دور الألعاب الالكترونية في غرس السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المبكرة وطرق علاجه من وجهة نظر المعلمات

اعداد

أ/ داليا عبد الله الشهري

باحثة دكتوراة تخصص أصول التربية الإسلامية

د/غادة حمزة الشربيني

أستاذ أصول التربية المشارك

كلية التربية–قسم القيادة والسياسات التربوية– جامعة الملك خالد

مجلة الدراسات التربوية والانسانية. كلية التربية. جامعة دمنهور

المجلد السادس عشر، العدد الثاني (أبريل) - لسنة 2024

دور الألعاب الالكترونية في غرس السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المبكرة وطرق علاجه من وجهة نظر المعلمات

أ/ داليا عبد الله الشهري

د/غادة حمزة الشربيني

ملخص البحث

هدفت الدراسة إلى الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في غرس السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة وطرق علاجه من وجهة نظر المعلمات في مدينة خميس مشيط، استخدمت المنهج الوصفي ولتحقيق أهداف الدراسة صممت استبانة مكونة من (38) بنداً، طبقت على عينة عشوائية بلغت (136) من المعلمات، ولتحليل البيانات تم استخدام برنامج (SPSS) وحيث بلغ معامل الثبات (0.907) للاستبانة ككل ، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها: تبين الموافقة على أن لألعاب الإلكترونية درجة مرتفعة في غرس السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة ،حيث جاءت أيضا بدرجة موافقة مرتفعة بمتوسط (4.55) وتوصلت الباحثة إلى وضع مقترحات مستقبلية للحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة وهى كالتالي :تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال ثم يليها من حيث المتوسط، تقليل ساعات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ثم يليها من حيث المتوسط الحوار التربوي الهادف بين المعلمة والطفل العنيف .وفي ضوء هذه النتائج أوصت الدراسة بضرورة تفعيل دور معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في توجيه الطلاب للحد من السلوك العدواني من خلال توجيه الطفل لممارسة البدائل السلوكية الايجابية أثناء الانفعال وايضا تفعيل دور الأنشطة المدرسية وتفعيل دور الأسرة والتواصل باستمرار معهم

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، السلوك العدواني

Abstract

The study aimed to reveal The Role of Electronic Games in promoting Aggressive Behavior among Early Childhood Students and Methods of Treatment from the point of view of female teachers in the city of Khamis Mushait. 136) of the parameters, to analyze the data used the (SPSS) program, where the stability coefficient was (0.907) for the questionnaire as a whole, and the study reached many results, the most important of which are: It shows agreement that electronic games have a high degree in promoting aggressive behavior among early childhood students, where It also came with a high degree of approval, with an average of (4.55). The researcher came up with future proposals to reduce aggressive behavior among early childhood students, which are as follows:

Avoiding frustrating comparisons between children, followed by the mean, reducing the hours of child practice of electronic games, followed by the meaningful educational dialogue between the teacher and the violent child. In the light of these results, the research recommends the necessity of activating the role of early childhood teachers in guiding students to reduce aggressive behavior by directing the child to practice positive behavioral alternatives during stress, as well as activating the role of school activities, activating the role of the family, and constantly communicating with them.

. **Keywords**: Electronic games, Aggressive Behaviour

مقدمة:

تعتبر التقنية مهمة كونها تُستخدم بجميع مجالات الحياة خاصة العملية، فعندما نتأمل روتين حياتنا اليومية ونحاول أن نحصي أدوات التقنية، عندها سندرك أهمية التقنية في حياتنا، مثل: استخدامنا للسيارات، والحاسوب، والإنترنت، والتلفون، والتلفاز، والآلات الكهربائية وغيرها الكثير. غيرت تكنولوجيا المعلومات العالم بشكل إيجابي في آخر عقد من الزمن، لأنَّ هذا المجال ينمو بوتيرة سريعة جدًا، وهذا ما لوحظ خلال السنوات الماضية، ومن المتوقع أن يظلَّ نموه مُستمرًا في المستقبل.

فهناك صلة ورابطة قوية بين سلوكيات الطفل والتي يطبق بها أسلوب تربية الآباء وبين تأثير العوامل الخارجية ، من مدرسة وأصدقاء ومعلمين والجديد التكنولوجيا الحديثة بكل فروعها فمن الممكن ان تطغي التكنولوجيا على كل ما تعلمه الابن من ضبط وربط في أسرته ، ومن الجائز أيضا ان تطغى هذه الوسائل التكنولوجية وتسيطر على تفكير الطفل فتمحو ما تربى عليه وتضيف تأثيرات سلبية جديدة ،ولأننا في عالم تغزو فيه التكنولوجيا بسرعة فائقة حيث نجد ان التقنيات الحديثة والتطورات المختلفة في عالم التكنلوجيا والتقنية يتضح تأثيره على حياتنا اليومية بشكل إيجابي او سلبي.(هنداوي،2021) .

وهنا ربط العلماء بين الاستخدام المفرط للتقنية وحالة تقلبات المزاج، وفي المقابل ربطوا بين الاستخدام المعتدل للتكنولوجيا وقدرته على تنمية عدد من المهارات المعرفية والاجتماعية ، ولا ننس ان الاستخدام المفرط للتقنية قد يتسبب في تكسير الروابط العاطفية بين الآباء وأطفالهم بالإضافة إلى تناقص ساعات النوم لديهم، والعكس صحيح، الأطفال الذين استخدموا التقنية والتكنلوجيا من بين 3 إلى 4 ساعات في اليوم كانوا أكثر عرضة بنسبة 50% للوقوع في سلوكيات خطيره مثل السلوك العدواني واللجوء الى العنف.(جبريل ،2020)

من أسوأ ما خلفته التقنية من آثار سلبية هي التبعية بين الأفراد فكلما زادت منظومة الأفراد الذين يعتمدون على الأجهزة اللوحية كلما تحول الشخص إلى آلة لا تعمل إلا بوجود جهاز الكمبيوتر. نقص العمالة البشرية وذلك بسبب زيادة الآلات والأجهزة التي تعمل باستخدام الكمبيوتر .(خيري،2022)

كان هناك قدر لا بأس به من الأبحاث العلمية لفهم تأثير ألعاب الفيديو والمحمول على تنمية الأطفال، إن هناك الكثير من الألعاب التي تأتي في جميع الأشكال، بعضها يمكن أن تكون ألعاب مسلية ومريحة، في حين أن البعض الآخر يمكن أن يكون ألعاب ذكاء وتحدي وألعاب تعليمية، وهناك أيضاً البعض القائم على القتال والعنف. لذلك يجب العلم بأن ليست كل الألعاب جيدة للأطفال، وحتى الألعاب الجيدة قد تختلف آثارها من كونها مفيدة إلى التحول إلى الإدمان.(منصور،2022) .

فتعتبر المدرسة هي البيت الثاني للطالب؛ حيث المعلمات والمربيات يقومون بتربية الطفل حتى مرحلة النضوج العقلي، ومرحلةُ التربية والتعليم مِن أهمِّ المراحل التي تتولى تشكيل شخصية الولد والبنت من سنِّ الطفولة إلى سن المراهقة؛ حيث يتدرج الطالب في مراحل التعليم، وتترسب في هذه المراحل عناصر شخصيته. (الاسماعيل،2015).

فالمعلمه هو قدوة لطالباتها ولا يقتصر دورها فقط على الشرح داخل الفصل. ولكن دور المعلمه أشمل وأوسع من ذلك. تطورت العملية التعليمية عبر العصور المختلفة، ولم يعد دور المعلمه يقتصر فقط على توصيل المعلومات إلى الطالبه. دور المعلمه الآن يشمل مساعدة الطالبات وتوجيههم في الاتجاه الصحيح. بالإضافة إلى أن الطالبات يحتاجون إلى التوجيه في أمور حياتهم أيضًا وليس فقط في الأمور التعليمية. (عبد الحميد،2021)

ومن هنا جاءت فكرة البحث انطلاقاً من تأثير التقنيات على حياتنا اليومية وخاصة على أطفالنا ومنها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي على سلوكياتهم في ظل انتشارها السريع ودور معلمات طلاب مرحلة الطفولة المبكرة في الحد من تأثيرها السلبي على سلوكياتهم ، وهكذا فإن دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال العدوانية ودور المعلمات في الحد من تأثيرها موضوع جدير بالاهتمام والدراسة، كما أن هناك حاجة في المجتمع السعودي لمثل هذه الدراسة التي تُعنى بأطفال المرحلة المبكرة لتبصيرهم بآثار الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في المرحلة المبكرة وتوعيتهم بمخاطرها .

مشكلة البحث:

إن العلاقات التي تتشكل بين الطفل وعالم الألعاب الذي يحويه هي التي يتشكّل ضمنها سلوكه، فالإنسان عندما يوجد في وسط ما يتمثله على نحو رمزي، فالمكان والزمان والعلاقات والأشياء ومتغيرات الوجود، تؤثر في وعي الإنسان ، وفي منظومة عقله الباطن على نحو رمزي، وتتحول إلى طاقة برمجة داخلية، تشترط سلوك الإنسان وتربطه بطابع من الحتمية والرمزي .أي أن الطفل يتمثّل المحيط الذي يلعب فيه ويتصرف من خلاله فعادة ما تحدث هذه اللعب ضغطا على الطفل، لأن اغلبها ينتهي بمنطق الربح أو الخسارة. والإنسان ميال بطبعه إلى الربح والكسب، وكل لعبة مقيدة بوقت زمنى لا يجب تجاوزه. إن ضغط الوقت وحب الانتصار والفوز في اللعبة. اذ تتيح بيئة الألعاب الالكترونية أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية مما أسهم في انعكاس ذلك في سلوكهم، كما أن استخدام شخصيات الكترونية بعيدة عن الوقع – وإن كانت تنمي خيال الطفل – فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع.(صبري،2018)

فتعد مرحلة رياض الأطفال ذات خصوصية عالية في حياة الطفل في المؤسسات التربوية جميعها في العالم، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها (الأخلاقي، والديني، والانفعالي، والاجتماعي، واللغوي، والجسمي، والصحي، والعقلي، والمعرفي، والجمالي) ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الأطفال وحقوقهم، ووضع المناهج التي تراعي هذه الحاجات والقدرات بهدف توفير فرص للتطور ولدعم الجوانب الإنمائية عند الطفل .

وهناك علاقة وثيقة بين اللعب ومنهاج رياض الأطفال فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضرورات الحياة، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ بل انه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية.(ريان،2022)

وقد أجريت العديد من الدراسات والبحوث حول اثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة بشكل عام والأطفال بشكل خاص ، كالدراسة التي أجرتها (أبو عبيد) (2022) وأوضحت

فيها ان التوتر والاضطراب الذي يولد لدى الطفل بسبب هذه الألعاب هو الذي سيؤثر على سلوكه تدريجيا. ومن هنا يأتي مصطلح صناعة العنف ونثبت بذلك صحة الفرضية التي انطلقنا منها والتي تقول بأن هذه الألعاب تخلق في سلوك الطفل العنف، و تؤثر سلبا على سلوكه وقد أجابت قرابة 77°/° من الأمهات بنعم على سؤال: هل تغير سلوك ابنك مع هذه الألعاب؟ تحدث هذه الألعاب التشنج والاضطراب عند الطفل وفي بعض الأحيان يصدر أصواتا تشبه الصراخ، وحركات عنيفة كالركل واللطم، تفاعلا مع بعض الألعاب. وقد أحصينا 23 طفلا تحدث فيهم هذه الألعاب التشنج، و 21 طفلا يقومون بحركات عنيفة، لما سألنا "كيف أصبح سلوك ابنك مع هذه الألعاب؟ إن التعود على مشاهد القتل والعنف والصراخ في عالم الألعاب الالكترونية خاصة منها ألعاب المصارعة (مصارعة حرة)، أو سباق السيارات وما فيها من مشاهد التحطم والحوادث، وتجعل الطفل يتعود على تلك المشاهد وتصبح في نظره عادية فيستبطنها ويمارسها في محيطه العائلي والمدرسي فتؤثر على علاقاته وعلى مردوده الدراسي وقد لمسنا في إجابات الأمهات وعيا بالانعكاسات الخطيرة لتلك الألعاب على الطفل.

كما يُحذر العديد من المختصين في هذا الجانب من التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة ملفتة بين الشباب الأطفال لفترات طويلة يومياً دون شعور أو إدراك منهم أو من أسرهم ، وتأثيرها وانعكاساتها على سلوكياتهم وخطورة ذلك على المدى البعيد.

وفي هذا الشأن أوضح أستاذ الإعلام والاتصال بجامعة الملك عبدالعزيز الدكتور حسان بن عمر بصفر ، أن هناك عِدة دراسات أكاديمية وصفية ونوعية عن ظاهرة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات ونمو الطفل والمراهق ، استنتجت ولاحظت تضاعف معدلات انتشار الألعاب الإلكترونية بين المراهقين والأطفال بشكل واضح وصريح في السنوات الأخيرة.

وأفاد الدكتور بصفر أن بعض الباحثين لاحظوا وجود تأثيرات سلبية على سلوك الطفل والمراهق من حيث انعكاس أساليب العنف والسلوكيات السلبية التي لا تنتمي إلى قيمنا الإسلامية العظيمة ، كما قال المحمادي " في منتصف العام 2018 م ، صنفت منظمة الصحة العالمية (who) اضطراب الألعاب الإلكترونية في التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11)، ووفقا لمنظمة الصحة العالمية يعرف اضطراب الألعاب الإلكترونية بأنه نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو

التي تتميز بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب ، كما أنها تعطي أولوية للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى، ودراسة (دلال) التي أوضحت فيها العلاقة بين زيادة السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية والتي تعزى لأثر ممارسة الألعاب الالكترونية .(الشهري،2020). ومن هنا جاءت الحاجة إلى دراسة الألعاب الإلكترونية وجميع محاورها وأثرها على غرس السلوك العدواني للطالبات في مرحلة الطفولة المبكرة وما هو دور المعلمات في الحد من انتشاره.

أسئلة البحث:

1–ما درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في غرس السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟

2–ما درجة السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟

3–هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعزى لمتغيرات الدراسة (الخبرة– المؤهل)؟

4–ما مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة؟

أهداف البحث:هدف البحث الى محاولة التعرف على:

1–واقع دور الألعاب الإلكترونية في غرس السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة.

2- درجة السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر لمعلمات.

3–درجة الفروق بين أراء عينة الدراسة حول ممارسة الألعاب الإلكترونية وفقاً لمتغيرات الدراسة.

4–مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة.

أهمية البحث : الأهمية النظرية :

-أنها تناولت موضوع في غاية الأهمية وله مخاطر كبيرة وهو الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة .

-المجتمع بحاجه للتوعية بأخطار الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (في مرحلة الطفولة المبكرة) في ظل انتشار هذه الألعاب الالكترونية .

-تسليط الضوء على مشكلة مهمه يعاني منها أولياء أمور الأطفال في المرحلة المبكرة وهي تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال العدواني .

الأهمية التطبيقية :

-قد تفيد نتائج البحث الحالي في برنامج رياض الأطفال اليومي واجراء توصيات بخصوص مخاطرة هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال .

-فتح الأبواب أمام الباحثين في دراسة أثر وخطورة الألعاب الالكترونية وخاصة العنيفة منها وكيفية الحد من انتشارها .

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: اقتصرت الحدود الموضوعية للدراسة الحالية في دور الألعاب الإلكترونية في غرس السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المبكرة وطرق علاجه من وجهة نظر المعلمات

الحدود المكانية : اقتصرت الحدود المكانية على مدارس الطفولة المبكرة بمدينة خميس مشيط في المملكة العربية السعودية

الحدود الزمانية : اقتصر تطبيق الدراسة خلال الفصل الثاني 1444هـ -2023م

الحدود البشرية :معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في مدينة خميس مشيط.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية عرّف أبو غزالة (2019) الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطُرق متنوعة.

وعرفها الببلاوي(1984) أنها ألعاب العصر أو الحديث الإلكترونية والتي تمثل تطوراً من تطورات التكنلوجيا السمعي والبصري والتي تعتمد على الأبعاد الثلاثية لإحداث واقعية في اللعب من قبل المستخدم.

وتعرف الألعاب الإلكترونية اجرائياً:هي عبارة عن أجهزه تكنولوجية يستعملها أطفال المرحلة المبكرة من أجل تحقيق التسلية ويمتد أثرها عليهم وعلى عائلاتهم سواءً بالإيجاب او السلب.

السلوك العدواني:يرى رأفت (2000) أن السلوك العدواني مقصود يستهدف إلحاق الضرر أو الأذى بالغير، وقد ينتج عن العدوان أذى يصيب إنساناً أو حيواناً كما قد ينتج عنه تحطيم للأشياء أو الممتلكات ، ويكون الدافع وراء العدوان دافعاً ذاتياً، يظهر السلوك العدواني غالباً لدى جم يع الأطفال وبدرجات متفاوتة.

التعريف الاجرائي للسلوك العدواني :السلوك الذي يؤدي إلى إلحاق الأذى للأطفال الآخرين بالفعل والكلام والجانب السلبي لذلك هو إلحاق الأذى بالطفل نفسه.

الإطار النظري للبحث:

أولاً: الألعاب الإلكترونية Video Games:

فوائد الألعاب الإلكترونية :

مساعدة الأطفال على التعلم فتساعد بعض ألعاب الفيديو الأطفال على التعلم، وخاصة الأطفال في العمر التحضيري للذهاب إلى المدرسة، بالإضافة الى ان هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تحسّن القدرات العقلية، وزيادة المهارات الفكرية والإبداع، من خلال تحفيز التفكير، مثل: ألعاب الألغاز، أو الألعاب التي تعرض مشكلة، أو حدثاً ما، وتتطلب إجراء اتصالات منطقية، وربط الأحداث المختلفة ببعضها البعض للوصول إلى الحل و تحسين القدرة على اتخاذ القرارات :**(صلاح،2018)**

نشأة الألعاب الإلكترونية:

مرت الألعاب الإلكترونية بعدة مراحل :

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ "و"حرب الفضاء "التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة .(فلاق،2009)

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (edition jeux des) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان man-Pac "التي اخترعت في اليابان "لمؤسسة "نامكو Namco،"واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور "و"سينكلير"و"أمستراد ،"وفي عام 1986أتاري أس تي "الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية.(قودير،2012).

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية تقدم قيماً للمواطنة كما أن الألعاب الالكترونية تحول العالم إلى قرية عالمية حقيقية حيث تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود وتسهم في التفاعل والتواصل وفي تنمية ثقافة الحوار وقبول الآخر، وتساهم في تعليم الأطفال مهارات القراءة والكتابة والحساب وتساعدهم في التعبير عن مشاعرهم ،وتسهم في منح الأطفال الفقراء الكثير من الفرص لتنمية مهاراته التي يحتاجها للنجاح كما أن الألعاب الإلكترونية تكسب الطفل العديد من المهارات الأكاديمية والعقلية ومنها مهارة البحث عن المعلومات ومهارة الكتابة ومهارات اكتساب اللغات الأجنبية ومهارات التفكير الناقد .(الهدلق،2013).

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

بالرغم من الأهمية التربوية والمميزات التي تميز الألعاب الإلكترونية إلا ان لها سلبيات تنجم عن طول مدة اللعب أو الافراط فيه ،لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال تحتوي على مضامين سلبية تؤثر فيهم ، فإيجابيات الألعاب الإلكترونية لا يمكن ان تحجب عنا سلبياتها ومنها : الألعاب الإلكترونية تعمل على تدمير قدرات العقل حيث أن لها تأثير على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل وهي قدرة التذكر وقدرة الانتباه والتركيز ،حيث أن لها سبب في خمول العقل وليست حافز لتنمية الذكاء، والاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي الى تصلب الرقبة والآم حادة في الذراعين والعمود الفقري، الوجه السلبي للألعاب الإلكترونية يتمثل أساساً في خطورة ما تتناوله من موضوعات مثل العنف وتجاهل الآخر وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الأشخاص وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم (صالح،2017).

أنواع الألعاب الإلكترونية :

تتعدد أنواع الألعاب الإلكترونية بين الفردية ومنها الجماعية، وصنفت كالآتي:

1- ألعاب المحاكاة: هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع .

2- ألعاب الاستراتيجية: حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية "التفكير" إلى أربع أنواع وهي :ألعاب المغامرة والتفكير: تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

3-**ألعاب الحركة:** تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات (صوالحة ،2015).

العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الأطفال:

1.المشاكل الصحية: يؤدي اللعب بكثرة في العاب الفيديو الى جعل الطفل قليل الحركة وتحويله الى الخمول، وقد يؤذي عيونه حال قضاء وقت طويل مقال الشاشة.

2. مشاكل في الدراسة وقلة التركيز: تفضل الالعاب الإلكترونية على اي شيء اخر يدفع بالطفل الى عدم الالتفات للعمل المدرسي وواجباته المدرسية.

3- التعرف علي قيم خاطئة: تحتوي العديد من العاب الفيديو على عنف مفرط والفاظ نابية وعنصرية ، وفي هذه الاعمار عاجتا ما يكون دماغ الطفل في حالة تطور ولا يستطيع التمييز بين الصواب والخطأ.

4. السلوك العدواني: يمكن أن يؤدي المحتوى العنيف في العاب الفيديو والاشباع الفوري الذي تقدمه الى جعل الاطفال غير صبورين وعدوانيين في سلوكهم عندما يفشلون فغي أن تسير الاشياء كما هو مخطط لها، أو يتم وضع قيوم عليها فتظهر الافكار العدوانية وتؤثر عليه وزعلى محيطه.(خليفي ومزيان،2019)

ثانياً: السلوك العدواني:

مفهوم السلوك: هو الاستجابة الكلية التي يبديها كائن حي إزاء موقف يواجهه.

مفهوم العدوان: في الموسوعة النفسية العدوانية هي مجموعة العمليات النفسية التي يمكن ان تتحقق في سلوك حيواني أو انساني، وهي تتميز بنشاطات تهدف الى التدمير، الحط الإهانة والاكراه. (الزغبي،2003).

حسب **(فرويد)** العدوان هو ردة فعل من احباط وتعويق للدوافع الحيوية التي غالباً ما تسعى الى الاشباع وتحقيق الرضا والسرور والابتعاد عن المواقف المؤلمة .(Lagrande,1972).

العدوان والعنف:(Agressivite-Violence)

يختلف العدوان عن العنف من حيث أن العنف يمثل أقصى درجة في السلوك العدواني فالعنف يصدر عن العدوان ولا يوجد عنف بدون شعور مسبق بالعدوان والعنف بالإضافة الى هذا يعتبر أحد الوسائل للتعبير عن العدوان فالعنف سلوك لا يمكن التنبؤ ببدايته ونهايته ودوافعه المتعددة.(أوزي،2000)

السلوك العدواني: هو السلوك الذي يعتدي به تلاميذ المرحلة الأساسية على ذواتهم أو على زملائهم او مدرسيهم داخل المؤسسات التعليمية بهدف ايذائهم سواء بدنياً أو نفسياً وسواء تم بطريقة مباشرة أو غير مباشرة .(الغندوري،2015)

أسباب السلوك العدواني:

1-العوامل الوراثية والصحية :

تعد الوراثة أحد العوامل المسببة للعدوان وتؤكد ذلك الدراسات التي أجريت على التوائم و التي وجدت أن الاتفاق في السلوك العدواني بين التوائم المتماثلة أكثر من التوائم غير المتماثلة، كما أن شذوذ الصبغيات الوراثية قد يؤثر في ظهور السلوك العدواني بالإضافة إلى اضطراب وظيفة الدماغ مثل وجود خلل في الجهاز العصبي، كما أن بعض العوامل الصحية قد تؤثر على العدوان لدى الأطفال.(الدحلان،2003)

2-العوامل البيئية :

هي من بين أهم العوامل التي تؤثر على ظهور السلوك العدواني ، حيث أن تغير بيئة الطفل قد يؤثر على ظهور مثل هذه السلوكيات كانتقال الطفل بين البيت والروضة،) كما قد أسفرت نتائج البحوث والدراسات على أن استخدام أساليب خاطئة أثناء التعامل مع الطفل كالمغالاة في اللوم ، ونقده نقدا عنيفا في الوقت الذي يحتاج بشدة إلى التقدير والتشجيع. (مختار،1999).

3-العوامل الشخصية:

قد تكون هناك سمات شخصية تؤدي إلى تنمية العدوان و خاصة بين الأطفال الذين هم في سن الذهاب إلى المدرسة. فقد تحدث مشاكل سلوكية في سن المدرسة، حيث أن بعض الأطفال قد يعانون من سلوكيات اندفاعية ،أو نقص الانتباه أو فرط النشاط .(محمد،2008).

-أشكال السلوك العدواني:

بمكن تصنيف السلوك العدواني إلى أشكال مختلفة أهمها:

1-من ناحية السواء: أ- العدوان الحميد (السوي): وتشمل الأفعال العدوانية التي تعتبر مقبولة كالدفاع عن النفس والدفاع عن الممتلكات وغير ذلك .

ب-العدوان المرضي الهدام: وضع هذا التصنيف كل من إيريك فروم وفرويد وهو العدوان الذي لا يحقق هدفا ولا يحمي مصلحة، أو بالأحرى العدوان للعدوان.**(يوسف،2005).**

2-حسب الأسلوب: أ. العدوان الجسدي: ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو الآخرون ويهدف الشعر ومن أمثلته: الضرب، الدفع، الركل، العض .

ب. العدوان اللفظي: ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب، ومن أمثلته الشتم، السخرية والتهديد . (يحيي،2000).

3-حسب وجهة الاستقبال: إما عدوان مباشر نحو الشخص باستخدام القوة الجسدية او اللفظية أو عدوان غير مباشر: بتضمن الاعتداء على شخص بديل، وعدم توجيهه نحو الشخص الذي تسبب في غضب المعتدي.**(يحيي،2000).**

ثالثاً: دور معلمات الطفولة المبكرة في الحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب مرحلة الطفولة المبكرة العدواني وعلاجه.

يمكن لمعلمة مرحلة الطفولة المبكرة الحد من العدوانية عند الأطفال من خلال:

-عدم مقارنة الطفل بغيره وعدم تعييره بذنب ارتكابه أو خطأ وقع فيه أو تأخره الدراسي أو غير ذلك، واختلاط الطفل مع أقرانه في مثل سنه يفيد كثير في علاج أو تفادي العدوانية والتنفيس عن الرغبات المكبوتة بإخراجها بصورة لائقة اجتماعياً وأدبياً.(فهمي،2004).

-يجب أن لا تمنح الأطفال الحرية المطلقة فقد يستعملونها بالعنف والعدوانية .

-احاطة الطفل بالرعاية والعطف والاهتمام والامن والحنان .

-اعتذار الطفل المعتدي الى الطفل المعتدى عليه .

-توجيه الأطفال بان يلعبوا العاب تعاونية تشجعهم على العمل الجماعي

وهناك اقتراحات وأساليب تهدف الى ضبط السلوك العدواني وهي:

-**التعزيز التفاضلي:** ويشمل على تعزيز السلوكيات الاجتماعية المرغوب فيها وتجاهل السلوكيات الغير مرغوب فيها /وقد أوضحت الدراسات إمكانية تعديل السلوك العدواني من خلال اجراء التعزيز التفاضلي ففي دراسة قام بها براون واليوات استطاعوا تقليل العدوانية اللفظية والجسدية لدى مجموعة من الأطفال في الحضانة من خلال اتباع المعلمين لهذا الاجراء.

-أسلوب العزل وثمن الاستجابة :

العزل: ان نظرية العزل التي تقع خلف اجراء العزل هي أن العزل يتيح للأطفال فرصة للتحكم في سلوكهم واختيار الوقت الملائم للرجوع الى المجموعة .(مليكه،2013).

-التوجيه والنظام والعقاب :

ان النظام والعقاب ليسا مترادفين غالباً يستخدم أعضاء المجتمع المعلمون كلمة نظام عندما يقصدون العقاب المصمم لتعزيز الطاعة .والتوجيه معناه ليس العقاب وانما هو مساعدة الأطفال على التعليم ولابد على المعلمات ان يضعوا في الاعتبار الطرق لتوجيه سلوكيات الأطفال ومساعدتهم على اتباع النظام .(الخليدي،1997).

الدراسات السابقة والتعقيب عليها :

دراسة مريم قودير ، (2011) هدفت إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في الجزائر ،تكونت عينة الدراسة من 200طفل جزائري يتراوح أعمارهم من 7–12 عاماً ، والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في الجزائر. واستخدمت المنهج الوصفي المسحي ، وتوصلت الدراسة الى أن الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها، وان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكيات الأطفال فهي تعمل بتخطيط على زرع السلوك العنيف في شخصية الطفل .

دراسة أميرة ،(2016م)هدفت الى معرفة أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من خلال اجراء الدراسة الميدانية على عينة من أولياء الأمور بالجزائر واعتمدت المنهج المسحي من خلال جمع البيانات في استمارة الاستبيان .وتوصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج أهمها أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً عبر الهواتف الذكية من وجهة نظر أولياء الأمور وأن اغلب الطلاب يفضلون ألعاب المغامرة من وجهة نظر أولياء الأمور .

دراسة أماني خميس ، (2018) هدفت الى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي ،وتم اعداد استبانة لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية في

مدينة الجبيل وتم تطبيقها على عينه مكونة من 200 ولي أمر طالب اختيروا بطريقة عشوائية من مدارس حراء الجزيرة ، وتوصلت الباحثة الى عدة نتائج أهمها ان هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل : السعي للفوز ، التحدي ،حب الاستطلاع .

دراسة مهرية ، (2020م) هدفت الدراسة الى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر أولياء الأمور وعينة الدراسة كانت مكونة من (120) عائلة بالجزائر وكانت أبرز النتائج ان التلاميذ الذين يقدمون باستمرار على الهواتف الذكية لأولياء الأمور كان بهدف التسلية والفراغ وهذا يؤثر على بشكل سلبي على تحصيلهم الدراسي .

دراسة عبد الله القرني ، (2021م) هدفت الى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالعدائية والتعرف على الفروق في العدائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس والمراحل الدراسية واختلاف نوع اللعبة .وقد قامت الدراسة على عينه مكونه من (1349) طالب من مدارس المتوسطة والثانوية بجده ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطي ، وأشارت النتائج الى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور أو مرتفعي الممارسة . لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية بالإضافة الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية لصالح لعبة ببجي .

دراسة (Khalil, Alim, Muzammil, Nasir, ul Hassa and Mahmood,2019)

هدفت الدراسة الى تقييم تأثير ألعاب الفيديو العنيفة بين المراهقين في سن المدرسة. أجريت دراسة على عينة عشوائية مكونة من 400 مراهق تم اختيارهم من أربع مدارس متوسطة مختارة للغة الإنجليزية في مدينة بشمال الهند. وقد اظهرت النتائج: 83.75% من المشاركين يلعبون ألعاب الفيديو بينما يفضل 3/1 ممارسة الألعاب العنيفة. 72.24% من أولياء الأمور لم يراقبوا محتوى ألعاب الفيديو الخاصة بأطفالهم. أصبح كل من الأولاد (58.56%) والفتيات (17.12%) عدوانيين أثناء تدخل الوالدين أثناء لعب ألعاب الفيديو العنيفة. كان معظم الذكور

(62.07%) على استعداد لتطبيق أعمال ألعاب الفيديو العنيفة في الحياة الواقعية. أظهر حوالي 63.21% من الذكور الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة أداءً أكاديميًا ضعيفًا مقارنة بالفتيات (33.33%). واوصت الدراسة بضرورة إطلاع المراهقين وأولياء أمورهم على التأثير السلبي للعب المفرط لألعاب الفيديو على الصحة والوظيفة النفسية والاجتماعية

دراسة (Al-Harbi ، 2019) هدفت الى التعرف على علاقة ألعاب الفيديو بالعدوانيةسلوك طلاب المدارس المتوسطة في المملكة العربية السعودية وتكونت عينة الدراسة من(500) طالب وطالبة في محافظة القريات بالمملكة العربية السعودية. استخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطي. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى استخدام ألعاب الفيديو بين طلاب المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية كان متوسطاً. ومستوى السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية كان متوسطاًأيضاً. وجود علاقة موجبة معنوية عند مستوى ($\alpha \geq 0.05$) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلاب المدارس المتوسطة في المملكة العربية السعودية. وان هناك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين معاملات الارتباط للذكور والإناث لصالح الذكور.وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح طلاب الصف الثاني والثالث. واوصت الدراسة بتقليل الوقت الذي يقضيه الأطفال في اللعب ألعاب الفيديو، بحيث لا تزيد عن ساعتين في اليوم

دراسة , Ozdamli, and Uzunboylu, 2012) (Demirok

استهدفت فحص العلاقة بين الوقت الذي يقضيه الطلاب في ممارسة ألعاب الكمبيوتر، وعنف اللعبة، والغضب الذي أبلغ عنه الطلاب في شمال قبرص.طبقت الدراسة استبانة على 400 مشارك تتراوح أعمارهم بين 15 و18 عامًا أظهرت النتائج أن معظم الطلاب (43%) يلعبون ألعاب الكمبيوتر 3–4 أيام في الأسبوع، ويلعب العديد منهم (31.5%) كل يوم. وقد وجد أن الطلاب الذين لعبوا ألعاب الكمبيوتر لمدة 2–3 ساعات يوميًا سجلوا درجات أعلى في التعبير عن الغضب من أولئك الذين لعبوا لمدة أقل من نصف ساعة يوميًا. وقد تبين أن هؤلاء الشباب الذين فضلوا ممارسة ألعاب الحركة والمغامرة والقتال والألعاب الإستراتيجية وصلوا لمستويات أعلى من الغضب مقارنة بأولئك الذين لعبوا أنواعًا أخرى من ألعاب الكمبيوتر.

دراسة Luca Milani(2019) Elena Camisasca, , and Paola Di Blasio , هدفت الى التحقق مما إذا كان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبطًا بمشاكل العدوان لدى عينة من الأطفال الإيطاليين. تم إجراء أربعة استبيانات على 346 طفلاً تتراوح أعمارهم بين 7 و14 عامًا، ملتحقين بالمدارس الابتدائية والثانوية في شمال إيطاليا. وكانت المتغيرات التي تم قياسها هي النزعة الخارجية، وجودة العلاقات الشخصية، والعدوان، وجودة استراتيجيات المواجهة، والضغط الأبوي. أظهر المشاركون الذين فضلوا الألعاب العنيفة درجات أعلى في النزعة الخارجية والعدوان. وارتبط استخدام ألعاب الفيديو العنيفة والعمر بمستويات أعلى من العدوان، واستراتيجيات التكيف، والاستهلاك الأسبوعي المعتاد لألعاب الفيديو للمشاركين. تؤكد بياناتنا دور ألعاب الفيديو العنيفة كعوامل خطر لمشاكل السلوك العدواني والتخارج في مرحلة الطفولة والمراهقة المبكرة

دراسة Rong Shao and Yunqiang Wang(2019) هدفت الى تقييم تأثير التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على عدوان المراهقين: فحص تاثير الوساطة المعتدل للمعتقدات ، وأظهرت النتائج أن هناك علاقة إيجابية كبيرة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وعدوانية المراهقين. كان للمعتقدات المعيارية حول العدوان تأثير وساطة على التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وعدوانية المراهقين، في حين ساهمت البيئة الأسرية في الجزء الأول من عملية الوساطة. بالنسبة للأفراد الذين يتمتعون ببيئة عائلية جيدة، كان للتعرض لألعاب الفيديو العنيفة تأثير مباشر فقط على العدوانية؛ ومع ذلك، بالنسبة لأولئك الذين يعانون من بيئة عائلية سيئة، كان له تأثيرات مباشرة وغير مباشرة تتوسطها المعتقدات المعيارية حول العدوان.

دراسة دار خان (2020)سعت إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية ودورها في السلوك العنيف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات.وتم استخدام المنهج الوصفي، وتم بناء استبانة وتم تطبيقها على عينة من المعلمين والمعلمات بلغ حجمها (100). وبعد تطبيق الاستبانة وتحليلها إحصائيا توصلت الدراسة إلى أن هناك دور واضح للألعاب الإلكترونية في تعزيز قيم العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وفي ضوء هذه النتيجة وضع الباحث مجموعة من التوصيات والمقترحات

التعقيب عليها :

أوجه التشابه بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة :

أولا : من خلال اطلاع الباحثة على الدراسات السابقة فقد وجدت جوانب تشابه مع دراستها الحالية :

- تشابهت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في استخدام المنهج العلمي فقدت تشابهت في استخدام المنهج الوصفي.
- تشابهت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في استخدام أداة الدراسة وهي الاستبانة .
- تشابهت الدراسة الحالية مع دراسة خميس(2018)، ودراسة القرني(2021)، والتي تهدف الى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات العدائية كما تشابهت مع جميع الدراسات الأجنبية السابق عرضها .

ودراسة مهرية (2020م)، التي هدفت الى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر أولياء الأمور .

ودراسة أخرى لأميرة (2016م)هدفت إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكتروني عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في الجزائر.

أوجه الاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة :

- الدراسة الحالية تهدف الى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة واختلفت مع ما تهدف اليه دراسة مريم(2011) ،ودراسة مهرية (2020)، التي هدفت الى التعرف على العوامل التي دفعت الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية ، و الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ.
- عينة الدراسة الحالية معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة خميس مشيط في المملكة العربية السعودية ،بينما دراسة مريم (2011) عينة من الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة ،ودراسة القرني (2021)عينة من المراهقين ،ودراسة مهرية(2020) عينة من العائلات

في الجزائر ، ودراسة خميس(2018) عينة من أولياء أمور طلاب المرحلة الابتدائية ،ودراسة أميره (2016)،عينه من أولياء الأمور في الجزائر .

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة :

- تحديد مشكلة الدراسة وأسئلتها وأهدافها .
- الإطار النظري .
- الاستفادة من الأساليب الإحصائية المستخدمة.

أوجه التفرد بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة :

انفردت الدراسة الحالية أنها بحثت في دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة في مدينة خميس مشيط في المملكة العربية السعودية ،فتناولت مدى اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني ومنها :العنف وزيادة الانفعالات وتعزيز سلوك التمرد لدى الأطفال.

إجراءات الدراسة الميدانية وتطبيقها

منهج البحث : اعتمد البحث على المنهج الوصفى المسحى ،ويعرف البحث المسحي على انه ذلك النوع من البحوث الذي يتم بواسطته استجواب جميع أفراد مجتمع البحث أو عينه كبيرة منهم وذلك بهدف وصف الظاهرة المدروسة من حيث طبيعتها ودرجة وجودها فقط دون ان يتجاوز ذلك الى دراسة العلاقة أو استنتاج الأسباب.(العساف ،1995)

مجتمع البحث :تكون مجتمع البحث من(442) من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في مدينة خميس مشيط خلال الفصل الدراسي الثاني (1444هـ- 2023)

عينة البحث : بلغت العينة الفعلية للبحث والتي حصلت عليها الباحثة (108) من معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة خميس مشيط ، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية الطبقية من خلال التطبيق الإلكتروني لأداة البحث ،وذلك من خلال توزيع أفراد عينة البحث حسب متغيرات الدراسة :

أدوات البحث: تم بناء أداة الاستبانة بصورتها الأولية معتمدة على مشكلة الدراسة وذلك من خلال الإطار النظري السابق والدراسات السابقة ،واستخراج صدق المحتوى والصدق

الظاهري ثم إجراء التعديلات اللازمة الموصي بها في هذا المجال ،ليتم إعداد الاستبانة بشكلها النهائي.

الأساليب الإحصائية :تم الاعتماد على الأساليب الإحصائية التي تتناسب مع منهج البحث وفروضه وطبيعة توزيع درجات أفراد عينة البحث وتحقق أهدافه.

وفيما يلي وصف لخصائص عينة البحث تبعا للمتغيرات الديموغرافية:

خصائص عينة الدراسة:

1-المؤهل التعليمي:

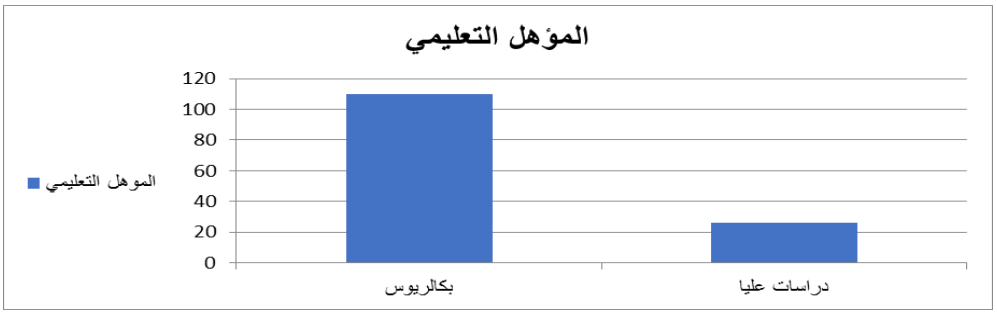
جدول(1)توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المؤهل التعليمي

	التكرار	النسبة
بكالوريوس	110	80.9
دراسات عليا	26	19.1
المجموع	136	100

* SPSS V.25المصدر من اعداد الباحثة باستخدام برنامج

يوضح الجدول السابق توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير المؤهل التعليمي ، وقد اتضح أن (81%) من عينة الدراسة مؤهلهم التعليمي بكالوريوس ، وان (19%) من عينة الدراسة مؤهلهم دراسات عليا.

شكل(1) توزيع عينة الدراسة من حيث المؤهل التعليمي



يوضح الشكل السابق توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير المؤهل الدراسي

2- سنوات الخبرة:

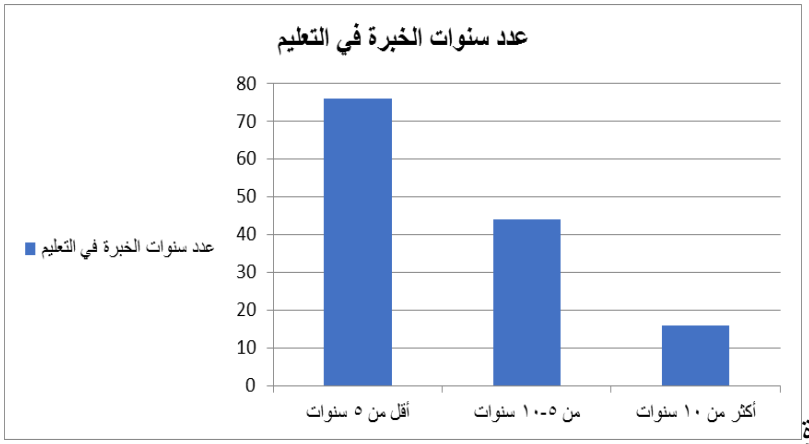
جدول(2) توزيع أفراد عينة الدراسة تبعا لمتغير سنوات الخبرة

	التكرار	النسبة
أقل من 5 سنوات	76	55.9
من 5–10 سنوات	44	32.4
أكثر من 10 سنوات	16	11.8
المجموع	136	100

* المصدر من اعداد الباحثة باستخدام برنامج SPSS V.25

يوضح الجدول السابق توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير عدد سنوات الخبرة ،وقد اتضح أن (56%) من عينة الدراسة ذوى خبرة اقل من 5 سنوات أي أكثرمن نصف عينة الدراسة ، ثم يليهم ذوى الخبرة المتوسطة من 5–10 بنسبة (32%) ،واقل نسبة لذوى الخبرة العليا أكثر من 10 سنوات بنسبة. (12%)

شكل(2) توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير سنوات الخبرة



يوضح الشكل السابق توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير عدد سنوات الخبرة

3–نوع التعليم

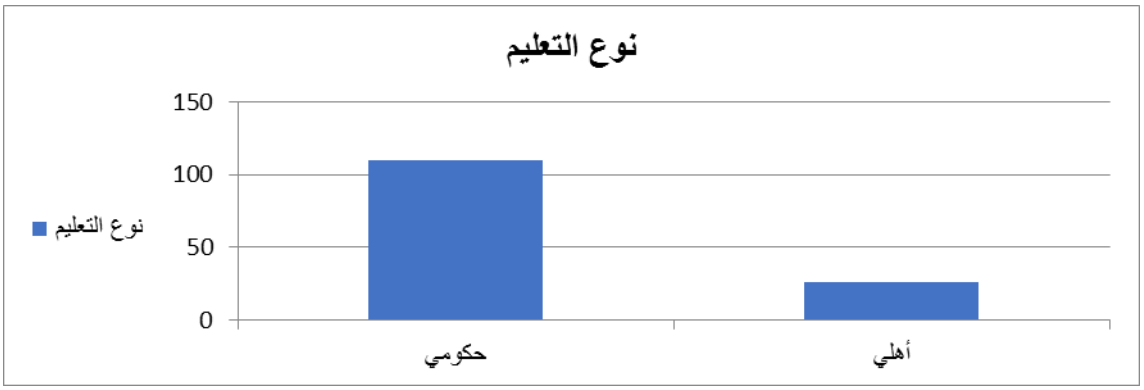
جدول(3)توزيع أفراد عينة الدراسة حسب نوع التعليم

* SPSS V.25المصدر من اعداد الباحثة باستخدام برنامج

	التكرار	النسبة
حكومي	110	80.9
أهلي	26	19.1
المجموع	136	100

يوضح الجدول السابق توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير نوع التعليم ،وقد اتضح أن حوالى (81%) من عينة الدراسة ألتحقن بتعليم الحكومي ، وان (19%) من عينة الدراسة التحقن بالمدارس الأهلي.

شكل(3) توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير نوع التعليم



يوضح الشكل السابق توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير نوع التعليم

أداة الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة والاجابة عن تساؤلاتها تم تصميم استبيان وفق مقياس ليكرت الخماسى استنادا للأدب البحثي في مجال التربية ، حيث تكونت من قسمين: الأول يعنى بالبيانات الأولية لعينة الدراسة ، والقسم الثاني من ثلاث محاور وهما:

-1إسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات. وبلغ عدد العبارات (13) عبارة.

-2درجة السلوك العدواني السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وبلغ عدد العبارات (13)عبارة.

-3مقترحات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة المبكرة، وبلغ عدد العبارات (12)عبارة.

الصدق الظاهري للأداة:

بعد بناء الأداة ولغرض التأكد من الصدق الظاهري لها تم عرضها على مجموعة من المتخصصين في التربية في الجامعات السعودية (جامعة الملك خالد)، وكذلك بعض خبراء التطوير المهني بوزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية ، وبلغ عدد المحكمين (9) محكم وطلب منهم إبداء الرأي حول عبارات الاستبانة من حيث ارتباطها بالمجال ووضوحها للمستجيب ، وسلامة صياغتها

.اللغوية ، وقد تم تعديل الاستبانة وفق ملاحظات المحكمين

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب ثبات الأداة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ ويوضح الجدول(7) قيمة معامل الثبات لكل محور من محاور الاستبانة والاستبانة ككل.

جدول(4) قيمة معامل ثبات الفا كرونباخ

المحاور	عدد العبارات	معامل الثبات
المحور الاول : مدى اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.	**13**	**0.809**
المحور الثاني : درجة السلوك العدواني السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.	**13**	**0.880**
المحور الثالث : مقترحات معلمات الطفولة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة؟	**12**	**0.735**
الاستبانة	**38**	**0.907**

* SPSS V.25المصدر من اعداد الباحثة باستخدام برنامج

وقد اظهرت نتائج الاختبار أن هناك تجانس بين بنود المتغيرات كلما اقتربت قيمة الفا كرنباخ من الواحد الصحيح وهى قيمة حيدة للثبات والثقة والاعتمادية مما يدل على مقياس الدقة بأنها0.736,0.907 تراوحت قيمة معامل الفا بين : بانها قادرة على اعطاء نفس النتائج مره اخري ،حيث يعتبر معامل الثبات كافيا ومقبولا حينما يصل الى 60% فأكثر فى البحوث الاجتماعية ، ونلاحظ ان جميع محاور الدراسة جاء معامل الثبات لها أعلى من 70% واكثر مما يدل على تمتعها بمعامل ثبات جيد جدا.

نتائج الدراسة الميدانية وتفسيرها:

السؤال الاول للدراسة ما درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟ للإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للمحور الأول للدراسة ، وهو ما درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وكذلك كل عبارة من عبارات المحور في هذه الدراسة.

جدول(5) يبين اراء افراد عينة الدراسة حول درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة .

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاسهام	الترتيب
1.	إسهام الألعاب الإلكترونية في تحريض الأطفال على العنف.	4.76	0.52	كبيرة جدا	1
2.	إسهام الألعاب الإلكترونية في تشويش التركيز لدى الأطفال.	4.68	0.47	كبيرة جدا	3
3.	إسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة عدوانية الأطفال	4.59	0.55	كبيرة جدا	5
4.	تعتمد الألعاب الإلكترونية على فكرة ارتكاب الجريمة.	4.25	0.88	كبيرة جدا	13
5.	الألعاب الإلكترونية العنيفة تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين.	4.46	0.9	كبيرة جدا	11
6.	إسهام الألعاب الإلكترونية في النفور الاجتماعي للطفل.	4.57	0.5	كبيرة جدا	6

7.	إسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز سلوك التمرد لدى الأطفال.	4.62	0.52	كبيرة جدا	4
8.	إسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة انفعالات الطفل.	4.69	0.49	كبيرة جدا	2
9.	لا يفضل الأطفال الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية الاختلاط بالآخرين ويفضلون اللعب على الحاسوب.	4.57	0.7	كبيرة جدا	7
10.	لا يستجيب الطفل لتوجيهات المعلمة في الروضة.	4.37	0.71	كبيرة جدا	12
11.	إسهام الألعاب الإلكترونية في اكتساب الطفل للسلوكيات المنافية للآداب.	4.53	0.58	كبيرة جدا	9
12.	يتصرف الطفل بعدوانية في الروضة.	4.57	0.74	كبيرة جدا	8
13.	الاحظ على الطفل في الروضة ممارسة العنف مع أصدقائه.	4.5	0.82	كبيرة جدا	10
0.364,الانحراف المعياري للمحور الاول=4.55 المتوسط العام للمحور الاول=					

يتضح من جدول (5) أن المتوسط العام للمحور الأول" درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات " هو (4.55)مما يعنى طبقاً لمقياس لكرات الخماسي أن الاتجاه العام للمحور هو الموافقة بشدة من قبل عينة الدراسة وهن المعلمات على درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة و أعلى عبارة من حيث المتوسط هي العبارة (1) وهي عبارة" إسهام الألعاب الإلكترونية في تحريض الأطفال على العنف " تليها عبارة (8) " إسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة انفعالات الطفل " ثم تليها عبارة (6) " إسهام الألعاب الإلكترونية في تشويش التركيز لدى الأطفال " "ثم تليها من حيث المتوسط عبارة "(7) إسهام الألعاب الإلكترونية في تحريض الأطفال على العنف"، كانت اقل عبارة من حيث المتوسط هي العبارة (4) و" هي عبارة" تعتمد الألعاب الإلكترونية على فكرة ارتكاب الجريمة وكانت الاجابة على السؤال الاول من خلال حساب الاحصاءات الوصفية للمحور الاول وكانت كالتالي: درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات هي كالتالي:

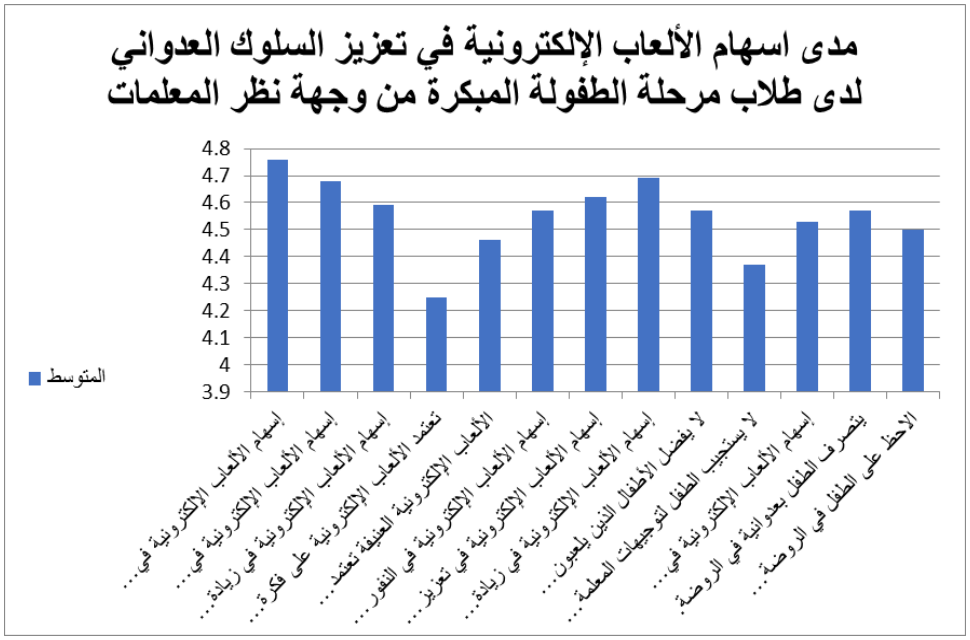
1.إسهام الألعاب الإلكترونية في تحريض الأطفال على العنف ثم يليها من حيث المتوسط

2.إسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة انفعالات الطفل ثم يليها من حيث المتوسط

3.إسهام الألعاب الإلكترونية في تشويش التركيز لدى الأطفال ثم تليها من حيث المتوسط

4.إسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز سلوك التمرد لدى الأطفال

شكل (4) لمدى اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.



وقد اتفقت هذه الدراسة مع دراسة مريم قودير، (2011) ان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكيات الأطفال فهي تعمل بتخطيط على زرع السلوك العنيف في شخصية الطفل واتفقت ايضا مع دراسة عبدالله القرني، (2021) حيث أشارت النتائج الى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور أو مرتفعي الممارسة ويفسر ما سبق ارتباط وتأثير الألعاب الإلكترونية على تعزيز درجة السلوك العدواني لدى الأطفال بشكل عام وأطفال الطفولة المبكرة بشكل خاص

السؤال الثاني للدراسة ما درجة السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات وللإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للمحور الثاني للدراسة ، وهو درجة السلوك العدواني

الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وكذلك كل عبارة من عبارات المحور فى هذه الدراسة.

جدول(6) درجة السلوك العدواني السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة التوافر	الترتيب
1	يصرخ الطفل لأتفه سبب.	4.68	0.5	كبيره جدا	1
2	يسيطر الطفل على دور زملاءه في اللعب؟	4.35	0.56	كبيره جدا	6
3	يستلقي الطفل على الأرض ويصرخ؟	4.44	0.81	كبيره جدا	3
4	يشتم الطفل أصدقائه عند اللعب؟	4.41	0.65	كبيره جدا	4
5	يتشاجر مع الآخرين بدون سبب؟	4.28	0.77	كبيره جدا	9
6	يقوم بتكسير ممتلكات الروضة؟	4.1	0.95	كبيرة	13
7	يعتدي على زملاءه بالضرب؟	4.51	0.63	كبيره جدا	2
8	يقوم الطفل بشتم المعلمة؟	4.16	0.97	كبيرة	12
9	يستولي الطفل على ممتلكات زملاءه؟	4.34	0.74	كبيره جدا	7
10	يثر المشاكل داخل الفصل الدراسي؟	4.32	0.72	كبيره جدا	8
11	يخربش على طاولة الأركان التعليمية؟	4.18	0.93	كبيرة	11
12	يعرقل الطفل زملاءه عند اللعب؟	4.41	0.71	كبيره جدا	5
13	يرمي الكراسي في الأرض عند الغضب.	4.26	0.98	كبيره جدا	10
0.498,الانحراف المعياري للمحور الاول=4.34 المتوسط العام للمحور الثانى=					

* SPSS V.25المصدر من اعداد الباحثة باستخدام برنامج

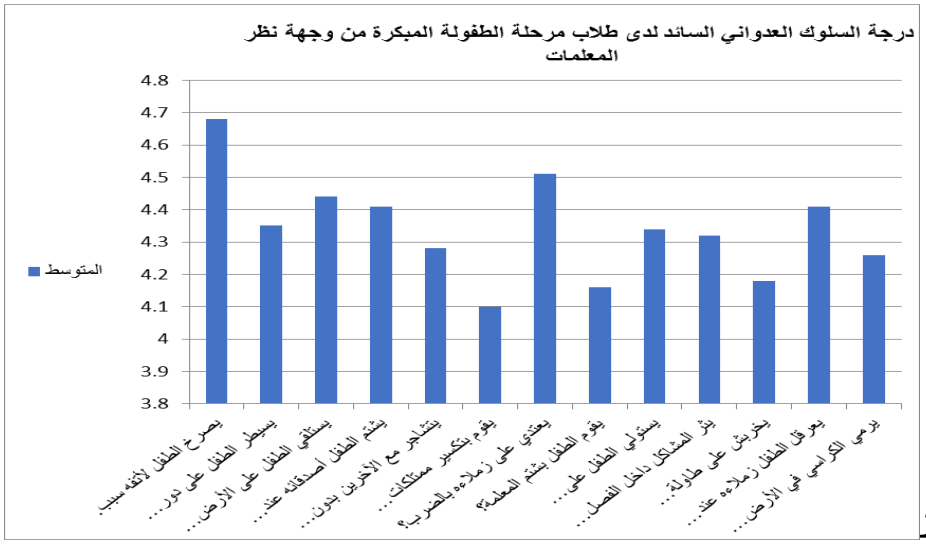
يتضح من الجدول السابق ان: يتضح من جدول (6) أن المتوسط العام للمحور الثاني" ما درجة السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات " مما يعنى طبقا لمقياس لكرات الخماسي أن الاتجاه العام للمحور هو الموافقة بشدة من قبل عينة الدراسة وهن المعلمات ، (4.34) هو أعلى درجة السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات أعلى عبارة من حيث المتوسط هي العبارة (1) وهي عبارة " يصرخ الطفل لأتفه سبب "تليها عبارة (7) " يعتدي على زملاءه بالضرب " ثم تليها عبارة (3) " يستلقي الطفل على

الأرض ويصرخ " ثم تليها من حيث المتوسط عبارة (4)" يشتم الطفل أصدقائه عند اللعب"، كانت اقل عبارة من حيث المتوسط هي العبارة (4) و"هي عبارة" يقوم بتكسير ممتلكات الروضة وكانت الاجابة على السؤال الثاني من خلال حساب الاحصاءات الوصفية للمحور الثاني وكانت كالتالي:

ما درجة السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات:

1. يصرخ الطفل لأتفه سبب ثم يليها من حيث المتوسط
2. يعتدي على زملاءه بالضرب ثم يليها من حيث المتوسط
3. يستلقي الطفل على الأرض ويصرخ ثم تليها من حيث المتوسط
4. يشتم الطفل أصدقائه عند اللعب

شكل (5)رسم بياني لدرجة السلوك العدواني السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.



المتوسط :

التفسير :قد اتفقت هذه الدراسة مع دراسة عبد الله القرني (2021) وقد توصلت هذه الدراسة الى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالعدائية لدى المرهقين وأشارت النتائج الى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعدائية باختلاف الجنس لصالح الذكور أو مرتفعي

الممارسة مما يفسر تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لأطفال الطفولة المبكرة واستمرار هذا التأثير حتى الكبر والوصول الى سن المراهقة .

السؤال الثالث للدارسة: ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية لممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعزى لخبرة المعلمات ؟

وللإجابة على هذا السؤال تم اجراء الاختبارات الاحصائية لحساب الفروق وتم استخدام الاختبارات الامعلمية لحساب الفروق نظرا لان البيانات قادمه من استبيان وهى بيانات رتبيه فيتم استخدام الاختبارات الامعلميه لحساب الفروق لعدم توافر شروط استخدام الاختبارات المعلمية والاختبار المستخدم هو اختبار كروسكال ويليز للفروق بين أكثر من مجموعتين

اختبار كروسكال ويليز لمعرفة الفروق الاحصائية في متوسط رتب استجابة عينة البحث حول درجة ممارسة الالعاب تعزى لخبرة المعلومات وتم تطبيق اختبار كروسكال ويليز لمعرفة الفرق في متوسط رتب استجابة عينة الدراسة حول درجة ممارسة الالعاب تعزى لخبرة المعلومات ويوضح جدول رقم (7) النتائج

جدول(7) نتائج اختبار كروسكال ويليز لدراسة الفرق حول درجة ممارسة الالعاب تعزى لخبرة المعلومات

	عدد سنوات الخبرة	حجم العينة	متوسطالرتب	قيمة كروسكال ويلز	مستوى الدلاله	الدلالة
درجة ممارسة الالعاب	أقل من 5 سنوات	76	63.08	14.966	0.001	دال
	من 5-10 سنوات	44	64.91			
	أكثر من 10 سنوات	16	104.13			
	المجموع	136				

* SPSS V.25المصدر من اعداد الباحثة باستخدام برنامج

اظهرت النتائج وجود فروق دال احصائيا فى استجابات عينة الدراسة وهن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة حول درجة ممارسة الالعاب تعزى لخبرتهن حيث بلغت(0.05) وهى اقل من P=0.001 ,وقيمة مستوى الدلالة ، 14.966 قيمة كروسكال ويلز مما يعنى وجود فروق ذات دلاله احصائيا حول درجة ممارسة الالعاب تعزى لخبرتهن حيث أعلهن من حيث متوسط الرتب هما اصحاب الخبرة العليا أكثر من 10 سنوات ثم ذوى الخبرة المتوسطة واقل متوسط

رتب لأصحاب الخبرة المنخفضة مما يدل على أنه كلما ذادت خبرة المعلمات كلما فطن لأعراض ممارسة الالعاب الالكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى اطفال مرحلة الطفولة المبكرة

السؤال الرابع للدارسة: ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية لممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعزى لمؤهل المعلمات ؟ وللإجابة على هذا السؤال تم اجراء الاختبارات الاحصائية لحساب الفروق وتم استخدام الاختبارات الامعلمية لحساب الفروق نظرا لان البيانات قادمه من استبيان وهى بيانات رتبيه فيتم استخدام الاختبارات الامعلميه لحساب الفروق لعدم توافر شروط استخدام الاختبارات المعلمية، تم تطبيق اختبار مان وتيني لمعرفة الفروق في متوسط رتب استجابة عينة البحث حول درجة ممارسة الالعاب تعزى للمتغير المؤهل العلمي ويوضح جدول رقم (8) النتائج

جدول(8) نتائج اختبارمان وتيني لدراسة الفرق حول درجة ممارسة الالعاب يعزى لمتغير المؤهل التعليمي

	المؤهل	حجم العينه	متوسط الرتب	قيمةZ	مستوى الدلاله	الدلاله
درجة ممارسة الالعاب	بكالوريوس	110	69.35		0.602	غير دالة
	دراسات عليا	26	64.88	-0.522		
	المجموع	136				

اظهرت النتائج عدم وجود فروق دال احصائيا في استجابات عينة الدراسة حول درجة ممارسة الالعاب يعزى لمتغير المؤهل التعليمية حيث بلغت القيمة

z=−0.083 وقيمة مستوى الدلالة P=0.934 وهى اعلى من (0.05)

مما يعنى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية حول ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعزى لمؤهل المعلمات.

السؤال الخامس للدراسة ما مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة؟ للإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للمحور الثالث للدراسة ، مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة

في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة ،وكذلك كل عبارة من عبارات المحور فى هذه الدراسة.

جدول(9) مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة

م	العبارة	المتوسط	الانحـــــــراف المعياري	درجة التوافر	الترتيب
1	تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال.	4.82	0.38	كبيرة جدا	1
2	اختلاط الطفل بأقرانه لتفادي العدوانية.	4.53	0.53	كبيرة جدا	10
3	الهدوء والتسامح في مواجهة عدوانية الطفل.	4.37	0.82	كبيرة جدا	12
4	حرمـان الطفـل مـن بعـض الامتيـازات عنـد اسـتمرار عدوانيته.	4.51	0.61	كبيرة جدا	11
5	الحوار التربوي الهادف بين المعلمة والطفل العنيف.	4.75	0.47	كبيرة جدا	3
6	تقليل ساعات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية.	4.78	0.42	كبيرة جدا	2
7	تنظيم أوقات الطفل لدعم استقراره النفسي.	4.65	0.51	كبيرة جدا	8
8	توجيه الطفل لممارسة البدائل السلوكية الإيجابية أثناء الانفعال	4.66	0.47	كبيرة جدا	6
9	مساعدتهم على اتباع النظام والقوانين.	4.74	0.44	كبيرة جدا	4
10	مكافأة سلوكياتهم الجيدة.	4.69	0.52	كبيرة جدا	7
11	حث الأطفال على التعاون والمشاركة الجماعية.	4.71	0.46	كبيرة جدا	5
12	تحذير الطفل لفظياً عند اعتدائه على زميله.	4.63	0.66	كبيرة جدا	9
	0.272,الانحراف المعياري للمحور الاول=4.65 المتوسط العام للمحور الثانى=				

يتضـح مـن جـدول (9) أن المتوسـط العـام للمحـور الثالـث" مقترحـات معلمـات طـلاب المرحلـة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة مما يعني طبقاً لمقياس لكرات الخماسي ان الاتجاه العام للمحور هو الموافقة بشدة

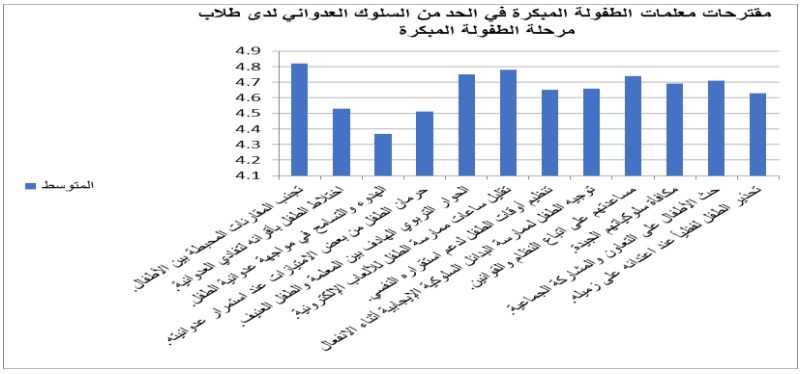
من (4.34) من قبل عينة الدراسة على مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة" تقليل ساعات ممارسة " تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال وأعلى عبارة من حيث المتوسط ثم عبارة (6)

المتوسط هي العبارة (1) "تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال " " تقليل ساعات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية "

ثم تليها عبارة (5) " الحوار التربوي الهادف بين المعلمة والطفل العنيف " ثم تليها من حيث المتوسط عبارة (9)" مساعدتهم على اتباع النظام والقوانين "، كانت اقل عبارة من حيث المتوسط هي العبارة (3) و"هي عبارة" الهدوء والتسامح في مواجهة عدوانية الطفل وكانت الإجابة على السؤال الخامس من خلال حساب الإحصاءات الوصفية للمحور الثالث وكانت كالتالي :

مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة

1. تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال ثم يليها من حيث المتوسط
2. تقليل ساعات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ثم يليها من حيث المتوسط
3. الحوار التربوي الهادف بين المعلمة والطفل العنيف ثم تليها من حيث المتوسط
4. مساعدتهم على اتباع النظام والقوانين



شكل(6) رسم بياني لمقترحات معلمات الطفولة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة

أهم نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة الحالية الى عدد من النتائج يمكن عرضها على النحو التالي:

لألعاب الإلكترونية درجة مرتفعة في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة حيث انها تسهم في تحريض الأطفال على العنف ثم يليها من حيث المتوسط إسهام الألعاب الإلكترونية في زيادة انفعالات الطفل ثم يليها من حيث المتوسط إسهام الألعاب الإلكترونية في تشويش التركيز لدى الأطفال ثم تليها من حيث المتوسط إسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز سلوك التمرد لدى الأطفال

وان المتوسط العام للمحور الأول" درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات " هو4.55 مما يعنى طبقاً لمقياس لكرات الخماسي ان الاتجاه العام للمحور هو الموافقة بشدة من قبل عينة الدراسة وهن المعلمات على درجة اسهام الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات

ثانيا لألعاب الإلكترونية تأثير على السلوك العدواني السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات حيث لحظن المعلمات ارتفاع هذا السلوك كالتالي:

يصرخ الطفل لأتفه سبب ثم يليها من حيث المتوسط يعتدي على زملاءه بالضرب ثم يليها من حيث المتوسط يستلقي الطفل على الأرض ويصرخ ثم تليها من حيث المتوسط يشتم الطفل أصدقائه عند اللعب وان المتوسط العام للمحور الثاني السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات " هو 4.36 مما يعنى طبقاً لمقياس لكرات الخماسي ان الاتجاه العام للمحور هو الموافقة بشدة من قبل عينة الدراسة على السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الإلكترونية السائد لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات

ثالثا اظهرت النتائج وجود فروق دال احصائيا في استجابات عينة الدراسة وهن معلمات مرحلة الطفولة المبكرة حول درجة ممارسة الالعاب تعزى لخبرتهن حيث بلغت اعلاهن من حيث متوسط الرتب هما أصحاب الخبرة العليا أكثر من 10 سنوات ثم

ذوى الخبرة المتوسطة وأقل متوسط رتب لأصحاب الخبرة المنخفضة مما يدل على انه كلما ذادت خبرة المعلمات كلما فطن لأعراض ممارسة الالعاب الالكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى اطفال مرحلة الطفولة المبكرة

رابعا اظهرت النتائج عدم وجود فروق دال احصائيا في استجابات عينة الدراسة حول ممارسة الالعاب الالكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى اطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمؤهل المعلمات .

خامسا مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة؟ مقترحات معلمات طلاب المرحلة المبكرة في الحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة

1.تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال ثم يليها من حيث المتوسط

2.تقليل ساعات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ثم يليها من حيث المتوسط

3.الحوار التربوي الهادف بين المعلمة والطفل العنيف ثم يليها من حيث المتوسط

4.مساعدتهم على اتباع النظام والقوانين

التوصيات:

في ضوء ما أسفرت عنه النتائج توصي الدراسة بما يلي: تفعيل دور معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في توجيه الطلاب للحد من السلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الطفولة المبكرة من خلال :

1.تجنب المقارنات المحبطة بين الأطفال

2.تقليل ساعات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية

3.الحوار التربوي الهادف بين المعلمة والطفل العنيف

4.مساعدتهم على اتباع النظام والقوانين

5.حث الأطفال على التعاون والمشاركة الجماعية

6.توجيه الطفل لممارسة البدائل السلوكية الإيجابية أثناء الانفعال.

7.تفعيل دور الأنشطة المدرسية وتفعيل دور الأسرة والتواصل باستمرار معهم .

المراجع :

1.أبو غزالة، إبراهيم. (2019). تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية. موقع موضوع. تم
2.الاسترجاع من https://mawdoo3.com
3.الاسماعيل، عبدالله. (2015) أهمية دور المدرسة في التربية. موقع الألوكة .تم الاسترجاع من https://www.alukah.net/social/0/8681
4.العساف، صالح. (1995). مدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. الرياض: مكتبة العبيكان.
5.البيلاوي، سعيد. (1984). ألعاب الأطفال والمراهقين. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
6.الحشاش، دلال. (2008). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بمدينة الكويت. الأردن: جامعة عمان العربية.
7.الخليدي، عبدالمجيد. (1997). الأمراض النفسية والعقلية والاضطرابات السلوكية عند الأطفال. دار الفكر العربي.
8.الخليفي، محمد، مزيان، محمد. (2019). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية .مجلة التنمية البشرية، المجلد (11).3.
9.الزغبي، حمد. (2003). مشكلات الأطفال النفسية والسلوكية والدراسية (أسبابها وعلاجها). سوريا: دار الفكر.
10.الشهري، علي(2020) الألعاب الالكترونية دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع. موقع وكالة الأنباء السعودية. تم الاسترجاع من https://www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?newsid=2131035
11.الصالح، تهاني عبدالقادر.(2012). درجة مظاهر وأسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظات شمال الضفه الغربية وطرق علاجها من وجهة نظر المعلمين.
12.الغندوري، سناء. (2015). السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الأساسية داخل المؤسسات التعليمية المغربية .المجلة الدولية التربوية المتخصصة.(1).4.

13.الهدلق، عبدالعزيز.(2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مصر: جامعة عين شمس كلية التربية.

14.أوزي ،أحمد.(2000). المراهق والعلاقات المدرسية.(ط. 2). المغرب: مطبعة النجاح الجديدة.

15.أبوعبيد، ساميه. (2021). الألعاب الإلكترونية وصناعة العنف لدى الأطفال .مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية 1(3). تم الاسترجاع من https://www.hnjournal.net/3-1-20/

16.جبريل، ليلى.(2020). الآثار الإيجابية والسلبية للتكنولوجيا. موقع ملزمتي. تم الاسترجاع من https://www.mlzamty.com/positive-negative-effects-technology/

17.خميس، أماني. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية. مصر: جامعة حلوان.

18.خيري، آيه. (2021). أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ما بين الإيجابية والسلبية للتكنلوجيا. موقع ملزمتي. تم الاسترجاع من https://dailymedicalinfo.com/view

19.دحلان، أحمد.(2003).العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزه.(رسالة ماجستير).فلسطين: كلية التربية بالجامعة الإسلامية.

20.ريان، أحمد. (2018). أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال. موقع موضوع. تم الاسترجاع من https://mawdoo3.com

21.صلاح، رزان. (2018). فوائد الألعاب الالكترونية. موقع موضوع. تم الاسترجاع من https://mawdoo3.com/

22.صوالحة، محمد أحمد. (٢٠١٤).علم نفس اللعب. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

23.عاطف، صبري.(2018). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني. موقع دنيا الوطن. تم الاسترجاع من https://pulpit.alwatanvoice.com/content/print/478035.html

24.عبدالحميد، رندا.(2021). دور المعلم في العملية التعليمية. موقع مقال. تم الاسترجاع من https://mqaall.com/research-teachers-role-educational-process/

25.فلاق، أحمد.(2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو. رسالة دكتوراه منشورة .الجزائر: كلية العلوم والسياسة والإعلام.

26.فهمي، عاطف. (2004). معلمة الروضة. دار المسيرة.

27.قودير، مريم.(2011). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال (ماجستير منشورة). جامعة الجزائر.

28.محمد، عبدالله. (2008). تعليم الأطفال والمراهقين ذوي الاضطرابات السلوكية الأسباب وطرق العلاج، الأردن: دار الفكر.

29.مشري، أميرة. (2016). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري (ماجستير منشورة). جامعة الجزائر.

30.منصور، أسماء. (2022). دور تكنلوجيا التعليم ووسائلها في توجيه المتعلم العصري. موقع مقال .تم الاسترجاع من https://mqaall.com/role-educational-technology-means-guiding-modern-learner/

31.هنداوي، خيريه. (2021).تأثير التكنولوجيا على تربية الطفل. موقع سيدتي. تم الاسترجاع من https://www.sayidaty.net/node

32.وفيق صفوت مختار، مشكلات الأطفال السلوكية الأسباب وطرق العلاج. القاهرة: دار العلم والثقافة، القاهرة.

33.يحيى، خولة. (2000). الاضطرابات السلوكية والانفعالية. الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر.

34.يوسف، عدنان.(2005) . المراهقة في علم النفس (ط.1). دار شغف.

المراجع الأجنبية

-Encyclopedie,(1972). La Rousse N 2,paris.

-Al- Al-Harbi, Khansaa Mohammed(2019) RELATIONSHIP TO THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF INTERMEDIATE SCHOOL STUDENTS

IN SAUDI ARABIA,Islamic center Dakar British Journal of Education Vol.7, No.2, pp.1-18, February 2019 ___Published by European Centre for Research Training and Development UK (www.eajournals.org)

-Demirok, Mukaddes , Ozdamli, Fezile , and Uzunboylu, Huseyin (2012) The Relationship of Computer Games and Reported Anger in Young People, Journal of Psychologists and Counsellors in Schools,Volume 22, Issue 1 https://doi.org/10.1017/jgc.2012.4

▪-Dar kan,Suzan (2020)Electronic games and their role in violent behavior among primary school students from the viewpoint of male and female teachers ,***Journal of The Iraqi University***, ***2020, Volume 46, Issue 2***, *Pages 373-382*

Khalil,Salman, Sultana,Farheen, Alim,Farzana, Muzammil,Khursheed, Nasir,Nazim ul Hassan,Atiq and Mahmood, Syed Esam (2019) Impact of Playing Violent Video Games Among School Going Children Indian Journal of Community Health 31(03):331-337 ,DOI:10.47203/IJCH.2019.v31i03.007

-Luca Milani, Elena Camisasca, , and Paola Di Blasio(2019)Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study, https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244015599428 https://doi.org/10.1177/2158244015599428

-Rong Shao and Yunqiang Wang(2019)The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect, Front Psychol. 2019; 10: 384.Published online 2019 Feb 21. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00384