وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحيى- جيجل -

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

عنوان المذكرة:

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس في علوم التربية

تخصص :علم النفس التربوي.

من إعداد الطالبات:

-بولحية بشرى

-بوطاجين أحلام

-جيهل دنيا

-تواتي كريمة

تحت إشراف الأستاذ

- صيفور سليم

السنة الجامعية 2019م/2020م

فهرس
المحتويات

العنوان	الصفحة
فهرس المحتويات	–
مقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي	
I- إشكالية الدراسة	2
II- فرضيات الدراسة	3
III- أهداف الدراسة	3
IV- أهمية الدراسة	3
V- تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا	4
VI- الدراسات السابقة	5
قائمة المراجع	7
الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	9
I- ماهية اللعب	9
1- تعريف اللعب	9
2- خصائص ومميزات اللعب	9
3- أهمية اللعب	11
4- أهداف اللعب	12
5- أنواع اللعب	13
6- العوامل المؤثرة في اللعب	15
7- النظريات المنتشرة للعب	17
II- الألعاب الإلكترونية	24
1- تعريف الألعاب الإلكترونية	24
2- نشأة الألعاب الإلكترونية	26
3- خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية	28
4- أنواع ومجالات الألعاب الإلكترونية	29
5- تصنيف الألعاب الإلكترونية	32
6- أسباب ودواعي ممارسة الألعاب الإلكترونية	33
7- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	33

8- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	36
9- دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية	37
خلاصة الفصل	39
قائمة المراجع	40
الفصل الثالث: السلوك العدواني	
تمهيد	43
I- مفهوم السلوك العدواني	43
II- أشكال السلوك العدواني	43
III- مظاهر السلوك العدواني	44
IV- أسباب السلوك العدواني	45
V- أهداف السلوك العدواني	46
VI- النظريات المفسرة للسلوك العدواني	47
VII- الآثار السلبية للسلوك العدواني	62
VIII- علاج السلوك العدواني	62
خلاصة الفصل	65
قائمة المراجع	66
الفصل الرابع: رياض الأطفال	
تمهيد	68
I- مفهوم رياض الأطفال	68
II- نشأة رياض الأطفال	68
III- وظائف رياض الأطفال	70
IV- أهمية رياض الأطفال	71
V- الأهداف العامة لرياض الأطفال	71
VI- خصائص رياض الأطفال	72
VII- أسباب الاهتمام برياض الأطفال في السنوات الأخيرة	73
خلاصة الفصل	75
قائمة المراجع	76
الفصل الخامس: علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني	
تمهيد	78

I- رياض الأطفال:	78
II- الألعاب الإلكترونية:	80
III- السلوك العدواني:	81
IV- استخلاص العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني:	82
خاتمة	84

مقدمة

شهد اللعب تطورا ملحوظا نتيجة للتطور التكنولوجي السريع الذي مس كافة الميادين مما أدى إلى ظهور ما يسمى بالألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها، حيث أصبحت حديث الساعة ويقبل عليها الأطفال والمراهقين ويمضون أغلب أوقاتهم في ممارسة هذه الألعاب وهذا عائد إلى المؤثرات الموجودة داخل مضمونها، وما ساهم في هذا الانتشار تنوع الأجهزة الإلكترونية التي أصبحت معظمها في متناول الجميع والتمتع بها دون معرفة تأثيراتها على حياتهم من جميع النواحي، كما تختلف هذه الألعاب فمنها الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تنمي الفكر والإدراك، ومكنها ألعاب عنيفة يقبل عليها الأطفال بشدة تؤثر على مختلف سلوكاتهم وانفعالاتهم.

ومن بين هذه السلوكات التي يمارسها الأطفال السلوك العدواني ولأهميته تعددت الدراسات حوله في مراحل النمو المختلفة منذ الميلاد إلى سن الرشد بهدف التعرف على الأسباب والعوامل المؤدية إليه وذلك لانتشاره الواسع بين مختلف الفئات العمرية في المجتمعات لا سيما المشكلات السلوكية التي أصبحت شائعة بنسبة مرتفعة لدى فئات الأطفال، ولاعتبار هذا السلوك غير مقبول لتعدد مظاهره حيث أصبحت تأخذ صور مختلفة والتي تشكل خطرا على حياة الفرد الممارس لتلك السلوك.

والروضة تعتبر من الركائز الأولى في المجتمع ونقطة وبداية لرسم مسار الفرد وهي العامل الأول المساعد على صياغة سلوكه الاجتماعي عامة والفردي خاصة، كما تشرف على النمو النفسي لديه وتكوين شخصيته.

ولذلك جاءت هذه الدراسة لتحاول الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وذلك من أجل معرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى طفل الروضة.

ومن أجل ذلك قمنا في هذا العمل بدراسة الجانب النظري فقط حيث تناولنا فيه خمس فصول هي:

الفصل الأول: وقد تضمن الإطار المفاهيمي للدراسة وتطرقنا فيه إلى الإشكالية وفرضيات الدراسة وأهمية وأهداف الدراسة، بالإضافة إلى تحديد مفاهيم الدراسة مع التطرق إلى مجموعة من الدراسات السابقة التي سبق وأن تناولت هذا الموضوع، **والفصل الثاني:** تم التطرق فيه إلى المتغير الأول وهو الألعاب الإلكترونية وقد تناولنا فيه ماهية اللعب وأهم النظريات المفسرة له، بالإضافة إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية وما تحمله من إيجابيات وسلبيات، أما **الفصل الثالث:** خصصناه للإحاطة بالمتغير الثاني وهو السلوك العدواني وقمنا

فيه بتحديد مفهومه، والأسباب المؤدية إلى ظهور هذا السلوك وأشكاله والنظريات المفسرة له، **والفصل الرابع:** بعنوان رياض الأطفال قمنا فيه بتعريف رياض الأطفال وأهميته وأسباب الاهتمام به، **والفصل الخامس:** المتمثل في الجانب التحليلي والذي تناولنا فيه تحليل شامل لما قمنا به في الفصول السابقة وتوصلنا إلى وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى أطفال الروضة، وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على (25) مرجع متنوعة بين الكتب بالإضافة إلى مجلات وأيضا مذكرات.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي

I- إشكالية الدراسة

II-فرضيات الدراسة

III-أهداف الدراسة

IV-أهمية الدراسة

V-تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا

VI-الدراسات السابقة

قائمة المراجع

I- إشكالية الدراسة:

تعتبر مرحلة الروضة من المراحل الأساسية والعامة لبناء شخصية الطفل إذ تعد ذات خصوصية عالية في حياته داخل المؤسسات التربوية ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للطفل من جميع جوانبه النمائية وهناك علاقة وثيقة بين اللعب ومنهاج رياض الأطفال فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر مهم من مظاهر سلوكه كما أنه استعداد فطري وضروري من ضروريات الحياة فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ بل أنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل المتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب الترفيهية في الوقت الحاضر، ومن بين برامج التسلية التي يقدر الإقبال عليها من طرف الأطفال، الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها هذه الأنواع تشبه إلى حد كبير المحاكاة لأن غرضها الأساسي المتعة والتسويق ومنها ما هو فكري يعمل على تنمية الإبداع والابتكار ومنها ما هو عنيف قد يؤدي إلى المحاكاة والتقليد للسلوكات العنيفة التي تسبب المشكلات النفسية والاجتماعية التي تواجه الطفل وهي جانب مخفي متعدد المظاهر في شخصية الطفل إذ تعود بالضرورة على الفرد والمجتمع نتيجة شعوره بالإحباط ونبده من الجماعة المثالية فانبثقت مشكلة الدراسة لدى الباحثين بناءا على اطلاعهم للعديد من مواقف العدوان التي شاعت في المدارس والشوارع وفي أماكن اللعب، وحجم الأضرار التي نجم عنها والتي تهدد سلامة الأطفال في كثير من الأحيان وأمن المجتمع في أحيان كثيرة.

اعتمادا على هذه الملاحظات توجه الباحثون لمعرفة علاقة بعض المصادر في اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال، فقد لوحظ انتشار المشاهد العنيفة في البرامج المعدة للأطفال والكم الهائل من الألعاب العنيفة التي يمارسها الأطفال في البيوت.

وتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على الأطفال وأسباب انتشارها بهذا الشكل ومنها فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الأثر التي تحدثه الألعاب الإلكترونية في سلوك الأطفال وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل العام:

هل هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى أطفال الروضة؟

وتتفرع منه التساؤلات التالية:

هل هناك علاقة ممارسة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع الحركي وظهور الاعتداء الجسدي؟

هل هناك علاقة ممارسة بين الألعاب الإلكترونية اللغوية وظهور الاعتداء اللفظي؟

هل هناك علاقة ممارسة بين ألعاب المحاكاة الإلكترونية وظهور الاعتداء الرمزي؟

II-فرضيات الدراسة:

قصد الإجابة عن تساؤلات الدراسة، تتبلور لنا الفرضية الرئيسية التالية:

هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى أطفال الروضة.

ولدعم هذه الفرضية نقوم بطرح الفرضيات الثانوية التالية

هناك علاقة ممارسة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع الحركي وظهور الاعتداء الجسدي.

هناك علاقة ممارسة بين الألعاب الإلكترونية اللغوية وظهور الاعتداء اللفظي.

هناك علاقة ممارسة بين ألعاب المحاكاة الإلكترونية وظهور الاعتداء الرمزي.

III-أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى معرفة ما إذا كان هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى طفل الروضة وذلك من خلال:

-معرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية الحركية وظهور اعتداء الجسدي.

-معرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين ممارسة الألعاب اللغوية وظهور الاعتداء اللفظي.

-معرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين ممارسة ألعاب المحاكاة وظهور الاعتداء الرمزي.

IV- أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع هو خطورتها على أطفال الروضة وتأثيرها الكبير عليهم، وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات

الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية.

كما تعمل هذه الألعاب على تنميط سلوك طفل الروضة وتغيير مبادئه التربوية إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها، وبهذا تفادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

V- تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا:

1- تعريف الألعاب الإلكترونية:

يقصد بالألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة أنها مجموعة ألعاب مختلفة الهدف والمحتوى المتوفر على هيئات الكترونية واستخدمت تقنيات تكنولوجية في تصميمها وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الإنترنت، ألعاب الفيديو، ألعاب وتطبيقات الهواتف المحمولة وتتطلب من اللاعب تحقيق مهمات وأهداف معينة.

2- السلوك العدواني:

المقصود بالسلوك العدواني في هذه الدراسة أنه كل قول أو فعل أو إيماءات وذلك لإلحاق الأذى أو الضرر بالآخرين أو بذات الإنسان نفسه ويحدد في الدراسة الحالية بالدرجة التي يحصل عليها الفرد في مقياس السلوك العدواني الذي يتألف من المحاور التالية(العدوان الموجه نحو الذات، العدوان الموجه نحو الآخرين، العدوان الموجه نحو الممتلكات).

3- رياض الأطفال:

المقصود به في هذه الدراسة أنه المكان الأول الذي يتجه إليه الأهل كمرحلة ثانية في حياة الطفل حيث ينتقل للاعتماد على نفسه والتعرف على البيئة الإجتماعية والتعاون بين الأطفال واكتساب مهارات الإتصال والتواصل بشكلها الأولي مما يتناسب مع عمره.

VI- الدراسات السابقة:

1- دراسة مريم قويدر (2012):

بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير بقسم إعلام واتصال جامعة الجزائر، حيث هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب، إذ جاءت هذا الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين (7 – 12 سنة) وقد أظهرت هذه الدراسة أن للألعاب الإلكتروني تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على التخطيط من صانعها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين. **(مريم قويدر(2012)، ص 7)**.

2- دراسة شيرى (sherry, 2001)

وهدفت هذه الدراسة إلى تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، تم تحليل (32) دراسة نشرت ما بين (1975–2000) حيث هدفت جميع الدراسات إلى التعرف على تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم حيث شملت تلك الدراسات عينات من خلال المراهقين تراوحت أعمارهم ما بين (4 إلى 22 سنة)، أشارت النتائج إلى أن تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الإلكترونية، كان أقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين. **(علي سليمان صوالحة(2016)، ص 186)**.

3- دراسة كينتر kinter (2008):

بعنوان وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية هدفها الكشف عما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو متخالفة مع السياسات الحكومية و الجهود العامة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال تكونت عينة الدراسة من (21) طفلا ذكرا و(21) من أهاليهم ومرافقيهم وقام الباحثون باستقصاء اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الألعاب وأظهرت هذه الدراسة أن آراء بعض الأهالي تتمحور حول قلقهم على ما تحتويه الألعاب من مشاهد عنف وما تسببه ممارستها من تأثير

سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة أيضا تفاوت آراء الأهالي حول السياسات الحكومية الضعيفة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية. **(ماجد الزيودي (2015)، ص 19)**.

التعليق على الدراسات السابقة:

نستنتج من الدراسات السابقة أنها اشتركت مع الدراسة الحالية حول متغيرات الدراسة، وذلك لتناولها جوانب عديدة وفي عدة مجالات، لكن الدراسة الحالية تناولت متغيرات الدراسة في المجال التربوي كما ساعدت على إعطاء خلفية معرفية عن موضوع الدراسة والمنهج المستخدم.

قائمة مراجع الفصل:

المذكرات والمجلات:

1- مريم قويدر(2012) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم العلوم والاتصال، جامعة الجزائر3.

2- علي سليمان صوالحة(2016)، علاقه الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني، مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية ،مجلد4، عدد 16.

3- ماجد الزيودي (2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الطلبة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد10، العدد1،المملكة العربية السعودية.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

تمهيد

I- ماهية اللعب

1- تعريف اللعب

2- خصائص ومميزات اللعب

3- أهمية اللعب

4- أهداف اللعب

5- أنواع اللعب

6- العوامل المؤثرة في اللعب

7- النظريات المنتشرة للعب

II- الألعاب الإلكترونية

1- تعريف الألعاب الإلكترونية

2- نشأة الألعاب الإلكترونية

3- خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية

4- أنواع ومجالات الألعاب الإلكترونية

5- تصنيف الألعاب الإلكترونية

6- أسباب ودواعي ممارسة الألعاب الإلكترونية

7- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

8- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

9- دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

سنتناول في هذا الفصل موضوع الألعاب الإلكترونية حيث سنتطرق فيه إلى معلومات أساسية حول هذه الألعاب من تعاريف ومختلف أنواعها وأسباب ودواعي الإقبال عليها وممارستها من طرف الأطفال والمراهقين وحتى الشباب، وتوضيح مختلف مجالاتها ومحتواها مبرزين ما يترتب عن هذه الألعاب الإلكترونية من إيجابيات وسلبيات، كما تناولنا مجموعة من النظريات المفسرة للعب عند الطفل.

I. ماهية اللعب

1- تعريف اللعب:

يعرف اللعب لغويا ورد في قاموس، المحيط بأنه مصدر للفعل "لعب" ومعناه ضد "جد"، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب يعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد المزاج وفعل فعل يقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي علبه نقعا، فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار للتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف مالا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل".

كما يرى الدكتور "**محمد محمود الحي**" أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة وعمل، يمارس فرديا أو جماعيا ويشغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباط بالدوافع الداخلية **(سامي محسن ختامة (2015)، ص20)**.

2- خصائص ومميزات اللعب:

يتميز اللعب بمجموعة من الخصائص أهمها:

أ- **اللعب غاية في ذاته:** أي أننا إذا اختبرنا الخصائص الأساسية التي تتوفر عادة في اللعب وتميزه عن غيره من أوجه النشاط يتبين لنا أن اللعب ليس سلوكا قائما بذاته أو طاقة معينة لها نمط خاص يميزها عن غيرها، إن اللعب يتحدد بواسطة اتجاهات خاصة وبحيث يتميز كل فعل بدرجة أو أكثر أو أقل قربا من هذا الهدف فيقول **(سوريو)** في كتابه "**جمال الحركة**" أن لكل لعبة هدفا معينا يعمل اللاعب قطعا

على تحقيقها في نشاطه وبهذا يصبح لكل لعبة نتيجة يجب تحقيقها تماما كما ينبغي أن يتحقق في العمل الجدي لتصحيح هذا الوضع، إذا ينبغي أن نقول أن اللعب يشمل الهدف في ذاته وأما العمل فهو يخص بتحقيق هدف خارجي عن العمل نفسه فالعمل وسيلة لتحقيق هدف خارجي وأما اللعب فهدفه داخلي ضمن اللعب نفسه فالطفل حينما يلعب يشعر باللذة في استخدام قواه واستعداداته وتعتبر هذه اللذة بمثابة علة النشاط الذي يقوم به فمثلا الرسم فيمكن أن يكون لتمضية وقت سار، فينشغل به طفل أو شخص بالغ ولكن إذا كان الدوافع للرسم هو الدخول في مسابقة للحصول على جائزة فإن الرسم يصبح حينئذ عملا جديا وليس للتسلية (**سوزانا ميلر (1987)، ص40**).

ب-**اللعب التلقائي:** وهو المحك الثاني الذي يمكن أن نميز به اللعب عن العمل الجدي وهو أن اللعب تلقائي ينبع من الذات في حين أن العمل الجدي إجباري ويستلزم التوافق في الواقع الخارجي.

ج-**هدف اللعب تحقيق اللذة:** وأما الخاصية الثالثة التي يمكن أن نميز بها اللعب عن العمل فهي أن اللعب يهدف إلى تحقيق اللذة في حين أن العمل الجدي موجه نحو تحقيق غاية مفيدة بصرف النظر كونها مرتبطة باللذة أو بعيدة عنها، فاللعب يتخذ هدفه من الذات لأن الذات تسعى وراء اللذة وتتجنب الألم في حين أن العمل لا يقوم على الناحية الذاتية أو وراء تحقيق لذة فردية مثل اللعب، حيث اتجه "**فرويد**" في تفريقه بين اللعب والعمل، فيرى أن اللعب يصاحبه إشباع مباشر يطلق عليه مبدأ (اللذة) في حين أن العمل الجيد يتخذ أساسا له مبدأ (الواقع والحقيقة)، فإذا كان العمل يصاحبه لذة يمكن رغم ذلك أن نميزه عن اللعب بأن اللذة تصاحبه وليست غايته لكنه يهدف إلى غاية موضوعية خارجية عن الذات.

د- **اللعب غير منتظم:** والميزة الرابعة التي يطبقها تارة بعض علماء النفس الأمريكي ينهي الحاجة النسبية إلى التنظيم في اللعب فهم يعتبرون أن اللعب ينقصه التكوين المنظم وأنه يتعارض مع التفكير الجدي الذي يتخذ طابعا له التنظيم الدقيق، ويعلق فرويد هنا كذلك تعليقا جديدا في ضوء نظريته الرمزية اللاشعور فهو يرى أن اللعب الإيهامي أو الرمزي غير موجه في حين أن التفكير المنطقي خاضع للتنسيق والتنظيم والتوجيه والتفسير.

هـ- **اللعب يعبر عن الصراع النفسي:** والدلالة الخامسة التي يتميز بها اللعب عن العمل الجدي هي أن اللعب يخلو من الصراع النفسي، أن الصراع ينعدم بالنسبة لميدان اللعب وحتى إذا ظهر في هذا الميدان فإن الذات تتحرر منه عاجلا أم آجلا عن طريق التعويض أو التنفيس أو التعبير الحر، فيحين أن ميدان العمل الجدي مليء بعوامل الصراع النفسي ولا يمكن تجنبها، ففي اللعب تسيطر الذات على كل الميدان ولذلك فهي لا تخضع لأي صراع نفسي في حين أن العمل الجدي يستلزم الخضوع لمبدأ الواقع بما فيه

من اعتبارات ومقاييس فلا تلبث الذات أن تقبع خاضعة لهذه المعايير ولكنها في نفس الوقت تنطوي على صراع نفسي كبير بين جوانحها **(سوزانا ميلر، (1987)، ص41)**.

إذن نستنتج أن هناك مجموعة من الخصائص التي تميز نشاط اللعب وقد يمارسه الطفل بشكل جماعي أو فردي في ضوء قواعد وقوانين خاصة به من أجل الاستغلال الأمثل للطاقة الحركية والذهنية والدافع الأول للعب هو المتعة والتسلية.

3- أهمية اللعب في حياة الأطفال وفوائده:

اهتم العلماء كثيرا في بيان أثار اللعب في حياة الأطفال، فهذا عالم النفس الألماني **(كارل بيولر)** يؤكد أهمية اللعب في النمو العقلي للطفل وهذا العالم الروسي **(ماكارنيكو)** يؤكد التأثير للعب في تكوين شخصية الطفل ومن المؤكد أن اللعب فوائده من نواح عديدة، وسنوضح فيما يلي فوائد اللعب من النواحي الجسمية والعقلية والاجتماعية والخلقية والتربوية.

أ- من الناحية الجسمية: اللعب نشاط حركي ضروري في حياة الطفل لأنه ينمي العضلات ويقوي الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل، ويرى بعض العلماء أن هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهاته في بعض نتائج تقيد الحركة عند الطفل لأن البيوت الحالية المؤلفةمن عدة طوابق قد حدث من نشاط الطفل وحركته فهو يحتاج فهو يحتاج إلى الركض والقفز والتسلق وهذا غير متوفر في الطوابق الضيقة المساحة، فمن خلال اللعب يحقق الطفل التكامل بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية.

ب-من الناحية العقلية: اللعب يساعد الطفل على أن يدرك عالمه الخارجي وكلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي كثيرا من المهارات أثناء ممارسته لألعاب وأنشطة معينة ويلاحظ أن الألعاب التي يقوم بها الطفل بالاستكشاف والتجميع وغيرها من أشكال اللعب التي تميز مرحلة الطفولة تثري حياته العقلية ومعارف كثيرة عن العالم الذي يحيط به. وخلاصة الأمر يجب تنظيم اللعب على أساس مبادئ التعلم القائم على حل المشكلات وتنمية روح الابتكار والإبداع عند الطفل.

ج- من الناحية الإجتماعية: إن اللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الإجتماعية ففي الألعاب الجماعية يتعلم الطفل النظام ويؤمن بروح الجماعة واحترامها ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة، وإذا لم يمارس اللعب مع الأطفال الآخرين فإنه يصبح أنانيا ويميل إلى العدوان ويكره الآخرين ولكنه بواسطة اللعب يستطيع أن يقيم علاقات جيدة ومتوازنة معهم وأن يحل ما يتعرضه من مشكلات. **(محمد أحمد موارنة، (2004)، ص160)**.

د- **من الناحية الخلقية:** يساهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي في المستوى المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر، كما أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الإجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.

هـ- **من الناحية التربوية:** لا يكتسب اللعب قيمة تربوية إلا إذا استطعنا توجيهه على هذا الأساس لأنه لا يمكننا أن نترك عملية نمو الأطفال للمصادفة، فالتربية العفوية التي اعتمدها (روسو) لا تضمن تحقيق القيمة البنائية للعب وإنما يتحقق النمو السليم للطفل بالتربية الواعية التي تضع خصائص نمو الطفل ومقومات تكوين شخصيته في نطاق نشاط تربوي هادف. **(محمد أحمد موازنة، (2004)، ص ص 161-162).**

ومن خلال ما سبق ذكره نستنتج أن للعب فوائد كثيرة في حياة الطفل وتمس جوانب عديدة من حياته الجسمية والعقلية والاجتماعية والتربوية، بالإضافة إلى هذا تساعد الطفل على تفريغ مكبوتاته وانفعالاته وتعليم احترام القواعد والقوانين.

4- أهداف اللعب:

هناك أهداف عامة يسعى الفرد لتحقيقها من خلال ممارسة للعب وهذه الأهداف هي:

- شعور الفرد بالمتعة والبهجة والسرور.
- تقوية وتمرين الجسم وتدريبه على ممارسة الأنماط السلوكية الجسمية المختلفة.
- يتعلم الفرد التعاون واحترام حقوق الآخرين والمطالبة باحترام حقوقه.
- إثارة دافعية الفرد وانتمائه وتنمية استعداده للتعلم من خلال نمو الذاكرة والتفكير والتخيل والإدراك.
- تقوية ارتباط الفرد وانتمائه إلى الجماعة واحترام مجموعة القوانين والقواعد والتعليمات التي تحكم ممارسة للعب في إطار الجماعة.
- يكسب الثقة بالنفس ويعمل على تنميتها ويحاول اكتشاف قدراته واستعداداته ويعمل على اختبارها وتقويها.
- تنمية شخصية الفرد في المجالات و النواحي المختلفة الجسمية والنفسية والعقلية والاجتماعية والمعرفية.
- تنمية مفهوم الذات لدى الفرد ورفع مستوى قبوله لدى الآخرين وتمثل الآخرين له.
- إعداد الفرد لما سيكون في حياته.
- تعزيز مفهوم الذات لدى الفرد من خلال سيطرته على أعضاء جسمه وبيئته المحيطة به.

- الارتقاء بالسلوك الإجتماعي وتقليل السلوك العدواني والارتقاء بالمهارات الإجتماعية.
- تنمية القدرات الذهنية.
- إعادة التنشئة الإجتماعية.
- يساعد في تطور اللغة لدى الأطفال.(**منى يونس بحري، (2013)، ص51**).

وفي الأخير نستنتج أن للعب دور كبير في حياة الطفل ونموه عبر مراحل الطفولة المختلفة فهي تساعد على تنمية قدراته الذهنية والبدنية وثقافته وتفكيره واكتساب الثقة بالنفس.

5- أنواع اللعب:

تتنوع أنشطة اللعب عند الأطفال من حيث شكلها ومضمونها وطريقتها وهذا التنوع يعود إلى الاختلاف في مستويات الأطفال وخصائصها في المراحل العمرية من جهة وإلى الظروف التفاعلية والاجتماعية المحيطة بالطفل من جهة أخرى على هذا الأساس يمكننا أن نصنف نماذج الألعاب عند الأطفال إلى الفئات التالية:

أ- الألعاب التلقائية:

هي عبارة عن شكل أولي من أشكال اللعب حيث يلعب الطفل حرا وبصورة تلقائية بعيدة عن القواعد المنظمة للعب وهذا النوع من اللعب يكون في معظم الحالات انفراديا وليس جماعيا حيث يلعب كل طفل كما يريد، ويميل الطفل في كل مرحلة اللعب التلقائي إلى التدمير وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي إذ يجذب الدمى بعنف ويرمي بها بعيدا. (**نبيل عبد الهادي، (2004)، ص61**)

ب-الألعاب التمثيلية:

يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص لشخصيات الكبار مقلدا سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها، وتعتمد الألعاب التمثيلية بالدرجة الأولى على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية ويطلق على هذه الألعاب الإبداعية.

فالطفل يحاول أن يعيش الكثير من التجارب بخياله فهو يعبر من خلال هذه المراكز عن مشاعره وأحاسيسه وانفعالاته وأفكاره فيخطط لمواقف ذات علاقة به أو بعائلته أو بالبيئة المحيطة به، ويوزع الأدوار وحل المشاكل كما يتعلم العديد من المهارات الإجتماعية كالمشاركة والتعاون والمساعدة.

ومن فوائد اللعب التمثيلي:

- يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين وذلك من خلال أدائه لدورهم كأن يقوم بدور الأب أو الطبيب أو المعلم.

- يعد اللعب التمثيلي متنفسا لتفريغ المشاعر كالتوتر أو القلق أو الخوف.
- يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي.
- يساعد في فهم الشخصية التي يلعب دورها.
- يثري معلومات الأطفال وفهمهم للعالم من حولهم بفحص واكتشاف بيئتهم

ج- الألعاب التركيبية:

يظهر هذا الشكل من أشكال اللعب في سن الخامسة أو السادسة حيث يبدأ الطفل وضع الأشياء بجوار بعضها دون تخطيط مسبق، ويعد من المظاهر المميزة لنشاط اللعب في مرحلة الطفولة المتأخرة (10-12) ويتضح ذلك في الألعاب المنزلية.

ويتعلم الطفل من خلاله مهارات ذات علاقة لتنمية تفكيره العلمي مثل: المقارنة، التنبؤ، الملاحظة، والتحليل ويميز التشابه والاختلاف بين الأشكال ومفاهيم أساسية في الرياضيات ويساهم في النمو اللغوي وتعليم العديد من المهارات.

د- الألعاب الفنية:

تدخل في نطاق الألعاب التركيبة وتتميز بأنها نشاط تعبيري فني ينبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومن ضمن الألعاب الفنية رسوم الأطفال التي تعبر عن التألق الإبداعي عند الطفل الذي يتجلى بالخربشة أو الشخبطة والرسم يعبر عما يتجلى في عقل الطفل لحظة قيامه بهذا النشاط حيث يعبر في رسومهم عن أشخاص وأشياء وحيوانات مألوفة في حياتهم، وتظهر الفروق بين الجنسين في رسوم الأطفال منذ وقت مبكر. **(نبيل عبد الهادي، (2004)،ص ص62-63)**.

ويهدف هدا النوع من الألعاب إلى تنمية التذوق الجمالي ويمنح الفرصة للطفل إلى التعبير عن الذات والتنفيس عن الذات وإفساح الفرصة للتعبير عن مشاعره.

هـ- الألعاب الترويجية والرياضية:

يعيش الأطفال أنشطة أخرى من الألعاب الترويحية والبدنية التي تنعكس بإيجابية عليهم، ففي كل مرحلة من مراحل حياة الطفل يكسب ويشيد مجموعة من الألعاب، فمنذ النصف الثاني من العام الأول يشد الألعاب البسيطة التي يشار إليها أنها ألعاب الأم لأن الطفل يلعبها غالبا مع أمه، وتعرف الطفولة انتقال أنواع من الألعاب من جيل لآخر مثل: لعبة الاستفهامية، والسوق، ورن رن ياجرس وغير ذلك.

وفي سنوات ما قبل المدرسة يهتم الطفل باللعب مع الجيران حيث يتم اللعب ضمن جماعة غير محددة من الأطفال.

والألعاب الترويحية والرياضية لا تبعث على البهجة في نفس الطفل فحسب بل إنها ذات قيمة كبيرة في التنشئة الإجتماعية، فمن خلالها يتعلم الطفل الانسجام مع الآخرين وكيفية التعامل معهم.

و- الألعاب الثقافية:

هي أساليب فعالة في تثقيف الطفل حيث يكتسب من خلالها معلومات وخبرات ومن الألعاب الثقافية القراءة والبرامج الموجهة للأطفال عبر الإذاعة و التلفزيون ومسرح الأطفال **(نبيل عبد الهادي، (2004)، ص64)**.

إذن في الأخير نستنتج أن هناك علاقة وطيدة بين هذه الأنواع من اللعب ولكل نوع هدف وأهمية كبيرة تميزه عن البقية ولا يمكننا الاستغناء عنه.

6- العوامل المؤثرة في اللعب:

ومن العوامل التي تؤثر في لعب الأطفال ما يلي:

أ- العامل الجسدي:

من المسلم به أن الطفل الصحيح جسديا يلعب أكثر من الطفل المعتل الجسد كما أنه يبذل جهدا ونشاطا يفرغ من خلالهما أعظم ما لديه من طاقة وتدل ملاحظات المعلمين في المدارس الابتدائية والمشرفين على دور الحضانة ورياض الأطفال، إن الأطفال الذين تكون تغذيتهم ورعايتهم الصحية ناقصة هم أقل لعبا واهتماما بالألعاب ولدمى التي تقدم إليهم.

ب-العامل العقلي:

يرتبط لعب الطفل منذ ولادته بمستوى ذكاءه فالأطفال الذين يتصفون بالنباهة والذكاء هم أكثر لعبا وأكثر نشاطا في لعبهم من الأطفال الأقل مستوى من الذكاء والنباهة، كما يدل لعبهم على تفوق وإبداع أعظم وتبدو الفروق الفردية بين هذين النموذجين من الأطفال واضحة في نشاط لعبهم منذ العام الثاني.

ج- عامل الجنس:

تقوم في معظم المجتمعات فروق بين لعب الصبيان ولعب البنات وهذه الفروق تلقى التشجيع الإيجابي من الكبار، ففي مجتمعنا يسمح لصغار الصبيان باللعب بالعرائس أخواتهم دون سخرية أو اعتراض وقلما

تقدم لهم عرائس خاصة بهم وإن كان يسمح لهم بدمى من الدببة والحيوانات المنحطة، فالصبي في سن السابعة يحتمل أن يكون موضع سخرية إذا أكثر من اللعب بالدببة المحشوة ووضعها في مهد صغير خاصة إذا كرر ذلك مرات عدة وكذلك البنات يجدن المتعة بدمى السيارات والقطارات مع أن هذه الدمى قل ما تقدم لهن، فالاختلاف في اختيار الألعاب عند الجنسين يتوقف على مقدار النشاط حتى في مرحلة قبل البلوغ واحتمال تشكله وتضاعفه أقرب من احتمال تكونه عن طريق التربية الإجتماعية(**هايدة موثوقي، (2002)، ص182)**

د- عامل البيئة:

يتأثر الأطفال في لعبهم بعامل المكان ففي السنوات الأولى يلعب معظمهم مع الأطفال الذين يجاورونهم في المسكن وبعد فترة يلعبون في الشوارع أو الساحات أو الأماكن الخالية القريبة من مسكنهم وبذلك يكون للبيئة التي يعيشون فيها تأثير واضح في الطريقة التي يلعبون بها وفي نوعية اللعب أيضا، وإذا لم تتهيأ لهم الأماكن الملائمة وقريبة من مساكنهم للعب، فإنهم ينفقون وقتهم في التسكع أو يصبحون مصدرا للإزعاج.

وللبيئة أثر واضح في نوعية اللعب فطبيعة المناخ وتوزعه على فصول السنة تؤثر في نشاط اللعب عند الأطفال مثال فالأطفال يخرجون للعب في الحدائق شتاءا وكذلك في المناطق المعتدلة بينما يقومون بالتزحلق على الجليد واللعب في الثلج في المناطق الباردة.

هـ- العوامل الإجتماعية والثقافية:

وكما يتأثر لعب الأطفال بالبيئة والجنس والحالة الجسمية والمستوى العقلي كذلك يتأثر أيضا بثقافة المجتمع وبما يسوده من عادات وقيم وتقاليد كما ترث أجيال الأطفال عن الأجيال السابقة أنواعا من الألعاب تنتشر في المجتمع وتشيع فيه وهي ألعاب كثيرة لا نجد ضرورة لذكرها في هذا المقام فقد نجد في سبيل المثال لعبة الاختفاء تنتشر لدى الأطفال في كثير من البلدان الأسيوية والأوروبية والعربية. **(هايدة موثوقي، (2002)، ص ص182-183).**

في الأخير نستنتج أن كل من العامل الجسدي والعقلي والجنسي والبيئة والعوامل الإجتماعية والثقافية تؤثر في شخصية الطفل وقدراته وتفاعله مع العالم الخارجي.

7- النظريات المفسرة للعب:

يقوم اللعب على مجموعة من النظريات بعضها قديم وبعضها حديث ولكل منهما يقوم على مجموعة من النظريات التي ساعدته في تفسير اللعب عند الطفل.

أولا: النظريات القديمة:

❖ نظرية الطاقة الزائدة:

ظهرت هذه النظرية في أواخر القرن التاسع عشر وقد ناد بها كل من فرديك شيلر (1759-1805) وهربرت سبنسر (1820-1903)، وخلاصتها أن اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائدة، فالحيوان مثلا إذا توافرت لديه طاقة تزيد عما يحتاجه منها للعمل فإنه يصرف هذه الطاقة في اللعب، وإذا طبقنا هذه النظرية على الأطفال نرى أنهم يحاطون (أي الأطفال) بعناية أوليائهم ورعايتهم، وإن هؤلاء الأولياء يقوم الأطفال بعمل ما فتتولد لديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب.

إن هذه التفسير صحيح إلى حد ما إلا أن اللعب لا يكون دائما نتيجة وجود طاقة زائدة عند الأطفال فكثيرا ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق والتعب ومع ذلك فإن يستمر في نشاطه ويواصل ألعابه، أما القول بأن اللعب يقتصر على الطفولة فإنه لا ينطبق على الواقع إذ يوجد عند الكثير ميل إلى اللعب كذلك، يمارسه في الواقع فإذا كان اللعب مرتبطا بوجود فضل الطاقة فكيف يمكن شرح كيفية لعب الحيوان الصغير أو الطفل، إلى درجة تنهك فيها قراه وغالبا ما نشاهد ذلك في الحياة العادية.

إننا أمام اتجاه يحرم اللعب من دوره النشط المؤثر في عملية النمو كما يحذف دور الظروف الإجتماعية والاقتصادية وإمكانية تأثير المحيط الإنساني في إثارة هذه الطاقة وتوجيهها لصالح الإنسان **(سامي محمد الخاتمة، (2015، ص193)**.

❖ نظرية تجديد النشاط:

هذه النظرية ترى أن اللعب وسيلة طبيعية لإراحة الجسم بعد عناء العمل. والواقع أن هذه النظرية تصلح بالنسبة للعب الكبار الذي يكون بمثابة تجديد لنشاطهم فعلا، أما الطفل فمن النادر أن يشغل عمل جدي مرهق حتى يكون اللعب نشاطا ترويحيا بالنسبة إليه، وأساس هذه النظرية هو أن الإنسان عندما يقوم بنشاط اللعب يستخدم عضلاته وأعضاء من جسمه لا يستخدمها عادة في أثناء عمله الجدي وبهذه الوسيلة يستريح ويحدد نشاط أعضاء جسمه التي تعبت نتيجة مجهود العمل اليومي. ومن الحقائق المسلم بها أن

اللعب يتطلب طاقة جسمية أكثر من العمل الجدي وعلى هذا الأساس لكي يريح الجسم من العناء العمل يجدر بنا أن نقوم في اللعب بنشاط مخالف عما كنا نقوم به أثناء العمل. فمثلا لكي نجدد نشاطنا بعد مجهود عقلي نقوم بنشاط عضلي حركي وبخاصة أن المجهود العقلي يؤدي إلى مقدار من التعب أكثر مما يؤدي إليه المجهود الجسمي لكن لو كان الهدف من اللعب الراحة فقط لكان من الأفضل أن يلعب الكبار أكثر من الصغار ومع ذلك ترى أن الصغار أكثر لعبا، ولا يكون لعب الإنسان بطاقات عضلية وجهد عصبي غير التي يستعملها في اللعب فالإنسان يلعب بالعضلات التي يعمل بها، وقد تبين لعلماء النفس أن الجهد المبذول لا يتعب العضلة وحدها بل يتعب الجسم، ذلك لأن أي عمل من الأعمال يستلزم استعداد عضلات الجسم وتأهيلها للعمل.

❖ النظرية التلخيصية:

وضع هذه النظرية **ستانلي هول** سنة (1899–1942) بعد أن تأثر بنظريات دارون، يقول بأن لعب الأطفال إنما هو تعبير لغرائزهم المختلفة وأنه يعود أصلا في الدوافع الموروثة عند الطفل من أجداده الأوائل والتي تتمثل في السلوك البدائي لأجدادنا أثناء الأحقاب الأولى للتطور العقلي. ويذهب عالم النفس الأكراني إلى أبعد من ذلك فيرى أن البذرة الأولى إنما تمر في أثناء تطورها بجميع المراحل التي مر بها أجدادنا إلى أن تصل إلى نموها الكامل. **(سامي محمد الختامنة (2015)،ص193)**.

أما هربرت سبنسر فيضيف إلى هذه النظرية بأن التطور العقلي كان متمشيا جنبا إلى جنب مع التطور الجسمي ما دامت العمليات العضلية متصلة اتصالا وثيقا بالجهاز العصبي.

ووجهة نظر ستانلي هول تتلخص في أن الطفل أثناء تطوره من مرحلة الطفولة المبكرة حتى البلوغ نجده يقلد في طفولته حياة الرجل البدائي ثم يقلد في أثناء نموه وفقا لما سار عليه التطور العقلي للجنس البشري، إن التغير الذي طرأ عللا اللعب أثناء تقدم الطفل في السنوات المختلفة إنما هو في نظر ستانل هول عبارة عن تفتح الدوافع والغرائز الموروثة في تكوينهم البيولوجي. ففي فترات معينة نجد ميول الأطفال تتجه نحو الحياة في الهواء الطلق كما يميلون إلى الصيد والقنص، وكذلك نجد ألعاب الحروب أومحاولة الاختفاء من وجه العدو، أو السكن في المغارات، أو تسلق الأشجار، أو سرقة عش العصافير وما شابه ذلك من تصرفات هي أقرب إلى الحياة البدائية الأولى منها إلى الحياة الراقية المتقدمة. فاللعب في نظر ستانلي هول مرجله الأول هو تاريخ الإنسانية البدائي إذ أنه يرى أن غرائز الأجيال السابقة تنفتح وتظهر بصورة أبسط من تصرفات الطفولة وحينما يصل الطفل إلى مرحلة البلوغ يكون قد انتهى من مروره بجميع طبقات التطور

وينتهي به المطاف إلى أن يصبح شخص متمدنا تتماشى ميوله وقدراته مع عصره وبالتالي تكون وظيفة اللعب عند الطفل هي تحرر الجنس من بقايا النشاط البدائي القديم وفي الوقت ذاته الإسراع في التقدم نحو طبقة عليا.

وباختصار فإن اللعب يحسب هذه النظرية هو تلخيص للنشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال، كما أن اللعب وفق هذه النظرية ما هو إلا تلخيص أو استرجاع أو التخلص من بعض ميول وراثية قديمة عبر التطور الحضاري من طور الصيد إلى الرعي إلى الزراعة. فالإنسان يلخص في لعبه إذا أدوارا المدينة التي مرت عليه، كما يلخص الممثل على المسرح تماما تاريخ أمة من الأمم في ساعات قليلة.**(سامي محمد الختامنة (2015)، ص194)**.

❖ نظرية الإعداد للحياة:

وقد أعد هذه النظرية **كارل جروس** سنة 1896 وهي مقابلة لنظرية ستانلي هول. ويرى جروس أن اللعب بالنسبة للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة فاللعب يمرن الأعضاء وبذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها وأن يستعملها استعمالا حرا في المستقبل. فاللعب إذن إعداد للكائن الحي يعمل في المستقبل الأعمال الجادة المفيدة ومثال ذلك تتناطح الحملات في لعبها دائما هو تمرين التناطح الجدي في المستقبل. والدفاع عن التنفس وكما أن الصغار الطير تضرب بأجنحتها بعضها بعضا بما يشبه حركات الطيران وكذلك القطط التي يطارد بعضها بعضا في أثناء اللعب، فهي تقوم بحركات تشبه الحركات التي تقوم بها في المستقبل بقصد الحصول على الطعام ومطاردة الفريسة. والطفلة في عامها الثالث تستعد بشكل لا شعوري لتقوم بدور الأم حين تضع لعبتها وتهدهدها كي تنام. وهكذا فإن مصدر اللعب هو الغرائز أي الآليات البيولوجية فاللعب وفق هذه النظرية يؤدي وظيفة حيوية وذلك في إعداد الأطفال الصغار إلى حياة الكبار فاللعب ما هو إلا تدريب في تنمية الوظائف الجسمية والعقلية والإدراكية لدى الطفل، ثم إعداده للحياة المستقبلية، وتعد هذه النظرية أكثر النظريات قبولا لتفسير الظاهرة اللعب لدى الأطفال. ومما يثبت صحتها هو أن اللعب يأخذ شكلا خاصا عند كل نوع من أنواع الحيوانات. وبحسب هذه النظرية أن الإنسان يحتاج أكثر من غيره إلى اللعب لأن تركيبه الجسمي أكثر تعقيدا وأعماله في المستقبل أكثر أهمية واتساعا، ومن هنا كانت فترة طفولته أطول ليزداد لعبه وتتمرن أعضاؤه، كما ترى أن اللعب من خصائص الحيوان الراقي، بينما أن الكائنات الحية غير الراقية كالحشرات والزواحف مثلا لا تلعب، ويعود ذلك إلى أن الحيوانات الراقية تولد غير مكتملة النمو وغير قادرة على مواجهة صعوبات الحياة بنفسها دون مساعدة كبارها، بينما الحيوانات

غير الراقية تولد بالغة مكتملة النمو تقريبا، وتكون مستقلة عن كبارها وهذا يغنيها عن اللعب. **(سامي محمد الختامنة (2015)، ص ص195-196)**

وهكذا نرى أن نظرية جروس هذه يصح تطبيقها على الإنسان كما يصح تطبيقها على الحيوان مع احتفاظها بالفرق بين حياتي الإنسان والحيوان، فحياة الإنسان غنية بعناصرها وتفاعلاتها وحاجاتها المختلفة إذا ما قورنت بحياة الحيوانات البسيطة والمحدودة.

❖ نظرية آدلر في اللعب:

يرى **ألفريد آدلر** في لعب الأطفال مرآة لحاجات الطفولة ويمكن إشباع هذه الحاجات عن طريق النشاط الجسمي أو التخيلي، فيكون اللعب بهذا المعنى إشباعا لحاجات الطفل كتعويض له عندما يشغل في ناحية معينة لأن الشخص البالغ يسهل عليه إشباع حاجاته أكثر من الطفل الذي لا يزال يشعر بالعجز أمام الكبار، ويضيف آدلر بأن الشخص البالغ الذي يكثر من اللعب إنما يدل ذلك غالبا على أنه يصل في عمله الجدي إلى درجة الإتقان والنجاح التي يتمناها لنفسه، فيقول آدلر:" **إن الطريقة التي يلعب بها والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام التي يظهر ما نحوها إنما توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقاته مع زملاءه سواءا كانت علاقة صداقة أم عداوة، كما أنه عن طريق اللعب يمكننا مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة وخاصة إذا كان اتجاهه نحو السيطرة والقيادة، وبوجه عام بملاحظة الطفل في أثناء اللعب يمكننا أن نحدد بوضوح مدى تكيفه الإجتماعي**"

ويرى آدلر أن النظريات السابقة لم تعط تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط آخر لابد له من دافع داخلي يظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواءا أكان نشاطا جسميا أم عقليا كما أن الشخص المتعب عقليا يكون عادة في حاجة إلى اللعب أكثر من الشخص المجهد جسميا، وعلى هذا الأساس نجد أن كل فرد يندفع إلى النشاط اللعبي بحسب حاجته وميوله الخاصة فيشعر بالسرور والراحة.

ومما لا شك فيه أن اللعب أثناء الطفولة المبكرة يكون موجها بدوافع نفسية داخلية فمعظم النظريات التي تبحث في أسباب اللعب تثبت أن طبيعة التكوين السيكولوجي للفرد إنما توجه سواءا عن طريق مباشر أو غير مباشر طريقة لعب الفرد، ومن أهم العوامل الرئيسية التي لا يمكن الاستغناء عنها في اللعب هي اللعب بأدوات حقيقية واقعية أو عن طريق الخيال كما في اللعب الإيهامي فهذان العاملان الحرية والقذرة هما جوهر اللعب.**(سامي محمد الختامنة(2015)، ص196)**.

ثانيا: النظريات النفسية المعاصرة في تفسير اللعب:

❖ نظرية ديناميكيات الطفولة:

ومن أشهر القائلين بها **كار** (carr) الذي يرى في اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه، أما **لانج** (lange.k) فيرى أن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات وفي حين يؤكد **تايلور** أن الهدف هو الإشباع النفسي الحر. فإن **ويلا كروا** يرى بأن اللعب يرمي إلى هذا الإشباع عن طريق التعبير الحر للميول والمشاعر الفردية.

ويرجع **بيوتنديجك** اللعب لا يعود إلى وظيفة واحدة بل إلى الخصائص العاملة لديناميكيات الطفولة، ويرى أن الطفل يلعب نظرا لوجود خصائص معينة لآليات نفسية لا تسمح له بأن يعمل أي شيء، إلا أن يلعب ويرجع بويتنديجك طبيعة ديناميكية الطفولة إلى أربع خصائص يمكن أن تفسر طبيعة اللعب:

+ نقص التوافق الحركي الحسي أو العقلي.

+ الاندفاع الانفعالي.

+ الحاجة إلى التفاهم الراجع إلى المشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية.

+ التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى مما ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

من هذه الديناميكيات التي تسيطر على العلاقات بين الطفل وبيئته ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل اللاعب وبين زميله في النشاط والموضع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان للعب، وبهذا يبرز هذا العالم ظهور اللعب ويفسره على أنه وسيلة التفاعل بين الطفل والبيئة، هذه الوسيلة تسمح بتحقيق ديناميكيات السلوك عند الطفل.(**سامي محمد الختامنة(2015)، ص197**).

❖ نظرية الجاشطالت أو المجال:

لقد اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على أساس الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية " الجاشطالت" وقد رأى كوفكا أن نمو الطفل يتضمن أحد مبادئ المدرسة الجاشطالية حيث أن الاستجابة تثار عندما يحدث الإدراك الحسي، فمثلا مرور الطفل بجرس الباب يولد عنده الرغبة في دق الجرس، لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك بحسب نموذج معين، وبين العمل المناسب له... وهكذا

يحدث اللعب الإيهامي لدى الطفل؛ حيث لا يرى هذا الأخير تناقضا في احتضان عصا أو ضربها كما لو كانت طفلا، فالعصا يمكن أن تضرب.

ثم جاء **كيرت ليفيم** فوسع النظرية وقال بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الكلي الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابة الفرد باختلاف عمره وشخصيته، وحالته الراهنة وجميع العوامل الموجودة في محيطه في أية لحظة من اللحظات فمثلا قد يكون الطفل سلبيا في موقف ما خجولا في موقف آخر، مستريحا في موقف ثالث، وربما يحول وجود أم الطفل الصغير أو معلمته الموقف الخطير إلى موقف سار وممتع بالنسبة له، وهذه الحقيقة تكون ظاهرة في بعض خصائص لعب الأطفال من اختلاط الحقيقة بالرغبات، وبهذا فإن مفهوم الأشياء والأدوار التي يقوم بها الأطفال تكون مائعة، فقطعة من الورق المقوى قد يدللها من لحظة إلى اللحظات كما يدلل الطفل، ويمكن أن يمزقها في لحظة ثانية، وهكذا تصبح ألعاب الأطفال أشياء غير ثابتة، ولذلك فمن الأفضل أن تكون هناك أشياء بديلة وتختلف باختلاف المواقف.**(سامي محمد الختامنة (2015)، ص 197، 198).**

❖ نظرية التحليل النفسي في تفسير ظاهرة اللعب (النظرية النفسية):

يرى أصحاب هذه النظرية أن اللعب ذو وظيفة تعويضية ويرى علماء النفس التحليليون أن المجتمع يكبت ميول الأفراد الضارة ولا يسمح لها بالظهور، والفرد يشعر بالرغبة في إشباعها والحاجة إليها ويقوم اللعب بتلبية تلك الميول، بالإضافة إلى كونه يتغلب على المخاوف وتعرف هذه النظرية كذلك بنظرية التخفيف، حيث تعتبر اللعب وظيفة نفسية في حياة الطفل وفي تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي، فعن طريق اللعب يحاول الطفل التغلب على مخاوفه والتخفيف منها، فالطفل الذي يخاف العفاريت يكثر من الألعاب التي يمثل فيها دور العفريت والطفلة التي تكره تناول الدواء المر تحاول أن تعطيه لدميتها وهذا تعبير رمزي يصدر عادة عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لاشعورية مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق والطفل الذي يكره أباه كراهية لا شعورية قد يختار دمية من الدمى التي يعدها الأب، فيفقأ عينها أو يدفنها في الأرض، وهو بهذه الحالة يعبر عن مشاعره الدفينة بواسطة اللعب، والطفل الذي يغار من أخته التي تقاسمه محبة والديه يضمر لها عداء يعبر عنه دون قصد بالقسوة على دميته التي يتوهم فيها شخصية أخته، لذا فالأم تستطيع أن تعرف شيئا عن حالة طفلها النفسية من خلال الطريقة التي يعامل فيها دميته. فهو يضرب دميته أو يأمر بعدم الكلام أو يقذفها من الباب وهذه كلها رموز تدل على أشياء وتسبب له القلق، وعن طريق اللعب يصحح الطفل الواقع ويطوعه لرغباته وبواسطته يخفف من أثر التجارب المؤلمة وبه

يكتشف حوادث المستقبل ويتنبأ بها ستعاقبين يا دميتي لأنك لم تسمعي كلام ماما)، ورسوم الأطفال الحرة هي عبارة عن نوع من اللعب وتؤدي وظيفة اللعب نفسها، فالطفل قد يرسم عقربا ويقول هذه زوجة أبي.

وترجع نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب إلى عهد الفيلسوف اليوناني **أرسطو** الذي كان يرى أن وظيفة التمثيلات المحزنة هي مساعدة المشاهدين على تفريغ أحزانهم من خلال مشاهدة ما فيها من أحداث ووقائع.

أما التأثير المباشر لوجهات نظر **فرويد** عن اللعب فقد كانت من الأشكال المتنوعة من طرق علاج الأطفال المضربين وهي مشتقة من التحليل النفسي ذاته ومعظمها يستخدم اللعب التلقائي حيث يكون بعضه كبديل للتداعي الحر عند الكبار وبعض الآخر كنوع من التفريغ أو التطهير أو كوسيلة مساعدة على التواصل مع الأطفال أو ببساطة لكي يمكن ملاحظتهم.**(سامي محمد الختامنة، (2015)، ص ص 199-200-201)**.

❖ اللعب عند فيجوتسكي:

يرى فيجوتسكي أن الطفل الصغير يميل إلى إشباع حاجاته بصورة فورية ويصعب عليه تأجيل هذا الإشباع لفترة طويلة، ولكن مع تقدم الطفل في العمر ودخوله في سن ما قبل المدرسة فإن ذاته تظهر تلقائيا ويعبر عنها من خلال اللعب، وأن لعب الأطفال في هذه المرحلة هو وسيلة لتخفيف الأثر التخيلي الوهمي للرغبات التي يمكن تحقيقها، فالمخيلة في هذه الحالة تشكيل جديد ليس له وجود في وعي الطفل الصغير جدا، وإنما يتمثل نموذجا خاصا للنشاط الواعي، فاللعب التخيلي إذن لا يعد نمطا من اللعب وإنما هو اللعب ذاته حيث يبدع الطفل فيه موقفا تخيلا من خبرته الفكرية.

ويرى فيجو تسكي أيضا أن للعب دورا رئيسيا في نمو الطفل، فالنشاط التخيلي وابداع الأهداف وصوغ الدوافع الاختيارية كل ذلك يظهر من خلال اللعب وجعله في أعلى مراحل نمو ما قبل المدرسة، وهذا يعني أن فيجوتسكي يرى أن اللعب يحتوي على الميول النمائية كلها ويسهم في تحقيق مايلي:

-**التفكير المجرد:** إذ يعد اللعب مرحلة ممهدة لابد منها لتنمية التفكير المجرد وعندما يكبر الطفل فإن الفرصة تصبح متاحة أمامه لاستخدام اللعب دون وعي وفي مرحلة ما قبل المدرسة ينقلب اللعب إلى عمليات داخلية أو فكر مجرد.

-**ضبط الذات:** إن التزام الطفل بقواعد وأنظمة يوفر له متعة قصوى حيث يحاول الالتزام بقواعده دون تحقيق رغباته المباشرة وبذلك يتعلم الطفل كيف يسيطر على حوافزه ويضبطها.

- **اللعب نشاط رائد لانشاط سائد:** إذ بفضل هذه القوة النمائية يتجاوز الطفل من خلال اللعب عمره الواقعي، ولهذا يعد أفضل مجال نمائي حيوي للطفل وإنه بهذا يعد حقلا للنمو ومختبره الأمثل.

وهكذا نرى أنه في الوقت الذي يرفض فيه فيجوتسك يعد المتعة أساسا لتعريف اللعب فإنه يرفض بالمقابل عد اللعب نشاطا غير هادف إذ يرى أن الطفل يشبع رغباته وحاجاته من خلال اللعب، كما أن حوافزه تتغير من مرحلة عمرية إلى مرحلة أخرى.**(سامي محمد الختامنة، (2015)، ص201)**.

❖ اللعب عند كلاباريد:

يتساءل كلاباريد عن النشاط الذي يستجيب لحاجات الطفل قائلا:" **وكيف تريدون أن تجدوا في قاعة المدرسة بواعث على النشاط والفعالية تولد من حاجات الطفل"؟** ويجيب عن هذا السؤال بقوله: " **إن الحاجة إلى اللعب هي التي تسمح لنا بأن نوفق بين المدرسة والحياة فمهما يكن العمل الذي تطلبونه من الطفل يستطيع أن يطلق حياله كنوز قدرته ودفين نشاطه إذ أنتم وجدتم السبيل إلى أن تبسطوه أمامه وكأنه ضرب من اللعب**" ويضيف:" قد يقال أن المدرسة خلقت للدراسة لا للعب، وأن عليها أن تعد للحياة، وليس للحياة لهوا ولعبا"، ويجيب كلاباريد مبينا أن مثل هذا الاعتراض اعتراضا بليد، لأن إدخال اللعب إلى المدرسة هدفه بالذات أن يعطي الطفل كامل جهده وقصارى همته، ذلك أن من الممكن أن يلعب المرء وهو جاد، وأن يلهو وهو يغالب؛ وينتصر على نفسه، وينبغي ألا يقوم في وهمنا على أية حال أن اللعب يزول بزوال سن الطفولة، فالراشد نفسه لا يمكن أن يقوم بفعالية هائلة وجهد عظيم إلا أنه اشتغل وكأنه يلعب، ويرى كلاباريد أيضا:" **أو وظيفة اللعب هي أن تتيح للفرد تحقيق أناه من الأحوال التي يعجز فيها عن تحقيقها عن طريق الجد والعمل الجدي".(سامي محمد الختامنة (2015)، ص ص 202-203)**

II. ماهية الألعاب الإلكترونية.

1- تعريف الألعاب الإلكترونية:

عرفت الألعاب الإلكترونية بأكثر من تعريف أهمها ما يلي:

الألعاب الإلكترونية: هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة أينما توجد، العنصر الأساسي فيما هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة النظام، الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد هذا الأخير يدعى: اللاعبان يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر -الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005- مثل الفأرة، الوحدة المركزية،

أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة والقديمة، والتي من أهمها إكس بوكس x-box، والبلاي ستايشن Play station

الألعاب الإلكترونية: هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على اللعبة ما بأنها إلكترونية في حالة توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على الحاسب الآلي والإنترنت والتلفاز والفيديو والبلاي ستايشن والهواتف النقالة.

الألعاب الإلكترونية: هي عبارة عن أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات –المداخل والمخارج– تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية وبالتالي فإن الشرط الأول لوجود لعبة الفيديو هو وجود نظام إعلامي آلي حيث أن هذا النظام يمكنه أن يأخذ عدة أشكال لكنه يقوم دوما على تجميع مكونات إلكترونية موجهة لمعالجة المعلومات المقدمة له من طرف أدوات الإدخال الجواب الناتج عن هذه المعالجة يرسل إلى المستعمل بأدوات الإخراج (الخروج) وأجهزة الكمبيوتر من النوع المستعمل لدى عموم الناس، تتوافق من هذا المبدأ: وحدة مركزية (نظام معلوماتي) تعالج المعلومات الواردة من لوحة المفاتيح والفأرة (أدوات الإدخال) لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج)، إضافة إلى كل التجهيزات التي تسمح بتشغيل لعبة الفيديو على غرار التلفزيون، حتى وإن كانت الوحدة المركزية غير ظاهرة كما هو الحال في بعض أنواع أجهزة الكمبيوتر والتي تشكل وحدتها المركزية وحدة مع الشاشة.

الألعاب الإلكترونية: وهي الألعاب المثبتة في الأجهزة والبرامج الإلكترونية المعروفة والمتداولة بين الناس، ومن هذه الأجهزة جهاز الكمبيوتر وجهاز البلاي ستايشن وجهاز الهاتف النقال وتلفاز وغير ذلك.

الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تفاعلية لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها ولأجل هذه النظم يأتي رد الفعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين.

الألعاب الإلكترونية: هي برمجيات تفاعلية تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كومبيوتر، فيديو، هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، بهدف التعليم أو التسلية والترفيه.

الألعاب الإلكترونية: هي نظام محدد بقواعد ينخرط فيه اللاعبون في صراع اصطناعي يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس حالة الفوز، والذي يجعل اللعبة مطردة هي القاعدة والهدف، وردود الفعل، والصعوبة وعنصر التحدي، والمنافسة، والتفاعل، وطريقة العرض والحبكة.

الألعاب الإلكترونية: هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهاتف النقالة **(المرجع نفسه، ص 741)**.

2- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية:

أشار ألان لوديباردار (Alain lediberder) أن المرحلة المتطورة من ألعاب الفيديو تسمى بالألعاب الإلكترونية وأن مراحل تطورها الجوهرية بلغت السبع مراحل حتى عام 2004، وأن هذه الألعاب يمكن أن تلعب على مختلف الأجهزة الإلكترونية كالهاتف النقال وأجهزة اللعب والتلفاز وغيرها، وكان لكل مرحلة ما يميزها عن المرحلة التي سبقتها من حيث التطور التكنولوجي، لتعمل كحد فاصل بين هذه المراحل. وقد لخص **فلاق** (2009) هذه المراحل كالتالي:

المرحلة الأولى: بدأت هذه المرحلة في أوائل الستينات مع ظهور الألعاب على الحاسوب وتعد ألعاب "بونغ pong " و"ألعاب الفضاء spacewar"نتيجة هذه الفترة، والتي اخترعت على يد مهندس إلكتروني وفزيائي لتكون أحد وسائل استعراض التكنولوجيا وتمضية الوقت.

ظهرت "الرقاقة المصغرة processeur micre" من مؤسسة " إنتيلIntel" والتي تعتبر العنصر الأساسي التكنولوجي لهذه المرحلة وذلك عام 1971، أما في عام 1972 فقد قام " نولان بوشنال NolamBushnell"بتأسيس مؤسسة الألعاب الإلكترونية " أتاري A tari" وأدخل فيها لعبة " بونغpong" وعلى غرار هذا النجاح قامت مؤسسة " وارنرWarner" بشراء أتاري عام 1976 مقابل 28 مليون دولار .

ضاعف نجاح أتاري المنافسة، في حين كانت مؤسسة " أبل Apple" للأسواق أدى الإنتاج المتزايد للمنتجات التي يصعب عليها تجديد نفسها إلى إنهاء المرحلة الأولى وذلك عام 1977. **(عبد الرحمان حمدان، 2016، ص29)**.

المرحلة الثانية: انطلقت المرحلة الثانية مع ظهور عارضة التحكم vcs2600 من أتاري والتي تعتبر أول عارضة تحكم متعددة الألعاب لاحتوائها على قواعد جديدة وسلم ألعاب بأهداف تعد " باك مان Pac-man" اللعبة الأبرز في هذه الفترة التي اخترعت في اليابان "تورو إيواتانيToruIwatani" لمؤسسة " نامكوNamca" وقد اشترى اتاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار مما أدى إلى جذب أنظار رجال الأعمال وبالتالي تضخم في إنتاج الألعاب والذي وصف معظمها بالرديء. انهارت المبيعات ابتداء من

عام 1983 وذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكمبيوتر وقلة الإبداع في عارضات التحكم فقامن مؤسسة " وارنر warner" ببيع أتاري لأحد مؤسسي صناعة الأجهزة الحاسوب " وكمودور commodore" وفرع ألعاب الأقواس المؤسسة اليابانية " نامكو Namaco" وفي ذلك الوقت بدأت الصحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو ولكن في هذه الفترة قامت مؤسسة "نينتاندو Nintendo" المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " نيس Nes" وبهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم ألعاب الفيديو في فترة قياسية.

المرحلة الثالثة: ظهرت هذه المرحلة مع تطور أجهزة الحاسوب " وكمودور commodore" " سينكلير Sinclair" "أمستراد Amstrads" و "أتاري اس تي Atari st" وكانت الألعاب فيها جديدة في الطبيعة والنوعية (الرسمية والصوتية) أظهر المصممون اليابانيون مهاراتهم في البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط من خلال ألعاب مثل " أميغا Amiga" أو "أتاري أس تي A tari st" ازداد التقليد غير القانوني للألعاب مما أدى إلى انتهاء هذه المرحلة بحيث أصبحت هذه الآلات غير قادرة على متابعة عارضات التحكم أو أجهزة الحاسوب مثل " بي سي Pc" أو " أبل Apple" الحقيقية أدت هذه المنحة لإنهيار الكثير من شركات تصنيع الألعاب الإلكترونية مما أدى إلى إيقافإنتاجهم، في حين هيمنت شركة" نينتاندو Nintendo" اليابانية على سوق.

المرحلة الرابعة: تم تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc. وتتوافق هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني من خلال " نينتاندو" عبر " سوبر نيس Super Nes" وأيضا لمؤسسة " سيغا Sega" وظهرت ألعاب المغامرة والألغاز مثل " ميشت Must" أو " سيفن كويست SevenQuist"وألعاب الأدوار مثل" فاينلفانتيزي Final Fantasy".

المرحلة الخامسة: بدأت الألعاب باستخدام تقنيات الإعلام المتعددة الوسائط " MultiMedia" وظهرت في هذه المرحلة مؤسسة "سوني Sony" بلعبتها " بلاي ستيشن Play Station"وبدأ الصراع بين سوني نينتاندو في حين تم إزالة "سيغا" من سوق عارضات تحكم. والألعاب في هذه المرحلة " لارا كروفت LARA CROFLT "إفر كويست " Iverquistأو لتيما أونلاين Ultima online" وألعاب "Fps" المتعددة اللاعبين وهي عبارة عن تقليد لما تبصره الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومنها" دوم Doom" و " هالف لاف Half life" حازت " البوكيمونات le Pokémons"التي أنتجتها نينتاندو على مبيعات التذاكر في السينما في عام 2001 حدثت أزمة كبيرة في عالم الألعاب الإلكترونية وذلك نتيجة انسحاب المضاربين من السوق.

المرحلة السادسة: ظهرت " ميكروسوفت Microsoft"في هذه المرحلة مع عارضات التحكم " بي اس 2 ps2" " جيمركوب Game cub" و " إيكس بوكس Xbox".

المرحلة السابعة: بدأت هذه المرحلة عام 2004 بعد صدور جهاز تحكم يدوي متنقل من مؤسسة نينتاندو " نينتاندو دي اس Nintendo DS"وثم طرح " بلاي ستيشن المتنقل psd"في الأسواق اليابانية في سبتمبر وذلك العام، أصدرت الأسواق الأمريكية جهاز " سوني psd"في شهر مارس في عام 2005 وقد أطلقت الشركة في المؤتمر العالمي للألعاب الفيديو جهاز " بلاي ستيشن 3 3Play station"، كما طرحت ميكروسوفت جهازها الجديد " إيكس بوكس 360.360 Xbox"**(عبد الرحمان حمدان (2016)ص 31)**.

3- خصائص الألعاب الإلكترونية:

إن خصائص الألعاب الإلكترونية تتنوع وتتعدد من أهمها مايلي:

- اكتساب المهارات حيث تنمي القدرات الذهنية للطفل والفكرية وتدفعه للتفكير والتعلم والتثقف وتجديد المعلومات اليومية.
- تفتح أفاق جديدة في مجال العلوم التكنولوجية.
- الألعاب وسيلة ترفيهية للطفل وتثقيفية وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الإجتماعية.
- توفير المتعة والترفيه والتسلية الإجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد وتقوية المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه ومن قدرته على حل المشكلات والمصائب التي تواجهه.
- تكسب الطفل زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة حتى في القوة والعزيمة اللتين تمده بهما في بعض الألعاب القتالية.
- الألعاب الإلكترونية تستعمل التكنولوجيا الحديثة فهي منتجات رقمية إلكترونية تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي والصناعي.
- الألعاب الإلكترونية لها خاصية من الناحية الإجتماعية وهي أنها تستعمل في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية. **(خالدصالح (2018)، ص36)**

وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية لها عدة خصائص حيث تنقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح وتجعله دو أثر فاعل في تعزيز العملية التعلمية واكتساب مهارات اللغوية والمعرفية والثقافية.

4- أنواع ومجالات الألعاب الإلكترونية:

أ- أنواع الألعاب الإلكترونية:

إن اختلاف أنواع الألعاب يأتي من التقدم التقني عبر الزمن فالكثير منها بدأ بطريقة بسيطة للغاية ثم تطور بالتدرج ليخلد اسم النوع الذي بدأ به، ومن أهمها ما يلي:

- ألعاب المحاكاةSumulationgames : وهي ألعاب تتمتع بقدر كبير من الواقعية وتتطلب خبرة من اللاعب في مجالها، لذلك لم يكن غريبا أن تكون وراء هذه الألعاب مؤسسات عسكرية في بعض الأحيان كسلسلة الألعاب المرتبطة بموديلات الطائرات القتالية الأمريكية.
- ألعاب القتاليةFightinggames: هي ألعاب تعتمد على مواجهات قتالية اعتمادا على فنون القتالية اليدوية كالملاكمة مثلا أو الكاراتيه ومختلف فنون القتال الأسيوية.
- ألعاب المغامرةAdventuregames: هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث ويصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك وتتمتع هذه النوعية بيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء.
- ألعاب الحركةAction games: وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية الكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كجبال أو الجري.**(مريم قويدر(2012)، ص132)**.

وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية مختلفة ومتنوعة وذلك باختلاف محتواها وأهدافها كما أنها متعددة التصنيفات والتسميات، كما تختلف طريقة لعبها من لعبة إلى أخرى.

ب-مجالات الألعاب الإلكترونية:

1- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قام بها "GFK" عن وجود تشكيلة واسعة[عدة أنواع من العناوين] وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قام بها "GFK" بأن هناك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

- ألعاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو والتقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب " كازوال غايمسCasualGames" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعود لعبة " تيتريس Tetris" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو " ميسثري مونسيون Mystery Mansion" و" بينبول Pinball" و" 3 دي بول 3d pool" وألعاب كسر الحجار وتعد الألعاب والأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنت بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا عن آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنت وتجهيزاتها لا تنتج بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.**(قويدر (2012)، ص131)**.

2- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel"،تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية لوحة الكتابة، الفأرة الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو طائرة ومقود السيارة لألعاب السباق، الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة "3d" أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

3- **الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت:** إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية عن النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.

- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.(قويدر (2019)، ص132).

4- **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:** عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، ولكن يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه للإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عص القيادة أو المقود الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجدXboxوهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني مثل بلاي ستيشن 1و2 وجهاز أس 2- Pc2، وأجهزة شركة نينتادو والتي تعرف باسم Game cube.

5- **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة المتعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب-**أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamna الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

وفي يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير ألعاب للحصول على أحسن شفرةcode والربح بسرعة والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز X-boxأو Play stationأوGame cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة (قويدر (2012)، ص 132)

5- تصنيف الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، إلى الأصناف التالية:

- **الصنف الأول: الغازي (المحارب، المقاتل) cosquerar:**

وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

- **الصنف الثاني: المديرManager:**

ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

- **الصنف الثالث: المستغرب (المتعجب) Wanderer:**

في هذا الصنف يتم وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء

- **الصنف الرابع: المشارك Participant:**

في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصيغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية (مجلة كلية التربية (2018)، ص318)

6- أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

أ- **اشتمالها على عدد من عوامل الجدب:** إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجدب الأطفال بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

ب-**تتطلب التأمل والتركيز:** تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباق السيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعاب الخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبرمان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

ت-**فيها محاكاة للأبطال:** تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب. وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

ث-**توفيرها عوالم وهمية افتراضية:** توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالما وهميا عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقفا ماديا وأحداث توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

ج- **تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص:** إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية لأنها تمثل جزءا من النشاط الإجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي. **(وسام سالم نايف، (2015)، ص 10)**.

7- تقسيم الألعاب الإلكترونية:

في خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن لها ايجابيات فإنها كذلك لا تخلو من السلبيات:

أ- **ايجابيات الألعاب الإلكترونية:**

- اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، كما أكدت دراسة أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر(Rochester)أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة مدة شهر ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20%.

- من الناحية الاجتماعية أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة.
- تعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود والتدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة والوسائل التكنولوجية والعمل بها بكل سهولة.
- تعطي الطفل فرصة ممارسة حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي.
- تنمي خيال الطفل وتوسع مذكراته وذلك من خلال ألعاب الألغاز التي تنمي العقل وتولد الشعور بالإدراك.
- استغلال حب الأطفال للألعاب الإلكترونية وإدخالها في نظم التعليم وفي جميع المراحل التعليمية وجميع المواد لأنها تزيد من دافعية المتعلمين وذلك لاحتوائها على مؤثرات سمعية وبصرية على حد سواء.
- تعطي ألعاب الفيديو الدافع للتعلم برمجة الكمبيوتر لابتكار ألعاب الفيديو، بمعنى آخر تعلم الكمبيوتر والخيال المقدم في ألعاب الكمبيوتر والفيديو يجعلها وسيلة متعة بالإضافة إلى جعلها وسيلة مثالية للتعلم فالخيال الذي يسود هذه الألعاب مفيد من الناحية التعليمية.**(رنا فاضل عباس، (2018).ص115)**.

ب-سلبيات الألعاب الإلكترونية:

إن للألعاب الإلكترونية سلبيات لا يمكننا أن نغفل عليها من أهمها ما يلي:

- **الأضرار الصحية والبدنية:**

- تشير الأستاذة حسني (2002) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس أنه من الآثار السلبية على صحة الأطفال وجود إصابات متعلقة بالجهاز العصبي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة.
- الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسوب أو التلفاز بسبب آلاما مجرحة أسفل الظهر.
- كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام.
- أشارت كذلك منسي (2012) أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، هشاشة العظام، تشوهات العمود الفقري للطفل، أضرار العينين، فضلا عن الضعف في السلوك الإجتماعي للطفل.

- **الأضرار النفسية والاجتماعية:**

- ازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.

- وجود نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق فهي تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان.
- الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا غير اجتماعي فهو يقضي ساعات مع هذه الألعاب غير متواصلا مع الآخرين.
- تخلق طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية.
- تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجاته من هذه اللعبة. **(عبد التواب صالح حسن (2017). ص236).**

- **الأضرار التربوية:**

- قدمت العديد من الدراسات أدلة تثبت أن الأطفال الذين يمنعون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة.
- سهر الأطفال المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة.
- كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.
- شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون على طول فترات اللعب وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية.

- **تعويد الأطفال على العنف:**

- ميل الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية واستخدامها لإسقاط مشاكلهم ومشاعرهم في تلك اللعبة وممارسة، كما أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف وتجعلهم عدوانيين بشكل أكبر وأن العنف الذي في الألعاب الإلكترونية أكثر ضررا من العنف الذي يعرضه التلفزيون.
- في موقع دنيا الإلكتروني يشير إلى نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق. **(عبد التواب صالح حسن (2017). ص237).**

- **عدم إدراك الآباء بشكل خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض الألعاب من سلبيات:**

إن من يفاقم هذه المشكلة هم الآباء لأنهم من يقومون بشراء هذه الألعاب لأطفالهم دون الاستفسار عن محتواها وأهدافها وبسبب قلة الوعي لمخاطرها، فهم يظنون أن ابنهم أمام أنظارهم وبعيدا عن

رفقاء السوء ، ولا يعلمون أن الابن أو البنت عند قيامه باللعب في غرفته أو بمفرده ليس بالضرورة يكون بعيدا عن أقرانه أو أنه سالما من رفقاء السوء، فهذه الألعاب الإلكترونية تتيح للأطفال الدخول على الإنترنت والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم **(عبد التواب صالح حسن (2017). ص237)**.

وفي الأخير يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية تحمل في طياتها مجموعة من الإيجابيات والفوائد التي تنمي خيال الطفل وتدربه على استخدام التقنيات الحديثة وحل مشكلات بنفسه، إلا أنها تخلو من السلبيات التي تعكس سلبيا على نفسية الطفل وشخصيته كالأضرار الصحية والنفسية والتربوية....إلخ

8- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر :

مما لا شك أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن العنف عليه من طرف الوالدين عال جدا.

إن العديد من الدول العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستردادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر لاستيراد هي الأسواق دبي يعتبرها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية كون تجار هذه المنظمة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة رأي سوني بلايستيشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتيها من " تايلندا" و " هونغ كونغ" و "ماليزيا" بالنسبة للدول الأسيوية و"فرنسا"و " اسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية، والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من

مصنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدلا من شراء النسخة الأصلية.

وليست ألعاب سوني " بلايستيشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك " نينتاندو" و " إكس بوكس" و " سيغا" وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة " البلايستيشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثية، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن الأسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلايستيشن ببلادنا وبالعديد من الدول بشكل كبير.

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال المراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب الآتية:

- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 Grand theft outu3"
- لعبة كونتر ستريك 6،1 " 6,1 Gounterstrite"
- لعبة "باربي" مغامرة الفروسية "Barbie horse Adventure
- لعبة " بي أو أس 2011"2011 Pes"
- لعبة نداء الواجب"call of duty "
- لعبة عالم محترفي الحروب"Word of warcaft"**(برتيمة سميحة(2017)، ص73)**.

9- دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية:

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر، عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات وضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فيضا متدفقا من التحديات المصيرية التي تشكل لها صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة، وقد وضع بركات، وتوفيق (2009) مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع أمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم وأهمها:

- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.

- مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت، (الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه مايلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.
- متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم الإنترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف الأبواب المغلقة.
- تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال الإنترنت، أو الألعاب الإلكترونية التي ينبغي ألا تزين على ساعة يوميا قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.
- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوفرة ببرامج تصفح الإنترنت.
- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.**(محمد الزبودي، (2015). ص19)**.

خلاصة الفصل:

مما سبق ذكره في هذا الفصل نستنتج بأن للعب أهمية كبيرة في حياة الطفل ونموه وأث ظهور الألعاب الإلكترونية مختلقة الأهداف والمحتوى من لعبة لأخرى، فهناك ألعاب تتضمن في ثناياها جوانب إيجابية كالألعاب التعليمية التي تتضمن الخيال والقدرات العقلية والفكرية للطفل، كما أن هناك ألعاب إلكترونية ذات مضمون سلبي تؤثر بشكل واضح على سلوكيات الطفل كظهور السلوك العدواني

قائمة مراجع الفصل:

الكتب:

1- منى يونس بحري (2013)، اللعب في الطفولة المبكرة، دار البداية، دط، عمان.
2- نبيل عبد الهادي (2014)، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، دار وائل للنشر، دط، عمان.
3- سامي محمد مختاتنة (2015)، سيكولوجية اللعب، دار حامد للنشر، دط، الأردن.
4- سوزان ميلر (1987)، سيكولوجية اللعب، دار حامد للنشر، دط، الأردن.
5- هايدة موثقي (2002)، علم النفس اللعب، دار الهادي للطباعة والنشر، دط، عمان.

المذكرات والمجلات:

4- أماني عبد التواب صالح حسن (2017)، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، مجلة الجامعة الإسلامية لعلوم التربية وعلم النفس، المجلد 25، العدد3.
5- أحمد عطا الله عبد الباسط (2015)، الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان، دراسة فقهية مقارنة، المجلة العلمية، العدد34، الجزء1.
6- برتيمة سميحة (2017)، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماجستير فيعلم الاجتماع، تخصص علم الاجتماع والتربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة.
7- خالد صالح حنفي محمود (2018)، دراسة تحليلية بعنوان الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة، مجلة الطفولة والتنمية، العدد32.
8- رنا فاضل عباس (2018)، الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث النفسية والتربوية، العدد59.
9- مريم قويدر (2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الأعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

10- معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، 2018، مجلة كلية التربية، العدد 177، الجزء، جامعة الأزهر.

11- ماجد محد الزيودي (2015)، الانغكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة مدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعوم التربوية، المجلد1، العدد1.

12- سارة محمود عبد الرحمان حمدان (2016)، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، دراسة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص المناهج وطرق التدريس، قسم الإدارة والمناهج، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

13-وسام سالم نايف (2015)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية لأطفال الفئة العمرية من 08إلى 15 سنة، مجموعة حق رقم7.

الفصل الثالث: السلوك العدواني

تمهيد

I–مفهوم السلوك العدواني

II– أشكال السلوك العدواني

III– مظاهر السلوك العدواني

IV– أسباب السلوك العدواني

V– أهداف السلوك العدواني

VI– النظريات المفسرة للسلوك العدواني

VII– الآثار السلبية للسلوك العدواني

VIII– علاج السلوك العدواني

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

يعد السلوك العدواني أحد المظاهر السلوكية الغير سوية، لا سيما عندما يمارس في المؤسسات التربوية، فهو سلوك يلجأ إليه الفرد عندما تكون هناك عقبات تقف عائق أمام إشباع رغباته وحاجاته، فقد لوحظ في الآونة الأخيرة تنوع في أشكال السلوك العدواني، وفي هذا الفصل من الدراسة سوف نلقي الضوء على مفهوم السلوك العدواني وأشكاله وأيضا مظاهره والأسباب المؤدية له وأهدافه وأهم النظريات المفسرة له.

I- مفهوم السلوك العدواني:

العدوان هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل وبخاصة في سنته الثانية إلى عدوان وظيفي لارتباطها شرطيا بإشباع الحاجات.

يعرفها كيلب(Kilb): هو السلوك الذي ينشأ عن حالة عدم ملاحظة للخبرات السابقة للفرد مع الخبرات والحوادث الحالية، وإذا دامت هذه الحالة فإنه يتكون لدى الفرد إحباطا ينتج من جرائه سلوكات عدوانية من شأنها أن تحدث تغيرات في الواقع حتى تصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات والمفاهيم لدى الفرد.

ويعرفها فيشباخ(Fichbakh) : هو كل سلوك ينتج عن إيذاء لشخص آخر أو إتلاف لشيء ما وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان الموجه نحو الأشياء.

ويعرفها آلبرت باندورا(Albert panadoera):هو سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه سلوك عدواني **(خالد عز الدين(2010)، ص5)**.

وفي الأخير نستنتج أن السلوك العدواني هو ذلك السلوك الذي يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين سواء كان لفظيا أو جسديا.

II- أشكال السلوك العدواني:

1- العدوان العدائيHostile Aggression : إذا تعمد الطفل الانزلاق على السطح المائل كي يصدم طفلا آخر أمامه وذلك انتقاما من هذا الآخر الذي سبق أن أغضبه في موقف ما، ومعنى هذا أن الطفل قد عقد النية على الأقل الانتقام بهذه الطريقة، ويقال عن ذلك أنه مارس عدوانا عدائيا.

2- العدوان اللفظيVeral Aggression : ويظهر عندما يبدأ الطفل في الكلام ويظهر رغبته نحو تحقيق الوصول إلى الهدف بصورة الصياح أو القول أو الكلام.

3- العدوان البدنيPhysical Aggression: وهو العدوان الذي يشترك فيه البدن في الاعتداء على الآخر مثل استخدام الرفس والضرب واستخدام اليدين.

4- العدوان الإشاريSignal Agression: وفيه تستخدم الإشارات كإخراج اللسان والحركة واستخدام وسائل إشارية أخرى.

5- العدوان الوسيليInstrument Aggression: عندما يسلك الطفل بطريقة عدوانية وسيلة يكون لديه هدف معين، مثلا حينما يحاول طفل الانزلاق على السطح المائل ويلاحظ طفلا آخر يقف في طريقه، وهكذا يقوم الطفل على دفع الآخر، وخطورة هذا النوع أنه يتعلم الوصول إلى أهدافه عن طريق العدوان.

6- العدوان السلبيNegativeAggression: يعبر عن اللامبالاة وعدم الاكتراث بالآخر أي عدم الإهتمام بحاجته وإشباع رغباته.

7- العدوان الايجابيPossitive Aggression: هو الجزء العدواني من الطبيعة الإنسانية ليس فقط للحماية من الهجوم الخارجي، ولكنه لكل الإنجازات العقلية، وهو أساس الفخر والاعتذار**(محمد علي عمارة(2008)، ص10)**.

8- العدوان المباشرDirect Aggression: وذلك باستخدام القوة الجسمية أو التعبيرات اللفظية وغيرها

9- العدوان غير مباشرIndirect Aggression: ربما يفشل الطفل في توجيه العدوان مباشرة إلى مصدره الأصلي خوفا من العقاب.

10- العدوان الفردي: وهو عدوان يوجهه فرد آخر بعينه (صغيرا كان أو كبيرا) ولهذا النوع من العدوان دوافع عديدة كدوافع التملك والاستحواذ أو دوافع القوة والسيطرة.

11- العدوان الموجه نحو الذات: وهو عدوان يهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الضرر بها كتمزيق وتحطيم الممتلكات الشخصية أو ضرب الرأس بالحائط، وعدم إتباع نصائح الغير من الزملاء المحيطين به.

12- العدوان العشوائي: وهو السلوك الذي يكون موجها نحو أهداف معينة واضحة وتكون له دوافعه وأسبابه البيئية ويؤدي إلى نجاحات مادية أو معنوية**(محمد علي عمارة، (2008)، ص11)**.

وفي الأخير نستنتج أن كل شكل من أشكال السلوك العدواني تختلف من شكل لآخر فالعدوان اللفظي يختلف عن العدوان البدني.

III- مظاهر السلوك العدواني

- يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط يصاحب ذلك مشاعر من الخجل والخوف.
- تتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في البيئة.
- الاعتداء على الأقران انتقاما أو بغرض الإزعاج باستخدام اليدين أو الأظافر أو الرأس.
- الاعتداء على ممتلكات الغير والاحتفاظ بها أو إخفائها لمدة من الزمن بغرض الإزعاج.

- يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة، وعدم أخذ الحيطة لاحتمالات الأذى والإيذاء.
- عدم القدرة على قبول التصحيح.
- سرعة الغضب والانفعال وكثرة الضجيج.
- تخريب ممتلكات الغير كتمزيق الدفاتر والكتب.

توجيه الألفاظ النابية **(فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة، (2013)، ص106)**.

وفي الأخير نستنتج أن السلوك العدواني يكون دائما مصحوبا بحالة انفعالية سواء كان حركة أو غضب أو خوف.

IV- أسباب السلوك العدواني:

1- العوامل البيولوجية:

إن الأسباب البيولوجية ترجع أسباب العدوان إلى عوامل ترتبط بالجهاز العصبي أو الجهاز الغددي، حيث ترى أن العدوان يكثر لدى الأفراد الذين يعانون من اضطراب أو تلف في الجهاز العصبي، كما أنه يرتبط بدرجة كبيرة بزيادة إفراز الهرمون الجنسي المعروف باسم النوستيسترون فكلما زادت نسبة تركيزه في الدم زاد احتمالية حدوث السلوك العدواني.

الأسس البيولوجية تأخذ ثلاث مناخات: العدوان سلوك غريزي منظم وراثيا قد تم تشكيله، أن العدوان هو أساس استجابة لنشاط هرموني أو لغيره، وأن العدوان يعكس نشاطا كهربائيا في الجهاز العصبي المركزي.

2- عوامل بيئية:

وتتضح الأسباب البيئية من خلال الأسرة والمدرسة والرفاق:

- الأسرة: فالأسرة لها دور الرئيسي في تنشئة الفرد حيث تحول الفرد من كائن حي بيولوجي إلى كائن حي اجتماعي، كلما كانت الأسرة تتمتع بالصحة النفسية السليمة ينشأ لديه صحة نفسية سليمة.

- المدرسة: تعد المدرسة هي إحدى المؤسسات الاجتماعية التي من خلالها تشكل شخصية الفرد.

- جماعة الرفاق: إن جماعة الرفاق لها دور في تكوين شخصية الطفل فإذا كان يحس بالثقة بالنفس ولديه القدرة على التعبير عن ذاته وعدم شعوره بالنقص فيصبح يتمتع بالصحة النفسية السليمة، أما إذا كان يشعر بالنقص وعدم احترام زملائه له يشعر بالإحباط والعجز والعدوان **(رشاد علي عبد العزيز (2010)، ص45)**.

وفي الأخير نستنتج أن العوامل البيولوجية والعوامل البيئية من أهم أسباب السلوك العدواني فالعوامل البيولوجية ترتبط باضطراب في الجهاز العصبي مما يؤدي إلى العدوان أما العوامل البيئية ترتبط سواء بالأسرة أو المدرسة وجماعة الرفاق إذا كان هناك فيها اضطراب يؤدي إلى العدوان.

V-أهداف السلوك العدواني:

يوجد ستة أهداف نذكر منها:

1- أهداف غير مؤدية وغير ضارة:

يعتقد علماء الاجتماع أن معظم الهجمات العدوانية تدفعها أكثر من رغبة الإلحاق الأذى بأحد الضحايا، والغرض الأساسي هو أن المعتدين يتصرفون بطريقة عقلانية، وهذا المنظور يؤكد أن المهاجمين لهم هدف آخر وهو بناء قيمهم الذاتية.

2- الإكراه والإجبار:

إن العدوان في الغالب محاولة إكراه فالمهاجمون يلحقون الأذى بضحاياهم في محاولة للتأثير على سلوكهم لإجبارهم على أن يفعلوا ما يريدون.

3- السلطة والهيمنة:

ذهب دارسون وآخرون إلى أن السلوك العدواني يتضمن ما هو أكبر من الإجبار، حيث أن السلوك العدواني يهدف غالبا إلى الحفاظ على سلطة المعتدين وتعزيزها والحفاظ على هيمنتهم، وربما يضرب المعتدون ضحاياهم في محاولة لفرض طريقهم ليؤكدوا أوضاعهم المهيمنة في علاقاتهم بضحاياهم والدراسات في هذا المجال أوضحت بصورة متكررة أنه عندما يهاجم أحد أفراد الأسرة فرد آخر فإن الأخرى عادة هو الذي يظلم الضعيف ويجعل منه الضحية وهذا يتفق مع معتقد أن العدوان يزيد من تقدير الذات.

4- إدارة الإنطباع (تكوين انطباع جيد عن الآخرين):

وفي تحليله وجد أن التحدي الشخصي يقذف بهم إلى ضوء سلبي وخاصة إذا هوجموا وربما يلجئون إلى الهجوم المضاد جاهدين في محو الهوية السلبية المهتمة بإظهار القوة والكفاءة والشجاعة في ضرب المسيئين.

5- العدوان الأداتي(الوسيلي):

بالرغم من أن العدوان يتضمن دائما الإيذاء والضرر فليس هذا دائما هو الهدف الرئيسي فيمكن أن يكون للعدوان أهداف أخرى في التفكير عند الاعتداء على الضحايا، فربما يريد الجندي أن يقتل عدوه إلا أن أمنيته يمكن أن تتبع من رغبته في حياته ويمكن أن تكون لإظهار وطنيته (**عصام عبد اللطيف العقاد، (2001)، ص25**).

6- العدوان الانفعالي:

يؤكد علماء النفس الاجتماعي على وجود نوع آخر من العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء، وهذا النوع من العدوان يسمى في معظم الأحيان العدوان العدائي وهذا العدوان يحدث عندما يتأثر الناس بصوره غير سارة ويحاولون إيذاء شخص ما (**عصام عبد اللطيف العقاد، (2001)، ص26**).

وفي الأخير نستنتج أن كل هدف من أهداف السلوك العدواني سواء كان هذا الهدف الإكراه والإجبار أو السلطة والهيمنة أو العدوان الأدائي أو الانفعالي ليس إلحاق الضرر بهم وإنما تحقيق ذاته أو حماية حياته.

VI- النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

1- نظرية التحليل النفسي أو الاتجاه التحليلي:Psycho analysis

ترى نظرية التحليل النفسي أن السلوك العدواني والعنف وإيذاء الغير أو الذات، وأشكال العنف الجسدي والعدوان باللفظ: الكيد والإيقاع والتشهير ومختلف السلوكيات نتوقع حدوثها تحت هذا المفهوم ناتجة عن غريزة التدمير أو الموت، وافتراض بأذى ذي بدء وجود دوافع غريزية متعارضة أهمها اثنان الأولى تستهدف حفظ الفرد والثانية حفظ النوع، أما (بولا هايمن فترى أنه في حالة القسوة العمياء يحدث نوعا من الكارثة النزوية، فلسبب ما ينكسر الدمج بين النزوتين الأساسيتين وتستيقظ نزوة الموت داخل الشخص إلى درجة قصوى، من دون إمكان تلطيفها بتدخل نزوة الحياة وتقول نظرية التحليل النفسي بأن غريزة الموت توجد منذ لحظة الولادة ويقول فرويد بأن الإنسان مزود بغرائز للموت وأخرى للحياة، وأن غرائز الموت تسعى لتدمير الإنسان وعندما تتحول إلى الخارج، أي خارج ذات الإنسان، فإنها تصبح عدوانا على الآخرين وذلك بسبب تأثير الطاقة النفسية التي تقود العدوان ويقول علماء التحليل النفسي كذلك بأن الحرمان والإحباط يؤديان إلى ممارسة سلوك العدوان من قبل الفرد إذا تعرض لها.

1-1- فرويد والنظرة التحليلية للعدوان:

يرى فرويد أن العدوانية واحدة من الغرائز التي يمكن أن تتجه ضد العالم الخارجي أو ضد الذات وهي تخدم في كثير من الأحوال ذات الفرد، فحسب رأي فرويد، يسلك الإنسان وفق غريزتين: غريزة الحياة المتمثلة بعمليات الهدم، والكره والعدوانية، والعدوانية قد تكون باتجاه الشخص نفسه فيتولد عنها تدمير المجتمع من خلال أعمال النهب أو الاغتصاب أو الجريمة وأسباب عديدة منها:

- عند إحساس الفرد بالدونية واستصغار الناس له وبجنسهم لإمكانيته تتحرك دفاعاته ساعيا إلى الانتقام لنفسه من المجتمع.
- عند إحساس الفرد بخطر الموت وبأن حياته مهددة، يختل لديه توازنه النفسي، الجسدي، الاجتماعي ويتلاشى التزامه بمبادئ المجتمع وتقاليده المتعارفة.
- عندما تتجدر السادية في الإنسان، تصبح الجريمة (العنف) عنده سهلة، فيؤمن بواسطتها الوقود الذي يحقق له الإشباع النفسي، بحيث يصبح العنف منطلقا للتقليد والتخطيط.

وإزاء ذلك اعتقد فرويد بأن العدوان فطري أصيل في بني آدم، غير أن البحوث التجريبية لا تساند هذا الرأي وترى أن العدوان والعنف يكونان في العادة نتيجة إحباط سابق، أو توقع لهدا الإحباط، فالإحباط يؤدي عادة لا دائما إلى العدوان ويرى فرويد أن هناك ظواهر مرضية تتسم بوجود دوافع غريزية غير قابلة للتعديل وإنما تتكرر في حياة الفرد تكرارا آليا أعمى، وهي معارضة لدوافع الحياة معارضة صريحة ويمكن تقسيم محاولات فرويد لتفسير العدوان إلى ثلاث مراحل في كل مرحلة جديدة أضاف شيئا جديد دون رفض التأكيدات الأولى.

المرحلة الأولى (1905):

رأى فرويد العدوان كمكون للجنسية الذكرية السوية التي تسعى إلى تحقيق هدفها للتوحد مع الشيء الجنسي أن جنسية معظم الكائنات البشرية من الذكور تحتوي على عنصر العدوانية وهي رغبة للإخضاع والدلالة البيولوجية لها ويبدو أنها تتمثل في الحاجة إلى التغلب على مقاومة الشيء الجنسي بوسائل تختلف عن عملية التغزل وخطب الود.

والسادية كانت المكون العدواني للغريزة الجنسية التي أصبحت مستقلة ومبالغا فيها، وهكذا فالصياغة الأولى لمفاهيم العدوان عند فرويد كانت قوة تدعم الغريزة الجنسية عندما يتدخل شيء ما في الطريق لمنع الاتصال المرغوب والتوحد مع الشيء، ووظيفة العدوان هذه ترادف التغلب على العقبة الجنسية.

المرحلة الثانية (1915):

في هذه المرحلة تقدم تفكير فرويد عن الغرائز في كتابه الغرائز وتقلباتها الذي أصدره عام 1915 حيث ميز بين مجموعتين من الغرائز هما(الأنا وغرائز حفظ الذات والغرائز الجنسية) والمشاعر التي استثارتها عصاب التحول أقنعت فرويد بأنه عند جدور كل هذه الوجدانيات نجد أن هناك صراعا بين مزاعم الجنسية ومزاعم الأنا (مطالب الأنا ومطالب الجنسية) وإحياء وتجنب السخط هي الأهداف الوحيدة للأنا ، فالأنا تكره وتمقت وتتابع بهدف تدمير كل الأشياء التي تمثل المصدر للمشاعر الساخطة عليها دون أن تأخذ في الحسبان إذا ما كانت تعني إحباطا للإشباع الجنسي أو إشباع احتياجات حفظ الذات.

والواقع أننا يمكن أن نؤكد على النموذج الأصلب الحقيقي لعلاقة الكراهية ليس مأخوذة عن الحياة الجنسية ولكن من كفاح الرفض البدائي للأنا النرجسية للعالم الخارجي بفيض المثيرات لديه كما لاحظ فرويد بعد ذلك أن الشخصيات النرجسية يخصصون معظم جهدهم للحفاظ على الذات والأنا لديهم قدر كبير من العدوان ومن إشارتها.

المرحلة الثالثة (1920):

بدأت هذه المرحلة مع بدء ظهور كتاب فرويد " ماوراء مبدأ اللذة" حيث أعاد فرويد تصنيف الغرائز، فقد أصبح الصراع ليس بين الغرائز الأنا والغرائز الجنسية ولكن بين غرائز الحياة والموت، فغرائز الحياة دافعها الحب و الجنس التي تعمل من أجل الحفاظ على الفرد، وبين غرائز الموت ودافعها العدوان والتدمير وبين أن كل إنسان يخلق ولديه نزعة نحو التخريب ويجب التعبير عنها بشكل أو بآخر وهي غريزة تحارب دائما من أجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الآخرين وإن لم ينفد نحو موضوع خارجي فسوف يرد ضد الكائن نفسه بدافع تدمير الذات **(عدنان أحمد الفسفوس (2006)، ص 101)**.

1-2- نظرية ميلاني كلاين:

أخذت كلاين الطور الثالث لفرويد حرفيا فالنسبة لها لم تكن غريزة الموت فطرية ولكنها كان حقيقة ملموسة اكتشفتها في عملها، فإن مشاهدتها الإكلينيكية أقنعتها بأن غريزة الموت كانت غريزة أولية وحقيقة

يمكن مشاهدتها تقدم نفسها على أنها تقاوم غريزة الحياة، فالطمع والغيرة والحسد واضحة لكلاين كتعبيرات عن غريزة الموت.

وهدف العدوان حسب كلاين هو التدمير والكراهية والرغبات المرتبطة بالعدوان تهدف إلى:

- الاستحواذ على كل الخير (الجشع).
- أن تكون طيبا مثل الشيء (الحسد).
- إزاحة المنافس (الغيرة).

وفي الثلاثة نجد أن تدمير الشيء وصفاته أو ممتلكاته يمكن من الوصول إلى إشباع الرغبة فإذا أحبطت الرغبة يظهر وجدان الكراهية.

2- النظرية السلوكية أو الاتجاه السلوكي :

ترى النظرية السلوكية أن العنف لا يورث فهو إذن سلوك مكتسب يتعلمه الفرد أو يعايشه خلال حياته، وبخاصة في مرحلة الطفولة، فإن تعرض لخبرة العنف في المراحل الأولى من حياته، فهو في الغالب سيمارسه لاحقا مع غيره من الناس، وحتى مع عناصر الطبيعة نباتا كانت أو حيوانا، فالعنف إذا ظل أسود يلازم الإنسانية ويقض مضاجعها، ومازال العنف يطرح نفسه بظله الثقيل ويبدد كل أمال البشرية في حياة تسودها قيم المسالمة والإخاء، ويقول (ألبرت بندورا) يحدث الكثير من التعلم من خلال المحاكاة، فالسلوك العدواني والعنف والهياج الاجتماعي يتأثر من محاكاة الناس المحيطين به، ضمن الإطار الذي تحدده الفروق الفطرية، ويعتقد أنه كلما كان النموذج ذا مركز أو مقام أهم كلما زاد احتمال إقدام الفرد على محاكاة سلوكه، فعلى سبيل المثال أن احتمال انتشار العنف الصادر من لاعب شهير أثناء مباراة لكرة القدم إلى جمهور المتفرجين أقوى مما لو صدر هذا العنف من لاعب أقل شهرة وطالما أن هذه المحاكاة تحدث بمعزل عن العفوية (مثال العنف) فهذا يعني أن الفرد يتعلم الكثير من الأشياء من نموذج معتبر.

وهناك رأي يقول بأن احتمال إقدام الأطفال على العنف لدى الذين سبق أن شهدوا العنف الصادر من الراشدين أقوى من إقدام الأطفال الذين لم يشهدوا هذا النوع من العنف، فالعنف إذن سلوك متعلم من خلال ملاحظتنا لغيرنا من الناس وتقليدهم والاقتداء بسلوكهم، ومن خلال علاقتنا المتبادلة معهم والتفاعل القائم بيننا وبينهم.

2-1- النظرية السلوكية (الأثولوجية):

من علماء هذه النظرية كونارد هورتر، ترى هذه النظرية بأن العدوان استجابة ذات قيمة بقائية فالحيوان يرد بالعدوان كي يحافظ على بقائه، ولكن العدوان الإنساني أسوء من ذلك بكثير، إذ إن وحشيته اتجاه الآخرين من الأمور الأكثر لفتا للنظر، كما أنها تمثل أساس عدد كبير من مشكلاته الإجتماعية.

ويرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم ولذلك ركزت بحوث ودراسات السلوكيون في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك برمته متعلم من البيئة ومن ثم فإن الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف محبط، وانطلق السلوكيون إلى مجموعة من التجارب التي أجريت بداية على يد رائد السلوكية " جون واطسون" حيث أثبتت أن الفوبيا بأنواعها مكتسبة بعملية تعلم ومن ثم يمكن علاجها وفقا للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم الغير سوي وإعادة بناء نموذج تعلم جديد سوي **(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص105).**

2-2- النظرية السلوكية الراديكالية:

ترى أن العدوان تتعلمه العضوية إذا ارتبط بالتعزيز، ويعرف بوس العدوان بأنه عبارة عن استجابة تقدم فيها العضوية مثيرا مزعجا إلى عضوية أخرى، فمن وجهة النظر السلوكية إذا ضرب الولد شقيقه وحصل على ما يريد فإنه سوف يكرر عدوانه مرة أخرى كي يحقق هدفه كذلك ومن هنا فإن العدوان من وجهة نظر السلوكية تتعلمه للحصول على شيء ما.

وأكد واطسون على أن السلوك العدواني عند الفرد محكوم بالمثيرات البيئية وأنه كلما زادت المثيرات التي تؤدي إلى الاستجابات العدوانية، كلما نمت صفة العدوان وأن هذا ما يسميه واطسون بمبدأ التكرار ولن يتم ذلك التكرار إلا إذا قوبل بالدعم والتعزيز وبذلك تصبح صفة العدوان رهينة تكرار المثيرات وتدعيمها وقد رفض تأثير الوراثة في سلوك الفرد وشخصيته وأبرز دور البيئة الاجتماعية في تشكيل الشخصية، حيث يرى أن المتعلم إذ ما أعطى عدة استجابات المثير ما فإن الاستجابة التي تتكرر أو تتردد أكثر من غيرها هي للاستجابة التي تم تعلمها، وأنه كلما عززت هذه الاستجابة بحكم تكرارها فإنها تصبح استجابة طبيعية، أي أنه جعل التكرار هو الذي يكون الاستجابة الغالبة.

إن تعلم السلوك المنحرف أو الإجرامي عند واطسون كما قال بأنه قادر أن يجعل من الطفل عدوانيا وذلك من خلال جعل هذه الشخصية متكررة بحكم تعزيز هذه الشخصية، أي أن الفرد العدواني قد يستجيب للعديد من المؤثرات التي تساعد صفة العدوان على الظهور، وإذا قوبلت بالدعم من قبل الآخرين فإنها تصبح متكررة في مواقف أخرى وبذلك قد تصبح صفة دائمة في حياته تقوم بالعدوان والسلوك الإجرامي المضاد للمجتمع ويؤكد skinner أن سلوك الناس سلوك متعلم وأنه محكوم في أي وقت بالكثير من العوامل المستقلة في أساسها، ولهذا يجب أن لا يتوقع الناس إدراك الكثير من اتساق السلوك من موقف إلى آخر ومثال ذلك أن الفرد يبدو شديد العدوان في بعض المواقف، ويبدو عاطفيا وديعا في مواقف أخرى أي أن الفرد في أي وقت يعتمد على تاريخ تعلمه العدوان والظروف الحالية، على أن العدوان سلوك يظهر نتيجة التعزيز أي أن الوالدين إذا لم ينكروا و يعاقبوا أطفالهم على السلوك العدواني فهذا يشكل لهم تعزيز للاستمرار في حين يرى أن العقاب إذا لم يعقب بتدعيم سلوكيات جديدة فإن السلوكيات المعاقب عليها قد تظهر وقد تكون أكثر قوة، فالعقاب في نظره يمكن أن يوقف سلوك ولكنه لا يقضي عليه أو يزيله، فالعقاب يخلق الخوف لكن في حالة انخفاض هذا الخوف نجد أن السلوك سيعود للظهور كما يمكن أن يؤدي إلى تأثيرات غير مرغوبة مثل الكره والغضب والعدوان فالرجل الذي سجن بسبب ميوله الإجرامية ليس بالضرورة أن يتجنب العنف مستقبلا أو الاستمتاع بآلام الآخرين وقد يعاود ظهور السلوك المعاقب عليه وبدرجة أقوى **(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص104)**.

3- النظرية السلوكية الجديدة:

فسر هيل hall عملية التعلم على أساس ما يسمى اختزال أو تخفيض للحافز أي أن السلوك المتعلم يظهر إذا تلا استجابة الفرد اختزال للحافز فالطفل يتعلم مص زجاجة الحليب أو الرضاعة من أجل أن يخفف من جوعه أي اختزال الحافز، لكن لو أن الرضاعة هذه لم ينتج عنها تخفيض لحاجة الجوع فالرضيع لم يتعلم القيام بهذا العمل، وكذلك الفرد يتعلم العدوان أو السلوك الإجرامي من أجل أن يشبع حاجة ما كأن يعتدي أو ينتقم من أجل الضعف المادي أو غيرها فمتى ما تحققت هذه الحاجات استمرت هذه السلوكات معه في مراحل حياته.

ويرى تولمان Tolman أن الشخص يتعلم أي مثيرات تؤدي إلى المثيرات أخرى أي أن المثيرات هي إشارات لمثيرات أخرى، فالفرد الذي يتعلم السرقة من أجل انتقام مثلا فإنه سوف يعتدي من أجل انتقام.

ويشير كل من دولاود 1972-1992 إلى أن المجتمع يطلب من الطفل أن يتعلم أن يكون عدوانيا في بعض المواقف وخاضعا في مواقف أخرى، والأسوأ مثل ذلك أن تأتي هذه المطالب عندما لا يكون الطفل فيه مزودا بجميع الوظائف الرمزية للغة، بحيث أن مثل هذه التميزات قد تتجاوز ببساطة قدرته على التعلم مما يؤدي ذلك إلى بعض صور الإحباط والاضطراب الانفعالي، ويؤكد دولاود وميللر على أن الإحباط يقود إلى العدوان، وأن عدم تحقيق الفرد لأهدافه يشعره بالإحباط الذي بدوره يؤدي إلى السلوك العدواني إزاء الأشخاص أو الأشياء أو الممتلكات التي حالت دون تحقيق أهدافه، وهذا يعتبر من أبرز أضرار الشخصية المضادة للمجتمع، وكلما زادت شدة الدافع الذي يرغب الفرد في إشباعه وتتم إعاقة ذلك الإشباع كلما زادت شدة الإحباطات ومن ثم زيادة حدة السلوك العدواني.

كذلك يرى كل من دولاود وميللر أن الفرد قد تزيد لديه درجة القلق بسبب أفكاره الخاصة، وما المرض إلا نتيجة ما يتخيله الفرد من مواقف الاشمئزاز فيغضب الفرد إذا أطال التفكير في نتائج هذه المواقف، وقد يتأثر من الآخرين بناء على ما توصل إليه من خيالات معتمدا في ذلك على ذاتيته، كما يشير كل من دولاود وميللر إلى أن الصراع اللاشعوري الذي يتم تعلمه خلال مرحلة المهد والطفولة هو أساس المشكلات الانفعالية في مراحل العمر التالية، وأن الطفل يتعلم الصراع العصابي أو حتى العدوان والسلوك المنحرف نتيجة للمعاملة الوالدية القاسية في تربيته والإساءة إلى نموه، وأكد على أهمية المحتويات اللاشعورية كعادات لتعلم السلوك من خلال الخبرات المكبوتة لدى الفرد**(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص105)**.

إن السلوك الإجرامي يتم تعلمه من عدة طرائق متنوعة بهدف إشباع الحاجات، أي أن الإنسان عند دولاود وميللر يتعلم السلوك من أجل الكفاح لتحقيق أهداف متنوعة فقد يسرق ليحقق حاجة كالمال ويقتل ليحقق المركز والقوة ويعتدي ليحقق المنافسة. **(عدنان أحمد الفسفوس،(2006)، ص106)**.

4_ نظرية التعلم الاجتماعي:

يعرف أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي السلوك العدواني أنه سلوك متعلم على الأغلب، ويعزون ذلك إلى أن الفرد يتعلم الكثير من الأنماط السلوكية عن طريق مشاهدتها عند غيره وخاصة لدى الأطفال حيث يتعلمون سلوك العدوان عن طريق ملاحظة نماذج العدوان عند والديهم ومدرسيهم وأصدقائهم من النماذج ومن تم يقومون بتقليدها، فإن عوقب الطفل على السلوك المقلد فإنه لا يميل في المرات القادمة لتقليده، أما إذا كوفئ عليه فإنه يزداد عدد مرات التقليد لهدا العدوان.

وهذه النظرية ترى أن معظم نماذج العدوان الإنساني يرجع إلى عناصر التعلم الاجتماعي، كما ترى بأن للسلوك العدواني خصائص إجرائية تعمل على استمرار حدوثه إذا كانت النتائج معززة إيجابيا أو ذات فعالية في إنهاء الأحداث المزعجة أي ذات تعزيز سلبي، ويعتقد أصحاب هذه النظرية بأن العدوان ينتج عن ثلاث عوامل هي: المبادرة والتعزيز والتعليم عن طريق التقليد.

يميز باندورا بين اكتساب الفرد للسلوك وتأديته له، فاكتساب الشخص للسلوك لا يعني بالضرورة أنه سيؤديه، إذ أن تأديته لسلوك النموذج تتوقف بشكل مباشر على توقعاته من نتائج التقليد وعلى نتائج السلوك فإذا توقع أن تقليده لسلوك النموذج سيعود عليه بنتائج سلبية (أي سيعاقب على سلوكه) فإن احتمالات تقليده له ستقل، أما إذا توقع الملاحظ أن تقليده لسلوك النموذج ستعود عليه بنتائج إيجابية فإن احتمالات تقليده لذلك السلوك تصبح أكبر.

ويعد ألبرت باندورا واضع أسس نظرية العلم الاجتماعي أو ما يعرف أيضا بالتعلم من خلال الملاحظة من أشهر الباحثين الذين أوضحوا تجريبيا الأثر البالغ لمشاهدة النماذج العدوانية على مستوى السلوك العدواني لدى الملاحظ، وكثيرا جدا هي السلوكات التي يتعلمها الإنسان من خلال ملاحظتها عند الآخرين، والتعلم بالملاحظة يحدث عفويا في معظم الأحيان، فالملاحظة عملية حتمية، وفي إحدى الدراسات التي أجراها باندورا وزملاؤه تبين لهم أن مجموعة الأطفال التي شاهدت العدوان في فيلم قد أظهرت سلوكات عدوانية أكثر من المجموعة الأخرى التي شاهدت فيلما محايدا.

وتشمل نظرية التعلم بالملاحظة على تحليل المتغيرات الثلاثة ذات العلاقة بالسلوك وتقييمها وهي المثيرات السابقة أي كل ما يحدث قبل السلوك من أحداث والعمليات المعرفية وهي كل ما يدركه الشخص أو يشعر به و يفكر به، والمثيرات اللاحقة أي كل ما يحدث بعد السلوك.

لقد أكدت نظرية التعلم الاجتماعي ضمن اهتماماتها على دراسة تأثير التعلم من خلال النمذجة والقدوة والتي تعني التعلم من خلال ملاحظة وتقليد نماذج أخرى في تطور الاضطراب السلوكي والمرض النفسي في الكثير من السلوكيات كتعاطي الكحول والتدخين والمخاوف المرضية والسلوك الجنسي الشاذ والسلوك العدواني.

وفي ذلك يؤكد باندورا على أثر التقليد والنموذج على العدوان حيث يرى أن الطفل يتعلم استجابات جديدة من النموذج ويقوم بتقليد أو محاكاة هذا السلوك الجديد، وأن رؤية الطفل السلوك العدواني من الكبار يضعف من أثر الكف الذي يتعرض له الدافع العدواني الكامن في نفسه فينطلق سافرا دون قيد أو عائق،

ويؤمن باندور بأن السلوك الإنساني يعود إلى الحتمية التبادلية التي تتضمن عوامل بيئية وسلوكية ومعرفية والتي يختلف تأثيرها النسبي في العديد من المواقف والكثير من الأفراد.

وبذلك يرى باندورا أن معظم السلوك الإنساني متعلم من خلال عملية التعلم بالملاحظة وذلك بمتابعة نموذج معين، ومن خلالها يقوم الطفل بتخزين هذه النماذج السلوكية المضطربة والاحتفاظ بها في الذاكرة، فإذا ما حصل تعزيز أو تشجيع تحول ذلك إلى سلوك عدواني وبناء على هذا يؤكد باندورا أن تعرض الأطفال المتكرر لنماذج العدوان والعنف سواء من خلال الوالدين والأقارب ووسائل الإعلام يجعله يسلك سلوكا عدوانيا.

وقد توصل باندورا إلى ثلاثة آثار للتعلم بالملاحظة هي تعلم استجابات جديدة وكذلك سلوكيات غير مرغوبة، أو تسهيل ظروف واستجابات تقع في حصيلة الملاحظ، ويشير باندورا في هذا السياق إلى أن كل موقف اجتماعي يمكن أن يؤدي إلى آلاف الاستجابات المختلفة التي نسميها سلوكا اجتماعيا ويتضمن السلوك الاجتماعي دائما تفاعلا بين اثنين أو أكثر بين الأفراد ويقوم مفهوم نموذج التعلم بالملاحظة على افتراض مفاده أن الإنسان كائن اجتماعي يتأثر باتجاهات الآخرين ومشاعرهم وتصرفاتهم وسلوكهم، أي يستطيع أن يتعلم منهم عن طريق ملاحظة استجاباتهم حتى العدوانية منها وتقليدها، فالتعلم بالملاحظة يشير إلى إمكانية تأثر سلوك الملاحظ أو المتعلم بالثواب والعقاب على نحو بديل أو غير مباشر حيث يتخيل المتعلم بالثواب نفسه مكان النموذج، ويلاحظ ما يصيب هذا النموذج من ثواب وعقاب، نتيجة ما يقوم به من سلوكيات يتم التعلم عن طريق الملاحظة عن طريق الربط المباشر بين سلوك النموذج والاستجابات الحسية والرمزية للملاحظ، حيث يقوم هذا الملاحظ بتسجيل النموذج وتخزين سلوكياته على شكل رمزي ثم يقوم باستخدامها الكائن عندما يريد أداء هذه الاستجابات على شكل ظاهري.

وللتحقق من ذلك قام باندورا في إحدى دراساته النموذجية بتوزيع أطفال إحدى مدارس رياض الأطفال على خمس مجموعات تعرضت لملاحظة نماذج عدوانية مختلفة، حيث شاهدت المجموعة الأولى نموذجا إنسانيا حيا وهو يقوم باستجابات عدوانية جسدية ولفظية نحو لعبة بلاستيكية بحجم الإنسان الطبيعي، وتعرضت المجموعة الثانية لمشاهدة الحوادث العدوانية ذاتها ولكن من خلال فيلم سينمائي، أما المجموعة الثالثة فقد تعرضت لمشاهدة الحوادث ذاتها من خلال فيلم تلفزيوني، واستخدمت المجموعة الرابعة مجموعة ضابطة، حيث لم تتعرض لمشاهدة أي من الحوادث العدوانية، في حين تعرضت المجموعة الخامسة لمشاهدة نموذج إنساني ذا مزاج مسالم غير عدواني، وبعد إجراء المعالجة وعرض النماذج المختلفة على أفراد مجموعات المعالجة جميعها، ثم وضع كل طفل من أطفال هذه المجموعات في وضع مشابه للوضع الذي

لاحظ فيه سلوك النموذج، وبالتالي قام عدد من الملاحظين بملاحظة سلوك الأطفال عبر زجاج نافذة في اتجاه واحد، وقاموا بتسجيل الاستجابات العدوانية الجسدية واللفظية التي قام بها الأطفال في المجموعات المختلفة، ومن ثم قاموا باستخراج متوسط الاستجابات لكل مجموعة على حدى، حيث بلغ متوسط الاستجابات العدوانية للمجموعة الأولى 183 لكل استجابة، والثانية 29 لكل استجابة، والثالثة 198، والرابعة 52، والخامسة 42 استجابة.

وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أن متوسط الاستجابات العدوانية للمجموعات الثلاث الأولى التي تعرضت للنماذج العدوانية، يفوق متوسط استجابات المجموعة الرابعة الضابطة التي لم تتعرض لمشاهدة النموذج كما تبين نتائج الدراسة أن متوسط استجابات المجموعة الخامسة التي تعرضت لنموذج مسالم غير عدواني أقل من متوسط استجابات المجموعة الرابعة.

ومن هنا يظهر أن الملاحظ لا يتأثر فقط بالنماذج الحية أو الحقيقية فقط، ذلك أن الصور والتمثيليات الصورية والرمزية المتوفرة عبر الصحافة والكتب والمجلات أو عبر التلفزيون أو السينما

والأساطير والحكايات الشعبية، تشكل مصادر هامة للنماذج، وتقوم بوظيفة النموذج الحي، ويميل الأطفال عادة إلى تقليد السلوك العدواني سواء لاحظه في النماذج الحية أو الأفلام السينيمائية أو الأفلام التلفزيونية وهذا ما بينته دراسة باندورا بوضوح تام **(عدنان أحمد الفسفوس، 2006، ص109)**.

واهتم ألبرت باندورا بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، وأعطى اهتماما بالغا بالنظرة الاجتماعية والشخصية في تصور باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي والتفاعل الاجتماعي والسلوك عنده يتشكل بالملاحظة أي ملاحظة سلوك الآخرين ومن الملامح البارزة في نظرية التعلم الاجتماعي الدور الواضح الذي يوليه تنظيم السلوك عن طريق العمليات المعرفية مثل الانتباه، التذكر، التخيل، التفكير حيث لها القدرة على التأثير في اكتساب السلوك، وأن الإنسان له القدرة على توقع النتائج قبل حدوثها ويؤثر هذا التوقع المقصود أو المتخيل في توجيه السلوك.

وتتلخص وجهة نظر باندورا في تفسير العدوان بالآتي:

معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الأطفال السلوك العدواني بملاحظة نماذج وأمثلة من السلوك العدواني يقدمها أفراد الأسرة والأصدقاء والأفراد الراشدون في بيئة الطفل وهناك عدة مصادر يتعلم من خلالها الطفل بالملاحظة السلوك العدواني منها:

- التأثير الأسري، الأحزان النماذج الرمزية كالتلفزيون.
- اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.
- التعلم المباشر للمسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الإهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان(**عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص110**).

5- نظرية الإحباط – العدوان:

تقول هذه النظرية أن الإحباط يولد دافعا ويصبح من الضرورة للعضوية العمل على خفض هذا الدافع، فالإحباط يولد الدافع للعدوان و يمكن خفض هذا الدافع بممارسة سلوك العدوان.

من أشهر علماء هذه النظرية نيل ميللر روبرت سندر، جون دولاود وغيرهم، وينصب اهتمام هؤلاء العلماء على الجوانب الاجتماعية للسلوك الإنساني، وقد عرضت أول صورة لهذه النظرية على فرض مفاده وجود ارتباط بين الإحباط والعدوان حيث يوجد ارتباط بين الإحباط كمثير والعدوان كاستجابة كما يتمثل جوهر النظرية في الآتي:

_ كل الإحباطات تزيد من احتمالات رد الفعل العدواني.

_ كل العدوان يفترض مسبقا وجود إحباط سابق.

فالعدوان من أشهر الاستجابات التي تثار في الموقف الإحباطي ويشمل العدوان البدني واللفظي حيث يتجه العدوان غالبا نحو مصدر الإحباط، فعندما يحيط الفرد عدوانه إلى الموضوع الذي يدركه كمصدر لإحباطه، ويحدث ذلك بهدف إزالة المصدر أو التغلب عليه أو كرد فعل انفعالي للضيق التوتر المصاحب للإحباط كما توصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنتاجات من دراستهم عن العلاقة بين الإحباط والعدوان والتي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة وهي:

- تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد ويعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل هي:

- شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة.

- مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة.

– عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

– تزداد شدة الرغبة في العمل العدواني ضد ما يدركه الفرد على أنه مصدرا لإحباطه، ويقل ميل الفرد للأعمال غير العدائية حيال ما يدركه الفرد على أنه مصدر إحباطه.

– يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر يؤدي إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي.

– على الرغم من أن الموقف الإحباطي ينطوي على عقاب للذات إلا أن العدوان الموجه ضد الذات لا يظهر إلا إذا تغلب على ما يكف توجيهه وظهوره ضد مصدر الإحباط الأصلي عوامل كف قوية.

ويؤخذ على هذه النظرية ما يلي:

– قد تبين أن ردود الأفعال العدائية يمكن أن تحدث بدون إحباط مسبق.

– قد تحدث الاستجابات العدوانية نتيجة للتقليد والملاحظة، وكذلك أن العدوان رغم أنه ليس الاستجابة الوحيدة الممكنة للإحباط يتوقف على عدة متغيرات هي تبرير التوقعات ومدى شدة الرغبة في الهدف إذ يزداد الإحباط مرارا حين يقيم الفرد توقعات وآمال بعيدة لها ما يبررها لكنه يمنع من تحقيقها فالإحباط يصل إلى ذروته حين ينطوي على تبرير لتوقعات تتعلق بتحقيق هدف له أهمية أو أمل طال انتظار تحقيقه**(عدنان أحمد الفسفوف، (2006)، ص112)**.

6– النظرية الإنسانية أو الاتجاه الإنساني:

رائد هذا الاتجاه عالم النفس إبراهيم ماسلو، حيث يرى أن الإنسان يتأثر على نحو واضح بسلسلة من الدوافع التي تتجاوز الحاجات الغريزية، كما أكد عليها التحليليون أو السلوك المكتسب والتعلم بالنموذج كما عرضه السلوكيون فماسلو يعيب على التحليل النفسي تجاهله التنوع الأساسي للإنسان ويطرح رأيه في إطار هرمي الشكل، فبعدما تلبى الحاجات الأساسية المبكرة يتحرر الإنسان لتنمية الحاجات ذات المرتبة الأعلى والتي تضعه في مستوى يفوق مستوى الحيوانات ويكون الهرم الذي يبدأ بالحاجات الأساسية أولا من:

- الحاجات الفسيولوجية مثل الأكل.
- حاجات الأمن مثل تحقيق الأمن والطمأنينة.
- الحاجات الاجتماعية مثل القبول الاجتماعي والتماسك والترابط.
- حاجات الأنا (الذات) مثل احترام الذات والمكانة.

- حاجات الإنجاز الذاتي مثل الإبداع والابتكار والتبصر.

ويعتقد ماسلو أن الإخفاق أو الفشل في إشباع الحاجات الفيسيولوجية يمنع الفرد من تنمية الحاجات اللاحقة أي الحاجات الاجتماعية وحاجات إشباع الذات، ويرى أن العنف والعدوان إنما هو سلوك يلجأ إليه الإنسان لتحقيق حاجاته الأساسية، وأن السبب في إحراز الأطفال الفقراء تقدما تربويا دون المستوى المطلوب يأتي من سبب التفاوت في إحراز التقدم بين الدول الفقيرة والغنية. وهو الفشل في إشباع الحاجات الأولى في الهرم (الحاجات الفيسيولوجية).

ويرى روجرز أن الناس يسير عليهم دافع تحقيق الذات ويبقى هذا الدافع هو المحرض الداخلي لسلوك الفرد، وقد تنشأ صراعات بين الحاجات التي تدفع إلى تحقيق الذات والحاجات الناجعة عن تقدير الذات مما يؤدي إلى سوء التكيف للفرد، وقد يتكون سوء التكيف عند الفرد عندما يمر بخبرة غير منسجمة مع شروط تقدير الذات لديه، فإن هذه الخبرة لا تنتظم ضمن نظام خبرات الشخص بشكل يقبله عندها يناله التشويه والتعريف وإنكاره الأمر الذي يحدث التناقض بين الذات والخبرة، ويصاحب هذا التناقض الذي يعيشه الفرد شعور بالتهديد والقلق، وعندما يزداد هذا التناقض بدرجة عالية فإن الفرد سوف يكون بحاجة إلى مساعدة تجعله منسجما مع الذات وعندما لا يحصل له ذلك الانسجام يجد نفسه عاجزا عندها يشعر بقوة اتجاه العدوان على الذات والآخرين من القريب.

ويرى ماسلو أن السبب الأول في الاضطرابات الشخصية والأمراض النفسية هو الفشل في إشباع الحاجات الأساسية مثل الحاجات الفيسيولوجية وحاجات الأمان والانتماء والتقدير وتحقيق الذات، إذ يرى ماسلو أن الحاجات يجب أن تشبع وإلا أصابنا المرض، وأن غياب الحب والانتماء يعطل النمو لذلك فهو ضروري للحياة مثل الطعام، فأولئك الذين لا يحصلون على الحب والانتماء المطلوب لن يكون بمقدورهم منح أو إعطاء الحب للآخرين عندما يصبحون أشخاصا بالغين**(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص113)**.

7- النظرية المعرفية:

يشير بياجيه إلى أن الفرد ومن خلال عمليتي التمثيل والمواءمة يكون بين عقلية ومخططات إجمالية معينة تستخدم في تجهيز المعلومات التي ترد إليه وتزيد من قدرته في مواجهة مشكلاته وتفاعلاته مع البيئة، حيث يرى أن المخططات الإجمالية العامة هي التكوينات المجردة الافتراضية في الذاكرة والتي تسمح بتصنيف المعلومات الجديدة وتنظيمها، وتشكل الكيفية والطريقة التي ينظر بها الفرد إلى العالم ويتمثلها عقليا، حيث تبدأ هذه المخططات من مخططات انعكاسية بسيطة كالنظر وقبض الأشياء عند الطفل

الصغير، وتتطور إلى خطط واستراتيجيات وتصورات وافتراضات ونشاطات عقلية معقدة تزداد بزيادة التفاعل مع البيئة والاستثارة والاكتشاف والتجريب وأعمال الحواس والعقل، وكل هذا التعزيز من قبل المحيطين بالفرد.

– نستنتج من ذلك إلا أن هذه التفاعلات البيئية وطرق الاكتشاف والإثارة وكل هذه التعزيزات قد تجعل من الفرد يشكل هذا العالم بطريقة منحرفة وبذلك يتمثل عقليا الأساليب الانحرافية التي يرى بأنها المخططات السوية التي يواجه بها صور الانحرافات في العالم الناتجة من زيادة التفاعلات البيئية.

ويشير كيلي إلى أن الشخص يعاني من القلق مثلا إذا لم يمده جهازه التكويني بوسيلة يتعامل بها مع خبرة ما من الخبرات أو حين يعجز عن تسمية هذه الخبرة وإحلالها داخل ذلك الجهاز كما يشير ذلك إلى أن الشخص الذي يعاني من تهديد ما فإنه يشعر بأن تغيرا أساسيا على وشك الحدوث في جهازه التكويني، فإذا كان التغير بالغ العمق والقوة في مقابل التحدي للتكوينات الأساسية للشخصية فإن ذلك قد يؤدي بالشخص إلى ارتكاب سلوكا إجراميا مثل الانتحار **(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص122)**.

8– نظرية العدوان الإنفعالي:

هي من النظريات المعرفية وترى أن العدوان يمكن أن يكون ممتعا حيث أن هناك بعض الأشخاص يجدون استمتاعا في إيذاء الآخرين بالإضافة إلى منافع أخرى فهم يستطيعون إثبات رجوليتهم ويوضحون أنهم أقوياء وذو أهمية وأنهم يكتسبون المكانة الاجتماعية ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مرضيا ومع استمرار مكافآتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم فهم يؤدون الآخرون حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعاليا فإذا أصابهم منكر وكانوا غير سعداء فمن الممكن أن يخرجوا في مرح عدواني.

فإن هذا الصنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب وأحد هذه الدوافع هي أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للعالم وربما لأنفسهم أنهم أقوياء ولابد أن يحظوا بالأهمية والانتباه، فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العصابات العنيفة من الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يهاجموا الآخرين غالبا لأي سبب بل من أجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة.

وطبقا لهذا النموذج في تفسير العدوان الانفعالي فمعظم أعمال العدوان الانفعالي تظهر بدون تفكير، فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المتسع نسبيا بالتفكير ويعيب هذا حظ الأساس التي ترتكز عليها هذه النظرية ومن المؤكد أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الانفعالي، فالأشخاص المثارين يتأثرون بما يعتبرونه سبب إثارتهم وأنها بكيفية تفسيرهم لحالتهم الانفعالية**(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص123)**.

9- نظرية العدوان الإبداعي لباخ:

تبنى باخ وجهة نظر هامة وابتكارية وفعالية عن طريق التعامل مع العلاقات الإنسانية المضطربة والعدوان الإبداعي وفقا لتصور باخ هو باختصار شديد نظام علاج نفسي وهو أيضا طريقة تعليم ذاتي مصمم لتحسين مهارات الناس جذريا للحفاظ على العلاقات السوية مع الآخرين والنظام العلاجي عن طريق العدوان الإبداعي والطرق التعليمية يركز على كل صيغ العدوان البشري المباشر وغير المباشر السلبي الموجه نحو الذات والموجه نحو الآخرين فرديا أو جماعة.

فالعدوان الإبداعي شكل من أشكال العلاج الذي يؤدي إلى تفسير المشاعر والاتجاهات والأعمال العدوانية الصريحة والمستترة بطرق إعادة التدريب المباشر وأساليب العدوان المبدع فيقدم طقوسا وتمارين تدريبية تقلل من التأثيرات المؤدية من العدوان في الوقت الذي ترفع فيه من التأثيرات البناءة إلى الحد الأقصى ويرفض العدوان الإبداعي فكرة أن العدوان هو في الأساس ميكانيزم ضد عوامل الضيق مثل الخوف أو الشعور بالنقص أو الإحباط، وتركز باهتمام بالغ على الانتفاع بالطاقة العدوانية البناءة، فمن المسلم به أن العدوان الإنساني سواء كان فطريا أو مكتسبا يثار بسهولة نسبية وبمجرد إثارته فإن صنع التعبير عن العدوان وتوجيهه وهي الطرق التي تتحكم بفاعلية أو على الأقل تخفض إلى الحد الأدنى من العداء المميت وترفع إلى الحد الأقصى الصيغ البناءة أو المؤثرة للعدوان والتي يمكن أن تؤدي إلى النمو.

- وبتحقيق توجيه المسار عن طريق سلسلة طقوس عدائية واضحة البناء وتدريبات التأثير، وفي الوقت الذي نجد فيه أن مبادئ العدوان الإبداعي يمكن أن يتم تعلمها ذاتيا عن طريق استخدام الكتب الإرشادية وأسلوب لعب الدمى التنفيسي الموجه نحو إطلاق العدوان والذي يستطيع من خلاله الأطفال الصغار الأسوياء أن يعبروا ببهجة عن غضبهم الشديد والذي كان متراكما بصورة مستترة. إن التنفيس عن العدوان مثل تشجيع المواجهة الصريحة والواضحة والنافذة أدت إلى انخفاض التوتر بين أفراد الجماعة بصورة لها دلالة، ليس هذا فحسب ولكنه زاد أيضا من عواطف الأفراد نحو بعضهم البعض.

وأخيرا فالعدوان الإبداعي يتضمن الفهم الكامل لكل من المستويات الظاهرة والمستترة للعدوان البشري كما يسهم في الوقاية من سوء إدارة وتدبر العدوان المدمر لهذا يستخدمه كثير من المعالجين كمنحى فعال في التدريب والعمل الإكلينيكي مع الأفراد العدوانيين**(عدنان أحمد الفسفوس، (2006)، ص131)**.

VII- الآثار السلبية للسلوك العدواني:

تجمع الآثار السلبية ما بين التأثير النفسي والاجتماعي والاقتصادي على كل من الفرد والمجتمع ويمكن تحديد هذه الآثار فيما يلي:

- **من يقع عليه العدوان:** حيث يزداد احتمال إصابته بالأمراض النفسوجسمية والاضطرابات الوجدانية كالخوف والاكتئاب وغيرها من الاضطرابات التي تلحق به سواء كان فردا أو جماعة وقد يصبح الفرد أكثر عدوانية مع الآخرين إذ أن العدوان يولد العدوان.

- **بالنسبة لمن يقوم بالعدوان (المعتدي):** قد يتعرض لنبذ الجماعات له وكراهيتها أيضا فضلا عن أنه قد يتعرض لإجراءات قانونية، وقد يواجه الآخرين بعدوان مضاد، وبالتالي تكون آثاره كلها سلبية عليه.

- **بالنسبة للمجتمع:** إن المجتمع الذي يسود بين أعضائه العدوان والعنف وجميع أشكال السلوكات اللاسوية، مجتمع مريض وبالتالي لا يلبث أن يعاني السلبية المجحفة التي قد تؤدي به إلى أخطر الأمراض الاجتماعية كالحروب الأهلية والتفكك الاجتماعي**(خولد أحمد يحي، (2000)، ص51)**.

وفي الأخير نستنتج أن هناك عدة آثار سلبية للسلوك العدواني يمكن أن يتعرض لها الطفل وأكيد تكون أثار سلبية على الطفل أولا وعلى المعتدي وبما أنه فرد من المجتمع فأكيد أن المجتمع سيتضرر أيضا.

VIII- علاج السلوك العدواني:

علاج السلوك العدواني للأطفال والمراهقين يجب أن يشمل دراسة الحالة والبيئة المحيطة به والبحث عن الأسباب التي تقود إلى العدوان يمكن استخدام أكثر من أسلوب وهي:

1- العلاج السلوكي:

يقوم هذا العلاج على إحداث تغيرات في بيئة الفرد التي تتمثل في الأسرة والمدرسة والوسط الاجتماعي الذي يعيش فيه الطفل العدواني ويركز العلاج السلوكي على خلق الجو الذي يمنع النزاع ويعتمد التعديل السلوكي على أساليب هي:

- **التعزيز التفاصيلي:** يتم تعزيز السلوكيات الإيجابية الاجتماعية واستجابات السلوك الجيد.

- **التدعيم السلبي:** يستخدم أسلوب الإبعاد وهو من أساليب العقاب التي تستخدم عند إتيان سلوك عدواني إبعاد الطفل عن التدعيم بعد قيامه بهذا السلوك غير مرغوب فيه.

- **التدعيم الإيجابي:** عند قيام الطفل بسلوك إيجابي ناضج بعيدا عن العدوان يثني عليه ويمنح شيئا مرغوبا.

- **التدريب على مهارات الاسترخاء:** وهي مهارات يتعلمها الطفل بتأديتها أثناء الغضب حتى يشعر بعد تأديتها بالراحة.

- **التدريب على سجلات مراقبة الذات:** وهي السلوك أو الأفكار والمشاعر المنتقدة، المواقف والأحداث التي تجعل هذا السلوك يظهر، الموقف والأحداث التي تتبع هذا السلوك.

- **التدريب على تأكيد الذات:** وهي تجريد انفعالات الآخرين الغامضة من قوتها، أسلوب الأسطوانة المشروحة، التساؤل السلبي.

2- العلاج المعرفي:

وذلك بإبدال الأفكار غير مرغوب فيها بأفكار أخرى مرغوب فيها.

- التصحيح الزائد للسلوك العدواني ويتم من خلال:

- الطلب من الطفل إعادة ممتلكات الآخرين.
- الطلب من الطفل طلب السماح والصفح من الآخرين عندما يتصرف بطريقة عدوانية.
- التحذير اللفظي بضرورة عدم تكرار مثل هذا السلوك العدواني(بشير معمرية، ص71).

3- العلاج الأسري:

يهدف العلاج الأسري في مواجهة السلوك العدواني إلى تدريب الآباء على الأساليب السوية في معاملة الأبناء وإرشادهم لأساليب التعامل الأسري وذلك:

- أن يقلع الآباء عن عصبيتهم وثورتهم لأتفه الأسباب أمام الأبناء حتى لا يقلدهم الأبناء.
- أن يقلع الآباء عن الحزم المبالغ فيه والسيطرة الكاملة والرغبة في إطاعة الأبناء لأوامرهم طاعة عمياء، وتجاهلهم حاجات الأبناء.
- إذا أخطأ الابن فيجب أن يتجنب الآباء استمراره أو معايرته بالخطأ.
- توفير الجو العائلي الهادئ الذي يسوده الحب والتفاهم والتعاون.
- تدريب الطفل على مهارات السلوك الاجتماعي بشكل تدريجي وتقليل درجه الحساسية نحو المواقف التي تثير الغضب لديه وتشجعه على العدوان**(بشير معمرية، ص72).**

ومن خلال ما سبق نستنتج أنه كي نقوم بعلاج السلوك العدواني يجب دراسة الحالة والبيئة التي يعيش فيها الأطفال والبحث عن الأسباب التي تؤدي إلى السلوك العدواني سواء كان بالتدريب على تأكيد الذات علاج أسري بتدريب الآباء على الأساليب السوية في إرشاد أبنائهم ومعاملتهم لهم، بعلاج معرفي بإبدال الأفكار الغير مرغوب فيها بأفكار مرغوب فيها.

خلاصة الفصل:

إن العنف يعتبر مشكلة عالمية تعاني منها المجتمعات وهو الصنف الغير مشروع مما ينشأ عنه فوضى، والذي من أهم مظاهره العنف الجسدي واللفظي والإهمالي العائلي، كل هذه العوامل تؤثر بالمجتمع عامة والأطفال خاصة وتجعله يلجأ إلى الإغراق والجريمة.

قائمة مراجع الفصل:

1- بشير معمرية (دس)، السلوك العدواني في الجامعة ودور التربية في مواجهتها، المكتبة العصرية، ط1، دب.

2- خولة أحمد يحيى (2000)، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، دار الفكر، ط1، عمان.

3- رشاد علي عبد العزيز (2001)، علم سيكولوجية الفروق بين الجنسين، دار المعرفة، دط، دب.

4- محمد علي عمارة (2008)، برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني، جامعة التحدي، دط، عمان.

5- عصام عبد اللطيف العقاد (2001)، سيكولوجية العدوان وترويجها، دار الغريب، ط1، القاهرة.

6- عدنان أحمد الفسفوس (2006)، أساليب التعديل السلوكي الإنساني، المكتبة الإلكترونية، دار أطفال الخليج، دط، السعودية.

7- فيروز زرارقة وفيروز زرارقة (2015)، السلوك العدواني لدى المراهقين بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعاملة الوالدية المنظور والمعالجة، دار الأيام، ط1، عمان.

الفصل الرابع: رياض الأطفال

تمهيد

I- مفهوم رياض الأطفال

II-نشأة رياض الأطفال

III- وظائف رياض الأطفال

IV- أهمية رياض الأطفال

V- الأهداف العامة لرياض الأطفال

VI- خصائص رياض الأطفال

VII-أسباب الاهتمام برياض الأطفال في السنوات الأخيرة

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

إن فكرة ظهور المؤسسات الاجتماعية الخاصة بالاهتمام بالأطفال لم تكن وليدة العصر الحديث، والروضة كمؤسسة تربوية اجتماعية لم يكن ظهورها صدفة، بل ظهرت بعد جهود كبيرة بدلها العلماء والمفكرون الغربيون ويعود الفضل في تجسيد هاته الفكرة إلى مؤسسها وحامل لوائها "فريديريك غروبل" الذي خطى برياض الأطفال خطوات كبيرة وكذلك ما قدمته "ماريا منتسوري" في تعليم الأطفال عن طريق الحواس وغيرها، وهذا كله ساعد على ظهور رياض الأطفال وتطورها وقد تطرقنا في هذا الفصل إلى التعريف برياض الأطفال ولمحة تاريخية على نشأته، ووظائف وأهمية وأهداف رياض الأطفال، وختاما بأسباب الاهتمام برياض الأطفال في السنوات الأخيرة.

I- مفهوم رياض الأطفال:

تعددت التعريفات واختلفت المسميات حول مفهوم رياض الأطفال فالبعض يشير إلى أنها روضة والبعض يطلق عليها دور الحضانة، والبعض يطلق عليها رياض الأطفال.

ويمكن تعريف رياض الأطفال على أنها: مؤسسة تربوية أو جزء من نظام تعليمي مخصص لتربية الأطفال فيما بين (4-6) سنوات وتتميز بأنشطة متعددة تهدف إلى إكساب الطفل القيم التربوية والاجتماعية والثقافية، ولها منهج وبرامج مختارة بعناية لتحسين نمو الطفل(1982).

كذلك تعرف رياض الأطفال على أنها: تلك الفصول الملحقة بالمدارس الرسمية أو الخاصة أو المدارس التجريبية، وهي مدارس تابعة لوزارة التربية والتعليم، وتستقبل الأطفال من (4-6) سنوات بهدف تحقيق النمو المتكامل للطفل والمتمثل في أبعاده الجسمية والحركية والحسية واللغوية والانفعالية والاجتماعية إلى أقصى حد تسمح به قدراته وذلك عن طريق ممارسة الأنشطة المختلفة المتوفرة في الروضة(**السيد عبد القادر شريف (2005)، ص25)**

II- نشأة رياض الأطفال:

نشأت رياض الأطفال في بادئ الأمر كملجأ للأطفال وإيوائهم لمن لا راعي له أو يعتني بشأنه إما بسبب تدني دخل الأسرة أو بسبب موت أحد الأبوين أو كلاهما، أو بسبب الحروب القائمة وربما كانت الطبيبة المربية الإيطالية ماريا منتسيوري (1870م-1952م) أول من ابتدع ونقد فكرة إيجاد بيت في أحد الأحياء الفقيرة في روما عام 1907م يضم أبناء من أجبرتهم الظروف المعيشية والاجتماعية على إهمال أبنائهم للسعي طول النهار لكسب قوتهم ولذلك وضعت منتسيوري برنامجا من شأنه أن يرفع مستوى هؤلاء الأطفال المتشردين إلى مستوى الأطفال العاديين من حيث العادات التي اكتسبوها والمهارات التي أجادوها

والتي عرفت أولا بين الأطفال وما لبث أن عرفت لاحقا باسم روضة الطفل إلى ما هو أفضل وأحسن بفضل النجاحات المذهلة التي حققها المهتمين والمربين إلى تقليد الفكرة إلى الحد الذي أصبح هذا الاسم مألوفا في معظم بلدان العالم ويحمل ذاته روضة منتسيوري بما فيها الأردن.

وتماشيا مع الظروف العامة والخاصة التي يمر بها المجتمع وما يطرأ على النظام التربوي من تطوير وتغير وما يلحق الفكرة التي يحملها الناس عن ضرورة التعليم والاهتمام بالنشء منذ الصغر.

لذلك أخذت وزارة التربية والتعليم تربية المرحلة من الطفولة ورعايتها أمرا مهما نظرا لهذه المرحلة من أثر في نمو الأطفال وتنمية قدراتهم ومواهبهم ليفيدوا منها ويوظفوها في حياتهم في المستقبل، مما كان له الأثر الكبير على انتشار رياض الأطفال حديثا وبخاصة مع دخول المرأة الأردنية ميدان العمل وازدياد الوعي لدى الآباء والأمهات بضرورة العناية بالأطفال في سنواتهم الأولى.

وهكذا فقد بدأت رياض الأطفال في الأردن بشكل تدريجي إذ قامت مؤسسات تعليمية خاصة تابعة للأفراد وجمعيات خيرية ومؤسسات تطوعية بتأسيس رياض الأطفال وفي ضوء ما تقدم من أهمية مرحلة رياض الأطفال فقد سعت وزارة التربية والتعليم في الأردن إلى توفير الرعاية التربوية الكاملة للطفل في المؤسسات التعليمية، التي تشرف عليها وزارة التربية والتعليم من حيث الترخيص والعاملات فيها لذلك تم إنشاء قسم خاص في مديرية التعليم الخاص بالوزارة أطلق عليه قسم رياض الأطفال (1994م-1995م)

ومن هذا المنظور بدأ اهتمام الأردن بمرحلة رياض الأطفال

من خلال إقرار الاستراتيجية الوطنية لتنمية الطفولة المبكرة عام 1999م وكانت محاور الإستراتيجية تدور حول الأهداف والسياسات والإجراءات وهي إقامة مشاريع ريادية قادرة على اختبار جدوى البرامج الثقافية الممنوعة وتدريب القوى العاملة على تنمية الطفولة المبكرة من خلال أسلوب يعتمد على الأسرة والمجتمع وإنشاء رياض الأطفال في حدود إمكانياتها وفق خطة وذلك في المدارس الأساسية للبنات أو المختلطة أو الثانوية**(منى محمد جاد (2007)، ص201)**

III- وظائف رياض الأطفال:

تتضمن الروضة العديد من الأنشطة التي تهتم بتطوير الجانب الجسمي والذهني والوجداني والاجتماعي للطفل، وأن يتعود طفل الروضة على ممارسات السلوكات الجيدة في حياته اليومية، وإيجاد الفرص الملائمة ليقوم الطفل بممارسة النشاطات المتنوعة واللعب ومن أهم الوظائف التي تؤديها رياض الأطفال ما يأتي:

- **الوظيفة التعويضية:** وتتجلى أهمية هذه الوظيفة عندما تقوم الروضة بتهيئة الظروف البيئية الملائمة للأطفال الذين يعانون من الحرمان الاجتماعي والثقافي والاقتصادي كما تقوم بإيجاد الفرص المناسبة لنمو وتعلم طفل الروضة.
- **الوظيفة التربوية التنموية:** وهذه الوظيفة تختص بتوفير الطرق الخاصة بتنمية الطفل بصورة شاملة ومتكاملة في مختلف المجالات كالمجال الجسمي، العقلي، الاجتماعي، والانفعالي والقيام بإشباع حاجاته بما يتناسب مع عمره.
- **تطوير استعداد طفل الروضة للدخول إلى المدرسة:** إن إنجاز الطفل في المراحل القادمة من الدراسة يعتمد بشكل أساسي على خبرات واتجاهات الطفل والتي قام بامتلاكها في مرحلة الروضة، لذلك أصبح تنمية استعداد الطفل للدخول إلى المدرسة من الوظائف المهمة التي تقوم بها الروضة وخصوصا في مجال عدم مقدرة الأهل بالقيام بهذه العملية.
- **القيام بمساعدة الأهل بتفهم حاجات الطفل وكيفية إشباعها بما يضمن تنشئة الطفل ونموه:** حيث تقوم الروضة بتقديم التوعية اللازمة للأهالي حول أهمية إيجاد بيئة غنية بالمثيرات للطفل وضرورة اشتراكهم في عملية التخطيط لبرامج الروضة.
- **تنشئة طفل الروضة من الناحية الاجتماعية:** حيث تقوم هذه الوظيفة برعاية الطفل تربويا ونفسيا بما يضمن تكيفه الاجتماعي في المستقبل.
- **الاهتمام بطفل الروضة خلال فترة غياب الأهل أثناء عملهم:** من الوظائف المهمة للروضة وفقا للاتجاهات المعاصرة، إيجاد الأساليب التي تساعد بتلبية احتياجات الطفل وتطوير شعوره بالثقة وهذا الشعور ينمو لدى الطفل من خلال خبراته الأولى مع الأهل، ثم يتطور لاحقا بسبب تعرض الطفل للخبرات الجديدة حيث تعمل الروضة على تطوير الاستقلالية لدى الطفل وتجعله قادرا على أداء الواجبات المطلوبة، بالإضافة إلى تنمية قدرته على إيجاد حل للمشاكل التي يواجهها وأخذ القرار الملائم. **(راتب سلامة السعود (2013)، 82)**

IV- الأهمية التربوية لمرحلة رياض الأطفال:

لما كان الأطفال هم مصدر الثروة الحقيقية للأمم وهم الأمل في تحقيق مستقبل أفضل لمجتمعاتهم يغدو الاهتمام برعاية الأطفال وتنشئتهم وتحقيق أمنهم أمرا حيويا تتحدد على ضوئه معالم المستقبل ولهذا ينبغي أن لا تدخر الدولة أي جهد في توفير الاحتياجات الأساسية التي تؤمن للطفل في حياته ومستقبله.

وعليه تعد النظرة إلى مرحلة رياض الأطفال جزء من تنظيم بنية التربية في كثير من دول العالم وحلقة في برنامج التعليم المستمر على مدى الحياة، يكتسب من خلال الطفل كثيرا من المهارات والخبرات أضعاف ما يتعلمه في المؤسسات الاجتماعية الرسمية، بل إن بعض الدول المتقدمة لإيمانها بتأثير هذه المرحلة مستقبلا ودعمها لنجاح التعليم في المرحلة التالية واستنادا إلى ذلك كشفت مختلف الدراسات العلمية والبرامج والجهود التنفيذية عن آثار بعيدة المدى لمرحلة رياض الأطفال ذات الجودة العالية على الأطفال بمختلف فئاتهم وهي الآثار التي تتعلق بنموهم السليم وتعلمهم وتنميتهم في مختلف جوانبهم وتعويض المتأخرين منهم واكتشاف من لديهم احتياجات تربوية خاصة ومن هذا الأساس ازداد اهتمام المنظمات الدولية والإقليمية وكافة الأجهزة والمؤسسات المنبثقة عنها بمرحلة رياض الأطفال في المرحلة الراهنة.

ومن هنا فلا غرابة إذا وجدنا معظم دول العالم في الوقت الحاضر تهتم بإعداد كل ما تعهد إليه بتقديم الخدمات لمرحلة رياض الأطفال وتدريبه وفي مقدمتهم مربية الروضة. ذلك أن هذه الدولة من خلال أنظمتها التربوية تؤمن بأهمية رفع مستوى مربية رياض الأطفال وتدرك خطورة الحضور في إعدادها وتدريبها.

ويتضح مما سبق أن مستقبل مرحلة رياض الأطفال يتوقف بالدرجة الأولى على المربية التي تعتبر المفتاح الحقيقي لهذه المرحلة وهي المسؤولة عن تكوين شخصياتهم المتوافقة مع المجتمع الذي اتخذ المثل الأعلى للأطفال**(شوهان طه مصطفى (1928)، ص54).**

V- الأهداف العامة لرياض الأطفال:

تمثل الأهداف التربوية لهذه المرحلة بداية الطريق لأي سياسة تربوية وتختلف هذه الأهداف من مجتمع إلى آخر حسب القيم السائدة في تلك المجتمعات، تنعكس في صورة أحكام قيمة للصفات المرغوب إكسابها للأطفال، بما يحقق أكبر قدر ممكن لنموهم كأفراد يعيشون في إطار اجتماعي محدد وتهدف رياض الأطفال في مجتمعنا إلى تحقيق الأهداف التالية:

- إكساب الطفل بعض القيم والمبادئ الدينية السامية وغرس روح الانتماء لوطنه وأمه.
- النمو التدريجي الشامل والمتكامل الذي يعطي الطفل الفرصة لأن يكون مستقلا معتمدا على نفسه.
- تعلم المشاركة النشطة مع الآخرين.
- تعلم الطفل لكيفية تكوين العلاقات الاجتماعية.
- تعلم الطفل لكيفية تطوير عمليات التحكم الذاتي.
- تعلم الطفل وممارسته للمهارات الحركية والكبيرة والصغيرة.
- تعلم الأطفال كيفية العناية بأجسامهم واستخدام أعضائهم استخداما وظيفيا.
- تعلم الأطفال الكلمات الجديدة وفهم بعض التعبيرات اللغوية المناسبة.
- تعلم الأطفال كيفية تطوير الشعور الذاتي في علاقتهم بالوسط المحيط.

وإذا كانت هذه أهداف رياض الأطفال في مجتمعنا المصري فإن هذه الأهداف من تلك التي اتفق عليها الرواد الأوائل كأساس لتربية الطفولة المبكرة، حيث أن هذه الأهداف تجمع بين الفلسفة الطبيعية والإمبريقية والتفاعلية بمعنى أنها لا تتدخل في كل خطوة يقوم بها الطفل فتشل حركته، ولا تتركه دون توجيه اعتمادا على القوى**(شوهان طه مصطفى (1928)، ص51)**

VI- خصائص طفل الروضة:

يمر كل إنسان بمراحل مختلفة في حياته وتتميز كل مرحلة بخصائص معينة تشمل مظاهر النمو العقلية والانفعالية والجسمية وأهم هذه الخصائص:

1- من الناحية العقلية:

- تزداد قدرة الطفل على التفكير والتذكر والتخيل.
- قدرته على التركيز ضعيفة ويجب التغير.
- كثير الأسئلة وعنده ميل.
- تتضح في هذه الفترة الفروق الفردية.
- يدرك الكليات قبل الجزئيات.

2- من الناحية الانفعالية:

- يتميز الطفل في هذه المرحلة بقوة وحدة الانفعالات وكثرة تقبلها.
- يتدرج الطفل في القدرة على تمييز السلوك المقبول وغير المقبول اجتماعيا.
- في هذه المرحلة توضع البذور الأولى لملامح شخصية الطفل.

- نمو الطفل اجتماعيا يتوقف على أسلوب المعاملة التي يتلقاها.

3- من الناحية الجسمية والحركية:

- الطفل في هذه المرحلة سريع النمو له قابلية للمرض.
- الطفل في هذه المرحلة يتميز بالتمركز حول الذات.
- ويلاحظ تفوق البنات على البنين في سرعة النمو.
- حواسه هي الأساس الذي يعتمد عليه في معرفة العالم من حوله.
- يتميز بطول النظر ويرى الأشياء البعيدة بدرجة أوضح من القريبة ويرى الأشياء الكبيرة كذلك أوضح من الصغيرة.
- كثير الحركة يحب اللعب والنشاط ويعتمد على العضلات الكبيرة أما نمو العضلات الصغيرة فيتأخر قليلا**(السيد محمد شعلان (2013)، ص92)**.

وفي الأخير نستنتج أن كل خاصية من خصائص التي يتميز بها طفل الروضة سواء كانت العقلية أو الانفعالية أو الجسمية أو الحركية فهي تختلف من طفل لآخر.

VII- أسباب الاهتمام برياض الأطفال في السنوات الأخيرة:

إن مما يساعد على تنمية اللغة في مراحلها الأولى من حياة الطفل هو وجود جو يجد فيه الطفل حرية في الحركة وحرية في التعبير، إذ في مثل هذا الجو من الحرية يمكن أن ينمي علاقات طيبة مع الأطفال الآخرين من جهة ومع المعلمة من جهة أخرى**(محمد شناوي (2001)، ص115)**.

وقد تزايد الاهتمام ببرامج طفل ما قبل المدرسة لأسباب متعددة منها:

- تزايد عدد الأطفال الذين يلتحقون بهذه المؤسسة.

- الاهتمام الزائد ببرامج الطفولة والعناية بتنمية أطفال هذه المرحلة من قبل المنظرين في الميدان التربوي.

- هناك سبب آخر يتصل بالتغيرات التي طرأت على بنية الأسرة المعاصرة على رأسها: خروج المرأة للعمل مما يدفعها إلى ترك أطفالها في الروضة وكذلك رغبة الآباء والأمهات في أن تكون الروضة فرصة تهيئ للطفل أن يلتقي بغيره من الراشدين والأطفال الآخرين، وكذلك الاستفادة من خبراتهم وتعلم مهارات التفاعل الاجتماعي في مواقف أكثر اتساعا وشمولا من البيئة المنزلية.

– اهتمام التربية الحديثة بالطفل واعتباره محور العملية التربوية ودعوتها إلى التركيز على حاضر الطفل أكثر من التركيز على مستقبله، فالطفل هو ابن مرحلته العمرية، وليس رجل الغد كما كانت تنادي الفلسفات التربوية التقليدية((**محمد شناوي (2001)، ص116**).

وفي الأخير نستنتج أن في الآونة الأخيرة أصبح الاهتمام برياض الأطفال ذو أهمية كبيرة لدى المجتمع.

خلاصة الفصل:

من خلال دراستنا لهذا الفصل ومن خلال معرفتنا للعناصر التي وردت فيه تمكنا من وضع تصور عن رياض الأطفال من خلال الأدوار التي تلعبها وتقوم بتجسيدها على أرض الواقع من رعاية وتنشئة، فهي أصبحت ضرورة ملحة تتطلبها المناهج الدراسة الجديدة والتي تتطلب أطفالا لا يملكون حدا معينا من المعلومات والمفاهيم التي تمكنهم من الاندماج فيما بعد بسهولة مع الحياة الدراسية والحياة الاجتماعية عامة.

فمرحلة رياض الأطفال مرحلة مهمة من مراحل نمو الإنسان، لذا إن هذه المرحلة تؤثر في مراحل النمو القديمة للطفل، فإذا مرت مرحلة رياض الأطفال جيدة، تجد المراحل التي تليها جيدة كذلك لأنها أخطر المراحل في التكوين وبناء الشخصية.

قائمة مراجع الفصل:

1- السيد عبد القادر شريف (2005)، رياض الأطفال وتطبيقاتها، دار المسيرة، ط1، عمان.

2- السيد محمد شعلان (2013)، ثقافة طفل الروضة، دار الكتاب الحديث، دط، القاهرة.

3- شوهان طه مصطفى (1928)، دور الحضانة ورياض الأطفال، مكتبة راشد، دط، الرياض.

4- راتب سلامة السعود(2013)، مربية رياض الأطفال، دار الصفاء، ط1، عمان.

5- منى محمد جاد (2007)، مناهج رياض الأطفال، ط1، دار المسيرة، دب.

6- محمد شناوي (2001)، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار المسيرة، ط1، الأردن.

الفصل الخامس: علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني

تمهيد:

I- رياض الأطفال

II- الألعاب الإلكترونية

III- السلوك العدواني

IV- استخلاص العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني

تمهيد:

في هذا الفصل سنتناول تحليلا لما قمنا به في الجانب التطبيقي لأنه منع إجراء الجانب التطبيقي وذلك لأسباب صحية تتعلق بفيروس كورونا (COVID19) الذي تسبب في إغلاق المؤسسات التعليمية من بينها رياض الأطفال.

I- رياض الأطفال:

تعد رياض الأطفال من المؤسسات التعليمية والتربوية التي تقوم على منهج التربية والتعليم للأطفال بعمر يبدأ من الأربع سنوات والخمس سنوات، وهي مؤسسات منهجية تقوم بتعليم الأطفال وتأهيلهم للخروج للعلم الآخر بعيدا عن محيط المنزل حيث أنه يعتبر مكملا لنمط الحياة التي يعيشها الطفل بالمنزل حتى لا يشعر بالانتقال المفاجئ بحياته عند دخول المرحلة الابتدائية.

تعمل رياض الأطفال الأساسيات بالتعليم بطريقة ممتعة ومرحة ليتمكن الطفل من تقبل العالم الأخر حيث إنها تتيح له الاكتشاف والنشاطات الحركية المختلفة بشكل مميز ليتم اكتشاف ميوله وقدراته العقلية التي تساعد الطفل على اكتساب المواهب والقدرة على التعلم والتأقلم مع الجو الخارجي والتعامل مع أشخاص جدد بعيدا عن محيط المنزل، تعتبر مرحلة رياض الأطفال من المراحل المهمة لحياة الطفل حيث أنها تعكس الحياة التعليمية للطفل بالمستقبل وتحبيبه بها وتدفعه للوصول لما يحب ويتم تشجيعه للتعلم والوصول لمراكز عليا.

وتتنوع بيئات رياض الأطفال إلى ما يلي:

1- البيئة الصفية الإجتماعية:

البيئة الصفية الفاعلة لها أبعاد متداخلة تعمل على تحقيق الأهداف التربوية والنفسية لأطفال الروضة وتتمثل هذه الأبعاد ببعد البيئة الصفية الاجتماعية المادية ولا تقل أهمية إحداهما عن الأخرى وتعمل هذه البيئة على إكساب الأطفال مهارات شخصية تساعدهم على التكيف مع المجتمع المحيط بهم.

2- البيئة الصفية المادية:

على معلمة الروضة قبل التفكير في تنظيم البيئة الصفية أن تعرف طرق تعلم الأطفال والأساليب التي تتبع في هذا التعلم بالإضافة إلى معرفتها لحاجات الأطفال وخصائصهم لذا على المعلمة أن تنظم البيئة

الصفية التي تشعر الأطفال بالأمان وتحفزهم على العمل بحرية وتضمن سلامتهم الجسدية والنفسية والاجتماعية.

3- البيئة الخارجية:

للساحة الخارجية أهمية كبيرة في الحياة اليومية لأطفال الروضة ففيها يفرغون نشاطهم الجسمي عن طريق اللعب الذي يمتاز بالرقص، والتسلق والقفز والمشي بحرية وفيها يتفاعل الأطفال مع بعضهم البعض ويمارسون المهارات الاجتماعية والحركية، فالأطفال من خلال حركاتهم يتعرفون على الفراغ المحيط بهم مما يمكنهم من تقدير المسافات ويساعدهم على التآزر البصري مع حركة اليد والقدم فالحركة الأطفال تشمل المجال الجسمي والنفسي معا.

4- البيئة الأسرية:

هي المجال المادي والاجتماعي الذي يعيش فيه أفراد الأسرة الواحدة، ويرتبط هذا المجال بعدة شروط تجعل منه بيئة صالحة لنمو الأسرة كوحدة متكاملة تهدف إلى إحياء نفسها وخدمة مجتمعها.

ومن شروط البيئة الأسرية المحيطة بالأطفال ما قبل المدرسة تتطلب أنّ تكون كالآتي:

- الترابط والتماسك الأسري ويعني اهتمام أفراد الأسرة بأسرتهم والتزامهم نحوها وزيادة العلاقات الموجبة بين أفرادها.
- حرية التعبير للأطفال أي تعبير الطفل عن حاجاته والميل لشرح الموقف الذي تعرض له وإفصاح أفراد الأسرة لمشاعرهم لبعضهم البعض.
- الصراع الأسري وهو بعد الطفل عن منطقة الصراع داخل الأسرة والتي تثير الغضب والعدوان المتبادل بين أفراد الأسرة من ينعكس عن الطفل بالسلب.
- الاستقلال للأطفال ويقصد به تشجيع أفراد الأسرة للأطفال على أن يكون مكتشفين لذاتهم وأن يتخذوا قراراتهم بأنفسهم.

5- البيئة النفسية:

إن البيئة التي يشعر فيها الطفل بأنه مرفوض وغير مقبول من الآخرين سواء كان في الأسرة أو في الروضة يؤدي إلى خلق شخصية عدائية ضد زملائه والمجتمع فيما بعد ولذلك فإن البيئة التعليمية والاجتماعية السوية تؤثر مباشرة في الأبعاد المزاجية لذا الأطفال ومن ثم لابد أن تدير المعلمة بيئة تسودها

الإثارة والاستقلالية وإبراز المشاركة للأطفال والتي تساعد على تنمية شخصيتهم وتعديل سلوكهم الأفضل وأيضا مساعدة الآباء لأطفالهم على اكتساب الثقة بأنفسهم وتجنب مواقف الإحباط كما يجب أن يتقبل الوالدان الأفكار الجديدة للأطفال ويوفرون الإمكانات والخدمات اللازمة لإشباع حاجات الطفل النفسية التي تساعده على الابتكار وتوفر الأمن النفسي له.

II- الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية إذ أنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة بالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطرق متنوعة فمنها الإيجابي ومنها سلبي ونذكر منها ما يلي:

1- الإيجابيات:

حيث أن من أهم إيجابياتها أنها تفرز مهارة حل المشكلات حيث تعد بعض الألعاب الإلكترونية بمثابة تدريب للدماغ حيث يمكنها تحسين القدرات المعرفية وتطويرها بشكل كبير وذلك بسبب تحفيز الدماغ من خلال سعي اللاعب للوصول إلى مستويات أكثر صعوبة ومواجهة التحديات عن كل مرحلة.

تحسين الذاكرة حيث تساهم الألعاب الإلكترونية في تحسين الذاكرة وتسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار وتعودهم على التعامل مع التقنيات الحديثة، والوسائل التكنولوجية والعمل بها بكل سهولة.

2- السلبيات:

- يتسبب فضاء أوقات طويلة في اللعب على الكومبيوتر في أضرار صحية على الجسم حيث أنّ الجلوس لفترة متواصلة في نفس الوضعية وضغط على نفس الأزرار بشكل متكرر يؤدي إلى إجهاد اليدين والعينين، والشعور بالتعب البدني، ومواجهة صعوبة في النوم، مما يؤثر بشكل سلبي على نشاط الفرد وأدائه في المدرسة والعمل.

- ضياع الوقت حيث يقضي اللاعبون الكثير من الوقت أثناء اللعب حيث أن العديد من ألعاب الكومبيوتر تتطلب التزاما كبيرا بالوقت لاستكمالها. مما يدفع اللاعبين التخلي عن أنشطة أساسية في حياتهم وذلك لإكمال ألعابهم المفضلة والفوز في مراحل مختلفة وهذا بسبب الإدمان لبعض اللاعبين وهدر أوقات كبيرة كان من الممكن قضاؤها في ممارسة هواية مفيدة.

السلوك العدواني حيث يتأثر بعض الأشخاص بالمحتوى العنيف الذي تتضمنه بعض الألعاب الإلكترونية والذي قد تؤثر بشكل سلبي على اللاعبين فتميل تصرفاتهم إلى العدوانية والعنف على الواقع، أو قد يصاب البعض بالإحباط والاضطرابات نتيجة ما يرونه بكثرة على الشاشة من تصرفات عنيفة وعدوانية.

وفي الأخير يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية تحمل في طياتها مجموعة من الإيجابيات والفوائد التي تنمي خيال الطفل وتدريبه على استخدام التقنيات الحديثة وحل مشكلات بنفسه، إلا أنها لا تخلو من السلبيات التي تنعكس سلبا على نفسية الطفل وشخصيته كالأضرار الصحية والنفسية والتربوية...إلخ.

III – السلوك العدواني:

هو تصرف سلبي يصدر عن الطفل اتجاه الآخرين ويظهر على صورة عنف جسدي أو لغوي أ يشكل إيماءات وتعابير غير مقبولة من قبل الآخرين، ومن أسباب السلوك العدواني:

- شعور الطفل بأنه مرفوض اجتماعيا من قبل أسرته أو أصدقائه أو معلميه نتيجة سلوكيات سلبية صادرة من الطفل ولم يتم التعامل معها بصورة صحيحة حينها.
- تشجيع من قبل الأسرة للسلوك العدواني باعتباره دفاعا عن النفس.
- شعور الطفل بالنقص نتيجة وجود عيب خلقي في النطق أو السمع أو أي عضو آخر من جسمه أو نتيجة لتكرار سماعه للآخرين الذين يصفونه بالصفات السلبية كالغباء أو الكسل أو غيرها من الأوصاف السيئة على نفس الطفل.
- توليد الطفل لمن يراه مثله الأعلى وقد يكون من أسرة أو صديق له أو من الشخصيات الكرتونية التي يشهدها ويتعلق بها.
- عدم مقدرة الطفل عن التعبير عما بداخله من أحاسيس وعجزه عن التواصل لأسباب قد تكون نفسية كالانطواء أو لغوية كأن يتحدث الطفل بلغة مختلفة عن من يتعامل معهم خلال وجوده في المدرسة.
- شعور الطفل بالإحباط والفشل نتيجة عدم قدرته لإنجاز بعض المهام أو التأخر فيها يجعله يعبر عن تصرفاته بالعدوانية.
- كبت الطاقة الكامنة في جسم الطفل من قبل الأسرة أو المدرسة مما يدفع الطفل إلى إفراغ هذه الطاقة بصورة عدوانية على غيره.
- تعرض الطفل نفسه للقهر والعدوانية من قبل الأخريين.

IV – استخلاص العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني:

هناك علاقة وثيقة بين اللعب ومنهج رياض الأطفال فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضرورات الحياة، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ بل لأنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصيته الطفل وصحته النفسية.

ومع التقدم الإلكتروني الصاعد والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوق رائجا نظرا لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب وأصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير واضح، حتى وصلت إلى حد من التطور التقني الباهر.

لقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية بدرجة أنه لا نجد مركز للألعاب أو الترفيه يحلو منها، بل تكاد لا نجد منزلا خاليا منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة الأطفال والتشجيع من الأداء أحيانا أو من أقرانهم على استخدامها حيث تحتوي هذه الألعاب على محاكاة ألعاب حقيقية ككرة القدم والمصارعة والملاكمة، سباق السيارات، أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء، وحرب النجوم وفي أي منها يقوم اللعب بتحكم بعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم.

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هاته الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيامه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فكلما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من إيجابيات حيث أكدت بعض الدراسات على التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال على تأثيرهم الدراسي ولكن هناك أثار سلبية عليهم وعلى المجتمع بعد ذلك، حيث تتسم بعض الألعاب أكثر بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفيزيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية والتناقض في السلوك السوي المنضبط حيث أن تقديم نماذج للسلوك اجتماعي يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى السلوك الاجتماعي وشدته سواء أن كانت الملاحظة مباشرة أو غير مباشرة فالألعاب الإلكترونية تتصف بالتفاعلية بين اللعب والبيئة الافتراضية إذ تتيح بيئة الألعاب الإلكترونية أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية واقعية مما أسهم انعكاس ذلك في سلوكهم، كما أن استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع وان كانت تنمي حياة الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن

الواقع وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية وهو ما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية وهو ما يفجر طاقات التوتر والعنف والتحدي والخصومة الداعمة مع المجتمع والمحيط.

لذلك علينا القيام بمجموعة من الخطوات التي تساهم في الحد من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال منها:

- تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

- مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان.

- توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك أثار على نفس وسلوك الأطفال.

- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

ومن خلال ما سبق نستنتج نظريا أن الألعاب الإلكترونية لها علاقة بالسلوك العدواني.

خاتمة

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها فأصبح يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية.

وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من أجل معرفة مدى تأثيرها بنوعيه السلبي والإيجابي على الطفل.

قد توصلنا في الأخير إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل يؤدي إلى ظهور الاعتداء الجسدي ذات الطابع الحركي بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما نلاحظ أنها تؤدي به إلى اللفظ بكلمات غير لائقة من سب وشتم واستخدامه لرموز وإشارات رغم صغره.