الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

جامعة أكلي محند أولحاج – البويرة –
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira -

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية
قسم علم الاجتماع

شهـادة مشـاركـة

تتشرف عميدة كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية و رئيسة الملتقى الدولي حول **الطفل ومشكلاته**

في ظل التغيرات الاجتماعية المنعقد يومي **05-06** مارس **2018** بجامعة آكلي محند أولحاج بالبويرة

بمنح هذه الشهادة للطالب(ة):عتيقة بابش- جامعة المسيلة-

نظير مشاركته (ها) في الملتقى بمداخلة تحت عنوان: سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من (03 إلى 06) سنوات من وجهة نظر الأمهات دراسة ميدانية بمدينة المسيلة.

رئيسة الملتقى

رئيس الملتقى
الملتقى الدولي نفساني فاطمة

جامعة البويرة
كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

عميدة الكلية

عميد كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية بالنيابة

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة البويرة

جامعة أكلي محند أولحاج –البويرة-

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم الاجتماع

الملتقى الدولي حول : الطفل ومشكلاته في ظل التغيرات الاجتماعية

يومي 05- 06 مارس 2018.

الاسم واللقب : الأستاذة يمينة بوبعاية – الأستاذة عتيقة بابش .

الرتبة : أستاذ مؤقت بجامعة محمد البشير الابراهيمي برج بوعريريج - أستاذ مؤقت بجامعة محمد بوضياف المسيلة .

الدرجة العلمية : طالبة دكتوراه علوم، علم النفس بجامعة الجزائر 2 – طالبة دكتوراه علوم، علوم التربية بجامعة محمد بوضياف بالمسيلة.

الجامعة الأصلية : جامعة محمد بوضياف – المسيلة –

البلد : الجزائر

رقم الهاتف : 0658748016 – 0666432496.

البريد الإلكتروني : atika.babeche@yahoo.fr – aminaboubaya@yahoo.fr

عنوان المداخلة : سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من (03 إلى 06) سنوات من وجهة نظر الأمهات

- دراسة ميدانية بمدينة المسيلة –

محور المداخلة : المحور الثاني (الطفل والمشكلات الاجتماعية وسبل الوقاية والعلاج). الإعلام والتكنولوجيا.

ملخص :

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على درجة سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة، وكذا درجة ظهور السلوك العدواني لدى عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من (03 إلى 06) سنوات بمدينة المسيلة، وكذا الكشف عن الفروق في درجة هذه الممارسة ودرجة ظهور السلوك العدواني لدى عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)، ومتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)، وكذلك فحص نوع العلاقة بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات، ولتحقيق هدف الدراسة تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي، كما تم اختيار عينة لا احتمالية قصديه مقدارها (24) طفلا وطفلة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وقد تمثلت أدوات الدراسة في استبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لنداء سليم ابراهيم(2016) واستبيان ظهور السلوك العدواني لعلي سليمان وآخرون (2016) لجمع المعلومات، وقد تم التحقق من خصائصهما السيكومترية بعد تطبيقهما في البيئة المحلية على

عينة استطلاعية مقدارها (14) طفل ، وبعد تطبيق المقياس على العينة الأصلية تم استخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية للتأكد من صحة الفرضيات واختبارها، وفي الأخير تم التوصل إلى النتائج التالية:

1.درجة سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة جدا.

2 . درجة ظهور السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة جدا.

3 .لا توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى).

4.لا توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

5.لا توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)؟

6.لا توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

7. لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الالكترونية، سلبيات الألعاب الالكترونية العنيفة، السلوك العدواني، مرحلة الطفولة المبكرة.

Abstract:

The present study aimed at identifying the negative aspects of violent electronic games, as well as the degree of aggressive behavior in a sample of children from early childhood (03 to 06 years) in Msila. The differences in the degree of this practice and the degree of aggressive behavior in the study sample (Male and female), and the variable of the cultural level of the mother (illiterate, educated), as well as examining the type of relationship between the disadvantages of the practice of electronic games and the emergence of aggressive behavior in the sample of the study from the point of view of mothers. Selected (2016) and the questionnaire on the emergence of the aggressive behavior of Ali Suleiman and others (2016) to collect information. After applying the measure to the original sample, a set of statistical methods were used to confirm the validity of the hypotheses and test them. Finally, the following results were obtained:

1. The disadvantage of the practice of early childhood children of violent electronic games from the point of view of mothers is very high.

2. The degree of aggressive behavior of early childhood children from the mothers' point of view is very high.

There are no statistically significant differences in the disadvantages of violent electronic games among early childhood children due to the gender variable (male, female).

4. There are no statistically significant differences in the disadvantages of violent electronic games among early childhood children due to the variable cultural level of the mother (illiterate, educated).

5. There are no statistically significant differences in the appearance of aggressive behavior among study sample members due to the gender variable (male, female)?

6. There are no statistically significant differences in the appearance of aggressive behavior among the sample of the study due to the variable level of cultural mother (illiterate, educated).

7. There is no statistically significant relationship between the disadvantages of violent electronic games and the appearance of aggressive behavior in the study sample from the point of view of mothers.

Keywords: electronic games, cons of violent electronic games, aggressive behavior, childhood.

مقدمة :

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل العمرية، ذلك أن فئة الأطفال وما يملكون في هذه المرحلة من طاقات وإمكانيات ثروة وطنية يجب المحافظة عليها والعناية والاهتمام بها، بما يعود بالنفع والفائدة على الدول والمجتمعات لاحقا، وهذا ما جعل الجهات المسؤولة تحتضن هذه الفئة وتوفر لهم ما يلزم من إمكانيات من شأنها المساهمة والمساعدة في العناية بهم، صحيا واجتماعيا وعلميا وفكريا، والعمل على تنمية قدراتهم الإبداعية بهدف تزويد المجتمعات بالطاقات الخبيرة والمتجددة، فمثلا قامت بعض الدول بتبني هذه الفئات وعملت على تطويرها والعناية بها بحيث جعلتها فئة داعمة ومنتجة للمجتمع، وليست فئة مستهلكة فقط، وبالمقابل يشهد عالمنا المعاصر تقدم تكنولوجي يشمل كل نواحي الحياة، فلا يخلو شيء من حولنا إلا وقد دخلت التكنولوجيا في صناعته، ومن هذه المجالات مجال التسلية والترفيه للأطفال والشباب، فقد أصبح ذلك الترفيه صناعة بل وتطورت صناعتها إلى حد التنافس فيما بين الشركات العالمية للهيمنة على هذا السوق المشبع بكل أنواع وأساليب الترفيه والتسلية، وبفعل هذا التطور التكنولوجي الحاصل تغيرت هوايات الطفل واهتماماته فأصبح يقضي الساعات الطوال أمام الألعاب الالكترونية تاركا هواياته المفيدة في لعب الكرة واللهو مع أصدقائه، ما جعله عرضة لاختراق مضمون تلك الألعاب لعقله الباطن والتأثير في شخصيته وتكوينه النفسي والاجتماعي، فاللعبة الالكترونية ليست مجرد لعبة بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صناعو هذه الألعاب.

وبناءا على ما سبق ونظرا للانتشار الواسع للألعاب الالكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال، إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني وخاصة لدى مرحلة الطفولة المبكرة، وانطلاقا مما يوليه علماء النفس والمربين والباحثين في العلوم التربوية خلال هذه المرحلة، ودعما للحاجة في معرفة أثر الألعاب الالكترونية تم القيام بهذه الدراسة من أجل الكشف عن أثر سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

- **تحديد مشكلة الدراسة :**

تم تحديد مشكلة الدراسة في التساؤلات التالية :

1 . ما درجة سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة من وجهة نظر الأمهات؟

2 . ما درجة ظهور السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الأمهات؟

3 . هل توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)؟

4. هل توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)؟

5. هل توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)؟

6. هل توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)؟

7. هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات؟

- **أهمية الدراسة :**

تستمد هذه الدراسة أهميتها من خلال أهمية الموضوع الذي تتناوله وهو سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لديهم، وذلك بسبب الانتشار الكبير للألعاب الالكترونية وتذمر معظم الأمهات في الوقت الحالي من إقبال أطفالهن على الألعاب الالكترونية وخاصة العنيفة منها وتأثير ذلك على سلوكهم.

- **أهداف الدراسة :**

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية :

1 . التعرف على درجة كل من سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة المسيلة.

2. الكشف عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة في كل من سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور السلوك العدواني تبعا لمتغيري الجنس (ذكر، أنثى)، والمستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

3 . الكشف عن طبيعة العلاقة بين سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية وظهور السلوك العدواني لديهم من وجهة نظر الأمهات.

- **تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة :**

1 .**الألعاب الالكترونية العنيفة :** هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية (الشحروري، 2008)، والمقصود بها إجرائيا هي مجموعة الألعاب الالكترونية التي يلعب بها طفل مرحلة الطفولة المبكرة الذي يتراوح عمره بين (03 و06) سنوات والتي هي متوفرة على الأجهزة الالكترونية الموجودة بين أيديهم.

2. **سلبيات الألعاب الالكترونية :** هي عبارة عن الأضرار التي تسببها الألعاب الالكترونية للأطفال عند استخدامها بطريقة مفرطة، وغير سليمة (عوف، 2014)، وتعرف إجرائيا بأنها مجموعة السلبيات الناتجة عن لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية أي أنها الدرجة الكلية التي يحصل عليها الطفل جراء إجابة أمه على استبيان سلبيات الألعاب الالكترونية العنيفة المطبق في الدراسة الحالية

3. **السلوك العدواني :** يعرف **ستيوارت ساذر لاند** السلوك العدواني أنه : محاولة متعمدة لإلحاق الأذى الذات و الآخرين و إما يكون فطريا أو رد فعل للإحباط (مرتضى وديالا ، 2011:5)

ويعرف إجرائيا على أنه : هو الدرجة التي يحصل عليها الطفل من وجهة نظر الأم في بنود استبيان السلوك العدواني المطبق في الدراسة الحالية .

4 . **مرحلة الطفولة المبكرة**: يطلق على هذه المرحلة مرحلة ما قبل المدرسة وتضم الأطفال الذين يقل عمرهم عن 06 سنوات (الهوارنة، 2012)، ويقصد بها إجرائيا في هذه الدراسة الطفل الذي عمره يتراوح بين (05 و06) سنوات.

- **الدراسات السابقة :**

لإنجاز هذه الدراسة تم الاعتماد على مجموعة من الدراسات السابقة التي لها ارتباط بموضوع الدراسة بشكل أو بآخر، وهي كما يلي:

* **دراسة "عبد الرحمان سالم عبد الرحمان الغامدي" (2011):** هدفت الدراسة إلى التعرف على ألعاب الفيديو وتحديد التأثيرات السلبية لها على رسوم الأطفال، وقد توصلت الدراسة إلى وجود عدد كبير من رموز العنف والقتل والسرقة في رسوم الطفل الناتج عن ممارسته لألعاب الفيديو ذات المحتوى العنيف والذي لا يناسب أعمارهم ولا قدراتهم.

* **دراسة "مريم قويدر" (2012):** هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، وقد توصل هذا البحث إلى أن للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

* **دراسة "ماجد محمد الزيودي" (2015):** هدفت الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب بعدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري داخل الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب

دراسة علي سليمان الصوالحه و آخرون (2016): هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة و السلوك العدواني والاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أوليائهم في عمان ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة مكونة من محورين السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي ،تم تطبيقها على عينة قوامها 100 ولي أمر ، حيث توصل الباحثون إلى أنها توجد فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بظهور السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أوليائهم و عدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك الاجتماعي . من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

* **دراسة "نداء سليم إبراهيم إبراهيم" (2016):** هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء سلبيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية من (03 إلى 06) سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وقد اتفقت بدرجة كبيرة كل من المعلمات والأمهات على أن سلبيات الألعاب الالكترونية تتمثل في: إدمان

الأطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إضافة إلى تأثيرها السلبي على اللقاءات والجلسات العائلية.

*** دراسة "أماني عبد التواب صالح حسن" (2017):** هدفت هذه الدراسة إلى دراسة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وقد توصلت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة احصائيا تعزى لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائيا حسب متغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد لعينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي.

تعقيب على الدراسات السابقة : في ضوء ما تم استعراضه في الدراسات السابقة يمكن استخلاص أنها جاءت متنوعة في تناولها لمتغير الدراسة والذي هو ممارسة الألعاب الالكترونية حيث أنه تم ربط هذا الأخير بمتغيرات مختلفة، وبالرغم من ذلك تجدر الإشارة إلى أن هذه الدراسات كانت تسعى تقريبا إلى تحقيق هدف واحد والذي هو عبارة عن معرفة درجة سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية ومدى تأثير هذه الممارسة على سلوكهم، وكذا الفروق في هذا الاثر تبعا لمجموعة من المتغيرات والتي من بينها النوع ، كما قد اتفقت هذه الدراسات من حيث اختيارها للعينة حيث كانت تتمثل في مرحلة الطفولة، وقد اختلفت هذه الدراسات من حيث الأدوات المستخدمة، بيئة التناول و.... إلخ، وقد تم الاستفادة من الدراسات السابقة في بناء خلفية نظرية حول الموضوع مما مكن الباحثتين من صياغة مشكلة الدراسة وكذا تحديد الفرضيات، كما تم أيضا اعتماد نفس المحور المتعلق بسلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية في الاستبيان المطبق في دراسة "نداء سليم إبراهيم إبراهيم" (2016) كأداة لقياس هذه السلبيات في الدراسة الحالية، ... وأيضا الاستعانة بها في تفسير النتائج المتوصل إليها في الدراسة الحالية.

- **فرضيات الدراسة** :

1 . درجة سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة.

2 . درجة ظهور السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة.

3 . توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى).

4. توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

5. توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)؟

6. توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

7. توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات.

حدود الدراسة :

تمثلت حدود الدراسة الحالية في مايلي :

1 . **الحدود المكانية** : تم إجراء الدراسة الحالية بمدينة المسيلة.

2 . **الحدود الزمنية** : تم إجراء الدراسة الحالية في شقها التطبيقي خلال الفترة الممتدة بين: 18- 11- 2017 إلى 07 – 12- 2017.

3 . **الحدود البشرية** : تم إجراء الدراسة الحالية في شقها التطبيقي على مجموعة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة الذين تتراوح أعمارهم بين (03 و06) سنوات بمدينة المسيلة من الجنسين ومن مستوى ثقافي مختلف للأمهات.

مجتمع الدراسة :

تكون مجتمع الدراسة من جميع أطفال مرحلة الطفولة المبكرة اللذين تتراوح أعمارهم بين (03 و06) سنوات واللذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بمدينة المسيلة.

- **عينة الدراسة :**

أجريت الدراسة على عينة لا احتمالية قصدية قوامها 24 طفل أعمارهم من (03 إلى 06) سنوات بمدينة المسيلة واللذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة، تم اختيارهم عن طريق الصدفة، أي أنه تم اختيارهم بالطريقة المتيسرة.

الجدول رقم (01) يمثل عينة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة حسب الجنس

أطفال الفئة العمرية من (03 إلى 06)	عدد الأطفال	نسبة الأطفال
الذكور	13	%54.2
الإناث	11	45.8%
المجموع	24	100%

الجدول رقم (02) يمثل عينة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة حسب المستوى الثقافي للأم

أطفال الفئة العمرية من (03 إلى 06)	عدد الأطفال	نسبة الأطفال
أمية	09	37.5%
متعلمة	15	62.5%
المجموع	24	100%

- **منهج الدراسة :**

قد تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي في الدراسة الحالية.

- **أدوات الدراسة :**

لتحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على استبيانين الأول لقياس سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة والثاني لقياس مدى ظهور السلوك العدواني لديهم وذلك من وجهة نظر أمهاتهم.

***استبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة** : تم اعتماد استبيان نداء سليم إبراهيم (2016) ، وقد اشتمل هذا الاستبيان على على 12 بند.

***استبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال :** تم اعتماد استبيان علي سليمان و آخرون (2016) ، وقد اشتمل هذا الاستبيان هو الآخر على 12 بندا.

وقد تم تقدير الاستجابات على هذين الاستبيانين كما هو موضح في الجدول التالي :

الجدول رقم (03) يوضح تصحيح بنود استبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الكترونية، واستبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال

موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
05	04	03	02	01

تم تصحيح المقياس بإعطاء أعلى درجة في المقياس (05) وأدنى درجة (01) والفرق بينهما يمثل مدى الفئة مقسوم على عدد الفئات المطلوبة وهي كالتالي : (5-1)/5=0.8 وبناءا عليه تم تحديد الدرجات التالية للاستعانة بها في تفسير النتائج

جدول رقم (04) يوضح المقياس الخماسي لتحديد درجات الموافقة على كل بنود الاستبيانين

تقدير الاستجابة للبنود	المتوسط الحسابي يتراوح بين
منخفض جدا	[1-1.8.67]
منخفض	[1.8-2.6]
متوسط	[2.6-3.4]
مرتفع	[3.4-4.2]
مرتفع جدا	[4.2-5]

وقبل البدء في تطبيق الاستبيانين تم عرضهما على مجموعة من المحكمين تألفت من 07 أعضاء من أعضاء الهيئة التدريسية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة محمد بوضياف بالمسيلة، وبعد ذلك تم تطبيقهما في الدراسة الاستطلاعية على (10) أطفال من مرحلة الطفولة المبكرة اللذين سنهم من 03 إلى 06 سنوات من أجل حساب خصائصهما السيكومترية.

أ – حساب ثبات الاستبيانين عن طريق معامل الثبات ألفا كرومباخ :

جدول رقم (05) يمثل قيمة معامل ثبات الاستبيانين بتطبيق معادلة ألفا كرومباخ

معامل الثبات ألفا كرومباخ لاستبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية	0.78
معامل الثبات ألفا كرونباخ لاستبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال	0.77

يظهر من خلال الجدول رقم (05) أن معاملي الثبات الذين قيمتهما على التوالي (0.78) (0.77) عالي، بما يعني أن الاستبيانين يتمتعان بدرجة عالية من الثبات، وبالتالي يمكن تطبيقهما في الدراسة الأساسية.

ب -حساب الصدق عن طريق الإتساق الداخلي : تم حساب معاملات الارتباط بين بنود الاستبيانين والدرجة الكلية لهما.

جدول رقم (06) يوضح علاقة كل بند بالدرجة الكلية لاستبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية

البنود	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة
01	0.70	0.01	دال
02	0.66	0.01	دال
03	0.51	0.05	دال
04	0.52	0.05	دال
05	0.69	0.01	دال
06	0.54	0.05	دال
07	0.79	0.01	دال
08	0.58	0.05	دال
09	0.70	0.01	دال
10	0.27	0.32	غير دال
11	0.64	0.01	دال

12	0.73	0.01	دال
الدرجة الكلية	1	-	-

من خلال الجدول نلاحظ أن أغلب معاملات الإرتباط بين البنود والدرجة الكلية دالة إحصائيا عند مستويي الدلالة 0.01و 0.05 ماعد البند رقم 10 ، حيث تراوحت بين 0.27 و 0.79 ، مما يعني أن الاستبيان صادق و يمكن تطبيقه في البيئة المحلية مع حذف البند رقم (10).

جدول رقم (07) يوضح علاقة كل بند بالدرجة الكلية لاستبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال

البنود	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة
01	0.72	0.01	دال
02	0.74	0.01	دال
03	0.50	0.05	دال
04	0.85	0.01	دال
05	0.61	0.05	دال
06	0.82	0.01	دال
07	0.58	0.05	دال
08	0.32	0.37	غير دال
09	0.50	0.05	دال
10	0.88	0.01	دال
11	0.60	0.05	دال
12	0.47	0.05	دال
الدرجة الكلية	1	-	-

من خلال الجدول نلاحظ أن أغلب معاملات الإرتباط بين البنود والدرجة الكلية دالة إحصائيا عند مستويي (0.05 و0.01) ماعد البند رقم 07 ، حيث تراوحت بين0.32 و 0.88 ، مما يعني أن الاستبيان صادق و يمكن تطبيقه في البيئة المحلية مع حذف البند رقم (07) .

- **الأساليب الإحصائية المستخدمة :**

تم الاعتماد في هذه الدراسة على جملة من الأساليب الإحصائية لمعالجة البيانات، وذلك بالاستعانة بالحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية النسخة رقم 20، في تطبيق الأساليب التالية :

. الإحصاء الوصفي باستخدام التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحديد الدرجات بالنسبة للفرضية الأولى والثانية.

. معامل الارتباط بيرسون لحساب صدق الاتساق الداخلي وكذلك لاختبار صحة الفرضية السابعة أو نفيها.

. معامل الثبات ألفا كرونباخ.

. اختبار T test لاختبار صحة الفرضيات والثالثة والرابعة والخامسة والسادسة أو نفيها.

- **عرض نتائج الدراسة ومناقشتها :**

***عرض نتائج الفرضية الأولى ومناقشتها :**

نصت الفرضية الأولى على أن: **درجة سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة**، وبعد معالجة استجابات أفراد العينة وبالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل بند من البنود التي تنتمي لاستبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للاستبيان، بالإضافة إلى ترتيب كل بند في الاستبيان، وبالاعتماد على درجة:

(مرتفعة جدا- مرتفعة- متوسطة- منخفضة- منخفضة جدا) التي تم اعتمادها كما هو موضح مسبقا، تم الحصول على النتائج التالية:

جدول رقم (08): يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة لكل بند من بنود استبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية.

رقم البند	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
01	تؤثر سلبا على قدراتهم البصرية	4.25	0.94	9	مرتفعة جدا
02	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية	4.29	0.95	6	مرتفعة جدا
03	تؤثر سلبا على معدلات نومهم	4.13	1.11	10	مرتفعة
04	تسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة	4.25	1.26	8	مرتفعة جدا
05	تشجعهم على ارتكاب سلوكات غير صحيحة وغير صحية	4.25	1.15	7	مرتفعة جدا
06	تؤثر سلبا على أدائهم الدراسي	4.75	0.53	1	مرتفعة جدا
07	تؤثر سلبا على قدرتهم اللفظية	4.08	1.34	11	مرتفعة
08	تعد مضيعة لوقتهم	4.67	0.63	2	مرتفعة جدا
09	تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم	4.37	1.09	4	مرتفعة جدا
10	تؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارستهم لأعمالهم اليومية	4.29	1.16	5	مرتفعة جدا
11	تعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات	4.50	0.83	3	مرتفعة جدا
	المحور ككل	47.83	6.19	-	مرتفعة جدا

من خلال الجدول رقم (08) نلاحظ قيم المتوسطات الحسابية للبنود تراوحت بين (4.75-4.08) مع العلم أن أدنى قيمة للإجابة هي (01) وأعلى قيمة للإجابة هي (05)، حيث كان البند رقم (6) في الرتبة الأولى بمتوسط حسابي قيمته (4.75) وانحراف معياري قيمته (0.53)، أما البند رقم (7) احتل المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي قيمته (4.08) وانحراف معياري قيمته (1.34)، والاستبيان ككل فقد بلغ متوسطه الحسابي(47.83) وبعد حساب القيمة الحقيقية للمتوسط الحسابي الذي بلغت قيمته (4.34) هذه القيمة تنتمي إلى المجال [4.2-5] أي أن **درجة مرتفعة جدا ومنه نستنتج أن درجة سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة جدا .** يمكن تفسير هذه النتيجة بالإتفاق مع ما توصلت إليه مجموعة من الدراسات السابقة منها دراسة عبد الرحمان سالم عبد الرحمان الغامدي (2011) والذي توصل إلى وجود عدد كبير من الرموز للعنف والقتل والسرقة في رسوم الأطفال نتيجة لممارسة ألعاب الفيديو العنيفة و التي لا تتناسب وفئتهم العمرية ، كما أكدت دراسة مريم قويدر (2012) أن هذه الألعاب تجعل الطفل يميل إلى العزلة و الانطواء و تؤثر هذه الألعاب على نموه الفكري و الشخصي و الاجتماعي ، وأقرت دراسة ماجد محمد الزيودي(2015) بأن ممارسة هذه الألعاب استحوذت على عقول الأطفال وأحدثت عدة مشكلات داخل الأسرة كبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال ويمكن تدعيم هذه النتيجة بما خلصت إليه دراسة نداء سليم إبراهيم (2016) بأن سلبيات الألعاب الإلكترونية تتمثل في إدمان الأطفال عليها و تأثيرها على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية و العزلة .

***عرض نتائج الفرضية الثانية ومناقشتها :** نصت الفرضية الأولى على أن: **درجة ظهور السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة** ، وبعد معالجة استجابات أفراد العينة وبالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل بند من البنود التي تنتمي لاستبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال والدرجة الكلية للاستبيان، بالإضافة إلى ترتيب كل بند في الاستبيان، وبالاعتماد

على درجة: **(مرتفعة جدا- مرتفعة- متوسطة- منخفضة- منخفضة جدا)** التي تم اعتمادها كما هو موضح مسبقا، تم الحصول على النتائج التالية:

جدول رقم (09): يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة لكل بند من بنود استبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال.

رقم البند	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
01	ألاحظ على طفلي بعد الانتهاء من اللعبة ممارسة العنف	4.17	1.04	9	مرتفعة
02	يعمل الطفل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء الروضة	4.21	1.10	8	مرتفعة جدا
03	يميل الطفل إلى اللعب بالألعاب العدوانية	4.25	1.11	6	مرتفعة جدا
04	يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة	4.58	0.77	1	مرتفعة جدا
05	يحب الألعاب الالكترونية العدوانية والشرسة	4.08	1.13	10	مرتفع
06	يتبادل الطفل الألعاب العنيفة مع أصدقائه	4.25	0.94	7	مرتفعة جدا
07	الألعاب الالكترونية تجعله يشعر بالقوة	4.33	1.04	4	مرتفعة جدا
08	تؤثر الألعاب الالكترونية على إمكانية تقبل الطفل للنقد	4.08	1.24	11	مرتفعة جدا
09	لا يستجيب لتوجيهات المعلمة في الروضة	4.37	0.97	3	مرتفعة جدا
10	يتصرف الطفل بعدوانية مع والديه	4.58	0.65	2	مرتفعة جدا
11	تعمل الألعاب الالكترونية على إحداث نوع من القلق لدى الطفل	4.29	0.95	5	مرتفعة جدا
	المحور ككل	47.02	5.61	-	مرتفعة جدا

من خلال الجدول رقم (09) نلاحظ أن قيم المتوسطات الحسابية للبنود تراوحت بين (4.58-4.08) مع العلم أن أدنى قيمة للإجابة هي (01) وأعلى قيمة للإجابة هي (05)، حيث كان البند رقم (4) في الرتبة الأولى بمتوسط حسابي قيمته (4.58) وانحراف معياري قيمته (0.77)، أما البند رقم (8) احتل المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي قيمته (4.08) وانحراف معياري قيمته (1.24)، والاستبيان ككل فقد بلغ متوسطه الحسابي(47.02)، وبعد حساب القيمة الحقيقية للمتوسط الحسابي الذي بلغت قيمته (4.27) هذه القيمة تنتمي إلى المجال[4.2-5] أي أن **درجة ظهور السلوك العدوني لدى عينة الدراسة مرتفعة جدا** .يمكن اعتبار هذه النتيجة منطقية إذا ما قارنها بما توصلت إليه دراسة سلوى مرتضى و ديالا عيسى(2011) بأن الأطفال الأقل سنا من هذه المرحلة هم أكثر عدوانية من غيريهم و ذلك بسب قلة قدرتهم على تنظيم سلوكهم وهنا يأتي دور الأسرة والروضة في مساعدة الطفل على التغلب على مثل هذه المشكلات ، كما توصلت ماجدة محمد الزيودي (2015) ،أي أن لهذه الألعاب دور في حدوث العنف المدرسي بأنواعه و اتفاقها مع ما توصلت إليه دراسة .

***عرض نتائج الفرضية الثالثة ومناقشتها :**

نصت الفرضية الثالثة على أنها: " توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)**"**

للتحقق من صدق الفرضية، وبالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للجنسين، حيث أسفر اختبار (ت) لدلالة الفروق في درجة سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية على النتائج التالية:

جدول رقم (10): يوضح دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية لاستبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

	الجنس	N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
الدرجة الكلية	ذكور	13	47.53	7.01	0.24-	0.80	غير دال
	إناث	11	48.18	5.38			

من خلال الجدول رقم (10) نلاحظ أن قيمة(ت) التي بلغت قيمتها (-0.24) غير دالة إحصائيا عندى مستويي الدلالة 0.05 و 0.01، إذا نستنتج أنها لا توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس. يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال خصائص هذه المرحلة الإنمائية بجميع جوانبها الفكرية والجسمية و الاجتماعية والنفسية حيث لا نجد تفاوت كبيرا بين الجنسين في ضبط الانفعالات من الناحية النفسية بالإضافة للمحيط الاجتماعي المشترك الذي ينشأ فيه كل من الذكور و الاناث و الذي أذاب تدريجيا الفروق بين الجنسين في العصر الحديث .بالمقابل لقد تناقضت هذه النتيجة إلى ما توصلت إليه دراسة أماني عبد التواب صالح (2017) بأنها توجد فروف ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ، قد يرجع هذا التفاوت في النتيجة إلى خصوصية الفئة العمرية حيث كانت العينة من الطفولة المتوسطة ،أو إلى الاستغلال الإيجابي للألعاب الإلكترونية في الجوانب التنموية .

***عرض نتائج الفرضية الرابعة ومناقشتها :**

نصت الفرضية الرابعة على أنها: " توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)**"**

للتحقق من صدق الفرضية، وبالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للجنسين، حيث أسفر اختبار (ت) لدلالة الفروق في درجة سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية على النتائج التالية:

جدول رقم (11): يوضح دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية لاستبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى الثقافي للأم

	المستوى الثقافي للأم	N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
الدرجة الكلية	أمية	09	47.66	6.92	-0.1	0.92	غير دال
	متعلمة	15	47.93	5.96			

من خلال الجدول رقم (11) نلاحظ أن قيمة(ت) التي بلغت قيمتها (-0.1) غير دالة إحصائيا غير دالة إحصائيا عند مستويي الدلالة 0.05 و 0.01 ومنه نستنتج بأنها لا توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)**"**. يمكن تفسير ذلك بعدة أسباب قد نجدها منطقية من ضمنها أن الأمهات بمستواهم الثقافي المختلف أصبح عاجزين على إيجاد استراتيجيات ناجعة للحد من الغزو الثقافي و مخاطر العالم الافتراض الذي جرف جميع أفراد المجتمع و أصبح من الصحب التحكم فيه لعدم تحديد هوية المجتمع الافتراضي مثلا أو صعوبة المراقبة للأطفال من جهة أخرى ، كما نستطيع تدعيم هذه النتيجة بما توصلت إليه دراسة ماجدة محمد الزيودي (2015) التي كشفت بأن الأهالي يعانون معانة حقيقة نتيجة لسهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية و لم تحدد الباحثة مستوى الأهل الثقافي .

***عرض نتائج الفرضية الخامسة ومناقشتها :**

نصت الفرضية الخامسة على أنها: " توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)**"**

للتحقق من صدق الفرضية، وبالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمستويين، حيث أسفر اختبار (ت) لدلالة الفروق في درجة ظهور السلوك العدواني على النتائج التالية:

جدول رقم (12): يوضح دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية لاستبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال تبعا لمتغير الجنس

	الجنس	N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
الدرجة الكلية	ذكور	13	48.53	1.35	1.28	0.21	غير دال
	إناث	11	45.63	1.87			

من خلال الجدول رقم (12) نلاحظ أن قيمة(ت) التي بلغت قيمتها (1.28) غير دالة إحصائيا غير دالة إحصائيا عند مستويي الدلالة 0.05 و 0.01 ومنه نستنتج بأنها لا توجد فروق دالة إحصائيا في درجة ظهور السلوك العدواني بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)**".** يمكن إرجاع هذه النتيجة إلى أساليب التنشئة الاجتماعية الخاطئة في التربية للجنسين و مراعاة الفروق بينهما في بعض الجوانب المكتسبة والتي نستطيع التحكم فيها كأسرة بصفة خاصة أو كمؤسسات تربوية واجتماعية مختلفة ،و اختلفت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة سلوى مرتضى و ديالا عيسى(2011) حيث توصلت إلى أنها توجد فروق بين الجنسين في الميل للعدوان لصالح الذكور في هذه المرحلة .

***عرض نتائج الفرضية السادسة ومناقشتها :**

نصت الفرضية السادسة على أنها: " توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)**"**

للتحقق من صدق الفرضية، وبالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمستويين، حيث أسفر اختبار (ت) لدلالة الفروق في درجة ظهور السلوك العدواني على النتائج التالية:

جدول رقم (13): يوضح دلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية لاستبيان ظهور السلوك العدواني على الأطفال تبعا لمتغير المستوى الثقافي للأم

	المستوى الثقافي للأم	N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
الدرجة الكلية	أمية	09	48.55	3.35	0.90	0.37	غير دال
	متعلمة	15	46.40	6.58			

من خلال الجدول رقم (10) نلاحظ أن قيمة(ت) التي بلغت قيمتها (0.90) غير دالة إحصائيا غير دالة إحصائيا عند مستويي الدلالة 0.05 و 0.01 ومنه نستنتج بأنها لا توجد فروق دالة إحصائيا في درجة ظهور السلوك العدواني بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة)**"** ، لقد أثبتت هذه النتيجة بأن السلوك العدواني للأطفال لا علاقة له بالمستوى الثقافي للأم وحدها بل يمكن أن يعود إلى عوامل أخرى منها ما هو بيولوجي فطري ومنها ما هو بيئي مكتسب عن طريق التعلم والمحاكاة والتقليد و غيرها من العوامل البيئة المؤثرة .بالمقابل تناقضت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة سلوى مرتضى و

ديالا عيسى(2011) بأن المستوى العلمي للأسرة كل ما ارتفع كانت القدرة التعامل مع الأطفال العدوانيين أفضل ، حيث يمكن اعتبار هذه النتيجة منطقية نسبيا باختلاف بيئتي الدراسة .

***عرض ومناقشة الفرضية السابعة:**

نصت الفرضية السابعة على أنه " **توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات"**

جدول رقم (14): يوضح العلاقة بين الدرجة الكلية لسلبيات الألعاب الالكترونية العنيفة والدرجة الكلية لظهور السلوك العدواني لعينة الدراسة.

درجة الممارسة السلبية للألعاب الإلكترونية العنيفة	معاملات الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة
درجة ظهور السلوك العدواني	0.15	0.47	غير دال

يتضح من خلال الجدول أن معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للممارسة السلبية للألعاب الإلكترونية العنيفة و الدرجة الكلية للسلوك العدواني للأطفال في مرحلة الروضة والذي بلغت قيمته (0.15) ضعيف و غير دال إحصائيا ، إذا نستنتج **بأنها توجد علاقة ضعيفة بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات لكن لا ترقى للدلالة الإحصائية** . إن ضعف العلاقة يمكن تفسيره بأن الدرجة المرتفعة جدا لسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مختلف المجالات البدنية والنفسية والاجتماعية وحتى الفكرية لم تكون هي السبب المباشر في ظهور الدرجة المرتفعة للسلوك العدواني لدى الأطفال بل ربما يرجع ذلك إلى عوامل أخرى ، أو يمكن اعتبارها مجموعة من المنبآت أو العوامل التي قد تؤدي إلى ذلك .كما يمكن إرجاع هذه النتيجة إلى عوامل تطبيق الدراسة من حجم للعينة أو ندرة وجود مقاييس تقيس هذه الخصائص في حدود إطلاع الباحثتين وما قد يثبت ذلك ما توصلت إليه دراسة علي سليمان و آخرون (2016) بأنها توجد فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة و لصالح السلوك العدواني من وجهة نظر الأولياء .

خلاصة :

من خلال ما توصلت إليه الدراسة في شقيها النظري نستخلص بأن مرحلة الروضة وهي التي توافق الطفولة المبكرة كمرحلة إنمائية مهمة جدا في تكوين شخصية الطفل والتي تتطلب إشباع مجموعة كبيرة من الحاجات الفسيولوجية ،المعرفية والنفسية والاجتماعية ، قد تؤثر فيها مجموعة من العوامل التي قد تؤدي إلى مجموعة من المشكلات من بينها ما تطرقنا إليه في هذه الدراسة ومن تأثير سلبي للتكنولوجيا عامة و الألعاب الإلكترونية بصفة عامة ، كما تم تسليط الضوء على :
مشكلة السلوك العدواني كأهم المشكلات السلوكية المنتشرة لدى هذه الفئة ودرجة ظهورها ،تم استخلاص مجموعة من النتائج للدراسة في شقها التطبيقي من بينها مايلي :

1 .درجة سلبيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الالكترونية العنيفة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة جدا.

2 . درجة ظهور السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر الأمهات مرتفعة جدا.

3 .لا توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى).

4.لا توجد فروق دالة إحصائيا في سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

5.لا توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى)؟

6.لا توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير المستوى الثقافي للأم (أمية، متعلمة).

7. لاتوجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات.

- **توصيات واقتراحات :**

من خلال ما تم التوصل إليه في هذه الدراسة نقترح التوصيات التالية :

- ضرورة التأكيد على الدور المهم الذي تلعبه الأم في رعاية الطفل ووقايته من الخطر الذي يهدده بسبب الألعاب الالكترونية وذلك من خلال المتابعة للطفل وتوجيهه ومراقبة ألعابه.

- ضرورة تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة والمدرسة والمساجد ووسائل الإعلام و... في الحث على أساليب التعامل مع الألعاب الالكترونية.

- ضرورة تفعيل دور الهيئات الحكومية في مراقبة ما يطرح من ألعاب الكترونية سواء في الأسواق أو ما يروج عبر شبكة الأنترنت المحلية.

- إجراء المزيد من البحوث في مجال الألعاب الالكترونية وما تخلفه من أضرار على صحة وسلوك الأطفال.

- إجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية تشمل مراحل عمرية مختلفة لتبيان الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على الأفراد في مختلف هذه المراحل.

قائمة المراجع :

1. عبد الكافي. إسماعيل (2006)، موسوعة مصطلحات الطفل، بدون طبعة، الإسراء للنشر والتوزيع، الرياض.

2. أحمد. أسماء (2006)، ماذا ينصح به المختصون من ألعاب لأطفالنا، مجلة الرياض، العدد 139.

3. حسن. أماني عبد التواب صالح (2017)، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال "دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية"، المجلد 25، العدد 3، 2017.

4. عليان. ربحي (2006)، مجتمع المعلومات والواقع العربي، الطبعة الأولى، دار جرير للنشر، عمان.

5- علي. سليمان الصوالحة و آخرون (2016): علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات النفسية والتربوية ، المجلد 4،العدد 16 ، الأردن .

6. الغامدي. عبد الرحمان سالم عبد الرحمان (2011)، تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير، قسم التربية الفنية، كلية التربية، جامعة أم القرى.

7. سلامة. فضل (2006)، سيكولوجية اللعب عند الطفل، بدون طبعة، دار المشرق العربي، عمان.

8. الزيودي. ماجد محمد (2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1، 2015.

9. الحيلة. محمد محمود (2005)، الألعاب من أجل التفكير والتعلم، بدون طبعة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

10. قويدر. مريم (2012)، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3.

11. الهوارنة. معمر نواف (2012)، دراسة بعض المتغيرات ذات الصلة بالنمو اللغوي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة دمشق، المجلد 28، العدد الأول.

12. سلوى. مرتضى و ديالا .عيسى حميرة (2012)، السلوك العدواني لدى طفل الروضة وعلاقته ببعض المتغيرات –دراسة ميدنية لدى عينة من أطفال الرياض التابعة لريف دمشق -، مجلة تشرين للبحوث والدراسات العلمية ، سلسلة الآداب و العلوم الإنسانية ، المجلد 33 ، العدد 3 ، دمشق.

13. الشحروري. مها (2008)، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، بدون طبعة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

14. عوف. ميرفت (2014)، بين سلبياتها وإيجابياتها تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الالكترونية. متوفر على الرابط التالي: WWW.sasapost.com.

15. إبراهيم. نداء سليم إبراهيم (2016)، إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

أدوات الدراسة :

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ... وبعد

عزيزتي الأم فيما يلي مجموعة من الأسئلة التي ينبغي عليك قراءتها جيدا حتى تتمكني بصدق من اختيار العبارة المناسبة تماما لسلوك طفلك و أن تقومي بتقييم كل منها وفقاً لمدى انطباقها عليه كما تريه وتحدديه ومن ثم يجب أن تحددي أي العبارات التي تنطبق عليه تماماً وأيهما تنطبق علية وأيهما لا تنطبق عليه وأيهم لا تنطبق عليه تماما وأي العبارات التي لا تخصه أصلا وذلك بوضع علامة (√) أمام العبارة في الخانة التي ترينها تعبر عنه بدقة وفقاً لما يصدر عنه من سلوكيات بصفة مستمرة وذلك في الظروف العادية أي في غالبية المواقف ومع غالبية الأفراد ، وعند مشاركته في الأنشطة اليومية المعتادة .
ونشكر لكم حسن تعاونكم معنا .....

الباحثتان

القسم الأول : معلومات عامة

الجنس .....: ذكر ( ) أنثى ( )
المستوى الثقافي للأم .....: أمية ( ) متعلمة ( )
القسم الثاني:

استبيان سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية .

من وجهة نظري كأم فإن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ....

	العبارة	بدائل الإجابة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موفق	غير موافق بشدة
1	تؤثر سلبا على قدراتهم البصرية					
2	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية					
3	تؤثر سلبا على معدلات نومهم					
4	تسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة					
5	تشجعهم على ارتكاب سلوكات غير صحيحة وغير صحية					
6	تؤثر سلبا على أدائهم الدراسي					
7	تؤثر سلبا على قدرتهم اللفظية					
8	تعد مضيعة لوقتهم					
9	تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم					
10	تؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارستهم لإعمالهم اليومية					
11	تعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات					

استبيان ظهور السلوك العدواني

	العبارة	بدائل الإجابة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موفق	غير موافق بشدة
1	ألاحظ على طفلي بعد الانتهاء من اللعبة ممارسة العنف					
2	يعمل الطفل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء الروضة					
3	يميل الطفل إلى اللعب بالألعاب العدوانية					
4	يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبيين في اللعبة					
5	يحب الألعاب الالكترونية العدوانية والشرسة					
6	يتبادل الطفل الألعاب العنيفة مع الأصدقائه					
7	الألعاب الإلكترونية تجعله يشعر بالقوة					
8	تؤثر الألعاب الالكترونية على إمكانية تقبل الطفل للنقد					

9	لايستجيب لتوجيهات المعلمة في الروضة					
10	يتصرف الطفل بعدوانية مع والديه					
11	تعمل الألعاب الإلكترونية على إحداث نوع من القلق لدى الطفل					