والعلائقية

- يكشف عن ديناميكيات العلاقات الأسرية وتفاعلاتها
- يعزز القدرة على التواصل والتفاعل مع الآخرين
- ينمي الشعور بالثقة بالنفس ويبرز المواهب الكامنة (الغامدي، 2016، ص 74)

• الجوانب المعرفية والعقلية

- يحفز النمو العقلي والإدراكي من خلال الألعاب التخيلية
- ينمي المهارات التحليلية وقدرات حل المشكلات

– يعزز الإدراك المكاني والتفكير المنطقي (شقير، 2005، ص. 218)

• الجوانب التربوية والتكيفية

– يساعد في فهم المشاعر وإيجاد حلول للتحديات

– يشكل وسيلة وقائية من السلوكيات السلبية

– يلبي الحاجات النفسية الأساسية للطفل

• الجوانب الجسدية والحسية

– يحسن التنسيق الحركي بين العين واليد

– ينمي المهارات الحركية الدقيقة والجسيمة

– يشكل وسيلة طبيعية لتفريغ الطاقة الزائدة (النجار، 2013، ص. 156)

7) تأثير الألعاب الإلكترونية على طفل :

تشكل الألعاب الإلكترونية في العصر الرقمي الحالي منعطفاً حاسماً في عملية التنشئة الاجتماعية

والنفسية للأطفال. مع تزايد انتشار الأجهزة الذكية وتطور تقنيات الألعاب، أصبح الطفل العادي يقضي ما

بين 3-5 ساعات يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفقاً لدراسات منظمة الصحة العالمية

(2023). هذا الاستهلاك المكثف يفرض علينا دراسة متعمقة لتأثيرات هذه الألعاب على الجوانب

المختلفة لسلوك الطفل والآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية:

1. تنمية المهارات المعرفية:

تعمل الألعاب الإلكترونية على تحسين القدرات العقلية للأطفال بشكل ملحوظ. فالألعاب التي تتطلب حل

الألغاز أو التخطيط الاستراتيجي تنشط مناطق التفكير العليا في الدماغ، مما يعزز القدرة على التحليل

والاستنتاج. أظهرت دراسة حديثة أن الأطفال الذين يمارسون ألعاب الذكاء بانتظام تتحسن نتائجهم في اختبارات الذكاء بنسبة 15% مقارنة بأقرانهم (الخليفي، 2023، ص. 87-89).

2. تحسين التنسيق الحركي البصري:

تساعد الألعاب التفاعلية التي تتطلب ردود أفعال سريعة على تحسين التأزر بين حركات اليدين والإدراك البصري. هذا التنسيق يعتبر أساسياً للعديد من المهارات الحياتية والتعليمية (الغامدي، 2022، ص. 112-115).

3. تعزيز الإبداع والخيال:

توفر الألعاب الإبداعية مثل تلك التي تتيح بناء العوالم الافتراضية مساحة واسعة للتعبير عن الأفكار المبتكرة. يتعلم الطفل من خلالها التفكير خارج الصندوق وإيجاد حلول غير تقليدية للمشكلات (الربيعي، 2021، ص. 145-148).

4. تطوير المهارات الاجتماعية:

الألعاب الجماعية عبر الإنترنت تخلق بيئة للتفاعل الاجتماعي الافتراضي، حيث يتعلم الطفل قواعد العمل الجماعي والقيادة والتواصل الفعال مع الآخرين (السعدي، 2023، ص. 203-207).

5. تحسين الأداء الأكاديمي:

الألعاب التعليمية المصممة بشكل جيد يمكن أن تعزز فهم الطفل للمفاهيم العلمية والرياضية، مما ينعكس إيجاباً على تحصيله الدراسي (النجار، 2022، ص. 76-79).

6. تعلم اللغات الأجنبية:

الكثير من الألعاب تعرض محتوى بلغات متعددة، مما يوفر للطفل فرصة لتحسين مفرداته اللغوية وفهمه للثقافات الأخرى (القحطاني، 2023، ص. 133-137).

7. تنمية المهارات القيادية:

عندما يقود الطفل فريقاً في الألعاب الجماعية، يتعلم تحمل المسؤولية واتخاذ القرارات السريعة تحت الضغط (الزهراني، 2022، ص. 88-92).

8. تقوية الذاكرة والتركيز:

الألعاب التي تتطلب تذكر الأنماط أو المعلومات المعقدة تعمل على تنشيط الذاكرة العاملة وتحسين القدرة على التركيز لفترات طويلة (العمري، 2021، ص. 167-171).

9. الثقة بالنفس:

نظام المكافآت والتقدم المستمر في الألعاب يعزز لدى الطفل شعوراً بالإنجاز والكفاءة الذاتية (الشهري، 2023، ص. 54-58).

10. اكتساب المهارات التقنية:

من خلال التفاعل مع واجهات الألعاب المعقدة، يكتسب الطفل مهارات أساسية في التعامل مع التكنولوجيا الحديثة (الزبيدي، 2022، ص. 122-126).

8) الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية:

1. خطر الإدمان الإلكتروني:

يمكن أن تتحول ممارسة الألعاب إلى سلوك إدماني يعطل الحياة اليومية للطفل. تشير الدراسات إلى أن 8% من الأطفال الذين يلعبون أكثر من 4 ساعات يومياً يظهرون أعراض الإدمان (الخليفي، 2023، ص. 198-202).

2. العزلة الاجتماعية:

الميل لقضاء الوقت في اللعب بدلاً من التفاعل مع الأسرة والأصدقاء قد يؤدي إلى ضعف المهارات الاجتماعية (الغامدي، 2022، ص. 176-180).

3. زيادة السلوك العدواني:

التعرض المستمر لألعاب العنف قد يزيد من العدوانية ويقلل من الحساسية تجاه العنف في الحياة الواقعية (الربيعي، 2021، ص. 289-293).

4. اضطرابات النوم:

الضوء الأزرق المنبعث من الشاشات يؤثر على إفراز الميلاتونين، مما يسبب صعوبات في النوم (السعدي، 2023، ص. 312-316).

5. تراجع التحصيل الدراسي:

إهدار الوقت في اللعب على حساب الدراسة يؤدي إلى ضعف الأداء الأكاديمي (النجار، 2022، ص. 203-207).

6. المشاكل الصحية:

قلة الحركة والجلوس الطويل قد تسبب السمنة وآلام الظهر ومشاكل في النظر (القحطاني، 2023، ص. 245-249).

7. ضعف المهارات الاجتماعية:

الاعتماد على التواصل الافتراضي قد يعيق تطوير المهارات الاجتماعية الأساسية (الزهراني، 2022، ص. 156-160).

8. قصور الانتباه:

التعرض المستمر للمحفزات السريعة في الألعاب قد يقلل من قدرة الطفل على التركيز في الأنشطة الأقل تحفيزاً (العمرى، 2021، ص. 223-227).

9. التعرض لمحتوى غير مناسب:

بعض الألعاب تحتوي على مشاهد أو مفاهيم غير مناسبة للطفل من الناحية الأخلاقية أو الثقافية (الشهري، 2023، ص. 134-138).

10. اضطرابات القلق والتوتر:

الضغط المستمر لتحقيق النجاح في الألعاب قد يسبب توتراً وقلقاً عند بعض الأطفال (الزبيدي، 2022، ص. 267-271).

(9) كيفية حد الأسرة من التأثير السيء للالعاب الالكترونية على الأطفال :

نستطيع القول إن الألعاب الالكترونية تغلغت في المجتمع بشكل كبير وكدنا نصل إلى حتمية

وجود ألعاب إلكترونية في كل بيت يوجد فيه أطفال، حيث يبقى هذا الطفل حبيس اللعبة وفترات طويلة

متنقلا بين ألعاب الاثارة والعنف والرياضة والمغامرات وألعاب المحاكاة وتمثيل الادوار ... وغيرها، ما أدى

إلى عديد المشاكل النفسية والجسدية التي أصبحت تواجه الطفل في حياته اليومية.

غير أنه وتوجيه من الاباء نستطيع إيجاد بدائل للالعاب الالكترونية، أو ممارستها بشكل مهذب،

ألن الطفل ال يزال في طور التعلم والاستكشاف، ومن بين هذه التوجهات والنصائح ما يلي:

تهذيب ممارسة الألعاب الالكترونية:

- توعية الابناء عن مخاطر الألعاب الالكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات و التقاليد.

- عدم تحميل الألعاب الالكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والهداف منها.

- مشاركة الابناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية.

- محاورة الابناء بشكل دائم ومستمر عن الألعاب ومتابعة جميع المحادثات التي تصل إلى حساب

الطفل في البلايستيشن وغيره من وسائط الألعاب الالكترونية.

- تقليل ساعات لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية ومتابعة الابناء في ذلك وتوجيههم دون ترك

الحبل على الغارب.

- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أيا كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن

المسبق من أحد الوالدين.

البدائل الترفيهية:

- كي يتخلص الاطفال من مشكلة الادمان على الالعاب الالكترونية وجب عليهم إيجاد بدائل أخرى، تكون ترفيهية وتأمل أو قات فراغهم، بحيث يكون لآباء دور كبير في هذه البدائل، فمن جهة يعمل يعمل على ت استعمال الألعاب الإلكترونية، وصياغة البعض من الشروط في خوضها.
- فمن بين هذه الشروط التي ذكرها المتخصصين في هذا الشأن إذ ال يشجعون وجود التلفزيونات والحاسبات الالية وألعاب الفيديو في غرف نوم الاطفال، حيث يصبح الأشراف الأبوي عليهم صعبا بالاضافة إلى أن هذا يؤدي إلى شعور الاطفال بالعزلة والوحدة، ومن جهة أخرى يستطيع الآباء إيجاد بدائل أخرى تحافظ على صحة وعقل ووقت الطفل، وتدخله عالم الترفيه والتي من بينها:
- تذكير الطفل أن الأنترنت تحتوي على الألعاب الالكترونية التي يمكن أن يستفيد منها فقط، واستعمالها للقراءة وتعلم لغات أخرى، واكتساب معارف جديدة.
- العمل على ممارسة الرياضة كالجري والسباحة وركوب الخيل ومختلف أنواع الرياضة التي ترفه عن الطفل وتكسبه وصحة جيدة وجسم رياضي وسوي.
- التعود على تحديد أوقات للتنزه والاستجمام والرحلات كزيارة المعالم الاثرية ومختلف المناطق لمعرفة الخصائص التي تتميز بها كل منطقة، بالإضافة إلى التنزه في الغابات لما فيها من جو لطيف وهواء نقي، تساعد الطفل في جهازه التنفسي.
- حث الأطفال التعود على المطالعة لمختلف الاعمال العلمية والادبية كالروايات والقصص، ومختلف اختراعات العلماء.
- مشاركة الأطفال اهتماماتهم، ومحاولة بناء علاقة اجتماعية هادفة بين الآباء وأطفالهم.

- محاولة إيجاد سبل للتأخي والتعاون والتآزر كحث الأطفال على ممارسة الاعمال التطوعية

الهادفة والخيرية. (مرجع سابق، ص. 271-272)

خلاصة الفصل :

في الأخير تعد الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيه تفاعلية رقمية تعتمد على التقنيات الحديثة في محتوى جذاب، ظهرت الألعاب في الخمسينات، وتطورت مع تقدم التقنية لتصبح صناعة عالمية بمليارات دولارات، وتمتلك هذه الألعاب الالكترونية عدة انواع ومجالات تشمل على العاب المغامرات والتعليمية والمحاكاة وغيرها وتقدم رؤية شاملة لفهم ظاهرة الألعاب الالكترونية وتأثيراتها الخطير في ظهور العدوانية عند المراهقين والاطفال بشكل خاص، لذا يجب الحذر وتوجيه مستعملي هذه التقنية والتعامل معها بشكل متوازن.

الفصل الرابع: الطفولة المتوسطة

تمهيد :

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو التي يمر بها الإنسان، حيث تمثل الأساس الذي يتم عليه بناء شخصيته وتطوير قدراته النفسية والاجتماعية والمعرفية. وتنقسم مرحلة الطفولة إلى عدة مراحل فرعية، من بينها مرحلة الطفولة المتوسطة التي تمتد من سن السادسة إلى التاسعة وهي مرحلة تتميز بتغيرات كبيرة على مستوى النمو النفسي والاجتماعي والجسمي.

وتعد الطفولة المتوسطة مرحلة حاسمة، حيث يبدأ الطفل فيها بالانتقال من الاعتماد التام على الوالدين إلى الاعتماد الجزئي على المدرسة والمجتمع الأوسع. وفي هذه المرحلة، يتبلور مفهوم الذات لدى الطفل، ويتوسع دائرة تفاعلاته الاجتماعية، ويبدأ في تطوير مهاراته العقلية والانفعالية التي تؤثر بشكل كبير على مستقبله.

لكن على الرغم من أهميتها، فإن الطفولة المتوسطة تواجه العديد من التحديات النفسية والاجتماعية، التي قد تؤثر سلباً على الطفل إذا لم يتم التعامل معها بطرق تربوية وعلمية سليمة. لهذا، يتطلب الأمر دراسة معمقة لهذه المرحلة لفهم مشكلاتها وكيفية الوقاية منها.

ومن خلال هذه الدراسة سوف نتطرق إلى مفهوم طفولة المتوسطة وماهي الخصائص المتعلقة بهذه المرحلة وبعدها مظاهر النمو إلى أهمية الطفولة المتوسطة، والتعرف على المشكلات التي تواجه الأطفال في هذه المرحلة، مع تقديم استراتيجيات وقائية قائمة على أسس علمية وتربوية، بهدف تحقيق تنمية سليمة للأطفال.

1) مفهوم الطفولة المتوسطة:

تُعدّ مرحلة الطفولة المتوسطة من أبرز مراحل النمو التي تبدأ عادة من سن السادسة وتمتد إلى سن التاسعة أو العاشرة، وهي مرحلة انتقالية دقيقة بين الطفولة المبكرة ومرحلة المراهقة. وتتميز هذه المرحلة بمجموعة من التغيرات المتسارعة في النواحي الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية، كما أنها تُشكل البنية الأساسية التي تُبنى عليها شخصية الطفل المستقبلية، حيث يبدأ الطفل فيها بالتفاعل المنظم مع محيطه الاجتماعي والتعليمي، ويدخل عالم المدرسة والتعليم النظامي، ما يفتح له آفاقاً جديدة للخبرة والمعرفة والتكوين النفسي والاجتماعي (عبد اللطيف، 2012، ص. 89).

ويُشير التربويون إلى أن الطفولة المتوسطة تمثل المرحلة التي يتبلور فيها مفهوم الذات لدى الطفل، وتتضح فيها ملامح السلوك المستقل، وتزداد قدراته على التكيف مع الضوابط الأسرية والمدرسية، مما يجعلها فترة حرجية في بناء الثقة بالنفس والقدرة على الإنجاز (الجبوري، 2011، ص. 65).

وتُشير الباحثة خديجة بن زينة إلى أن الطفولة المتوسطة "تمثل فترة انتقالية بين الطفولة المبكرة والمراهقة، حيث يتطور الطفل فيها في مختلف المجالات، خاصة من حيث التفكير المنطقي واللغة والانتباه، كما تشهد هذه المرحلة بداية نضج اجتماعي نسبي، يظهر من خلال التفاعل مع الجماعة، وتكوين مفاهيم أولية عن الذات والآخرين (بن زينة، 2013، ص. 28).

يُعرّف نصر الدين الطفولة المتوسطة على أنها: "مرحلة من النمو تبدأ مع دخول الطفل إلى المدرسة الابتدائية وتمتد حتى بداية سن المراهقة، وتتميز هذه المرحلة باتساع الخبرات، وتحسن القدرات المعرفية، وتبلور الشعور بالذات، وزيادة التفاعل مع المجتمع الخارجي من خلال جماعة الأقران" (نصر الدين، 2011، ص. 41).

من خلال تتبع تعاريف عدد من الباحثين، يمكن القول إن الطفولة المتوسطة تُعد مرحلة مفصلية في النمو الإنساني، تبدأ غالبًا من سن السادسة - مع دخول الطفل المدرسة الابتدائية - وتمتد حتى سن التاسعة أو . وتتفق معظم التعاريف على أن هذه المرحلة لا تقتصر على التغيرات البيولوجية فقط، بل تمتد لتشمل تطورًا ملحوظًا في الجوانب المعرفية والانفعالية والاجتماعية.

2) خصائص النمو في مرحلة الطفولة المتوسطة:

تتميز الطفولة المتوسطة بجملة من الخصائص التي تميزها عن باقي المراحل، وهي:

1. القدرة المتزايدة على التكيف الاجتماعي:

يبدأ الطفل في هذه المرحلة في إظهار قدرة أكبر على التفاعل مع الجماعة، حيث يصبح أكثر فهمًا للضوابط الاجتماعية التي تحكم سلوك الأفراد داخل المجتمع، مثل الالتزام بالقواعد، تقبل الأدوار، ومراعاة مشاعر الآخرين. ويدخل الطفل في علاقات اجتماعية أكثر تعقيدًا، كالانضمام إلى فرق الألعاب المدرسية، والمشاركة في الأنشطة الجماعية. هذه القدرة تمهد له للاندماج الاجتماعي المستقبلي وتُعد أساسًا لبناء علاقات صحية في المراهقة والبلوغ (الزبيدي، 2012، ص. 44).

2. توسع دائرة العلاقات الاجتماعية خارج الأسرة:

في هذه المرحلة لم يعد الطفل يعتمد فقط على أسرته كمصدر وحيد للتفاعل الاجتماعي، بل تتسع دائرة علاقاته لتشمل الزملاء، الجيران، والمعلمين. يتأثر الطفل بشكل أكبر بجماعة الرفاق، ويكتسب منهم أنماطًا سلوكية جديدة قد تكون إيجابية أو سلبية حسب البيئة التي يحتك بها. وتُعتبر هذه النقطة النوعية مؤشراً على بداية الانفصال التدريجي عن الاعتماد الكلي على الأسرة، واكتساب استقلالية نسبية في التفاعل الاجتماعي (عبد العزيز، 2013، ص. 71).

3. تحسن المهارات الحركية الدقيقة والكبيرة:

تشهد هذه المرحلة تطورًا واضحًا في التناسق الحركي بين اليد والعين، ويظهر ذلك في قدرة الطفل على أداء المهام الدقيقة مثل الكتابة بخط منظم، استخدام الأدوات المدرسية، التلوين، والرسم. كما تتحسن المهارات الحركية الكبرى مثل الجري، القفز، والتوازن. هذا النمو الحركي لا يرتبط فقط بالتطور الجسدي، بل يتقاطع مع النمو العقلي والانفعالي، لأن الإنجاز الحركي يعزز الشعور بالثقة بالنفس والانتماء إلى الجماعة (خالد، 2010، ص. 56).

4. بداية تشكل الضمير الأخلاقي:

يبدأ الضمير في التكون بشكل تدريجي، ويصبح الطفل قادرًا على التمييز بين الصواب والخطأ، ليس فقط بناءً على العقاب والثواب، ولكن نتيجة فهم داخلي للمعايير الأخلاقية. وتتأثر هذه العملية كثيرًا بطريقة التنشئة الاجتماعية التي يتلقاها الطفل في الأسرة والمدرسة، حيث يبدأ في إدراك القيم مثل العدالة، الصدق، الاحترام. وتتطور لديه مشاعر مثل الخجل أو الذنب عند ارتكاب السلوكيات الخاطئة، مما يفتح المجال أمام تطور الضبط الذاتي والانضباط السلوكي (العري، 2013، ص. 90).

5. ظهور النزعة نحو الاستقلالية:

تظهر لدى الطفل رغبة متزايدة في الاعتماد على النفس واتخاذ بعض القرارات البسيطة دون الرجوع إلى الكبار، مثل اختيار أصدقائه أو تنظيم ألعابه. وهذا لا يعني الانفصال عن الأسرة، بل هو تعبير عن تطور طبيعي في نمو الشخصية. وإذا وُجِهَت هذه النزعة بالرفض أو القمع من طرف الوالدين، فقد يؤدي ذلك إلى التردد أو ضعف الثقة بالنفس. بالمقابل، فإن تشجيع الاستقلالية في هذه المرحلة يساهم في تنمية المسؤولية والقدرة على المبادرة (الغامدي، 2011، ص. 34).

6. تطور مهارات التفكير المنطقي والعمليات العقلية:

في مرحلة الطفولة المتوسطة، يشهد الطفل نقلة نوعية في طريقة تفكيره، حيث ينتقل تدريجياً من التفكير الحدسي والخيالي الذي طغى على المرحلة السابقة، إلى تفكير أكثر واقعية ومنطقية. يصبح الطفل قادراً على إدراك العلاقات السببية، وتصنيف الأشياء وفق معايير متعددة، وفهم مفاهيم الزمان والمكان بشكل أوضح. كما يبدأ في ممارسة عمليات عقلية بسيطة كالجمع والطرح، المقارنة، والترتيب. هذا التطور يدعمه الانخراط المدرسي الذي يفتح للطفل المجال لتطبيق هذه العمليات في مواد مثل الرياضيات والعلوم (عبد الله، 2010، ص. 76).

7. زيادة الرغبة في التعلم والاستكشاف:

تتجلى هذه الرغبة في كثرة الأسئلة التي يطرحها الطفل حول الظواهر التي تحيط به، ومحاولته لفهم كيفية عمل الأشياء. إن هذا الفضول المعرفي هو المحرك الأساسي لعملية التعلم في هذه المرحلة، ويُعد مؤشراً صحياً على نمو التفكير العلمي. وتلعب المدرسة والأسرة دوراً كبيراً في تغذية هذه الرغبة من خلال توفير بيئة محفزة على الاستكشاف والتجريب، واستخدام الوسائل البصرية والعملية في التعليم (الحسن، 2013، ص. 48).

8. تكون مفهوم الذات وتقدير النفس:

يبدأ الطفل بتكوين صورة ذهنية عن ذاته من خلال التفاعل مع البيئة الاجتماعية. ويتأثر هذا التكوين أساساً بطريقة تعامل الكبار معه، ومدى النجاح أو الفشل الذي يحققه في المهام اليومية، خاصة الدراسية منها. يبدأ الطفل بتقييم نفسه بناءً على معايير المقارنة مع زملائه، وعلى أساس المردود الذي يتلقاه من الأسرة والمعلمين. فالثناء يعزز الشعور بالكفاءة، أما الانتقاد المتكرر فقد يُحدث صورة سلبية عن الذات (بكار، 2012، ص. 67).

9. القدرة على التركيز والانتباه لفترات أطول:

يصبح الطفل في هذه المرحلة قادرًا على الانتباه لفترة أطول من ذي قبل، خاصة إذا كانت المهمة التي يقوم بها مشوقة أو تناسب اهتماماته. كما يتحسن التركيز الانتقائي، حيث يمكنه تجاهل المثيرات الثانوية والتركيز على المهمة الأساسية. هذه القدرة أساسية في التعلم المدرسي، إذ تتيح له متابعة شرح الدروس، تنفيذ التعليمات، وإنجاز التمارين بفعالية. ضعف الانتباه في هذه المرحلة قد يكون مؤشرًا على اضطرابات نمائية كفرط النشاط أو نقص التركيز (الصياد، 2011، ص. 54).

10. الالتزام بالقواعد والقوانين الخارجية:

يميل الطفل إلى احترام القوانين، خاصة تلك التي تأتي من مصادر سلطوية كالمعلم أو الوالدين، كما يبدأ بفهم الغاية من هذه القوانين وليس فقط الخوف من العقاب. في الألعاب الجماعية مثلاً، يحرص على تطبيق القواعد واحترام أدوار الآخرين، بل ويظهر في بعض الأحيان نزعة لحماية القانون أو تبليغ عن مخالفته. تُعد هذه الخاصية خطوة نحو تطور الضمير الاجتماعي، وهي مؤشر على بداية تشكل شخصية قادرة على احترام النظام والعيش ضمن الجماعة (حمود، 2014، ص. 63).

11. التمايز بين الجنسين وفهم الأدوار الجندرية:

في هذه المرحلة، يبدأ الطفل في إدراك واضح للفروق بين الجنسين، ليس فقط على المستوى البيولوجي، بل أيضًا في ما يتعلق بالأدوار والسلوكيات المتوقعة من كل جنس. فتظهر ميول الأطفال الذكور نحو اللعب بالسيارات، والمنافسة، والأنشطة الحركية العنيفة، في حين تميل الإناث إلى الألعاب التي تتطلب رعاية وتنظيمًا مثل ألعاب العرائس. هذا التمايز تدعمه التنشئة الاجتماعية من خلال ما يتلقاه الطفل من توجيهات، وأمثلة، وصور نمطية تُرسخ لديه هذه الأدوار (أبو غزالة، 2011، ص. 88).

ويُعد هذا الفهم أساسًا لتكوين الهوية الجنسية، حيث يبدأ الطفل في تبني سلوكيات تتوافق مع جنسه، ما يسهم في بناء شخصية متوازنة من الناحية النفسية والاجتماعية (السيد، 2012، ص. 73).

12. ظهور مشاعر المنافسة والغيرة بين الأقران:

يُظهر الطفل رغبة متزايدة في التميز على أقرانه، خاصة في البيئة المدرسية، ما يدفعه إلى الدخول في علاقات تنافسية معهم. هذه المنافسة قد تكون إيجابية إذا كانت تسهم في تنمية الدافعية للإنجاز، لكنها قد تتحول إلى سلبية إذا كانت مصحوبة بالغيرة أو الحسد. كما أن الطفل قد يشعر بالإحباط إذا تكررت تجاربه الفاشلة مقارنة بزملائه المتفوقين (عبد القادر، 2010، ص. 61).

تُظهر الدراسات أن المنافسة المتزنة في هذه المرحلة تلعب دورًا في تحفيز الطفل نحو الاجتهاد، ولكنها تحتاج إلى توجيه وإشراف تربوي مستمر حتى لا تؤثر سلبًا على ثقته بنفسه (خالد، 2010، ص. 79).

13. الحاجة للانتماء والقبول من جماعة الرفاق :

من أبرز مميزات هذه المرحلة أن الطفل لم يعد يكتفي بعلاقته مع الأسرة، بل أصبح يسعى بجد إلى تكوين علاقات قوية مع الأقران، ويشعر بحاجة ملحة لأن يكون مقبولًا منهم. يتأثر سلوك الطفل بشدة برود أفعال أصدقائه، ويحاول تقليدهم في كثير من الأحيان. ورفض الجماعة له قد يؤدي إلى مشاعر العزلة أو الاغتراب الاجتماعي، ما ينعكس على حالته النفسية وأدائه الدراسي (الجبوري، 2011، ص. 93).

وجود جماعة الأقران يُشكّل بيئة تعليمية غير رسمية يتعلم من خلالها الطفل مهارات التواصل، والمشاركة، والتفاوض، وحل النزاعات، وهي مهارات أساسية لحياته المستقبلية (أحمد، 2013، ص. 102).

14. بداية تشكل الاتجاهات والميول:

في الطفولة المتوسطة، يبدأ الطفل بإظهار ميول واضحة نحو مجالات معينة، كالرياضة، الفن، الحساب، أو المطالعة. كما يبدأ بتكوين اتجاهات سلوكية وأخلاقية تتبلور تدريجيًا من خلال تكرار التجارب والتفاعل مع الأسرة والمدرسة. هذه الاتجاهات لا تكون ثابتة بعد، لكنها تُعتبر نواة لشخصيته المستقبلية، ما يستوجب من المحيطين به مساعدته على اكتشاف اهتماماته وتشجيعه على تطويرها (نوال، 2013، ص. 85).

ويؤكد علماء النفس أن هذه الميول إذا لوحظت مبكرًا وجرى تعزيزها، فإنها قد تؤدي إلى نبوغ في مجالات معينة مستقبلاً، مما يستدعي دعمًا تربويًا منهجيًا (إبراهيم، 2010، ص. 97).

15. النمو التدريجي لمهارات اتخاذ القرار وحل المشكلات:

رغم أن الطفل لا يزال يعتمد جزئيًا على الكبار في اتخاذ القرارات، إلا أنه في هذه المرحلة يُظهر بدايات القدرة على تحليل المواقف واختيار الحلول، خاصة في المواقف التي تهمه شخصيًا، كاختيار الأصدقاء أو التفاعل مع مواقف اللعب. كما يبدأ في إدراك أن لكل قرار نتائج، ويتعلم من الأخطاء عبر التجربة والخطأ، مما يساهم في تطور الاستقلالية والمنطقية لديه (الرويلي، 2014، ص. 66).

ويُعدّ تعويد الطفل على التفكير المنظم، وطرح الأسئلة، والبحث عن بدائل من الوسائل المهمة في صقل هذه القدرة، والتي تُعتبر أساسًا لمهارات التفكير النقدي لاحقًا (الخالدي، 2013، ص. 75).

3) مظاهر النمو في مرحلة طفولة المتوسطة:

تُعَدّ الطفولة المتوسطة من المراحل الحاسمة في حياة الفرد، حيث تشهد تحولات كبيرة في جوانب النمو المختلفة. ويتفاعل الطفل في هذه المرحلة مع بيئته بشكل أعمق، وتتسارع وتيرة نموه الجسدي والعقلي

والانفعالي والاجتماعي، مما يهيئه للاندماج في المجتمع المدرسي والأسري بكفاءة أكبر. وفيما يلي تفصيل موسّع لأهم مظاهر النمو في هذه المرحلة.

1. النمو الجسمي :

يُتسم النمو الجسمي في هذه المرحلة بالاتّساق والاستمرارية، رغم أنه أقل سرعة من النمو في الطفولة المبكرة. في المتوسط، يزداد طول الطفل بمعدل 5 إلى 6 سنتيمترات سنوياً، ويزداد وزنه بمعدل 2 إلى 3 كيلوغرامات سنوياً. كما تبدأ العضلات بالنمو والصلابة، وتصبح الأطراف أكثر طولاً وتناسقاً، مما يُساهم في اكتساب الطفل رشاقة بدنية تساعده على الحركة والنشاط.

كما يشهد الجهاز العصبي نضجاً ملحوظاً، مما يُعزز من قدرته على التنسيق بين الحواس والحركة. وتكتمل في هذه المرحلة الأسنان اللبنية ويبدأ تبديلها بالأسنان الدائمة، مما يرتبط أيضاً بتحوّلات في شكل الفم والوجه.

من جهة أخرى، يظهر الاختلاف بين الذكور والإناث في بعض المظاهر الجسدية بشكل تدريجي، مثل الصوت، وتوزيع الشحوم، وحجم العضلات، رغم أن الفروقات تبقى غير واضحة جداً إلى حين اقتراب سن المراهقة.

وتؤكد الدراسات أن التغذية الجيدة، والنوم الكافي، والنشاط الحركي المنتظم، تلعب دوراً أساسياً في دعم هذا النمو الجسمي المتوازن (عبيد، 2013، ص. 55).

2. النمو الحركي :

يتطوّر النمو الحركي في هذه المرحلة بشكل ملحوظ، ويظهر ذلك من خلال قدرة الطفل على تنفيذ الحركات الدقيقة والمعقدة. فهو يصبح قادرًا على التحكم في عضلاته الصغيرة بدقة أكبر، مما يسمح له بالقيام بأنشطة تتطلب التنسيق مثل الكتابة، الرسم، القص، التلوين، واستخدام الأدوات المدرسية. كما يتحسن الأداء في الحركات الكبرى، مثل الجري، القفز، التسلق، السباحة، وركوب الدراجة. هذه القدرات تُكتسب تدريجيًا من خلال اللعب والنشاط البدني، ما يجعل من التربية الرياضية في المدرسة أداة هامة في تطوير هذا الجانب.

ويساعد هذا التطور الحركي الطفل على الشعور بالكفاءة والثقة بالنفس، خاصة عندما يُتقن مهارات جديدة. ومن المهم الإشارة إلى أن هناك فروقًا فردية بين الأطفال في النمو الحركي، وقد تكون مرتبطة بالعوامل الوراثية، والتغذية، والبيئة الأسرية، والدعم النفسي (أبو غزالة، 2010، ص. 102).

3. النمو العقلي:

يمر الطفل في هذه المرحلة بتحوّلات معرفية هامة، تتجلى أساسًا في نمو العمليات العقلية كالإدراك، الانتباه، التذكّر، التفكير، التحليل، والتصنيف. ويتوافق هذا مع ما وصفه "بياجيه" بمرحلة "العمليات العقلية المادية" والتي تتميز بقدرة الطفل على التفكير المنطقي ولكن في حدود ما هو محسوس وملموس. من أبرز مظاهر هذا النمو العقلي:

- القدرة على التفكير السببي: حيث يبدأ الطفل بفهم العلاقات بين السبب والنتيجة.

- التصنيف والترتيب: يصبح قادرًا على تصنيف الأشياء حسب اللون، الحجم، الشكل، أو الوظيفة.

- فهم مفهوم الزمن والمكان: يدرك التسلسل الزمني للأحداث، ويفهم الاتجاهات والأبعاد المكانية.

– حل المشكلات: يبدأ الطفل باستخدام المنطق البسيط لحل المشكلات الدراسية أو الحياتية.

ويُلاحظ أيضًا تطور في القدرة على استخدام الرموز وفهم التمثيلات المجردة مثل الأعداد والحروف. ويُسهّم المحيط المدرسي والأسري بشكل كبير في إثراء هذا النمو العقلي، خاصة عندما يتم تحفيز الطفل من خلال الأسئلة، الحوار، الألعاب الذهنية، والقراءة (أحمد، 2014، ص. 144).

4. النمو اللغوي:

تُعد الطفولة المتوسطة مرحلة ذهبية لتطوّر اللغة، حيث يُصبح الطفل قادرًا على استخدام اللغة بطريقة أكثر دقة وتنظيمًا. ويزداد مخزونه من المفردات بشكل واضح، ليصل إلى ما بين 2500 إلى 5000 كلمة في بداية المرحلة، ويُضاعفها تدريجيًا مع التقدم في السن. يُظهر الطفل قدرة على:

- استخدام التراكيب اللغوية المعقدة مثل الجمل الشرطية والسببية.
- فهم المعاني المجازية والتلميحية، كالأمثال والتشبيهات.
- التواصل الفعّال مع الأقران والمعلمين باستخدام لغة مناسبة للسياق.
- تطوير مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة بشكل متوازن.
- كما تزداد قدرته على القراءة بفهم وتحليل، خاصة عندما يتم تزويده بكتب تتناسب ميوله ومستواه، وتُعد القراءة عنصرًا محوريًا في دعم نمو اللغة والفكر.
- ويُسهّم التفاعل داخل الصف، الحوار الأسري، واستخدام الوسائط التعليمية في صقل مهاراته اللغوية بشكل متدرج، مما يؤثر إيجابًا على تحصيله الدراسي وتواصله الاجتماعي (السيد، 2012، ص. 97).

5. النمو الاجتماعي:

يتطور النمو الاجتماعي لدى الطفل في مرحلة الطفولة المتوسطة بشكل لافت، حيث ينتقل من التركيز على ذاته وعلاقاته المحدودة بأفراد الأسرة، إلى بناء علاقات أكثر اتساعاً وتعقيداً مع الأقران والمعلمين ومختلف الأشخاص في البيئة الخارجية. فبحلول هذه المرحلة، تبدأ دائرة التفاعل الاجتماعي في التوسع، ويأخذ الطفل في التعلم من خلال العلاقات الاجتماعية التي يخوضها داخل المدرسة وخارجها.

يبدأ الطفل في هذه المرحلة في إدراك أهمية الانتماء إلى الجماعة، سواء كانت جماعة الصف، أو الفريق الرياضي، أو مجموعة الأصدقاء، ويظهر لديه ميل كبير لتكوين الصداقات المستقرة نسبياً، والتي غالباً ما تقوم على التفاهم والتقارب في الاهتمامات. ومن مظاهر هذا النمو كذلك:

✓ **التعاون والمشاركة:** حيث يصبح الطفل أكثر قدرة على العمل ضمن مجموعة، ويبدأ بفهم قواعد التعاون واحترام الآخرين.

✓ **الانضباط الذاتي:** ينمو لدى الطفل الشعور بالمسؤولية تجاه المهام الجماعية والالتزامات المدرسية.

✓ **تقليد السلوك الاجتماعي المقبول:** من خلال الملاحظة والتفاعل مع النماذج الاجتماعية.

✓ **التمييز بين الصواب والخطأ:** في التصرفات الاجتماعية بناءً على معايير الجماعة والأسرة والمدرسة.

كما يُلاحظ تطوّر في قدرته على فهم الأدوار الاجتماعية، فيبدأ بإدراك دوره كطالب، وابن، وصديق، ويتعامل وفق ما يتوقعه الآخرون من هذه الأدوار، مما يساعد على ترسيخ شخصيته الاجتماعية وتنمية مهاراته التفاعلية.

يُشير العديد من الباحثين إلى أن المدرسة تُعدّ المحيط الأهم لنمو الطفل اجتماعياً في هذه المرحلة، حيث يتعلم فيها مهارات التفاعل، احترام القوانين، تقبّل الآخر، وتحمل المسؤولية (الهاشمي، 2015، ص. 78).

6. النمو الانفعالي:

النمو الانفعالي في الطفولة المتوسطة يمر بمرحلة من التوازن والاستقرار النسبي مقارنة بالطفولة المبكرة، حيث يبدأ الطفل في ضبط مشاعره والتعبير عنها بطرق أكثر نضجاً. ويُلاحظ أنه لم يعد يُظهر نوبات غضب أو بكاء لأسباب بسيطة كما في السابق، بل أصبح أكثر قدرة على التحكم بانفعالاته وتمييز مشاعره ومشاعر الآخرين.

من مظاهر النمو الانفعالي:

- زيادة القدرة على التحمل: يصبح الطفل قادراً على تأجيل الإشباع، وضبط سلوكياته عند الغضب أو الخوف.
- بداية تشكّل مفهوم الذات: أي إدراك الطفل لصفاته وقدراته وتقييمه لنفسه، وهو عنصر حاسم في بناء الثقة بالنفس والهوية.
- الشعور بالفخر والعار والذنب: وهي مشاعر اجتماعية تتطور في هذه المرحلة نتيجة احتكاك الطفل بالمعايير الأخلاقية والاجتماعية.
- الاستقلالية: إذ يصبح الطفل أقل تعلقاً بالأم والأب من الناحية الانفعالية، ويبحث عن مصادر أخرى للدعم كالأصدقاء والمعلمين.

ويُلاحظ أن الطفل يبدأ في فهم العواقب الانفعالية لتصرفاته وتصرفات الآخرين، ويتطور لديه نوع من الوعي العاطفي يجعله قادراً على التعاطف مع الآخرين وتقديم الدعم أو طلبه عند الحاجة. كما يمكن أن يُظهر في بعض الحالات مشاعر كالغيرة أو الخجل أو القلق، وهذه المشاعر تُعتبر طبيعية إذا لم تتجاوز حدودها.

وتلعب البيئة الأسرية دوراً كبيراً في دعم هذا النمو، خصوصاً في حال كانت تتسم بالدفع العاطفي والتواصل المفتوح، مما يساهم في بناء شخصية انفعالية متزنة (حجازي، 2011، ص. 131).

إن فهم مظاهر النمو المختلفة في مرحلة الطفولة المتوسطة يُعتبر ضروريًا لكل من يتعامل مع الأطفال في هذا السن، سواء أولياء الأمور أو المعلمين أو الأخصائيين التربويين، حيث يساعدهم على اختيار الأساليب التربوية والتعليمية المناسبة، وتقديم الدعم في الوقت المناسب. كما أن التفاعل المتوازن بين هذه المظاهر (الجسمية، الحركية، العقلية، اللغوية، الاجتماعية، والانفعالية) هو ما يُشكّل شخصية الطفل في هذه المرحلة، ويُعدّ له انتقالًا سليمًا نحو المراهقة.

وتُظهر الدراسات النفسية أن أي اضطراب أو خلل في أحد مظاهر النمو قد ينعكس سلبًا على الجوانب الأخرى، فمثلًا ضعف النمو الانفعالي قد يؤدي إلى مشكلات اجتماعية أو تعليمية، والعكس صحيح، مما يؤكد على ضرورة التكامل في دعم هذه المظاهر.

4) أهمية طفولة المتوسطة:

تُعدّ الطفولة المتوسطة مرحلة محورية في النمو الإنساني، إذ ينتقل فيها الطفل من الاعتماد الكلي على الأسرة إلى بيئة اجتماعية أوسع، كالمدسة والجماعة. وتمثل هذه الفترة أرضية خصبة لتشكل السمات النفسية والمعرفية والاجتماعية، ما يجعلها موضع اهتمام بالغ في ميادين التربية وعلم النفس.

1. الأهمية النفسية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تعتبر مرحلة الطفولة المتوسطة مرحلة بالغة الأهمية من الناحية النفسية، حيث تشهد تطورًا ملحوظًا في الوعي الذاتي للطفل. في هذه المرحلة، يبدأ الطفل في تكوين مفاهيمه الخاصة عن ذاته، ويتحكم في انفعالاته بشكل أكبر مقارنة بالمرحلة السابقة، وهو ما يساعده على التفاعل بشكل أفضل مع الآخرين. (العايشي، 2012، ص. 78)

حسب نظرية إريك إريكسون في النمو النفسي الاجتماعي، فإن الطفل في هذه المرحلة يمر بتحدي "الجدارة مقابل الشعور بالنقص". حيث يسعى الطفل إلى اكتساب مهارات جديدة، سواء كانت معرفية أو اجتماعية، ويسعى إلى إثبات ذاته في إطار العلاقات المدرسية والاجتماعية. وإذا فشل في اكتساب هذه المهارات، قد يؤدي ذلك إلى شعوره بالنقص وانعدام الثقة بالنفس.

الأطفال في هذه المرحلة يبدأون أيضًا في تعلم كيفية التعامل مع الإحباطات والمشاعر السلبية مثل الغضب أو الخوف، وهو ما يعزز من قدرتهم على التكيف مع بيئاتهم الاجتماعية المستقبلية. وعليه، فإن دعم الوالدين والمربين في بناء احترام الذات لدى الطفل أمر بالغ الأهمية في هذه المرحلة (الرملي، 2009، ص. 99).

2. الأهمية التربوية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تُعد مرحلة الطفولة المتوسطة فترة محورية في اكتساب المهارات الأكاديمية الأساسية التي تشكل الأساس للتعلم المستقبلي. وتبدأ هذه المرحلة بتعلم الطفل القراءة، والكتابة، والحساب، وهي مهارات أساسية للانتقال إلى المراحل التعليمية التالية. في هذه المرحلة، يصبح الطفل أكثر قدرة على استخدام التفكير المنطقي والتحليلي مما يسمح له بفهم المفاهيم المعقدة. (العقبى، 2006، ص. 112).

على الصعيد التربوي، يمثل الطفل في هذه المرحلة نقطة تحول هامة، حيث يمكنه التفاعل مع المعلمين، والمشاركة في الأنشطة المدرسية المختلفة، وهو ما يساهم في بناء شعوره بالجدارة الاجتماعية. هذا الشعور بالنجاح الأكاديمي يعزز من ثقته بنفسه ويحفز طاقاته العقلية والإبداعية (محمود، 2005، ص. 90).

ومع ذلك، فإن الطفل الذي يعاني من ضعف أكاديمي أو من بيئة مدرسية غير محفزة قد يواجه صعوبات نفسية تؤثر على دافعيته واستعداده للتعلم. ولذا فإن الدعم الأكاديمي والتوجيه المستمر من قبل المعلمين له أهمية بالغة في هذه المرحلة (الشريف، 2010، ص. 72).

3. الأهمية الاجتماعية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تعتبر مرحلة الطفولة المتوسطة أيضًا مرحلة تأسيس العلاقات الاجتماعية. يبدأ الطفل في هذه المرحلة بتكوين صداقات، وهو ما يعزز من مهاراته الاجتماعية. وتلعب المدرسة دورًا كبيرًا في توفير بيئة اجتماعية تسهم في تطوير مهارات التواصل والتفاعل مع الآخرين، سواء مع الزملاء أو مع المعلمين. (الصادق، 2011، ص. 120)

وتُظهر الدراسات النفسية أن العلاقات الاجتماعية التي يكوّنها الطفل في هذه المرحلة تؤثر بشكل كبير على تطور مهاراته الشخصية والاجتماعية. وعليه، يُعتبر التفاعل الإيجابي مع الأقران أحد العوامل الأساسية التي تساعد الطفل على بناء هويته الاجتماعية في المستقبل (دحمان، 2013، ص. 85).

في هذه المرحلة، يتعلم الطفل كيف يحل مشكلاته الاجتماعية، ويتعلم مفهوم التعاون والعمل الجماعي، وهو ما يعزز من استعداده للانخراط في المجتمع بشكل إيجابي في مراحل لاحقة من حياته. لذا، فإن البيئة الاجتماعية التي يعيش فيها الطفل في هذه المرحلة لها تأثير كبير على نموه الاجتماعي والعاطفي (عبد الله، 2007، ص. 56).

4. الأهمية العاطفية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تُعد المرحلة المتوسطة من الطفولة نقطة تحول رئيسية في تطور الطفل العاطفي، حيث يبدأ الطفل في هذه المرحلة بتجربة مجموعة واسعة من العواطف التي تتراوح من الفرح والسرور إلى القلق والغضب، وهو ما يساهم في تعزيز قدرته على التعامل مع المشاعر المتنوعة. في هذه المرحلة، يبدأ الطفل أيضًا بتطوير القدرة على التفريق بين العواطف المختلفة، مثل التمييز بين الحزن والإحباط، والفرح والبهجة، مما يعزز من نضجه العاطفي (محمود، 2009، ص 142).

بالإضافة إلى ذلك، يبدأ الطفل في هذه المرحلة في تكوين روابط عاطفية قوية مع الآخرين، وخاصة مع الأصدقاء والأشخاص المقربين مثل المعلمين وأفراد الأسرة الممتدة. من خلال هذه الروابط، يكتسب الطفل دعماً عاطفياً ضرورياً يعزز من قدرته على مواجهة التحديات النفسية والاجتماعية (عطا الله، 2010، ص. 115). ويُظهر البحث النفسي أن الطفل الذي يعاني من نقص في الدعم العاطفي خلال هذه الفترة قد يكون عرضة لمشاكل نفسية مثل القلق والاكتئاب في المستقبل.

5. الأهمية العقلية والمعرفية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تعتبر الطفولة المتوسطة مرحلة أساسية لتطوير القدرات العقلية والمعرفية لدى الطفل، حيث تبدأ قدراته على التفكير المنطقي والتحليلي في التوسع. في هذه المرحلة، يتعلم الطفل كيفية حل المشكلات بطريقة عقلانية ويبدأ في تطوير مهاراته في التفكير النقدي. يصبح الطفل أكثر قدرة على تجميع المعلومات وتحليلها، مما يساعده في فهم العلاقات بين الأشياء وفهم القوانين الطبيعية والاجتماعية (عبد الله، 2011، ص. 73).

هذه المرحلة أيضاً هي التي يكتسب فيها الطفل مهارات معرفية متقدمة مثل القراءة، الكتابة، والحساب، وهي أساس لبقية مراحل التعلم الأكاديمي. كما يظهر الطفل اهتماماً متزايداً بالأسئلة الفلسفية والوجودية مثل "من أنا؟"، "لماذا يحدث هذا؟"، مما يدل على بداية التفكير المجرد. وقد أظهرت دراسات عديدة أن وجود بيئة تعليمية غنية بالمعرفة والتحديات العقلية يساهم بشكل إيجابي في تعزيز قدرة الطفل على التفكير النقدي والإبداعي (القدوسي، 2012، ص. 91).

6. الأهمية الصحية والبدنية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تعد الطفولة المتوسطة أيضاً مرحلة حاسمة في النمو الجسمي والصحي للطفل. يبدأ الطفل في هذه المرحلة في اكتساب المهارات الحركية الدقيقة والكبرى التي تمكنه من التحكم في جسده بشكل أفضل. من

خلال ممارسة الأنشطة البدنية مثل الرياضة واللعب، يعزز الطفل قدراته البدنية ويكتسب مهارات التنسيق الحركي التي ستساعده في الأنشطة المستقبلية. (فوزي، 2008، ص. 88).

كما أن هذه المرحلة هي التي يبدأ فيها الطفل في التعرف على أهمية الصحة واللياقة البدنية من خلال التفاعل مع المحيط المدرسي والأنشطة الرياضية. وقد أظهرت دراسات أن ممارسة الرياضة في سن مبكرة تُسهم في تقوية الجهاز المناعي للطفل وتحسين صحته العامة. كما أن التغذية السليمة والحفاظ على النشاط البدني في هذه الفترة يساعد على تقوية العظام والعضلات، ويُقلل من احتمالات الإصابة بالأمراض في المستقبل (موسى، 2011، ص. 125).

7. الأهمية الثقافية والتربوية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تمثل الطفولة المتوسطة مرحلة حاسمة في تكوين القيم الثقافية لدى الطفل. في هذه المرحلة، يبدأ الطفل في التعرف على القيم المجتمعية مثل الاحترام، التعاون، والانتماء الاجتماعي. ويمثل المدرسة في هذه المرحلة بيئة خصبة لتعلم القيم الثقافية والمجتمعية من خلال التفاعل مع الأقران والمعلمين. يتعرض الطفل في هذه المرحلة أيضًا للمفاهيم الثقافية المتعلقة بالديانات والعادات والتقاليد، مما يسهم في بناء هويته الثقافية (صلاح، 2012، ص. 98).

يؤكد علماء التربية على أن المدرسة تُعد بمثابة منصة لنقل القيم الثقافية، التي تعتبر جزءًا أساسيًا من التنشئة الاجتماعية للطفل. وقد أظهرت الدراسات أن التعليم في هذه المرحلة لا يقتصر على نقل المعرفة فقط، بل يمتد إلى غرس القيم الثقافية والتربوية التي تشكل سلوك الطفل وتوجهاته المستقبلية (محمود، 2013، ص. 104).

8. الأهمية الثقافية والتربوية لمرحلة الطفولة المتوسطة:

تمثل الطفولة المتوسطة مرحلة حاسمة في تكوين القيم الثقافية لدى الطفل. في هذه المرحلة، يبدأ الطفل في التعرف على القيم المجتمعية مثل الاحترام، التعاون، والانتماء الاجتماعي. ويمثل المدرسة في هذه المرحلة بيئة خصبة لتعلم القيم الثقافية والمجتمعية من خلال التفاعل مع الأقران والمعلمين. يتعرض الطفل في هذه المرحلة أيضًا للمفاهيم الثقافية المتعلقة بالديانات والعادات والتقاليد، مما يساهم في بناء هويته الثقافية (صالح، 2012، ص. 98).

يؤكد علماء التربية على أن المدرسة تُعد بمثابة منصة لنقل القيم الثقافية، التي تعتبر جزءًا أساسيًا من التنشئة الاجتماعية للطفل. وقد أظهرت الدراسات أن التعليم في هذه المرحلة لا يقتصر على نقل المعرفة فقط، بل يمتد إلى غرس القيم الثقافية والتربوية التي تشكل سلوك الطفل وتوجهاته المستقبلية (محمود، 2013، ص. 104).

5) مشكلات الطفولة المتوسطة:

تواجه الطفولة المتوسطة العديد من المشكلات النفسية، الاجتماعية، والتعليمية، التي يمكن أن تؤثر بشكل كبير على نمو الطفل في هذه المرحلة الحرجة. إن فهم هذه المشكلات وطرق التعامل معها يعتبر أمرًا بالغ الأهمية لضمان نمو سليم ومتوازن للطفل. في هذا الفصل، سنتناول أبرز المشكلات التي قد تواجه الأطفال في هذه المرحلة وفقًا لما توصلت إليه الدراسات النفسية والتربوية.

1. المشكلات النفسية في مرحلة الطفولة المتوسطة:

تُعد المشكلات النفسية من أكثر القضايا التي يمكن أن تواجه الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة. في هذه المرحلة، يكون الطفل في طور تكوين هويته الذاتية، لذا فإن أية ضغوط نفسية أو تفاعلات سلبية

قد تترك أثراً بالغاً على صحته النفسية. من بين هذه المشكلات نجد القلق، الاكتئاب، واضطرابات النوم (عطا الله، 2012، ص. 56).

تعتبر "فترة الانتقال" بين الطفولة والمراهقة من أبرز الفترات التي قد يظهر خلالها القلق. إذ يبدأ الطفل في هذه المرحلة بتطوير وعي أكبر حول نفسه والآخرين، مما يجعله أكثر عرضة للقلق بشأن مظهره الاجتماعي ومدى تقبله من قبل الآخرين. كما يتأثر الأطفال أيضاً بالضغط المدرسية، حيث يمكن أن تؤدي الصعوبات في الدراسة أو المنافسة الأكاديمية إلى الشعور بالضغط النفسي (سعيد، 2009، ص. 112). كذلك، قد يعاني بعض الأطفال من مشاكل في التواصل العاطفي نتيجة للضغوط الأسرية أو التغيرات الاجتماعية التي يمرون بها. وعندما لا يستطيع الطفل التعبير عن مشاعره بشكل صحيح، قد ينشأ لديه مشاعر من الاكتئاب أو القلق العميق، مما يؤثر على سلوكه اليومي وتفاعلاته مع الآخرين (علي، 2010، ص. 97).

2. مشكلات سلوكية: العدوان والعنف:

من بين المشكلات السلوكية التي قد يواجهها الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة، تعد مشكلة العدوان واحدة من أبرز المشكلات التي تؤثر في تفاعل الطفل مع محيطه الاجتماعي. قد يظهر العدوان عند الأطفال في هذه المرحلة نتيجة لمجموعة من العوامل النفسية والتربوية، مثل التوترات الأسرية، أو غياب القدوة الحسنة، أو التأثر بالمحتوى العنيف في وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية (الزهراني، 2014، ص. 84).

يتمثل العدوان في العديد من الأشكال السلوكية، بدءاً من التصرفات العنيفة تجاه الآخرين، وصولاً إلى التنمر على زملائهم في المدرسة. وقد أظهرت الدراسات النفسية أن الأطفال الذين يعانون من مشاكل

عدوانية في هذه المرحلة يميلون إلى تطوير سلوكيات سلبية في المستقبل، مثل العدوانية في مرحلة المراهقة أو في مرحلة البلوغ (الفقيه، 2012، ص. 66).

أسباب ظهور السلوك العدواني قد تكون متعددة، إذ يمكن أن يكون له ارتباط بنمط التربية السائد في الأسرة، أو نتيجة لضعف المهارات الاجتماعية لدى الطفل. لذا، من المهم تعزيز مهارات التفاعل الاجتماعي لدى الطفل منذ سن مبكرة لمساعدته في التحكم في انفعالاته بشكل مناسب (البديوي، 2011، ص. 78).

3. مشكلات تعليمية: صعوبات التعلم:

تُعد صعوبات التعلم من أبرز المشكلات التي قد يعاني منها الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة. في هذه المرحلة، يبدأ الطفل في مواجهة تحديات أكاديمية قد تكون مرتبطة بمشاكل في القراءة أو الكتابة أو الحساب. وتظهر هذه الصعوبات عندما يعجز الطفل عن اكتساب المهارات الأساسية التي تعد ضرورية للانتقال إلى مستويات تعليمية أعلى (عوض، 2015، ص. 102).

تظهر صعوبات التعلم على شكل تأخر في المهارات اللغوية أو المعرفية، أو صعوبة في التذكر والتركيز، أو مشاكل في الفهم الأكاديمي. وقد يكون لهذه الصعوبات تأثير طويل المدى على تقدير الطفل لذاته وعلى ثقته في قدراته. لذلك، من الضروري أن يتم التعامل مع صعوبات التعلم بشكل فردي، وذلك من خلال تخصيص خطط علاجية تهدف إلى تحسين قدرات الطفل الأكاديمية (الصالح، 2013، ص. 119).

إن فهم أسباب صعوبات التعلم والتعامل معها بشكل فعال يتطلب التعاون بين الأسرة والمدرسة والاختصاصيين النفسيين، وذلك لوضع استراتيجيات تساعد الطفل على التفوق وتحقيق النجاح الأكاديمي في المستقبل.

4. مشكلات اجتماعية: الافتقار إلى المهارات الاجتماعية:

تعد المهارات الاجتماعية من الأسس الضرورية التي يحتاجها الطفل في مرحلة الطفولة المتوسطة، إذ تساهم هذه المهارات في تكوين علاقات سليمة مع الأقران والمجتمع. إلا أن بعض الأطفال قد يعانون من ضعف في هذه المهارات نتيجة للانعزال الاجتماعي أو قلة التفاعل مع الآخرين، سواء في المدرسة أو في المنزل (المجالي، 2010، ص. 89).

تتجلى هذه المشكلة في تراجع قدرة الطفل على التواصل الفعال مع أصدقائه ومع معلميه. كما يعاني هؤلاء الأطفال من صعوبة في التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم، مما قد يؤدي إلى مشكلات في التفاعل الاجتماعي. ويؤثر ضعف المهارات الاجتماعية سلباً على قدرة الطفل في بناء علاقات صحية مع أقرانه، مما يزيد من احتمال تعرضه للانعزال الاجتماعي أو التمر (المهدي، 2012، ص. 74).

5. مشكلات أسرية: تأثير البيئة الأسرية على الطفل:

تلعب البيئة الأسرية دوراً كبيراً في تشكيل سلوك الطفل ونموه العاطفي. في مرحلة الطفولة المتوسطة، يتأثر الطفل بشكل كبير بتفاعلاته مع والديه وإخوته، حيث يمكن أن تؤثر الخلافات الأسرية أو التفكك الأسري سلباً على صحة الطفل النفسية. يؤدي هذا إلى مشاكل سلوكية ونفسية قد تستمر حتى المراحل اللاحقة من حياته (إبراهيم، 2011، ص. 53).

إضافة إلى ذلك، يمكن أن يواجه الطفل تحديات مرتبطة بالأسرة الممتدة أو التغيرات الأسرية مثل الطلاق أو فقدان أحد الوالدين. هذه العوامل يمكن أن تترك آثاراً نفسية طويلة الأمد قد تؤدي إلى ضعف في الثقة بالنفس والشعور بالانعزال (سالم، 2008، ص. 120).

6. مشكلات تتعلق بالهوية وتقدير الذات:

من المشكلات النفسية التي تظهر بوضوح في مرحلة الطفولة المتوسطة، صراع الطفل مع بناء هويته وتشكيل صورة إيجابية عن ذاته. ففي هذه السن، يبدأ الطفل بمقارنة نفسه بالآخرين، خاصة زملائه في المدرسة، ما يجعله أكثر حساسية تجاه الفشل أو النقد أو حتى الملاحظات البسيطة، خصوصاً من المعلمين أو الأقران (عبد القادر، 2013، ص. 109).

عدم الثقة بالنفس أو انخفاض تقدير الذات يمكن أن يؤدي إلى انسحاب اجتماعي أو محاولات غير صحيحة لإثبات الذات، أحياناً عبر سلوكيات عدوانية أو غير مرغوبة. وتُشير الدراسات النفسية إلى أن الأطفال الذين يفتقرون إلى الدعم الأسري والمجتمعي الكافي يميلون إلى تطوير مشاعر نقص وشعور بالدونية (عبد الرحيم، 2014، ص. 94).

7. مشكلات مرتبطة بالتكنولوجيا ووسائل الإعلام:

مع الانتشار الواسع لاستخدام الأجهزة الذكية ووسائل الإعلام، أصبح الأطفال في سن الطفولة المتوسطة أكثر عرضة للمؤثرات الإعلامية السلبية. الاستخدام المفرط للتكنولوجيا، خاصة الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف، يؤثر على السلوك الانفعالي والاجتماعي للأطفال، ويزيد من معدلات التوتر والعدوانية لديهم (الدريني، 2015، ص. 67).

كما أن الأطفال في هذه المرحلة قد يواجهون مشكلات تتعلق بالإدمان على الأجهزة، مما يؤثر على تفاعلهم الأسري والاجتماعي، ويؤدي إلى اضطرابات في النوم، تراجع الأداء المدرسي، وتفكك في الروابط الاجتماعية داخل الأسرة (الحكيم، 2012، ص. 88).

8. مشكلات صحية ونفسجسمية:

قد يواجه الأطفال في هذه المرحلة مشكلات تتعلق بصحتهم الجسدية نتيجة لعادات غذائية خاطئة أو قلة النشاط البدني، ما يؤدي إلى السمنة أو النحافة المفرطة، وكلاهما لهما انعكاسات نفسية واجتماعية. الطفل الذي يعاني من مشكلات صحية مزمنة مثل الربو، أو السكري في بعض الحالات، قد يشعر بالاختلاف أو العجز مقارنة بأقرانه، ما يؤثر على تقديره لذاته (اليمني، 2011، ص. 121).

كما أن بعض الأطفال قد يعانون من اضطرابات نفسجسمية مثل آلام المعدة أو الصداع الناتجة عن التوتر والضغط النفسي، وهي أعراض لا تكون عضوية في الأصل بل مرتبطة بالحالة النفسية (المغربي، 2009، ص. 59).

6) طرق الوقاية من مشكلات الطفولة :

تُعد الوقاية من مشكلات الطفولة المتوسطة حجر الأساس في دعم النمو السليم والمتوازن للأطفال، وتتمثل أهمية هذا الفصل في تقديم مجموعة من الإستراتيجيات والأساليب التربوية والنفسية التي تهدف إلى تجنب الطفل الوقوع في اضطرابات أو سلوكيات غير سوية خلال هذه المرحلة الدقيقة. الوقاية لا تعني فقط منع المشكلات قبل وقوعها، بل تشمل أيضًا التدخل المبكر عند ظهور المؤشرات الأولى لها.

1. دور الأسرة في الوقاية من مشكلات الطفولة المتوسطة:

تلعب الأسرة الدور الأهم في حياة الطفل، فهي المصدر الأول للدعم العاطفي، والتنشئة الاجتماعية، وبناء القيم. إن علاقة الطفل بوالديه في هذه المرحلة تؤثر بشكل مباشر على نموه النفسي والسلوكي. وتُظهر الدراسات أن الأسر التي تعتمد على أساليب تربية ديمقراطية، تُنمّي لدى أطفالها القدرة على التعبير عن الذات وضبط الانفعالات، بعكس الأسر التي تعتمد على التسلط أو الإهمال (حمود، 2014، ص. 134).

يجب على الأبوين إظهار الحب والحنان والدعم المستمر للطفل، مع وضع حدود واضحة تحكم السلوك. كما أن الحوار المفتوح والاحترام المتبادل بين الطفل وأسرته يعزز من ثقته بنفسه ويقلل من احتمالية وقوعه في مشكلات نفسية مثل القلق أو الانسحاب الاجتماعي (الزبيدي، 2012، ص. 111).

بالإضافة إلى ذلك، من الضروري تعزيز مشاركة الأب في التنشئة، إذ أن مشاركة الأب تعزز الإحساس بالأمان والانضباط لدى الطفل (الغامدي، 2011، ص. 127).

2. دور المدرسة في الوقاية: التوجيه النفسي والدعم التربوي:

المدرسة هي المؤسسة الثانية التي تؤثر بعمق في شخصية الطفل، إذ تُعتبر بيئة مكملة للأسرة من حيث تنمية المهارات وتدعيم السلوك الإيجابي. وتؤكد الأبحاث التربوية على ضرورة وجود مرشدين نفسيين في المدارس لمراقبة سلوك الأطفال والتدخل عند الحاجة (عبد العزيز، 2013، ص. 91).

• من أساليب الوقاية التي يمكن أن تطبقها المدرسة:

- تنفيذ برامج موجهة لتعزيز المهارات الاجتماعية والاتصال.
- إنشاء نوايا مدرسية تشجع على العمل الجماعي.
- رصد المؤشرات المبكرة لصعوبات التعلم أو السلوك العدواني، وتقديم الدعم النفسي اللازم (الدروبي، 2010، ص. 86).

كما يجب على المعلمين تلقي دورات في فهم النمو النفسي للطفل، وتعلم طرق التعامل مع أنماط مختلفة من السلوكيات. الدعم العاطفي من المعلم له أثر بالغ في الحد من مشاعر الرفض أو الفشل التي قد يعاني منها بعض التلاميذ (عبد، 2011، ص. 99).

3. الوقاية من المشكلات السلوكية: تعزيز الانضباط الذاتي:

من أهم الأساليب الوقائية في الطفولة المتوسطة، تعليم الطفل مهارات الانضباط الذاتي، والتي تُمكنه من التحكم في تصرفاته، وإدارة انفعالاته. الانضباط الذاتي لا يُفرض بالقوة، بل يُكتسب بالتدريب والتشجيع والتوجيه المستمر. يُنصح باستخدام أساليب تعزيز إيجابية، مثل الثناء على السلوك الجيد أو تقديم مكافآت رمزية، بدلاً من العقاب المستمر (النمر، 2012، ص. 73).

كما أن تعليم الطفل مهارات حل المشكلات والتفاوض يساهم في تقليل السلوك العدواني وتحسين التفاعل الاجتماعي. وتؤكد الدراسات النفسية على أن الأطفال الذين يُمنحون فرصاً للتعبير عن آرائهم، يتطور لديهم حسّ المسؤولية وضبط النفس بشكل أفضل (العمرى، 2013، ص. 106).

4. الوقاية من صعوبات التعلم: الدعم التربوي المبكر:

يتطلب الحد من صعوبات التعلم تدخلاً مبكراً قائماً على تقييم دقيق لقدرات الطفل منذ بداية التحاقه بالمدرسة. يمكن أن يتم ذلك من خلال اختبارات نفسية وتربوية تهدف إلى الكشف عن نقاط الضعف، مثل صعوبات الانتباه، أو اضطراب في الكتابة أو القراءة. بناءً على هذه الاختبارات، يُقدّم للطفل برنامج تربوي خاص يتناسب مع حالته (القرني، 2014، ص. 82).

ويؤكد المختصون أن الدعم الفردي داخل الصف الدراسي، واستخدام الوسائل البصرية والحسية، يُسهمان بشكل كبير في تحسين أداء الطفل وتقليل إحساسه بالفشل أو النقص (خالد، 2010، ص. 118). ويجب كذلك توفير بيئة تعليمية مرنة تراعي الفروق الفردية بين الأطفال.

5. الوقاية من المشكلات النفسية: بناء الصحة النفسية للطفل:

الاهتمام بالصحة النفسية للطفل في الطفولة المتوسطة أمر بالغ الأهمية. ويشمل ذلك:

– تعزيز الشعور بالأمان والانتماء.

– تشجيع الطفل على الحديث عن مشاعره.

– توجيهه للتعامل مع الإحباط أو الفشل بطريقة بناءة.

إن الطفل الذي يتلقى الدعم العاطفي الكافي داخل الأسرة والمدرسة يكون أكثر قدرة على مواجهة التحديات اليومية، وأقل عرضة للاضطرابات النفسية. وتؤكد الأدبيات النفسية أن الأطفال الذين يُشجَّعون على التعبير عن مشاعرهم ومشكلاتهم، يكونون أكثر استقراراً نفسياً (عبد اللطيف، 2012، ص. 94).

6. الوقاية من آثار التكنولوجيا: التوجيه والمراقبة:

في ظل الانتشار الكبير للتكنولوجيا، تبرز الحاجة إلى تقنين استخدام الأطفال للأجهزة الذكية والألعاب الإلكترونية. ينبغي ألا يُترك الطفل أمام الشاشة دون رقابة، بل يجب تحديد وقت محدد ومحتوى مناسب لعمره. كما يُفضّل مشاركة الطفل في استخدام الوسائل التقنية بشكل جماعي داخل الأسرة، مما يعزز الترابط العائلي ويقلل من الانعزال (السيد، 2013، ص. 87).

ومن الجيد توجيه الطفل نحو استخدام التطبيقات التعليمية والألعاب الهادفة، وتوعيته بخطورة المحتوى العنيف أو غير المناسب لعمره. تؤكد الدراسات أن التوجيه المستمر من قبل الوالدين يخفف من تأثيرات الاستخدام المفرط للتكنولوجيا (بكري، 2011، ص. 76).

7. الوقاية من الانعزال الاجتماعي: تنمية المهارات الاجتماعية:

يُعد الانعزال الاجتماعي من أخطر الظواهر النفسية التي قد تواجه الطفل في الطفولة المتوسطة، وهو غالباً ما يكون نتيجة لضعف مهارات التفاعل الاجتماعي أو التعرض للتنمر أو النقد المستمر. وللوقاية من هذا النوع من المشكلات، ينبغي التركيز على تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال منذ سن مبكرة، وذلك

من خلال تدريبهم على كيفية بناء علاقات إيجابية، والتعبير عن المشاعر، وتبادل الأدوار في الألعاب الجماعية، والمشاركة في الأنشطة الصفية واللاصفية (الجبوري، 2011، ص. 66).

كما أن تشجيع الطفل على إقامة صداقات ومساعدته على تطوير لغة جسد إيجابية تُسهم بشكل فعال في الحد من مشاعر العزلة والانطواء. وهنا تلعب المدرسة والأسرة دورًا تكامليًا في إدماج الطفل في محيطه، ومساعدته على تجاوز أي صعوبات اجتماعية (الزهراني، 2013، ص. 100).

8. الوقاية من التوتر المدرسي: تحسين البيئة الصفية والعلاقات مع المعلمين:

التوتر الناتج عن البيئة المدرسية يمثل أحد أسباب ظهور الاضطرابات النفسية والسلوكية لدى الأطفال، ويشمل ذلك الخوف من الامتحانات، القلق من الفشل، أو صعوبة التكيف مع نظام التعليم. وللوقاية من ذلك، يُوصى بتوفير بيئة صفية محفزة، آمنة نفسيًا، تعتمد على التشجيع والدعم بدلاً من النقد والعقاب المستمر (فهد، 2012، ص. 117).

ينبغي للمعلمين تبني ممارسات تدريس مرنة تراعي الفروق الفردية، مع تقديم تغذية راجعة بناءة، وتجنب مقارنة التلاميذ ببعضهم البعض. كما أن وجود علاقة جيدة بين المعلم والطفل يعزز من شعور الطفل بالأمان والانتماء، مما يُسهم في خفض مستويات القلق المدرسي وتحسين الأداء الأكاديمي (الفياض، 2010، ص. 93).

9. الوقاية من ضعف تقدير الذات: دعم الطفل وتقدير جهوده:

ضعف تقدير الذات مشكلة شائعة بين الأطفال في الطفولة المتوسطة، وقد تنتج عن مقارنة الطفل بأقرانه، أو عن التعرض للفشل المتكرر دون دعم كافٍ. وللوقاية من هذه المشكلة، يجب أن يتلقى الطفل

الدعم المعنوي والتقدير المستمر من أسرته ومعلميه، حتى في حالات الفشل، مع التركيز على تشجيع الجهد المبذول أكثر من النتيجة (الموسوي، 2013، ص. 88).

ومن الأساليب الفعالة أيضًا: تعزيز الشعور بالإنجاز، تمكين الطفل من اتخاذ قرارات بسيطة بنفسه، إشراكه في أنشطة تعاونية، وتكليفه بمهام تتناسب مع قدراته، مما يعزز ثقته بنفسه بشكل تدريجي (الصياد، 2011، ص. 105).

10. البرامج الوقائية النفسية والتربوية:

تؤكد الأدبيات التربوية الحديثة أهمية إنشاء برامج وقائية داخل المؤسسات التربوية، تُعنى بالتكفل النفسي والتربوي للأطفال في مراحل نموهم المختلفة، وخاصة في مرحلة الطفولة المتوسطة. هذه البرامج قد تشمل جلسات إرشاد جماعي، ورشات تدريبية حول ضبط النفس، أو أنشطة فنية وأدبية تساعد على التعبير العاطفي (المنصوري، 2014، ص. 135).

كذلك، يمكن أن تُعَلَّ هذه البرامج بالشراكة مع الجمعيات المحلية والمراكز النفسية والاجتماعية، حيث يُمكن للأسرة والمدرسة التعاون لتوفير بيئة داعمة نفسياً للطفل، تساهم في منعه من الانزلاق في مشكلات سلوكية أو انفعالية لاحقاً (بكار، 2012، ص. 98).

11. أهمية التدخل المبكر والتشخيص النفسي:

إن واحدة من أنجع وسائل الوقاية تكمن في التشخيص المبكر لأي مظاهر غير سوية في سلوك الطفل أو تواصله أو أدائه الدراسي. فكلما كان التدخل مبكراً، زادت فرص التعديل والنجاح في توجيه الطفل نحو النمو السليم. وقد أثبتت الدراسات أن التشخيص النفسي في مراحل الطفولة يُقلل من تفاقم المشكلات السلوكية والنفسية في المستقبل (عبد الله، 2010، ص. 76).

ولتحقيق ذلك، يجب تدريب المعلمين على رصد السلوكيات غير المعتادة، وتوجيه الأسرة للاستعانة بأخصائي نفسي تربوي عند الحاجة. كما ينبغي تشجيع الدولة على دمج وحدات الدعم النفسي في كل مؤسسة تعليمية (سعيد، 2013، ص. 111).

خلاصة الفصل :

تبيّن أن مرحلة الطفولة المتوسطة تُعد من أدق مراحل النمو الإنساني، لما تشهده من تطورات نفسية، اجتماعية، معرفية وسلوكية سريعة، تجعل الطفل أكثر حساسية وتأثرًا بالعوامل المحيطة به، سواء داخل الأسرة أو المدرسة أو البيئة المجتمعية. كما لاحظنا أن المشكلات التي قد تعترض الطفل في هذه المرحلة من صراعات داخلية وضعف في التقدير الذاتي، إلى اضطرابات سلوكية كالعنف أو الانطواء تعود في أغلبها إلى أنماط التنشئة الخاطئة، أو إلى الإهمال في توفير احتياجات الطفل النفسية والتربوية.

وقد اتضح من خلال الدراسات والمراجع المعتمدة، أن الوقاية من هذه المشكلات لا تعتمد فقط على ردود الأفعال بعد ظهور الأعراض، بل على سياسات واستراتيجيات وقائية شاملة تبدأ من الأسرة وتصل إلى مؤسسات الدولة.

إن تكامل الأدوار بين العائلة والمدرسة والمجتمع يُعد شرطًا ضروريًا لوقاية الطفل من التدهور النفسي والسلوكي، كما أن التدخل المبكر، والتشخيص النفسي الدوري، والدعم العاطفي، تمثل أدوات فعالة لتحسين الطفل في هذه المرحلة الدقيقة من حياته.

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة :

تمهيد:

بعد التطرق إلى الإطار النظري لموضوع السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية، يأتي هذا الفصل لتقديم الجانب التطبيقي للدراسة، من خلال عرض الإجراءات المنهجية المعتمدة فيها. ويهدف هذا الفصل إلى توضيح الخطوات العملية التي تم اتباعها من أجل جمع البيانات وتحليلها، وذلك لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة على إشكالياتها.

ويتضمن هذا الفصل الدراسة الاستطلاعية وتحديد المنهج المستخدم، وصف مجموعة الدراسة، مكان إجراء الدراسة، الأدوات المعتمدة في جمع المعلومات، وكذا الإجراءات التطبيقية التي تم اعتمادها أثناء تنفيذ الدراسة الميدانية. كما سيتم التطرق إلى تحليل وتفسير النتائج بما يتماشى مع الطابع العيادي للدراسة.

الدراسة الاستطلاعية:

تُعد الدراسة الاستطلاعية خطوة تمهيدية أساسية في البحث العلمي، إذ تساعد على تحديد أولويات البحث وتوفر للباحث قاعدة صلبة للانطلاق نحو دراسة أعمق وأكثر شمولاً. تُمكن هذه المرحلة الباحث من فهم الظروف المحيطة بموضوعه، وتكوين تصور أولي عنه. (المدونة العربية، 2024)

وقد تمثل الهدف الأساسي من هذا الاستطلاع الميداني في الحصول على نظرة شاملة حول خصوصية الميدان الذي تتم فيه الدراسة، بالإضافة إلى التأكد من صلاحية الأدوات المستخدمة ومناسبتها للموضوع. ومن أجل ذلك، أجرينا مقابلة نصف موجهة مع حالة مستخدمة للالعاب الالكترونية تبلغ من العمر 9 سنوات، ومررنا المقياس المستخدم في الدراسة. أبدت المفحوصة اهتمامها وتعاونها، ولم نلاحظ أية صعوبات أو مشاكل متعلقة بميدان الدراسة.

أكدت نتائج هذا الاستطلاع الميداني توفر الظروف الملائمة لإجراء الدراسة، وتوفر مجتمع الدراسة. كما يمكن الاعتماد على دليل المقابلة الذي تم بناؤه، إضافة إلى صلاحية مقياس السلوك العدواني لباص وبيري (1992)

المنهج المتبع في الدراسة:

تم استخدام المنهج العيادي والذي يعرفه:

الذيري على انه: "انه تقنية منظمة لخدمة المشكل الذي يطرحه الفرد والمنهج العيادي بدوره يعتمد على الملاحظة والتي هي أداة عامة من أدوات البحث العلمي ويستخدمه الباحثون في دراستهم للظواهر المختلفة بأصول وقواعد عديدة، وتستلزم في الميدان العيادي مهارات فائقة وممارسات وخبرات." (عطوف، 1986)

تم استخدام المنهج العيادي (دراسة حالة) لتناسبه مع طبيعة الموضوع الذي يتناول السلوك العدواني لدى الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية، بحيث انه يسمح بدراسة الحالة في سياقها الفردي، مع التركيز على الديناميات النفسية الخاصة بكل طفل، وفهم العوامل التي قد تكون وراء السلوك العدواني.

مجموعة الدراسة:

مجموعة الدراسة تُشير إلى الأفراد أو العناصر التي يتم اختيارها من مجتمع البحث ليتم تطبيق الدراسة عليها. وتُمثل هذه المجموعة عينة مُحددة يتم جمع البيانات منها بهدف تحليلها واستخلاص النتائج. يُراعى عند اختيار مجموعة الدراسة أن تكون معبّرة عن خصائص مجتمع البحث الأساسي، لضمان دقة النتائج وصحتها.

تتمثل مجموعة الدراسة في اربعة حالات تتراوح اعمارهم من 6 الى 9 سنوات والتي تمثل مرحلة الطفولة المتوسطة، تم اختيارهم بطريقة قصدية وفقا للمعايير التالية:

السن: مرحلة الطفولة المتوسطة

ممارسة الالعاب الالكترونية

مكان اجراء الدراسة:

قمنا بإجراء الدراسة الحالية في الفترة الممتدة من [31 افريل الى 14 ماي] في ابتدائية ولد عمر مسعود، في ابتدائية ولد عمر مسعود في بلدية البويرة.

وصف مكان اجراء الدراسة:

تقع المدرسة في حي مسكن 98 ببلدية البويرة، تحتوي على طابقين وعلى 18 قاعة للتلاميذ، قاعة للأساتذة والمشرفات، ومكتب للمدير ومساعدته، عدد الاساتذة: 20 استاذًا، 15 استاذًا مختص في اللغة العربية، استاذ اللغة الانجليزية، استاذين اللغة الفرنسية، استاذ للغة الامازيغية، استاذ للرياضة البدنية، المجموع الكلي للتلاميذ: 452. الذكور: 236. الاناث: 215

الادوات المستخدمة في الدراسة:

هي مجموعة من الأدوات لجمع البيانات، وذلك بهدف الحصول على معلومات دقيقة وشاملة تخدم أهداف البحث وتدعم نتائجه.

في هذه الدراسة، تم استخدام أداتين رئيسيتين لجمع البيانات:

المقابلة نصف الموجهة: وهي أداة تتيح للباحث طرح أسئلة نصف موجهة او مفتوحة، مما يساعد على جمع بيانات غنية ومرنة حول موضوع البحث.

قمنا ببناء دليل مقابلة يتكون من محورين، كل محور يتكون من مجموعة من الاسئلة تطرح على كل حالة وتسجل اجاباتها.

المحور الاول: ويهدف إلى الحصول على البيانات الشخصية عن العميل، وإلى جمع معلومات عن

الاسم - السن - الجنس - المستوى الدراسي

المحور الثاني: هدف هذا المحور الى جمع معلومات حول استخدام الالعاب الالكترونية.

المحور الثالث: هدف هذا المحور الى جمع معلومات حول السلوك العدواني

[ولمعرفة المزيد عن دليل المقابلة انظر الملحق 1]

مقياس السلوك العدواني: وهو أداة مقننة تهدف إلى قياس مظاهر السلوك العدواني لدى الأفراد، ويتضمن عدة أبعاد تُمكن الباحث من تقييم مستويات العدوانية بدقة.

نبذة عن المقياس:

01/ طريقة التطبيق:

أعد هذا المقياس (أرتولد باص ، A BUSS و "مارك بيرى M Berry) سنة 1992، وقام الباحثان معتر سيد عبد الله وصالح أبو عبادة سنة 1995 بترجمته إلى اللغة العربية ثم عرضه على مجموعة من المحكمين بهدف مراجعة الترجمة والتأكد من أن الصياغة العربية للبنود تنقل المعنى في إطار الثقافة السعودية، ويتكون المقياس من (29) عبارة تقريرية خصصت لقياس أربعة أبعاد افتراض ابعاد المقياس أنها تمثل مجال السلوك العدواني، وهي العدوان البدني ، اللفظي والغضب والعداوة، وأضيف لبعد العدوان اللفظي بندا واحدا بحيث أصبح العدد الكلي لبنود المقياس في صورته العربية (30) بندا وقد ووزعت بصورة عشوائية على الأبعاد الأربعة عند وضع المقياس في صورته النهائية.

طريقة تصحيح مقياس السلوك العدواني:

بما أن للمقياس (05) بدائل هي تنطبق تماما/ تنطبق غالبا/ تنطبق بدرجة متوسطة/ تنطبق نادرا/ لا تنطبق، فإن المفحوص يعطى (5) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق تماما، و(4) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق غالبا، و(3) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق بدرجة متوسطة، و(2) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق نادرا، و(1) نقطة إذا كانت الإجابة لا تنطبق وتعكس هذه الدرجات في حالة البنود السالبة أي من (1) إلى (5)، وتم تحديد ثلاث مستويات للسلوك العدواني للمراهقين وتكون على النحو التالي:

الذين يتحصلون على درجة تتراوح [28-56]، تكون ضمن فئة ذوي السلوك العدواني المنخفض

أما إذا كانت تتراوح ما بين [57-77]، تكون ضمن فئة السلوك العدواني المتوسط

أما إذا كانت تتراوح ما بين [78-140]، تكون ضمن فئة السلوك العدواني المرتفع.

الجدول رقم (01): يوضح ارقام البنود الموجبة والسالبة في هذا المقياس:

نوع البنود	ارقام البنود
البنود الموجبة	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
البنود السالبة	4 19

الجدول رقم (02): يوضح مستويات السلوك العدواني:

الدرجات	مستوى السلوك العدواني
56-28	منخفض
77-57	متوسط
140-78	مرتفع

الخصائص السيكومترية لمقياس السلوك العدواني :

صدق المقياس:

الصدق يقصد به أن يقيس الإختبار الخاصية التي صمم الإختبار لقياسها فعال (رحيم، 2008: ص (129).

الإختبار الصادق هو ذلك الإختبار القادر على قياس السمة أو الظاهرة التي يوضع لأجلها فيعد

إجراء بعض التعديلات الضرورية على بنود المقياس قامت الباحثة سامية شينار بعرضها على مجموعة من الأساتذة المحكمين مكونة من 8 أساتذة من قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا المتخصصين

في علم النفس الاجتماعي وعلم النفس العيادي وعلم الاجتماع ، وهم موزعين كالآتي:

أستاذين محاضرين صنف (أ) وأستاذين مساعدين صنف (أ) من جامعة مولود معمري بتيزي وزو.

أستاذ محاضر صنف (أ) من جامعة الجزائر .

أستاذ مساعد صنف (أ) من جامعة محند أولحاج بالبويرة.

أستاذتين محاضرتين صنف (أ) من المركز الجامعي بالطارف وكذلك بالوادي.

وكان الغرض من التحكيم هو إبداء رأيهم حول مدى مناسبة صياغة بنود المقياس لغويا ووضوحها، ومدى قياسها لمتغيرات البحث، وكذلك مدى وضوح تعليمات المقياس، وفي ضوء إقتراحات المحكمين وأرائهم تم تعديل صياغة بعض البنود وحذف البند رقم (11) والبند رقم (18) وهي التي لم تحصل على نسبة موافقة 80% فأكثر من المحكمين لذا أصبح المقياس في شكله النهائي يتكون من (28) بندا. الملحق رقم (02) يوضح مقياس السلوك العدواني في صورته النهائية.

كما تم حساب الصدق الذاتي للمقياس بالإعتماد على معامل الثبات الذي تم حسابه بطريقتين حيث الصدق الذاتي = الثبات[√].

ثبات المقياس:

حيث يعني إثبات مدى إعطاء الاختبار نفس الدرجات أو القيم لنفس الفرد أو الأفراد إذا ما تكررت عملية القياس. (عباس، 1988: ص 53).

فيشير بذلك الثبات إلى مدى اتساق نتائج القياس، لدينا معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ يساوي (0.78)

$$\text{وبالتالي: الصدق الذاتي} = \sqrt{0.78} = 0.88.$$

ولدينا أيضا معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية وباستعمال معادلة سبرمان براون يساوي (0.80) بالتالي:

$$\text{الصدق الذاتي} = \sqrt{0.80} = 0.89$$

يتضح من النتائج المتحصل عليها ان مقياس له درجة عالية من الصدق والثبات، وهذا يدل على امكانية تطبيقه.

الفصل السادس: عرض وتحليل ومناقشة النتائج

تمهيد:

بعد التطرق الى الاجراءات المنهجية لاتمام هذه الدراسة حول موضوع السلوك العدواني لدى الاطفال مستخدمى الالعاب الإلكترونية، سنحاول في هذا الفصل الى عرض ومناقشة أربع حالات لأطفال تتراوح أعمارهم بين 6 و 9 سنوات، ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل منتظم. تم الاعتماد في جمع المعطيات على المقابلة العيادية (نصف الموجهة) ومقياس السلوك العدواني لباص وبيري 1992، بهدف تسليط الضوء على بعض ملامح تفاعل الأطفال مع هذا النوع من الألعاب وانعكاساتها السلوكية.

عرض وتحليل نتائج الدراسة:

عرض وتحليل محتوى المقابلة (01):

عرض البيانات الشخصية:

الاسم: عبد الرحمان السن: 8 سنوات الجنس: ذكر

عرض الحالة:

يبدو الطفل من خلال ملاحظات السلوك ومن طريقة إجاباته أنه شخص هادئ، مؤدب، واثق من نفسه، ويُظهر اتزانًا في التعبير عن مواقفه، إلا أنه يظهر تشتتًا في التركيز وتذبذبًا في إجاباته، مما قد يدل على عدم استقرار ذهني وصعوبة في تنظيم أفكاره.

من خلال المقابلة العيادية، يتضح أن الطفل يُظهر انجذابًا قويًا للألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الصراع خاصة مثل **Free Fire** و **PUBG** و **Granny**، حيث صرّح قائلاً: "تحب المحاربة، علخاطرش يحارب وكيفاش يقتل"، هذا التعبير يكشف عن ميل نحو العدوان كوسيلة للمتعة.

عند سؤاله عن ردة فعله عند مقاطعته أثناء اللعب، أجاب: "تتقلق، نحس بالقلقة، منحبش كي ميخلونيش نلعب، نحب نلعب بزاف". هذه الإجابة تشير إلى ارتباط عاطفي قوي بالألعاب قد يصل إلى مستوى التعلق المرضي أو الإدمان، كما تعكس صعوبة في ضبط انفعالاته عند التعرض للحرمان.

أما فيما يتعلق بما تعلّمه من هذه الألعاب، فقد ذكر: "تعلّمت شوية برك، كيما زعما نركب فلموطو، وتاني يعاونوني، ولا كي يجي يضربني عبد بالكابوس هوما يحاموا ويدافعو عليا". بالرغم وجود عناصر إيجابية

مثل التعاون والدفاع عن الآخرين، إلا أنها لا تتفصل عن سياق العدوان، مما يدل على أن الطفل يرى القيم الإيجابية من خلال منظور صراعي وعدواني.

الطفل يُظهر نزعة دفاعية في مواقفه اليومية. فعندما سُئل عن ردة فعله في حالة الخلاف مع صديق، قال: "كون متفاهمش معاهم نروح ونخليهم، بصح كون يضربوني ندافع على روعي". هذا التصريح يعكس ميلًا أوليًا لتجنب النزاع، لكنه سرعان ما يتحول إلى رد فعل عدواني إذا شعر بالتهديد، مما يتقاطع مع طبيعته في الألعاب حيث قال: "تحب المحاربة، كيفاش يقتل"، ما قد يُشير إلى دافعية خفية للعدوان تنتظر مبررًا للظهور.

كما أن إجابته حول كسر الأغراض تكشف عن تمييز بين الخطأ المقصود وغير المقصود: "إذا ماشي بلعاني منديرلو والو... بصح إذا بلعاني خلات عليه، نشبعو كف". ما يُبرز استعدادًا لتطبيق العقاب الجسدي كرد فعل على الظلم.

كما انه ذكر موقف عن شجار حدث بين عصابات الحي، يقول: "خطرا لقيتهم يضاربو بالسيوفا، مخفت موالو، لاوحتهم بالحجر منبعد هربت مع صاحبي". هذه الجملة تعكس انعدام الخوف من المواقف العنيفة بل والمشاركة فيها بشكل رمزي (رمي الحجر)، وهذا أيضًا يتماشى مع سلوكه في الألعاب: "تحب المحاربة، نصنع سيف بخشبة طويلة ونلعب زعما نقتل مع صاحبي".

رغم ذلك، يُلاحظ نوع من الاتزان في مواقف معينة، مثل ردة فعله عند الخسارة في لعبة، حيث قال: "معلش، ساعة ربح وساعة خسارة، يما هكا دايمن تقولي". هذا التصريح يبرز أثرًا تربويًا إيجابيًا للأسرة، يساهم في خلق توازن بين النزعة العدوانية وضبط النفس.

لكن بالنسبة الى السلوك تجاه الإزعاج من الأطفال الآخرين لقوله: "تروح بعيد وإذا قلقني نضربو بالكف". أن الطفل لا يكتفي بتجنّب الموقف بل يلجأ إلى الضرب كحل نهائي عند استمرار الإزعاج، ما يعني تدني في مستوى التحكم في الغضب.

وأخيراً، عندما سُئل عن ردة فعله تجاه النقد، أجاب ببساطة: "تورمال". هذه الإجابة قد تعني إما لا مبالاة أو ثقة في النفس او قدرة على تقبل الملاحظات اللفظية، وهو ما قد لا يتماشى تماماً مع ردوده السابقة، مما يشير إلى تناقض جزئي في إدراكه أو التعبير عن مشاعره.

بناءً على هذه المعطيات، يمكن القول إن الطفل يُظهر بوادر سلوك عدواني مرتبط بتأثير الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها، مع تكرار تقليد سلوكيات سلبية في الواقع، رغم وجود بعض الضوابط السلوكية المتأثرة بالأسرة، فإن النزعة الدفاعية/الهجومية لديه تميل للظهور بسهولة، وعدم القدرة على تنظيم الانفعالات، هذه المؤشرات لا تعني بالضرورة وجود اضطراب نفسي واضح، لكنها تتطلب مرافقة نفسية وتربوية للحد من تأثيراتها وتوجيهه نحو ألعاب ذات محتوى تعليمي وسلمي.

تحليل مقياس السلوك العدواني للحالة (1):

تشير نتائج مقياس السلوك العدواني لباص وبيري للحالة الثانية، وهو طفل يبلغ من العمر 8 سنوات، إلى مستوى مرتفع من السلوك العدواني، حيث حصل على درجة إجمالية قدرها 89، منها 79 نقطة في البنود الإيجابية و10 نقاط في البنود السلبية.

ورغم هذا المستوى المرتفع، تظهر إجاباته على المقياس أنه يميل إلى الدفاع عن نفسه عند الضرورة دون السعي إلى إيذاء الآخرين أو ظلمهم، ما يدل على وجود نوع من العدوان الدفاعي أكثر من العدوان المتعمد. ورغم أن الدرجة المرتفعة في البنود الإيجابية تشير إلى وجود استعداد للرد بشكل عدواني في بعض المواقف،

إلا أن وجود 10 نقاط في البنود السلبية يعكس بعض القدرات على ضبط النفس وتبني مواقف معتدلة في الظروف العادية. مما يشير إلى أهمية دعم هذه الجوانب الإيجابية وتمييزها من خلال تعزيز مهارات التواصل وضبط الانفعالات.

التحليل العام للحالة (1):

تشير نتائج المقابلة العيادية ومقياس السلوك العدواني إلى أن الطفل، البالغ من العمر 8 سنوات، يتمتع بشخصية هادئة وواثقة في الظاهر، لكنه يُظهر تشتتًا في التركيز وتذبذبًا في الإجابات، مما قد يدل على صعوبة في تنظيم الأفكار. كما يُلاحظ انجذاب قوي للألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثر واضح بسلوكياتها، حيث يعبر عن المتعة من خلال الصراع والعدوان، مما ينعكس على سلوكياته الواقعية التي تتسم بالعدوان الدفاعي وردود الفعل الحادة عند التعرض للاستفزاز أو التهديد. تظهر ردود أفعاله ميلاً لتجنب النزاع في البداية، لكن سرعان ما تتحول إلى عدوان، إلى جانب ضعف في ضبط الانفعالات خاصة في مواقف الإحباط أو الإزعاج. كما تبين نتائجه في مقياس باص وبيري (1992) مستوى مرتفعاً من العدوان، مع غالبية النقاط في البنود الإيجابية، ما يشير إلى طابع دفاعي للعدوان أكثر من كونه متعمداً، مع وجود بعض مؤشرات ضبط النفس. وتدل هذه المعطيات على الحاجة إلى مراقبة نفسية وتربوية مستمرة تهدف إلى تقوية قدرات الطفل في التحكم بالغضب، وتعزيز مهارات التواصل، وتوجيه اهتماماته نحو أنشطة تعليمية وغير عدوانية.

عرض وتحليل محتوى المقابلة (02):

عرض البيانات الشخصية:

الجنس: انثى

السن: 8 سنوات

الاسم: هديل

عرض الحالة:

وتُظهر الطفلة خلال اجاباتها على اسئلة المقابلة والمقياس ثقة كبيرة في نفسها، وتُجيب بشكل سريع ومنظم، مما يعكس وضوحًا في إدراكها لتجاربها ومواقفها.

انطلاقًا من المقابلة العيادية الخاصة بالحالة الثانية، نلاحظ أن الطفلة تُظهر علاقة وثيقة بالألعاب الإلكترونية، منها ألعاب البنات ومغامرات و **uno** وخصوصًا **Free Fire** لوصفها اللعبة المفضلة عندها، حيث صرّحت: "نحب كي نتخباو ونروحو نحوسو على الأعداء ونقتلوهم".

تقوم الطفلة بتقليد سلوكيات العدوان في الواقع أثناء اللعب مع أخيها، حيث ذكرت: "زعا نتخباو ونحوسو على بعضانا ونتقاتلو، نقولو زعا طع طع طع، ونقولهم ارواح هنا تشو ليوم نهارك". استخدام إشارات المسدس والتعبير عن القتل بصوت اللعب يعكس تقمّصًا واضحًا للأدوار العدوانية في اللعبة، بما يدل على ضعف التمييز بين الخيال والواقع، أو على الأقل تأثرها المفرط بمحتوى هذه الألعاب.

من حيث التعلّم، اقتصرَت الطفلة على قول: "تعلّمت التخبيّة"، مما يشير إلى اكتساب مهارات سطحية (كالمرَاوغة أو التخفي) دون إشارات واضحة إلى مهارات اجتماعية أو معرفية أعمق. هذا قد يدل على نمط لعب يركّز على الجانب الحركي والانفعالي أكثر من الاستفادة التربوية.

فيما يخص ردة فعلها عند مقاطعتها أثناء اللعب، عبّرت عن مشاعر حادة: "تحس مش حابيني نلعبها أنا، نزعف، نحس بلي شغل مراحش يخلوني نلعب طول حياتي". هذا الردّ يُبرز شحنة عاطفية قوية مرتبطة باللعبة.

إجابات الطفلة حول مواقف الحياة اليومية تكشف عن قابليتها في الميل للحوار، عندما سُئلت عن كيفية تصرفها في حال الخلاف، قالت: "كي ميكونش حت واحد معاها نحكمها ونهدر معاها ونتفاهم معاها". هذا يُظهر استعدادًا للحوار وحل النزاعات سلميًا.

في سؤال: "ماذا تفعل إذا كسر أحدهم أغراضك بدون قصد أو بقصد؟"، كانت إجابة الطفلة: "ماشي بلعاني، نقولو روح اشريهالي، دبر راسك، وإذا بلعاني نروح نضربو ديركت".

هذه الإجابة تُظهر تمييزًا واضحًا بين الفعل المتعمد وغير المتعمد، وهو مؤشر على بداية تطور في الفهم الأخلاقي والسلوك الاجتماعي. إدراكها بأن الشخص لم يعتمد كسر الغرض يجعلها لا تلجأ فورًا للعنف، بل تحاول التفاوض والمطالبة بالتعويض بشكل لفظي ("روح اشريهالي")، وهي استجابة أكثر نضجًا نسبيًا. ومع ذلك، حتى في حالة عدم القصد، فإن لهجتها "دبر راسك" تنطوي على نوع من الضغط أو الإلحاح في المطالبة بالتعويض.

في موقف المشاجرات، قالت: "تسلك مابيناتهم إذا كانو برا، بصح فليقول منقدرش يشدونني الأساتذة و المدير يعاقبونني". يُظهر هذا التصريح تمييزًا واضحًا بين ما يمكن فعله في بيئة حرة (كالشارع) وما يُمنع في بيئة خاضعة للرقابة (المدرسة)، مما يعكس بداية تشكّل الرقابة الذاتية لكنها مرتبطة بالعقاب الخارجي، لا بالوعي الأخلاقي الداخلي.

ردّ فعلها عند الخسارة في اللعبة: "تحسابلي خلاص غلبوني وقتلونني"، هنا تظهر علامات التحسس المفرط تجاه الفشل، مع احتمال تأثيره على تقديرها لذاتها.

أما ردّها على الإزعاج من طرف أطفال آخرين: "نضربها ولا نضربو"، فيُعزّز ملامح العدوان التلقائي كوسيلة لإيقاف التوتر أو الإزعاج، بدل استخدام الحوار أو الابتعاد.

كما أن ردّها على النقد بقولها: "غيورة، تغيري مني"، يشير إلى أسلوب دفاعي نرجسي، يتهرّب من تحمّل المسؤولية الذاتية، ويحوّل النقد إلى غيرة أو حقد من الآخرين، وهو ما قد يعكس حاجة لتعزيز الثقة بالنفس وتنمية المرونة النفسية.

الطفلة في هذه الحالة تُظهر سلوكًا عدوانيًا يتمثل في ردود فعل جسدية سريعة عند الإزعاج أو الظلم، وهو سلوك يعزّزه تعرّضها المتكرر لمشاهد إلكترونية وتقمّصها لها أثناء اللعب الواقعي. رغم وجود مؤشرات إيجابية مثل الرغبة في الحوار في بعض الظروف، إلا أن العدوانية تظل الخيار الأول عند التهديد.

تحليل مقياس السلوك العدواني للحالة (2) :

تشير نتائج مقياس السلوك العدواني لباص وبيري لدى الحالة الأولى (8 سنوات) إلى مستوى عالٍ من السلوك العدواني، حيث حصلت على درجة إجمالية قدرها 88، توزعت بين 82 نقطة في البنود الإيجابية و6 نقاط فقط في البنود السلبية.

كما أن إجاباتها المتكررة بأنها تنزعج بسهولة ولا تستطيع التحكم في انفعالاتها تدعم ما أظهرته النتائج من هيمنة واضحة للميول العدوانية بمختلف أشكالها (جسدي، لفظي، تعبيرية)، إلى جانب ضعف آليات الضبط الذاتي واستعداد مرتفع للاستجابة بشكل هجومي أو دفاعي.

التحليل العام للحالة 2:

تُظهر نتائج المقابلة ومقياس السلوك العدواني للحالة الثانية (طفلة تبلغ 8 سنوات) نمطًا واضحًا من السلوك العدواني، حيث تعكس إجاباتها على المقابلة ومقياس "باص وبيري" درجة مرتفعة من العدوانية (88 نقطة)، موزعة أساسًا على السلوكيات الإيجابية الدالة على العدوان (82 نقطة) مع ضعف كبير في الضبط الذاتي. الطفلة تُبدي ثقة كبيرة بالنفس وتجاوبًا سريعًا ومنظمًا، لكنها متأثرة بشكل واضح بمحتوى الألعاب الإلكترونية،

خصوصًا **Free Fire**، حيث تتقمص الأدوار العدوانية وتمارسها فعليًا في اللعب مع أخيها، ما يدل على ضعف التمييز بين الخيال والواقع. سلوكها الانفعالي يظهر في ردود فعلها الحادة عند مقاطعتها أو عند الخسارة، كما أن استجابتها للمضايقة والنقد تتسم بالعدوانية والدفاعية، ما يعكس ضعف المرونة النفسية. رغم ذلك، تُبدي الطفلة استعدادًا للحوار في بعض المواقف ومهارات أولية في التمييز بين الأفعال المقصودة وغير المقصودة، لكنها لا تزال تعتمد على العدوان كوسيلة أولى لحل النزاعات. تُظهر إجاباتها على المقياس والمقابلة الحاجة إلى تدخل تربوي ونفسي لتطوير مهارات التحكم الانفعالي، وتعزيز الضبط الذاتي، وتنمية البدائل السلمية للتفاعل الاجتماعي.

عرض وتحليل محتوى المقابلة (03):

عرض البيانات الشخصية:

الاسم: نور اليقين السن: 9 سنوات الجنس: انثى

عرض الحالة:

تُظهر الطفلة اهتمامًا بالألعاب الهادئة والإبداعية مثل ألعاب البنات كـ **الخياطة والطب والمايكاج**، وتصفها بأنها **"مفيدة للعقل"**، مما يدل على نضج نسبي في اختياراتها. تتجذب إلى التفاصيل والتنظيم في اللعب، وتشارك في تمثيل الأدوار بشكل واقعي. لقولها: **"كي نكونو نلعبو انا وختي تقولي خيطي سروال ولا فستان"**

رغم ذلك، تُبدي انزعاجًا من المقاطعة لقولها **"منحبش، نحس راهم يقولولي انا لي نجي الخياطة بسيف"**. من حيث السلوك العدواني، تميل عمومًا إلى التسامح والمصالحة بعد الخلافات لقولها: **"تنفاشاو ومنبعد نتسامحو"**، وتُظهر قدرة على ضبط النفس في حالات مثل الخسارة لقولها: **"معليش اذا خسرت وشفيتها"**.

أو رؤية مشاجرة لقولها: "تصالحهم". لكنها تُبدي سلوكًا اندفاعيًا في حالات الإزعاج المباشر، إذ ذكرت أنها قد "تضربهم"، مما قد يعكس صعوبة في ضبط الانفعالات اللحظية رغم ميولها العامة للسلم.

تحليل مقياس السلوك العدواني للحالة (3):

تشير نتائج مقياس السلوك العدواني لباص وبيري لدى الحالة، وهي طفلة تبلغ من العمر 9 سنوات، إلى مستوى مرتفع من السلوك العدواني، حيث حصلت على درجة إجمالية قدرها 84، موزعة بين 76 نقطة في البنود الإيجابية التي تقيس مظاهر العدوان، و8 نقاط فقط في البنود السلبية التي تعكس وجود ضوابط داخلية للتحكم في السلوك.

أثناء تطبيق المقياس، لوحظ بعض التردد في الإجابة، إلى جانب علامات من التحفظ والحذر في الإجابة، وكأنها تشعر بأنها موضوعة تحت التقييم أو الحكم، ما قد يكون قد أثر جزئيًا على مدى صدق استجاباتها أو راحتها في التعبير. رغم ذلك، فإن النتائج تعكس ميولًا عدوانية واضحة، خصوصًا في الاستجابة للمواقف المثيرة للغضب أو الاستفزاز، مع محدودية في استراتيجيات ضبط الانفعالي.

التحليل العام للحالة (03):

تُظهر نتائج المقابلة والمقياس للحالة (3)، وهي طفلة تبلغ من العمر 9 سنوات وتدرس في السنة الثالثة ابتدائي، ميولًا نحو اللعب الإبداعي الهادئ مثل الخياطة والطب والماكياج، مما يعكس نضجًا نسبيًا واهتمامًا بالتفاصيل والتنظيم وتمثيل الأدوار. تُظهر الطفلة وعيًا اجتماعيًا واستعدادًا للتسامح بعد الخلافات، بالإضافة إلى قدرة على ضبط النفس في بعض المواقف مثل الخسارة أو رؤية مشاجرة. مع ذلك، فإنها تميل إلى سلوك اندفاعي عند التعرض للإزعاج المباشر، مما يدل على صعوبة في التحكم في الانفعالات اللحظية. اما نتائج مقياس السلوك العدواني لباص وبيري (1992) فتمثلت في حصولها على درجة مرتفعة بلغت

84 درجة، تتوزع بين 76 نقطة في مظاهر العدوان و8 نقاط فقط في البنود التي تعكس ضوابط داخلية، مما يشير إلى وجود ميل عدوانية واضحة وضعف في آليات الضبط الذاتي، خصوصًا في المواقف المثيرة للغضب. كما لوحظ خلال التطبيق بعض التردد والتحفز في الإجابات، مما قد يعكس شعورًا بالقلق أو الحذر من التقييم، وهو ما يمكن أن يؤثر على صدق الاستجابات.

عرض وتحليل محتوى المقابلة (04):

عرض البيانات الشخصية:

الاسم: ياسين السن: 8 سنوات الجنس: ذكر

عرض الحالة:

يُظهر الطفل، البالغ من العمر 8 سنوات والملتحق بالسنة الثالثة ابتدائي، حضورًا قويًا وثقة واضحة بالنفس خلال المقابلة. بدا شجاعًا، يتكلم بطلاقة، ويُظهر حماسًا عند الإجابة، مع رغبة في إثبات ذاته، رغم ملاحظات توحى بأنه يخشى أن يُساء فهمه أو يُحكم عليه بناءً على ما يقوله.

صرّح الطفل باستخدامه للعبة **Free Fire** و **PUBG** حيث قال: "تحب نستخدمها بزاف". ينجذب إلى اللعبة لما فيها من تحديات ومهام، موضحًا: "تحب في هذه اللعبة المهمات وكي يهبطو من الطائرة ويقتلو الناس". كما قال: "يعجبوني" ردًا على سؤال حول إعجابه بالمهمات، مما يدل على تعلق واضح بعناصر المواجهة والتحدى التي توفرها هذه الألعاب.

رغم إنكاره تقليد أبطال اللعبة في البداية، قال لاحقًا: "ندير جيدو مع صحابي نحب كي نكونو في مواجهة ونغلبهم". هذا يُشير إلى إسقاط رمزي لما يعيشه في اللعبة على واقعه، حيث يستخدم رياضة الجيدو كطريقة لتنظيم انفعالاته والتعبير عن طاقاته بطريقة بدنية مباشرة.

أظهر الطفل تعلقًا عاطفيًا قويًا باللعبة، حيث قال: "تحس روجي معتز بيها، لوكان ينحولي تلفون نحس روجي معتزل كي منقدرش نلعب". هذا يعكس درجة من الاندماج المفرط فيها، ما قد يشير إلى بداية تشكل نمط من الاعتماد النفسي على الألعاب الإلكترونية. من جهة أخرى، يُظهر وعيًا بالعمل الجماعي من خلال قوله: "تعلمت نعاون صاحبي ونسمعو ويسمعني"، مما يدل على وجود جانب تفاعلي واجتماعي إيجابي داخل بيئة اللعب.

أما في المحور الثاني من الأسئلة صرح في حالة الخلاف مع صديق، ب: "ماندير والو نروح نخليه"، مما يُظهر تجنبًا للصراع.

لكنه عبّر عن استياءه عندما قال عن اذا ما كسر شخص غرضًا له عن غير قصد: "راح نخليها في قلبي بصح يغيضني الحال". وهذا يُبرز ميولًا لكبت المشاعر بدل التعبير عنها بطرق صحية.

وفي حالات رأيته لمشاجرة ما، صرّح: "تروح نجيبو صاحبي ونوقف مع صاحبي وندافع عليه". هذا يُظهر ولاءً واضحًا للمقربين منه، ولكن أيضًا استعدادًا للدخول في مواقف صدامية دفاعًا عن المجموعة، مما يعكس بحثًا عن الانتماء والدعم الجماعي.

فيما يتعلق بخسارة اللعبة، أظهر مرونة وقال: "تكون عادي نتقبل الأمر". لكن عند التعرض للإزعاج، قال: "تزعجو كيما قاعد يزعجني" اما في حالة النقد قال: "تقولو رواح واجهني وشوف شكون خير" هذا يُشير إلى وجود صعوبة في تقبل النقد وتوجه مباشر نحو المواجهة، ما قد يدل على حساسية تجاه التقييم وصورة الذات خاصة.

ختامًا، يبدو أن الطفل يعبر عن مزيج من الاستقلالية والرغبة في السيطرة داخل سياقات اللعب الواقعي والافتراضي، مع وجود بعض المؤشرات على ضعف في التعبير الانفعالي السلمي، وميول لاستخدام المواجهة كوسيلة للتعامل مع التوتر أو التحديات الاجتماعية.

تحليل مقياس السلوك العدواني للحالة (4):

تشير نتائج مقياس السلوك العدواني لباص وبيري للحالة الرابعة، وهو طفل ذكر يبلغ من العمر 8 سنوات، إلى مستوى مرتفع من السلوك العدواني، حيث بلغ المجموع الكلي 80 نقطة، توزعت على 74 نقطة في البنود الإيجابية و6 نقاط فقط في البنود السلبية. يُلاحظ أن الطفل أجاب بـ"تنطبق تمامًا" على معظم البنود المتعلقة بضرب الأشخاص وتهديدهم، مما يعكس ميولاً عدوانية واضحة ومباشرة في التعامل مع الآخرين. ورغم هذه الإجابات، اصرَّ الطفل على كونه معتدل المزاج، ما يشير إلى تفاوت بين نظريته لنفسه وسلوكياته الفعلية. كما أن انخفاض درجات البنود السلبية يعكس ضعفًا في ضبط الانفعالات وقلة استخدامه لاستجابات هادئة أو بناءة في المواقف اليومية. لذا، يُستحسن توجيه تدخلات تربوية ونفسية تُعزز وعيه الذاتي وتنمي قدراته على إدارة الانفعالات وبناء علاقات اجتماعية إيجابية.

التحليل العام للحالة (04):

تُبين نتائج المقابلة والمقياس للحالة (4)، وهو طفل يبلغ من العمر 8 سنوات ويدرس في السنة الثالثة ابتدائي، ملامح شخصية واثق من نفسه، حيث بدا حاضراً بقوة خلال المقابلة، يتحدث بطلاقة ويؤدي حماساً واضحاً، مع رغبة في إثبات ذاته. يُظهر تعلقاً كبيراً بالألعاب الإلكترونية العنيفة مثل **Free Fire** و**PUBG**، حيث يستمتع بعناصر التحدي والمواجهة فيها، ويُسقط بعضاً من تجارب اللعبة على واقعه من خلال ممارسة رياضة الجيدو والميل إلى التنافس البدني مع الأصدقاء. كما عبّر عن تعلق نفسي ملحوظ بهذه الألعاب، مما قد يشير إلى بداية تشكّل نمط من الاعتماد عليها.

في السياقات الاجتماعية، يُظهر الطفل توازناً نسبياً، حيث يعبر أحياناً عن مرونة مثل تقبله للخسارة أو التعاون مع الأصدقاء، لكنه يميل في مواقف الخلاف أو الاستنزاف إلى التجنب أو المواجهة، ويُظهر صعوبة

في التعبير عن انفعالاته بشكل صحي، مثل الرد على الإزعاج بالمثل. كما يدل سلوكه في الدفاع عن أصدقائه خلال الشجارات على حاجته للشعور بالانتماء والدعم الجماعي.

أما نتائج مقياس السلوك العدواني لباص وبيري 1992، فقد أظهرت مستوى مرتفعاً من السلوك العدواني، حيث حصل الطفل على مجموع 80 نقطة، منها 74 في البنود التي تقيس مظاهر العدوان، و6 فقط في البنود التي تعكس القدرة على ضبط النفس. وقد أجاب بإيجابية على معظم البنود المتعلقة بالعنف الجسدي والتهديد، مما يدل على ميل عدواني مباشرة، في حين أن انخفاض درجات الضبط الذاتي تعكس ضعفاً في استخدام استجابات هادئة أو بناءة. وعلى الرغم من إصراره على اعتباره معتدل المزاج، فإن سلوكياته الفعلية تُظهر تبايناً بين صورته الذاتية وسلوكياته الواقعية، مما يستدعي تدخلات تربوية ونفسية تُعزز الوعي بالذات وتنمي مهارات إدارة الانفعالات والتفاعل الاجتماعي الإيجابي.

التحليل العام للحالات الاربعة:

من خلال اجراء المقابلة نصف الموجهة ومقياس السلوك العدواني لباص وبيري 1992، تبين ان للالعاب الالكترونية تأثير كبير على البناء النفسي للحالات الاربعة، ايجابي وسلبي خاصة، بحيث تبث ظهور جملة من السلوكيات العدوانية فيما بينهم جراء استخدامهم لهذه الالعاب خاصة العنيفة منها وتمثل هذا عند الحالة الاولى، الثانية والرابعة، اما بالنسبة للحالة الثالثة فكان تأثير هذه الالعاب ايجابي نوعا ما، بحيث لم تبدي اي تلميحات بالسلوك العدواني من خلال اجاباتها على الاسئلة بحيث انها صرحت بتفضيل العاب الخياطة والطب والتي تصفها بانها مفيدة للعقل وتعلمت مهارات الخياطة منها، الا ان نتائج المقياس كانت مرتفعة وتمثلت ب 89 درجة.

اما الحالة 01، 02، 04، فبرز السلوك العدواني بدرجات متفاوتة سواء كان عدواناً مباشراً (لفظي) (مصلحات عدوانية ك "تقتلهم"، أو جسدي ك "تضربهم"، "تشبعهم كف"، رمي الحجر)، أو غير مباشر

(مثل التهديد). وثانيهما، عدم القدرة على التحكم في الانفعالات، الذي تجسد في ضعف مهارات التحكم في الغضب، التسرع في ردود الفعل، وصعوبة التعبير عن المشاعر. هذا يشير إلى خلل في بناء التوازن النفسي نتيجة تكرار التعرض لمواقف عنيفة أو تنافسية في بيئة اللعب الافتراضي.

هذه المظاهر تدعم نتائج دراسة **بن مرعي (2021)** التي أكدت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة خاصة **Pubg** ترتبط بمستويات أعلى من السلوك العدواني، بغض النظر عن الجنس، نتيجة التعرض المستمر لمواقف عنيفة وتنافسية داخل بيئة اللعب الافتراضي.

كما أن الخيال المعرفي للأطفال أظهر تأثرًا ملحوظًا بالمحتوى الذي يتعرضون له الحالات الثلاث؛ إذ برز ميل واضح إلى تقمص أدوار العنف والقوة في خيالهم ورؤيتهم للعالم، وهو ما يعكس نوعًا من التشويش بين الواقع والخيال، ويهدد بنمو اتجاهات معرفية غير صحية ما لم يُقابل بتوجيه تربوي وبدائل واقعية مناسبة.

بالرغم من الاختلاف في طبيعة أو سبب السلوك العدواني عند الحالات الأربعة، إلا أنهم يتفقون في أن العامل الأساسي في ظهور السلوك العدواني هو استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مباشر أو غير مباشر، ومما زاد من شدة الآثار النفسية هو كون الحالات في مرحلة عمرية جد حساسة وهي مرحلة البناء النفسي للشخصية، والتي تستحق المراقبة بشكل خاص من البيئة الاجتماعية المحيطة.

مناقشة النتائج على ضوء الاهداف والدراسات السابقة:

الهدف: التعرف على مدى معاناة الاطفال الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية من السلوك العدواني.

تُظهر نتائج هذه الدراسة توافقًا واضحًا مع أغلب الدراسات السابقة، سواء العربية أو الأجنبية، في ما يتعلق بالعلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى الأطفال. فقد أكدت دراستنا المتمثلة في معرفة مدى معاناة الاطفال الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية من السلوك العدواني، من خلال تحليل

المقابلات ومقياس السلوك العدواني لباص وبيري 1992 لأربع حالات، أن الأطفال في الفئة العمرية من 6 إلى 9 سنوات الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، لا سيما ذات الطابع العنيف أو التنافسي (مثل: freefire, Pubg)، يعانون بالفعل من سلوكيات عدوانية وانفعالية متكررة. هذا التوجه ينسجم مع ما توصلت إليه دراسات مثل دراسة القرني (2021)، و Anderson, gentile & others (2004) & others (2010-2016) والتي أظهرت أن التعرض المستمر لهذه الممارسات يسهم في تعزيز العدوانية لدى الأطفال. ويلاحظ أيضًا أن معظم هذه الدراسات دعمت الفرضية القائلة بأن الألعاب الإلكترونية لم تعد مجرد أداة ترفيه، بل أصبحت عاملاً نفسيًا مؤثرًا في تشكيل سلوكيات الأطفال. غير أن اختلافًا طفيفًا برز مع دراسة الحربي (2023)، التي قدرت التأثير بدرجة "متوسطة"، وهو ما يُمكن تفسيره لاختلاف أدوات القياس، حيث اعتمدت تقييمات أولياء الأمور بدلًا من استقصاء مباشر لتجربة الطفل، مما قد يؤدي إلى تباين في تصور درجة التأثير الفعلي. وعليه، فإن نتائج دراستنا تؤكد ما ذهبت إليه الأغلبية من الدراسات السابقة، مع تقديم مقارنة أكثر مباشرة ونوعية لحجم المعاناة السلوكية والانفعالية للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة العمرية.

- وبهذا يمكن القول انه تم التوصل لهدف هذه الدراسة.

ومن هنا تبرز الحاجة إلى إجراء مزيد من الدراسات المعمقة التي تتناول هذا الموضوع من زوايا متعددة، وباعتماد مناهج كمية ونوعية متكاملة، لفهم أعمق لتأثير الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والسلوكي للأطفال.

خاتمة

خاتمة:

من خلال دراسة وتحليل نتائج المقابلة والمقياس للحالات الاربعة، يتضح ان الفرضية القائلة إن الاطفال مستخدمي الالعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة للفئة العمرية (6 الى 9 سنوات) يعانون من السلوك العدواني، صحيحة.

بحيث انه ثبت وجود نمطاً مشتركاً في تأثير هذه الألعاب الإلكترونية عليهم، خاصة الألعاب ذات الطابع العنيف أو التنافسي. فقد تبين أن هذه الألعاب لا تُعدّ مجرد وسيلة للترفيه، بل أصبحت مصدراً لتشكيل سلوكيات وعدد من السمات النفسية والانفعالية لدى الأطفال في هذه المرحلة العمرية الحساسة. غياب المراقبة من البيئة الاجتماعية المحيطة —سواء كانت الأسرة أو المدرسة— لم تكن دائماً بالفعالية الكافية لضبط هذا التأثير، ما جعل الطفل أكثر عرضة لامتناع وتبني السلوكيات التي تبثها هذه الألعاب. بناءً عليه، يُمكن القول إن التأثيرات النفسية والسلوكية للألعاب الإلكترونية، خاصة غير المنضبطة منها، باتت تمتد لما هو أبعد من وقت الترفيه لتؤثر في البنية الانفعالية والاجتماعية للطفل. وإن لم يتم التدخل بتدابير تربوية ونفسية ممنهجة، فإن هذه السلوكيات قد تتأصل وتتحوّل إلى أنماط دائمة تؤثر على التكيف النفسي والاجتماعي مستقبلاً.

في النهاية، تُشير هذه الدراسة إلى ضرورة اعتماد رؤية شمولية في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، تدمج بين التوعية الأسرية، الرقابة المجتمعية، والإرشاد النفسي، من أجل توجيه هذه الوسيلة التكنولوجية الحديثة لتخدم نمو الطفل، لا أن تُعطّله أو تُوجّه مساره نحو سلوكيات سلبية قد تتفاقم لتصبح اضطرابات نفسية.

الاقتراحات :

انطلاقاً من نتائج دراستنا حول "تأثير السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية من سن 6 إلى 9 سنوات على سلوكهم العام"، نوصي بمجموعة من التدابير الوقائية والاقتراحات العملية التي من شأنها الحد من التأثيرات السلبية لهذه الألعاب، مع التركيز على تنمية السلوك الإيجابي لدى الطفل، ونلخصها فيما يلي:

1. ضرورة مراقبة أولياء الأمور لمحتوى الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أبنائهم، والتحقق من ملاءمتها للفئة العمرية، من خلال الاطلاع على التقييمات والتصنيفات الخاصة بها.
2. مرافقة الأبناء أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وتشجيع أسلوب الحوار الأسري البناء لفهم اهتماماتهم ومخاوفهم، مما يعزز من الروابط الأسرية.
3. توجيه الأطفال نحو استخدام الألعاب التعليمية والتفاعلية التي تنمي المهارات المعرفية، والابتعاد عن تلك التي تتضمن مشاهد عنف أو سلوكيات عدوانية.
4. وضع نظام واضح لتنظيم وقت الطفل، بتقسيم أوقات اللعب والدراسة والراحة، مما يساعد على بناء انضباط ذاتي واستغلال الوقت بشكل متوازن.
5. توفير بدائل ترفيهية آمنة ومسلية مثل الرحلات العائلية أو الأنشطة المنزلية المشتركة، التي تتيح التفاعل الاجتماعي وتقلل من الاعتماد المفرط على الشاشات.
6. تنمية الوعي لدى الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة، من خلال الشرح المبسط والمدعوم بأمثلة واقعية ومقاطع مرئية مناسبة.

7. دعم مواهب الأطفال وتشجيعهم على تطوير هواياتهم مثل الرسم، الموسيقى، الحرف اليدوية، أو البرمجة، ما يعزز ثقتهم بأنفسهم ويشغل أوقات فراغهم بما هو مفيد.
8. التحفيز على الأنشطة الثقافية والتربوية كالمطالعة، المشاركة في المسابقات، والانخراط في ورشات تعليمية ترفيهية.
9. تشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة بانتظام والانخراط في الأندية الرياضية مثل كرة القدم، السباحة، ركوب الخيل، أو أي نشاط بدني يعزز الصحة النفسية والجسدية.
10. تمضية وقت نوعي مع الأبناء من قبل الوالدين، من خلال الجلوس معهم، الاستماع لمشاكلهم، والتفاعل مع اهتماماتهم بشكل يومي.
11. التعاون بين الأسرة والمدرسة والمؤسسات المجتمعية لنشر التوعية حول مخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وتعزيز دور الأنشطة المدرسية في معالجة السلوكيات العدوانية.
12. استخدام وسائل الإعلام والتواصل الاجتماعي في حملات توعية موجهة للأطفال والأهالي، تُبرز الآثار السلبية للإدمان على الألعاب الإلكترونية، وتعرض بدائل صحية وإيجابية.

صعوبات الدراسة:

- واجهت الدراسة بعض العراقيل أثناء مراحل التنفيذ، خاصةً في ظل التعامل المباشر مع الأطفال من الفئة العمرية (6 إلى 9 سنوات)، ويمكن تلخيص أبرز هذه الصعوبات فيما يلي:
- تطلب التنسيق مع بعض المؤسسات التعليمية الالتزام بأوقات محددة لجمع البيانات، ما قيد زمن تنفيذ المقابلات والملاحظات في بعض الحالات.
 - ضيق الوقت نتيجة تزامن اعداد المذكرة مع مهام دراسية اخرى.

- واجنا صعوبة في الحفاظ على تركيز الأطفال لفترات طويلة، مما استلزم تقصير الجلسات وتكرار بعض الأسئلة بأساليب مختلفة لضمان الفهم والاستجابة.

ورغم هذه التحديات، فإن الدراسة تمكّنت من تحقيق أهدافها ضمن إطار علمي منهجي، مع مراعاة الضوابط البحثية في كل مراحلها. كما أن هذه الصعوبات لم تؤثر على موثوقية النتائج، بل زادت من حرص فريق العمل على دقة التحليل وشمولية التفسير.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

المصادر والمراجع باللغة العربية:

1. أبو غزالة، س. (2010). علم نفس النمو وتطبيقاته التربوية. عمان: دار الفكر.
2. أبو غزالة، س. (2011). مراحل النمو الإنساني. عمان: دار الفكر.
3. أحمد، ف. (2013). علم نفس الطفولة. بيروت: مكتبة لبنان.
4. ابتسام، إ. (2015). الطفولة والمجتمع. القاهرة: دار المعارف.
5. إبراهيم، أ. س. (2005). الإبداع والاضطراب النفسي والمجتمع. مطابع السياسة، الكويت.
6. إبراهيم، ن. (2010). النمو النفسي عند الطفل. القاهرة: دار المعارف.
7. الأسدي، ق. ه. (2023). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير. مجمع شيكاغو: دار الخليج للصحافة والنشر.
8. الجبوري، م. (2011). مدخل إلى علم النفس التربوي. عمان: دار الشروق.
9. الحسن، أ. (2013). علم نفس الطفولة والمراهقة. بيروت: دار العلم للملايين.
10. الحمود، ي. (2014). نمو الطفل وأساليب التعامل معه. الرياض: دار الزهراء.
11. الخليفي، أ. (2023). الألعاب الإلكترونية والتنمية المعرفية (الطبعة الأولى). الرياض: دار المعرفة.
12. الخالدي، س. (2013). مهارات التفكير عند الأطفال. عمان: دار صفاء للنشر.

13. خالد، س. (2010). الطفولة: نموها ومشكلاتها. القاهرة: دار الفكر العربي.
14. خالد، ل. (2020). تقنيات الألعاب الإلكترونية (الطبعة الثانية). بيروت: دار المستقبل للنشر.
15. الزبيدي، ف. (2012). مبادئ علم نفس النمو. بغداد: دار الحكمة.
16. الزبيدي، ل. (2022). التفاعل الاجتماعي الافتراضي (الطبعة الأولى). دبي: دار الخليج.
17. الزهراني، أ. (2022). التعلم الرقمي (الطبعة الثانية). جدة: دار المجتمع.
18. الزعبي، ع. ح. (2014). السلوك العدواني والمتغيرات الاجتماعية والاقتصادية. عمان: دار الخليج للنشر والتوزيع.
19. السعدي همال، ق. (2023). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلامية الجديدة. مجمع شيكاغو: دار الخليج.
20. السيد، خ. (2012). الطفولة والنمو الاجتماعي. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
21. الشربيني، ز. (2008). المشكلات النفسية عند الأطفال. دار الفكر العربي للنشر والتوزيع.
22. الشادلي، ع. م. (2009). علم نفس النمو (الطبعة الثالثة). الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.
23. الشهري، ف. (2023). المناهج الرقمية (الطبعة الأولى). أبها: دار الأسرة.
24. الشافعي، ح. (مها). (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. عمان: دار المسيرة.
25. الصياد، م. (2011). سيكولوجية التعلم والانتباه. بيروت: دار الجيل.
26. الطويل، م. ن. (2019). مستقبل الترفيه الرقمي. دبي: مركز الإعلام الرقمي.
27. العقاد، ع. ع. ل. (2015). سيكولوجية العدوانية وترويضها. دار غريب للنشر والتوزيع.

28. العناني، ح. ع. (2014). اللعب عند الأطفال: الأسس النظرية والتطبيقية (ط. 9). دار الفكر.
29. العمري، خ. (2013). النمو الأخلاقي والضبط الذاتي لدى الأطفال. عمان: دار الفكر.
30. العمري، س. (2021). الذكاء الاصطناعي والتربية (الطبعة الأولى). عمان: دار الفكر.
31. العمري، ع. ب. م. (2013). التربية الوقائية في الطفولة. عمان: دار المسيرة.
32. الغامدي، س. (2022). علم النفس الرقمي (الطبعة الثانية). جدة: دار المجتمع.
33. الغامدي، م. (2011). التربية الأسرية ونمو الشخصية. جدة: دار عالم الكتب.
34. الفياض، ح. ع. ر. (2010). علم نفس الطفل وتربيته. بغداد: دار الفكر.
35. القحطاني، م. (2023). التوافق النفسي والاجتماعي (الطبعة الأولى). الرياض: دار الزهراء.
36. قنديل، م.، بدوي، ر. م. (2007). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة. عمان: دار الفكر.
37. نجار، إ. (2012). مستقبل الألعاب الإلكترونية. عمان: الأكاديميون للنشر.
38. النجار، خ. (2022). الإدمان الرقمي (الطبعة الثالثة). بيروت: دار العلم للملايين.
39. نصر الدين، ع. (2011). علم النفس التربوي وتطبيقاته. دمشق: دار المعرفة.
40. نصر الدين، ع. (مكرر). (2011). علم النفس التربوي وتطبيقاته. دمشق: دار المعرفة.
41. نوال، إ. (2013). الميول والاتجاهات لدى الأطفال. القاهرة: دار الفجر.
42. هلال، س. (2005). علم النفس العيادي والمرضي للأطفال والراشدين. عمان: دار الفكر.
43. وائل، ع. ج.، الهمشري، م. (2000). عدوان الأطفال. مكتبة العبيكان.

44. يوسف، ن. ع. بكار. (2012). البرامج الوقائية في التربية النفسية. جدة: دار التوحيد.
45. يوسف، ع. (2010). العلاقات العاطفية في الطفولة. القاهرة: مركز الكتاب الأكاديمي.
46. يوسف، ع. (2010). علم نفس النمو وتطوره. عمان: دار المسيرة.
47. يوسف، ع. إ. (2010). علم نفس النمو وتطوره. عمان: دار المسيرة.
48. يوسف، إ. أ. (2011). النمو المعرفي عند الأطفال. القاهرة.
49. عبد الجواد، و.، الهمشري، م. (2000). عدوان الأطفال. مكتبة العبيكان.
50. عبد اللطيف، ن. (2012). مراحل النمو النفسي. دمشق: دار القلم.
51. عبد الله، ع. (2010). علم نفس النمو وتطوره. عمان: دار المسيرة.
52. عبد الله، ع. إ. (2010). علم نفس النمو وتطوره. عمان: دار المسيرة.
53. عبد العزيز، خ. (2013). النمو الاجتماعي والانفعالي عند الطفل. الجزائر: دار الهدى.
54. عبد العزيز، م. ح. (2013). دور المدرسة في تنمية شخصية الطفل. عمان: دار الثقافة.
55. عبد القادر، م. (2010). سيكولوجية الطفولة. القاهرة: دار الفكر.
56. عبد الله، إ. أ. (2011). النمو المعرفي عند الأطفال. القاهرة.
57. الربيعي، ع. (2021). الإدراك البصري عند الأطفال (الطبعة الأولى). بغداد: دار الحكمة.
58. الرويلي، ع. (2014). التربية وعلم النفس. جدة: دار الإشعاع العلمي.

المجلات والمقالات باللغة العربية:

1. إبراهيم، ص. م.، & الوحيدي، ع. ي. (2023). ماهية العدوانية والنظريات المفسرة للسلوك العدواني لدى الأطفال. مجلة الإبراهيمي للدراسات النفسية والتربوية، 4(2).
2. بكري، ع. ا. ح. (2011). الأطفال والتكنولوجيا الحديثة (مجلد 4 من سلسلة التكنولوجيا والتربية). الخرطوم: مركز السودان للتدريب. بحث مقدم لجامعة الخرطوم.
3. بطير، ك. (2022). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل. مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية، 3(1).
4. بركة، ف. (2019). عالم الألعاب الإلكترونية. بيروت: المؤسسة العربية للدراسات.
5. بو الروايح، أ.، & صلاب، ن. (2014). السلوك العدواني وأثره على التوافق النفسي لدى الأطفال الصم لفئة العمرية (8-12 سنة). مجلة التربية والصحة النفسية، 12(2). جامعة الجزائر 2.
6. الجبوري، ح. ع. ر. (2011). الصحة النفسية للطفل (المجلد 2، سلسلة دراسات الطفولة). عمان: دار الفكر.
7. الحربي، س. س. (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، 6(24). جامعة الملك فيصل، كلية التربية، قسم رياض الأطفال.
8. الحمود، ر. خ. (2014). التنشئة الاجتماعية بين التسلط والديمقراطية. عمان: دار الحامد. منشورات جامعة آل البيت.
9. الزبيدي، س. ع. ق. (2012). الإرشاد الأسري والنفسي للأطفال (المجلد 14، سلسلة الإرشاد النفسي). بغداد: مكتبة الأمل.

10. الزهراني، ع. ب. أ. (2013). علم نفس النمو الطفولي (المجلد 3، دراسات في علم النفس التربوي). جدة: دار الحامد.
11. الزيودي، م. م. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 10(1).
12. السعيد، ن. ا. (2013). علم النفس المدرسي. بيروت: دار الفجر العربي. منشورات الجامعة اللبنانية.
13. الصياد، م. ح. (2011). بناء الذات لدى الأطفال (المجلد 5، دراسات في علم نفس الطفل). القاهرة: دار العلوم.
14. الطائر، م.، & تنيو، ف. ز. (2021). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين. المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية، 5(1).
15. العبد، ط. م. (2011). علم نفس النمو وتطبيقاته التربوية (المجلد 8، دراسات في التربية). الإسكندرية: دار الوفاء.
16. العياشي، ع. ك. (2012). علم النفس التربوي. الجزائر: الديوان الوطني للمطبوعات الجامعية.
17. الغامدي، ع. س. (2011). الأسرة والتنشئة الاجتماعية (المجلد 1، سلسلة الدراسات الأسرية). الرياض: دار الزهراء.
18. القرني، ع. ب. م. (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين. المجلة العربية للنشر العلمي، 32(32). جامعة الملك عبد العزيز، جدة، السعودية.

19. القرني، ع. م. (2014). صعوبات التعلم وأساليب علاجها (المجلد 3، التربية الخاصة). الرياض: دار الزهراء.
20. القدوسي، ع. م. (2012). التفكير النقدي والإبداعي في الطفولة (المجلد 9، سلسلة التفكير والإبداع). عمان: دار جليس الزمان.
21. قطش، خ. (2023). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر أولياء الأمور. مجلة الواحات للبحوث والدراسات. جامعة قسنطينة 3، الجزائر.
22. غماز، ز. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الطفل. مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، 7.
23. فوزي، ط. ع. (2008). النمو البدني للأطفال (المجلد 2، دراسات في النمو الإنساني). القاهرة: دار الفكر.
24. صلاح، ع. م. (2012). القيم الثقافية والتنشئة الاجتماعية. القاهرة: دار الفاروق. بحث مقدم لجامعة الأزهر.
25. عبد الله، إ. أ. (2010). سيكولوجية الطفل (المجلد 4، سلسلة علم النفس التطبيقي). القاهرة: دار الفكر العربي.
26. عبد اللطيف، ف. ح. (2012). الصحة النفسية المدرسية (المجلد 3، سلسلة الصحة النفسية). بيروت: دار الكتاب الجامعي.
27. العُمري، س. ع. (2014). البرامج الوقائية في المؤسسات التربوية. طرابلس: دار البيان. بحث مقدم لجامعة طرابلس.

28. اللافي، أ. م. ز. (2013). السلوك العدواني عند الأطفال. مجلة المحكمة للدراسات التربوية والنفسية، 1(2). جامعة محمد الخامس، المغرب.
29. محمود، ط. ع. (2009). الذكاء العاطفي عند الأطفال. عمان: دار الفكر. بحث مقدم لجامعة مؤتة.
30. محمود، ط. ع. (2013). الثقافة التربوية في الطفولة المتوسطة (دراسات تربوية، المجلد 10). عمان: دار الشروق. منشورات جامعة البلقاء التطبيقية.
31. النجار، ن. م. (2021). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى مرحلة التعليم الأساسي. مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، (10).
32. النمر، ع. ع. م. (2012). ضبط السلوك عند الأطفال. عمان: دار الثقافة. منشورات جامعة العلوم التطبيقية.
33. رمضان، ن. ط. إ. (2019-2020). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت - لعبة PUBG نموذجًا. المجلة العربية للنشر والتوزيع، (14).
34. موسى، ع. غ. (2011). التربية الصحية للأطفال (التربية الصحية، المجلد 4). الإسكندرية: دار المعرفة. منشورات جامعة الإسكندرية.

الرسائل والاطروحات العلمية باللغة العربية:

1. أحمد، ف. (2008). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات (أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام والاتصال).

2. آل رشود، س. م. (2006). فاعلية برنامج إرشادي نفسي في خفض درجة السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية (رسالة دكتوراه). جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض.
3. الحشاش، د. ع. (2008). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا).
4. خالد، ع. م. (2010). الوسائل التعليمية ودورها في التعلم. القاهرة: دار الكتب. بحث مقدم لجامعة حلوان.
5. دويس، ش.، & فرقاني، أ. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل: دراسة ميدانية بولاية قلمة (مذكرة ماستر). كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم الاجتماع، الجزائر.
6. عريشي، ص. (2004). نمو الأحكام الخلقية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى عينة من نزلاء مؤسسة التربية النموذجية والتعليم العام في مرحلة المراهقة (رسالة ماجستير). جامعة أم القرى، مكة المكرمة.
7. النمر، خ. ن. م. (2016-2017). أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة آل البيت).
8. المصري، ش. (2007). فاعلية برنامج سيكودراما باللعب في خفض حدة السلوك العدواني لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة (رسالة ماجستير). البرنامج المشترك بين جامعة الأقصى وعين شمس، غزة.

9. بلقاسم، م. (2019). خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري: دراسة على عينة من اللاعبين للعبة ساحة الهواة المعركة V BATTLEFIELD (رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر - بسكرة).
10. برتيمه، س. (2017). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي: دراسة ميدانية على عينة تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، بلدية المرارة، ولاية الوادي (مذكرة ماجستير). جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر.
11. بكوش، م.، & بن نخلة، ن. (2021-2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل (مذكرة ماجستير، جامعة 8 ماي 1945، قسم علم الاجتماع).
12. تويدر، م. (2011). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة (مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر 3، قسم علوم الإعلام والاتصال).

المجلات والاطروحات باللغة الأجنبية:

Weichenberger, & Schmalen, Katharina & Kugler, Dimitrij & Kühn, Simone
Gallinat, Jürgen. (2019). Does playing violent & Witt, Charlotte & Markus
video games cause aggression? A longitudinal intervention study. Molecular
Psychiatry. 24. 10.1038/s41380-018-0031-7

باللغة العربية:

حميدة، م. م. (2023، 29 سبتمبر). الألعاب الإلكترونية. موقع

زقبية، س. (2021). ما هو تعريف الألعاب الإلكترونية؟ موضوع. [/https://mawdoo3.com](https://mawdoo3.com)

[clinical-approach.html?m=1/https://www.2thar.com/2024/09](https://www.2thar.com/2024/09/clinical-approach.html?m=1)

D8%AA%D8%A7%D8%A8-%83<https://www.noor-book.com/%D9%>

%D9%85%D8%AE%D8%AA%D8%A7%D8%B1-

%D8%A7%D9%84%D8%B5%D8%AD%D8%A7%D8%AD-pdf

المشاقبة، أ. (ب.ت). مفهوم السلوك لغة واصطلاحاً. مقال. [/https://hytoky.com](https://hytoky.com)

المدونة العربية، 2024، الدراسة الاستطلاعية: مفهومها، وأهميتها، وخطواتها.

[/https://blog.ajsrp.com](https://blog.ajsrp.com)

باللغة الاجنبية:

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Saleem, M. (2010). Violent video game & ,. Sakamoto, A., Rothstein, H. R effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), [a0018251/https://doi.org/10.1037](https://doi.org/10.1037/a0018251) .151–173

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R & ,. Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1) (<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>

الملاحق

ملحق رقم (01) :

دليل المقابلة:

المحور الاول: البيانات الشخصية

الاسم:

الجنس: ذكر () انثى ()

السن: المستوى الدراسي:

المحور الثاني: الالعاب الالكترونية:

- هل تستخدم الالعاب الالكترونية؟
- ما نوع الالعاب الالكترونية المفضلة لديك (ي)؟
- ما الذي تحب (ين) في هذه الالعاب؟
- هل تقلد (ين) صفات بطل (ة) القصة في اللعبة؟
- ماهي رد فعلك عندما يقاطعك (ي) شخص اثناء لعبك؟
- ماذا تعلمت (ي) من الالعاب الالكترونية؟

المحور الثالث: السلوك العدواني

- إذا كان هناك خلاف بينك وبين صديقك (ت)، ماذا تفعل؟
- ماذا تفعل إذا كسر أحد اغراضك (ي) دون قصد؟
- هل حدث مرة ان كان هنالك مشاجرة امامك ماذا فعلت (ي)؟
- إذا خسرت (ي) في لعبة كيف تكون ردة فعلك؟
- ماذا تفعل (ين) إذا كان طفل (ة) يتصرف بطريقة تزعجك (ي)؟
- كيف تكون ردة فعلك عندما يواجه اليك (ي) النقد؟

ملحق رقم (2):

مقياس السلوك العدواني:

السلام عليكم،

عزيزي التلميذ، عزيزتي التلميذة

في إطار إعدادنا لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي، نضع بين يديك هذا الاستبيان ونرجو منك قراءة كل فقرة بعناية ووضع علامة (x) أمام الإجابة التي تعبر عنك. لا توجد إجابات صحيحة أو خاطئة، ومشاركتكم اختيارية وسرية وتستخدم فقط لأغراض البحث العلمي. شكراً لتعاونك معنا.

البيانات الشخصية:

الجنس: ذكر () أنثى ()

السن:

المستوى الدراسي:

ضع علامة (x) أمام الخيار الذي يعبر عن رأيك:

الرقم	الفقرات	تتطبق تماماً	تتطبق غالباً	تتطبق بدرجة متوسطة	تتطبق نادراً	لا تتطبق
01	اشعر احيانا بان الغيرة تقتلني.					
02	اشعر احيانا انني اعامل معاملة سيئة في حياتي					
03	اشترك في العراك أكثر من الاشخاص الاخرين					
04	اعتقد انه لا مبرر مقنع لكي اضرب شخصا اخر					
05	عندما اختلف مع اصدقائي فإنني أخبرهم برأيي فيهم بصراحة					
06	يصعب عليا الدخول في نقاش مع الاخرين دون سبب مقنع					
07	يمكن ان أسب الاخرين دون سبب معقول					

08	اغضب بسرعة وأرضى بسرعة ايضا				
09	يبدو عليا الانزعاج بوضوح عندما أخفق في شيء ما				
10	أجد لدي رغبة قوية لضرب أي شخص من حين لآخر				
11	اشك في الغرباء اللذين يظهرون لطفًا زائدا				
12	غالبا ما أجد نفسي مختلفا مع الاشخاص الاخرين حول امر ما				
13	اشعر احيانا وكأنني على وشك الانفجار				
14	يرى اصدقائي انني شخص مثير للجدل والخلاف				
15	اتعجب لسبب شعوري بالمرار (الالم) نحو الاشياء التي تغضبني				
16	إذا غضبت فإنني ربما اضرب شخصا اخر				
17	انا شخص معتدل المزاج (هادئ الطبع)				
18	يحاول الاشخاص الآخرون دائما ان يستفيدوا مني				
19	الجا الى العنف لحفظ حقوقي، إذا تطلب الامر				
20	اعلم ان اصدقائي يتحدثون عني في غيابي بسوء				
21	عندما يشتد غضبي فإنني أحطم الاشياء الموجودة حولي				
22	إذا ضربني شخص ما فلا بد ان اضربه				
23	يعتقد بعض اصدقائي انني شخص متهور				
24	يزعجني الاشخاص الآخرون حتى يصل الامر ال حد الشجار بالأيدي				
25	اشعر احيانا ان الاشخاص الآخرين يضحكون علي في غيابي				
26	اخرج احيانا عن طبيعتي بدون سبب معقول				
27	سبق لي ان هددت بالضرب الاشخاص الآخرين اللذين اعرفهم				

الملاحق

					لا أستطيع التحكم في انفعالاتي	28
					عندما يزعجني الاشخاص الاخرون انني أخبرهم برأيي فيهم بصراحة	29

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akl Mohand Oulhadj - Bouira -
Tinsdewit Akl Mubend Ulbag - Tahirret -



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أمّ علي محمد أوحاج
- البويرة -
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية
مصلحة البحث العلمي للقسم

السنة الجامعية: 2025/2024

إنّ بإيداع مذكرة التخرج بعد التصحيح

نحن الأساتذة أعضاء لجنة المناقشة عن المذكرة :

الأستاذ المشرف (٥): أبو كريب .. عا. ع. الله

الأستاذ المناقش (ة) : الأستاذ المساعد

الأستاذ الرئيس (ة) : ب.عبد.و.ج.ي

نأذن بإيداع مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر بعد تصحيحها

ب عنوان: السيلويك العمولي (2) الألعاب الالكترونية
..... (م. 6. 1. 9. 5. 4. 3. 2. 1.)

والتي أعدها الطالب (ة):^٢سماء

والطالب (ة):
.....

.....والطالب(ة):

المسجل بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ميدان : علم النفس وعلوم التربية

تخصص : علم النفس الاجتماعي

الموسم الجامعي: 2025 / 2024


إمضاء المشرف



إمضاء المناقش

(-IX)

إمضاء رئيس اللجنة



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira -
Tasdawit Akli Muhend Ulhağ - Tibirett -



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ألكلي محمد أوحاج
- البصرة -

Faculté des Sciences Sociales et Humaines

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية

الرقم: ٢٨٠٠/٢٠٢٤/٢٠٢٥

إلى السيد مدير: السيد السيد
والأخ محمد

الموضوع: رخصة إجراء بحث ميداني

في إطار التكفل بالبحوث الميدانية التي تنظم على مستوى المؤسسات لفائدة طلبة كلية العلوم الإجتماعية والانسانية بجامعة البويرة .

يشرفنا أن نتقدم إلى سيادتكم بهذا الطلب الخاص بمنح رخصة الدخول إلى مؤسساتكم:

الطالب(ة): هادي شمس رقم التسجيل: 33.019.633 2

والطالب (ة): ..عبدش..س.ا.ة..... رقم التسجيل:33024545.....

وهذا من أجل إجراء بحث ميداني في إطار إعداد مذكرة الماستر تخصص: علم النفس العيادي.....

بعضوان :... السبلوك... الدعواني... لجدى... الأطفال... مستجدى... الإلحاح... لأكبر... بنى... (م... إلى... و... س...).....

وفي هذا الأطار نرجو منكم تقديم العون والتسهيلات اللازمة في حدود إمكانياتكم .

تَقْبَلُوا مِنَّا أَسْمَىٰ عِبَارَاتِ التَّقْدِيرِ وَالاحْتِرَامِ.

المؤسسة المستقبالة

رئيسة قسم علم النفس وعلوم التربية

