مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية العدد ٥٤ الجزء الثالث ابريل ٢٠٢١
الموقع الاليكتروني: https://jsswh.journals.ekb.eg بريد إليكتروني: jsswh.eg@gmail.com

برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة

A counseling program to reducing the aggressive behavior of children who use violent electronic games

دكتورة / إيمان محمد ابراهيم احمد

أستاذ مساعد قسم خدمة الفرد

المعهد العالي للخدمة الاجتماعية بالإسكندرية.

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية للوقوف على مدى فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية. وتنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات التجريبية واعتمدت من الأدوات على مقياس السلوك العدواني للأطفال (إعداد الباحثة)، وقد تحدد المجال المكاني في (مدرسة النصر بنين– بالإسكندرية)، وتحدد إطار المعاينة في (٤٣) طفل، وتم اختيار (٢٠) طفل منهم حصلوا على أعلى درجات في مقياس السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية، ممن ينطبق عليهم الشروط الواجب توافرها في العينة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين (١٠) حالات تجريبية و(١٠) حالات ضابطة. وتوصلت الدراسة الحالية إلى صحة الفرض الرئيسي للدراسة حيث اكدت علي وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهني باستخدام البرنامج الإرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح القياس البعدي في المجموعة التجريبية، فقد أدى تطبيق البرنامج الإرشادي إلى تخفيف السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية حيث انعكس ذلك على زيادة تفاعلهم الاجتماعي الايجابي مع الآخرين من أسرهم وأصدقائهم، وممارستهم للعديد من الأنشطة الرياضية والفنية المختلفة التي يحبونها بمساعدة الاسرة والمدرسة لإدماجهم أكثر فى الحياة الاجتماعية. ومن خلال نتائج الدراسة خرجت الباحثة بمجموعة من التوصيات.

الكلمات الافتتاحية: برنامج إرشادي , الألعاب الالكترونية العنيفة , السلوك العدواني.

Abstract

The present study aims at determining the effectiveness of an counseling program in reducing the aggressive behavior among children using e- games. This study is an experimental one that deployed the tool of children's aggressive behavior scale (prepared by the researcher). The spatial field of the study is EBS school in Alexandria. The study population included 43 children, 20 of which were chosen after getting the highest score on the scale of children's aggressive behavior and who met the sampling criteria. They were divided into two groups, consisting of 10 experimental cases and 10 control cases. The current study concluded that the study's main hypothesis is valid as there are statistically significant differences between the mean score pre and post professional intervention using the counseling program to reduce the aggressive behavior among the children using e- games in both the control and the experimental groups

favoring the post measurement in the experimental group. The application of the counseling program to reduction of aggressive behavior among the children using e- games; for it was reflected on increasing their positive interaction with others such as families and friends and sports and artistic practicing with the help of families and school in order to integrate them more into the social life. The researcher reached a series of recommendations based upon the study results.

Key word: counseling program, violent e- games, aggressive behavior.

أولا: تحديد مشكلة الدراسة

يُعد اللعب مظهرا من مظاهر سلوك الفرد في مرحلة الطفولة كما يعد مطلبا أساسيا لنمو الطفل، حيث انه يؤدي دورا مهما في النمو المعرفي والجسمي والاجتماعي والوجداني (سراج، ٢٠٠٩، ص. ١٤). كذلك فهو يقدم فرصة جيدة للآباء والمعلمين للتفاعل مع الأطفال ويتيح اللعب فرصة للطفل لاستخدام ابداعه عن طريق نمو الخيال والبراعة والقوي الجسمية والمعرفية والوجدانية.

كما أنه يحتل مساحة كبيرة من اهتمام الفرد خاصة فى مراحله الأولى، وليس نشاطا ضائعا للطفل وتسلية كما يعتقد البعض، ولكنه يشغل معظم اهتمام الطفل فهو شغله الشاغل. ووسيلة لتقدير الطفل لذاته وفهمه لنفسه وبيئته وتنمية قدراته ومعارفه (عطية, ٢٠١٢, ص.١٦).

وتعد الألعاب الالكترونية من الأشكال الترفيهية التى استطاعت أن تشغل حيزا مهما من أوقات الفراغ لدى الأطفال في كل أنحاء العالم، حيث يبدأ الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة التكنولوجية والإنترنت في سن مبكرة جدًا في إدراكها على أنها أجزاء لا غنى عنها في حياتهم، وهذا يؤدي إلى إدمانهم(Holloway, ; Tomopoulos et al., 2010 .)Ergüney, 2017; Green & Stevenson, 2015

ويعبر الكثير من الآباء عن مخاوفهم بشأن تأثير الألعاب الالكترونية على أطفالهم خاصة مع الساعات الطويلة التي يتعرض فيها هؤلاء الأطفال لتلك الألعاب الالكترونية، ويتفق الكثير من الباحثين مع الآباء بشأن مخاوفهم من التأثيرات السلبية الناتجة عن كثافة تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية (حجازي, ٢٠١٠).

من المعروف أن هذه الأجهزة قد تسبب آثارًا ضارة على النمو الجسدي والعقلي للأطفال والمراهقين، مثل تدهور نوعية الحياة، وتأخر النمو، والعزلة عن بيئتهم، وفقدان الذاكرة، واضطرابات النوم، والعنف، والعدوان، السمنة واضطرابات العين والمفاصل وذلك ما اتفقت عليه العديد من الدراسات مثل دراسة كل من فانديووتر وشيم

وكابلوفيتز؛Vandewater, Shim & Caplovitz, 2004; ودراسة لاتتر، روزوول وسيموندز؛ Latner, Rosewall & Simmonds, 2007 ليبنووسكي ولوبلان؛ Lipnowski & Leblanc, 2012 توتغون أونال وأرسلان؛ Tutgun Ünal & Arslan, 2013; جينس؛ Genc, 2014; راديسكي، شوماخر وزوكرمان؛ Radesky, Schumacher & Zuckerman, 2015; جولر وشاهينكاياسي وشاهينكاياسي Güler, يوسفKuyucu, 2017 ؛Şahinkayası & Şahinkayası, 2017 ؛ كويوكو أوغلو؛Yusufoğlu, 2017 اوزيرك؛ Özyürek, 2018 الايمورادي؛ Alimoradi et al., 2019 والاس وليفينجستون; Wallace & Livingstone, 2019)

كما اكدت الدراسات أيضا علي التأثير السلبي علي نوعية حياة الطفل وصحتهم العامة وهذا ما اوضحته دراسة كل من فائق وعبد الواحد (٢٠١٧) وتوبان وأيلديز (Topan & Ayyildiz, 2021).

كما أكدت دراسة كل من Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel and روبنسون، وايلد، نافراكروز، هايدل وفارادي Varady (2001)، ودراسة فونك وبالداتشي وباسولد وبومغاردنر Funk, Baldacci, Pasold and Baumgardner (2004)، ودراسة أندرسون وجينتل وباكلي(Anderson, Gentile and Buckley (2007؛ ودراسة جراف، برات، هيستر وشورت Graf, Pratt, Hester and Short (2009)، الشيخة(٢٠٠٧) العلاقة بين التعرض النشط للألعاب الالكترونية وزيادة الطاقة والنشاط لدى الأطفال، مع تزايد ضربات القلب والشعور المستمر بالغضب، والعنف، وزيادة السلوك العدواني.

وذكرت جمعية علم النفس الأمريكية، في عام ٢٠١٥، أنه لوحظ وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني. وفي عام ٢٠١٧، صرحت الرابطة (جمعية علم نفس وسائل الإعلام والتكنولوجيا) التابع للجمعية الأمريكية لعلم النفس بأن "هناك أدلة تظهر علاقة ارتباطية بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وارتكاب أنشطة عنيفة في الواقع.

كما كشفت نتائج دراسة تشانغ وكاو وتيان Zhang, Cao and Tian (2020) أن تعرض الأطفال لفترة وجيزة للعبة فيديو عنيفة يزيد من الإدراك العدواني والسلوك العدواني. بالإضافة إلى ذلك، هذا التأثير كان أكبر بالنسبة للأولاد منه بالنسبة للفتيات (Zhang, Cao & Tian, 2020, p. 24)

كما اظهرت دراسة زامل وقصاوة (٢٠٢١) تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية، وتوصي الدراسة بضرورة تعزيز

رقابة الوالدين على الأبناء من خلال متابعة نوعية الألعاب الإلكترونية (زامل, قصاوة , ٢٠٢١, ص ٥٦).

ويتضح من الدراسات السابقة أن زيادة استخدام الألعاب الالكترونية تؤدى إلى زيادة المشكلات السلوكية والنفسية للأطفال، ومن بينها مشكلات السلوك العدواني، والعنف، والنشاط الزائد وكذلك الشعور بالعزلة، وضعف التفاعل الاجتماعي، وضعف العلاقات الاجتماعية، وقد يؤدى أيضا للأمراض البدنية من اضطراب في القلب، وزيادة السكر فى الدم، والسمنة المفرطة.

وقد أكدت العديد من الدراسات السابقة أن العلاج المعرفي السلوكي يصلح استخدامه في العديد من المجالات ويكون ذو فاعلية وتأثير في مواجهة العديد من المشكلات وتغير العديد من السلوكيات السلبية.حيث أكدت باوني Paoni (2001) أن العلاج المعرفي السلوكي يستخدم في تعديل وعلاج سلوكيات الأطفال المضطربين ذي فرط النشاط وصعوبات الانتباه والذين يعانون من العدوان والنبذ الاجتماعي ومن ليسوا عدائيين(Paoni, 2001, p. 6144).

وأوضحت دراسة كل من وليامس، وايموس، ليبمان، ميلز وايفانز Williams, Waymouth, Lipman, Mills and Evans (2004) فعالية برنامج العلاج الجماعي السلوكي المعرفي في تقليل حدة الغضب والعدوان والسلوكيات العدائية عند الأطفال(Williams et al., 2004, p. 706). وقدمت كازدين، مارسيانو وويتلي Kazdin, Marciano and Whitley (2005) دراسة أثبتت فاعلية العلاج المعرفي السلوكي مع الأطفال لمواجهة العدوان والسلوك المضاد للمجتمع (Kazdin et al., 2005, pp. 726-773).

وأوضحت كل من هيربرت ووكي Herbert and Wookey (2004)" أيضاً تأثير النموذج المعرفي السلوكي على الأطفال ذو السلوك العدواني المدمر الذين يميلون إلى التسلط، كما نجحت في الإرشاد للممارسين والعاملين في رعاية الأطفال وذلك لخفض الاضطرابات السلوكية للأطفال (Herbert & Wookey, 2004, p. 154). كما أضاف لارسون وإلوشمان Larson and Elochman (2011) أن التدخل المعرفي السلوكي يصلح مع الأطفال الذين يعانون من الغضب والمشكلات العدوانية(Larson & Elochman, 2011).

وأوضح جينسين وهيبس Jensen and Hibbs (2005) أن العلاج المعرفي السلوكي يفيد مع الأطفال الذين يعانون من الاضطرابات، وتضارب المشاعر والسلوكيات وبعض الاضطرابات العقلية والمتوترين، والعدوانيين، ومن يعانون من صعوبات الانتباه والشاذين جنسيا ً)Jensen & Hibbs, 2005, p. 839(.

ويركز العلاج المعرفي السلوكي لدى الأطفال ذوي السلوك العدواني على البنية والعمليات المعرفية لدى الطفل، والتعامل مع مواقف الاثارة والمعرفة الاجتماعية؛ وذلك من خلال التركيز على الاهداف الاجتماعية للطفل، وتوقعاته لمدى قدرته على تحقيق أهدافه، والتأقلم مع الاحداث المصاحبة للمواقف المثيرة من خلال تقنيات مثل التوجيه الذاتي، والتدريب على حل المشكلات الاجتماعية)Kendall, 2011, p. 53(.

كما اشارت دراسة كل من كالوب، روثرت والكسندر Calub, Rapport and Alexander (2020) الزهراني (٢٠٢١) الي فاعلية برنامج ارشادي معرفي سلوكي لخفض السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة المتوسطة (الزهراني , ٢٠٢١, ص٣١٠) (Calub, Rapport & Alexander, 2020, pp. 39-55).

استناداً إلى الدراسات السابقة ترى الباحثة أن العلاج المعرفي السلوكي يصلح استخدامه في مواجهة العديد من الاضطرابات النفسية والسلوكية للأطفال ومنها مشكلة السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية للأسباب الآتية: أن العلاج المعرفي السلوكي يهدف إلى تعديل الأفكار اللاعقلانية والمشاعر السلبية والسلوكيات غير المرغوبة. كما أن تعديل الأفكار غير العقلانية والمشاعر السلبية والسلوكيات غير المرغوبة للأطفال قد يساعد على تخفيف السلوك العدواني لديهم.

ومن هنا كان للأسرة دور كبير فى متابعة نوعية الألعاب التى يمارسها الطفل، وينشغل بها حيث إن مساهمة الآباء فى تشجيع الأطفال على اختيار ألعاب لها مضامين إنسانية قائمة على التعاون والمشاركة وتعكس مضامين بناءة مثل الانتماء، والايجابية، والتعاطف، والإحسان يعتبر مهما.

ولا شك في أن الآباء هم العنصر الوحيد المشترك في كل الخدمات، والنشاطات، والخبرات المقدمة لأطفالهم فى الأوضاع المختلفة وعليه فهم الحلقة التي تتصل بها كل الحلقات التي تتكون منها سلسلة الخدمات التي يتم تقديمها للأطفال فى المراحل العمرية المختلفة.

مما دعا الباحثة إلى إعداد برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة، وبناء على ما سبق فإن القضايا الرئيسية التي تدور حولها هذه الدراسة هي:

معرفة مدى فاعلية برنامج إرشادي من منظور خدمة الفرد للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية العنيفة.

ثانيا: أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة في الآتى:

١. تعتبر مشكلة السلوك العدواني أكثر المشكلات تكراراً بين الأطفال مما يتطلب معه تدخل مهني لتخفيف السلوك العدواني لديهم وجعلهم أكثر قدرة على التفاعل الاجتماعي.
٢. كما أكدت العديد من الدراسات الحديثة أن كثافة استخدام الألعاب الالكترونية لها تأثيرات سلبية على الأطفال وسلوكياتهم، وقيمهم، ومنها: زيادة السلوك العدواني.
٣. مساعدة الأطفال فى تحقيق أفضل مستوى من الصحة النفسية والتوافق الاجتماعي.

ثالثا: أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

الهدف الرئيسي للدراسة: التحقق من فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة.

وينبثق منه عدة أهداف فرعية وهى:

١. معرفة مدى فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني اللفظي للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة.
٢. معرفة مدى فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني البدني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة.
٣. معرفة مدى فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني الموجه نحو الذات للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة.
٤. معرفة مدى فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني الموجه نحو الممتلكات للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة.

رابعا: فروض الدراسة:

الفرض الرئيسي للدراسة: ممارسة برنامج ارشادي مع الاطفال ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة للحد من السلوك العدواني لديهم.

ويتفرع عن ذلك خمسة فروض احصائية هي:

أ. لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني في القياس القبلي (فرض تجانس).

ب. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي على مقياس السلوك العدواني للمجموعة التجريبية.

ج. لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي لحالات المجموعة الضابطة على مقياس السلوك العدواني.

د. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبية.

ه. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات فروق التغاير (الاختلاف) للقياسات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني لصالح تغاير المجموعة التجريبية.

خامسا: مفاهيم الدراسة:

١- البرنامج الإرشادي Counseling Program

وقد وصف المهتمون الإرشاد بأنه: "علاقة محددة غاية فى التسامح تؤدى بالعميل إلى أن يكتسب فهماً لنفسه؛ لدرجة تمكنه من اتخاذ خطوات ايجابية فى ضوء توجهه الجديد" (علي , ٢٠١٠, ص. ١٩).

ويعرف أيضا بأنه: "علاقة تفاعلية انسانية بين مرشد، ومسترشد يهيئ المرشد من خلالها الجو أو الشروط المناسبة التي تمكن المسترشد من التغيير، ليصبح قادرا على عمل الاختيارات، وحل المشكلات التي تواجهه، وتنمية نزعة الاستقلال لديه والقدرة على تحمل المسئولية، لكى يكون شخصا أفضل وعضوا نافعا في المجتمع"(جبريل, ٢٠٠٩, ص. ٣٥٨).

كما يعرف البرنامج الإرشادي بأنه: "برنامج مخطط ومنظم في ضوء أسس علمية لتقديم الخدمات الإرشادية المباشرة وغير المباشرة للفرد وللجماعة؛ بهدف مساعدتهم فى تحقيق النمو السوى والتوافق النفسي" (زهران , ٢٠٠٢, ص, ٤٩٩).

كما يعرف البرنامج الإرشادي بأنه: "عبارة عن الخدمات التي يقدمها اختصاصيون (في العلوم الاجتماعية والصحة النفسية وعلم النفس) للعميل وفق مبادئ وأساليب دراسة السلوك الإنساني خلال مراحل نموه المختلفة لهم لتأكيد الجانب الإيجابي في شخصيته، وتحقيق التوافق النفسي لديه، واكسابه مهارات جديدة تساعد على تحقيق مطالب النمو، والتوافق مع الحياة، واتخاذ القرار، ويقدم هذا البرنامج لجميع الأفراد فى المراحل العمرية المختلفة، وكافة مجالات الحياة كالأسرة، والمدرسة والعمل (ابو زيد , ٢٠١٣, ص.٢٥٩٢).

وتعرف الباحثة البرنامج الإرشادي في هذه الدراسة بانه:

١- مجموعة الجلسات الإرشادية المنظمة والمخططة في ضوء أسس علمية.
٢- تستهدف الخدمات الإرشادية الأطفال واسرهم لتخفيف السلوك العدواني لدى أبنائهم المستخدمين للألعاب الالكترونية؛ وذلك من خلال تفعيل دور أسرة الطفل فى حل مشكلات أبنائه، وزيادة مستوى التفاعل الاجتماعي؛ لتحقيق أفضل مستوى من الصحة النفسية والتوافق النفسي (الشخصى/ الاجتماعي) السليم للأطفال.
٣- تستخدم العديد من الأساليب الإرشادية ومنها الندوات، والمحاضرات، والمقابلات الفردية والجماعية، والمناقشات، والتوضيح والتفسير والتدعيم، وغيرها من الأساليب؛ وذلك عن طريق الإرشاد الفردي والجماعي.

٢- السلوك العدواني Aggressive Behavior:

يعرف العدوان في معجم علم النفس (العدوان Aggression): بانه اعتداء فرد أو جماعة على فرد آخر أو جماعة أخرى، إظهاراً للرغبة في التفوق واستجابة للإحباط، قصد للإيذاء والعقوبة (سالم ,١٩٩٨, ص.١١٢).

كما يعرف "العدوان" في موسوعة العلوم الاجتماعية: بأنه: "سلوك هجومي ضد الآخرين، أو ضد الأشياء الأخرى، أو تجاه المرء نفسه، يهدف إلى إيقاع الأذى أو التخريب، أو تشويه السمعة، سواء بوسائل مادية مباشرة أو بالكلمات أو بوسائل نفسية غير مباشرة، ويشيع استخدام هذا المصطلح صفة للأفراد – أما تسمية العدوان بين الجماعات تستخدم لها بوجه عام مصطلحات أخرى مثل "الصراع" Conflict والقهر والإكراه والحرب (الهواري، مصلوح ,١٩٩٩, ص. ٤٥).

كما يعرف ديفيد وجوليا David & Julia " العدوان Aggression بأنه: " اتجاه أو فعل عدائي" – فالسلوك العدواني في البشر عامة يكون شئ دفين في المشاعر مثل الخوف أو الغضب نتيجة الإحباط والظلم والتحيز أو ربما يكون استجابة متعلمة .)Jary & Jary, 2000, p. 11(

كما يعرف موجان Maughan (2000) السلوك العدواني بأنه Aggressive behavior "سلوك مباشر يوجه الأذى والإيلام للآخرين، وهناك الإيذاء العمدي ويكون عدوان واضح ومقصود، وهناك الإيذاء العرضي غير المقصود" (Maughan, 2000)

كما يعرف: بأنه سلوك يهدف إلى تعمد إيذاء طرف آخر، أو الإضرار به، أو مخالفة العرف السائد فى التعامل بين الناس، ويأخذ صوراً متعددة: بدنية أو لفظية، وسواء كان هذا العدوان مباشراً أو غير مباشراً(عبد المعطي , ٢٠٠٣, ص. ٤٤٥).

وتعد" أنماط السلوك العدواني بالآتي: " السلوك العلنى، ومن حيث الغرض فهناك الهجومي والوسيلى والدفاعى، وعن أسلوبه فهناك الجسدي واللفظى، وفى استقباله يتمثل في المباشر وغير المباشر(حسنين, ٢٠٠٥, ص.٥٤).

وتعرف الباحثة السلوك العدواني فى هذه الدراسة بانه:

١. السلوك العدوانى هو سلوك اجتماعي غير سوي له صفة العمد.
٢. يهدف السلوك العدوانى إلى إلحاق الأذى والضرر بالذات أو الآخرين.
٣. السلوك العدواني يأخذ صوراً عديدة وينتج عن كثرة استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة. وتنقسم حسب البحث الي :

ا- العدوان اللفظي: ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب، ومن أمثلته الشتم، السخرية والتهديد وذلك من أجل الإيذاء أو خلق جو من الخوف، وهو كذلك يمكن أن يكون موجها للذات أو للآخرين

ب- العدوان البدني: ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو الآخرين، ويهدف إلى الإيذاء أو خلق الشعور بالخوف، ومن أمثلته: الضرب، الدفع، الركل، العض وشد الشعر...، وهذه السلوكيات ترافق غالبا الغضب الشديد.

ج- عدوان نحو الذات :إن العدوانية عند بعض الأطفال قد توجه نحو الذات، وتهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الأذى بها، ويأخذ أشكالا متعددة منها تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو كراسته، أو لطم الوجه أو شد شعره أو ضرب الرأس بالحائط أو السرير، أو جرح الجسم بالأظافر، أو عض الأصابع.

د- عدوان نحو الممتلكات: هو عدوان غير مباشر: يتضمن الاعتداء على الممتلكات العامة، أي ما يعرف بكبش الفداء، و هذا العدوان قد يكون كامناً، ويأخذ أشكالا متعددة منها تمزيق المقاعد او كسر الهواتف او النجف أو ما شابه من ممتلكات عامة او خاصة.

٣- مفهوم الألعاب الإلكترونيةElectronic games:

يعرف اللعب لغويا كما ورد في قاموس المحيط بانه: مصدر للفعل لعب ومعناها ضد جد. وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب عكس العمل (العناني,٢٠٠٢, ص.١٥).

كما تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها "اتصال تفاعلي يقوم فيه اللاعبون بالتحكم فى المحتوى المقدم عبر وسيلة إلكترونية سواء كان عبر جهاز فيديو أو حاسب آلى" (Sayre & King, 2003).

الألعاب الإلكترونية "تشكل مزيجا من الفرص أو الحظ والمنافسة، وإتقان اللعب، وتسمح للاعب باللعب بشكل منتظم وله هدف، أو باللعب الحر بدون هدف، حيث يصبح اللاعب بإمكانه أن يطور خطط واستراتيجيات أثناء ممارسة اللعب أو يكون اللعب حرا ومفتوحا (Newman, 2004).

كما تعرف بأنها: "نشاط أو عمل إرادي، يؤدى فى حدود زمان ومكان معينين، حسب قواعد وقوانين مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها، وتكون ملزمة ونهائية فى حد ذاتها، ويرافق الممارسة شيء من التوتر، والترقب، والبهجة، والتعيين، وأنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية"(حجازي, ٢٠١٠، ص. ٦٠).

وتعرف بأنها: جميع أنواع الألعاب الالكترونية المتوفرة في هيئات الكترونية والتي تشمل ألعاب الفيديو وألعاب الانترنت وألعاب الهواتف المحمولة (الزيودي،٢٠١٤،ص. ٢١).

وتعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية العنيفة فى هذه الدراسة بانها:

١- مجموعة الألعاب القتالية العنيفة التى تعتمد على استراتيجيات منظمة أو خطوات منظمة لتحقيق الأهداف المرجوة من اللعبة.
٢- تستخدم عبر وسائل إلكترونية عدة من هاتف محمول أو جهاز فيديو أو حاسب آلى.
٣- يستخدمها الطفل بكثافة فتزيد من درجة وشدة سلوكه العدواني اللفظي او البدني او الموجه نحو الذات او الموجه نحو الممتلكات.

الموجهات النظرية للدراسة:

نظرية العلاج المعرفى السلوكىThe cognitive behavior therapy

ويعرف العلاج المعرفي السلوكي بانه دمج عقلاني، ومحاولة هادفة، للاستفادة من الجوانب الايجابية للفنيات السلوكية،–بالشراكة مع الانشطة المعرفية والخبرات الانفعالية خلال عملية التغير العلاجي(Kendall, 2011, p. 5).

ويهدف إلى تعليم العميل أن يصحح أداءاته المعرفية الخاطئة والمشوهة، وإلي تغيير معتقداته المختلفة وظيفياً والتي تعرضه لخبرات مشوهة، كما يستهدف التأكيد على تحقيق

العميل معنى لحياته، والشعور الهام بقيمة الذات، والاهتمام بكل معتقدات العميل، وتحقيق ذلك حينما يكتشف العميل قدراته واستقلاله الذاتي. (خليل, ٢٠٠١: ص. ١١٢).

وقد وضع ستالورد Stallord (2003) كتاب بعنوان فكر جيداً، وأشعر بشكل جيد، والذي يوضح هدف العلاج المعرفي السلوكي مع الأطفال والكبار – والذي يؤكد على ضرورة تغيير الأفكار الخاطئة وتحويلها إلى أفكار أكثر إيجابية حتى ينعكس ذلك على الشعور وأيضاً على سلوك الفرد ويكون أكثر سواءً وفاعلية(Stallord, 2003, pp. 47-48)

وتتمثل مراحل العلاج المعرفي السلوكي: فى ٣ مراحل أساسية ١-المرحلة المعرفية: وتشمل إدراك العميل لحقائق مشكلته ولعناصر القوة لديه، وهنا يفصل العميل بين أفكاره ومعتقداته اللاعقلانية، ويتعلم العميل كيفية توظيف قدراته المعرفية بكفاءة، وفى أثناء هذه المرحلة يشرح المعالج للعميل المبادئ الأساسية للعلاج المعرفي، ويوضح له مسترشداً بمواقف وأمثلة محددة مدى خطأ تفكيره. وهناك العديد من أساليب العلاج فى هذه المرحلة ومنها أساليب إعادة البناء المعرفي مثل: (العلاقة المهنية والإقناع والتوضيح).٢-المرحلة الانفعالية: ويسعى المعالج خلالها إلى تغيير قيم واتجاهات العميل، وتوضيح الفرق بين الواقع والخيال من خلال التفسير، ولعب الدور، ويلاحظ أن الأخصائي المعالج يتعامل في هذه المرحلة مع ردود أفعال العميل الانفعالية، ويساعده على الاستجابة بطريقة مناسبة لطبيعة الموقف، وتحمل الضغوط الحالية والمستقبلية المتوقعة، والتفكير فى التعامل مع تلك الضغوط بطريقة عقلانية.٣-المرحلة السلوكية: يساعد المعالج العميل على تغيير سلوكه اللاتوافقي فى ضوء إعادة تشكيل بناءه المعرفي، وأسلوبه فى التفكير، والانفعال بالموقف، ومن الأهمية ممارسة العميل لعمليات التفكير العقلاني، وأنماط السلوك التوافقي الجديد في ضوء تدريب الأخصائي له، واستخدام أسلوب التعلم الذاتي الموجه، أو تحديد المهام المنزلية، والممارسات اليومية، أو لعب الدور، أو قد يستخدم الممارس كذلك بعض الأساليب السلوكية الإجرائية خاصة التدعيم الإيجابي، والتدعيم السلبى، والإطفاء الإجرائي، وإعادة تشكيل الاستجابة، وغير ذلك (ادريس,٢٠٠٣, ص.٣٠).

استخدام النظرية المعرفية السلوكية فى تفسير مشكلة الدراسة الحالية:

حيث تشير النظرية المعرفية السلوكية فى ضوء هذه الدراسة، إلى أن الطفل العدواني لديه من الأفكار اللاعقلانية المرتبطة بالألعاب الالكترونية العنيفة التي يقضي عليها ساعات طويلة في اللعب بها والتي ينجم عنها وجود العديد من الانفعالات السلبية، والمشاعر المختلطة المؤدية إلى السلوك العدواني. وبناء عليه؛ فإن برنامج التدخل المهني في هذه الدراسة يعمل على

اختبار فاعلية البرنامج الإرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة عن طريق تحديد أفكارهم اللاعقلانية، ومشاعرهم السلبية المرتبطة بها، وبالتالي الحد من السلوك العدواني لديهم.

سادسا: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١- نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات التجريبية التى تهدف إلى تحديد العلاقة بين متغيران إحداهما متغير مستقل وهو (برنامج إرشادي) والأخر متغير تابع وهو (الحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة).

٢- منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة على المنهج التجريبي القائم على استخدام مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية الذى يمثل أحد التصميمات التجريبية، وفى هذا التصميم تقوم الباحثة بإجراء قياس قبلى لكلا المجموعتين التجريبية والضابطة، ثم تقوم بإدخال المتغير التجريبى على الجماعة التجريبية دون الجماعة الضابطة، و يرجع الفرق بين القياس البعدي والقياس القبلي للجماعة التجريبية إلى تأثير المتغير التجريبي (البرنامج الإرشادي).

٣- أدوات الدراسة :

مقياس السلوك العدواني للأطفال المستخدمين الألعاب الالكترونية العنيفة(إعداد الباحثة).وقد قامت الباحثة بتحديد الأبعاد الرئيسية للمقياس وفقاً للمقاييس السابقة، واتساقاً مع مفاهيم البحث وتمثلت في: البعد الأول: العدوان اللفظي، وعباراته من ١-١٧.البعد الثاني: العدوان البدني، وعباراته من ١٨-٣٤.البعد الثالث: العدوان الموجه نحو الذات، وعباراته من ٣٥-٥٠.البعد الرابع: العدوان الموجه نحو الممتلكات، وعباراته من ٥١-٦٧.بعد ذلك تم تحديد العبارات المرتبطة بكل بعد من الأبعاد السابقة للمقياس، وقد حرصت الباحثة أن تكون درجات العبارات متدرجة، حيث تم وضع ثلاث استجابات لكل بعد، أولها (نعم) وحصلت على ثلاث درجات وتمثل أعلى درجة للعبارة، والثانية (أحياناً) وحصلت على درجتين، وتشير إلى الدرجة المتوسطة للعبارة، والأخيرة وهي (لا) وتمثل أقل درجة للعبارة حيث حصلت على درجة واحدة. بلغت عدد عبارات المقياس (٦٧ عبارة) مقسمة على الأربعة أبعاد، وبهذا تصبح: الدرجة العظمى للمقياس: ٢٠١، الدرجة المتوسطة: ١٣٤، والدرجة الدنيا للمقياس: ٦٧.

ثبات المقياس: اعتمدت الباحثة على طريقة إجراء الاختبار في حساب الثبات، وذلك على عينة من (١٥) طفلاً) من جمعية العروة الوثقى، ثم إعادة الاختبار مرة أخرى بعد خمسة عشرة يوماً. كان معامل الثبات = ٠,٩٦وبالكشف في جداول معنوية الارتباط اتضح أن: درجات الحرية = ١٣، ومستوى معنوية ٠,٠٥، وقيمة (ر) الجدولية = ٠,٥١٤ إذن معامل الارتباط ذو دلالة إحصائية.

جدول رقم (١) الثبات باستخدام معامل كرونباخ الفا

مقياس السلوك العدواني	عدد العبارات	معامل كرونباخ الفا
العدوان اللفظى	١٧	٠,٧٢٩
العدوان البدنى	١٧	٠,٨٠٣
العدوان الموجه نحو الذات	١٦	٠,٧٠٩
العدوان الموجه نحو الممتلكات	١٧	٠,٧٤٢

ويوضح الجدول السابق **الثبات باستخدام معامل كرونباخ الفا**، وبذلك فإنه يمثل معامل الارتبـــاط بـــين أى جزئين من أجزاء الاختبار ٠ ويتم حساب تباين كل بند من بنود الاختبار ثم مجموع التباينات، وكذلك تباين الدرجة الكلية للاختبار. مما يشير الي ثبات المقياس. وبحساب معامل الارتباط **سبيرمان** باستخدام المعادلة الآتية:

$$\text{ر} = 1 - \left(\frac{6 \text{ مجـ ف}^2}{\text{ن (ن}^2 - 1)} \right)$$

اتضح من معامل الثبات للمقياس ككل (٠,٨٩) عند مستوي معنوية**(٠,٠١)** وهـــي نسبه مقبولة تؤكد على صلاحية المقياس للتطبيق.

صدق المقياس: تم التأكد من صدق المقياس والذي يعد شرطاً أساســياً لإمكانيـــة تطبيـــق المقياس بفاعلية، وله أنواع عديدة:

- الصدق الظاهري وللتأكد من الصدق الظاهري للمقياس قامت الباحثة بعرض المقياس فى صورته المبدئية على السادة المحكمين من أعضاء هيئة التدريس وبلغ عـــددهم عـــشرة أساتذة لإبداء رأيهم فى عبارات المقياس **من حيث:**
  أ. سلامة صياغة العبارات.
  ب. ارتباط كل عبارة بالبعد المراد قياسه.
  ج. اتفاق العبارات مع موضوع الدارسة.

تم تعديل محتوى المقياس فى ضوء آراء المحكمين حيث تم استبعاد العبارات التى لم يتم الاتفاق عليها بنسبة ٨٠%، كما قامت الباحثة بإعادة صياغة بعض العبارات بناء على آراء المحكمين.

كما استخدمت الباحثة للتأكد من صدق المقياس معامل الارتباط بيرسون.

جدول رقم (٢): الصدق باستخدام معامل ارتباط بيريسون

مقياس السلوك العدواني	معامل ارتباط بيريسون	الدلالة
العدوان اللفظى	٠,٩٥٥**	دال عند ٠,٠١
العدوان البدنى	٠,٦٥٥*	دال عند ٠,٠٥
العدوان الموجه نحو الذات	٠,٦٢٩*	دال عند ٠,٠٥
العدوان الموجه نحو الممتلكات	٠,٩٥٣**	دال عند ٠,٠١

*: دال عند ٠,٠٥ **: دال ٠,٠١

ويتضح من الجدول السابق ان معامل ارتباط بيرسون شديد المعنوية في بعدي العدوان اللفظي والموجه نحو الممتلكات ومعنوي في بعدي العدوان البدني والموجه نحو الذات مما يشير الي صدق المقياس.

جدول رقم (٣): الصدق باستخدام الارباع الادنى والاعلى

مقياس السلوك العدواني	الارباع الادنى	الارباع الاعلى	اختبار ت	الدلالة
	المتوسط ± الانحراف المعيارى	المتوسط ± الانحراف المعيارى		
العدوان اللفظى	٣٤,٦ ±١,٣٤	٣٨,٦ ±٠,٥٥	٦,١٧٢**	دال عند ٠,٠١
العدوان البدنى	٣٤,٤٠±٠,٨٩	٣٧,٠±٠,٠	٦,٥٠٠**	دال عند ٠,٠١
العدوان الموجه نحو الذات	٢٨,٨٠±٠,٤٥	٣٢,٠±٠,٠	١٦,٠**	دال عند ٠,٠١
العدوان الموجه نحو الممتلكات	٣٥,٠±٠,٠	٣٨,٢٠±١,١٠	٦,٥٣٢**	دال عند ٠,٠١

*: دال عند ٠,٠٥ **: دال ٠,٠١

كما اكد الجدول السابق الصدق باستخدام الارباع الادنى والاعلى شدة معنوية المقياس عند ٠,٠١, مما يشير الي صدق المقياس

مجالات الدراسة:

أ- **المجال المكانى:** حيث تحدد فى (مدرسة النصر بنين)، ويرجع اختيار هذه المؤسسة للأسباب الآتية:

١. موافقة المسئولين على إجراء الدراسة.

٢. توفر عينة الدراسة من الأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية العنيفة.

٣. توفر أماكن تسمح بإجراء المقابلات وتطبيق البرنامج مع الأطفال و اسرهم.

ب- **المجال البشرى:** تم الاستعانة بمسئول الانشطة لتحديد إطار المعاينة والذى بلغ (٤٣) طفل, وتم اختيار (٢٠) طفل منهم حصلوا على أعلى درجات فى مقياس السلوك العدواني للأطفال، وبتطبيق الشروط الواجب توافرها فى العينة لتطبيق البرنامج الإرشادى، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين (١٠) حالات تجريبية و(١٠) حالات ضابطة على أن تتوفر فيهم الشروط الآتية:

١- أن يكون الأطفال عمرهم يتراوح من ٩-١٢عام فى مرحلة الطفولة المتأخرة.

٢- ان يكون الأطفال ذكور.

٣- الأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية العنيفة بكثافة.

٤- شكوى الأسر من السلوك العدواني لأبنائهم الدائمة ومن استخدام الألعاب الالكترونية بكثافة.

٥- يعاني الطفل من السلوك العدواني ويحصل على درجة مرتفعة في أبعاد المقياس.

٦- الأطفال والأسر أكثر إيجابية ولديها الرغبة فى التعاون مع الباحثة.

ج-المجال **الزمنى:** استغرق تطبيق البرنامج الإرشادى ثلاثة أشهر فى الفترة من ٢٠٢٠/١٠/١٥ وحتى٢٠٢١/١/١٥.

سابعا: برنامج التدخل المهنى:

أولا: أهداف البرنامج الإرشادى:

يهدف هذا البرنامج إلى تخفيف السلوك العدواني لدى الأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية العنيفة من خلال استخدام مجموعة من أساليب وتكنيكات المداخل العلاجية في خدمة الفرد (العلاج المعرفي السلوكي). ويتحقق هذا الهدف فى ضوء الأهداف الفرعية التالية:

١- التعرف على طبيعة الأفكار اللاعقلانية لدى الطفل والمرتبطة بالعدوان سواء اللفظي أو البدني أو على الممتلكات أو على الذات.

٢- مناقشة هذه الأفكار اللاعقلانية الناتجة عن اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة وتعديلها ومحاولة إبدالها بأخرى أكثر منطقية.

٣- تحديد الانفعالات غير المناسبة المرتبطة بهذه الأفكار والتي تؤدي إلى العدوان مثل التهور والغضب والرغبة في الانتقام.

٤- مساعدة الطفل العدواني على إكسابه القدرة على التفكير والإدراك الصحيح وتبني اعتقادات صحيحة مما يجعله يسلك سلوكاً صحيحاً في الحياة.

٥- مساعدة اسرة الطفل العدواني علي التفاعل الايجابي مع ابناؤهم والمناقشات المستمرة معهم، والتوجيه الإيجابي لسلوكيات الطفل في الاسرة.

ثانيا: المدة الزمنية للبرنامج ١٢ مقابلة مقسمة على ١٢ أسبوع.

ثالثا: أنساق البرنامج الإرشادى:

أ-النسق المستهدف (نسق الطفل و الأسرة):

وذلك من خلال مساعدة الأطفال والآباء على زيادة الترابط والتواصل الأسرى من خلال مساعدة الطفل على التعبير عن رأيه، ومشاركة الأسرة فى قراراتها.

ب- نسق التغيير (الأداء):ويتمثل فى الأشخاص الذين يتعاونون مع الباحثة لتحقيق أهداف البرنامج الإرشادى، وهم:

١- مسئول الأنشطة المرتبطة بالأطفال؛ حيث قام بتوفير أماكن للجلسات يتوفر فيها الهدوء والسرية.

٢- الأخصائيات الاجتماعيات بالمدرسة.

ج- النسق المحدث للتغيير:

وهو الباحثة التى تقوم بالإرشاد وتقديم الدعم والتوجيه للأطفال واسرهم.

رابعا: مراحل وخطوات تطبيق البرنامج الإرشادى:

المرحلة الأولى (إقامة العلاقة الإرشادية وتحديد المشكلة والأهداف):

- الاختبار القبلى عن طريق تطبيق مقياس السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية.
- التعارف والاتفاق مع الأطفال واسرهم على الجلسات الإرشادية ومواعيدها.
- بناء العلاقة الإرشادية التى تتسم بالتفاهم والقبول وحرية التعبير وتطوير الألفة والاحترام المتبادل وتوضيح أهداف البرنامج الإرشادى.
- تحديد القواعد الأساسية للمقابلة الإرشادية من فهم وتوضيح المشكلة وتشجيع الأطفال على الحديث والانتقال التدريجى مع تطورات الحديث مع العمل على تنظيم الأفكار وتسلسلها.
- تأكيد سرية محتوى الجلسة.
- تحديد أسباب السلوك العدواني للأطفال وارتباطها بعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوكيات الأطفال وعلاقاتهم وتفاعلاتهم.

المرحلة الثانية (اختيار طرق الإرشاد واستخدامها):

فى هذه المرحلة تقوم الباحثة باختيار الأساليب الإرشادية والعلاجية المناسبة المرتبطة بالعلاج المعرفى السلوكى، مع ملاحظة التنوع فى استخدام الأساليب العلاجية:

- استخدام أساليب العلاج المعرفى السلوكى لتحديد الأفكار اللاعقلانية الخاطئة لدى الأبناء من الأطفال العدوانيين ومناقشة هذه الأفكار المرتبطة بسلوك العدوان للأبناء بسبب الألعاب الالكترونية، وتوعية الآباء بالتأثيرات السلبية لكثافة استخدام الألعاب الالكترونية على أبنائهم وذلك من خلال المناقشات الجماعية والنقد الموضوعى، وأداء الواجبات المنزلية.
- رفع مستوى التواصل بين الطفل العدواني، وأفراد أسرته، وتشجيع الطفل للتعبير عن نفسه، وإبداء آرائه بما يسهم فى زيادة قدرته على التفاعل مع الآخرين من الأسرة أو من أقرانه، وأصدقائه.
- تشجيع الأسرة للطفل على اختيار الألعاب المناسبة، وتحديد وقت لممارستها، ومشاركة الأسرة للأبناء أيضا فى اللعب الجماعي؛ مما يزيد من إمكانية التفاعل بينهم.
- تشجيع الأبناء على ممارسة الهوايات، والألعاب الرياضية، والأنشطة الحياتية لتقليل عدد ساعات استخدام الألعاب الالكترونية؛ وذلك بمزيد من التردد علي النوادي الاجتماعية ومراكز الشباب.

المرحلة الثالثة (تقييم النتائج):

وذلك بإعادة تطبيق مقياس السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية للتأكد من مدى فاعلية البرنامج الإرشادى فى ضوء تحقيق الأهداف الإرشادية، وكذلك شعور المسترشد بالرضا، والسعادة، والتغير نحو الأفضل.

المرحلة الرابعة (إنهاء العملية الإرشادية):

- التمهيد لإنهاء العلاقة المهنية (الإرشادية)
- التباعد بين المقابلات.
- التأكد من تحقيق الأهداف والشعور العام بالرضا.
- تلخيص أهم النتائج التى توصلت إليها عملية الإرشاد.

المرحلة الخامسة(متابعة العملية الإرشادية):

- التأكد من استمرار تحسن حالة المسترشد (الطفل العدواني وأسرته).
- تحديد نسبة التقدم ومدى استفادة المسترشد من الخبرات الاسترشادية.
- البحث عن أى فرص أخرى لمساعدة المسترشد.

خامسا: استراتيجيات البرنامج الإرشادى:

١. **استراتيجية التعاقد:** بهدف التعاقد مع الطفل واسرته للمشاركة فى تنفيذ البرنامج الإرشادى.
٢. **استراتيجية الإقناع:** بهدف إقناع الطفل واسرته بالتعاون مع الباحثة، وبأهمية البرنامج، وأهدافه، والتأثيرات السلبية للسلوك العدواني، وكثافة استخدام الألعاب الالكترونية.
٣. **استراتيجية التعاون:** بهدف توزيع الأدوار المطلوبة مع الباحثة لتحقيق أهداف البرنامج.
٤. **استراتيجية تغيير السلوك:** بهدف تغيير بعض الأفكار اللاعقلانية المرتبطة بالاستخدام الخاطئ للألعاب الالكترونية، والمسببة فى زيادة السلوك العدواني للأطفال، والتأثير السلبى عليهم، وتصحيح هذه الأفكار.
٥. **استراتيجية البناء المعرفى:** بهدف تزويد الأطفال واسرهم بأهمية تكوين علاقات اجتماعية مع الآخرين، والمعلومات اللازمة حول رعاية الأبناء وكيفية معاملتهم، والفوائد التى ستعود عليهم من تحقيق ذلك.
٦. **استراتيجية الضبط الاجتماعى:** بهدف تعليم الاسر السلوكيات الإيجابية المطلوب إكسابها لأبنائهم، والسلوكيات السلبية المطلوب إبعادها عنهم؛ وذلك فيما يتعلق بسلوك العدوان، وضرورة تكوين العلاقات الاجتماعية مع الآخرين، وتنظيم استخدام الألعاب الالكترونية.

سادسا: تكنيكات التدخل المهنى:

١. **الفهم:** حيث الفهم الكامل لمفهوم السلوك العدواني والتأثير السلبى لاستخدام الألعاب الالكترونية على الطفل باستخدام المحاضرات، والندوات، والمقابلات الفردية، والجماعية.
٢. **التشجيع والتدعيم:** وذلك لبث الثقة فى نفوس أسرة الطفل العدواني مع استخدام عبارات التشجيع والاستحسان للأفكار والسلوكيات أو ردود الفعل الإيجابية.

٣. **التوجيه:** وذلك لزيادة قدرتهم على تعديل سلوكيات أبنائهم السلبية من خلال زيادة التفاعل الاجتماعى، والبعد عن السلوك العدواني بكل مسبباته.

٤. **التدريب على المهارات:** وذلك لتدريب الأطفال والأسر على المهارات اللازمة لتعليم أبنائهم الاستجابات المناسبة، وتخفيض الاستجابات غير المناسبة أو إيقافها.

٥. **التفسير:** لتحقيق الفهم والإدراك الصحيح لأسباب العدوان، وأثاره، وكيفية التخفيف من تأثيره السلبى على الأبناء.

٦. **المناقشة الجماعية:** وذلك بمناقشة الأسباب المرتبطة بالعدوان، والعلاقات الاجتماعية فى الأسرة، وكيفية زيادة الترابط الأسرى بين الأبناء.

٧- **أسلوب النمذجة:** من خلال بعض الأطفال ممن لديهم تفاعلات اجتماعية وأنشطة ومهارات متعددة وتواصل اجتماعى أفضل.

سابعا: المهارات التى يعتمد عليها البرنامج الإرشادى:

١- المهارة فى تكوين العلاقة المهنية (الإرشادية) مع الأطفال واسرهم.

٢- المهارة المعرفية المرتبطة بطبيعة الأطفال العدوانيين وأسرهم، وكيفية التعامل معهم، وتأثير كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية.

٣- مهارة المحادثة وإدارة الحوار مع الآخرين: بهدف إقامة حوار منظم مع الآباء والقدرة على توصيل الأفكار لهم.

٤- مهارة النصح والإرشاد: وذلك من خلال القدرة على استخدام أساليب الإرشاد المختلفة من تصحيح السلوك، والاقصاء، والنمذجة، والمناقشات، والتقبل، والتفهم، والتنفيس الانفعالى، وغيرها من الأساليب.

٥- مهارة منح العون للنفس: لأسر الأطفال العدوانيين حتى يستطيعوا الاستمرار فى تنفيذ البرنامج حتى الوصول إلى تحقيق الأهداف.

٦- مهارة الإقناع والتأثير فى الآخرين, ومهارة الاتصال وتوجيه التفاعل, ومهارة الإنصات الفعال والتحفيز.

ثامنا: الصعوبات المتوقعة:

- ادمان الأطفال للعب بالألعاب القتالية العنيفة.
- سيطرة المشكلات والضغوط على الآباء.
- صعوبة التعامل مع بعض الأنساق المستهدفة.

تاسعا: عوامل نجاح البرنامج:

- تعاون الأخصائيين الاجتماعيين.
- نمو العلاقة الإرشادية الإيجابية بين الباحثة والأطفال والأسر.
- إيجابية الأسر فى تطبيق البرنامج الإرشادى وتحقيق أهدافه.

عاشرا: تقويم البرنامج الإرشادى:

- حيث يتم التقويم أثناء تنفيذ البرنامج من خلال التأكد أن البرنامج يسير وفق ما هو مخطط لتنفيذه من خلال الملاحظة، والتسجيل، وإبداء الرغبة من قبل الأطفال والآباء فى التعاون، والمشاركة، والمناقشة.
- كما يتم تقييم البرنامج بهدف قياس عائد التدخل (باستخدام البرنامج الإرشادى) من خلال إعادة تطبيق مقياس السلوك العدواني على الأبناء من الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة.

ثامناً: نتائج الدراسة:

جدول رقم (٤): يوضح الفروق بين المتوسطات للمجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني فى القياس القبلى

مقياس السلوك العدواني	المجموعة الضابطة (ن = ١٠)		المجموعة التجريبية (ن = ١٠)		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان اللفظى	٣٧,٠	١,٧٦	٣٦,٨٠	١,٦٢	٠,٢٦٤	غير دال
العدوان البدنى	٣٦,٠	١,١٥	٣٦,١٠	١,٢٠	٠,١٩٠	غير دال
العدوان الموجه نحو الذات	٢٩,٩٠	١,٢٩	٣٠,٦٠	١,٠٧	١,٣٢٠	غير دال
العدوان الموجه نحو الممتلكات	٣٦,٤٠	١,٥٨	٣٦,٠٠	١,٣٣	٠,٦١٢	غير دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥= ٢,١٠ ت الجدولية عند ٠,٠١= ٢,٨٨

يشير الجدول السابق الي ان قيمة ت غير دالة بين متوسطات المجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني في ابعاده الاربعة (العدوان اللفظى, العدوان البدنى, العدوان الموجه نحو الذات ,العدوان الموجه نحو الممتلكات) وذلك في القياس القبلي. مما يؤكد التجانس بين ابعاد المقياس مما يشير الي صحة الفرض الفرعي الاول حيث لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني في القياس القبلي (فرض تجانس).

جدول رقم (٥):توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهني للمجموعة التجريبية بالنسبة للبعد الأول العدوان اللفظي (ن=١٠)

المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان اللفظى	٣٦,٨٠	١,٦٢	٣١,٥٠	٢,٢٧	٦,٤٨٦**	دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥=٢,٢٦٢ ت الجدولية عند ٠,٠١= ٣,٢٥٠*: دال عند ٠,٠٥**: دال ٠,٠١

ويتضح من الجدول السابق أن هناك فروق شديدة المعنوية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على بعد العدوان اللفظي لصالح القياس البعدى. حيث كانت القيم علي التوالي (٣٦,٨٠) و(٣١,٥٠), كما اتضح أن ت المحسوبة (٦٠,٤٨٦)** > من ت الجدولية (٣,٢٥) عند (٠,٠١) وذلك بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية , مما يشير الي فاعلية البرنامج الإرشادي في الحد من السلوك العدواني اللفظي للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية.

جدول رقم (٦): توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهنى للمجموعة التجريبية بالنسبة للبعد الثانى العدوان البدني(ن=١٠)

المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان البدنى.	٣٦,١٠	١,٢٠	٣١,١٠	١,٨٥	٧,٣١٩**	دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥=٢,٢٦٢ ت الجدولية عند ٠,٠١= ٣,٢٥٠*: دال عند ٠,٠٥**: دال ٠,٠١

ويتضح من الجدول السابق أن هناك فروق شديدة المعنوية بين متوسطات القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية على بعد العدوان البدني لصالح القياس البعدى. حيث كانت القيم علي التوالي (٣٦,١٠) و(٣١,١٠) , كما اتضح أن ت المحسوبة (٧,٣١٩)** > من ت الجدولية (٣,٢٥) عند (٠,٠١) وذلك بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية, مما يشير الي فاعلية البرنامج الإرشادي في الحد من السلوك العدواني البدني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية.

جدول رقم (٧):توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهني للمجموعة التجريبية بالنسبة للبعد الثالث: العدوان الموجه نحو الذات(ن=١٠)

المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان الموجه نحو الذات	٣٠,٦٠	١,٠٧	٢٧,٣٠	٢,٢١	٦,٩٨٣**	دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥=٢,٢٦٢ ت الجدولية عند ٠,٠١= ٣,٢٥٠*: دال عند ٠,٠٥**: دال ٠,٠١

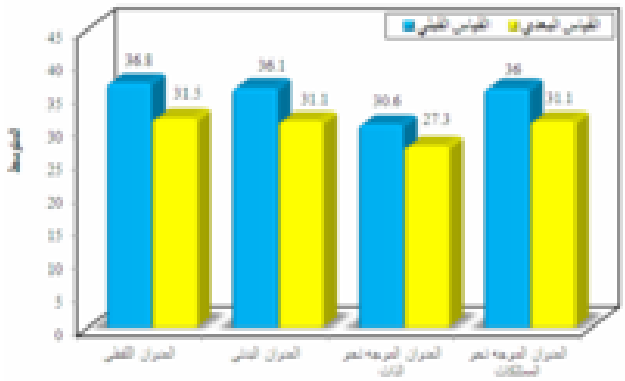
ويتضح من الجدول السابق أن هناك فروق شديدة المعنوية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على بعد العدوان المجه نحو الذات لصالح القياس البعدى. حيث كانت القيم علي التوالي (٣٠,٦٠) و(٢٧,٣٠), كما اتضح أن ت المحسوبة (٦,٩٨٣)** > من ت الجدولية (٣,٢٥) عند (٠,٠١) وذلك بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية , مما يشير الي فاعلية البرنامج الإرشادي في الحد من السلوك العدواني المجه نحو الذات للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية.

جدول رقم (٨):توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهنى للمجموعة التجريبية بالنسبة للبعد الرابع: العدوان الموجه نحو الممتلكات(ن=١٠)

المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان الموجه نحو الممتلكات.	٣٦,٠٠	١,٣٣	٣١,١٠	٠,٩٩	٧,٦٥٣**	دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥=٢,٢٦٢ ت الجدولية عند ٠,٠١= ٣,٢٥٠*: دال عند ٠,٠٥**: دال ٠,٠١

ويتضح من الجدول السابق أن هناك فروق شديدة المعنوية بين متوسطات القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية على بعد العدوان الموجه نحو الممتلكات لصالح القياس البعدى. حيث كانت القيم علي التوالي (٣٦,٠٠) و(٣١,١٠), كما اتضح أن ت المحسوبة (٧,٦٥٣)** > من ت الجدولية (٣,٢٥) عند (٠,٠١) وذلك بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية, مما يشير الي فاعلية البرنامج الإرشادي في الحد من السلوك العدواني الموجه نحو الممتلكات للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية. وهذا يتضح في الرسم البياني الآتي:



شكل رقم (١): يوضح متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهنى للمجموعة التجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني

جدول رقم (٩):الفروق بين متوسطات القياس قبل وبعد التدخل المهنى للمجموعة الضابطة

المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان اللفظى	٣٧,٠	١,٧٦	٣٦,٤٠	٢,٠١	١,٤٠٦	غير دال
العدوان البدنى	٣٦,٠	١,١٥	٣٥,٧٠	١,٣٤	٠,٥٣٧	غير دال
العدوان الموجه نحو الذات	٢٩,٩٠	١,٢٩	٢٩,٨٠	١,٦٢	٠,٢٦٤	غير دال
العدوان الموجه نحو الممتلكات	٣٦,٤٠	١,٥٨	٣٥,٥٠	٢,٦٨	١,٤٨٩	غير دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥=٢,٢٦٢ ت الجدولية عند ٠,٠١ = ٣,٢٥٠

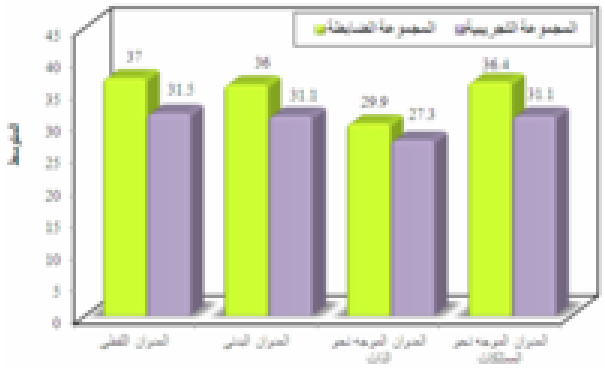
يشير الجدول السابق الي ان قيمة ت غير دالة بين متوسطات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة مما يؤكد صحة الفرض الفرعي الثالث حيث لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي لحالات المجموعة الضابطة على مقياس السلوك العدواني.

جدول رقم (١٠) : توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المتوسطات للمجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني فى مقياس ما بعد التدخل المهنى

مقياس السلوك العدواني	المجموعة الضابطة (ن = ١٠)		المجموعة التجريبية (ن = ١٠)		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان اللفظي	٣٧,٠٠	١,٧٦	٣١,٥٠	٢,٢٧	٦,٠٤٥**	دال
العدوان البدني	٣٦,٠٠	١,١٥	٣١,١٠	١,٨٥	٧,٠٩٧**	دال
العدوان الموجه نحو الذات	٢٩,٩٠	١,٢٩	٢٧,٣٠	٢,٢١	٣,٢١١**	دال
العدوان الموجه نحو الممتلكات	٣٦,٤٠	١,٥٨	٣١,١٠	٠,٩٩	٨,٩٨٧**	دال

*: دال عند ٠,٠٥ **: دال ٠,٠١

ويتضح من الجدول السابق أن هناك فروق شديدة المعنوية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني بأبعاده الاربعة (اللفظي – البدني – الموجه نحو الذات – الموجه نحو الممتلكات) لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية. كما اتضح أن قيم ت المحسوبة > من ت الجدولية عند (٠,٠١) وذلك بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية، مما يشير الي فاعلية البرنامج الإرشادي في الحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية العنيفة. وهذا يتضح ايضا في الرسم البياني التالي:



شكل رقم (٢):متوسطات للمجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني في مقياس ما بعد التدخل المهنى.

جدول رقم (١١) الفروق بين متوسطات درجات فروق التغاير (الاختلاف/ نسب التحسن) للقياسات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني.

مقياس السلوك العدواني	المجموعة الضابطة (ن = ١٠)		المجموعة التجريبية (ن = ١٠)		ت	الدلالة
	م	ع	م	ع		
العدوان اللفظي	١,٥٩	٣,٦٢	١٤,٢٩	٦,٦٤	٥,٣١١**	دال
العدوان البدني	٢,٥٠	٤,٢٣	١٣,٧٧	٥,٧٠	٥,٠١٨**	دال
العدوان الموجه نحو الذات	١,٦٩	٣,٦٤	١١,٤٩	٤,٨٦	٥,١٠٥**	دال
العدوان الموجه نحو الممتلكات	٢,٥١	٥,٣٥	١٤,٠٢	٥,٤١	٤,٧٨٣**	دال

ت الجدولية عند ٠,٠٥= ٢,١٠ ت الجدولية عند ٠,٠١= ٢,٨٨ *: دال عند ٠,٠٥ **:دال ٠,٠١

يتضح من الجدول السابق وجود فروق شديدة المعنوية بين متوسطات درجات فروق التغاير (الاختلاف/ نسب التحسن) للقياسات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لمقياس السلوك العدواني في ابعاده الاربعة بالترتيب (العدوان اللفظي يليه العدوان الموجه نحو الذات يليه العدوان البدني واخيرا العدوان الموجه نحو الممتلكات) مما يشير الي صحة الفرض الفرعي الخامس للدراسة حيث توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات فروق التغاير (الاختلاف) للقياسات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني لصالح تغاير المجموعة التجريبية.

النتائج العامة للدراسة:

توصلت الدراسة الحالية إلى مجموعة من النتائج والتي يمكن تحديدها على النحو التالي: -

اولا: النتائج المرتبطة بخصائص عينة الدراسة:

كشفت نتائج الدراسة المتعلقة بخصائص عينة الدراسة أن العينة جميعا من الذكور، وإن غالبيتهم يقع عمرهم من ١١-١٢ عام وهذا ما أكدته الباحثة فى شروط اختيار عينة الدراسة أن يقع عمرهم فى مرحلة الطفولة المتأخرة، كما اتضح أن الغالبية العظمى من عينة الدراسة عدد أفراد أسرتهم من ٣-٤ أفراد، وأن معظمهم حالتهم الاسرية مستقرة؛ مما يشير إلى وجود جو نفسى مستقر فى أسر عينة الدراسة يسمح بالتفاعل الإيجابى مع برنامج الدراسة، كما أشارت النتائج إلى أن الحالة التعليمية لولى الامر جاءت بنسب متساوية (مؤهل متوسط ومؤهل عالى) مما يشير إلى أن الحالة التعليمية لأسر عينة الدراسة قد تساعد فى استيعاب البرنامج، والقدرة على تطبيقه مع الابناء، وأشارت نتائج الدراسة أيضاً

إلى أن العينة بكاملها يستخدمون الألعاب الإلكترونية- ولأكثر من ٤ ساعات يومياً- كما يحبون الألعاب العدوانية القتالية وهذا يتفق مع شروط اختيار العينة حيث تم اختيارهم لحصولهم علي اكبر درجة علي مقياس السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية العنيفة.

ثانيا: اظهرت نتائج الدراسة صحة الفرض الرئيسي للدراسة:

حيث ان ممارسة البرنامج الارشادي مع الاطفال ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي إلى تخفيف حدة السلوك العدواني لديهم.

- حيث اشارت النتائج الي صحة الفرض الفرعي الاول انه لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني في القياس القبلي (فرض تجان). مما يؤكد وجود تجانس بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.
- كما اكدت النتائج صحة الفرض الفرعي الثاني حيث توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي على مقياس السلوك العدواني للمجموعة التجريبية بأبعاده الاربعة (اللفظي – البدني – الموجه نحو الذات – الموجه نحو الممتلكات). مما يشير الي فعالية البرنامج الارشادي المستخدم في الدراسة.
- كما اظهرت النتائج صحة الفرض الفرعي الثالث حيث لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي لحالات المجموعة الضابطة على مقياس السلوك العدواني. وذلك نتيجة عدم تعرض الاطفال في المجموعة الضابطة للبرنامج الارشادي المستخدم.
- كما اشارت النتائج الي صحة الفرض الفرعي الرابع حيث توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبية.وذلك نتيجة تعرض المجموعة التجريبية دون الضابطة للبرنامج الارشادي المستخدم.
- كما اكدت النتائج صحة الفرض الفرعي الخامس حيث توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات فروق التغاير (الاختلاف) للقياسات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس السلوك العدواني لصالح تغاير المجموعة التجريبية. مما يشير الي فاعلية البرنامج الإرشادي في الحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية. حيث انعكس ذلك على زيادة تفاعلهم الاجتماعي

وتواصلهم مع الآخرين من أسرهم وأقاربهم وأصدقائهم، وكذلك لتحملهم قدر من المسئولية ومواجهة المواقف الاجتماعية المختلفة، وممارستهم للعديد من الأنشطة الاجتماعية خارج المنزل بمساعدة الاسرة والتحاقهم بالأنشطة الرياضية والفنية المختلفة التى يحبونها لإدماجهم أكثر فى الحياة الاجتماعية، وأتضح ذلك من خلال ما أكدته الأسر للباحثة فى الجلسات الختامية من تغير ملحوظ فى أبنائهم، وقلة ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية، والتغير فى سلوكياتهم وعلاقاتهم المختلفة واصبحوا أكثر قدرة على التعبير عن أنفسهم، والثقة بالنفس وأكثر تقبل لذواتهم وظهر لديهم الميل للعب بالألعاب الجماعية، حيث أصبحوا أكثر رغبة فى اللعب الجماعى والتفاعل الاجتماعى مع الأسرة ومع أقاربهم، وأصدقائهم، وأكثر ميلاً للتواصل والتفاعل مع الآخرين وزادت رغبتهم فى بناء صداقات جديدة، وبالتالى أصبحوا أكثر قدرة على التواصل الناجح مع المحيطين بهم.

واتفقت نتائج الدراسة في ذلك مع دراسة كل من وليامز Williams et al. (2004) حيث اكدت فعالية برنامج العلاج الجماعي السلوكي المعرفي في تقليل حدة الغضب والعدوان والسلوكيات العدائية عند الأطفال(Williams et al., 2004, p. 607: 612). كما اثبتت كازدين، مارسيانو وويتلي Kazdin, Marciano and Whitley (2005)" فاعلية العلاج المعرفي السلوكي مع الأطفال لمواجهة العدوان والسلوك المضاد للمجتمع (Kazdin et al., 2005, pp. 26-30). وأوضحت هربرت ووكي Herbert and Wookey (2004) أيضاً تأثير النموذج المعرفي السلوكي على الأطفال ذو السلوك العدواني المدمر الذين يميلون إلى التسلط، والإرشاد للممارسين والعاملين في رعاية الأطفال وذلك لخفض الاضطرابات السلوكية لديهم(Herbert & Wookey, 2004, p. 154). كما لارسون وإلوشمان Larson and Elochman (2011) أن التدخل المعرفي السلوكي يصلح مع الأطفال الذين يعانون من الغضب والمشكلات العدوانية(Larson & Elochman, 2011). وأوضح جنسن وهيبس Jensen and Hibbs (2005) أن العلاج المعرفي السلوكي يفيد مع الأطفال الذين يعانون من الاضطرابات، وتضارب المشاعر والسلوكيات وبعض الاضطرابات العقلية والمتوترين، والعدوانيينً (Jensen and Hibbs (2005, p. 839. , كما اكد كيندال Kendall (2011) تركيز العلاج المعرفي السلوكي لدى الأطفال ذوي السلوك العدواني على البنية والعمليات المعرفية لدى الطفل، والتعامل مع مواقف الاثارة و المعرفة الاجتماعية؛ وذلك من خلال التركيز على الاهداف الاجتماعية للطفل، وتوقعاته لمدى قدرته على تحقيق أهدافه،

والتأقلم مع الاحداث المصاحبة للمواقف المثيرة من خلال تقنيات مثل التوجيه الذاتي، والتدريب على حل المشكلات الاجتماعية من خلال لعب الادوار(Kendall, 2011, p. 53). كما اكدت دراسة الزهراني (٢٠٢١) على فاعلية برنامج ارشادي معرفي سلوكي لخفض السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة المتوسطة. (الزهراني , ٢٠٢١, ص٣١٠)

توصيات الدراسة :

ومن خلال نتائج الدراسة خرجت الباحثة بالتوصيات الآتية:

١. ضرورة زيادة الرعاية بكافة أشكالها الاجتماعية والرياضية والنفسية والجسمية وغيرها للأطفال، والعمل على تنمية مهاراتهم وإشباع احتياجاتهم المستمرة.
٢. مساعدة أسر الأطفال وتقديم التوعية المستمرة لهم على كيفية مواجهة مشكلات ابنائهم ليصبحوا أكثر توافقاً مع المجتمع، وأكثر قدرة على التفاعل الاجتماعي.
٣. عقد الندوات الثقافية والعلمية للأطفال واسرهم باستمرار؛ لتوعيتهم بكيفية مساعدة ابنائهم على الانخراط في الحياة الاجتماعية، والاستفادة الايجابية من التكنولوجيا الحديثة.
٤. التوعية المستمرة للأطفال واسرهم بالتأثير السلبي للألعاب الإلكترونية، وما تسببه من زيادة العزلة الاجتماعية، وضعف التفاعل الاجتماعي، والثقة بالنفس، وزيادة معدلات العنف، وضعف الانتماء، واكتساب قيم سلبية عديدة من زيادة عدد ساعات اللعب بالإضافة إلى مخاطرها الصحية على زيادة السمنة، وضمور خلايا المخ.
٥. توعية الأسر ايضاً بضرورة متابعة الألعاب التى يمارسها أبنائهم، ومشاركتهم، وجعلها محور للتفاعل، والنقاش حتى لا تكون سبباً للوحدة، والانعزالية، والعدوانية.

البحوث المقترحة: تقترح الباحثة دراسة الموضوعات الاتية:

١- استخدام برنامج إرشادى لتنمية التفكير الابتكارى لدى الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية.
٢- تأثير الألعاب الإلكترونية على زيادة الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال الصم.

قائمة المراجع :

اولا : المراجع العربية :

أبوزيد, محمد صابر (٢٠١٣). فعالية برنامج إرشادى في خدمة الفرد وتحسين التوافق النفسى الاجتماعى ومفهوم الذات للأطفال المساء إليهم. *مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*،٣٥، ٢٥٩٢.

ادريس, ابتسام رفعت محمد، (٢٠٠٣).*تصور مقترح لدور طريقة خدمة الفرد بمراكز الشباب*، بحث منشور بالمؤتمر السادس عشر، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

جبريل, موسى وآخرون(٢٠٠٩).*التكيف ورعاية الصحة النفسية*. القاهرة: الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات بالتعاون مع جامعة القدس المفتوحة، ص ٣٥٨.

حجازى, نهاد فتحى سليمان (٢٠١٠). القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال (رسالة ماجستير). كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، جامعة القاهرة.

حسنين, زغلول عباس (٢٠٠٥).*عائد استخدام التكنيكات المترابطة في خدمة الجماعة على تخفيف حدة السلوك العدواني*. بحث منشور بالمؤتمر العلمي الثامن عشر للخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، ص ٢٧٠٧.

خليل, عرفات زيدان (٢٠٠١). *العلاج المعرفي السلوكي في خدمة الفرد والتخفيف من حدة المشكلات الاجتماعية والنفسية للطالبات المقيمات بالمدن الجامعية*، بحث منشور بالمؤتمر العلمي الرابع عشر، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية، ص ١١٢.

زهران, حامد عبدالسلام (٢٠٠٢).*التوجيه والإرشاد النفسى*. القاهرة: عالم الكتب، ط٣، ص ٤٩٩.

زامل, مجدي علي. قصاوة, الاء سميح (٢٠٢١) : تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية علي السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدي طلاب المرحلة الاساسية في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين, مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس, العدد ١٣٢ , ابريل, ص ٢٣-٥٦ (ASEP)

الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٤). الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جمعة طيبة للعلوم التربوية، المملكة العربية السعودية*،١٠، ١٥-٣١.

الزهراني, سلطان مشرف شفلوت (٢٠٢١): فاعلية برنامج ارشادي معرفي سلوكي لخفض السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة المتوسطة في منطقة الباحة , المجلة العلمية كلية التربية جامعة اسيوط , المجلد ٣٧، العدد ١، يناير، ص ٣١٠-٣٣٤ , معرف الوثيقة الرقمي: 10.21608/MFES.2021.147149

سالم, عبد المجيد وآخرون (١٩٩٨).معجم مصطلحات علم النفس عربي – فرنسي – إنجليزي. القاهرة: دار الكتاب المصري، ط١، ص ١٦١.

سراج، اشرف (٢٠٠٩).التفكير الابتكاري للأطفال ومدى تأثره في الألعاب الالكترونية، القاهرة، مصر: دار المناهل.

الشيخة، حنان(٢٠٠٧). برامج التلفاز والالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساسية لدي الاطفال, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية , دمشق.

عبد المعطي, حسن مصطفى (٢٠٠٣). الاضطرابات النفسية: الطفولة والمراهقة (الأسباب التشخيص - العلاج). القاهرة: دار القاهرة، ص ٤٤٥.

عطية, أسماء محمود محمد محمود (٢٠١٢). "فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية التعليمية لتنمية التحصيل والتفكير الابتكارى لدى التلاميذ المعاقين سمعيا بالحلقة الأولى من التعليم الأساسى (رسالة دكتوراه). معهد الدراسات التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعة القاهرة.

على, عبدالحميد محمد(٢٠١٠). الإرشاد النفسى (لغير العاديين وأسرهم). القاهرة: مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع، ط١، ص ١٩.

العناني, حنان عبد الحميد (٢٠٠٢).اللعب عند الأطفال. الطبعة الأولى، عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر، ص١٥.

فائق، ميلاد، عبدالواحد، سلوى شلش (٢٠١٧).*تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الالكترونية على صحة الأطفال*، بحث منشور في المؤتمر الدولي لكلية الكتاب الجامعة بالتعاون مع جامعة لاند السويدية.

الهواري, عادل مختار، مصلوح, سعد عبد العزيز (١٩٩٩).*موسوعة العلوم الاجتماعية*. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، ص ٤٥.

ثانيا : المراجع الاجنبية :

Calub, C.A., Rapport, M.D., & Alexander, K. (2020). Reducing Aggression Using a Multimodal Cognitive Behavioral Treatment Approach: A Case Study of a Preschooler With Oppositional Defiant Disorder. *Clinical Case Studies, 20*(1), 39-55. doi:10.1177/1534650120958069.

Ergüney, M. (2017). A research on the effects of internet on preschool children. *Ulakbilge Dergisi, 5*, 1917–1938. doi:10.7816/ulakbilge-05-17-10.

Funk, J.B., Baldacci, H.B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of adolescence, 27*(1), 23-39. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.005.

Herbert, M., & Wookey, J. (2004). *Managing children's disruptive behaviour, A guide for practitioner working with parents, and foster parents*. USA: John Wiley & Sons.

Holloway, D.J., Green, L., & Stevenson, K. (2015). Digitods: Toddlers, Touch Screens and Australian Family Life. *M/C Journal, 18*(5), 1-9. doi:10.5204/mcj.1024.

Jary, D., & Jary, J. (2000). *Collins Dictionary of Sociology* (3rd ed.). New York: HarperCollins Publishers.

Jensen, P., & Hibbs, E. (2005). *Psychosocial treatments for child and adolescent disorders: empirically based strategies for clinical practice* (2nd ed.). New York: Columbia University.

Kazdin, A.E., Marciano, P.L., & Whitley, M.K. (2005). The therapeutic alliance in cognitive-behavioral treatment of children referred for oppositional, aggressive, and antisocial behavior. *Journal of consulting and clinical psychology, 73*(4), 726-730. doi:10.1037/0022-006x.73.4.726.

Kendall, P.C. (2011). *Child and adolescent therapy: Cognitive-behavioral procedures*. New York: Guilford Press.

Larson, J., & Elochman, J. (2011). *Helping Schoolchildren Cope with Anger, Second Edition: A Cognitive-Behavioral Intervention* (2nd ed.). USA: The Guilford Press.

Maughan, B. (2000). Conduct disorder in context. In B. Maughan & J. Hill (Eds.), *Conduct Disorders in Childhood and Adolescence* (p.p. 169-201). Cambridge: Cambridge University Press.

Paoni, M.F. (2001). *The synthesis of a social information processing model of attention-deficit/hyperactivity disorder and social*

competence intervention (Ph.D. Thesis). Illinois State University.

Sayre, S., & King, C.M. (2003). *Entertainment and society: Audiences trends and impacts*. London: Sage publications.

Stallord, P. (2003). *Think good, Fell good, A cognitive behavior therapy, workbook for children and young peop*. England: Taylor and Francis.

Tomopoulos, S., Dreyer, B.P., Berkule, S., Fierman, A.H., Brockmeyer, C., & Mendelsohn, A.L. (2010). Infant media exposure and toddler development. *Archives of pediatrics & adolescent medicine, 164*(12), 1105-1111. doi:10.1001/archpediatrics.2010.235.

Williams, S., Waymouth, M., Lipman, E., Mills, B., & Evans, P. (2004). Evaluation of a Children's Temper-Taming Program. *Canadian journal of psychiatry. Revue canadienne de psychiatrie, 49*, 607-612. doi:10.1177/070674370505000917.

Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2020). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24*(1), 5-10. doi:10.1089/cyber.2019.0676.