أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات

The effect of electronic games on aggressive behavior among third grade children from the point of view of mothers.

اعداد الباحثة/ زينب عبد الله عبد الوهاب القريني

ماجستير التربية في الطفولة المبكرة، قسم رياض أطفال، كلية التربية، جامعة الملك فيصل، المملكة العربية السعودية

Email: zainabalqurini@gmail.com

اشراف الدكتورة: داليا عبد الواحد

مستخلص البحث

هدف البحث الى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي، توعية الأسرة بأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال، تقديم بعض المقترحات والحلول لخفض السلوك العدواني لدى الأطفال، وتحديد أثر متغيري وقت المشاهدة وجنس الطفل والعمر على العدوان لدى الأطفال، ولتحقيق أهداف البحث تم اعتماد المنهج الوصفي المسحي، وتطبيق أداة الاستبيان بعد التأكد من صدقها وثباتها على عينة يبلغ عددها (20) أُم، وتمثلت حدود البحث الموضوعية ب الألعاب الالكترونية وتأثيرها على العدوان لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي، والحدود الزمنية بالفصل الدراسي الثاني من السنة الدراسية 1444هـ، و الحدود المكانية: الهجر في مدينة الاحساء، والحدود البشرية بالأمهات اللاتي لديهن أطفال في الصف الثالث الابتدائي. حيث اظهر البحث النتائج التالية: أن تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث جاء بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ قدره (1.73) وبانحراف معياري (489) كما جاء التأثير السلبي للعب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي بمتوسط حسابي (2.37) وبانحراف معياري (0.869) وبدرجة كبيرة، كما توصلت نتائج البحث لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة تعزى إلى عمر الطفل، بينما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة تعزى إلى جنس الطفل ولصالح الذكور حيث أظهرت النتائج أن الذكور أكثر عدوانا من الاناث.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، الصف الثالث الابتدائي.

ISSN: 2706-6495

The effect of electronic games on aggressive behavior among third grade children from the point of view of mothers.

Researcher: Zainab Abdullah Al-Qurini

Supervising: Dalia Abdulwahid

Abstract

The research aimed to reveal the effect of electronic games on the aggressive behavior of children in the third grade of primary school, to educate the family about the impact of electronic games on aggressive behavior in children, to present some proposals and solutions to reduce aggressive behavior in children, and to determine the impact of the variables of viewing time, sex of the child and age on aggression in children, and to achieve the objectives of the research, the descriptive survey approach was adopted, and the application of the questionnaire tool after ensuring its sincerity and stability on a sample of (20) mothers, The objective limits of the research were represented by electronic games and their impact on aggression among children of the third grade of primary school, and the time limits in the second semester of the academic year 1444 AH, and the spatial limits: abandonment in the city of Al-Ahsa, and the human limits of mothers who have children in the third grade of primary school. where the research showed the following results: The effect of electronic games on aggressive behavior among third grade children came to an average degree with an arithmetic average of (1.73) and a standard deviation of (489) and the negative impact of playing electronic games for long hours on third grade children came with an arithmetic average (2.37) and a standard deviation (0.869) and to a large degree, and the results of the research found that there were no statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the arithmetic averages of the responses of the study sample members attributed to the age of the child, while the results showed that there were differences with Statistical significance at the level of significance (0.05) between the arithmetic averages of the responses of the study sample members attributed to the sex of the child and in favor of males, where the results showed that males are more aggressive than females.

Keywords: electronic games, aggressive behavior, third grade of primary school.

1. المقدمة:

لا شك أن أطفالنا الآن يعيشون طفولة مختلفة تمامًا عن الطفولة التي عاشتها الأجيال السابقة حيث تحتل الألعاب الإلكترونية مكانة بارزة في مجتمعنا، إذ لا يكاد يخلو منها بيت على امتداد الوطن العربي، وهي من أكثر الألعاب شيوعًا في هذا العصر وتسمى احيانًا العاب الفيديو او العاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في كونها تعرض أحداث على الشاشة وتمكن اللاعب من التحكم في مجريات هذه الاحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (الغامدي، 2006).

حيث توفر لهم هذه العلاقة الكثير من الوسائل والوسائط التكنولوجية مما يجعل حياتهم الثقافية أكثر ثراء وتزاحمًا بكثير من انواع الثقافات والمحصلات الفكرية والعلمية، فمن الواضح ان الطفولة في وقتنا الحالي في حالة من التشبع المستمر بالتكنولوجيا، حيث ينتقل من التلفزيون الى الانترنت، ومن العاب الكمبيوتر الى الحاسبات الشخصية، ومنها الى الهواتف المحمولة (صلاح الدين، 2005).

ومع التغيرات الاجتماعية والسياسية والتكنولوجية المتسارعة من حولنا، والتي تتزايد وتتسارع بخطى سريعة أصبحت الاسواق الآن تعج بمختلف انواع هذه الالعاب، حتى دخلت إلى معظم المنازل واصبحت الشغل الشاغل والهاجس لأغلب الأطفال اليوم، فالطفل في هذه المرحلة لا يعرف للسكينة سبيلًا، بل هو في حاجة إلى اللعب المستمر(الهنداوي،2003).

وينظر الى اللعب على انه سمة مميزة لحياة الاطفال، فهو يشكل عالمهم الخاص بما فيه من خبرات تؤدي الى تنمية جميع جوانب النمو الاجتماعية والانفعالية والمعرفية والسلوكية لديهم. وقد شهد مفهوم اللعب العديد من التغيرات الملموسة نتيجة للتغيرات السريعة التي تحدثنا عنها والتي يشهدها العالم في الجانب التكنولوجي والمعلوماتي، فبعد أن كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال ألعاباً بسيطة يدوية، جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية نتيجة للطفرة التكنولوجية والمعلوماتية التي احتلت حياة مختلف الشعوب بكل تفاصيلها، وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب أو الهواتف النقالة وتكون على شكل نشاطات تنافسية رقمية يمارسها الفرد ضمن قواعد معينة. وهي بمثابة نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، كما يطلق على لعبه ما بأنها لعبه الإلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Digital)يتم تشغيلها في العادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة (Salen &، 2004). Zimmermanوقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل جعلها متاحة لجميع أفراد المجتمع وخاصة الأطفال والمراهقين، وفي هذا السياق يرى لينج وباكي (Leng Baki & ، 2008) أن أكثر من (33%) من الأطفال حول العالم يقضون ما معدله (15) ساعة أو أكثر أسبوعياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو كنشاط اجتماعي في حياتهم. وعلى الرغم مما توفره هذه الألعاب الإلكترونية من فوائد إيجابية تتمثل في إثارة القدرة على التفكير والتأمل، وتساعد على تطور المبادرة والتخطيط، إلا أن معظم الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية العنيفة بشكل خاص التي يستخدمها الأطفال تحمل العديد من المضامين السلبية التي تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو (الهدلق، 2012).

حيث إن هذه الألعاب تعرض عبر صور متلاحقة مضرجة بالدم، مليئة بالأسلحة والعنف، مما يشكل أثراً سلبياً على تصرفات الأفراد، وخاصة على الاطفال،

وعلى نفسيتهم وصحتهم، ويعمل المالكون لهذه الألعاب الإلكترونية على دعمها من خلال الحملات التسويقية، والأقراص الممغنطة الخاصة بتلك الألعاب، حيث أصبحت في متناول كل الأطفال، يلعبون بها، ويتفاعلون معها، ويرتدون ثياب أبطالها، في محاولة لتقليد أبطال تلك الألعاب.

وتعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية اتجاهات سلبية في سلوك الاطفال، ومن هذه السلوكيات الخاطئة ظاهرة السلوك العدواني، وهي ظاهرة خطرة إذا لم يتم معالجتها بعناية وحزم، وتتم المعالجة من خلال اشتراك كافة الأطراف في التأثير على الطالب، كالأسرة، والأصدقاء، والتنشئة الاجتماعية والتعليم. ورغم التحذيرات المتكررة للأطباء وعلماء النفس من التأثير المتنامي للألعاب الإلكترونية على الطلبة، إلا أن تهافت الأطفال عليها يجعلها وسيلة التسلية المفضلة، مما يؤدي إلى انعكاسات وعواقب لا تحمد عقباها (مرسي، 1985).

واستنادًا على ما تقدم جاء هذا البحث للكشف عن أثر الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات.

1.1. مشكلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة البحث من خلال السؤال الرئيسي التالي:

ما أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات؟

وينبثق من السؤال الرئيسي هذه الأسئلة الفرعية:

1- السؤال الاول: ما التأثير السلبي للعب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي؟

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض)؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى عمر الطفل؟

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى جنس الطفل؟

2.1. فروض البحث:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض) لصالح الأطفال بمعدل مرتفع.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر عمر الطفل.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر الجنس (ذكر، انثى).

3.1. أهداف البحث:

- الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي.

- توعية الأسرة بأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال.
- تقديم بعض المقترحات والحلول لخفض السلوك العدواني لدى الأطفال.

4.1. أهمية البحث:

- الاخذ بعين الاعتبار تأثير الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني
- توعية الاسرة عن كيفية معالجة مثل هذا السلوكيات والتعامل معها.

5.1. حدود البحث:

الحدود الموضوعية: الألعاب الالكترونية وتأثيرها على العدوان لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي

الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الثاني من السنة الدراسية 1444هـ

الحدود المكانية: الهجر في مدينة الاحساء.

الحدود البشرية: الأمهات اللاتي لديهن أطفال في الصف الثالث الابتدائي.

6.1. مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية: نوع من الألعاب المبرمجة يتم ممارستها عن طريق جهاز الكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال، وتمتاز في الغالب بأنها تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية (يونس، 2017).

وتعرفها الباحثة اجرائيًا: مجموعة الألعاب التي يلعب بها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات، والمتوافرة على الأجهزة الإلكترونية الموجودة بين أيديهم.

السلوك العدواني: فعل محدد يمكن أن يتخذ اي صورة من الهجوم المادي والجسدي في طرف إلى الهجوم المنظم وفي الطرف الآخر، وهذا السلوك يمكن أن يتخذ ضد أي شيء أو ممتلكات الذات والأخرين، أو الأفراد معا، وبما في ذلك ذات الشخص، وأحيانا يكون سلوكا ظاهرا محدد وواضحا، وأحيانا يكون التعبير عنه إما بطريقة إسقاطيه، او البيئة من حوله، ويشمل السلوك العدواني المادي أو الجسدي الذي يظهر في الاعتداء المادي أو الجسدي على الآخرين، أو المكونات المادية في البيئة او الذات (اباظة، ٢٠٠٤).

وتعرفه الباحثة اجرائيًا: سلوك يوجه، على الأغلب، نحو الغير، يكون الغرض منه الضرر النفسي، أو المادي، وإلحاق الأذى

2. الإطار النظري والدراسات السابقة:

1.2. الإطار النظري:

يتضمن هذا الفصل جزئيين، يتناول في الجزء الأول الإطار النظري لثلاث محاور رئيسية المحور الأول الألعاب الإلكترونية تعريف الألعاب الإلكترونية وأنواعها المختلفة، وأثرها على الأطفال. ويتناول في المحور الثاني تعريف العدوان، والنظريات التي فسرت العدوان ومظاهر السلوك العدواني عند الأطفال بالإضافة الى اشكاله، وما هي العوامل المهيئة للعدوان،

وأساليب التغلب على العدوان وتعديله باستخدام السنة النبوية الشريفة. ويتناول في المحور الثالث تعريف الطفولة المبكرة واهميتها ومظاهر النمو الانفعالي في هذه المرحلة. ويتناول في الجزء الثاني الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث، والتي استطاعت الباحثة التوصل اليها، وقد تم ترتيبها وفقًا لتسلسلها الزمني من الأقدم الى الأحدث.

المبحث الاول: الألعاب الإلكترونية

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في نهاية القرن التاسع عشر وأصبحت منتشرة في عام (١٩٨١) وفقا لدراسة الفسفوس (2004). وقد انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الألعاب المختلفة وازداد عدد المستخدمين لها، وهذه الألعاب تعتمد على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة بيع الألعاب الإلكترونية المشبعة بالعنف والتي تستخدم لفترات طويلة، مما تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدي الطفل، وتترك آثار سلبية جداً على الأطفال. الا ان الأطفال في مختلف مراحل حياتهم لا يفرقون بين الالعاب المفيدة والمضرة بالنسبة لهم وهذا تصرف نابع من حبهم الشديد للعب والمرح. فالطفل يرى في الألعاب الإلكترونية امتدادا لحياة اللعب، وإطلاق العنان للتخيل لذلك يجدون أنفسهم في مثل هذه الألعاب وتصبح ضمن اهتماماتهم وتأثر على ميولهم. حيث ان هذه الألعاب لها أثر كبير في شخصية الطفل، باعتبارها من أهم العناصر البيئية المنظمة التي تنتقل المعلومات والمفاهيم والقيم. حيث تشير الدراسات العلمية أن من بين كل عشرة آلاف طفل هناك خمس حالات الأطفال يقومون بتقمص الشخصيات التي يشاهدونها (النعيمي ،2003). فاللعبة الالكترونية بالنسبة إلى الطفل إطارا يتمثل فيه بطل يتحرك من مكان إلى آخر، ويندمج معه من خلال التداخل والتكامل اللذين توافرهما اللعبة الالكترونية مما تجعل الطفل يتعلق بهذه الألعاب، ويتماثل مع الأبطال. وبما أننا نعيش في عصر التسابق الحضاري والذي يعتبر فيه الطفل أثمن الثروات المخزونة والرصيد المستقبلي ورأس المال الحقيقي والفعلي لحركة مسيرة البناء والإنماء الحضاري، فإن التربية أصبحت تواجه تحديات متعددة تتطلب استجابات في صيغة تفاعلات واعية ومتزنة هدفها الاستفادة من تلك التحديات، والنمو من خلالها بدلا من الانهزام أمامها والتضرر من آثارها، وبالتالي فإن إحسان التعامل مع التحدي يتطلب السعي بوعي، والسعي بوعي لا يتحقق إلا من خلال التفاعل مع البيئة المحيطة ودراستها والمساهمة في تنميتها وتنمية هذا الطفل لمواجهة تحديات العصر وتحقيق طموحات المستقبل، ومن خلال الانفتاح الواعي والمتزن على التوجهات التربوية والاجتماعية والثقافية والتي تجمع بين الأصالة والتجديد، وتطبيقاتها العملية المتعددة والمتنوعة (اليعقوب، 2002).

ومع انتشار ثقافة الألعاب الإلكترونية كان لابد من التعرف على هذه الألعاب وتأثيرها على الطفل وكيفية التعامل مع مثل هذه التأثيرت.

تعريف الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل إلى نتائج معززة (مطاوع، 2000).

ويعتبر هذا النمط من الألعاب أحدث الأنماط التي بدأ الطفل يتعامل معها. وهذا النمط وإن كان قد انتشر في المجتمعات الغربية مع بداية السبعينات،

إلا أنها انتقلت الى مجتمعاتنا العربية ضمن المؤثرات الثقافية العديدة التي انتقلت غير أنها استهدفت شريحة الأطفال بإعتبارها جمهورها الرئيسي. وقد ظهرت أجيال عديدة من هذه الألعاب الالكترونية حيث تمثل الجيل الأول في الأفلام الخيالية عن السوبرمان، والتي كانت تعرض عادة على شاشات التليفزيون ليتابعها الأطفال. وتمثل الجيل الثاني في ظهور ألعاب خاصة بالأطفال إلى جانب الأتاري، وهذه النوع من الالعاب لم يصبح أفلاماً فقط، ولكن هناك تكنولوجيا معينة لابد أن يمتلكها الطفل حتى يستطيع الاستمتاع برؤية هذه الأفلام أو الألعاب.

غير أن ما يميز الجيل الثاني، أن الجهاز أو اللعبة كانت مع الطفل أو في نطاق الأسرة. ثم ظهر الجيل الثالث من هذه الألعاب الالكترونية وتضم ألعاباً كثيرة منها غزو الفضاء Space invaders ، والجيم بوي Game Boy ، وتعتمد على آلات حديثة والنينتندو Nintendo والسوبر نينتندو Super Ninetendo وتتميز ألعاب هذا الجيل في أنها تمارس بلا أساس داخل صالات وأندية اللعب. ويؤكد كثير من الباحثين على أنه إذا كانت الألعاب السابقة تساعد على نمو الطفل، ولها العديد من المميزات فإن بعض هذه اللعبة تشوه ذاتيته، فهي في أغلبها ألعاب فردية لا تتيح التفاعل مع الآخرين، إلى جانب أنها مقصورة على أبناء الشرائح الثرية وتؤثر على انتمائهم لثقافتهم. اضافة إلى شيوع كثير من الانحرافات الاجرامية التي قد ترتبط بممارسة هذه اللعبة كالعدوان على نحو ما وسيتم توضيح ذلك في الفقرات التالية.

تختلف اشكال وأنواع الألعاب الإلكترونية ومن اهمها:

إن كافة البرامج الإلكترونية، وخاصة الألعاب تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال نظراً لتمكنها من إخراج صور وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجو السينما والتلفاز من تنفيذها، وتنقسم الألعاب الإلكترونية إلى الأنواع التالية: (عطية، 2007)

1. العاب تعليمية تعتمد على قصة او شخصية كرتونية: هذا النوع من الالعاب مفيد جدا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة، وضمن هذا المجال تكون بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية، وهذه البرامج يمكن ان يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

2. ألعاب فكرية (تقوية، ملاحظة، تركيز): عملياً تعد هذه البرامج للصغار، ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً لأنها تقوي المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.

3. الألعاب التي تعتمد على استراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع خطط): هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعاً ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي، ويبدأ بها من سن الحادي عشر، والمراهقة حتى الشباب وأكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها

4. ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا يكون عنيفًا، ولكنه يؤدي إلى تبلد الفكر إذ انه يعتمد على صيد معين (طائرات- مراكب فضائية) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

الألعاب الإلكترونية وأثرها على الاطفال

إن الطفل صفحة بيضاء وكل ما يتعرض له من رموز وسلوكيات سلبية كانت أم إيجابية، إذا ما تم تلقيه بجو من المرح والمتعة، فإنه بذلك يرسخ في عقله ويصبح جزأ منه مستقرة في فكره ومترسخة في عقيدته الفطرية،

ومن خلال التعرض المستمر لتلك المشاهد وخاصة السلبية منها فإن ذلك سيحكم من السيطرة عليه وصعوبة تجاوز تلك السلوكيات. وهذا يوضح بشكل جوهري حساسية التعلم والتلقي في الصغر، حيث يجب أن تكون المعلومات التي يتلقاها الطفل سليمة نقية من دون أي شوائب لئلا تحصل المعلومات السيئة على ميزة تنافسية لدى الدماء فتمكن منه وحينئذ يصعب علينا انتزاعها وتغييرها (فوزي، 2007).

لا بد من وجود معيار يحدد الجيد والسيء عند الحكم على إيجابيات وسلبيات شيء ما، الميزان المتبع هو ميزان الشرع فما حسنه الشرع فهو حسن، وما نبذه فهو سيء، فالألعاب الإلكترونية ممكن أن تؤدي دور إيجابي بما تمتاز به من مزايا إذا أحسن توظيفها (أبو ظريفة، 2001).

ومن هذه الإيجابيات:

- إذا أحسن توظيف الألعاب الالكترونية فإنها تقدم معلومات للطفل في قالب جميل، فيكتسب الكثير من المعارف والمعلومات الجديدة، مما يسهم في إثراء معرفته (الضبع، 2006).
- تساهم في تنمية مهارات الطفل كالابتكار والتخيل وحب الاستطلاع (الشهري، 2010).
- زرع السلوكيات الجيدة المرغوبة، كتعليم الطفل العناية الشخصية وطرق الوقاية من الأمراض والعادات الصحية السليمة (أبو معال، 2007).
- أحيانا تساعد الألعاب الإلكترونية واقصد هنا المفيد منها على تنمية قدرات الطفل العقلية وتنشط ادراكه للألوان أو عناصر الحياة وتضيف له معلومات كثيرة يتعلمها بسرعه وتفتح امام الطفل افاق إلى عوالم أخرى من الخيال المفيد الجديد على الأطفال من خلال تجارب حياتية، لأنها تنقله الى عوالم البحار و المحيطات و أنواع الأسماء والحيوانات و الغابات و التفرقة بين الخير و الشر واحيانا تسلط الضوء على أجهزة جسم الانسان فيستطيع الطفل التعرف عليها وهذا يكسب الطفل المعرفة ومعلومات مهمة ومتقدمة في مراحل مبكرة (أبو أصبح 2004 ص. 306).

الاثار السلبية:

- **نشر القيم الأخلاقية الغربية:** فتبدو الألعاب الإلكترونية المستوردة من الغرب بانها مسلية وبريئة بالظاهر، ولكنها تعكس منظومة قيمية كاملة (العرابي، 1995).
- **التربية السطحية:** فهي تربي الأطفال على السطحية في التفكير، وإضاعة الوقت وعدم الاستفادة منه، وليس لديهم أهداف لكونهم غير مدركين لما هو مهم فتجد الأطفال لا يعرفون ما يريدون ويتأثرون بالآخرين ويسيطرون عليهم (جراي، 2009).
- **تأخير النمو اللغوي لدى الطفل:** بالرغم مما ذكرناه سابقا من إيجابيات الا أن بعض الباحثين يرون بأن الألعاب الإلكترونية تؤخر عملية النطق، وذلك بسبب ضعف الاتصال بين الطفل ومن حوله فيؤدي إلى نقل اللسان أو التأتأة (الزراد، 1989).
- **تأثيرها على النمو الاجتماعي:** تقلص الألعاب الإلكترونية التفاعل الاجتماعي بين أفراد الأسرة فيتوقفون عن التخاطب والتفاعل معا. إن استجابة الطفل بشكل كبير مع ما يشاهده من لقطات تحوي على مشاهد العنف والجريمة ويصبح لديه القدرة على تقليد أبطال اللعبة المعروضة مما يؤدي به بالنهاية إلى الانحراف (الجرجاوي، 2004).

- **الأثر الانفعالي النفسي:** الخوف بالحدود الطبيعية لا بأس منه، بل له تأثير إيجابي لكونه يدفع الشخص الخائف إلى الهرب من الموقف الذي أثار الخوف عنده حتى يزول التوتر، ولكن كثرت تعرض الطفل لمثل هذه المشاهد يجعل منه عرضة للقلق، والخوف وذلك لصغر سنه وعدم نضجه مما يجعله لا يفرق بشكل محدد بين الواقع والخيال، وبين ما هو خطر حقيقي وما هو وهم (عبد التواب، 1992).
- وثبت أيضا أن الأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية، لديهم ردود فعل بطيئة بالشدائد والحوادث، فعند سماعهم صراخ قريب منهم أو طرق الباب أو النداء بصوت عال، فهذه الأمور لا تؤثر بهم لأنهم اعتادوا على مشاهدة أحداث شبيهة بها، فيصبحون بطيئين بالاستجابة لأن فكرهم وعقلهم مشغول بالسرحان والتفكير (الصبيحي، 2009).
- **تأثيرها على الجانب التحصيلي:** في تقرير لمنظمة اليونسكو، أوضحت أن انشغال فكر الطفل بالإثارة، تجعل لا مجال له لاستيعاب المعلومات التي يتلقاها بالمدرسة، فيشعر بقصور الكتب وعجزها عن جذبه إليها مما يؤدي إلى كراهية المدرسة والكتاب (الصبيحي، 2009).

المبحث الثاني: العدوان

من الصعوبات التي تواجه تحديد معنى العدوان، عدم وجود خط فاصل بين تلك الأفعال التي نستنكرها جميعا، وبين تلك الأفعال التي نتقبلها، لأننا لا نستطيع الاستمرار بالحياة بدونها، فالطفل مثلا عندما يتمرد على السلطة نصف سلوكه هذا بالعدوان، ولكنه في الواقع يعبر عن دافع قوي نحو الاستقلال الذي يعد ضرورة في النمو وتحقيق ذاته .فالعدوان سلوك تفسره أعراضه، والعوامل المحركة له، ومن الممكن الوصول إليها من تحليل الموقف العدواني. إن إلحاق الأذى بالآخرين في النهاية نوع من الانتقام. والانتقام نوع من الدفاع عن الذات أمام تهديدات تواجهها وتؤدي إلى الإحباط. والعدوان كل فعل يتسم بالعداء الموجه نحو الآخرين أو نحو الذات أو قد يكون موجها نحو الممتلكات والأشياء، وهو نوع من السلوك الاجتماعي يهدف إلى الرغبة في السيطرة والتفوق على الآخرين تعويضا عن الحرمان، ويعد استجابة طبيعية للإحباط .والعدوان هجوم أو فعل مضاد موجه نحو الآخرين أو قد يوجه نحو الذات ويسمى العدوان عندما يوجه إلى الأخر سادية، وعندما يرتد إلى صاحبه يسمى مازوشية (عثمان ومحمد، 2016، ص. 126).

يتضمن مصطلح العدوانية ثلاثة مفاهيم أساسية هي:

السلوك **العدواني:** يقصد به الهجوم الصريح على الغير أو الذات، ويأخذ الشكل البدني، أو اللفظي أو التهجم (العدوان الصريح).

العدائية: يقصد بها ما يحرك العدوان وينشطه، وتتضمن: الغضب، والكراهية، والحقد، والشك، وهو ما يسمى بالعدوان المضمر أو الخفي. وإذا كان العدوان الصريح يأخذ أشكال ظاهرة تتمثل في الاعتداء البدني أو الاعتداء اللفظي أو بالتخريب أو بالمشاكسة والعناد ومخالفة الأوامر والعصيان والمقاومة فإن المشاعر العدائية أو العدوانية تتخذ شكل العدوان المضمر غير الصريح، مثل الحسد والغيرة والاستياء، كما تتخذ شكل العدوان الرمزي الذي يمارس فيه سلوك يرمز إلى احتقار الآخرين.

الميل للعدوان (نزعة عدوانية): يقصد به ما يوجه العدائية، أي إنه حلقة تربط بين العدائية كمحرك، والعدوانية كسلوك فعلي (عثمان ومحمد، 2016، ص. 127).

السلوك العدواني:

فعل محدد يمكن أن يتخذ اي صورة من الهجوم المادي والجسدي في طرف إلى الهجوم المنظم وفي الطرف الآخر، وهذا السلوك يمكن أن يتخذ ضد أي شيء أو ممتلكات الذات والأخرين، أو الأفراد معا، وبما في ذلك ذات الشخص، وأحيانا يكون سلوكا ظاهرا محدد وواضحا، وأحيانا يكون التعبير عنه إما بطريقة إسقاطيه، او البيئة من حوله، ويشمل السلوك العدواني المادي أو الجسدي الذي يظهر في الاعتداء المادي أو الجسدي على الآخرين، أو المكونات المادية في البيئة او الذات (اباظة، 2004).

النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

تباينت وجهات النظر حول أسباب السلوك العدواني ويرجع السبب في ذلك إلى اختلاف الافتراضات النظرية والفكرية والفلسفية التي ارتكزت عليها النظريات النفسية والاجتماعية المختلفة.

وفيما يلي عرض لبعض هذه النظريات:

أولا: نظرية الغرائز

تؤكد هذه النظرية أن العدوان هو عبارة عن غريزة فطرية تولد مع الإنسان، وما السلوك العدواني إلا وسيلة لتفريغ الشحنات أو الطاقة البيولوجية الكامنة لدى الفرد، ومن أبرز الفلاسفة الذين دافعوا عن هذه الاتجاه الفيلسوف مكدوجل والفيلسوف توماس هويس وكذلك عالم النفس كونراد لورنز (جبر، 2004، ص. 168).

ثانيًا: نظرية التحليل النفسي

يرى فرويد في نظرية التحليل النفسي أن الإنسان يولد ولديه دافعين غريزيين هما دافع الحياة والذي يتم التعبير عنه بالحب والجنس، ودافع العدوان والذي يعتبر متنفس له من خلال الرغبة في التدمير والموت والتخريب وإيذاء النفس والآخرين. ويرى فرويد أن مثل هذا الدافع يمكن تحويله وتوجيهه نحو أهداف بناءه من خلال تحقيق التوازن بين مكونات الشخصية الثلاث الهو والانا والأنا الأعلى.

ثالثًا: النظريات السلوكية

ترى النظريات السلوكية أن السلوك العدواني هو بمثابة سلوك متعلم كباقي السلوكيات والخبرات الأخرى، حيث يكتسبه الفرد من جراء تفاعلاته المتعددة مع المثيرات البيئية التي يصادفها. وحسب نظرية الاشراط، فالعدوان سلوك انفعالي شرطي تطور لدى الفرد تجاه مثيرات معينة كنتاج لاقتران مثل هذه المثيرات مثيرات طبيعية تثير الغضب والانفعال والعدوان لدى الفرد. أما نظرية الاشراط الإجرائي فتنظر إلى العدوان على أنه سلوك إجرائي وسيلي يتقوى لدى الفرد لارتباطه بالتعزيز في السابق فأصبح يتكرر لديهم لاحقا كوسيلة للحصول على هذا التعزيز. اما نموذج المحاولة والخطأ فيرى أن السلوك العدواني هو بمثابة محاولة سلوكية اكتسبها الفرد من خلال المحاولة والخطأ، حيث وجد فيها حلا للمواقف الاشكالية التي يواجهها (الزغول، 2006، ص167).

رابعًا: نظرية الإحباط – العدوان

تؤكد هذه النظرية أن الاحباطات المتكررة تؤدي إلى توليد العدوان لدى الأفراد، فعند فشل الأفراد من تحقيق أهدافهم وإشباع حاجاتهم ودوافعهم، فان فشلهم هو قد يتبدى في أنماط السلوك العدوان. تعد نظرية دولارد وميلر المعروفة باسم الإحباط - العدوان من أبرز النظريات التي دافعت عن وجهة النظر هذه، حيث ترى أن الإنسان عندما يواجه عوائق تحول بينه وبين تحقيق الأهداف التي يسعى اليها، يتشكل لديه الإحباط وكنتيجة لهذا الإحباط يتولد لديه السلوك العدواني كرد فعل معاكس (الزغول، 2006).

خامسًا: النظرية الفسيولوجية

وتعزى هذه النظرية أسباب العدوان إلى عوامل ترتبط بالجهاز العصبي أو الجهاز الغدي، حيث ترى أن العدوان يكثر لدى الأفراد الذين يعانون من اضطراب أو تلف في الجهاز العصبي، كما أنه يرتبط إلى درجة كبيرة بزيادة إفراز الهرمون الجنسي المعروف باسم التستوستيرون، فكلما زادت نسبة تركيزه في الدم، زادت احتمالية حدوث السلوك العدواني (الزغول، 2006، ص168).

سادسًا: نظرية التعلم الاجتماعي:

يرى أصحابها أن السلوك العدواني هو سلوك متعلم، وأن تعلمه يتم من خلال تقليد النماذج العدوانية، وما تناله هذه النماذج من تعزيز، ويؤكد باندورا (Bandura) المنظر الرئيسي لنظرية التعلم الاجتماعي، في العدوان أن هناك مصادر يتعلم منها الطفل هذا السلوك، وهي التأثير السلبي، وتأثير الاقران وتأثير النماذج الرمزية كالتلفاز، حيث اهتم بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، وأعطى اهتمامًا بالغًا بالنظرة الاجتماعية والشخصية في تصور باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي (زكي، 1989).

والسلوك عنده يشكل بالملاحظة (Observation) ملاحظة سلوك الأخرين، ومن الملامح البارزة في نظرية التعلم الاجتماعي، الدور الواضح للعمليات المعرفية (Cognitive processes) في تنظيم السلوك مثل الانتباه، والتذكر، والتخيل، والتفكير، حيث لها القدرة على التأثير في اكتساب السلوك وتنظيمه (سلامة، 1992).

مظاهر السلوك العدواني:

يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والانفعال والإحباط، وكثرة الضجيج والامتعاض، وتتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتكررة في البيئة يكشف بعض الأطفال عن العدوانية في لغتهم كالتلفظ بالسباب أو الشتائم والصراخ والكلام المتسم بالسيطرة وتعبيرات تدل على الاستياء من سلطة الراشدين أو الأقران. وتظهر العدوانية أيضا في الأفعال العلنية التي يقوم بها الأطفال مثل الضرب والركل والقاء الأشياء على الآخرين. سلوك الطفل العدواني الحاد والمستمر يميل لأن يكون قهرا ومتهيجا، وكثير الحركة وغير ناضج، وغير مبالي في تصرفاته، وضعيف التعبير عن مشاعره، ولديه توجه عملي، وأيضا متمركز حول الذات، ويجد صعوبة في تقبل النقد أو الإحباط، والأطفال الأقل ذكاء وجد أنهم أكثر ميلا للعدوان، ربما لأن الطرق المنظمة في حل الصراع أكثر صعوبة في تعلمها. كثيرا ما تتجه العدوانية نحو الممتلكات مثل خدش الأدراج أو الكتابة عليها أو تهشيم المقاعد أو الكتابة على الجدران. وبعض الأطفال يلطخون ملابسهم أو ملابس الآخرين أو يمزقونها ويعملون على إغاظة الوالدين بتكرار فقدانهم لبعض ملابسهم أو أشياء تخصهم مثل اللعب أو الكتب أو غير ذلك.

يمكن أن توصف حركات بعض الأطفال العدوانيين بأنها سريعة وحاسمة، وأحيانا وبغير سبب واضح يعاكسون الأطفال الآخرين أو ينتزعون منهم أشيائهم وأحيانا يظهرون قسوة بالغة بالحيوانات. وفي علاقاتهم مع المعلمين بالمدرسة يظهرون بمظهر الوقاحة أو قلة الحياء والتحدي. وقد لا تبدو مظاهر العدوان في الاعتداء على الآخرين والممتلكات فحسب، بل أن العدوان قد يوجه نحو الذات وذلك بإلحاق الطفل العدواني الأذى لنفسه مثل أن يقوم بضرب نفسه أو شد شعره أو عض أجزاء من جسمه أو حرقها أو إلقاء نفسه على الأرض وضرب رأسه بالجدران إلى آخره من المظاهر التي يتخذها الطفل العدواني للتعبير من عدوانيته الموجهة نحو ذاته (عثمان ومحمد، 2016، ص. 128).

اشكال العدوان:

إن تصنيف العدوان إلى أشكال مختلفة لا يعني الفصل التام بينها فقد يكون هناك نوعا من التداخل بين هذه الأشكال، ويمكن تصنيف أشكال العدوان إلى:

1- العدوان اللفظي:

يشمل غالبا الصراخ، والسب والشتم، ووصف الآخرين بالعيوب والصفات السيئة، واستخدام كلمات التهديد والكلمات البذيئة، يظهر هذا الشكل من العدوان عند الأطفال عندما يتحكمون في اللغة، ويتمكنون منها فيوظفونها في التعبير عن عدوانهم.

2 - العدوان الجسدي:

يعتمد الطفل في هذا الشكل من العدوان على قوته الجسدية، مستخدما إياها في التعبير عن عدوانه تجاه الآخرين، ويتخذ ذلك العدوان بعض المظاهر مثل الضرب والرفس والركل أو العض أو دفع الأخرين بقوة، أو استخدام أجزاء من الجسم مثل الأيدي أو الأسنان أو الأظافر للتعبير عن العدوان.

3- العدوان الرمزي أو الإشاري:

في هذا الشكل من العدوان لا يعتمد الطفل على الضرب أو الشتم، وإنما باستخدام بعض الإشارات مثل بعض الإشارات التي تدل على التحدي أو النظر بالتوعد والوعيد بالانتقام، أو اخراج اللسان أو حركة قبضة اليد على اليد الأخرى المنبسطة أو ربما باستخدام البصاق (عثمان ومحمد، 2016).

4- عدوان الخلاف والمنافسة:

يظهر بصورة عابرة بين الأطفال أثناء مواقف اللعب أو المنافسة أو التحدي أثناء الدراسة أو في بعض المواقف الاجتماعية، ويظهر في نوبة العدوان والضرب بين الأطفال خلال هذا الموقف وينتهي بسرعة ويعودان مرة أخرى إلى اللعب وكأن شيئا لم يكن. وهذا الشكل من الأشكال الأكثر شيوعا بين الأطفال، نلاحظه كثيرا في مواقف اللعب الجماعي (عثمان ومحمد، 2016).

5- العدوان المباشر وغير المباشر:

حينما يوجه الطفل عدوانه سواء اللفظي أو الجسدي، مباشرة نحو الشخص مصدر الإحباط يكون في هذه الحالة عدوانا مباشرة، أما إذا لم يستطيع الطفل توجيه عدوانه مباشرة إلى الشخص الذي تسبب في شعوره بالإحباط نتيجة خوفه من العقاب أو شعوره

بعدم الندية مثل خوف الطفل من توجيه عدوانه المباشر إلى أمه نتيجة شعوره بالظلم والتسلط في معاملتها له، فإنه يوجه عدوانه إلى شيئا آخر أو شخص له صلة بها، مثل أن يوجه عدوانه نحو أخيه أو يخرب بعض الممتلكات في المنزل أو بعض الأشياء الثمينة التي تخص الأم، وفي هذه الحالة يكون العدوان غير مباشر.

6- العدوان الفردي:

سلوك موجه نحو فرد واحد، وغالبا ما يكون له دوافعه. حيث يوجهه الطفل مستهدفا إيذاء شخص بالذات طفلا كان كصديقه أو أخيه أو غيره أو كبيرة.

7 - العدوان الجماعي

سلوك موجه نحو جماعة أو سلوك توجهه جماعة نحو فرد. حيث يوجه الأطفال هذا العدوان ضد شخص أو أكثر من شخص، مثل الطفل الغريب الذي يقترب من مجموعة من الاطفال منهمكين في عمل ما عند رغبتهم في استبعاده، ويكون ذلك دون اتفاق سابق بينهم، وحينما تجد مجموعة من الاطفال طفلا تلمس فيه ضعفا فقد تتخذه فريسة لعدوانيتهم.

8- العدوان نحو الذات

إن العدوان عند بعض الأطفال المضطربين سلوكيا قد يوجه نحو الذات، ويهدف إلى إيذاء النفس، وذلك بأشكال مختلفة مثل تمزيق الطفل ملابسه أو أدواته أو لطم الوجه أو شد الشعر أو جرح الجسم بالأظافر أو حرق أجزاء من الجسم أو عض الأصابع وتمزيق الملابس وضرب الرأس بالحائط ..... وغيرها من السلوكيات التي من شأنها إيذاء الذات وإلحاق الضرر بها. ومن المفيد الإشارة إلى أن معاملة الطفل من الوالدين بأسلوب إثارة الألم النفسي (سواء بالتوبيخ او التحقير أو التقليل من شأن الطفل)، يعتبر سببا في ظهور هذا النوع من العدوان، وهو ما نطلق عليه مازوشية (عثمان ومحمد، 2016).

9- العدوان الموجه نحو الأخرين:

يوجه الطفل عدوانه نحو الآخرين (سواء الجسمي أو اللفظي)، بالضرب والركل والدفع بقوة أو بالشتم والسب والاحتقار والتهديد واستخدام الألفاظ البذيئة والتهديد بالانتقام والوعيد. وهذا الشكل من العدوان يكون نتيجة معاملة الوالدين للطفل بأسلوب القسوة، مما يجعله يعامل الأخرين بنفس المعاملة التي تلقاها من والديه، فيوجه سلوكه العدواني نحوهم وهذا ما نطلق عليه سادية

10- العدوان الوسيلي:

عندما يسلك الطفل بطريقة عدوانية للوصول إلى هدف معين، وخطورة هذا النوع تكمن في أن الطفل يتعلم الوصول إلى أهدافه عن طريق العدوان.

11- العدوان العشوائي:

قد يكون السلوك العدواني أهوج وطائشا ذا دوافع غامضة غير مفهومة وأهداف غير واضحة، وتصدر من الطفل نتيجة عدم شعوره بالخجل والإحساس بالذنب الذي ينطوي على أعراض سيكوباتية في شخصية الطفل،

مثل الطفل الذي يقف أمام بيته مثلا ويضرب كل من يمر أمامه بلا سبب، أو الطفل الذي يجلس في الفصل ويعقد النية على إلحاق الأذى بأقرانه بالضرب أو ركلهم بدون سبب إلى آخره.

12- البلطجة والتنمر

قد يوجه الطفل سلوكه العدواني نحو شخص أو شيء أخر بهدف التلذذ بمشاهدة معاناة الضحية من بعض الآلام والمظاهر الجسدية التي يتركها المعتدي على المعتدى عليه، ويستخدم الطفل المهاجم بعض الأساليب العدوانية مثل شد الشعر أو الأذن أو الملابس أو العض والركل وما إلى ذلك (عثمان ومحمد، 2016، ص. 131-134).

13- الشجار (العراك)

وهو عبارة عن نقاش أو جدال غاضب ومستفز بين شخصين، أي أنه فعل مشترك بين الاثنين، على عكس العدوان الذي يأخذ فيه المعتدي الدور الأساسي.

14- العدوان السلبي

هو الإهمال والسلبية والمكايدة والصمت والتجاهل، وكلها سلوكيات مستفزة للطرف الآخر، وتجعله في حالة إحباط وغضب. (المهدي، 2008، ص.108).

عوامل مهيئة للسلوك العدواني:

أن السلوك العدواني يخضع في ظهوره إلى عوامل عديدة يلعب فيها العامل الحضاري الدور الأكبر والأهم، فقد يمارس طفلا سلوكا معينا، ويعد هذا السلوك عدوانا في حضارة ما، بينما يعد هذا السلوك أمرا عاديا في حضارة أخرى ومن هذه العوامل: (الحلو، 2009، ص.60)

1- **ضعف القدرات العقلية:** وهذا يجعل الطفل غير قادر على التكيف مع البيئة المحيطة به، فيصبح محبطا وغاضبا وعدوانيا، خاصة إذا كانت البيئة تحمله أشياء لا يستطيع القيام بهاء وكمثال لذلك الطفل الذي يعاني من التخلف العقلي المتوسط أو البسيط، وضعه أبواه في مدرسة عادية، فوجد نفسه غير قادر على فهم الدروس وعمل الواجبات، لذلك نجده يضرب زملاءه في الفصل، ويعتدي على إخوته في البيت، ويهرب من المدرسة، والطفل ذو القدرات العقلية المحدودة لا يستطيع حل المشكلات التي تواجهه بصورة اجتماعية مقبولة؛ لأن خياراته تكون محدودة لذلك يلجأ إلى استخدام يديه (وأحيانا رجليه) لحل مشكلة.

2- **ضعف الانتباه زيادة الحركة:** هذا الاضطراب يجعل الطفل في حالة اضطراب وصراع مع المحيطين به نتيجة نشاطه الزائد، وهو يقابل رفضهم له وضغوطهم عليه بسلوك عدواني (المهدي، 2008، ص.109).

3- **الاضطرابات النفسية المختلفة:** فالطفل كثيرا ما يعبر عن اضطراباته النفسية كالقلق والاكتئاب في صورة اضطراب في السلوك (المهدي، 2008).

4- **العوامل الوراثية:** وذلك عندما وجد أن العدوان يرتبط الكروموسوم (Y) فقد وجد أن معظم المجرمين يكون لديهم خلل في تركيب الكروموسومات بحيث يكون تركيبهم (XYY) بدلا من (XY) ويتميز هؤلاء الأفراد بذكاء منخفض وبنية جسدية قوية وزيادة في العنف. ومما يؤكد أن الكروموسوم (Y) يزيد من العنف ما نجده من أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث،

وعلى ذلك فإن السلوك العدواني يعد استجابة لنشاط هرموني أو لنشاط كهربي في الجهاز العصبي المركزي (عثمان ومحمد، 2016، ص. 134).

5- حالات الصرع: خاصة المصحوبة بإصابات في المخ (عثمان ومحمد، 2016).

6- طريقة التربية: فالعقاب الجسماني الشديد للطفل يجعله عدوانيا بعد ذلك؛ لأنه يتعلم أن العقاب الجسدي هو الحل للمشاكل بين الناس، وهو شيء مشروع في التعامل، وعلى الجانب الآخر نجد أن التساهل من الوالدين تجاه سلوك الابن العدواني جعله يتمادى في ذلك السلوك أي أن العقاب الشديد والتدليل الشديد يمكن أن يؤديا إلى سلوك عدواني (الشربيني، 1994، ص. 90).

7- الغيرة: فالطفل الذي يشعر بالغيرة من أخ له أو أخت ربما يعبر عن ذلك بإيذاء أخيه أو أخته، ورما يمتد عدوانه إلى والديه الذين يعتقد أنهما يظلمانه بتفضيل أخيه أو أخته عليه والعدوان الناتج عن الغيرة إما أن يأخذ هذا الشكل الصريح الذي ذكرناه، أو يأخذ صورة العدوان السلبي؛ فنجد الطفل أو الطفلة أصبح سلبيا متبلدا لا يفعل شيئا، عنيدا لا يؤدي واجباته المدرسية، ولا يريد أن يذهب للمدرسة (الشربيني، 1994، ص. 90).

8- كثرة التعرض لمشاهدة العدوان: إما في البيئة التي يعيش فيها الطفل مثل الأماكن الشعبية والفقيرة والمزدحمة التي يكثر فيها السلوك العدواني بين الناس، أو مشاهدة الأفلام المليئة بالعنف والقتل والتدمير؛ ففي هذه الحالات يقلد الطفل مشاهد العدوان التي يراها ويتوحد مع الشخصيات العدوانية، وفي نفس الوقت تقل حساسيته لآثار العدوان لا يهتز لمناظر القتل أو الإيذاء بالإضافة إلى تعلمه لوسائل وطرق جديدة لممارسة العدوان (المهدي، 2008، ص.110). ويتعلم أيضا العدوان إما بشكل تلقيني مقصود من الأخريين، وخاصة أثناء طفولتهم او بصوره غير مقصودة من خلال مشاهدتهم للأخرين يتصرفون بطريقه عشوائية سواء في الواقع أو من خلال وسائل الإعلام ويشير باندورا (Bandura) إلى أنه من المحتمل أن يتعلم الطفل سلوكا جديدا بمجرد مراقبته لفرد آخر مارس هذا السلوك، وقد لوحظ ازدياد درجة العدوان لدى الأطفال الذين شاهدوا نماذج عدوانية لأشخاص مع لعب بلاستيكية او افلام مصوره عن أشخاص يتصرفون بعدوانيه او نماذج كرتونيه تتصرف بعدوانية. وتحطم هذه النماذج العدوانية الحواجز التي تحول دون الطفل وممارسته للعدوانية، فوجود الطفل بين مجموعة أطفال يمارسون هذا السلوك يشكل عاملا رئيسيا في القضاء على الحواجز التي تحول دون ممارسة الطفل لهذا السلوك (الشربيني، 1994).

من المفترض أن المشاهد تشجع العدوان من عدة زوايا:

(أ) تتيح للفرد تعليم الأساليب والتقنيات الواجب استخدامها لتنفيذ السلوك العدواني بصوره فعله

(ب) تقديم معلومات حول عواقب العدوان: هل يتم تدعيمه ام عقابه؟

(ج) أن سلوك النموذج لا يعد فقط مثالا تطبيقيا للسلوك العدواني على الفرد أن يحذو حذوه، بل يوفر له المشروعية لهذا الفعل ايضا، وخاصة إذا كان النموذج هو أحد الوالدين أو كلاهما

(د) أن مشاهدة العدوان قد تنشط الأفكار المرتبطة به، فالشيء بالشيء يذكر متبعا لقاعدة الارتباط الشرطي مما يزيد من احتمال ممارسة تلك الأفعال

(هـ) أن مشاهدة نماذج مسالمة ومدى الضرر الذي يلحق بها حين يكونون ضحايا للعدوان، قد ينفر الفرد من السلوك المسالم.. وتشير البحوث إلى أنه يزداد تأثير هذه النماذج في ظل توفر عدد من الظروف مثل -

مستوى الانتباه للمشاهد - درجة جاذبية النموذج - مدى التشابه بين المشاهد والنموذج في العمر- النوع (درويش،1999 ص. 338).

9- استمرار الإحباط لفترات الطويلة: فالإحباط يعتبر من أهم العوامل المسببة للعدوان لذلك نجد السلوك العدواني منتشرا بين أطفال الشوارع والطبقات الفقيرة المعدمة التي ليس لها حظ في التعليم أو الترفيه، ولا تأخذ حقها في الحياة الكريمة كبقية الأطفال (المهدي، 2008، ص.110).

10- تعرض الطفل لأزمات نفسية ومواقف وتجارب انفعالية وعاطفية جديدة: مثل دخوله الروضة لأول مرة، أو تغييره للروضة أو لقاعة النشاط (عثمان ومحمد، 2016، ص. 137).

11- جذب الانتباه والإثارة: فأحيانا يقوم الطفل بالسلوك العدواني كنوع من الدراما لجذب انتباه الأب أو الأم حتى ولو تعرض الطفل للإيذاء.. وأحيانا يكون العدوان استعراضا لقوة الطفل خاصة في الأطفال الذي يتمتعون ببنيان جسدي أقوى من أقرانهم (المهدي، 2008، ص.111).

12- الدفاع عن النفس: حيث يعيش الطفل في بيئة مهددة لا يشعر فيها بالأمان، ومن هنا تنشأ لديه ميول عدوانية لحماية نفسه (المهدي، 2008).

13- تربية الأطفال على مبدأ التنافس والصراع والانتصار على الآخرين مهما كانت النتائج والأسباب:
تؤدي إلى زيادة العدوان. ودعم فكرة أخذ الحق من الآخرين بالقوة والعنف والدفاع عن النفس بالعدوان على الآخرين دون الاستسلام لهم (درويش، 1999، ص. 334).

14- الضوضاء:
حيث تجعل الفرد مهينا للاستجابة للعدوانية من خلال تأثيرها سلبا على بعض وظائفه الحيوية (السمع - نبض القلب)، فضلا عن إثارتها الشعور بالانزعاج لديه، وخاصة حين تكون غير منتظمة ومتوقعه (درويش، 1999).

15- الظروف المناخية:
إن درجات الحرارة المرتفعة بوجه خاص تعد أكثر الظروف المناخية ارتباطا بالعدوان، ويجدر الإشارة إلى أن العلاقة بينهما غير مباشره، بمعنى انها تسهم في إيجاد بيئه مهيأة للعدوان من خلال ما ينتج عنها من تغيرات فسيولوجية تعمل علي زيادة درجة الاستثارة في الجهاز العصبي، والتي تجعل بدورها الانحراف في العدوان (درويش، 1999).

16- الازدحام:
تبين العديد من الدراسات أن معدل حدوث العدوان يرتفع في الأماكن المزدحمة، وقد يعزى هذا إلى أنه في ظل التكدس الشديد للأفراد في مكان ما يصعب إشباع الكثير من الحاجات الأساسية، مثل الحاجة إلى الهدوء، والاسترخاء، والخصوصية، ومن ثم يصبح الفرد أكثر توترا (درويش، 1999).

وهناك أسباب أخرى كثيرة تدفع بعض الأطفال لممارسة السلوك العدواني، منها الحرمان من إشباع رغباتهم الرئيسية والمهمة، والقيود المفروضة على حرياتهم وحركاتهم وألعابهم، أو القيود المفروضة على حرية تعبيرهم عما يريدونه وما يشعرون به، مما يولد لديهم إحساسا بالظلم والاضطهاد، فيندفع للمقاومة والعدوان، كما يسهم الوالدان إسهاما كبيرا في إبراز هذا السلوك وتنشيطه عندما يستخدمان بعض الأساليب القسرية في التعامل مع أبنائهما، أو عندما تكون هذه المعاملة متذبذبة ومتغيرة وتميز طفلا على آخر، فضلا عن استخدام العقاب بشكل مستمر باعتقاد أن هذا الأسلوب هو الوسيلة الوحيدة لخفض أو إطفاء السلوك غير المرغوب (الحلو، 2009، ص.164).

لدى الأطفال، ولهذا نجد أن بعض الأطفال يقلدون الكبار عندما يمارسون عدوانيتهم على الآخرين، وهذا يعني أن الكبار يعطون للصغار النموذج Modeling في ممارسة العدوان دون أن يدركوا ذلك، ولو لاحظنا طفلا يعاقب لوجدناه يمارس نفس الأسلوب الذي عوقب به من قبل الكبير تجاه أول طفل يصادفه بمجرد أن يفلت من العقاب، ولاحظ أيضا الأطفال وهم يشاهدون فيلما من أفلام الكارتون فيه شيء من العنف والضرب، لوجدت أنهم وبمجرد انتهاء الفيلم يقومون بضرب بعضهم بنفس الأسلوب الذي مارسه بطل الفيلم، وعادة ما يكون الضحية هو الطفل الأقل عمرا والأضعف مقاومة بينهم (الحلو، 2009).

أساليب التغلب على السلوك العدواني:

1- مطلوب أن نعرف بواعث هذا السلوك: هل هي اضطرابات عضوية بالمخ أم اضطرابات نفسية أم ظروف اجتماعية؟ ونحاول التعامل معها - حسب طبيعتها- بالعلاج الدوائي أو العلاج النفسي (أو كلاهما معا) أو العلاج الاجتماعي.

2- توفير جو ملائم للطفل يراعي قدراته، ويقلل إحباطاته وغضبه، ويعطيه شعورا بالأمان والطمأنينة (المهدي، 2008، ص.111).

3- عدم اللجوء إلى أسلوب العقاب مع أطفالنا عندما يظهرون سلوكا غير مرض أو يخرقون النظام في البيت أو المدرسة؛ لأن العقاب سوف يؤجج روح المقاومة والقتال لديهم، وتزداد عدوانيتهم وفي ذات الوقت لا يجوز لنا أن نترك الحبل على الغارب ونكون مفرطين في التسامح واللين وتلبية طلباتهم ورغباتهم كيفما شاءوا، وإنما يجب أن يكون هناك قدر معقول من الإحباط بين ما يرغبه الطفل والمحددات التي تعيق هذه الرغبة لكي نوفر له نموا انفعاليا سليما مع ثقة عالية بالنفس تساعده في المستقبل على قهر الصعاب التي يواجهها (الحلو، 2009، ص. 165).

4- لابد أن نعرف أن الطفل مقلد جيد ومن الطراز الأول، وهو يقلد أقرب الناس إليه ويعده نموذجا يتقمصه في ممارسته لسلوك ما، وعلى هذا الأساس يمكننا القول بأن الطفل قد يتعلم السلوك العدواني من والده الذي يستخدم معه أو مع أحد إخوته العقاب؛ فيتعلم منه كيف يمارس عدوانه على الآخرين، أو قد يتعلم العدوان من فيلم كارتون يشاهده ويحاول أن يتقمص شخصية بطل الفيلم الذي يحاول أن يفرغ عدوانه على الآخرين، وهذا الأسلوب الذي يتم بالتعلم يدعى بالنمذجة Sampiling or Modeling أي: إن الطفل يتخذ له نموذجا يتقمصه، ويحاول أن يقلده في الأسلوب العدواني الذي مارسه النموذج، وعليه فإن ذلك يتطلب منا أن نكون حذرين في هذا الجانب، ونحاول جهدنا أن نبعد الأطفال عن تقليد النماذج التي تظهر العدوان أو تمارسه، سواء ما نحن الكبار أو من الأفلام التي يشاهدونها أو أية مواقف أخرى (الناصر والبباني، 1974، ص. 165).

5- على الوالدين أن يتدخلا بحزم ولا يسمحان لأطفالهما بمشاهدة برامج موجهة للكبار، وخاصة تلك التي تمجد العنف والقوة، وتركز على القدرات الخارقة للإنسان، لأن مثل هذه البرامج تحدث آثارا نفسية ضارة في نفوس الأطفال (الحلو، 2009، ص. 166).

6- اكتشاف الميول العدوانية عند الأطفال من خلال رسوماتهم أو القصص التي يحكوها، بهدف الكشف عن النزعات العدوانية لديهم، ومحاولة توجيهها والسيطرة عليها قبل زيادتها.

7- معاونة الطفل كي يُقوم المواقف المحبطة، إن نظرة الفرد بالنسبة لسبب الإحباط تساعد على تقليل احتمال ظهور ردود فعل عدوانية تجاه هذا الإحباط، وفي ذلك تعويد للطفل على تقييم المواقف والانفعال المعتدل أو ضبط النفس، فمثلا قد يشعر الطفل بالإحباط نتيجة ولادة أخ جديد في الأسرة، مما قد يؤدي إلى سلوك عدواني موجه نحو هذا المولود، وهنا من واجب الوالدين تغيير نظرة الطفل لهذا الموقف المحبط بطمأنته أنه ما زال محور حب ورعاية واهتمام الأسرة، وأن مكانته لم تتغير، كذلك قد يشعر الطفل بالإحباط نتيجة فشله في تركيب بعض ألعاب البازل أو ألعاب البناء فنستطيع في هذا الموقف الحديث مع الطفل أن اللعبة بها درجة من الصعوبة وهي مصممة لسن أكبر من سنه أو يمكن مساعدته في إنجاز اللعبة بنجاح.

8- إتاحة الفرصة للتنفيس عن العدوان من خلال ممارسة الرياضة.

9- العمل على خفض مستوى النزاعات الأسرية، من المعروف أن الأطفال يتعلمون الكثير من السلوك الاجتماعي من خلال الملاحظة والتقليد، وعلى ضوء ذلك يتوجب على الوالدين أو الإخوة الكبار أن لا يعرضوا الأطفال إلى مشاهدة نماذج من النزاعات التي تدور داخل الأسرة وذلك لما له من أثر سلبي على الأبناء، يتمثل في تعليمهم طرقا سلبية لحل النزاعات، ومنها السلوك العدواني. فالبيئة الأسرية الخالية من النزاعات، وذات الطابع الاجتماعي تنمي لدى الطفل الشعور بالأمن وبالتالي استقرار الذات

10- توقع المربون أن يتصرف الأطفال حسب توقعات معينة، هذه التوقعات يجب أن تعرفها للأطفال ويطلعون عليها، لأن الكبار يحصلون على ما يتوقعون بالنسبة لسلوك الطفل، حيث يميل المربي إلى تعزيز وإثابة السلوك المتوقع، ويعاقب على السلوك غير اللائق وغير المتوقع، والطفل في حاجة إلى الحصول على تقبل الكبار، ومن ثم ينفذ ما يرضيهم. إن استخدام جمل مثل (أنا لا اتوقع منك أن تؤذي أصدقاؤك، أو الحيوانات أنا أعرف أنك ترغب في اللعب بلعبة فلان، ولكن لن اسمح لك أن تأخذها منه بالقوة) من شأنها أن تنقل توقعاتنا للأطفال حتى يدركون ما عليهم فعله، وبأي طريقة يسلكون (عثمان ومحمد، 2016، ص. 137).

11- العزل: يطلق عليه وقت الهدوء أو وقت التفكير، وميزة هذا الأسلوب أنه يمنح كلا الطرفين الطفل والمربي الوقت للهدوء والسيطرة على الانفعالات. وهناك توجيهات متعلقة بالعزل هي:

- أن يكون العزل لأطفال ما قبل المدرسة المدة دقيقتين يقضيهما الطفل في مكان (ركن العقاب) تحدده المربية مع بقاء الباب مغلقا.
- كل مرة يقوم بها الطفل بالإغاظة أو الشجار يرسل فورا إلى العزل، ولا تجادل الطفل او تذمر منه.
- من الأفضل تجاهل نوبات غضبه وتذمره أثناء فترة العزل وتوسلاته لك بالقول بأنه (أصبح أفضل الأن)، فإذا كان الطفل لا يتسم بالهدوء أثناء العقاب فهذا لا يعني أن العقاب لا يؤتي ثماره (ربما يود الطفل أن يشعرك بذلك)
- يجب عدم تبادل الحديث مع الطفل اثناء العزل.

- إذا أحدث الطفل ضجة عند انتهاء العزل اجعله يمضي دقيقة إضافية في العزل.
- عندما يعود الطفل من العزل ويتصرف بشكل مناسب عزز للطفل فورا هذا السلوك بالمديح والانتباه
- إذا كان الطفل من الذين يستمتعون بالوحدة، فاستخدم شكل أخر من العقاب (عثمان ومحمد، 2016).

تعديل السلوك في السنة:

إن المتأمل لسيرة الرسول ﷺ يرى مدى اهتمام الرسول بالطفل وتربيته وملاعبته وتوجيهه لينشئ جيلًا يقود الأمة وينشر الإسلام ويؤسس لحضارة غيرت وجه البشرية وأنقذتها من الجاهلية التي كانت تعيش فيها ولقد تعامل الرسول مع الأطفال والغلمان واهتم بتربيتهم وتعديل سلوكهم من جميع جوانب شخصياتهم، وقد اتسم خطابه لهم بالرحمة والشفقة والتلطف بهم وبحالهم بما يتناسب مع الموقف وحال الطفل أمامه ومن تلك الأساليب التي استخدمها الرسول في تعديل السلوك ما يلي: (ضهير، 2014).

1. النصح والإرشاد المباشر

النصح والإرشاد هو عملية توجيه وتذكير للشخص بما يغفل عنه ابتغاء للخير. فهذا الأسلوب عندما يلقى آذانه مصغية وقلوب واعية يكون له من التأثير ما يفوق الوصف وخاصة في النفوس الطيبة. (السباعي،2007، ص. 367)، فعن رسول الله ﷺ، قال "الدِّينُ النَّصيحةُ"، أي: النَّصيحةُ قلنا: لِمَن؟"، أي: لِمَن تكون النَّصيحةُ ولِمَن تُوجَّه؟ قال: "للهِ ولكِتابِه ولرَسولِه ولأئمَّة المسلمين وعامِّتهم" (مسلم، ب ت، ج1، ص. 53).

والمقصود بهذا الأسلوب: أن نخاطب الأطفال بصراحة ووضوح وعلى قدر عقولهم، ولا نستخدم معهم أساليب ملتوية (عمر، 2007، ص. 155).

فنحن نحتاج في تربية الطفل وتعديل سلوكه وتوجيهه إلى مخاطبته مباشرة، وبكل صراحة، رغم أن التوجيه غير المباشر أحيانا قد يكون أبلغ أثرا، وأشد تأثيرا في النفس، لكن كثير من الأطفال قد لا يدرك المطلوب، أو يستجيب له إن كان بأسلوب غير مباشر، وذلك نتيجة لقلة إدراكهم واستيعابهم في مراحل عمرهم القليلة، لذلك جاء الخطاب المباشر للطفل، مراعاة لعقليته وصغر سنه (الفندي، 2003، ص. 224).

فمن فوائد الخطاب المباشر للطفل:

- لفت نظره إلى الحقائق المباشرة فيوضحها ويرتبها ليدركها الطفل ويفهمها (العناني، 2001، ص. 155).
- إيقاظ ذهنه وشد انتباهه لما يطلب منه.
- الإسهام في نمو عقليته وسمو فكره.
- توضيح الفكرة له بصورة أفضل وطريقة أيسر وجهد أقل (الفندي، 2003، ص. 225).

ففي النفس استعداد للتأثر بما يلقى إليها من الكلام، وهو استعداد مؤقت في الغالب، والنصح والموعظة المؤثرة تفتح طريقها إلى النفس مباشرة عن طريق الوجدان، وتهزه هزة، وتثير كوامنه (قطب، 1993، ص.187).

والنبي ﷺ كان يتخير الوقت المناسب للنصح والإرشاد والموعظة، ويراعي أوقات النشاط عندهم خشية الملل، فقد روى البخاري بسنده من طريق ابن مسعود رضي الله عنه قال: كان النبي يتخولنا بالموعظة في الأيام كراهة السامة علينا" (البخاري، 1987، ج1، ص. 27) لذلك يجب على المربية والمعلمة تخير الوقت المناسب للنصيحة حتى يكون أثرها قوية بليغة في نفوس المتعلمين.

وتكتسب النصيحة أهميتها التربوية من خلال:

- إنها توقظ العواطف الربانية في نفوس الناشئين، كعاطفة الخضوع لله، والخوف من عذابه، والرغبة في جنته (النحلاوي، 2007، ص. 226).
- توفر الجهد عن طريق نقل الخبرة من الراشدين إلى غير الراشدين، ففي ظل الموعظة الحسنة لا يضطر المرء إلى المرور بالخبرات الفاشلة أو الخبرات المريرة أو المكلفة
- لها دور كبير في التنويه بما قد يغفل عنه الفرد في ظرف من الظروف، أو في حادثة من الحوادث لغفلته، أو لفرط حماسه، أو لعدم إدراكه" (الأغا، 1986، ص. 266).

2. القدوة الحسنة

القدوة في التربية جاءت القدوة في اللغة من " القنو أصل البناء الذي يتشعب منه تصريف الاقتداء، يقال: قدوة وقدوة لما يقتدى به والقدوة والقوة: الأسوة " (ابن منظور، 1991، ج15، ص17).

وإذا كانت القدوة مرادفة للأسوة، فلقد أشار القرآن الكريم إلى القدوة الصالحة والمثلى لكل مسلم، والتي تجسدت في شخص رسول الله ﷺ * فلقد قال تعالى (لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِيهِمْ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ ۚ وَمَن يَتَوَلَّ فَإِنَّ اللَّهَ هُوَ الْغَنِيُّ الْحَمِيدُ) (الأحزاب: 21).

والقدوة من أهم الأساليب التربوية وأكثرها تأثيرا في نفوس المتربين، وإلى الاقتداء والتقليد والمحاكاة ترجع جزء كبير من سلوكيات الأفراد وتوجهاتهم وأفكارهم (الضليمي، 2005، ص. 455).

فهي من أنجح الوسائل المؤثرة في إعداد الطفل خلقيًا، وتكوينه نفسيًا واجتماعيًا... ذلك لأن المربي هو المثل الأعلى في نظر الطفل، والأسوة الصالحة في عينه، فيقلد سلوكه، ويحاكيه خلقية من حيث يشعر أو لا يشعر بل تنطبع في نفسه واحساسه صورته القولية والفعلية والحسية والمعنوية من حيث يدري أو لا يدري (علوان، 1992، ص. 607).

فالتلميذ في المدرسة لا بد له من قدوة يراها في كل معلم من معلميه، أو مدرس من مدرسيه، ليقتع حقا بما يتعلمه، وليرى فعلا أن ما يطلب منه من السلوك المثالي أمر واقعي ممكن التطبيق، وأن السعادة الحقيقية الواقعية لا تكون إلا في تطبيقه.

فلابد للأب والمعلم وكلاهما مرب- من التحلي بأفضل الأخلاق يستلهمانها من القرآن، ومن سيرة الرسول لا، ويصبران على تطبيقها والتحلي بها (النحلاوي، 2007، ص. 207).

ويكتسب الأطفال في مراقبتهم لسلوك معلمهم ومربيهم الكثير من الصفات والسلوكيات بطريقة مباشرة أو غير مباشرة. ولأن رسولنا ﷺ هو قدوتنا في كل شؤون حياتنا، فوجب علينا أن نتأسى به في كل شيء، ونتعلم منه كيف نكون في عيون وقلوب الأطفال قدوة حسنة في كل تصرفاتنا.

أبي هريرة عنه، عن رسول الله ﷺ أنه قال: " مَنْ قَالَ لِصَبِيٍّ: تَعَالَ هَاكَ، ثُمَّ لَمْ يُعْطِهِ فَهِيَ كَذْبَةٌ " (ابن حنبل، 2001، ج 15، ص. 520).

فانظر كيف يعلم الرسول الأمهات والآباء أن ينشئوا أولادهم تنشئة يقدسون فيها الصدق ويتنزهون عن الكذب، ولو أنه تجاوز عن هذه الأمور وحسبها من التوافه الهينة لخشي أن يكبر الأطفال وهم يعتبرون الكذب ذنبا صغيرا وهو عند الله عظيم. فيحثنا الرسول ﷺ على الصدق عند التعامل الأطفال وعدم الكذب عليهم، حتى يتربى الطفل على الصدق ويصدق في كل موقف يجابهه (ضهير، 2014).

3. استبدال السلوك الصحيح بالسلوك الخطأ

والمراد به تصحيح خطأ الطفل الناتج عن عدم امتلاكه فكرة صحيحة عن الشيء، فتصرف من عنده، فأخطأ، أو بسبب جهله لصغر سنه، وعدم علمه بالصحيح منه. وقد كان الرسول ﷺ يصحح البنى الفكرية للطفل إذا أخطأ، ويستخدم الرفق واللين والعطف في ذلك (العناني، 2001، ص. 168).

4. الزجر

وهو بمعنى المنع والنهي عن فعل الشيء (الرازي، 1999، ج1، ص. 135)، وهو شكل من أشكال العقاب المعنوي، يحتاج إليه المربي حين يكون الخطأ السلوكي كبيرة، لا يصلح اللين معه فهذا الأسلوب يكون بكلمات قليلة حازمة تؤدي المراد منها (أبو دف، 2006، ص. 16).

وهو ما فعله الرسول ﷺ مع الحسن ليزجره عن أكل الصدقة فقد حدثنا محمد بن زياد قال: سمعت أبا هريرة، رضي الله عنه قال أَخَذَ الحَسَنُ بنُ عَلِيٍّ رَضيَ اللهُ عنهمَا تَمْرَةً مِن تَمْرِ الصَّدَقَةِ، فَجَعَلَهَا في فِيهِ، فَقالَ النبيُّ صَلَّى اللهُ عليه وسلَّمَ: كِخْ كِخْ. - لِيَطْرَحَهَا، ثُمَّ قالَ - أَمَا شَعَرْتَ أنَّا لا نَأْكُلُ الصَّدَقَةَ (البخاري، 1987، ج2، ص. 157).

5. التخويف

يأتي التخويف بمعنى الترهيب وهو وعيد بعقوبة تترتب على اقتراف ذنب نهى الله عنه، أو التهاون في العبادة (الخطيب وعيد، 2002، ص. 143).

فكثير من الأطفال يردعهم التخويف ووجود أداة العقوبة أمامهم، فيسارعون إلى التصحيح ويتسابقون على الالتزام وتتقوم أخلاقهم وسلوكياتهم (العناني، 2001، ص. 170).

فعن ابن عباس، قال: قال رسول الله ﷺ: عَلِّقُوا السَّوطَ حيثُ يَراهُ أَهلُ البيتِ، فإنَّهُ أدَبٌ لَهم (الطبراني، 1994، ج10: ص. 284).

وهذا باعث لهم على الأدب والتخلق بالأخلاق الفاضلة والمزايا الكاملة وفيه أن تأديب الأهل لأولادهم مطلوب في كل حين، فيرتدع الطفل بذلك عن الوقوع في الرذائل (الحسني، 2011، ج 7: ص. 260).

6. شد الأذن

فمن أول العقوبات الجسدية للطفل عقوبة شد الأذن، وذلك جزاء لفعل خاطئ ارتكبه فعن عبد الله بن بُسْرٍ المازني رضي الله عنه قال: بعثتني أُمي إلى رسولِ ﷺ بقطفٍ مِن عنبٍ، فأكلتُ منهُ قبلَ أن أبلغهُ إياهُ، فلما جئتُ به أَخَذَ بأُذني، وقال :«يا غُدر» (ابن السني، ب.ت، ج356، ص1).

فالطفل في هذه المرحلة يتعرف على ألم المخالفة، وعذاب الفعل الشنيع الذي ارتكبه، واستحق عليه شد الأذن، لأن تأديب الطفل ضرورة، لتقوية ارادته لا هواه، بتنبيهه بقوة إلى ما هو صالح ولو بشيء من الحزم (الخطيب وعيد، 2022 ص. 150).

7. تعزيز الصورة الإيجابية عن الذات حال الوقوع في الخطأ

إن موضوع زرع الثقة في نفس الطفل أو ترسيخ مفهوم ذات إيجابي لديه سواء أكان ذلك في البيت او المدرسة أمر في غاية الأهمية، ويرى علماء النفس والتربية إنه مفتاح الشخصية السوية والطريق الأكيد نحو النجاح في الحياة العملية ويعتقد علماء نفس النمو أن الإحساس بالثقة هو أول تلك الاتجاهات التي ترتبط بالحاجة إلى ترسيخ صورة إيجابية عن ذاته. وقد كان الرسول ﷺ حريصًا على ذلك فنجده يقوم بتعزيز سلوك الغلمان والأطفال الإيجابية، ويحثهم على فعل المزيد منه (الجهني، 2001 ص. 163).

8. تعويد الطفل على التقويم الذاتي لسلوكه دعتنا السنة النبوية إلى تنمية قدرتنا على التقويم الذاتي ومجاهدة أنفسنا، واصلاح عيوبها، وحثتنا على المبادرة الذاتية وتقوية ارادتنا، وترقية أخلاقنا، والسمو بها حتى نفوز بالجنة بإذن الله تعالى (الزنتاني، 1993، ص. 683).

من خلال استعراض الأساليب السابقة تبين ما يلي:

1. استخدم الرسول ﷺ أساليب عديدة ومتنوعة لتعديل سلوك الأطفال، وهذا يعكس مدى اهتمامه بسلوك الأطفال منذ الصغر، ويعطي مؤشرا على دقة ملاحظته لسلوكهم، ويشير أيضا على معايشة الرسول لهذه الفئة العمرية، وهذه سمات ينبغي أن يتصف ويتحلى بها معلم المرحلة الأساسية.

3. لم يكتف الرسول ﷺ بانتقاد سلوك الصبيان السلبي بل قام باستبدال السلوك الصحيح بالسلوك الخطأ، وهذه قمة الإيجابية من قبل الرسول.

4. جاءت اساليب تعديل السلوك في السنة النبوية شاملة ومنوعة مما يحقق ثراء الخبرة الإنسانية من جميع جوانبها، ويساعد على بناء شخصية الطفل بما يتناسب مع الطبائع النفسية والإنسانية ولمراعاة الفروق الفردية لديه.

5. "استخدم الرسول ﷺ في تعديل سلوك الأطفال أساليب متدرجة، فقد تدرج الرسول في ذلك من النصح والإرشاد إلى القدوة الحسنة إلى التدرج في العقوبة من الزجر إلى التخويف إلى شد الأذن" (ضهير، 2014).

6. الأساليب التي استخدمها الرسول ﷺ في تعديل سلوك الأطفال لامست شخصية الطفل الإنسان وأعلت من قدره.

7. جاءت أساليب الرسول ﷺ في تعديل سلوك الأطفال متنوعة ما بين القول والنصيحة والأمر والفعل (ضهير، 2014، ص.40 - 41).

المبحث الثالث: الطفولة المبكرة

تعريف الطفولة المبكرة:

وهي المرحلة من سن 6-9 سنوات ويسميها عدد من الباحثين بالمرحلة الابتدائية الأولى. حيث يدخل الطفل في هذه المرحلة المدرسة الابتدائية إما قادمًا من المنزل مباشرة او منتقلًا من دار حضانة او رياض الأطفال (ملحم، 2017).

أهمية مرحلة الطفولة المبكرة:

تعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل بناء الكيان البشري، إذ هي مستهل حياته، كما أن الطفل فيها أكثر شغفا للتعلم، وأكثر طواعية وانقياد للتنميط القيمي والوجداني والمهاري. إن هذه المرحلة وهي السابقة على كل مراحل العمر ذات أثر فعال في كل ما يليها من مراحل، ومن ثم كانت أهميتها للفرد والمجتمع. فالأنماط البشرية الناضجة من تفتح وانغلاق وانبساط وتعقد، وخير وشر، وتقدم وتخلف ذات جذور تضرب في أعماق الطفولة، ولذا فإن مستقبل الأمم إنما يكتب في مؤسسات إعداد اطفالها. وتشكل مرحلة الطفولة المبكرة البناء الأساسي لنمو الطفل، كما تؤثر تأثيرا حيويًا في سوائه النفسي والاجتماعي. لذلك تعد العناية بالطفل في هذه المرحلة مطلب إنساني ينبغي تحقيقه بشتى الوسائل الممكنة (العناني، 2019، ص. 12).

خصائص الانفعالات في الطفولة المبكرة:

جميع الناس ينفعلون، ويعبرون عن مشاعرهم بغض النظر عن العنصر أو العمر أو الجنس، والثقافة (العناني، 2019، ص. 56). ويتطور النمو الانفعالي تدريجيا في هذه المرحلة بحيث يتمايز سلوك الطفل انفعاليًا في هذه المرحلة ويرتبط بالظروف والمواقف والناس والأشياء إلى الأسرة. وتتكون العادات الانفعالية بالتدريج حتى نهاية هذه المرحلة ويمكن النمو اللغوي والنمو الحركي للطفل من التعامل مع المواقف المحبطة ومن إشباع حاجاته، وكلما زادت قسوة العقاب على العدوان في الطفولة المبكرة كلما زاد التعبير عن العدوان ولو على شكل كامن. (عدوان خيالي). وقد يستغرق الطفل القلق في أحلام اليقظة، حيث تتميز أحلامه الليلية بالقلق والمخاوف والحيوانات كما انها ترتبط بالخبرات المباشرة. وقد يصاحبها البكاء. وفي هذه المرحلة ومن خلال الحياة اليومية يتعلم الأطفال التعبير عن انفعالاتهم، ويتميز الطفل بالتمركز حول ذاته حيث يلح كثيرة في طلباته ويكون واعيا لتأثير انفعالاته على الوالدين، كما يتعلم ايضا المدى الذي يمكنه من الوصول إلى انفعالاته (ملحم، 2017، ص. 256).

الانفعال: يعرف الانفعال بأنه تلك الحالة النفسية التي تصاحب عملية إشباع ميولنا ودوافعنا، الفطرية أو المكتسبة، التي يعقبها أو يصاحبها الإحساس باللذة أو الألم، وذلك لحالات الخوف والغضب أو حالات الفرح والسرور (عويس، 2003).

وتتميز انفعالات الطفل في هذه المرحلة بخاصيتين اساسيتين:

1- التقلب الوجداني: أو ما يعرف بالتذبذب الانفعالي حيث ينتقل من الضحك إلى البكاء، ومن الحذر إلى العدوان، وهكذا. ولا يمكن ضبط دوافعه والتحكم فيها.

2- حدة الانفعالات: حيث تكون انفعالات حادة فالغضب يصل إلى حد التشنج والعدوان، والخوف إلى حد الذعر، والغيرة إلى حد التحطيم (ملحم، 2017، ص. 256).

ويلاحظ على طفل هذه المرحلة ازدياد تمايز الاستجابات الانفعالية وخاصة الاستجابات الانفعالية اللفظية لتحل تدريجيا محل الاستجابات الانفعالية الحسية. وتشتد وتتنوع مع التقدم في العمر. وتكون مبالغة فيها. كما أنها تنتقل من انفعال إلى انفعال أخر وتعد الانفعالات التالية هي أهم الانفعالات السائدة في هذه المرحلة. وتظهر الانفعالات المتمركزة حول الذات مثل: الخجل والاحساس بالذنب ومشاعر الثقة بالنفس والشعور بالنقص ولوم الذات والاتجاهات المختلفة نحو الذات. ويزداد الشعور بالخوف ويقل حسب درجة الشعور بالأمن والقدرة على التحكم في البيئة وتزداد مثيرات الخوف كمًا ونوعًا. ويتعلم الطفل الخوف في هذه المرحلة بتقليد والديه وأخوته في خوفهم. وتظهر نوبات الغضب المصحوب بالاحتجاج اللفظي والأخذ بالثأر أحيانا. يصاحبه حالات من العناد والمقاومة والعدوان خاصة إذا حرم الطفل من إشباع حاجاته. وفي مواقف الإحباط والصراع والعقاب. ومما يزيد من حدة انفعالاته وتقلبها محاولة الوالدين فرض القيود ومعايير السلوك عليه باعتباره قد وصل إلى درجة من النمو تتيح له أن يقوم بتمثل قوانين المجتمع ونظمه. وفي نهاية هذه المرحلة يميل الطفل نحو الاستقرار إذا كان الجو الأسري سليمًا من الناحية النفسية الانفعالية (ملحم، 2017).

2.2. الدراسات السابقة:

حظيت الألعاب الالكترونية بقدر كبير من الاهتمام من قبل الإعلاميين والمنتجين والمعدين، لما تحققه من أرباح مادية لهم، ولهذا فلقد تفننوا في عرضها لتجذب الأطفال، وتشوقهم إليها، وقد كانت الدراسات التي تناولت أثر هذه الألعاب عليهم، ولاسيما من الناحية العلمية محدودة وذلك في حدود اطلاع الباحثة. وقد تم الاطلاع على الدراسات السابقة العربية، والأجنبية ذات العلاقة بموضوع البحث، والتي تناولت ظاهرة السلوك العدواني والعوامل المؤدية اليه لا سيما الألعاب الالكترونية وتم تقسيم الدراسات السابقة وعرضها وفقا للترتيب الزمني بدءا بالأقدم فالأحدث كما يلي:

1.2.2. الدراسات العربية:

- **دراسة ريتشارد داى، مريم غندور (1984):** تقصت هذه الدراسة أثر العدوان في الشاشات والعدوان في الحياة الواقعية على سلوك الأطفال وكانت عينة الدراسة 48 طفل (ذكور)، و48 طفل (إناث) ويتراوح السن من (6-8) سنوات من الأطفال اللبنانيين ممن يدرسون في المدارس الابتدائية في بيروت تم استخدام المنهج التجريبي في الدراسة وبعد ضبط الوسائل التجريبية لقياس العدوان اختيرت العينة بطريقة عشوائية وتم تعريض مجموعة الأطفال لإحدى الوسائل التالية:

- فيلم عدواني (للبالغين)
- فيلم عدواني (كارتون).
- فيلم طبيعي أو صور من الحياة الواقعية عن الحرب وهي عدوانية أيضا.

وتم التوصل الى النتائج التالية: الأولاد (البنين) كمجموعة كانوا أكثر عدوان من البنات، وكانوا أكثر استثارة لتقليد العدوان بعد مشاهدة كل من الأفلام العنيفة والعنف في الحياة الواقعية اما الإناث لم تكن عنيفات بعد مشاهدة الأفلام العدوانية، ولكن قد تأثرن عندما شاهدن عدوان الحياة الواقعية كما أكدت النتائج أن آثار الحرب من إحدى الأسباب الرئيسية التي تزيد من سلوك الأطفال العدواني والغير اجتماعي.

- **الجميل (1988)** كانت الدراسة تهدف إلى معرفة مدى اختلاف الأطفال في سلوكهم في ضوء بعض المتغيرات وكانت عينة الدراسة من الأطفال الذكور عددها 150 طفل من تلاميذ المدارس الابتدائية الحكومية في مصر.

وقد لوحظ ان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال في السلوك العدواني وفقا لمشاهدة العدوان لصالح الأطفال الذين يشاهدونه بشكل مرتفع.

- **وقد اكدت دراسة دحلان (2003)** العلاقة بين مشاهد العدوان والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غرة وتهتم هذه الدراسة بدراسة العلاقة بين مشاهدة برامج العنف والسلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة في محافظات غزة ومدى شيوع كل شكل من أشكال السلوك العدواني (مادي، لفظي، سلبي، أو سوي)، والفروق بين الجنسين في السلوك العدواني (ذكور، إناث)، وكذلك الفروق حسب منطقة السكن (شمال، جنوب). واتبع الباحث المنهج الوصفي التحليلي وتكون مجتمع الدراسة من الاطفال في سن مرحلة الطفولة. ومن النتائج التي توصلت اليها الدراسة: وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيًا بين معدل المشاهدة للعدوان والسلوك العدواني للأطفال بأبعاده المختلفة علاقة طردية، اختلاف نسبة شيوع السلوك العدواني لدى الأطفال، حيث احتل العدوان المادي المرتبة الأولى، ثم العدوان اللفظي، فالعدوان السلبي، وأخيرا السلوك السوي. كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال المشاهدين تعزى إلى معدل المشاهدة (مرتفع، منخفض) لصالح الأطفال المشاهدين بمعدل مرتفع في كل من العدوان المادي واللفظي والسلبي والكلي، ولصالح الأطفال المشاهدين بمعدل منخفض في السلوك السوي كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال المشاهدين للعدوان تعزى إلى متغير الجنس (ذكور، إناث) لصالح الأطفال الذكور في كل من العدوان المادي واللفظي والكلي، ولصالح الإناث في السلوك السوي، ولم توجد فروق بين الجنسين في العدوان السلبي.
- **وقد كشفت دراسة النوفلي (2013)** عن أثر العنف المتلفز على السلوك العدواني على أطفال ما قبل المدرسة بسلطنة عمان، وذلك باستخدام مقياس للسلوك العدواني الذي تم بناؤه اعتمادا على الجمعية الأمريكية للسلوك التكيفي، ويتكون من (23) مظهرا من مظاهر السلوك العدواني اللفظي والجسدي والاعتداء على الممتلكات وطبقه على عينة تألفت من (50) طفلًا، في سلطنة عمان وتم تقسيمهم إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. أظهرت نتائج الدراسة إلى عدم وجود أثر لبرامج العنف في السلوك العدواني لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة مع الضابطة.

2.2.2. الدراسات الاجنبية:

- **دراسة موسجروف (1979)** أجريت الدراسة على أطفال تقع أعمارهم في فئتين عمريتين هما 10 -11 سنة، و13 - 14 سنة على التوالي ومن اهم النتائج اتضح أن ما يسبب القلق لدي الأطفال المشاهدين للعدوان في التليفزيون والسينما والألعاب ليست المطاردة والجري بل مشاهد الارتماء من أماكن مرتفعة شاهقة والحرجة ومشاهد المناورات والمراوغات هي التي كانت تقلقهم أكثر. كما أظهرت الدراسة رغبة الأطفال في تقليد الحركات العنيفة المشاهدة ظنًا منهم أن تلك الحركات تتطلب مهارة عالية وهم لا يقلون شأنا عمن يقومون بهذه الحركات
- **دراسة كريستي (1979)** شملت العينة 61 طفلا ممن تتراوح أعمارهم بين 4-7 سنوات. تم تصوير الأطفال أثناء مشاهدتهم العنف وسجلت تعبيرات الوجه من خلال جهاز الفيديو، وبعد مشاهدة هذه الأفلام العنيفة تم تصويرهم مرة أخرى أثناء اللعب في مجموعات تمثل أربع أنماط الشخصية، وقد تم قياس الدرجات بواسطة مقياس **(Pitkanen, 1973)** اهم نتائج الدراسة: أظهرت النتائج أن الأطفال قاموا باللعب في أربع مجموعات تمثل أربعة أنماط هي
  - الشخصية العدوانية.
  - الشخصية البناءة
  - الشخصية الخانعة
  - الشخصية القلقة

لوحظ التعدد في الشخصيات أثناء اللعب والاختلاف بالنسبة لنوع الفيلم الذي شوهد، فالمجموعة ذات الشخصية البناءة، والمجموعة ذات الشخصية الخانعة أظهرت زيادة في الأفعال العدوانية لديهم أثناء اللعب بعد مشاهدتهم الأفلام والأعمال العنيفة.

- **أجرى كروفورد وكاميل ومالوي (1976)** دراسة هدفت إلى معرفة أثر تعريض الأطفال لمشاهد مختارة وأثرها على العدوانية لدى الأطفال، حيث قام الباحث بتقسيم عينة الدراسة إلى قسمين، حيث قام بتعريض الأطفال لممارسة مشهد عدواني قام خلاله شخص بمهاجمة لعبة كبيرة من البلاستيك، بينما شاهدت المجموعة الأخرى الشخص يلعب بلا عدوانية، وبعد هذه التجربة وضع الأطفال في غرفة مع نفس الألعاب التي شاهدوها في المشهد، وكانت النتائج أن الأطفال الذين رأوا الشخص يضرب اللعبة قلدوه واشتبكوا في أعمال عدوانية لم تظهر بالمشهد، بينما الأطفال الذين شاهدوا المشهد بدون عنف كانوا أقل احتمالاً لضرب اللعبة، وهكذا خلصت الدراسة إلى أن التأثيرات العدوانية للمشهد لم تنحصر في التقليد ولكنها أيضاً أثارت أعمالاً عدوانية كان الأطفال قد تعلموها من قبل.
- **أجريت دراسة جيروم، ودورتي منجر (1984)** على عينة تمثلت من ٩٣ طفلا تتراوح أعمارهم بين 4 - 6 سنوات، وسجل العدوان لديهم من خلال ملاحظتهم أثناء لعبهم استخدمت الدراسة التتبعية، حيث أنه بعد تأكيد الآباء على أن الأطفال يمكثون ساعات طويلة في مشاهدة برامج التلفاز والالعاب، طلب منهم تسجيل سلوك الأطفال حيث أنهم يمكثون أكبر وقت مع الأطفال، وتتبع الباحث هؤلاء الأطفال إلى سن 6 سنوات لتفقد العوامل الأسرية المؤثرة على اعتقادات الأطفال وسلوكهم غير التليفزيون والالعاب ومن اهم نتائج الدراسة: أن الأطفال الذين يقضون ساعات طويلة أمام التليفزيون والألعاب ويشاهدوا على وجه الخصوص البرامج الممتزجة بالعدوان، لم يستطيعوا قمع الذات، وكانت هناك دلالة إحصائية على أن كثافة برامج التليفزيون والالعاب التي تمتزج بالعدوان ترتبط بالسلوك العدواني لدى الأطفال فيما بعد،

وترتبط بالقلق لديهم والاعتقادات الخاطئة عن العوالم المخيفة، كما ان كثافة برامج التليفزيون والألعاب خصوصا الأعمال التي تحتوي على المغامرات تؤثر في الطفولة المبكرة، وهذه البرامج تنبئ بسلوك عدواني لدى الأطفال أو بسلوك مضطرب، هذا بالإضافة إلى افتقار المدرسة للضبط والقلق لدى الأطفال.

- **دراسة باجور (1985)** تعالج الدراسة أثر مشاهدة العنف على زيادة القلق والعدوان حيث اعتمدت هذه الدراسة على قياس مستوى القلق، حيث وجد أن هناك ارتباط موجب للعلاقة بين العدوان والقلق وقسمت عينة الدراسة إلى ثلاثة أقسام وهي عينة من أطفال ما قبل المدرسة، وعرض عليهم أفلام العنف في المرة الأولى بمفردهم، وفي المرة الثانية معا، وفي المرة الثالثة أفراد آخرين بالغين) ومن اهم النتائج الدراسة: وجد أن كم العدوان لدى الأطفال ازداد في المرحلة الأولى والثانية وانخفض بالنسبة للمرحلة الثالثة، كما وجد أن الأفلام التي تصور العنف بطريقة فكاهية كأفلام والعاب الكارتون تؤدي إلى زيادة العدوان لدى أطفال ما قبل المدرسة عن الأفلام التي تحتوي على عدوان حقيقي، ايضا انه هناك ارتباط سلبي بين الاستجابة الالية أثناء مشاهدة أفلام العنف وبين زيادة العدوان لدي الأطفال.
- **دراسية فريزر (1997)** هذه الدراسة تفحص الآثار الإضافية والفعالة لمشاهدة العنف، وأثر العقاب النفسي على المعلومات الاجتماعية للطفل ومعالجة نتائج العدوانية وآثار المشاهدة الطويلة، وتدرس أثر السماح بمشاهدة مضمون العنف على الإدراك الاجتماعي للطفل والعنف شملت عينة الدراسة الاطفال وأسرهم والذين كانوا جزء من بحث مدته سبع سنوات ومتعدد المواقع وشمل جماعتين في سن الحضانة. استخدمت الباحثة دراسة طولية قام فيها كل من الأمهات والمعلمين بالتدرج في تكرار العدوانية على الأطفال خلال السنوات من 5 إلى 7 من عمرهم. اهم نتائج الدراسة التي تم التوصل اليها: أن السماح بمشاهدة العنف وتكرار المشاهدة كانوا مرتبطين إيجابيا مع العدوانية المدرسية، أن العنف والعقاب الصارم زادوا من نسبة التفاوت في العدوانية، المشاهدة الطويلة لا تضيف إلى التفاوت في العدوانية شيئا، فالمسئول عنها العقاب الصارم فقط
- **كذلك أجرت شيري (2001)** دراسة هدفت إلى تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، تم تحليل (32) دراسة تم نشرها ما بين سنوات (1975-2000) ، حيث هدفت جميع هذه الدراسات إلى التعرف على تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم، حيث شملت تلك الدراسات على عينات من المراهقين تراوحت اعمارهم ما بين (4-22) سنة، أشارت النتائج إلى ان تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الإلكترونية كان أقل دلالة مقارنة بتأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.
- **وقام جنتيلا ولينكب وليتدرك وولشي (2004)** بدراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب إلكترونية على العدائية لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من (617) طالباً وطالبة من طلبة الصفين الثاني متوسط والثالث متوسط موزعين على أربع مدارس، أشارت النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب الفيديو كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، كما اشار الوالدين والمعلمين الى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي.
- **وأجرى يولمانا وسوانسون (2004)** دراسة هدفت إلى التعرف على التعرض للعنف في ألعاب الفيديو على زيادة مستوى العنف التلقائي. تكونت عينة الدراسة من (121) طالبا وطالبة يلعبون في ألعاب فيديو عنيفة وتمكنوا من تقييم أنفسهم على

مقياس العنف الضمني، وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العاب الفيديو العنيفة، ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما أشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

- **واجرى كارنيجي وأندرسون (2005)** دراسة هدفت إلى معرفة تأثير المكافآت والعقاب في الألعاب الإلكترونية على المشاعر والأفكار والسلوك المرتبط بالعدوان، ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختبار ثلاث تجارب من أجل التعرف على تأثير الأفعال العدوانية في الألعاب الالكترونية والتي تسهم في احداث المكافآت والعقاب، حيث قام المشاركون بالاشتراك في واحدة من ثلاثة إصدارات لنفس اللعبة الإلكترونية، حيث يظهر الاصدار الأول أن جميع الأفعال العدوانية تعزز، والإصدار الثاني لجميع الأفعال العدوانية يتم معاقبتها، اما الاصدار الثالث وهو يشكل ظروف لا توجد فيه عدوان، وبعد الانتهاء من تقديم الظروف التجريبية الثلاث ثم قياس الانفعالات والأفكار والسلوكات العدوانية، وأشارت النتائج إلى ان الأفعال العدوانية تزيد من مستوى المشاعر والأفكار والسلوكات العدوانية (العدائية) لدى الأفراد الذين يشاهدون العدوان المعزز، وتشير النتائج بأن السلوك العدواني يعزز في حالة وجود مكافأة للسلوك العدواني ويسهم في زيادته .
- **دراسة إفرا (2005)** ركزت على كل من الجانبين الإيجابي مثل التأثير على اللغة والقراءة والتحصيل الدراسي واستخدمت نظريات ودراسات لتؤكد ولتثبت صحة كلامها. كما عرضت الجانب السلبي مثل مشاهد العنف والعدوان وأثارها على العقل وقد استخدمت كذلك الدراسات والنظريات لتدعم صحة قولها. وكذلك تم عرض الآثار الصحية والاجتماعية على الطفل، من سلوك عدواني وضعف أداء المدرسي ونقيضه زيادة المعرفة وتحسين اللغة والخبرات، حيث أخذت فيها المعلومات من عينة مكونة من أكثر من 3000 طفل وتم استخدام المنهج الكمي والمنهج الكيفي والاعتماد على الاستمارات والمقابلات.

3.2.2. التعقيب على الدراسات السابقة:

بمطالعة الدراسات السابقة، يلحظ قلة الدراسات، وخاصة الدراسات التي تناولت دور الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصفوف الثلاثة الأولى من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) بالدول العربية بشكل عام وفي المملكة في بشكل خاص -في حدود اطلاع الباحثة -، الأمر الذي يعزز من اجراء هذا البحث، وخاصة في ظل زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية مما أدى الى زيادة تأثيرها في المجتمعات وخاصة العربية منها. ومن خلال الاطلاع على الدراسات السابقة، يتضح ان بعض هذه الدراسات اهتم بالعلاقة بتأثير هذه المشاهد على الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال، كدراسة دحلان (2003)، التي اظهرت وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيًا بين معدل المشاهدات العنيفة والسلوك العدواني للأطفال بأبعاده المختلفة علاقة طردية.

وهناك دراسات اثبتت ان كثافة المشاهد التي تمتزج بالعنف ترتبط بالسلوك العدواني لدى الأطفال فيما بعد كدراسة جيروم، ودورتي منجر (1984) بينما هناك دراسات اثبتت نتائجها عدم وجود أثر لمشاهد العنف على السلوك العدواني مثل دراسة النوفلي (2013). وبمقارنة البحث الحالي بالدراسات السابقة، تجدر الإشارة الى ان ما يميز البحث الحالي عن سابقاتها انها اهتمت بتناول دور الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الصفوف الثلاثة الأولى، وأساليب خفض العدوان وتعديل السلوك كما جاء في سنة نبينا صلى الله عليه واله وسلم، وهذا ما لم تتناوله الدراسات السابقة، ومما يعزز من إجراء هذا البحث ندرة الدراسات المتخصصة في تناول هذه المتغيرات -بحدود اطلاع الباحثة-، وفي ضوء ذلك يتوقع أن يحظى هذا البحث باهتمام القائمين على تطوير الألعاب الالكترونية، وتضمينها بما يفيد الطفل، وأن تكون انطلاقة لدراسات أخرى في هذا المجال.

3. منهجية البحث واجراءاته

يتناول هذا الفصل إجراءات الدراسة، من حيث المنهج المستخدم، ومتغيرات الدراسة، ومجتمع الدراسة وعينتها، وأداة الدراسة وصدقها وثباتها، والأساليب الإحصائية المستخدمة للإجابة عن تساؤلات الدراسة.

1.3. منهج الدراسة:

من أجل التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات، ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لجمع البيانات وذلك الملائمة لطبيعة الدراسة الحالية.

2.3. مجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من (825) من امهات اطفال الصف الثالث الابتدائي في مدينة الاحساء - الهجر.

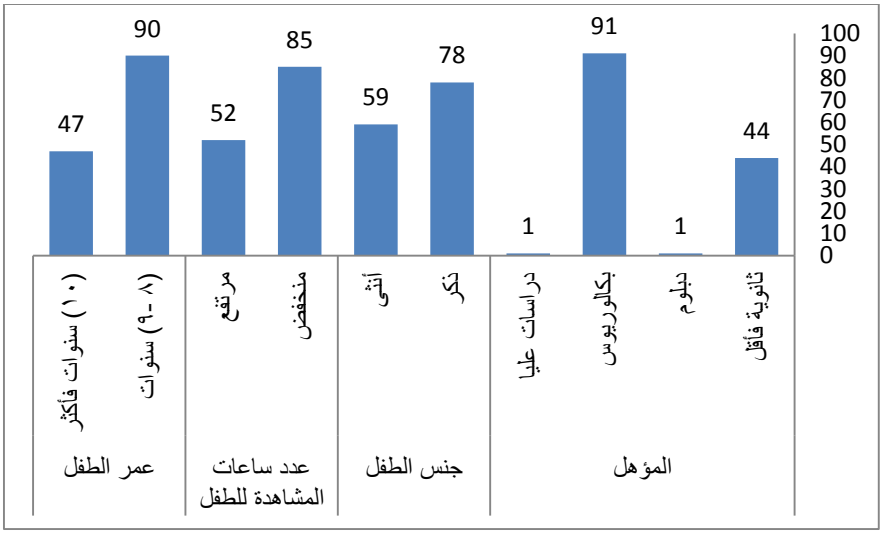
العينة:

- العينة الاستطلاعية: تكونت العينة الاستطلاعية من (20) أم طفل للصف الثالث الابتدائي من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق أداة الدراسة وثباتها.
- العينة الأساسية: استخدمت الباحثة أسلوب العينة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني وتعميمه على الفئة المستهدفة من أمهات أطفال الصف الثالث – مدينة الهجر الأطفال وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (اسبوعين لاستقبال الردود وبلغ عددهم (137) أم طفل وبنسبة (16.6%) من مجتمع الدراسة، والجدول (1) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا لمتغيرات المؤهل للأم وجنس الطفل وعمر الطفل وعدد ساعات المشاهدة.

جدول (1): التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة الدراسة وفقًا لمتغيرات المؤهل للأم وجنس الطفل وعمر الطفل وعدد ساعات المشاهدة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة%
المؤهل	ثانوية فأقل	44	32.1
	دبلوم	1	.7
	بكالوريوس	91	66.4
	دراسات عليا	1	.7
جنس الطفل	ذكر	78	56.9
	أنثى	59	43.1
	منخفض	85	62.0

عدد ساعات المشاهدة للطفل	مرتفع	52	38.0
عمر الطفل	(8 -9) سنوات	90	65.7
	(10) سنوات فأكثر	47	34.3
الإجمالي		137	100



شكل (1): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المتغيرات

3.3. أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث تم بناء الاستبيان لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات، وذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة المرتبطة بالدراسة الحالية وتم بناء فقرات الاستبانة حسب المنهجية العلمية المتبعة في خطوات بناء الاستبانة من اعدادها بالصورة الأولية الى إخراجها بصورتها النهائية، وتكون الاستبيان في صورته النهائية من ثلاثة أقسام:

1. القسم الأول: يحتوي على مقدمة تعريفية بعنوان الدراسة والهدف من الاستبيان، ونوع البيانات والمعلومات التي يراد جمعها من أفراد عينة الدراسة، وتعليمات الاستجابة والغرض من جمع البيانات.
2. القسم الثاني: يحتوي على البيانات الأولية الخاصة، والمتمثلة في (**المؤهل للأم** وجنس الطفل وعمر الطفل وعدد ساعات المشاهدة).
3. القسم الثالث: فقرات الاستبانة والمكونة من (33) فقرة، وفق سلم التقدير الثلاثي (موافق – محايد–غير موافق) وتأخذ القيم على التوالي (3، 2، 1)

صدق الأداة (الاستبيان):

تم التحقق من صدق أداة الدراسة (الاستبيان) من خلال:

أ – الصدق الظاهري (المحكمين):

تم التحقق من صدق الاستبانة من خلال عرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص وبلغ عددهم (3) (ملحق) وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة فقرات جديدة، وحذف او تعديل الفقرات غير المناسبة، ووضع الفقرات في البعد الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة.

ب – صدق الاتساق:

تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة مكونة (20) أم طفل وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات والدرجة الكلية للأداة، والجدول (2) يبين ذلك:

جدول (2) معامل ارتباط بيرسون بين فقرات أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات مع الدرجة الكلية

م	الفقرات	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
1	يقضي طفلي ما لا يقل عن أربع ساعات في لعب الألعاب الإلكترونية	.635**	.003
2	يؤثر لعب الألعاب الإلكترونية لوقت طويل على تواصل طفلي مع الآسرة	.734**	.000
3	تحتوي الألعاب الإلكترونية التي يلعبها طفلي على سلوكيات عدوانية	.777**	.000
4	طفلي سريع التنمر بعد لعب الألعاب الإلكترونية	.749**	.000
5	يقلد طفلي ما يلاحظه من حركات في الألعاب الإلكترونية	.572**	.008
6	يعتاد طفلي (من كثرة اللعب) على مشاهد الجريمة والقتل والدم	.738**	.000
7	يتصور طفلي ان مشاهد القتل والانفجار هي من علامات الفوز والقوة	.651**	.002
8	يحاول طفلي الانتقام من الآخرين متأثرا بما يشاهده في الألعاب الإلكترونية	.842**	.000
9	يصبح طفلي مع الوقت أكثر عصبية	.899**	.000
10	يقوم طفلي بإيماءات غير لائقة	.789**	.000

11	يتشاجر طفلي مع زملائه كثيرا	.911**	.000
12	يحاول طفلي استعمال أشياء حادة اثناء الشجار مع الآخرين	.739**	.000
13	يغضب طفلي بسرعة اثناء المناقشات	.847**	.000
14	يشعر طفلي بالفرح عندما يتشاجر زملائه	.897**	.000
15	ينادي طفلي الآخرين بألقاب يكرهونها	.870**	.000
16	يشتكي المعلمين من سلوكيات طفلي في الصف	.830**	.000
17	ينفعل طفلي دون مبرر معقول	.874**	.000
18	يجد طفلي المتعة في إيذاء الآخرين	.897**	.000
19	يحطم طفلي دائمًا الأشياء من حوله	.948**	.000
20	يخاطب طفلي الاخرين بصوت مرتفع	.948**	.000
21	يستمتع طفلي بمضايقة الحيوانات وتعذيبها	.839**	.000
22	يفضل طفلي الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على اعمال إجرامية	.861**	.000
23	لا يستطيع طفلي ضبط نفسه عند الغضب	.855**	.000
24	يقوم طفلي بإيذاء الاخرين عندما يخسر اثناء اللعب	.890**	.000
25	يميل طفلي الى اتلاف ممتلكات الاخرين	.924**	.000
26	لا يتردد طفلي في استخدام القوة البدنية للحصول على ما يحتاجه	.943**	.000
27	يبادر طفلي بالضرب اثناء المشاجرات	.829**	.000
28	يحل طفلي مشاكله ويعبر عن رغباته بالصراخ بصوت مرتفع	.834**	.000
29	طفلي قاسٍ لفظيًا مع اخوته زملائه	.826**	.000
30	يلجأ طفلي الى التهديد دائمًا ومحاولة اخافة الآخرين	.874**	.000
31	ينتقد طفلي بشدة أخطاء الآخرين ويحاول التقليل من شأنهم	.795**	.000
32	ينفذ صبر طفلي بسهولة اثناء اللعب	.793**	.000
33	لا يتحمل طفلي النقد او التوجيه	.877**	.000

** دالة احصائيا عند (0.01)

بين الجدول (2) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات مع الدرجة الكلية دالة احصائيا عند مستوى دلالة (0.01)، وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات مع الدرجة الكلية بين (0.572** - - 0.948**)، وجميعها دالة عند (0.01)

وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معاملات الثبات لمقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات من خلال معادلة الفا كرونباخ، حيث تم تطبيق اداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (20) أم طفل والجدول (3) يبين معامل الثبات.

جدول (3): معاملات ثبات الفا كرونباخ لمقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر

المقياس	عدد الفقرات	معامل الثبات
أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات	33	0.95

يبين الجدول (3) ان معامل الثبات الفا كرونباخ لمقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر بلغ (0.95)، وهو معامل ثبات مرتفع ومناسب لغايات الدراسة وبذلك تحققت الباحثة من الثبات.

4.3. إجراءات الدراسة:

اتبعت الباحثة عددًا من الإجراءات لتنفيذ الدراسة وتمثلت هذه الإجراءات في المراحل التالية:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي في دراستها لمقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر، وذلك تم اتباع الإجراءات التالية:

1) الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بمشكلة الدراسة، وتحديد مشكلة وأسئلة الدراسة تحديداً دقيقاً.
2) مراجعة الأدبيات التربوية والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة.
3) اختيار المنهج الملائم للدراسة وصياغة إجراءات الدراسة – المنهج الوصفي المسحي
4) اختيار مجتمع الدراسة.
5) إعداد استبيان الدراسة بالصورة الأولية بالرجوع الى الأدب التربوي والدراسات السابقة وبيانات المشاهدة التي تم جمعها والتحقق من صدق أداة الدراسة بعرضها على مجموعة من المحكمين، ومن ثم إخراجها بصورتها النهائية.
6) إجراء دراسة استطلاعية هدفت إلى التأكد من صلاحية أداة الدراسة وصدقها وثباتها، - العينة الاستطلاعية والتي تكونت من (20) أم طفل.
7) تم توزيع الاستبيان إلكترونيا على جميع أفراد عينة الدراسة وبعد فترة تم استرجاع الاستبيانات بعد استجابة جميع أفراد عينة الدراسة.
8) القيام بتفريغ الاستبيانات وإدخالها حاسوبيا باستخدام برنامج (SPSS) لمعالجتها إحصائياً، وإجراء التحليلات الإحصائية المناسبة للوصول إلى نتائج الدراسة وتفسيرها ثم وقديم التوصيات والمقترحات.

5.3. أساليب المعالجة الإحصائية:

اعتمدت البرمجية الإحصائية (SPSS) نسخة (23) في تحليل نتائج الدراسة والإجابة عن أسئلتها حيث تم استخدام:

- معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق

- الفا كرونباخ للتحقق من ثبات أداة الدراسة

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة للإجابة عن السؤال الرئيس " ما أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1- ما التأثير السلبي للعب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي؟

وتم اعتماد التدريج الآتي لدرجة تحقق فقرات ومجالات أداة الدراسة لتحديد درجة الموافقة بالاعتماد على معادلة المدى وفق الجدول (4):

جدول (4) معايير تفسير قيم المتوسطات الحسابية وفقا لسلم التقدير الثلاثي

درجة الموافقة	قليلة	متوسطة	كبيرة
المتوسط الحسابي	1.0 –1.67	أكبر من 1.67 – 2.33	أكبر من 2.33 – 3.00

كما تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة للإجابة عن الاسئلة (2 -4):

2 – هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض)؟

3 - هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر عمر الطفل؟

4 – هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر الجنس (ذكر، انثى)؟

4. نتائج الدراسة ومناقشتها

يستعرض هذا الفصل أهم النتائج التي توصلت اليها الدراسة الحالية من خلال الاجابة عن تساؤلات الدراسة

نتائج السؤال الرئيس: "ما أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية على الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات، والجدول (5) يبين ذلك:

جدول (5): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية على الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات

المقياس	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات،	**1.73**	**.489**	**متوسطة**

يبين الجدول (5) ان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات جاءت بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (1.73) وبانحراف معياري (0.489).

نتائج السؤال الاول: ما التأثير السلبي للعب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات لتحديد الاثار السلبية وفقا لاستجابات أفراد عينة الدراسة، والجدول (6) يبين ذلك.

جدول (6): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
1	8	يقضي طفلي ما لا يقل عن أربع ساعات في لعب الألعاب الإلكترونية	1.99	.923	متوسطة
2	14	يؤثر لعب الألعاب الإلكترونية لوقت طويل على تواصل طفلي مع الآسرة	1.84	.859	متوسطة
3	11	تحتوي الألعاب الإلكترونية التي يلعبها طفلي على سلوكيات عدوانية	1.88	.832	متوسطة
4	2	طفلي سريع التنمر بعد لعب الألعاب الإلكترونية	2.36	.775	كبيرة
5	22	يقلد طفلي ما يلاحظه من حركات في الألعاب الإلكترونية	1.55	.804	قليلة
6	24	يعتاد طفلي (من كثرة اللعب) على مشاهد الجريمة والقتل والدم	1.52	.749	قليلة
7	15	يتصور طفلي ان مشاهد القتل والانفجار هي من علامات الفوز والقوة	1.80	.850	متوسطة

8	18	يحاول طفلي الانتقام من الآخرين متأثرا بما يشاهده في الألعاب الإلكترونية	1.64	.793	قليلة
9	1	يصبح طفلي مع الوقت أكثر عصبية	2.37	.869	كبيرة
10	13	يقوم طفلي بإيماءات غير لائقة	1.85	.882	متوسطة
11	20	يتشاجر طفلي مع زملائه كثيرا	1.59	.772	قليلة
12	5	يحاول طفلي استعمال أشياء حادة اثناء الشجار مع الآخرين	2.11	.872	متوسطة
13	3	يغضب طفلي بسرعة اثناء المناقشات	2.35	.831	كبيرة
14	21	يشعر طفلي بالفرح عندما يتشاجر زملائه	1.55	.747	قليلة
15	28	ينادي طفلي الآخرين بألقاب يكرهونها	1.37	.675	قليلة
16	6	يشتكي المعلمين من سلوكيات طفلي في الصف	2.09	.821	متوسطة
17	23	ينفعل طفلي دون مبرر معقول	1.54	.785	قليلة
18	16	يجد طفلي المتعة في إيذاء الآخرين	1.74	.860	متوسطة
19	27	يحطم طفلي دائمًا الأشياء من حوله	1.44	.629	قليلة
20	32	يخاطب طفلي الاخرين بصوت مرتفع	1.18	.513	قليلة
21	25	يستمتع طفلي بمضايقة الحيوانات وتعذيبها	1.51	.758	قليلة
22	30	يفضل طفلي الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على اعمال إجرامية	1.29	.584	قليلة
23	31	لا يستطيع طفلي ضبط نفسه عند الغضب	1.24	.536	قليلة
24	29	يقوم طفلي بإيذاء الاخرين عندما يخسر اثناء اللعب	1.34	.647	قليلة
25	26	يميل طفلي الى اتلاف ممتلكات الاخرين	1.48	.749	قليلة
26	33	لا يتردد طفلي في استخدام القوة البدنية للحصول على ما يحتاجه	1.15	.468	قليلة
27	7	يبادر طفلي بالضرب اثناء المشاجرات	2.07	.851	متوسطة
28	17	يحل طفلي مشاكله ويعبر عن رغباته بالصراخ بصوت مرتفع	1.65	.810	قليلة
29	10	طفلي قاسٍ لفظيًا مع اخوته زملائه	1.91	.856	متوسطة
30	12	يلجأ طفلي الى التهديد دائمًا ومحاولة اخافة الآخرين	1.85	.854	متوسطة
31	9	ينتقد طفلي بشدة أخطاء الآخرين ويحاول التقليل من شأنهم	1.97	.874	متوسطة
32	4	ينفذ صبر طفلي بسهولة اثناء اللعب	2.34	.850	كبيرة
33	19	لا يتحمل طفلي النقد او التوجيه	1.64	.802	قليلة
الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات،			1.73	.489	متوسطة

أظهرت النتائج الواردة في جدول (6) أن الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات بشكل عام جاءت بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (1.73) وبانحراف معياري (0.489).

كما أظهرت النتائج أن التأثير السلبي للعب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الامهات يتمثل بالتصرفات الاتية من الاعلى تأثيرا الى الاقل تأثير:

- جاءت الفقرة (9) يصبح طفلي مع الوقت أكثر عصبية بالمرتبة الاولى بمتوسط حسابي (2.37) وبانحراف معياري (0.869) وبدرجة كبيرة
- جاءت الفقرة (4) طفلي سريع التنمر بعد لعب الألعاب الإلكترونية بالمرتبة الثانية بمتوسط حسابي (2.36) وبانحراف معياري (0.775) وبدرجة كبيرة.
- جاءت الفقرة (13) يغضب طفلي بسرعة اثناء المناقشات بالمرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (2.35) وبانحراف معياري (0.831) وبدرجة كبيرة.
- جاءت الفقرة (32) ينفذ صبر طفلي بسهولة اثناء اللعب بالمرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (2.34) وبانحراف معياري (0.850) وبدرجة كبيرة.
- جاءت الفقرة (12) يحاول طفلي استعمال أشياء حادة اثناء الشجار مع الآخرين بالمرتبة الخامسة بمتوسط حسابي (2.11) وبانحراف معياري (0.872) وبدرجة متوسطة.
- جاءت الفقرة (16) يشتكي المعلمين من سلوكيات طفلي في الصف بالمرتبة السادسة بمتوسط حسابي (2.09) وبانحراف معياري (0.821) وبدرجة متوسطة.

كما اظهرت النتائج أن أقل تأثير السلبي للعب الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة على أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الامهات يتمثل بالتصرفات الاتية:

- الفقرة (26) لا يتردد طفلي في استخدام القوة البدنية للحصول على ما يحتاجه بمتوسط حسابي (1.15) وبانحراف معياري (0.468) وبدرجة قليلة
- الفقرة (20) يخاطب طفلي الاخرين بصوت مرتفع بمتوسط حسابي (1.18) وبانحراف معياري (0.513) وبدرجة قليلة.

نتائج السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض)؟

تم التحقق من الفرض التالي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض) لصالح الأطفال بمعدل مرتفع

قامت الباحثة باستخدام اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض)، والجدول (7) يبين ذلك:

جدول (7) اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض)

	معدل ساعات المشاهدة	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية
الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات	منخفض	85	1.61	.472	-3.889-	135	.000
	مرتفع	52	1.93	.455			

أظهر الجدول (7) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لاستجابات أفراد عينة في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض) وجاءت الفروق لصالح معدل المشاهدة المرتفع اي انه كلما كانت ساعات المشاهدة مرتفعة يزيد من السلوك العدواني لدى الاطفال.

لذا ترفض الباحثة –الفرض لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض) لصالح الأطفال بمعدل مرتفع

وتقبل الفرض البديل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى معدل لعب الألعاب الإلكترونية (مرتفع، منخفض) لصالح الأطفال بمعدل مرتفع

نتائج السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى عمر الطفل؟

قامت الباحثة من التحقق من الفرض - لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر عمر الطفل

قامت الباحثة باستخدام اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى عمر الطفل، والجدول (8) يبين ذلك:

جدول (8) اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى عمر الطفل

	عمر الطفل	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية
الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات	(8 -9) سنوات	90	1.73	.496	-.047-	133	.963
	10 سنوات فأكثر	47	1.74	.491			

أظهر الجدول (8) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لاستجابات أفراد عينة في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى عمر الطفل.

لذلك تقبل الباحثة الفرض لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر عمر الطفل

نتائج السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى جنس الطفل؟

قامت الباحثة من التحقق لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر الجنس (ذكر، انثى).

قامت الباحثة باستخدام اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى جنس الطفل، والجدول (9) يبين ذلك:

جدول (9) اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى جنس الطفل

الدرجة الكلية لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى اطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة الأمهات	جنس الطفل	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية
	ذكر	78	1.88	.488	4.23	135	.000
	أنثى	59	1.54	.422			

أظهر الجدول (9) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لاستجابات أفراد عينة في السلوك العدواني لدى الأطفال تعزى إلى جنس الطفل ولصالح الذكور حيث أظهرت النتائج أن الذكور أكثر عدوانا من الاناث.

لذلك ترفض الباحثة الفرض لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر الجنس (ذكر، انثى).

وتقبل الفرض البديل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال اللاعبين للعب الإلكترونية تعزى لأثر الجنس (ذكر، انثى) ولصالح الذكور

5. توصيات ومقترحات البحث:

1.5. توصيات البحث:

في ضوء النتائج السابقة توصي الباحثة بما يلي:

1- نشر الوعي بين أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوكهم

2- التأكد من محتويات العاب الأطفال قبل شرائها ويمكن تحقيق ذلك عبر منصة مسك القيم والتي تهدف لحماية الأطفال والمراهقين من مخاطر بعض الألعاب الإلكترونية.

2.5. مقترحات البحث:

- اجراء المزيد من الدراسات على احدى الصفوف الأولية الأخرى مثل (أولى – ثاني) ابتدائي.

6. المراجع:

1.6. المراجع العربية

اباظة، أكرم. (2004). *العنف والسلوك العدواني لدى الطلبة في المرحلة الأساسية في محافظات شمال الضفة الغربية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة النجاح الوطنية.

ابن السني، أحمد بن محمد الدنيوري (د.ت.). *عمل اليوم والليلة*. https://books-library.net

ابن حنبل، أحمد. (2001): *مسند أحمد*، تحقيق: شعيب الأرنؤوط، مؤسسة الرسالة للنشر والتوزيع.

ابن منظور، جمال الدين محمد بن مكرم. (1991). *لسان العرب*. دار صادر للنشر والتوزيع.

ابو إصبع، صالح خليل. (2004ب). *الاتصال والاعلام في المجتمعات المعاصرة* (ط.4). دار ارام للنشر والتوزيع.

أبو أصبع، صالح. (2000أ). التلفزيون والطفل في مرحلة ما قبل المدرسة. الدراسات الإعلامية، ٩٧-٩٨، ٦٤-٧٨.

أبو أصبع، صالح. (2006ت). *الاتصال والإعلام في المجتمعات المعاصرة*. دار مجدلاوي.

أبو الحسن، منال. (1998). *الرسوم المتحركة في التلفاز وعلاقتها بالجوانب المعرفية*. دار النشر للجامعات.

أبو دف، محمود. (2006، فبراير 8-9). منهج الرسول في تقويم السلوك وكيفية الاستفادة منه في تعليمنا المعاصر. مؤتمر تطوير كليات التربية بالوطن العربي في ضوء المستجدات المحلية والعالمية، كلية التربية، جامعة الزقازيق، غزة، فلسطين.

أبو ظريفة، فاطمة أحمد خليل. (2001). *أفلام الرسوم المتحركة الأجنبية وأثرها على قيم وسلوك الطفل المسلم في المملكة العربية السعودية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية الامام الأوزاعي.

أبو معال، عبد الفتاح. (2007). *أثر وسائل الإعلام على تعليم الأطفال وتثقيفهم* (ط.1). دار الشروق للنشر والتوزيع.

الأغا، احسان (1986): *أساليب التعليم والتعلم*..https://islamarchive

البخاري، محمد بن إسماعيل. (1987). *الجامع الصحيح*. دار الشعب.

بن عمر، سامية. (2013). *تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة قاصدي مرباح ورقلة، ورقلة.

جبر، فارس حلمي. (2004). *التفاعلات الاجتماعية التفاعل بين الفرد والاخر وبين الفرد والجماعة*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

جراي، جوف. (2009). *الأطفال من الجنة*. مكتبة جرير.

الجرجاوي، زياد بن علي. (2004). *دور برامج الأطفال المتلفزة في تدعيم قيم الطفل الفلسطيني من وجهة نظر بعض العاملات في رياض الأطفال* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة القدس المفتوحة.

الجميل، شوقي. (١٩٨٨). *مشاهدة العنف في بعض برامج التليفزيون وعلاقتها ببعض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال المشاهدين* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الزقازيق.

الجهني، حنان عطية. (2001). *الدور التربوي للوالدين في تنشئة الفتاة المسلمة في مرحلة الطفولة*. البيان للنشر والتوزيع.

الحاج حسن، منذر. (1993). *برامج الأطفال المدبلجة في التلفاز الأردني* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة اليرموك.

الحسني، محمد بن إسماعيل. (2011). *التنوير شرح الجامع الصغير*. تحقيق: محمد اسحاق إبراهيم. مكتبة دار السلام.

الحلو، حكمت. (2009). *مشكلات الاطفال السلوكية في البيت والمدرسة* (ط.1). دار النشر للجامعات.

الحولي، عليان. (2004، نوفمبر. 11-24). القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة. المؤتمر التربوي الأول التربية في فلسطين وتغيرات في العصر، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

الخطيب، إبراهيم وعيد، زهدي. (2002). *تربية الطفل في الإسلام*. الدار العلمية الدولية للنشر والتوزيع.

الخليل، ملاك حسين. (2016). *تأثير مشاهدة البرامج التليفزيونية في سلوك أطفال مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر أولياء امورهم* [رسالة ماجستير منشورة، جامعة اليرموك]. اسك زاد. Askzad.com

دحلان، احمد محمد. (2003). *العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الاطفال بمحافظات غزة* [رسالة ماجستير منشورة، الجامعة الإسلامية بغزة]. اسك زاد. Askzad.com

درويش، زين العابدين. (1999). *علم النفس الاجتماعي اسسه وتطبيقاته* (ط.3). دار الفكر العربي.

الدليمي، عبد الرزاق. (2012). *وسائل الاعلام والطفل*. دار المسيرة.

الرازي، محمد بن أبو بكر. (1999). *مختار الصحاح*. المكتبة العصرية.

راشد، لولوة. (2002). تأثير الرسوم المتحركة المستوردة على الطفل القطري. *مجلة الطفولة والتنمية*، *7*(8)،16-22.

الزراد، فيصل محمد خير. (1989). *اللغة واضطرابات النطق والكلام* (ط.1). دار المريخ للنشر.

الزعبي، حلا قاسم. (2016). *تأثير مشاهدة العنف في برامج الاطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر اولياء الامور والمدرسات* [رسالة ماجستير منشورة، جامعة الشرق الاوسط]. اسك زاد. Askzad.com

الزغول، عماد عبد الرحيم. (2006). *الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لدى الأطفال (ط.1)*. دار الشروق.

زكي، عزة. (1989). *برنامج ارشادي لمواجهة مشكلة العدوانية لدى شرائح من الشباب المصري* [اطروحة دكتوراه غير منشورة]. جامعة عين شمس.

الزلب، عبد الله علي (2014). *حول القائم بالاتصال في برامج الرسوم المتحركة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة صنعاء.

زمزم، زينب (2005). من يحمي أطفالنا من سموم أفلام الكرتون المستوردة. *مجلة المستقبل*. (166)، 22-28.

الزنتاني، عبد الحميد الصيد. (1993). *أسس التربية الإسلامية في السنة النبوية*. الدار العربية للكتاب.

السباعي، مريم. (2007). تربية المسلم في الكتاب والسنة. *مجلة كلية دار العلوم*، (42)، 319-480.

السعودية. *مجلة الطفولة العربية*، الجمعية الطفولة العربية، *14* (55)، 9-40

السفيري، شمس الدين (د.ت.). *شرح صحيح البخاري*. https://ketabpedia.com

سلامة، ممدوحة. (1992أ). *محاضرات في علم النفس الاجتماعي*، مطبوعات جامعة الزقايق.

سلامة، ممدوحة. (1992ب). *نظريات الشخصية*. الأنجلو المصرية.

شالفون، ميريه، وكورسيه، بيير، وسوشون، ميشيل. (1996)، *الطفل والتلفزيون*. (د.علي وطفه و د.فاضل حنا، مترجم). وزارة الثقافة. (العمل الأصلي نشر في 2006).

الشربيني، زكريا احمد. (1994). *المشكلات النفسية عند الاطفال* (ط.1). دار الفكر العربي.

الشرقاوي، احمد عبد الوهاب. (2015). *كتاب الفنون والآداب*. امواج للنشر والتوزيع.

الشهري، عائشة. (2010). *نماذج من القيم التي تعززها أفلام الرسوم المتحركة المخصصة للأطفال من وجهة نظر التربية الإسلامية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة أم القرى.

الصبيحي، عبد الرحمن. (2009). *الرسوم المتحركة تسلب أنظار الأطفال فهل تسلب أخلاقهم*. https://books-library.net

الضبع، ثناء. (2006). *تعلم المفاهيم اللغوية والدينية لدى الأطفال* (ط.1). دار الفكر العربي.

الضليمي، أحمد عبد الفتاح. (2005) منهج التربية التعليمية في ضوء الكتاب والسنة.

ضهير، سناء موسى حميد. (2014) *درجة ممارسة معلمات المرحلة الاساسية لأساليب تعديل سلوك الاطفال كما جاءت في السنة النبوية وسبل تطويرها* [رسالة ماجستير منشورة، الجامعة الإسلامية بغزة]. اسك زاد. Askzad.com

الطبراني، سليمان بن أحمد. (1994). *المعجم الأوسط*. دار الحرمين.

عبد التواب، يوسف. (1992). مخاوف الأطفال ومفهوم الذات لديهم. *مجلة شبكة العلوم النفسية العربية*، *6*(22)، 17-30.

عبد المجيد، ليلى. (2002). العلاقة بين الأطفال العرب والتلفاز دراسة تحليلية للدراسات والبحوث الميدانية التي اجريت على الطفل العربي من 1960-2000. *مجلة الطفولة والتنمية*، *2*(6)، 149-164.

العبد، اسماء خليل. (2018) *الاثار السلبية لمشاهدة الطفل الفلسطيني لأفلام التحريك في القنوات الفضائية من وجهة نظر اولياء الامور امورهم* [رسالة ماجستير منشورة، جامعة الشرق الاوسط]. اسك زاد. Askzad.com

عبد الرحمن، أسامة. (2019). *أثر الأنترنت على الأطفال*. دار الحدث للنشر والتوزيع.

عبندة، هيثم. (2010). *لغة الجسد في برامج الرسوم المتحركة من برنامج مغامرات عدنان* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.

العرابي، سعد، ومحمود، عصام نصر. (1995). القيم في مسلسلات الرسوم المدبلجة في التلفزيون السعودي. *مجلة الدارة مركز الملك فيصل للبحوث*، (2)، 40-66.

عطية، حسين. (2007). *الألعاب الالكترونية: فوائدها ومضارها*. دار الشروق للنشر والتوزيع.

علوان، ناصح. (1992). *تربية الأولاد في الإسلام*. دار السلام للنشر والتوزيع.

عمر، احمد عطا. (2007). *تربية الطفل في الإسلام*. دار الفكر.

العناني، حنان عبد الحميد. (2001). *تربية الطفل في الإسلام*. دار صفاء للنشر والتوزيع.

العناني، حنان عبد الحميد. (2019). *تنمية المفاهيم الاجتماعية والأخلاقية والدينية في الطفولة المبكرة* (ط.5). دار الفكر.

عويس، عفاف. (2003). *النمو النفسي للأطفال* دار الفكر.

عيسوي، عبد الرحمن. (1981). *دراسات سيكلوجية*. دار المعارف.

الغامدي، منصور بن محمد. (2007). تأثير الألعاب الإلكترونية على مستخدميها. *مجلة جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية*، 22 (55).

الفندي، عبد السلام عطوة. (2003). *تربية الطفل في الإسلام*. دار الرازي.

فوزي، مؤيد (2007). *المرجع في تدريس مهارات التفكير*. دار الكتاب الجامعي للنشر.

قطب، محمد. (1993). *منهج التربية الإسلامية*. دار الشروق.

القلاف، خديجة سميح. (2015). *أثر مختارات من الرسوم المتحركة على القدرات الإبداعية لدى الأطفال الموهوبين في مرحلة رياض الأطفال في دولة الكويت* [رسالة ماجستير منشورة، جامعة الإمارات العربية المتحدة].. اسك زاد. Askzad.com

القواسمة، أحمد والخزاعلة، محمد. (2013). مظاهر وأشكال العنف التي تتضمنها برامج الأطفال في قناة space toon الفضائية لدى المرحلة الابتدائية بالإحساء المملكة العربية

القوصي، عبد العزيز. (1981). *اسس الصحة النفسية* (ط.9). مكتبة النهضة المصرية.

مازن، حسام الدين محمد. (2020). *مخاطر الأنترنت على الأسرة التشخيص – العلاج*. دار العلم والايمان للنشر والتوزيع.

مجلة الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، (133)، 454-489.

محمد، احمد مختار مكي. (1992). الدور التربوي لأفلام الكارتون ومسلسلات الاطفال. *مجلة التربية- قطر*، ١٠٧ (٢٢)، ١٢٢-١٤٥.

مرسي، كمال إبراهيم. (1985). سيكولوجية العدوان، *مجلة العلوم الاجتماعية*، 13 (2)، 45-64.

مسلم، الأمام أبي الحسن (د.ت.). *الجامع الصحيح (صحيح مسلم)*، دار الجيل.

مطاوع، ضياء الدين محمد. (2000، ديسمبر). فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة الدسكسليكيا لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، *رسالة الخليج العربي*، 77 (21).

ملحم، سامي محمد. (2017). *علم نفس النمو دورة حياة الانسان* (ط.4). دار الفكر.

المهدي، محمد. (2008). *الصحة النفسية للطفل (ط.1)*. دار اليقين للنشر والتوزيع.

الناصر، باني والبياتي عبد الجبار توفيق (1974). *استقصاء عادات تلاميذ المرحلة الابتدائية في مشاهدة البرامج التلفزيونية وما يفضلونه منها*. جامعة الموصل للنشر والتوزيع.

النحلاوي، عبد الرحمن. (2007). *اصول التربية الاسلامية واساليبها في البيت والمدرسة والمجتمع*، دار الفكر.

النعيمي، فاطمة. (1997). العلاقة التربوية بين الطفل والتلفاز في محافظة درعا. *مجلة جامعة دمشق*، ١٣ (2)، ٧٧-٨٧.

النوفلي، عبد الرحمن. (2013). *أثر العنف المتلفز على السلوك العدواني لدى عينة من أطفال ما قبل المدرسة بسلطنة عمان* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة نزوى.

الهدلق، عبدالله. (2012). *إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض*. www.alukah.net

الهنداوي، علي فالح. (2003). *سيكولوجية اللعب*. مكتبة الفلاح.

هندي، صالح دياب. (1998). *أثر وسائل الإعلام على الطفل*. دار الفكر.

يحيى، خولة أحمد. (2003). *الاضطرابات السلوكية والانفعالية*. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

اليعقوب، علي محمد. (2002). *الطفل من منظور إسلامي*. مكتبة الفلاح.

اليعقوب، علي، ومنى، ادبيس. (2009). دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. *مجلة مستقبل التربية العربية*، 16 (58).

2.6. المراجع الأجنبية:

Bjor, Kqvist, Kaj. (1985). *Violent Films, Anxiety & Aggression Psychological*. No.20, (1).

Botha, Martin. (1995). *Preference for Television Violence & Aggression among Children from Various South African Town Ships a Follow Up Study Over Two Years*. Human Sciences Research Council, Pretoria (South Africa).

Frazier, Stacy. (1997April 3-6). *The Effect of Television Violence & Early Harsh Discipline On Children's Social Cognition X Peer Directed Aggression* [Paper Presented]. The Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development, Washington.

Guntre, B and Furnhan, A. (1984): Perception of Television Violence Effects of Program General & Type of Violent Protraylos. *The British Journal of Social Psychology*, 23 (2) 40-52.

Lagerspetz, Kirsti. (1979). Immediate reactions to TV violence by finish pre-school children of different personality types. *Scandinavian journal of psychology*, Vol. *20*(1), 25-48.

Potts, Richard et al (1986): The effects of television form & violent contact on boy's attention & social behavior, Journal of experimental child psychology, Vol. 41, (1).

Primavera, Louis. H;Herron , William. G;Jauier , Rafael. (1996). the Effect of Viewing Television Violence on Aggression. *International Journal of Instructional Media*, (23), 91-104.

Van Evra, Judith. (2003). *Television and Child Development* (3th). London, Lawrence Erlbaum Associate

جميع الحقوق محفوظة © 2023، الباحثة/ زينب عبد الله عبد الوهاب القريني، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي

(CC BY NC)

Doi: https://doi.org/10.52132/Ajrsp/v4.46.15