الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى الاطفال

م.م. لينا محمد عمران

Lano.moh92@gmail.com

جامعة النسور/ وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

الملخص

يرمي البحث إلى رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة السلوك العدواني لدى الاطفال، وتحديد علاقة الألعاب الإلكترونية على تشكيل السلوك العدائي عند الأطفال، كما طرح البحث سؤال رئيس: ما العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟ ومن أجل تحقيق ذلك اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي، وصممت استبانة كأداة للقياس وزعت على عينة من أولياء الأمور في بغداد بواقع 163عينة، وأشارت نتائج البحث إلى وجود علاقة مرتفعة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في تشكيل السلوك العدواني، كما إنه يوجد دراية واضحة لدى أولياء الأمور على المساوئ التي تسببها الألعاب الإلكترونية من مختلف الجوانب النفسية والصحية والاجتماعية على الأطفال، و يعد الهاتف المحمول هو الوسيلة الأكثر استخدام للعلب من قبل الأطفال، وأوصى البحث بالآتي: ضرورة معرفة الأهل لأنواع الألعاب التي يمارسها أطفالهم، والتأكيد على وجود تنوع ترفيهي وعلمي وذكائي في ممارسة الألعاب الإلكترونية، التركيز على ضبط توقيت لعب الأطفال خلال الأسبوع، وعدم السماح بالممارسة اليومية لتلك الألعاب، واستبدالها بألعاب أخرى تجذب الأطفال للعلب في المنزل.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الالكترونية، السلوك العدواني، الاطفال.

Electronic Games and Their Relationship to Aggressive Behavior Among Children

Prepared by: Assistant Lecturer Lina Mohammed omran

Al-Nisour University/ Ministry of Higher Education and Scientific

Abstract

practice of aggressive behavior among children and to determine the impact of electronic games on the development of aggressive behavior in children The study posed a main question what is the relationship

between the use of electronic games and the formation of aggressive behavior in children In order to achieve this the researcher adopted the descriptive methodology and designed a questionnaire as a measurement tool which was distributed to a sample of parents in Baghdad totaling 163 participants The results of the research indicated a high level of influence of electronic games played by children in shaping aggressive behavior Furthermore the findings showed that parents have a clear awareness of the negative effects caused by electronic games across psychological health and social dimensions The mobile phone was identified as the most commonly used device for playing games among children The research recommended the following it is necessary for parents to be aware of the types of games their children are playing to ensure that electronic games include a variety of entertaining educational and cognitive elements to focus on regulating the time children spend playing games during the week and to avoid daily gaming and to replace these games with alternative activities that attract children to play at home.

Keywords: Electronic Games, Aggressive Behavior, Children

مشكلة البحث:

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنيت لتوفر الجو الملائم للممارسة. أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية. للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة

والقتل بطريقة لاشعورية وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة, كما ان أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها ومن اجل هذا فقد قامت الباحثة بطرح هذا السؤال في المشكلة البحثية...ما العلاقة بين استخدام الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني؟.

اهمية البحث:

اهمية الوقوف على العلاقة بين استخدام الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني.

توضيح دور الالعاب الالكترونية وما تسببه من اضرار جسيمة سواء اجتماعية او نفسية او تربوية

تسليط الضوء على أنواع واستخدامات الالعاب الالكترونية التي تسبب ظاهرة السلوك العدواني

توجيه اولياء الامور حل كيفية التعامل مع الاطفال في هذا الجانب

اهداف البحث :

أ- الالعاب الالكترونية لدى الاطفال.

ب-السلوك العدواني لدى الاطفال.

ج- الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني عند الاطفال.

حدود البحث: يتحدد البحث الحالي ب:

الحدود الزمانية ٢٠٢٤-٢٠٢٥

الحدود المكانية روضات ضمن حدود محافظة بغداد-الكرخ الاولى

الحدود البشرية اوياء امور الطلبة

تحديد المصطلحات :

الالعاب اصطلاحاً: "اللعبة كل ما يلعب به: واللهو والعمل الذي لا نفع فيه" (قلعجي والقتيبي,١٩٩٠,ص٣٩٢).

والالعاب الالكترونية تعرفها الشحروري: نوع من الالعاب التي تعرض على الشاشات والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدِ وتستخدم باليد والعين (التآزر البصري /الحركي) أو تحدِ للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية"(الشحروري,٢٠٠٨,ص٤٦).

كما يعرفها بالقاسمي الألعاب الإلكترونية :" هي مجموعة من الألعاب التي تتطلب أداة إلكترونية لتشغيلها، جهاز حاسوب أو محمول أو مشغالت ألعاب أو غيرها، التي تستخدم من أجل حصول المرء على تسلية ومتعة عبر إقحامه في بيئة افتراضية محاكية للواقع. وتتنامى أهمية هذه الألعاب وشعبيتها في هذا العالم المتطور؛ فهي تواكب التقدم العلمي الذي يطال نواحي الحياة كافة."(بالقاسمي، ٢٠١٩، ص ٢٦٨)

الالعاب الالكتروني اجرائيا: هي مجموعة الالعاب التي يستخدمها الاطفال من حواسيب واجهزة التابلت والموبايل و البلاي ستيشن وغيرها للمارسة اللعب عليها لفترات كبيرة.

السلوك العدواني: "السلوك ذلك الجزء من تفاعل الكائن الحي مع بيئته، والذي يمكن من خلاله تحري حركة الكائن الحي أو حركة جزء منه في المكان والزمان، والذي ينتج عنه تغير قابل للقياس في جانب واحد على الأقل من جوانب البيئة.(Johnstonet al,2010, James M, p)

ويعرفه باندورا بأنه "سلوك قاس ومدمر اتفق اجتماعيا على انه سلوك عدواني وهو كذلك السلوك الذي ينتج عنه اذى شخص أو تدمير للممتلكات, وهذا الاذى قد يكون نفسيا على هيئة تحقير أو تقليل القيمة , وقد يكون جسميا".

السلوك العدواني اجرائيا: هو السلوك العدواني الذي ينتج من الاطفال ويرتبط مباشرة بعلاقة وثيقة بالاجهزة الالكترونية.

الفصل الثاني : الاطار النظري والدراسات السابقة

المبحث الاول: الالعاب الالكترونية :

ألعاب الفيديو :يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة ، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها :

١. المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب ... الخ

٢. الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات ... الخ

٣ التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة

صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة .

"وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين: اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز، كالصحفيين والمعلنين وملاك الأنترنيت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات ..... الخ، وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك ظاهرة اجتماعية حقيقية" (احمد,٢٠٠٨,ص١٠١).

"ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والأنترنيت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع. فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه , من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عنالرقابة"(الشحروري,٢٠٠٧,ص١)

ألعاب الكمبيوتر:

هو نوع من ألعاب الفيديو إلا أنه يتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتماده على الحاسب في ممارسته بالإضافة إلى ذالك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة، وتتميز ألعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض تصبح أكثر جاذبية وهي :

القواعد.

الصراع، المنافسة التحدي، العارضة.

الأهداف والغايات.

التفاعل .

النتائج ورجع الصدى.

التمثيل والمحاكاة.

والطريق الذي يسلكه الطفل عادة عبر الشبكة والذي يقود إلى عالم ثقافي مختلف تكون بدايته إما التسلية عن طريق الألعاب الإلكترونية وإما البحث عن المعلومة في مجال التربية والتعليم

فرغم المنافع العديدة للأنترنيت على الأطفال إلا أن لها بعض المضار على الأطفال ينبغي على آباء والأمهات والمربون إدراك خطورتها والحذر منها، ومن هذه المضار والسلبيات ما يلي:

تشغل الأطفال عن دراستهم ومتابعة تحصيلهم لطول بقائهم على الجهاز وانسجامهم مع برامجه.

تؤثر على أبصارهم بسبب قرب الجهاز من عيونهم وطول تحديق عيونهم وتركيز على شاشته وباستمرار.

الإنفلات من الرقابة الأسرية وتوجيهاتها المباشرة.

اكتساب عادات وتقاليد دخيلة على عاداتنا وقيمنا .

يتواصل مع أفراد ليس من جنسه أو عمره مما يؤثر سلبا على تكوين صداقات غير المتكافئة.

يعتاد الأطفال العزلة بالانشغال الدائم بالأنترنيت.

يتجمد شعور الأطفال بتعاملهم المستمر مع أجهزة ومعدات صناعية.

يعزف الأطفال عن الكتب والمصادر والمراجع الأصلية المكتوبة بالكتب والمحفوظة بالمكتبات.

يضعف مهارات الطلبة الكتابية لاعتمادهم على نسخ البرامج وكتابتها إلكترونيا.

التكلفة المادية جراء الاتصالات المستمرة مع شبكة الأنترنيت.

الضغط البشري على مقاهي الأنترنيت وشبكات الأنترنيت مما يسبب للأطفال توترات عصبية واضطرابات نفسية غير طبيعية.

وقد قدم العلماء والباحثون النصائح التالية للآباء والأمهات حتى يقللوا من الآثار السلبية لهذه الألعاب :

١. يجب أن يكون الوقت محددا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.

٢. يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها .

٣. يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر.

٤. عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل .

٥. ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.

٦. رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التليفزيون أو السينما أو الأنترنيت.

٧. أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضا، وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.

كما تطمح الباحثة أيضا إلى معرفة السبب الرئيسي في اقتناء العائلات من مختلف الفئات الاجتماعية سواء الغنية أو المتوسطة وحتى الفقيرة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في مختلف الأعياد والمناسبات، وحتى إقبالهم الرهيب على أروقة بيع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها على اختلاف أنواعها، والمثير في الأمر هو التأثير القوي لهذه الألعاب على عقول وتفكير الأطفال

مما ينعكس هذا على سلوكياتهم وتنشئتهم الاجتماعية، وبهذا فقد ارتأينا دراسة هذه الظاهرة وأسباب استفحالها وانتشارها الواسع في الأسواق الموازية وبين أوساط الأطفال ودراسة آثارها على سلوكيات الأطفال وما لها من تأثيرات نستعرض بعضها.

التأثير الأخلاقي: من بين المظاهر اللا أخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قَالَ رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيْسَ بِاللَّيَّانِ وَلَا الطَّعَانِ وَلَا الْفَاحِشِ وَلَا الْبَذيء».

ومن بين هذه المظاهر اللا أخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن (الشحروري، ٢٠٠٧، ص ٧٤).

التأثير النفسي :تزرع هذه الالعاب في نفس الطفل حب العنف، لان معظم هذه الالعاب أصبحت تعتمد عمى فنون القتال وقد يتعل الطفل بالجهاز المستخدم ويمكن باللعب لفترة طويلة يومياً، مما يجعله منعزلا عن محيطه وكذلك التوحد أصبح من أكثر الامراض التي يصاب بها الطفل .

–الجلوس لساعات طويلة للعب امام الالعاب بالتأكيد سيؤثر على قدرة الطفل على النظر فقد يضعف بصره جراء المعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها

التأثير التربوي: تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التربوية التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها .(دلال,٢٠١٦,ص٣٢).

وترى الباحثة ان الالعاب الالكترونية لها سلبيات وايجابيات ولكن معظم هذه المعطيات التي استعرضناها رأينا ان تصميم الالعاب وفكرتها لا تمس الهوية المحلية في العراق وبغداد خاصة, وبذلك نجد ان الاطفال تنجذب لما هو متاح من العاب تحرك دافع السلوك العدواني فيصبح الطابع العام لهذه الالعاب يتمثل بأشياء ربما من شأنها ان ترفع هذه السلوك عن طريق المشاركة

فهي تعتمد اسلوب الفريق عبر شبكات الانترنت بمواجهات ثنائية او اكثر مما يسهل انتشار هذه الالعاب دون غيرها وبذلك ترى الباحثة ان السلبيات تغلب على الايجابيات.

المبحث الثاني : السلوك العدواني:

تحتل مرحلة الطفولة المبكرة قاعدة الهرم السكاني لأي مجتمع من المجتمعات، ولهذا فإن أي خلل في النمو السليم لدى الطفل يشكل عائقاً تترتب عليه آثار بعيدة المدى مستقبلاً، حيث إن ما يتعرض له الطفل خلال هذه المرحلة يترك آثاره على شخصيته في المراحل العمرية اللاحقة، ما لم يتم دراستها بشكل مستفيض، ثم وضع أبعادها وحلولها محط الدراسات والبحوث، وإلا فقد يصبح الأطفال بمرور الزمن أفراداً مضطربين نفسياً يعانون من الأمراض النفسية والعصبية. (الزعبي، ٢٠٠١ ص٧).

ويمثل السلوك العدواني ظاهرة سلوكية واسعة الانتشار تكاد تشمل العالم أجمع، حيث أن هذا السلوك لم يعد مقصوراً على الأفراد، وإنما اتسع نطاقه ليشمل الجماعات والمجتمعات، فالسلوك العدواني موجود منذ قدم الإنسان على هذه الأرض وهو معروف وملاحظ في سلوك الطفل الصغير وفي سلوك الفرد الراشد، وفي سلوك الإنسان السوي والمريض كل سواء، وإن اختلفت الدوافع والوسائل والأهداف والنتائج في كل حالة، فيعد السلوك العدواني من أهم المشكلات التي تواجه القائمين على العملية التعليمية بصفة عامة وعلى تربية وتعليم الأطفال بصفة خاصة.

مما دعا الكثير من العلماء في ميادين الطب وعلم الاجتماع والتربية الخاصة بالاهتمام بدراسة السلوك العدواني باعتباره مشكلة ذات أبعاد طبية ونفسية واجتماعية وتربوية، تمثل مشكلة كبيرة لها آثارها السلبية التي يترتب عنها عدم قدرة الطفل على إقامة علاقات اجتماعية مقبولة مع زملائه فضلاً عن أثرها السلبي على المحيط الاجتماعي للطفل بصفة عامة، ومحيط فصله بصفة خاصة) (عبود,صلاح الدين,١٩٩١,ص١٦٢)

ومهما كانت أشكال العدوان سواءً كان لفظياً أو مادياً مقصوداً أم غير مقصود، فإنه يبقى مشكلة سلوكية تستوجب التدخل السريع، والعمل على اكتشاف تلك المشكلة في وقت مبكر يساعد على التخلص منها بأسرع وقت (مرتضى حميرة،٢٠١١ ص١٤٠).

إن العدوان عند طفل الروضة يظهر كاستجابة طبيعية لتحقيق فرديته وسعادته وحمايته، أي تنمو النزعة العدوانية عند الطفل نتيجة شعوره بالتهديد من فرد أو جماعة أو نتيجة التعرض لكرامته أو مكانته، وقد يأتي أيضاً من شعور الطفل بأن الآخرين لا يحسنون فهمه فيلجأ على السلوك العدواني كمحاولة لجذب الانتباه إليه، كما قد يكون عدواناً تخيلياً ينشأ من الصراع بين المشاعر العدوانية عن الطفل وبين المعايير الاجتماعية الضابطة، وهذا النوع من العدوان هو عدوان خفي يتمثل في الكراهية والغيرة، وغالباً ما يترك آثاراً سلبية أكثر عمقاً من العدوان الظاهر الذي يتمثل بإلحاق الأذى الجسدي أو اللفظي بالأطفال الآخرين (الريماوي، ٢٠٠٣ ,ص٢٦٦).

مظاهر السلوك العدواني

وقد أصبح السلوك العدواني اليوم خاصة في المؤسسات التربوية يشكل ظاهرة نفسية اجتماعية وموضوعا حساسا نظرا لما خلفه من خسائر تعود على الفرد والمجتمع، كما تبين أن هذا السلوك لا يرجع الى عامل الصدفة بل يرجع أساسا إلى شخصية المراهق وطريقة تفاعله مع مختلف الصراعات التي تعترض طريقه سواء في محيطه الأسري أو المدرسي أو الاجتماعي، ويظهر السلوك العدواني في أشكال مختلفة منها الإساءة اللفظية أو الجسدية للآخرين وتخريب الممتلكات وكذلك عدم إطاعة القواعد والتعليمات وتزداد حدة العدوان لدى الفرد عند الشعور بالضغوط الشديدة التي يمارسها الأفراد والمجتمع على المراهق. (حسين، ٢٠٠٦، ص١٨٨)

و يعتبر السلوك العدواني أو العنف من الظواهر الاجتماعية المركبة التي تأخذ عدة أشكال وتعود الى عدة عوامل وقد لوحظ في عدة دراسات أن هناك علاقة بين الفئة العمرية وخاصة فئة الاطفال وارتفاع معدلات العنف نحو الذات أو الآخرين بهدف خلق الشعور بالخوف ومن أمثلة ذلك الضرب الدفع الركل، شد الشعر كما نلاحظ العنف اللفظي بكثرة وهو إيذاء الآخرين عن طريق الكلام البذيء والتحقير وكذلك من بين مظاهر السلوك العدواني لدى الطفل عدم القدرة على ضبط النفس والتحكم في الانفعالات وكذلك الرغبة الدائمة في الانتقام وعدم التحكم في السلوك عند الاستثارة والسلوك الفوضوي والتحرش بالمقربين في المدرسة باستخدام الألفاظ النابية وعدم الاحترام.(الشهري ، ٢٠٠٣، ص٥١).

أشكال العدوان عند الأطفال:

١. "العدوان اللفظي: يتمثل في الصراخ – الكلام البذيء – الإغاظة – الصباح – الشتم – استخدام كلمات وجمل التهديد وصف الآخرين بالصفات السيئة وإظهار العيوب.

٢. العدوان التعبيري: إدلاع اللسان من الفم إظهار حركة قبضة اليد – أحيانا البصاق.

٣. العدوان الجسدي: استخدام القوة الجسدية – ركل – ضرب بالأيدي – استخدام الأظافر أو الأسنان.

٤ العدوان العشوائي: عدوان مباشر ضد الأشياء – إشعال الحرائق – تكسير أشياء والقاؤها – رميها – الكتابة على الجدران.

٥ العدوان نحو الذات كأن يمزق الطفل ملابسه أو كتبه أو يشد شعره أو يضرب رأسه بالحائط.. وهذا يدل على اضطراب في السلوك.

٦. عدوان التخريب رغبة الطفل بالتدمير وإتلاف الممتلكات الخاصة بالآخرين ألعاب – أثاث – كتب . ملابس – ويتفاوت الأطفال في ميلهم نحو التدمير.

٧. عدوان الخلاف والمنافسة: هو بصورة عابرة ووقتية نتيجة خلاف ينشأ أثناء اللعب أو المنافسة، مثل هذا ينتهي بإنهاء الحديث أو بالهجر بين الأطفال لعدة أيام"(الزعبي، ١٩٩٧ ,ص٢٢٦)

النظريات المفسرة للسلوك العدواني

نظرية اللعب لبياجيه

إن محور نظرية بياجيه" النمائية هو النمو والتطور العقلي, فالطفل ليس رجلا صغيرا, بل أنه يمر بمراحل عقلية ولكل مرحلة سماتها المميزة، وأن المراحل التي يمر فيها اللعب توازي مراحل النمو العقلي. وقد لخص بياجيه" نظريته في اللعب بكتابه المعروف اللعب (Play) واعتبر اللعب جزءًا من فعالية الطفل الكلية النابعة من قدراته العقلية ونشاطه الذهني مفترضًا عمليتين أساسيتين لكل موقف يمارسه الطفل في اللعب وتتمان في ترابط عضوي داخلي هما : التمثيل والتي يعملان معا لتحقيق التكيف.

فالتمثيل هو محاولة لدمج وتوحيد الخبرات الجديدة من خلال تفسيرهما مصطلحات مألوفة، تتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته، أما الملامة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف مع العام الخارجي، عندما تكون الاستجابة المتعلمة غير وافية بالغرض، ويجب على الطفل أن يتلاءم مع الموقف ويغير من سلوكه فاللعب عند "بياجيه" ما هو إلا تمثيل خالص يحول حاصل المعرفة والمهارة إلى ما يلائم مطالب النمو ؛ فاللعب والتمثيل جزء ان أساسيان لنمو الذكاء ؛ لأنه لا يعكس طريقة تفكير الطفل في المرحلة التي يمر بها؛ بل يسهم في تنمية قدراته العقلية . (الخفاف، الموزاني,٢٠٢٠,ص٥٤)

تعد نظرية التعلم الاجتماعي كما صاغها "باندورا" "Bandura"

من أكثر النظريات المعاصرة تأثيرًا في تطور حركة العلاج السلوكي للطفل. وقد ركز "باندورا" دراساته وتجاربه على الأطفال؛ لكي يثبت أن كثيرا من الجوانب المرضية من سلوك الأطفال – كالعدوان الذي كان من الموضوعات الرئيسة له – تتكون بفعل القدوة ومشاهدة الآخرين وهم يقومون بها. وقد بين باندورا" أن عملية التعلم الاجتماعي عملية نشطة وتحتاج الشروط تضمن نجاحها، منها؛ إعطاء تعليمات لفظية خلال ملاحظة النموذج.

ومنها الدوافع والاهتمامات الشخصية للطفل التي تدفعه لأن يتعلم بسرعة الأشياء التي تتفق مع هذه الحاجات. وأيضا يساعد الأداء الفعلي للسلوك على سرعة تعلمه خاصة إن كان يتضمن استجابات مركبة نسبيًا . وكذلك تزداد القدرة على التعلم الاجتماعي من خلال بعض الشروط العقلية كارتفاع الذكاء، وقدرة الشخص على تنظيم ذاته وبيئته(عويضة,١٩٩٦,ص٧٥).

ويرى أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي أن السلوك العدواني يُعلم من خلال مشاهدة النماذج السلوكية وملاحظتها، ثم يقوم بمحاكاة وتقليد هذه السلوكيات، وعليه فالعنف سلوك متعلم يتعلمه

الفرد عن طريق مشاهدة غيره ؛ ومن ثم تسجيل هذه المشاهدات والأنماط السلوكية على شكل استجابة رمزيه يستخدمها في تقليد السلوك الذي يلاحظه. (البغدادي ٢٠١٩، ص ١٢).

ويرى "سكينر" أنه اقترانات إجرائية فعالة للمنبه والاستجابة، يميل الفرد إلى تكرارها في البيئة نتيجة التعزيز والمكافأة، أو إلى التخلي عنها عند الخسارة أو العقاب؛ فإن كلا من "بافلوف" و"واطسون" تناولاه على أنه استجابات تلقائية أو انعكاسية لمنبهات بيئية

مباشرة، أما "ثورندايك" فيرى السلوك بأنه إفرازات حسية للصلة العصبية التي ترتبط

منبهات البيئة بمراكز الاستجابة الشخصية بدماغ الفرد.(حمدان، 2015، ص49).

والسلوك العدواني ظاهرة عامة بين البشر يمارسها الأفراد بأساليب مختلفة ومتنوعة

وتأخذ صو"را عديدة؛ مثل: التنافس في العمل، وفي التجارة، وفي التحصيل المدرسي،

كما يتخذ العدوان صو"را أخرى؛ مثل: التعبير باللفظ أو العدوان البدني، والإهمال، والحرق أو الإتلاف لما يحب البشر.(بهادر، 2003، ص23).

الدراسات السابقة:

دراسة (احمد فلاق:٢٠٠٨)

اعتمدت الدراسة على المنهج المسحي بمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، وتمت الاستعانة بأسلوب تحليل المضمون بالنسبة للجزء المتعلق بدراسة مضامين ألعاب الفيديو، أما فيها يخص تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو فقد تم الاعتماد على الاستمارة الاستبيانية.

توصلت الباحثة في دراسته إلى مجموعة من الاستنتاجات من خلال الجانبين النظري والميداني وهي كما يلي:

ممارسة ألعاب الفيديو تكون في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة، وهي تتقاسم ذات المرتبة مع اللعب مع الأصدقاء، يليها ممارسة الرياضة.

تأتي ألعاب المغامرة في مقدمة ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة، تليها لعبة المحاكاة الواقعية ثم ألعاب المحاكاة الرياضية وتقل نسبة الإقبال بعدها على بقية أنواع الألعاب مقارنة بالألعاب الأولى.

تحوي ألعاب الفيديو عوامل جذب وأسر اللاعب قد يؤدي إلى الإدمان، لولا الرقابة الأسرية، ولأن الطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته، فهو يحاول دوماً إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه لذا لا يتوقف عن اللعب عند الخسارة حتى يحقق الفوز.

تعد متعة الفوز وبطل القصة أكثر الأمرين المحببين لدى العينة في ألعاب الفيديو، تليهما أحداث القصة، ثم الرسوم والموسيقى وأخيراً الألوان وتتوافق هذه النتائج مع الخصائص النفسية والعقلية لطفل هذه المرحلة العمرية.

يعد الذكور أكثر اهتماما ببطل القصة واحداثها من الإناث.

تعد الإناث أكثر من عبر عن عدم معرفتهن بأمكنة الحصول على أحداث ألعاب الفيديو، ويعود ذلك إلى أنهن أقل اهتماما بالتفاصيل من الذكور.

(مريم قويدر:٢٠١١)

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

لدى الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هاته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب.

واعتمدت أيضا على مجموعة من التساؤلات الفرعية حول عادات وانماط الاعتماد على الألعاب الإلكترونية، وبعد قيام الباحثة بالخطة التي تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والإطار التطبيقي كما صنفت دراستها ضمن البحوث الوصفية التحليلية حيث اعتمدت في جمع البيانات على الاستبيان والمقابلة والملاحظة وتمثلت العينة ب ٢٠٠ طفل باسلوب العينة القصدية.

كما توصلت الباحثة الى اهم النتائج من ضمنها.

احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتنائها .

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل الأضرار على التحصيل الدراسي لهم.

يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من إناث العينة، وهذا يعود إلى طبيعة الجنسين، فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضة على خلاف الإناث اللواتي يفضلن أكثر اللعب بالدمى.

(برتيمة سميحة: ٢٠١٧)

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر ومحاولة الوصول إلى الكشف على مختلف جوانب هذه الظاهرة والحد منها وعلى هذا الأساس قامت الباحثة بصياغة سؤال رئيسي للدراسة وتفرع منه إلى أسئلة فرعية.

فنجد الباحثة اعتمدت في دراستها على المنهج الوصفي التحليلي حيث حيث استخدمت أداة الملاحظة والاستبيان لجمع البيانات، فيما بعد اختارت عينة قصدية والتي تمثلت في ١٠٠ معلم مبحوث.

ومن خلال دراستها توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:

هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل: الضرب والحرق.

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

إن هناك علاقة ارتباطية لبن الألعاب الإلكترونية والعنف غير المادي الذي يتجلى في إلحاق الضرر من الناحية النفسية مثل: جرح المشاعر والتحقير والإهانة.

الفصل الثالث اجراءات البحث

اولا : منهج البحث : اعتمدت الباحثة منهج البحث الوصفي لملائمته اجراءات البحث الحالي وتحقيق الهدف منه .

ثانيا: مجتمع وعينة البحث:

عينة البحث: حساب حجم العينة؛ فقد اعتمدت العينة القصدية في عملية التوزيع بالاعتماد على القانون التالي:

$$n1= z2.p.q/d2$$

$$n1=(1.96)2.(50\%)(50\%)/(0.05)^2= 184$$

وبناء عليه وزعت ١٨٤ استبانة على أولياء أمور الأطفال من الجنسين. واسترجع ١٦٨ استبانة، رفض منها ٥ استبانات لعدم اكتمال الإجابات وبالتالي؛ فإن العدد النهائي الخاضع للتحليل قد بلغ ١٦٣

اختبار صلاحية الاستبانة للتوزيع النهائي:

حتى توزع الأداة بشكلها النهائي لابد من خضوعها لمجموعة من الاختبارات التي تبين صلاحيتها، وفي هذه المرحلة وزعت عينة أولية قدرت بـ ٤٠ استبانة (وهي عينة اختبارية تجريبية تختلف عن العينة النهائية للتوزيع على المجتمع المدروس نفسه وأدخلت للبرنامج وأجريت عليها الاختبارات الأربع، كما تم التأكد من توزيعها الطبيعي لكي يصلح استخدام نماذج معادلات الانحدار الخطي في اختبار فروضها كالآتي:

أ – صلاحية المحتوى : ويقصد به المضمون العلمي للاستبانة، وعليه حكمت من قبل ثلاثة دكاترة في المجال نفسه، وأجريت التعديلات بناء على توجيهاتهم لتصل عدد فقراتها النهائية إلى ٣٣ عبارة.

ب اتساق العبارات الداخلية: تشير إلى قوة ترابط كل عبارة مع المحور أو المتغير التابعة له؛ حيث يحسب معامل الارتباط وبالوقت نفسه تحسب قيمة(Sig) ؛ لكي تكون دالة بشكلها المعنوي كما في الجدولين التاليين:

رابعا : اداة البحث : اعدت الباحث اداة لغرض معرفة تأثير استخدام الالعاب الالكترونية

وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى الاطفال

صدق الاداة:

لغرض التأكد من ان اداة البحث صادقه وتقيس ما اعدت لقياسه فقد تم عرضها على مجموعة من الخبراء والمختصين في مجال التدريس وطرائقه ملحق (2) وبعد ابدائهم الملاحظات المناسبة تم حذف فقرة واحدة وتعديل ما تم تعديله لتصبح مكونه من (٢١ فقره بصورتها النهائية ملحق (٢)

وتم حساب الصدق باستخدام معادلة كوبر اذ بلغ (٨٥%)

ثبات الاداة:

تم قياس ثبات الاداة من خلال اعاده تطبيقها مره ثانيه بعد مرور(15) خمسه عشر يوما من التطبيق الاول وباستخدام معامل ارتباط بيرسون لحساب ثبات الاداة فقد ظهر ان النسبة المئوية بلغت (87٪) وهذا مؤشر جيد على مدى ثبات الأداة.

تطبيق الأداة خامسا:

نفذت الباحثة الاجراءات الخاصة بتطبيق الأداة كونها قريبة في احدى الروضات التابعة الى مدينة بغداد الكرخ الثانية من خلال جلب كتاب تسهيل المهمة من قسم الاعداد والتدريب التابع الى مديريه تربية الكرخ الثانية في محافظة بغداد معنون الى ادارة الروضات عينه البحث وتم الاطلاع على واقع استخدام الالعاب الالكترونية فيها بتاريخ (٤ / ٤ / ٢٠٢٥) في العام الدراسي (٢٠٢٤-٢٠٢٥) وجرى توزيع الاستبانة الخاصة بالبحث ضمن حدود البحث والروضات عينة البحث والاجابة عنها ليتم معالجتها احصائيا والخروج بنتائج تحقيقا لهدف البحث الحالي بعد استغلال تواجد اولياء الامور في مناسبة حفل التخرج.

سادسا : الوسائل الإحصائية :

معادله كوبر لاستخراج صدق الأداة

معامل ارتباط بيرسون لاستخراج ثبات الأداة

قانون النسبة المئوية

قانون الوسط المرجح

الفصل الرابع : نتائج البحث واستنتاجاته

اولا: نتائج البحث: بعد تطبيق اداه البحث ومعاملة البيانات احصائيا خرجت للدراسة بالنتائج الأتية وكما موضح في جدول (١)

نتائج البحث

وأشارت نتائج البحث إلى وجود دور وتأثير مرتفع للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في تشكيل السلوك العدواني، كما إنه يوجد دراية واضحة لدى أولياء الأمور على المساوئ التي

تسببها الألعاب الإلكترونية من مختلف الجوانب النفسية والصحية والاجتماعية على الأطفال، و يعد الهاتف المحمول هو الوسيلة

الأكثر استخدا ً"ما للعلب من قبل الأطفال، وأوصى البحث بالآتي: ضرورة معرفة الأهل لأنواع الألعاب التي يمارسها أطفالهم، والتأكيد على وجود تنوع ترفيهي وعلمي وذكائي

في ممارسة الألعاب الإلكترونية، التركيز على ضبط توقيت لعب الأطفال خلال

الأسبوع، وعدم السماح بالممارسة اليومية لتلك الألعاب، واستبدالها بألعاب أخرى تجذب الأطفال للعلب في المنزل.

ثانيا :استنتاجات البحث

تأكيد أفراد العينة المجيبة بشكل مرتفع على دور الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في تشكيل السلوك العدواني؛ حيث أكدت الفرضية الرئيسة على وجود نوع من الأثر المرتفع في المجال نفسه؛ وعليه نقول إنه يوجد دراية واضحة لدى أولياء الأمور على المساوئ التي تسببها الألعاب الإلكترونية من مختلف الجوانب النفسية، والصحية، والاجتماعية على الأطفال.

- من الواضح أن أولياء أمور الأطفال يؤكدون كذلك على أن لنوع الألعاب التي

يمارسها الأطفال آثار مختلفة على تشكيل سلوكهم العدواني؛ فكلما كانت اللعبة

تعتمد على العنف والإثارة والحركة؛ كانت آثارها أكثر سلبية، في حين لم يتم الاهتمام بالألعاب التعليمية والتي تعتمد على الذكاء بالشكل المطلوب على الرغم من أن نسبة كبيرة من المجيبين من حملة الشهادة الجامعية.

- أكد أولياء الأمور على صعوبة السيطرة على توقيت لعب الأطفال لأسباب مختلفة،

على الرغم من معرفتهم؛ فإن طول فترة اللعب للطفل لفترة تتجاوز الساعتين يوم ً"يا فأكثر يترتب عليه الكثير من المساوئ والمضار الصحية والنفسية، كما إنه يوجد صعوبة واضحة من قبل الأولياء في منع الأطفال من ممارسة تلك الألعاب على الرغم من أن عدد كبير من الأطفال يمارسون الألعاب على هواتف ذويهم.

-يتوافق رأي أولياء الأطفال بدرجة عالية على أن للألعاب الإلكترونية مساوئ كثيرة

تفوق إيجابياتها بعدة مرات، تتجلى بجوانب مختلفة؛ منها: الجسدي، والنفسي.

ثالثا: توصيات البحث

ضرورة معرفة اولياء الامور على انواع الالعاب التي يمارسها الاطفال والتأكيد على وجود بديل ترفيهي و تعليمي في ممارسة تلك الالعاب الالكترونية.

العمل على تخصيص وقت من قبل اولياء الامور على مشاركة اطفالهم بالعاب رياضية تنمي مهارتهم الحركية مثل السباحة وكرة القدم ودمجهم بالمجتمع مما يؤدي التقليل الى الاعتماد على الالعاب الالكترونية

مراقبة الاهل للتغيرات النفسية والمجتمعية التي تطرأ على اطفالهم والعمل على معرفة درجة تأثير تلك الالعاب

العمل على ترغيب الاطفال باللعب الذي يسهم في تنمية تحصيلهم الدراسي والالعاب الفكرية من خلال مشاركة الاخوة والاصدقاء.

رابعا :مقترحات البحث: تقترح الباحثة اجراء الدراسات الاتي :

اجراء بحوث ميدانية بمضار الألعاب الإلكترونية السلبية ومنها العنف .

إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع تقاليد المجتمع العربي الاسلامي.

توظيف الجوانب التعليمية (المناهج) في الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة

تنظيم الوقت المخصص لممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وتشجيع الاطفال على ممارسة النشاطات الرياضية والفعاليات الاجتماعية بعيد عن الحياة الافتراضية .

اختيار الوالدين الالعاب المناسبة لأطفالهم ومراقبتهم في استخدام الالعاب الالكترونية.

يجب على الآباء أن يشاركوا أبناءهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية .

ثالثا: توصيات البحث

١- ضرورة معرفة اولياء الامور على انواع الالعاب التي يمارسها الاطفال والتأكيد على وجود بديل ترفيهي و تعليمي في ممارسة تلك الالعاب الالكترونية.

٢- العمل على تخصيص وقت من قبل اولياء الامور على مشاركة اطفالهم بالعاب رياضية تنمي مهارتهم الحركية مثل السباحة وكرة القدم ودمجهم بالمجتمع مما يؤدي التقليل الى الاعتماد على الالعاب الالكترونية

٣- مراقبة الاهل للتغيرات النفسية والمجتمعية التي تطرأ على اطفالهم والعمل على معرفة درجة تأثير تلك الالعاب

٤- العمل على ترغيب الاطفال باللعب الذي يسهم في تنمية تحصيلهم الدراسي والالعاب الفكرية من خلال مشاركة الاخوة والاصدقاء.

المصادر

١. البغدادي، م. م. مواجهة العنف والتطرف في المدارس: الإشكاليات والحلول. المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية. (٢٠١٩).

٢. بهادر، سعدية. الدراما والطفل (ط. ١). عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة. (٢٠٠٣).

٣. البقاسمي.محمد الازهر. الألعاب الإلكترونية وتأثيرها. (٢٠١٩)

٤. الخفاف، ايمان عباس، الموزاني,بتول كريم, التعاطف لدى أطفال الروضة. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان. (٢٠٢٠)

٥. الزعبي. عبد الله, النمو السليم لدى الطفل,٢٠٠١.

٦. الشهري، فايز,العنف في المدارس الثانوية من وجهة نظر المعلمين والطلاب (رسالة ماجستير). جامعة نايف للعلوم الأمنية ٢٠٠٣.

٧. الشحروري، مها. الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. دار المسيرة، الأردن. (٢٠٠٧).

٨. الشحروري، محمد. الألعاب الإلكترونية: التآزر البصري الحركي. (٢٠٠٨).

٩. دلال، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري (رسالة ماجستير). جامعة العربي. (٢٠١٦).

١٠. عويضة، كريم, مشكلات الطفل (ج. ٢١). سلسلة علم النفس، دار الكتب العلمية، بيروت. ١٩٩٦

١١. فلاق، أحمد ,الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات (أطروحة دكتوراه). جامعة الجزائر، قسم الإعلام والاتصال.٢٠٠٨.

١٢. قويدر، م. (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال (رسالة ماجستير). جامعة الجزائر ٠٣.

١٣. مرتضى، عزيز السلوك العدواني في رياض الأطفال. ح. (٢٠١١).

١٤. حمدان. ياسر ,السلوك الإجرائي والتعزيز (٢٠١٥).

١٥. حسين، عادل ,استراتيجيات إدارة الضغوط التربوية. دار الفكر العربي، الأردن, (٢٠٠٦).

١٦. Johnston, J. M., et al. (2010). Strategies and tactics of behavioral research. Routledge.