إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم

The Advantages and Disadvantages of the Electronic Games Practiced by Children at the Late Childhood and Adolescence stages from teachers` and children`s Point of view

إعداد

سارة محمود عبد الرحمن حمدان

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية

تخصص المناهج وطرق التدريس

قسم الإدارة والمناهج التربوية

كلية العلوم التربوية

جامعة الشرق الأوسط

آيار/ 2016

تفويض

أنا الطالبة سارة محمود عبد الرحمن حمدان، أفوض جامعة الشرق الأوسط بتزويد نسخ من رسالتي ورقياً والكترونياً للمكتبات، أو المنظمات، أو الهيئات و المؤسسات المعنية بالأبحاث و الدراسات العلمية عند طلبها.

الإسم: سارة محمود عبد الرحمن حمدان.

التاريخ: 22/5/2016

التوقيع:

قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة و عنوانها: (إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم).

و أجيزت بتاريخ: 22 / 5 /2016

أعضاء لجنة المناقشة:

1- الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة ..... مشرفاً

2- الأستاذ الدكتور غازي جمال خليفة ..... رئيساً

3- الدكتورة فريال محمد أبو عواد ..... ممتحناً خارجياً

شكر و تقدير

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد صلى الله عليه و سلم، الحمد لله حتى يبلغ الحمد منتهاه، و الحمد لله الذي أعانني و وفقني للبدء و الاستمرار لإتمام هذا البحث المتواضع.

تعجز الكلمات عن وصف ما يحمله فؤادي من شكر و إمتنان لكل من مد لي يد العون و أرشدني إلى الطريق الصحيح و أخص بالذكر الأستاذ الدكتور **محمد محمود الحيلة** الذي مهد العقبات التي واجهتني في مسيرتي العلمية، و أزال الغموض عن تساؤلاتي.

كما أود أن أتقدم بالشكر و العرفان للأستاذ الدكتور **غازي جمال خليفة** الذي لم يبخل علي بالنصح و الإرشاد، و قدم لي ما أمكن من توجيهات و حلول لمشكلاتي.

و لا يسعني إلا أن أتقدم بجزيل الشكر للدكتورة **فريال محمد أبو عواد** و أعضاء لجنة المناقشة لتكرمهم بمناقشة رسالتي و سيكون لملاحظاتهم الأهمية البالغة لإثراء هذه الرسالة و تجويدها.

الباحثة سارة حمدان

الإهداء

إلى روح والدي الطاهرة يرحمه الله

إلى أمي الغالية أطال الله في عمرها

إلى عمي الرائع و زوجته الحانية اللذان كانا خير عون وسند لي

إلى زوجي العزيز و ملاذي عند شدتي

إلى فرحة عمري أطفالي الغاليين لانا و محمد و محمود

أهدي هذا العمل المتواضع.

الباحثة سارة حمدان

قائمة المحتويات

الموضوع	الصفحة
العنوان	أ
التفويض	ب
قرار لجنة المناقشة	ج
الشكر	د
الإهداء	ه
قائمة المحتويات	و
قائمة الجداول	ط
قائمة الملاحق	ك
الملخص باللغة العربية	ل
الملخص باللغة الانجليزية	ن
الفصل الأول: خلفية الدراسة و أهميتها	1
مقدمة	1
مشكلة الدراسة	4
هدف الدراسة و أسئلتها	5
أهمية الدراسة	6
حدود الدراسة	7

محددات الدراسة	7
مصطلحات الدراسة و تعريفاتها الإجرائية	8
الفصل الثاني: الأدب النظري و الدراسات السابقة	10
الأدب النظري	10
الدراسات السابقة ذات الصلة	38
الفصل الثالث: الطريقة و الإجراءات	52
منهجية الدراسة	52
مجتمع الدراسة	52
عينة الدراسة	54
أدتا الدراسة	55
صدق أداتا الدراسة	55
ثبات أداتا الدراسة	56
المعالجة الإحصائية	57
إجراءات الدراسة	58
الفصل الرابع: نتائج الدراسة	60
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول	60
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني	63
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث	68
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع	71

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الخامس	75
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال السادس	82
الفصل الخامس: مناقشة النتائج و التوصيات	90
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول	90
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني	92
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث	94
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع	96
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الخامس	98
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال السادس	100
الإستنتاجات	102
التوصيات	104
المراجع	105
المراجع العربية	105
المراجع الأجنبية	110
الملاحق	112

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
1	توزيع المعلمين و المعلمات على صفوف مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة	53
2	توزيع الطلبة ذكور وإناث على مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة	53
3	معاملات الثبات للاستبانة (1) (معامل ارتباط بيرسون و كرونباخ ألفا)	57
4	معاملات الثبات للاستبانة (2) (معامل ارتباط بيرسون و كرونباخ ألفا)	57
5	المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين مرتبة تنازلياً	60
6	المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم مرتبة تنازلياً	64
7	المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين مرتبة تنازلياً	68
8	المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم مرتبة تنازلياً	71
9	نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)	76
10	نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من	79

	وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها وهو (2)	
11	نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)	83
12	نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها وهو (2)	86

قائمة الملاحق

رقم الملحق	الموضوع	الصفحة
1	أسماء السادة محكمي أداتي الدراسة "الاستبانة (1) و الاستبانة (2)"	112
2	أداتا الدراسة بصورتيهما الأولية	113
3	أداتا الدراسة بصورتيهما النهائية	122

إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم

إعداد

سارة محمود حمدان

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.

و لتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة قصدية تكونت من (100) معلم و معلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة . بالإضافة إلى (100) طالب و طالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة الملتحقين بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة. و قد تم إعداد أداتين للدراسة: الأولى و هي الاستبانة (1) التي طبقت على المعلمين و المعلمات. و الثانية تمثلت بالاستبانة (2) و التي طبقت على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة.

و قد كشفت نتائج الدراسة عن:

إجماع كل من المعلمين و أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة على وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، و من أبرزها: أنها تعمل على

تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم. و تعودهم على الدقة في العمل. كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة.

و كشفت النتائج عن تشابه سلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة، ومن أهمها: أنها تسهم في التقليل من تحصيل الأطفال الدراسي. و تؤدي إلى إدمان ممارستها. كما أنها تؤدي بهم للشعور بالعزلة و الانطواء.

كما و كشفت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية، لصالح إجابات المعلمين و الأطفال عند مقارنة إجاباتهم مع الوسط الفرضي في معظم الفقرات. و عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة.

الكلمات المفتاحية: إيجابيات، الألعاب الإلكترونية، أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة، أطفال مرحلة المراهقة، سلبيات.

The Advantages and Disadvantages of the Electronic Games Practiced by Children at the Late Childhood and Adolescence stages from teachers` and children`s Point of view

Prepared by

Sara Mahmoud Hamdan

Supervised by

Prof. Mohammed Mahmoud Al-Hileh

Abstract

This study aimed at inquiring the Advantages and Disadvantages of the Electronic Games Practiced by Children at the Late Childhood and Adolescence stages from teachers` and children`s Point of view. To achieve the objectives of this study. Purposive sample was limited to (100) of male and female teachers who teach students at Late childhood and adolescence stages in private schools at Qweismeh District. Also (100) of male and female students at Late childhood and adolescence stages who study in private schools at Qweismeh District. Two tools were prepared: the first tool was questionnaire (1)، and the second tool was questionnaire (2).

The results of the study revealed that:

Both teachers and children at Late childhood and Adolescence stages agreed that there were a lot of advantages of practicing electronic games، such as: It makes the hand-eye coordination stronger. It trains the brain to be accurate in doing tasks. And it develops time management and quick thinking.

And the study revealed that there were a lot of similarities between the negatives from the teachers` point of view and the children`s point of view، such as: It reduces the children`s academic achievement. It leads some children to be socially isolated. And playing electronic games causes addiction to it.

Also the study revealed that there were significant differences in the assessment of the selected sample for the advantages and disadvantages of electronic games، in favor of the teachers and children when compare it with the hypothetical mean in most of the paragraphs. And there were no significant difference for the disadvantages from the point of view of children in the late childhood and the adolescence stages.

Key words: Advantages، Electronic Games، Children at the Late Childhood stage، Children at the Adolescence stage، Disadvantages.

الفصل الأول

خلفية الدراسة و أهميتها

مقدمة:

يُعد اللعب أول مرحلة من مراحل تفاعل الأطفال مع البيئة المحيطة بهم. و هو جزء أساسي من حياتهم اليومية، و له دور مهم في نمو جوانبهم المعرفية و الانفعالية و الجسمية و الاجتماعية. و قد أشارت الدراسات إلى فاعلية اللعب في تكامل شخصياتهم و تطوير مداركهم و معارفهم. و قد مارس الأطفال قديماً و مازالوا يمارسون الألعاب الشعبية، التي تمارس في الساحات المفتوحة بعفوية و انطلاق، و هي عبارة عن تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل، و فيها يستخدم الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحبل أو الحجر و غيرها من الأدوات، و تحكم هذه الألعاب قواعد بسيطة و غير معقدة، تجعل من السهل على جميع الأطفال المشاركة فيها. و من أمثلة الألعاب الشعبية المشهورة لعبة الحبلة و الحجلة و الحدرة بدرة.

وفي السنوات الأخيرة تأثر العالم أجمع بانفجار معرفي و تكنولوجي طال جميع جوانب الحياة، مما أثر بصورة طبيعية على طريقة لعب الأطفال. وبذلك انتشرت الألعاب المحوسبة و تطورت بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين أيديهم و أيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية مثل (Black Berry) و (I Phone) و (Galaxy) و الحواسيب المحمولة و المكتبية و التلفاز و أجهزة الألعاب المتنوعة مثل (Wii) و (Xbox) و (Game Boy) و (Play Station) (الغزو، 2004). وقد رافق هذه الألعاب بعض المؤثرات الصوتية و المرئية، إضافة إلى سرعة معالجة الألعاب للأوامر من قبل اللاعب، مما

جعلها تجذب الأطفال لممارستها و استبدالها شيئاً فشيئاً بالألعاب الشعبية، حتى غدت ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرة واقعية استجدت و تأصلت في مجتمعاتنا (بشير، 2008).

استحوذت الألعاب الإلكترونية على عقول أطفالنا، إذ أصبحوا يتباهون بعدد الألعاب التي يمارسونها وعدد المراحل التي اجتازوها، حتى أصبح الأطفال يتشاركون في الوقت نفسه في لعبة واحدة على شبكة الإنترنت. وقد اتسمت بدايتها بالتواضع، إذ كانت تحتاج إلى حواسيب كبيرة تشغل من قبل المتخصصين فقط ثم تطورت الحواسيب لتصبح منزلية و وصفت آنذاك بالبدائية و كانت اللعبة الإلكترونية الواحدة تحتاج لمبرمج واحد ليقوم بتصميمها كاملة (قويدر، 2011). ويعزى ذلك لبساطتها و انخفاض تكاليفها. ومع ازدهار صناعة الألعاب الإلكترونية عبر السنين و تطور الحواسيب، زادت الألعاب الإلكترونية تعقيداً و تضمنت تطبيقات أكثر و أصبح من غير الممكن تصميمها من قبل مبرمج واحد بل هو عمل يتطلب تعاون فريق كامل من المصمين و المبرمجين و الفنانين (حميدة، 2012).

أما في الوقت الحالي فأصبحت الشركات الصانعة للألعاب الإلكترونية تتسابق في إنتاج ألعاب إلكترونية جاذبة للأطفال من الناحية التقنية، إذ أصبح اللعب أبسط من ذي قبل بسبب تطور الحواسيب الشخصية لتصبح سهلة الاستخدام، إذ لا يحتاج اللاعب لأن يكون متمرساً في استخدام الحاسوب ليستمتع بهذه الألعاب. وبذلك أصبحت تلعب عبر شبكة الإنترنت، مما زاد من شعبيتها بين الأطفال، لسهولة لعبها دون حمل الأقراص المضغوطة من مكان لآخر، و لما لها من مميزات تتمثل بالصورة و الصوت اللذين يُحاكيان الواقع بشكل مذهل و جاذب. هذه العوامل كانت بمثابة مغناطيس ليجذب الأطفال لممارسة هذه الألعاب، وقد أفلحت شركات صناعة الألعاب بجذب

الكبار على حد سواء مع الأطفال، فقد صممت للكبار الألعاب التي تتوافق مع اهتماماتهم و ميولهم كسباقات السيارات و المباريات الرياضية (الشحروري، 2008).

ومن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية قيام التربويين بإدراج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لتحل محل الألعاب التقليدية و الشعبية، و أصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحوسبة مصطلحاً شائعاً في مؤسساتنا التعليمية، لما لها من أثر إيجابي في إثراء البيئة التعليمية التعلمية (دعمس، 2009). إذ تقوم فكرة الألعاب التعليمية الإلكترونية على إدراج اللعب في عملية التعلم ضمن إطار ترويحي يتنافس فيه الطلبة لإحراز بعض النقاط التي تؤدي إلى الفوز. و لا يكون هناك فوز دون حل للمشكلات سواء أكانت مشكلات منطقية أم حسابية أم تهجئة بعض المفردات أم غيرها. تعد القواعد والإرشادات كأساس يجب على الطالب التقيد بها لتحقيق أهداف تعليمية معينة، و من أهم ميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية: إثارة دافعية المتعلم للدراسة و تزيد من استيعابه للمادة الدراسية. ومن ناحية أخرى، تعمل على جذب المتعلم لما لها من مؤثرات صوتية و بصرية متنوعة، كفيلة بإبعاد الملل و الرتابة عن الدروس اليومية (الحربي، 2013).

وقد أشارت بعض الدراسات لوجود العديد من الإيجابيات الأخرى للألعاب الإلكترونية ومنها تحفيز الطفل على توظيف مهاراته العليا في التفكير وتحسين مهاراته التكنولوجية و غيرها. في حين ظهر فريق آخر يشكك في أثر هذه الألعاب على الأفراد وخاصة الأطفال لما ينتشر بين الحين والآخر من حالات عنف بسبب التأثر بالألعاب الإلكترونية. إضافة إلى تخوف أولياء الأمور مما يلاحظونه من مشاهد عنف وقتل و تدمير و لباس غير محتشم للشخصيات داخل هذه الألعاب (الهدلق، 2013).

و نظراً للإنتشار الكبير للألعاب الإلكترونية و ممارسة الأطفال لها بشغف كبير، إضافة إلى التغيرات المرافقة لها، و النتائج المترتبة عليها، و بذلك ستحاول هذه الدراسة استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها.

مشكلة الدراسة:

تعد الألعاب الإلكترونية الوسيلة الأكثر شيوعاً بين الأطفال لتمضية أوقات الفراغ، باحثين عن الترفيه والراحة فيها. فهي ألعاب تبث البهجة والسرور في نفوس اللاعبين. فيمضون الساعات المتواصلة دون كلل أو ملل. وفي الوقت الذي أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية قطاعاً اقتصادياً لا يستهان به، إلا أنها غدت مصدر قلق للأهالي و الحكومات، بعد توارد الأخبار عن العديد من حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب الجلوس أمام الشاشات الإلكترونية لأيام متواصلة، و التشكيك في مضامين الألعاب الإلكترونية و ترويجها للعنف و القتل مما أدى إلى ظهور سلبيات لهذه الألعاب و تسليط الضوء عليها من قبل الباحثين (فتح الله، 2013).

وقد أشارت قويدر (2011) إلى بروز اتجاهين متعارضين حول تأثير الألعاب الإلكترونية، فالاتجاه الأول؛ يبرز السلبيات و المخاطر التي تخلفها هذه الألعاب من سُمنة وإجهاد للبصر، و عزلة اجتماعية و ضغط نفسي، و يمكن أن تسوء هذه الآثار لتصبح أسوأ مع مرور الوقت. أما الاتجاه الثاني؛ فهو الاتجاه المتفائل الذي يرى فوائد ممكن أن تحصل من وراء الألعاب الإلكترونية، كتقوية الانتباه والسرعة و زيادة فاعلية التعليم و التعلم و حل المشكلات. حيث أن هذه الجدلية القائمة بين الباحثين والتربويين حول آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دفعت الباحثة لاستقصاء آثار هذه الألعاب على الأطفال من خلال معرفة إيجابياتها و سلبياتها.

ولقد تم البحث في قواعد البيانات العربية و الأجنبية و الدراسات السابقة، و لكن لم يتم العثور على أي دراسة (في حدود علم الباحثة) عالجت متغيرات الدراسة الحالية. مما حفز الباحثة للقيام بالبحث عن إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم، لنشر الوعي و كشف الغموض حول هذه الظاهرة المتزايدة في الانتشار.

هدف الدراسة و أسئلتها:

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم. ولتحقيق هذا الهدف حاولت الدراسة الحالية الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و أطفال المرحلتين أنفسهم؟

وقد انبثق عن هذا السؤال الأسئلة الفرعية الآتية:

السؤال الأول: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين؟

السؤال الثاني: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم؟

السؤال الثالث: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين؟

السؤال الرابع: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم؟

السؤال الخامس: هل يختلف مستوى الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)، و من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها و هو (2)؟

السؤال السادس: هل يختلف مستوى الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها و هو (3) و من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها و هو (2)؟

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية الدراسة من التغيرات التكنولوجية المتسارعة في عصرنا الحاضر والجدل الواسع الذي لحق بالألعاب الإلكترونية، لمحاولة استغلال إيجابيات الألعاب الإلكترونية لصالح الأطفال و الحد من سلبياتها. وبذلك تتمثل أهمية الدراسة في الآتي:

– تسليط الضوء على إيجابيات الألعاب الإلكترونية وما لها من آثار إيجابية على جوانب نمو الأطفال التعلمية و النفسية و المعرفية و الجسمية و الاجتماعية و العمل على تعزيزها و تطويرها لتلبية احتياجاتهم المختلفة.

– تسليط الضوء على سلبيات الألعاب الإلكترونية وما لها من آثار سلبية على جوانب نمو الأطفال التعلمية و النفسية و المعرفية و الجسمية و الاجتماعية، و العمل على تلافيها و إبعاد الأطفال عنها.

– قد تنبه الباحثين لأهمية الدراسة و تشجيعهم على القيام ببحوث أخرى تتعلق بالألعاب الإلكترونية بمتغيرات أخرى.

– قد تعمل على نشر الوعي بين أولياء الأمور حول ماهية الألعاب الإلكترونية وجوانبها المختلفة، لتكوين فكرة شاملة عنها، إضافة إلى معرفة إيجابياتها و سلبياتها.

حدود الدراسة:

اقتصرت هذه الدراسة على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة الملتحقين بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم و الواقعة في لواء القويسمة و معلميهم، و ذلك من الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2015–2016.

محددات الدراسة:

يمكن تعميم و تحديد نتائج هذه الدراسة :

مدى صدق وثبات أداتي الدراسة، و مدى موضوعية إجابات عينة الدراسة عن فقرات الاستبانة التي استخدمت في هذه الدراسة.

مصطلحات الدراسة و تعريفاتها الإجرائية:

لأغراض هذه الدراسة تُعرّف مصطلحات الدراسة مفاهيمياً وإجرائياً كما يأتي:

- **الألعاب الإلكترونية:** عرفتها الشحروري (46:2008) بأنها "نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحدٍ للإمكانات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية".

- **وتعرفها الباحثة إجرائياً** بأنها مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب و الجهاز الإلكتروني (التلفاز أو الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو الكفية أو الهواتف الذكية أو أجهزة الألعاب)، و تتطلب من اللاعب تحقيق عدداً من المهمات لتحقيق أهداف معينة.

- **إيجابيات الألعاب الإلكترونية:** وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس، و تنمية التفكير، و زيادة سرعة رد الفعل، و تحديد الهدف، و تحفيز الانتباه، و تنشيط التآزر البصري الحركي، و تطوير التخطيط و التفكير المنطقي، و تعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوجيا الحديثة (فتح الله، 2013).

- **وتعرفها الباحثة إجرائياً** بأنها الآثار الحسنة و المرغوبة التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية على جميع جوانب الطفل النفسية و الانفعالية و المعرفية و الجسمية، و المتمثلة بفقرات الاستبانة التي أعدتها الباحثة لهذا الغرض.

– **سلبيات الألعاب الإلكترونية:** وهي مضار ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدني، و آلام أسفل الظهر، و إجهاد العينين، و الانطواء و العزلة، و غرس السلوك العدواني و العنف، وزيادة خطر البدانة، و إدمان ممارستها، و أداء أكاديمي منخفض. (Prot، Anderson،Gentile، Brown & Swing، 2014).

– **وتعرفها الباحثة إجرائياً** بأنها المخاطر و السيئات التي تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية على جوانب الطفل النفسية و الانفعالية و المعرفية و الجسمية، و المتمثلة بفقرات الاستبانة التي أعدتها الباحثة لهذا الغرض.

– **مرحلة الطفولة المتأخرة:** وهي المرحلة التي تمتد من سن السادسة حتى سن الثانية عشر من العمر و تنتهي هذه المرحلة بدخول الطفل مرحلة المراهقة وببلوغه (عبد الهادي،2005).

– **وتعرفها الباحثة إجرائياً** بأنها المرحلة العمرية التي تبدأ بانتهاء مرحلة الطفولة المبكرة و التي تمتد من عمر 6 سنوات إلى 12 سنة. والتي تقابل المرحلة التعليمية الإبتدائية.

– **مرحلة المراهقة:** وهي المرحلة التي تمتد من سن 12 سنة إلى 18 سنة وتعد هذه المرحلة جسراً لعبور الفرد من الطفولة إلى الرشد (محمود،2009).

– **وتعرفها الباحثة إجرائياً** بأنها المرحلة العمرية التي تبدأ بانتهاء مرحلة الطفولة المتأخرة و التي تمتد من عمر 12 سنة إلى 18 سنة. والتي تقابل المرحلتين التعليميتين الإعدادية و الثانوية.

الفصل الثاني

الأدب النظري والدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل الأدب النظري المتعلق بموضوع الدراسة، والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة.

أولاً: الأدب النظري

ويُعالج هذا الجانب الموضوعات الآتية: مرحلة الطفولة المتأخرة و مرحلة المراهقة، تعريف الألعاب و الألعاب الإلكترونية، أهمية اللعب و الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، نظريات اللعب، أنواع اللعب، نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية، تصنيفات الألعاب الإلكترونية، إيجابيات الألعاب الإلكترونية، و سلبيات الألعاب الإلكترونية و فيما يلي توضيح لهذه الموضوعات:

مقدمة

يعد الإنسان الوحدة الأساسية التي تقوم عليها البشرية، وإعمار الأرض يتوقف عليه بشكل كبير، فانصب اهتمام العلماء على مر العصور بمراحل تطور الإنسان من المهد إلى اللحد، و قد قسمت مراحل تطور الإنسان و نموه إلى ثلاث مراحل: مرحلة الطفولة، و مرحلة الشباب، و مرحلة الشيخوخة، بحيث تؤثر كل مرحلة بالمرحلة التي تليها، فكان من الأولى تركيز الاهتمام على مرحلة الطفولة، التي تُعد حجر الأساس لتكوين الإنسان مستقبلاً.

من الصعب التفريق بين بداية ونهاية كل مرحلة من مراحل النمو المختلفة و المتتابعة، و ذلك لتقاطع و تداخل مراحل النمو مع بعضها، و قد وضع تقسيم مراحل النمو من قبل العلماء

لتسهيل غايات البحث العلمي، و عرفت المرحلة التي تسبق مرحلة المراهقة بمرحلة الطفولة المتأخرة و تُعد مرحلة المراهقة كفاصل لأن معظم العلماء اعتادوا التمييز بين الذكور و الإناث في مرحلة المراهقة (الشيخ، 2006).

مرحلة الطفولة المتأخرة

تبدأ مرحلة الطفولة المتأخرة من سن السادسة وحتى سن الثانية عشر، و قد سماها بعض المربين بسن المدرسة الابتدائية، و بهذه المرحلة العمرية يفضل الطفل اللعب مع أترابه المقاربين له بالعمر، و ينتقل من مرحلة سيطرة الوالدين في اختيار الأصدقاء إلى مرحلة يبدأ فيها الطفل نفسه باختيارهم، و يفضل الطفل الجماعة بهذا العمر و يعتز بجماعته التي ينتمي إليها، و يفخر بإخلاصه لفريقه، إذ تسمى هذه الفترة بفترة "الفريق" (عثمان، 2006). إن ظاهرة الفريق تعد ظاهرة طبيعية جداً في هذه المرحلة، ويمكن ملاحظتها عند الذكور أكثر من الإناث، و يميز كل فريق عن الآخر مجموعة من القوانين و النظم، و يحدد مدى اندماج الطفل في الفريق بمدى التزامه بهذه القوانين و النظم (العواملة و مزاهرة، 2003).

يتصف تفكير الطفل في هذه المرحلة بالمرونة، وذلك لنقص تمركزه حول الذات، كما أن هدوء الطفل و اتزانه يُعد من أهم الصفات التي يمتاز بها الطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة. فالطفل يُدرك ويُقدر و يُقيم الأمور قبل أن يفرح أو أن يغضب دون تسرع كما كان في مرحلة الطفولة المبكرة. ويعترف بغلطه و يقتنع به دون انفعالات حادة. وتصبح الأمور المعنوية هي التي تحفز الطفل بدلاً من الأمور المادية (الشيخ، 2006).

تتميز مرحلة الطفولة المتأخرة بأربع خصائص هي: النمو الجسمي، والنمو الانفعالي، و النمو العقلي و أخيراً النمو الاجتماعي؛ ففي النمو الجسمي تختلف درجة النمو لدى الأطفال من طفل إلى آخر، فبعضهم يتفوق بالنمو من حيث الطول و بعضهم من حيث الوزن، و بعضهم يكون بطيئاً في نموه الجسمي و لكن عند المراهقة ينمو جسمه بسرعة و بوقت قليل ليصبح كالراشدين (مجيد، 2009). أما في النمو الانفعالي فقد أظهرت الدراسات المتعددة التي ركزت على الانفعالات أن مرحلة الطفولة المتأخرة قد امتازت بالتوازن والثبات الانفعالي و خاصة بالشق الثاني من هذه المرحلة، إذ أن الاستجابات الانفعالية تخف حدتها عن مرحلة الطفولة المبكرة التي كان يسودها الصراخ، و في هذه المرحلة تكون استجابات الطفل الانفعالية لفظية (عبدالهادي، 2005).

أظهرت الدراسات في مجال النمو العقلي عدة مظاهر للنمو العقلي منها تطور الإدراك لدى الطفل، وتمكنه من وصف الأشياء بطريقة أحسن من قبل، كما يزداد عنده إدراك العلاقات الزمانية و المكانية، يُصبح لديه قدرة أكبر على الانتباه و يقضي مدة أطول في تركيزه بموضوع واحد، و ينتقل الطفل من التفكير المادي المحسوس إلى التفكير المجرد. كما ويستطيع أن يميز بين الواقع و الخيال (الحسين، 2006). هذا في مجال النمو العقلي أما في مجال النمو الاجتماعي فتتسع لدى الطفل في هذه المرحلة الدائرة الاجتماعية، حيث أنه يبدأ بتشكيل صداقات جديدة وكثيرة داخل المدرسة و خارجها، و يبدأ اللعب بشكل فردي ثم يتحول إلى لعب جماعي، و تكون المنافسة أيضاً فردية ثم تتحول إلى جماعية سواء في التحصيل المدرسي أو الألعاب الرياضية (خليفة، 2005).

مرحلة المراهقة

تُعد مرحلة المراهقة مرحلة مهمة للغاية من حياة كل فرد، إذ أنها تشمل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 12–18 سنة، وتشهد هذه المرحلة نضجاً تدريجياً للفرد من عدة نواحي: جسمية، عقلية، نفسية، و جنسية. ويجب التمييز بين كلمة المراهقة و كلمة البلوغ، فإذا رجعنا إلى الأصل اللغوي لفعل "راهق" فإننا نجد أنها تعني "اقترب من"، كما أن المراهقة تعني الاقتراب من النضوج بجوانبه المختلفة، أما بالنسبة لكلمة البلوغ فتعني نضوج الفرد من الناحية الجنسية، و اكتمال وظائف الأعضاء الجنسية لدى كل من الذكر و الأنثى (الحسين، 2006).

وقد أشار محمود (2006) أن مرحلة المراهقة تأتي بعد انتهاء مرحلة الطفولة. وتظهر فيها تغيرات كبيرة و اضطرابات جدية في جميع جوانب المراهق الجسمية، و الاجتماعية، و الانفعالية، و العقلية. تترتب العديد من المشكلات كنتيجة لهذه الاضطرابات والتغيرات، وكحماية لهذا المراهق من التأثيرات السلبية لها، يجب على المقربين من الكبار لهذا المراهق كوالديه و معلميه و غيرهم، أن لا يبخلوا بالإرشاد و النصح و التوجيه، إذ يُعد النصح و الإرشاد وسيلة جيدة لتخطي مشكلات المراهقة.

وفي مرحلة المراهقة تنطلق نوبات الغضب من قبل المراهق لأتفه الأسباب و تكون انفعالاته حادة، و هناك أيضاً تغيرات تحدث على الصعيد الاجتماعي، إذ أن المراهق يُغير من نظرته في علاقاته الاجتماعية، فيميل إلى تكوين علاقات جديدة و قضاء الوقت مع جماعته الذين يقاربونه بالسن أو يشاركونه الاهتمامات أكثر من قضائه الوقت مع الأهل و الوالدين و حضوره للاجتماعات العائلية التي كانت مصدراً للفرح و السرور من قبل (شريم، 2009).

وتتميز مرحلة المراهقة بعدة خصائص نمو منها: النمو الجسمي، و النمو العقلي، و النمو الانفعالي، و النمو الشخصي و أخيراً النمو الاجتماعي، ففي النمو الجسمي تحدث طفرة في النمو عند الفرد في مرحلة المراهقة، و تكون هذه الطفرة كبيرة حيث يكون التغيير منها على ثلاثة أشياء: الوزن، الحجم و الخصائص الجنسية، و يتزايد في هذه المرحلة كل من الوزن و نمو القلب و نمو الرئتين و ضغط الدم و أنسجة الجسم و الدهون. ويلاحظ على الفتيات نمواً أسرع من الأولاد، و يرافق هذه المرحلة تغير في الصوت من رفيع إلى خشن عميق و ظهور شعر في مناطق مختلفة من الجسم، و يترافق الشعور بالتعب، و الخمول و قلة النشاط مع هذه التغيرات (العمرية، 2011).

وفي النمو العقلي تظهر على المراهق القدرة على التخطيط العملي و تزداد قدرته على التفكير المجرد و التفكير التأملي، و يرتفع مستوى ذكاء المراهق في هذه المرحلة و ينمو الذكاء و القدرة العقلية عامةً، و التذكر هنا قائم على الفهم أولاً، و التخيل يساعد على فهم الأمور المجردة كالهندسة و الرياضيات و غيرها (إسماعيل، 2010).

أما في النمو الانفعالي فمن المعروف والشائع أيضاً أن مرحلة المراهقة هي مرحلة توتر انفعالي، حيث ينزعج المراهق من التغيرات الجسمية الجديدة التي تحدث له من تضخم في الأعضاء و تغير في الصوت و غيرها، مما يؤدي إلى تفضيل الانعزال و شعورهم بالخجل من هذه التغيرات. هذه المشاعر تحد من تفاعلهم مع الآخرين خوفاً من ملاحظة التغيرات التي حدثت لهم، وتزداد الحساسية عند المراهق تجاه كل شي حوله، فيتضايق من النظرات أو الكلمات و يتسم بعدم الاستقرار في مشاعره و يغلب الاندفاع عليه فإذا أحب بالغ بحبه و وفائه. ويهيمن التفكير على مخيلته. ويتسم المراهق بالمبالغة في المناصرة و التأييد، و مثال على ذلك حبهم و تعلقهم بالمشاهير. (أبو شعيرة، وغباري، 2009).

أما النمو الشخصي فيعتقد المراهق أنه محط أنظار جميع الناس، وأنه يخضع للمراقبة من قبلهم، و ذلك يسبب الخلل في التوازن الانفعالي لديه. فيكون حساساً تجاه المجتمع ووالديه، فهو يعتقد أن عجزه المادي هو العائق بينه وبين تحقيق طموحاته و آماله. وفي مجال النمو الاجتماعي يفضل المراهق بهذه المرحلة التواجد مع جماعة أو فريق، يشاركونه ما يفكر به و أحاسيسه، و تصبح هذه الجماعة جزءاً مهماً في حياته، و يمكن أن يصطدم المراهق مع ذويه بسبب اختياره لأصدقائه بناءً على معايير لا تتوافق مع معاييرهم. يقاوم المراهق في هذه المرحلة كافة أنواع السلطة ويميل إلى الاستقلالية والاعتماد على ذاته، و فرض رأيه و ما يفكر به. (العمرية، 2011).

تعريف الألعاب و الألعاب الإلكترونية

تشكل الألعاب جزءاً رئيسياً من حياة الطفل، إذ يقوم اللعب بدور رئيس في النمو المعرفي و الحركي و الوجداني لدى الأطفال، و قد أثبتت الدراسات الحديثة أن مفتاح التطور و التعلم يتمحور حول استخدام الأطفال لعقولهم و حواسهم، إذ يُعد اللعب من أفضل وسائل استخدام الطفل لعقله و حواسه، فمن خلال اللعب يُعبر الطفل عن احتياجاته، و يساهم في تطور لغته، و تقوي عضلاته و الأهم أنها تستحوذ على اهتمامه (الختاتنة، 2013). و يُعد وسيلة الأطفال الأولية للحصول على المعرفة، سواء أكانت معرفة متصلة ببيئتهم المحيطة بهم أم معرفة متصلة بالعالم الخارجي، و هو نشاط ترويحي يكتشفون عن طريقه أشياء جديدة، و ينمو فيهم حب الاكتشاف (الخالدي، 2008).

ومع مرور الوقت طغت الثورة التكنولوجية على بداية الثمانينات من القرن العشرين، فأسفرت عن ظهور أنواع جديدة من الألعاب لم تكن مألوفة من قبل، تعرض على شاشات التلفاز لتعرف بألعاب الفيديو و شاشات الحاسوب لتعرف بالألعاب الإلكترونية و أصبحت الألعاب تشكل جزءاً

كبيراً من ثقافة اللعب لدى الأطفال حتى أنها أصبحت جزءاً من منظومة التعليم و التعلم الحالية (الشحروري، 2008).

أعطى المختصون في علم النفس والتربية عدداً من التعريفات المتنوعة للألعاب، حيث اختلفوا في تحديد معنى اللعب و ذلك نتيجة للاختلافات الكثيرة بينهم في الاهتمامات و الثقافات، و من حيث رؤيتهم للعب و طبيعته و الدور الذي يؤديه في حياة الفرد سواء أكان ذكراً أم أنثى، كبيراً أم صغيراً. حيث من الصعب إيجاد تعريف شامل ودقيق و قاطع و جامع للعب، و لكن هذه التعاريف تحمل في طياتها سماتٍ مشتركةٍ رغم اختلافها و منها النشاط و الدافعية، فاللعب استعداد طبيعي و فطري و هو مثل الأكل و النوم، و هو ضرورة من ضرورات الحياة، فالطفل يحتاج إلى التنظيم و الإرشاد و ليس في حاجة إلى تعلم اللعب (خليل، 2011). وقد عرف جود (Good) المشار إليه في الشحروري (13:2008) أن اللعب هو "نشاط موجه أو غير موجه، يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة و التسلية و يستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم و شخصياتهم بأبعادها المختلفة الجسمية و العقلية و الوجدانية".

كما عرف شابلن (J.F.Chaplin) المشار إليه في اللصاصمة (16:2011) اللعب على أنه " نشاط يمارسه الناس أفراداً أو جماعات بقصد الاستمتاع ودون أي دافع آخر". وقد عرف الحيلة (33:2005) اللعب بأنه " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر". أما تايلور (Taylor) فقد عرف اللعب بأنه " أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، أنه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات، فاللعب للطفل هو كما التربية، و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويح و العمل للكبار" (بلقيس، و مرعي، 13:2001). وقد عرف بياجيه (Piaget) اللعب أنه "عملية تمثيل يعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم احتياجات الفرد،

فاللعب و التقليد و المحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي و الذكاء" (بني هاني، 15:2010). من خلال ما سبق يمكن تعريف اللعب بأنه النشاط السائد على سلوك الأطفال و المفضل لدى الكبار، يُمارس فردياً أو جماعياً بهدف المتعة و الترويح عن النفس، و له دور كبير في بناء شخصية الفرد.

أما الألعاب الإلكترونية فقد عرفها قويدر (116:2011) على أنها " نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم و التي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب). و قد تُلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية". و يرى بشير (83:2008) أن الألعاب الإلكترونية هي "عبارة عن نشاط ترفيهي و هو الأكثر استعمالاً في مجال الألعاب المختلفة، و العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تصدرها و تنتجها مختلف أجهزة النظام الإعلامي الآلي التي يستعملها الفرد الملقب باللاعب". أما الهدلق (11:2013) فيقول أن الألعاب الإلكترونية "هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية".

ومن خلال ما سبق يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها نوع حديث من أنواع الألعاب صممت على أيدي مختصين في إطار إلكتروني لغرض المتعة و الترويح، و تتضمن العديد من التطبيقات الإلكترونية المعقدة التي تحرك ذهن اللاعب من خلال اللعب، و تقوم على التحدي و المنافسة للوصول إلى هدف معين.

أهمية اللعب و الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال

يعد اللعب نشاطاً حراً وموجهاً، و يساعد على التكيف و الاندماج الاجتماعي، و يؤثر اللعب في تشكيل شخصية الطفل في مراحل طفولته المختلفة، إذ يعد اللعب المدخل الوظيفي لعالم الطفولة، و من المجحف القول إن اللعب مضيعة للوقت و يمنح الطفل السرور عند ممارسته فقط، إذ يتفق كل من علماء الصحة و الإجتماع و النفس على أهمية اللعب كجزء أساسي من التكوين الاجتماعي و النفسي و الجسدي في مراحل نمو الطفل، حيث أن الألعاب الحركية لها دور كبير في تكوين بنية سليمة لجسم الطفل. أما الألعاب الذهنية فتقوم على زيادة قدرة العقل على التفكير السليم وحل المشكلات، و تعزز المتعة النفسية التي يحققها اللعب العلاقات الاجتماعية في حياة الطفل (سلامة، 2006). ويرى كل من "جان جاك روسو" و "ماريا منتسوري" و "جان بياجيه" أن اللعب هو أساس النمو العقلي، حيث لا يوجد تطور عقلي بدون ممارسة للعب، و هو وسيلة تعلم بالدرجة الأولى (صوالحة، 2004). ويقودنا هذا التفسير لطبيعة عمل المعلم، حيث أن كل مافي بيئة المتعلم يُعد من مصادر التعلم، فيجب على المعلم أن يحسن التخطيط لممارسة أنشطة اللعب المناسبة لتبعد من كون التعلم مفروضاً من الخارج إلى لعب ممتع. وتعد الألعاب و الرياضة و الفنون الأخرى من الوسائل الفعالة في تنمية حواس الطفل و خبراته، و أنه من المهم اقتصار عمل المربيين على الإرشاد و ذلك بتدريب حواسهم و تطور عملية الإدراك، على أن يعطى الأطفال الحرية الكبيرة في حركاتهم و استخدام الألعاب التي يفضلونها (الختاتنة، 2013).

ومن ناحية أخرى فإن الألعاب الشعبية تمتاز بطابع و هوية ثقافية. وتتصف معظم هذه الألعاب بصبغة جماعية أكثر من الفردية. مما يعود بالنفع على الطفل من الناحية الاجتماعية والشخصية. فتعمل على تدريب الطفل على التعامل مع الآخرين، وإيجاد روح التعاون و المنافسة.

كما تعمل هذه الألعاب على تكوين شخصية الطفل وتبث فيه الثقة بالنفس. كانت الفتيات قديماً تصنع الدمى من بقايا قطع القماش المختلفة والقليل من القطن أو الصوف لحشوها حتى تبدو أقرب للطبيعية، و تنمي صناعة الدمى لدى الفتيات مهارة الحياكة بالإضافة أنها تحفز الخيال و الإبداع من خلال إثارة تفكيرهن في ما يمكن أن يضعوه كعينين و شعر لهذه الدمية. أما بالنسبة للذكور فإن لعبة العجلة أو الدحاديل تعد من الألعاب المفضلة لديهم إذ يقومون بالبحث عن عجلات تالفة وأسلاك معدنية ليكونوا العجلة، تعمل هذه اللعبة البسيطة على تنمية الابتكار ومهارة البحث، و من ناحية أخرى فهي تزيد من نشاط الأطفال البدني من خلال المسابقات التي يقومون بها و المرافقة لهذه اللعبة (الحيلة، 2013).

ومع الثورة التكنولوجية المعاصرة و انتشار الحواسيب المحمولة و المكتبية و الهواتف الذكية و الأجهزة اللوحية و أجهزة الألعاب المختلفة. أصبحت هذه التكنولوجيا الحديثة واقعاً ملموساً إذ تغلغلت في حياة الصغار والكبار، و تعد الألعاب الإلكترونية أحد أكثر وسائل الترفيه انتشاراً بين الأطفال لما تتضمنه من أصوات و صور لافتة و ممتعة، فمن السهل الحصول عليها من شبكة الإنترنت أو الشراء بأسعار رمزية (الهدلق، 2013).

ولقد تم توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم و تم تسخيرها لخدمة الأهداف التعليمية التعلمية، إذ تعد من البرامج التي يمكن تطبيقها على جميع المواد الدراسية و جميع المراحل العمرية و بخاصة الطفولة، و من السهل تطبيقها في المدارس، حيث أنها لا تحتاج لخلفية معرفية كبيرة بأمور الحاسوب من قبل كل من المعلمين و الطلبة. و قد أثبتت الدراسات فاعلية الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لأنها تعتمد على دمج المادة التعليمية باللعب باستخدام جهاز إلكتروني، و تمتاز باستخدام مؤثرات بصرية و حركية و تقوم على إنجاز المهمة المطلوبة و إحراز

النقاط و ذلك للعبور للمراحل التي تليها، و قد عملت هذه الألعاب على جذب الأطفال لخوضها و أثارت دافعيتهم للتعلم بشكل كبير (عبد السلام، 2006).

ومن وجهة نظر الباحثة فإن أهمية اللعب كبيرة في حياة الأطفال. فهو محور تفاعل الطفل مع من حوله، وطريقته التي يعبر بها عن مكنوناته و مشاعره سواء أكانت الألعاب التي يمارسها الأطفال شعبية قديمة أم إلكترونية حديثة فلها آثار و فوائد جمة تنعكس على تكوين الطفل و تكامله ككل، لذا من الضروري أن لا يغفل الآباء و الأمهات عن أهمية اللعب، و إدراجه بشكل أساسي في روتين حياة أطفالهم، حتى تعود على الأطفال بالفائدة، و تضمن سير عملية النمو على نحو سليم.

نظريات اللعب

ظهرت نظريات اللعب المختلفة الكلاسيكية والحديثة، كنتيجة لمحاولات العلماء لتفسير اللعب ومن أهمها:

أولاً: النظريات الكلاسيكية:

ومن هذه النظريات نذكر الآتي:

1) نظرية الاستجمام و الترويح:

صاحب هذه النظرية هو لازاروس (Lazarus) وهي من أقدم النظريات التي فسرت اللعب. حيث وجد أن اللعب يُعد وسيلة للراحة وتجديد النشاط حينما يشعر الإنسان بالتعب و يعمل على إراحة الأعصاب و العضلات من التعب و الكد و العمل، حيث تجعل الإنسان ينكب على العمل

بنشاط و جد. ولكن من ناحية أخرى فإن هناك جانب قصور للنظرية، حيث أن الأطفال يقبلون على اللعب بعد الاستيقاظ من النوم و أخذهم لقسط كبير من الراحة، و لو كان اللعب يوفر لصاحبه الراحة، فإن الكبار هم الأكثر حاجة للراحة التي يوفرها اللعب (الصويركي، 2005).

ترى الباحثة أن الألعاب الإلكترونية احتلت المرتبة الأولى في وسائل الترفيه الخاصة بالأطفال في عصرنا الحاضر. فحالياً أصبحت هناك أماكن مخصصة للألعاب الإلكترونية في الأماكن الترفيهية مثل المجمعات التجارية والحدائق، حيث أصبح من المستطاع الترويح عن الأطفال من خلال هذه الألعاب التي تبث المتعة والترويح عن نفوس الأطفال، لما تتضمنه هذه الألعاب من حوافز نفسية مدروسة من قبل صانعي الألعاب الإلكترونية؛ إذ استغلت شركات صناعة الألعاب الإلكترونية احتياجات و خصائص الطفل النمائية حتى تصمم الألعاب التي تشبع هذه الرغبات و الاحتياجات.

2) نظرية الطاقة الزائدة:

ترى هذه النظرية التي نادى بها كل من "فريدريك شيلر" و "هربرت سبنسر"، أن الكائنات البشرية تقوم بأعملها اليومية بهدف استمرار الحياة من خلال قدر محدد من الطاقة، وهناك قدر من الطاقة لا يستهلك بالأعمال و إنما يتم تصريفه باللعب، و ذلك باعتباره طاقة زائدة عن حاجة الإنسان. ولذلك فإن الأطفال الذين لا تتوفر لهم فرص للحركة والنشاط يميلون إلى الشعور بالتحرر من التوتر و الضغط، و الوصول للهدوء و الاستقرار عن طريق تفجير طاقاتهم، و نجد الكثير من الآباء و الأمهات يؤمنون بهذه النظرية و ينادون بعدم تقييد حرية الأطفال ليصرفوا ما لديهم من طاقات زائدة (عبد الفتاح، 2011).

ونظراً لطبيعة الحياة الحالية، التي تتسم بقلة الحركة البدنية، توجه الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية المتوافرة في بيوتهم للتفريغ من بعض هذه الطاقة الزائدة، كما و تنوعت هذه الألعاب بحيث يوجد الكثير منها مثل ألعاب (Xbox360) و (Wii) التي تقوم فكرتها على الحركة البدنية للاعب، إذ يحتوي القرص الصلب لهذه الألعاب على حساسات تلتقط حركات اللاعب البدنية و تترجمها على الشاشة الإلكترونية بما يتوافق مع طبيعة اللعبة.

3) النظرية التلخيصية

تعود هذه النظرية إلى عالم النفس التربوي "ستانلي هول" (Stanly Hall) الذي ينادي بأن اللعب هو عبارة عن تلخيص لجميع المراحل التي يمر بها الإنسان، من يوم ولادته إلى نضجه منذ بداية التطور الحضاري الإنساني وحتى الزمن الحاضر، فالأطفال يكررون ما تعودوا على رؤيته من آبائهم و أجدادهم. أما بالنسبة لما يؤخذ على هذه النظرية، أن بعض الألعاب التي يمارسها الأطفال، كألعاب الحاسوب الإلكترونية لم تكن موجودة بالماضي، ويمكن أن يتوقفوا عن ممارستها في المستقبل (الصويركي، 2005).

توجد بعض الألعاب الإلكترونية التي تحاكي الواقع كلعبة المزرعة السعيدة التي تحاكي عمل معظم الأجداد المتمثلة بالزراعة وحصاد المحاصيل. وهذه اللعبة توفر قطعة أرض زراعية و بذور، و تشجع اللاعب على القيام بعملية الزرع و الاهتمام بالمحصول، و ذلك للحصول على الثمار و النقاط عند حصادها.

4) نظرية الإعداد للحياة المستقبلية

صاحب هذه النظرية هو كارل جروس (Karl Groos) حيث أشار إلى أن إشباع احتياجات الكائن الحي تعتبر وظيفة اللعب وهي وظيفة هامة. فالحيوان عندما يلعب فهو بالحقيقة يقلد الأعمال التي سوف يقوم بها في المستقبل. مثال على ذلك تناطح الغزلان الصغار ما هو إلا تقليد لما سيحدث عندما تكبر هذه الغزلان. وتتشابه المطاردات التي تقوم بها القطط الصغار، بالمطاردات التي تقوم بها القطط الكبار لاصطياد فريستها (خليل، 2011).

أما أبرز الاعتراضات على هذه النظرية، فهو أن للعب توجه غريزي وأن وظيفة اللعب تقتصر على الإعداد للمستقبل، بعيداً عن المتعة و الترويح، كما أن هذه النظرية لم تفسر لعب الكبار، و لا دور البيئة في فرض أنواع اللعب (الصويركي، 2005).

أما بالنسبة للألعاب الإلكترونية فنرى مثالاً على ذلك ألعاب سباقات السيارات التي يمارسها الصغار بالرغم من صغر سنهم وعدم مقدرتهم على قيادة السيارات في هذه الأعمار الصغيرة. كما ونجد الكثير من الألعاب الإلكترونية التي تهيء الطفل لعمل ما، و تقدم له الطريقة و الخطوات. كألعاب الفتيات المتعلقة بصنع كعكة أو تركيب فستان.

5) نظرية التنفيس أو التخفيف من القلق

هذه النظرية التي تعد نظرية مدرسة التحليل النفسي لسيجموند فرويد، والتي استخدمت لمعالجة الأمراض العقلية و النفسية في بداية القرن العشرين. تفترض هذه النظرية أنه يجب أن يكون هناك سبب للسلوك الإنساني، وهذا السلوك يتوقف أيضاً على الحالة النفسية للفرد من الإحساس بالسرور أو الألم الذي يلي هذا السلوك. وأن الفرد غالباً ما يتجه إلى إشباع احتياجاته

التي تولد الإحساس بالسرور، و يبتعد عن تلك التي تولد الإحساس بالألم. حيث أن الأطفال يجلبون لأنفسهم متعة خاصة بعيداً عن واقعهم عن طريق إيجاد عالم من الخيال والأوهام. مثال على ذلك أن الطفلة تعامل دميتها وكأنها طفلة حقيقية (صوالحة، 2004). وقد يختار الطفل الذي يكره أباه من دون أن يشعر، دمية يتخيلها أباه و يقوم بإيذائها، أو حتى دفنها، و بذلك يكون هذا الطفل قد عبر عن ما بداخله من مشاعر دفينة عن طريق اللعب (بني هاني، 2009).

مثال آخر على هذه النظرية: أن يربي الطفل حيوانات أليفة في عوالم افتراضية من خلال الألعاب الإلكترونية ليحس بالحنان والحب، أو أن يزرع محصولات مختلفة من الخضراوات من خلال الشاشات الإلكترونية لتكون وسيلة لإحساسه بالإنجاز والتفوق. ومن ناحية أخرى، يمكن للطفل ممارسة الألعاب المتصفة بالعنف و الضرب لتفريغ غضبه الكامن نحو أحد أفراد عائلته أو المحيطين به. فيقوم بإرسال أوامر الضرب ويستخدم الأسلحة المختلفة ليعبر عن شعور داخلي، منفساً بذلك عن الضغط الذي يعتريه.

6) نظرية التوازن

ويرى كونارد لانج (Konard Lange) صاحب نظرية التوازن أنه في حياة الأفراد العملية أعمالاً خاصة من خلالها يقوم الفرد بتلبية ميوله و دوافعه، و قد ولد الإنسان ميالاً للعب بحيث يقدر على تغذية احتياجاته الجديدة بشكل مستمر، تكمن وظيفة اللعب في سد النقص الموجود في حياة الفرد الواقعية مما يهيء حياة متوازنة عن طريق اللعب (صوالحة، 2004).

ومثال على ذلك في العصر الحديث أن الألعاب الإلكترونية استخدمت لإحداث توازن في حياة الفرد، إذ أن الطفل يمكن أن يمارس لعبة قتال الشوارع لتفريغ غضبه و ليحس بالقوة و يبعد عن نفسه الإحساس بالنقص.

ومهما تعددت نظريات اللعب فإن جميعها يصب في محاولة علماء علم النفس لتفسير ماهية اللعب بالإضافة إلى بيان أهم وظائفه، و من أهم هذه النظريات نظرية الاستجمام و الترويح، و نظرية الطاقة الزائدة، و النظرية التلخيصية، و نظرية الإعداد للحياة المستقبلية، و نظرية التنفيس، و أخيراً نظرية التوازن. حيث قامت هذه النظريات بتسليط الضوء على دور اللعب في تكوين الطفل وتأثيره على نموه النفسي و العقلي و الاجتماعي و الجسمي. كما أن النظريات الكلاسيكية اتفقت على أن اللعب يقوم بتحقيق توازن الطفل، ويساهم مساهمة إيجابية في نموه الانفعالي و الحفاظ على صحته النفسية بالإضافة إلى دور اللعب في تنشئة الطفل الاجتماعية.

ثانياً: النظريات الحديثة للعب:

1) نظرية التحليل النفسي

يرى "سيجموند فرويد" صاحب نظرية التحليل النفسي أن السلوك الإنساني يعتمد على مقدار المتعة والسرور الذي يبعثه الفعل إذ أن الإنسان يميل إلى اكتساب هذه الخبرات و الابتعاد عن تلك الخبرات التي تبث الحزن في نفس الإنسان، و عليه فإن الطفل يقوم بإيجاد عالم خيالي يسوده السرور من غير أن يقلق من تدخل أحد لإفساده. كما أن نظرية التحليل النفسي استخدمت في العلاج النفسي، إذ أن وظيفة اللعب هي تلبية رغبات ضارة لدى الفرد لإشباع ميوله الخفي، فتعوض النقص وتخفف من التوتر (عبد الباقي، 2005).

وحالياً يمارس الأطفال الألعاب الإلكترونية لما تجلبه لأنفسهم من متعة وسرور عن طريق الفوز و الألوان و الأصوات التي ترافقها، و هي عبارة عن حوافز نفسية تشبع احتياجات الطفل النفسية. ومثال على ذلك، لعبة كرة القدم الإلكترونية التي تقوم على المنافسة و التحدي و تنتهي بانتصار اللاعب. فتملأ اللاعب بشعور الإنجاز والسعادة التي تخفف من توتره و تتعوض النقص الذي يحس به في الحياة الواقعية.

2) النظرية المعرفية

تقوم هذه النظرية على جانب النمو العقلي في أعمال "جان بياجيه" (Jane Piaget)، وعلى جانب النمو المعرفي في أعمال فيجوتسكي، حيث يرى جان بياجيه أن اللعب متطلب أساسي في مراحل نمو الطفل و بالذات نموه العقلي، و تركز هذه النظرية على عمليتين أساسيتين و هما: الملاءمة و التمثل. الملاءمة هي التعديلات والأنشطة التي يقوم بها الفرد ليتكيف مع العالم الخارجي، و التمثل هو تحويل الفرد للخبرات و المعلومات التي يحصل عليها من العالم الخارجي إلى جزء من معرفته الفعلية لتلبي احتياجاته (الصويركي، 2005).

تتيح الألعاب الإلكترونية فرصةً كبيرةً للأطفال للملاءمة والتمثل، فتضعهم في عوالم افتراضية مختلفة و مواقف و شخصيات مختلفة، تسمح للطفل من خلالها تبديل شخصيته و عالمه و وظيفته في الحياة بكبسة زر.

كانت نظريات اللعب الكلاسيكية المهد الذي قامت عليه نظريات اللعب الحديثة، فقد حاول علماء علم النفس والباحثون في مجال اللعب بتطوير نظريات اللعب القديمة للوصول إلى نظريات أكثر شمولاً و أكثر صدقاً، مستمدين من النظريات الكلاسيكية الأساس و الأفكار و التجارب و من

هذه النظريات: نظرية التحليل النفسي و النظرية المعرفية. ركزت نظريات اللعب الحديثة على دور اللعب في نمو جوانب الطفل المختلفة وعلى حاجته لإبجاد عالمه الخيالي الذي يلبي فيه احتياجاته و رغباته المنبثقة من عالمه الواقعي.

أنواع اللعب:

تعددت أنواع اللعب، وقد لخصها الحيلة (2005) في الآتي:

– **اللعب البدني:** وهو أكثر أنواع اللعب انتشاراً بين أوساط الأطفال و المراهقين، لما يجلبه من متعة لصاحبه، تتكون بداية اللعب البدني من أول شهور حياة الطفل، و تتمثل بالركل و إلقاء الأشياء بعيداً عنه. يبدأ الطفل فيه باللعب وقت ما يشاء ويكف عنه وقت ما يشاء. ومع تقدمه بالسن تتطور ألعابه الحركية لتصبح أصعب مثل الحجل على قدم واحدة. وفي مرحلة الطفولة المتأخرة يتحول اللعب إلى لعب خشن جسدياً، و يعتمد على إبراز قدرات الأطفال الجسدية، و بمرور الوقت يصبح اللعب جماعياً و مرتبطاً بقواعد بعيداً عن العشوائية.

– **اللعب التمثيلي:** يقوم هذا النوع من الألعاب على قدرات الطفل الابتكاريه، وعلى توظيف قدرته على التمثيل. وفيها يقوم الطفل بمحاكاة مواقف حياتية حقيقية. إذ يعتبر التمثيل من الأنشطة المحببة للأطفال فتجد الطفلة تقوم بتقليد أمها عن طريق إطعام دميتها أو إلباسها بعض الثياب.

– **اللعب التركيبي البنائي:** تقوم فكرة هذا النوع من اللعب على التشييد والبناء، كأن يقوم الطفل بوضع قطع بجانب بعض، لتكون أشكالاً مختلفة، مما قد يشعره بالإنجاز والسرور. في بداية الأمر يكون تركيب الأشكال عفوياً ومن دون تفكير، ثم ينتقل مع تقدم الطفل بالسن لأن يكون أكثر تنظيماً و لتحقيق أهداف معينة، كبناء خيمة.

– **الألعاب الفنية:** وهي من الألعاب التركيبية التي تنبع من الوجدان و تتسم بالتذوق الجمالي للأمور. ومن أشهر أنواع الألعاب الفنية: الرسم. الذي يبدأ بخربشات لا معنى لها و خطوط غير مقصودة، باستخدام أدوات بسيطة. ثم يتطور الرسم لتصبح ملامح الأشكال والرسومات أوضح. وفي النهاية يصبح الرسم أداة للتعبير و انعكاساً لحياة الطفل.

– **الألعاب الثقافية:** وهي ألعاب تقوم على إشباع رغبات الطفل المعرفية نحو الأشياء، و ترضي حب الاستطلاع لديه. تقدم الألعاب الثقافية المعلومات للطفل في إطار ممتع، ونشاطاتها تقوم على المطالعة و قراءة القصص المتنوعة و مشاهدة البرامج التلفازية و حضور العروض المسرحية.

وقد أضافت الشحروري (2008) إلى تلك الألعاب، **الألعاب الإلكترونية:** و هي نوع حديث من الألعاب ظهر في الآونة الأخيرة، بفعل الثورة التكنولوجية. وهي ألعاب تعرض من خلال الشاشات الإلكترونية كالتلفاز و الحاسوب و الأجهزة اللوحية الإلكترونية و غيرها، و تعمل الألعاب الإلكترونية على تدريب التفكير و تنمية القدرات الذهنية للاعب، و ذلك عن طريق وضعه في تحديات و مواقف تتطلب منه التفكير المنطقي و حل المشكلات. كما تتطلب الألعاب الإلكترونية رد فعل مرتبط بوقت محدد ويقوم على التآزر البصري الحركي للاعب. تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود قوانين وقواعد محددة من دونها لا يمكن للاعب الاستمرار باللعب.

نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية:

أشار آلان لودييباردار (Alain LeDiberder) أن المرحلة المتطورة من ألعاب الفيديو تسمى بالألعاب الإلكترونية وأن مراحل تطورها الجوهرية بلغت السبع مراحل حتى عام 2004، و أن هذه

الألعاب يمكن أن تلعب على مختلف الأجهزة الإلكترونية كالهاتف النقال و أجهزة اللعب و التلفاز و غيرها، و كان لكل مرحلة ما يميزها عن المرحلة التي تسبقها من حيث التطور التكنولوجي، لتعمل كحد فاصل بين هذه المراحل. وقد لخص فلاق (2009) هذه المراحل بالآتي:

– **المرحلة الأولى:** بدأت هذه المرحلة في أوائل الستينات مع ظهور الألعاب على الحاسوب. وتعد ألعاب "بونغ Pong" و "حرب الفضاء Space War" نتيجة هذه الفترة، و التي اخترعت على يد مهندس إليكترونيك و فيزيائي، لتكون أحد وسائل استعراض التكنولوجيا و تمضية الوقت. ظهرت "الرقاقة المصغرة Processeur Micro" من مؤسسة "إنتيل Intel" والتي تعتبر العنصر الأساسي التكنولوجي لهذه المرحلة و ذلك في عام 1971. أما في عام 1972 فقد قام "نولان بوشنال Nolan Bushnell" بتأسيس مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري Atari" وأدخل فيها لعبة "بونغ Pong". و على غرار هذا النجاح قامت مؤسسة "وارنر Warner" بشراء أتاري عام 1976 مقابل 28 مليون دولار. ضاعف نجاح أتاري المنافسة، في حين كانت مؤسسة "أبل Apple" تستعد لطرح أجهزة الحاسوب "أبل2 Apple2" للأسواق. أدى الإنتاج المتزايد للمنتجات التي يصعب عليها تجديد نفسها إلى إنهاء المرحلة الأولى وذلك عام 1977.

– **المرحلة الثانية:** انطلقت المرحلة الثانية مع ظهور عارضة التحكم VCS2600 من أتاري والتي تعتبر أول عارضة تحكم متعددة الألعاب لاحتوائها على قواعد جديدة و سلم ألعاب بأهداف. تعد "باك مان Pac–man" اللعبة الأبرز في هذه الفترة التي اخترعت في اليابان "تورو إيواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة "نامكو Namco" وقد اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقاً 22 مليون دولار مما أدى إلى جذب أنظار رجال الأعمال و بالتالي تضخم في إنتاج الألعاب و الذي وصف معظمها بالرديء. انهارت المبيعات ابتداءً من عام 1983 و ذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكمبيوتر

و قلة الإبداع في عارضات التحكم فقامت مؤسسة "وارنر Warner" ببيع أتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الحاسوب "كومودور Commodore" و فرع ألعاب الأقواس المؤسسة اليابانية "نامكو Namco" و في ذلك الوقت بدأت الصحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو، و لكن في هذه الفترة قامت مؤسسة "نينتاندو Nintendo" المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes"، و بهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم ألعاب الفيديو في فترة قياسية.

- **المرحلة الثالثة:** ظهرت هذه المرحلة مع تطور أجهزة الحاسوب "كومودور Commodore"، "سينكلير Sinclair"، "أمستراد Amstrad" و "أتاري اس تي Atari ST". وكانت الألعاب فيها جديدة في الطبيعة و النوعية (الرسمية و الصوتية). أظهر المصممون اليابانيون مهاراتهم في البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو "أتاري اس تي Atari ST". ازداد التقليد غير القانوني للألعاب مما أدى إلى انتهاء هذه المرحلة، بحيث أصبحت هذه الآلات غير قادرة على متابعة عارضات التحكم أو أجهزة الحاسوب مثل "بي سي PC" أو "أبل Apple" الحقيقية. أدت هذه المحنة لانهيار الكثير من شركات تصنيع الألعاب الإلكترونية مما أدى إلى إيقاف إنتاجهم، في حين هيمنت شركة "نينتاندو Nintendo" اليابانية على السوق.

- **المرحلة الرابعة:** تم تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وتتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني من خلال "نينتاندو" عبر "سوبر نيس Super Nes" و أيضاً لمؤسسة "سيغا Sega" و ظهرت ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست Myst" أو "سيفين كويست Seven Quist" و ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Final Fantasy".

- **المرحلة الخامسة:** بدأت الألعاب باستخدام تقنيات الإعلام المتعدد الوسائط "Multimedia". وظهرت في هذه المرحلة مؤسسة "سوني Sony" بلعبتها "بلاي ستيشن Play Station" و بدأ الصراع بين سوني و نينتاندو. في حين تم إزالة "سيغا" من سوق عارضات التحكم. من الألعاب في هذه المرحلة "لارا كروفت Lara Croft"، "إيفركويست Everquist" و أولتيما أونلاين Ultima Online" و ألعاب "FPS" المتعددة اللاعبين. وهي عبارة عن تقليد لما تبصره الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و منها "دوم Doom" و"هاف لايف Half Life". حازت "البوكيمونات Le Pokemons" التي أنتجتها نينتاندو على مبيعات فاقت مبيعات التذاكر في السينما. في عام 2001 حدثت أزمة كبيرة في عالم الألعاب الإلكترونية وذلك نتيجة انسحاب المضاربين من السوق.

- **المرحلة السادسة:** ظهرت "ميكروسوفت Microsoft" في هذه المرحلة مع عارضات التحكم "بي اس 2 PS2", "جيم كوب Game Cube" و "إيكس بوكس Xbox".

- **المرحلة السابعة:** بدأت هذه المرحلة عام 2004 بعد صدور جهاز تحكم يدوي متنقل من مؤسسة نينتاندو "نينتاندو دي اس Nintendo DS". وتم طرح "بلاي ستيشن المتنقل PSD" في الأسواق اليابانية في سبتمبر من ذلك العام. أصدرت الأسواق الأمريكية جهاز "سوني PSD" في شهر مارس من عام 2005 وقد أطلقت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو جهاز "بلاي ستيشن3 Play Station3". كما طرحت ميكروسوفت جهازها الجديد "إيكس بوكس 360 Xbox360".

تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في الأسواق. نتيجة العمل الدؤوب من قبل شركات صناعة الألعاب الإلكترونية لاستقطاب أكبر عدد من المستهلكين. فتنوعت طبيعة الألعاب و أسعارها و الأهداف المنشودة منها. فأوضح الهدلق (2013) وجود عدة تصنيفات للألعاب الإلكترونية وفقاً لطبيعتها، نذكر منها الآتي:

النوع الأول: الغازي (المقاتل، المحارب) Conqueror: تقوم فكرة هذا النوع على أن اللاعب يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التي سوف يتكبدها. يتنافس اللاعبون هنا لتحقيق أهداف محددة من قبل، حيث تظهر المتعة التي يحس بها اللاعب عندما يشعر بأنه مسيطر على مجرى سير اللعبة.

النوع الثاني: المدير Manager: يطمح هذا الصنف للحصول على التطور لبعض المهارات إلى درجة عالية تصل إلى حد الإتقان. ويعمل أيضاً على تطوير طرق العمليات لتمكنهم من اجتياز العقبات التي تواجههم في اللعبة و تدربهم على أنواع أخرى من المهارات التي تفيدهم خلال اللعب.

النوع الثالث: المتعجب (المستغرب) Wanderer: في هذا النوع تقوم اللعبة على عرض تجارب وخبرات ممتعة و جديدة، يعد مستوى التحدي هنا أقل من الصنفين الأول و الثاني، و يكون الاسترخاء و المتعة هما غاية اللاعب.

النوع الرابع: المشارك Participant: يقوم هذا النوع على قدرة اللاعبين على مشاركة اللعبة مع لاعبين آخرين في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها وجود على أرض الواقع و لكن يقدر اللاعبون أن يجتمعوا هناك بأرواحهم بعيداً عن حياتهم و ظروفهم، ليلعبوا لعبة واحدة بوقت واحد.

- إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال. حيث أشار فتح الله (2013) أنها تنمي حس المبادرة والمنطق و التخطيط. كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير، تعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود و التدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة و احتراف العمل عليها، و تعمل هذه الألعاب على تنمية الذكاء و تنشيط الانتباه و التركيز، لأنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية و حل الألغاز و الأحاجي.

كما تعد الألعاب الإلكترونية كمصدر مهم لتعليم الطفل. حيث أن الألعاب الإلكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق، ويكتشف الطفل الكثير من خلال ممارستها. تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط والحيوية. تعطي الألعاب الإلكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، ومن إيجابياتها أيضاً أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين (الحربي، 2013).

أثبتت الدراسات أن من أهم الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية أنها تزيد من قدرات الطفل المعرفية وتنمي بعض القدرات الإدراكية و تمنح الشعور بالإنجاز و التفوق، كما تزيد من قدرة الطفل على التعامل مع المواقف المختلفة و التخطيط (قويدر، 2011).

أشار بشير (2008) إلى أن الألعاب الإلكترونية تعد خياراً جاذباً لأولياء الأمور. فيفضلون تقديمها لأطفالهم عوضاً عن قيامهم برحلات عائلية كثيرة للحدائق والمولات التجارية و غيرها من الأماكن الترفيهية. وذلك نظراً لانشغالهم بمتطلبات الحياة الكثيرة. ومن ناحية أخرى يعتبر لعب الأطفال في بيوتهم أمام الشاشات الإلكترونية أفضل من الناحية الأمنية، مما يقلل القلق الذي

يعتري أولياء الأمور عند لعب الأطفال بعيداً عن أعينهم. تفيد بعض الدراسات أن تأثير الألعاب الإلكترونية لا يتعدى تأثير جهاز التلفاز على الأفراد. وأن التلفاز مملوء بمشاهد العنف و القتل، فإذا قام الأطفال بمحاكاة ما بالتلفاز فسيحاكون ما يرونه بالألعاب الإلكترونية على حد سواء. كما أن الحالات التي سجلت بسبب الألعاب الإلكترونية لا تذكر مقارنة مع عدد مستخدميها. أي أن الألعاب الإلكترونية لا تعتبر خطيرة إلا في حالات الأفراد الذين يعانون من اضطرابات نفسية.

ترى الشحروري (2008) أن الدراسات أثبتت فاعلية الألعاب الإلكترونية في تحسين وتسريع زمن رد الفعل، وتحسين التآزر البصري الحركي. إذ أن الذين تلقوا تدريبات بواسطة الألعاب الإلكترونية كانت نتائجهم أفضل من المجموعة الضابطة بفارق بسيط. لكن هذا الفارق يعتبر حاسماً في بعض المواقف، كتفادي الاصطدام عند قيادة السيارات. كما أن الألعاب الإلكترونية تسهل عملية التعلم وتحفز التعلم الذاتي. كما أنها تزيد من معارف الطفل التكنولوجية، وتحثه على الإبداع و الابتكار.

ومن الدراسات الحديثة التي تناولت إيجابيات الألعاب الإلكترونية و سلبياتها، دراسة إبراهيم (2016) و جاء فيها أن للألعاب الإلكترونية دوراً كبيراً في قضاء أوقات الفراغ بالترويح عن النفس و التسلية، و من الإيجابيات أيضاً، تنمية خيال الطفل و توسيع مداركه من خلال الأحاجي التي تزيد البديهة و تنمي العقل، كما تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات، و يتحقق ذلك عند وصول اللاعب للحل المنشود، فتطلق هذه الألعاب أصواتاً احتفالية محببة و زيادة برصيد النقاط مع انتقال اللاعب لمراحل أخرى أكثر صعوبة.

تعد مواكبة العصر ضرورة أساسية في عصرنا الحديث. والتي فرضت إستخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية المتطورة. فلا يسع الفرد إلا أن يستخدمها وأن يوظفها لخدمته و خدمة

مجتمعه. إذ كشفت الدراسات عن وجود بعض الإيجابيات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية تتمثل في تطوير مدارك الطفل. وتنمية مهاراته المختلفة و إثراء مفاهيمه عن طريق وسائل رائعة تحفز الطفل و تشوقه للمزيد. كما يمكن لأولياء الأمور ضمان وقت ممتع لأطفالهم دون أن ينتقلوا من محيط المنزل. ولا يمكننا أن نغفل عن مميزات الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم، لما لها من أثر واضح في جذب الأطفال لعملية التعلم. وإمكانية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في جميع المواد و جميع المراحل العمرية. كما أنها تضفي المتعة للتعلم وتثير الدافعية لدى المتعلمين. كما أنها تنمي الثقة بالنفس والإحساس بالإنجاز. بالإضافة إلى أن بقاء أثر التعلم يكون أكثر في الألعاب التعليمية الإلكترونية، لاستخدامها مؤثرات سمعية وبصرية على حد سواء.

- **سلبيات الألعاب الإلكترونية**

على الرغم من وجود من يرى الجانب المشرق للألعاب الإلكترونية و يؤيد استخدامها، إلا أن هناك العديد من الدراسات التي تدعم وجود مخاطر لها. فأشارت دراسة الهدلق (2013) أنه وفقاً لكثير من الأبحاث والدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية، أنها تعمل على توليد ميول عدوانية لدى الأطفال فقد عزت السبب وراء الكثير من أعمال العنف و جرائم القتل و الاعتداءات إلى العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام و الألعاب الإلكترونية على سبيل الاستمتاع و التسلية، حيث يتحقق النصر في بعض هذه الألعاب عندما يقتل الطفل أكبر عدد من الناس أو تدمير أكبر عدد من المنشآت و الأملاك، مما يولد مشاعر سلبية لدى الطفل.

وذكرت قويدر (2011) عدداً من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الإلكترونية و من أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الآباء و الأمهات لطبيعة الأبناء و احتياجاتهم. مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها. وأن الساعات

الطويلة التي يقضيها الطفل باللعب وراء الشاشات الإلكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة. فتؤثر سلباً على تحصيل الأطفال الدراسي. كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على الذاكرة اللفظية للأطفال فتعمل على إضعافها.

أضاف فتح الله (2013) أن للألعاب الإلكترونية أضراراً كبيرة تتمثل بالمضامين الهدامة والرسائل المخفية التي تكمن وراء هذه الألعاب و التي تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي و العادات و التقاليد العربية. كما أن فترات استخدام الألعاب الإلكترونية الطويلة تؤثر على عملية النمو وتعيق مراحل تطوره لدى الأطفال. بالإضافة إلى أن الدراسات قد أشارت لوجود علاقة بين الإستخدام المبالغ فيه للألعاب الإلكترونية وبين تزايد حالات السمنة و البدانة بين صفوف الأطفال. كما أن الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشة الإلكترونية تسبب جفاف العين واحمرارها. كما تتسبب الألعاب الإلكترونية، بإجهاد للعينين وذلك نظراً للحركة السريعة و الكثيفة للعينين أثناء ممارستها.

أورد العريفي (2015) أن تمضية وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يجعل من شخصياتها قدوة للطفل، مما قد يشوش ذهن الطفل عن ما هو مقبول في الحياة الواقعية و ما هو مرفوض. فتؤثر على نموه السلوكي والنفسي و العاطفي. وهنا يكمن الخوف من أن تتحول هذه العادة إلى إدمان إلكتروني يصعب علاجه. كأن يحس الطفل بالنقص عند عدم ممارسته للألعاب الإلكترونية لبعض الوقت، وأن يصاب بنوبات غضب و انفعال شديد إذا منع عنها.

ومن ناحية أخرى فإن تعرض الأطفال للكثير من مشاهد العنف، يولد لديهم شعور اللامبالاة و يقلل من الشعور بالحساسية نحو القتل و التدمير مما يشوه فطرة الطفل الأساسية

القائمة على الرحمة و التعاطف، و تنمي لديهم عدم الإكتراث لما قد يصيب من حولهم من أذى (Gentile, Brown & Swing, 2014،Prot, Anderson).

في حين أشارت إبراهيم (2016) إلى بعض السلبيات نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومنها التأثير على فقرات الظهر منتجة آلاماً قوية أسفل الظهر و الرقبة. كما أن قضاء الأطفال لساعات طويلة في اللعب الإلكتروني أدى إلى انخفاض وقت اللعب مع الأصدقاء وممارسة الهوايات و الأنشطة المتنوعة الأخرى. أظهرت الدراسات عن وجود آثار هدامة لخلايا الدماغ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية. وأنها تقلل من نشاط الدماغ نحو الأنشطة الحسابية مقارنة مع الأطفال الذين لا يستخدمون هذه الألعاب. ومن جانب آخر، فإن الدراسات عزت وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و بين نوبات التوتر و الإكتئاب. كما أن ألعاب العنف مرتبطة بإرتفاع نسبي في ضغط الدم ومعدل ضربات القلب.

تعد الألعاب الإلكترونية أحد الأمور التي يتسابق الآباء والأمهات لتوفيرها لأطفالهم. ظناً منهم أنهم قد حققوا جانب الرفاهية لأطفالهم، دون التفكر بأبعاد الألعاب الإلكترونية الأخرى. مما حفز الباحثين لدراسة أبعادها المختلفة. فبدأت تظهر إيجابيات لممارستها وبالمقابل ظهرت سلبيات لا يستهان بها. الأمر الذي ولد شعوراً بالحيرة والتشويش لأولياء الأمور. فإذا كان الجدير بهم إبقاؤها أو الاستغناء عنها. ففي بداية الأمر كان لابد للطفل أن يرافق أبويه لشراء الألعاب الإلكترونية. فتكون السيطرة لولي الأمر في عدد ومحتوى الألعاب، أما الآن فإن الطفل يقف وحيداً أمام عدد ضخم من الألعاب التي يحمل منها ما يشاء من خلال الشبكة العنكبوتية دون إدراك لمحاذيرها. كما أن استهلاك الألعاب الإلكترونية للكثير من الوقت أسهم في التقليل من الوقت الذي يكرسه الطفل للتعامل مع أهله وجيرانه. مما يجعلهم

يعانون تدريجياً من الانعزال والوحدة. و من مضارها أيضاً دخول اللاعب لساعات في عالم افتراضي يبدأ و ينتهي بفصل التيار الكهربائي عن الجهاز الإلكتروني. وأن هذا الإستخدام المتزايد للطاقة و ضعف ترشيد الكهرباء يؤدي إلى زيادة الإحتباس الحراري و هو خطر كامن قلة من الناس يكترثون له.

ثانياً: الدراسات السابقة ذات الصلة

قامت الباحثة بالبحث والاطلاع على الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة، و لكنها لم تجد (في حدود علمها) أي دراسة تناولت متغيرات هذه الدراسة، و قد توصلت إلى الدراسات السابقة الآتية:

هدفت دراسة الحيلة وغنيم (2002) للكشف عن أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة و العادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. وقد اختيرت العينة من مدارس العاصمة عمان. بلغ عدد أفراد العينة (48) طالباً وطالبة من الذكور و الإناث، و قد وزعت العينة إلى ثلاث عينات بطريقة عشوائية، كل عينة تحتوي على (16) طالباً و طالبة.

ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحثان بتطبيق مقياس "مايكل بست" المعدل للكشف عن صعوبات التعلم عند الطلبة و اختبار آخر للغة العربية للكشف عن الطلبة الذين لديهم صعوبات قرائية. وقد تم تدريس المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة و تم تدريس المجموعة الثانية باستخدام ألعاب تربوية عادية، أما المجموعة الثالثة فقد درست بالطريقة العادية.

وقد استمرت هذه الخطة العلاجية لمدة شهر. وقد أظهرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات علامات الطلبة في الاختبارات التحصيلية لصالح المجموعة التي عولجت بطريقة الألعاب التربوية المحوسبة ثم المجموعة التي عولجت بطريقة الألعاب التربوية العادية ثم المجموعة التي عولجت بالطريقة العادية.

قامت الشحروري (2006) بإجراء دراسة بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن". وتكونت عينة الدراسة من (75) طالباً وطالبة من طلاب و طالبات الصف الخامس الإبتدائي. حيث وزعوا على مجموعتين، مجموعة ضابطة كان عدد أفرادها (39) طالباً وطالبة. ومجموعة أخرى تجريبية موزعة على مجموعتين إحداهما قدمت لها ألعاباً موجهة والمجموعة الأخرى قدمت لها ألعاباً غير موجهة.

ولتحقيق هدف الدراسة قامت الباحثة بإعداد بطاريتين إحداهما احتوت على ألعاب موجهة والأخرى على ألعاب غير موجهة، وطلب من المجموعة التجريبية ممارسة هذه الألعاب بما يعادل حصة واحدة في الأسبوع على مدى فصل دراسي واحد. ولبيان أثر الألعاب الإلكترونية تم العمل باستخدام مقياس "بار_أون Bar-On" للذكاء الانفعالي ومقياس العمليات المعرفية. وبينت نتائج هذه الدراسة أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) من المتوسطات الحسابية لصالح المجموعة غير الموجهة وذلك عن متغير المجموعة. كما دلت نتائج هذه الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس "بار_أون" للذكاء الانفعالي الكلي عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) لصالح المجموعة غير الموجهة.

هدفت دراسة كونولي وستانسفيلد ((Connolly & Stansfield,2007 للتعرف إلى فاعلية استخدام التقنيات التفاعلية للألعاب القائمة على التعلم الإلكتروني في تدريس دورة نظم المعلومات. تركز هذه المادة على تطبيق مجموعة من التقنيات التفاعلية في تدريس طلبة الدراسات العليا درجة الماجستير تخصص نظم المعلومات لدورة التجارة الإلكترونية.

يذكر أن الظاهرة الإلكترونية قد أحدثت تحولاً في جوانب عديدة من المجتمع، لا سيما في التعليم العالي. وفقاً للباحثين، يوجد نماذج مختلفة للإنجاز على صعيد التعلم الإلكتروني من خلال الدورات على الإنترنت بشكل كامل. البرامج التفاعلية وجهاً لوجه ونصوص أخرى على الإنترنت. يشير المقال إلى تأثير أنواع مختلفة من التقنيات التفاعلية مثل المرئيات وألعاب المحاكاة على أنواع مختلفة من أساليب التعلم، وتدريس كيفية إثراء التجارب التعليمية.

وفي دراسة أجرتها الحشاش (2008) هدفت لبيان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. وقد بلغ عدد أفراد دراستها (24) طالباً من طلاب الصف الحادي عشر في مدينة الكويت، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين ضابطة و تجريبية بطريقة عشوائية. ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة ببناء مقياس للسلوك العدواني وتم التأكد من صدق وثبات دلالات هذا المقياس.

أظهرت نتيجة الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05\geq\alpha$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وكانت النتيجة لصالح المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة.

كما أجرى بري (2010) دراسة بعنوان: "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية. وقد بلغ عدد أفراد العينة (80) طالب و طالبة من مدارس البادية الشمالية الغربية في الأردن. وقد اختيرت أربع شعب دراسية، اثنتين ذكور واثنتين إناث، على أن توزع على النحو الآتي: شعبتان تجريبيتان ذكور و إناث، و شعبتان ضابطتان ذكور و إناث. حيث درست المجموعتان التجريبيتان باستخدام الألعاب اللغوية والمجموعتان الضابطتان بالطريقة الاعتيادية. ولتحقيق أهداف الدراسة قام بري ببناء اختبار تحصيلي مكون من (20) فقرة وتم التأكد من صدقه وثباته. وقد كشفت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية هند مستوى (α=0.05) في المتوسطات الحسابية تعزى للتفاعل بين الجنس وطريقة التدريس أو أثر متغير الجنس.

قامت أبو وزنة (2010) بإجراء دراسة بعنوان: "علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى". بلغ عدد أفراد عينة الدراسة (483) طالب وطالبة من الملتحقين بالدراسة الفصل الأول للعام الدراسي (2011–2010). إذ وزعت العينة ما بين مدمنين وغير مدمنين، ثم قسموا إلى مستويات للإدمان تبدأ بالعالي، ثم المتوسط، ثم المنخفض لاكتشاف ما إذا كانت درجة التكيف الاجتماعي تتعلق بمدى إدمان الألعاب الإلكترونية. وأيضاً إذا ما كانت درجة التكيف المدرسي للطلاب تتعلق بمدى إدمان الألعاب الإلكترونية. حيث تم اختيار أفراد العينة بالطريقة العشوائية العنقودية.

وقد قامت أبو وزنة باستخدام أربع أدوات للبحث، الأولى كانت للكشف عن وجود إدمان الألعاب الإلكترونية بعد ترجمة وتعديل مقياس يونغ للإدمان على الإنترنت. والثانية للكشف

عن مدى الإدمان إذا كان عالياً أم متوسطاً أم منخفضاً. وكان هدف الأداة الثالثة تحديد مدى التكيف المدرسي، عن طريق تعديل مقياس القصاص (2004). أما الأداة الرابعة فكانت لتحديد مدى التكيف الاجتماعي بالاستعانة بمقياس الصمادي (2007) والبدراني (2004) بعد تعديله.

وكانت نتيجة الدراسة وجود ما نسبته (39.8%) مدمن من بين أفراد العينة ووجود علاقة بين التكيف الاجتماعي وإدمان الألعاب الإلكترونية، إذ وجد في المستويين المنخفض والعالي للإدمان. كما كشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستويات الإدمان المختلفة، المنخفضة والمتوسطة و العالية للتكيف المدرسي.

أجرى سالمينا وتيهانورا (Slamina & Tihanora,2011) دراسة بعنوان: "الخبرات النفسية و التربوية للألعاب اللوحية الإلكترونية". تصف الدراسة دور الألعاب اللوحية الإلكترونية في التنمية المعرفية والشخصية لمرحلة ما قبل المدرسة والأطفال في سن المدرسة المبكرة. أسئلة المناقشة حول نشأة الألعاب اللوحية الإلكترونية وتكليفها إلى مجموعات أعم من الألعاب. الألعاب محددة بشروط معروفة. الخواص المحددة للألعاب اللوحية الإلكترونية التي تميز بينها وبين بقية الألعاب معروفة.

تم طرح الفكرة على أن للألعاب اللوحية الإلكترونية تأثير على المعلومات لمهارات ما وراء المعرفة. وتم وصف وتبرير المعايير للخبرات النفسية الخاصة بالألعاب اللوحية الإلكترونية وتم تعريف المعايير الرئيسية والإضافية للفحص النفسي.

وتشمل المجموعة الأولى على ما يلي: جاذبية اللعبة (الرغبة في اللعب)، مجال التنمية (المهارات التي تم تشكيلها في اللعبة)، وصف المهارة الرئيسية (الهيكل وتسلسل العمليات)، المهارات ذات الصلة والعمر الذي صممت له اللعبة، سهولة الحصول على مواد اللعبة (تحديد عدد من الشروط، والنظر في ما قد يؤثر على إمكانية تنظيم نشاط اللعبة من قبل الطفل). تم وصف جودة المواد على أنها المعيار الإضافي. وتمت مناقشة أهمية الخبرات النفسية والتربوية للألعاب اللوحية الإلكترونية.

وفي دراسة أجراها كل من الريماوي و الشحروري (2011) هدفت إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

وتكونت عينة الدراسة من (75) طالباً و طالبة من طلبة الصف الخامس الإبتدائي، أخذت العينة من مدرستين هما مدرسة الريادة العلمية و مدارس المنهل و قد وزعت على مجموعتين، مجموعة ضابطة مكونة من (39) طالب و طالبة، و مجموعة تجريبية وزعت هي الأخرى إلى مجموعتين، مجموعة لعبت ألعاباً موجهة و المجموعة الثانية لعبت مجموعة من الألعاب غير الموجهة.

ولتحقيق أهداف هذه الدراسة قام الباحثان بإعداد بطاريتي ألعاب احتوت إحداهما على ألعاب موجهة و الأخرى على ألعاب غير موجهة. وطلب من المجموعة التجريبية ممارسة هذه الألعاب لمدة حصة واحدة على مدى فصل دراسي واحد.

أشارت نتائج هذه الدراسة لوجود أثر للألعاب الإلكترونية على عمليات اتخاذ القرار في المجموعة غير الموجهة لدى الذكور. وتبنت الدراسة أيضاً أثراً على عمليات حل المشكلات واتخاذ القرار و التذكر في أفراد المجموعة غير الموجهة بالنسبة للمجموعتين الأخريتين.

كما و أجرى سالمينا و تيهانورا و تشيمايا (Salmina,Tihanora&Chemaya,2011) دراسة بعنوان: "بناء مناهج متطورة باستخدام الألعاب اللوحية الإلكترونية". تقدم هذه المادة مدخلاً لإنشاء المناهج المطورة في مجال التطوير المعرفي والشخصي لمرحلة ما قبل المدرسة والأطفال في سن المدرسة المبكرة باستخدام الألعاب اللوحية الإلكترونية.

تم وصف الشروط التي تعزز تطوير المناهج من خلال هذه الألعاب، وتم وصف الألعاب اللوحية الإلكترونية بالتفصيل بمناقشة الخصائص التي تميزها عن غيرها من الألعاب. وتم تطوير تسلسل معين من العمل في بناء المناهج المطورة، أولاً: اختيار المهارات الأساسية اللازمة لأداء المهام في مرحلة ما قبل المدرسة و المدرسة في عمر مبكر، ثانياً: بناء منطق لتنمية المهارات، ثالثاً: تسلسل تطور عمليات تشكيل القدرة؛ لإنشاء تسلسل اللعبة.

أما دراسة الديدب (2012) فقد هدفت إلى تقصي أثر التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لدى طلبة الصف الثالث الإبتدائي من السعودية. حيث بلغ عدد أفراد عينة دراسته (60) طالباً من طلاب الصف الثالث الإبتدائي في مدينة عرعر بالمملكة العربية السعودية. وقد قسمت هذه العينة إلى مجموعتين كل منهما تحتوي على (30) طالب، إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية. إذ تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية حل المشكلات في مادة اللغة العربية. وتم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية.

ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بتكوين اختبار يتضمن عدداً من المواقف الحياتية للكشف عن مدى اكتساب الطلاب لمهارة حل المشكلات من خلال الألعاب الإلكترونية. و قد تضمن هذا الاختبار على خمسة مواقف حياتية و على عشرين فقرة. كما أظهرت النتائج أن هناك فرقاً ذا دلالة إحصائية بمقدار (ت) 2.65 في متوسطات الدرجات البعدية لدى الطلبة في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. حيث كانت النتيجة لصالح المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة.

هدفت دراسة إيبسن (Epstein,2012) للكشف عن العلاقة بين استخدام المراهقين للحاسوب والألعاب الإلكترونية وبين عدة عوامل و منها كمية الوقت المبذول أسبوعياً على ألعاب الحاسوب و الألعاب الإلكترونية. تم استقطاب المشاركين الذين تراوحت أعمارهم من (13–17) سنة ويسكنون في الولايات المتحدة بواسطة الإنترنت من أجل إنجاز استطلاع سري عبر الإنترنت باستخدام أداة استطلاع.

وتكونت العينة المستهدفة من (200) مشارك أنجزوا الاستطلاع، كان معدل عمر العينة (16) سنة وغالبيتهم من الإناث (63% إناث). وفي ضوء النتائج تبين أن الذكور يقضون ساعات أكثر أسبوعياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث. كما أن آلام الرقبة والأكتاف ظهرت كنتيجة للاستخدام المبالغ فيه للحواسيب والإنترنت. كما تبين أن مستوى القراءة كان في علاقة إيجابية مع استخدام الحاسوب، بينما كانت العلاقة سلبية مع مستوى الرياضيات.

أجرى كل من سويتنج و ويت و هاندرسون(Sweeting,Wight&Henderson,2013) دراسة بعنوان: "هل يمكن للتلفاز و الألعاب الإلكترونية أن تتنبأ بالتكيف النفسي للأطفال؟". ارتبط استمتاع الأطفال الصغار من خلال الشاشات الإلكترونية مع التكيف النفسي من عدة جوانب. إذ أن معظم الأبحاث في أمريكا الشمالية تركز على أجهزة التلفاز. القليل من الدراسات المطولة قامت بالمقارنة بين آثار التلفاز والألعاب الإلكترونية أو قامت بالتدقيق بين الفروقات ما بين الجنسين.

ولتحقيق أهداف الدراسة تم ذكر عدد الساعات النموذجية لمشاهدة التلفاز أو على الألعاب الإلكترونية بشكل يومي من قبل الأمهات ل014،11 طفل من المملكة المتحدة، و ذلك من خلال الدراسة الجماعية للألفية البريطانية. وذكرت الأمهات في الاستفتاء نقاط القوة و الصعوبات للأطفال مثل: المشاكل السلوكية، الأعراض العاطفية، المشاكل في علاقة الأقران، فرط النشاط/ قلة الانتباه و السلوك الاجتماعي الإيجابي. تراجعت التغيرات التي طرأت على الأطفال في الأعمار ما بين 5 إلى 7 سنوات عند التعرض للشاشات، وذلك لضبط خصائص الأسرة وعملها، وكذلك الأمر للأطفال.

وكانت نتائج الدراسة تتنبأ بأن مشاهدة التلفاز لمدة 3 ساعات أو أكثر للأطفال بعمر الخمس سنوات بزيادة المشاكل السلوكية في سن السابعة، مقارنة باللعب في الألعاب الإلكترونية الذي لم يرتبط بالمشاكل السلوكية. لم يتم التوصل لأي ارتباط ما بين الوقت في مشاهدة الشاشة والأعراض العاطفية، فرط النشاط/ قلة الانتباه. ولم يكن هناك دليل على وجود فروقات ما بين الجنسين فيما يتعلق بالوقت المستغرق في مشاهدة الشاشة. أشارت مشاهدة

التلفاز على تغيير بسيط في السلوك في حين لم تشر الألعاب الإلكترونية على أي تغيير. ولم ينذر إمضاء الوقت في مشاهدة الشاشات الإلكترونية على وجود أي جوانب للتكيف النفسي.

تختبر دراسة كالفرت و ستايانو وبوند (Calvert,Staiano&Bond,2013) بعنوان: "الألعاب الإلكترونية و أزمة البدانة" التوقع أن الأطفال و المراهقين في الولايات المتحدة و في العديد من الدول عرضة لفترات حياة أقصر مقارنة مع آبائهم. وذلك بسبب أزمة البدانة المنغرسة في العالم المتطور، لأن التعرض للأجهزة الإلكترونية غالباً ما وجد هذه الأزمة، بما في ذلك ممارسة الألعاب الإلكترونية. فالكثير من هذه الألعاب قد تعزز من السلوك المستقر لدى الفرد وتزيد من استهلاك الأطعمة التي تحتوي على سعرات حرارية عالية، وكذلك المشروبات ذات قيمة غذائية منخفضة.

و دراسة أجراها تشابوت و آخرون (Chaput, et.al,2o13) بعنوان: "الألعاب الإلكترونية النشطة و المؤشرات الصحية لدى الأطفال و الشباب". وقد وضح الباحثون أن الألعاب الإلكترونية النشطة قد اكتسبت اهتماماً باعتبارها وسيلة لزيادة النشاط البدني لدى الأطفال و الشباب. سبق وأن ذكر تأثير الألعاب الإلكترونية النشطة في استهلاك الطاقة الشديد، ومع ذلك فإن مؤشرات تأثير هذه الألعاب على صعيد نمط الحياة الصحية غير واضح.

وكنتيجة لهذه الدراسة فقد تبين أن الألعاب الإلكترونية النشطة مرتبطة مع الإرتفاع الشديد لاستهلاك الطاقة. ولكن تأثيرها على النشاط البدني الاعتيادي غير واضح. إلى حد أبعد، أظهرت الألعاب الإلكترونية النشطة إشارة للنجاح عندما يتم استخدامها للتعلم وإعادة التأهيل ضمن فئات خاصة من السكان، الأدلة المتعلقة بالمؤشرات الأخرى كانت محدودة وغير

حاسمة. تشير الدراسات على أن الألعاب الإلكترونية النشطة تزيد من كثافة النشاط البدني من خفيف إلى متوسط. ومع ذلك، النتائج كانت أقل وضوحاً حول ما إذا كان أو كيف تؤدي الألعاب الإلكترونية النشطة إلى زيادة في النشاط البدني الاعتيادي أو التقليل من الجلوس. بالرغم من أن الألعاب الإلكترونية النشطة قد تعود ببعض الفوائد الصحية في فئات خاصة من السكان. ليس هناك أدلة كافية للتوصية على الألعاب الإلكترونية النشطة كوسيلة لزيادة الأنشطة البدنية اليومية.

تشير دراسة قام بها بريزبلسكي (Przyblski,2014) بعنوان: "من كان يعتقد أن الألعاب الإلكترونية تتسبب في عدائية عالمية حقيقية؟"، سرعان ما أصبحت الألعاب الإلكترونية نوعاً شائعاً للترفيه البشري. ومن خلال التجارب الغامرة للملايين من المستخدمين قام الكثير بالإفصاح عن مخاوفهم تجاه بعض الألعاب، و منها العنيفة على وجه الخصوص و التي قد تؤثر سلباً على المجتمع. والمجادلات الساخنة على نحو متزايد تجعل من الواضح أن العدوان المتصل بالألعاب هو الموضوع الذي يسبب آراء قوية. فبغض النظر عن الدراسات المعقدة التي اهتمت بألعاب العنف، إلا أنه يعرف القليل عنها تجريبياً، ولماذا يوجد لدى البعض فكرة أن هذا الوقت المخصص للراحة هو مصدر للعدائية في حين أن البعض ينفي هذه الفكرة.

استقطب البحث الحالي ثلاثة عينات ممثلة وطنياً للبحث في هذا الموضوع الذي لم يتم دراسته بشكل كاف. أظهرت نتائج البحث أن الاعتقاد كان قد وزع بشكل طبيعي بين السكان، مع بروز هذا الاعتقاد ضمن مجموعات سكانية لم تنشأ مع الألعاب، وضمن السكان الذين يفتقرون لخبرات لعب حقيقية. تمت مناقشة النتائج في سياق تطوير مجال البحوث من منظور أوسع للعلوم الاجتماعية ومكانة الألعاب الإلكترونية في المجتمع.

كما و هدفت دراسة كورت و فستل و كواندت (Kowert, Festl & Quandt,2014) لتوضيح أساس الصورة النمطية التي ارتبطت بلاعبي الألعاب الإلكترونية كأن يكونوا غير محبوبين من أقرانهم أو معاناتهم من وزن زائد أو معاناتهم من انطواء اجتماعي. حيث انتشرت هذه الصورة النمطية عن لاعبي الألعاب الإلكترونية التي غالباً ما تكون سلبية وتغلغلت في المجتمع عن طريق وسائل الإعلام المختلفة.

ولتحقيق أهداف الدراسة قامت على مرحلتين، أولاً: كانت العينة الممثلة لمجتمع الدراسة مكونة من 50،000 فرد تبدأ أعمارهم من 14 سنة وأكثر. سئل أفراد العينة عن سلوكهم في اللعب عبر محادثات تلفونية أجريت معهم. ثانياً: أخذت عينة مقدارها 4،500 من أفراد العينة الأصلية لإجراء مقابلة هاتفية ثانية. التحليل الحالي (n=2,550) أخذ من أفراد العينة التي أكملت كافة أسئلة المقابلة الهاتفية، وتم تسجيلهم للكشف عن الاختلافات بين مجتمعات online و offline و الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية.

تشير النتائج إلى أن الصورة النمطية للاعبي الألعاب الإلكترونية ليست مدعومة تماماً بشكل تجريبي. على الرغم من العثور على معظم السمات النمطية على عدد لا بأس به من لاعبي الألعاب الإلكترونية.

أما دراسة إبراهيم (2016) فقد هدفت إلى تقصي إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. حيث بلغ عدد أفراد عينتها (60) معلمة من معلمات رياض الأطفال. بالإضافة إلى (60) أماً من أمهات أطفال رياض الأطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء

الجامعة وذلك خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2015/ 2016). استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة.

كشفت نتائج هذه الدراسة على اتفاق معلمات وأمهات أطفال رياض الأطفال على وجود عدة إيجابيات و سلبيات للألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية.

- **ما يميز الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات؟**

إن ما يميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات هو تناول هذه الدراسة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية بشكل عام دون تخصيص لجانب دون آخر. إذ أن أغلب الدراسات الأخرى ركزت على تأثير الألعاب الإلكترونية لجانب واحد أو أكثر وأثره على مستخدمي الألعاب الإلكترونية و منها، دراسة كورت و فستل و كواندت (Kowert, Festl & Quandt,2014) التي بحثت في الصورة النمطية المرافقة للاعبي الألعاب الإلكترونية. ودراسة بوند و ساندرا و ستايانو (Bond, Sandra & Staiano,2013) التي اهتمت بتوضيح علاقة البدانة بممارسة الألعاب الإلكترونية. أما بالنسبة لدراسة الشحروري (2006) فقد هدفت لتقصي أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى الأطفال. ودراسة الحيلة وغنيم (2002) ركزت على جانب معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي.

كما أن دراسة الريماوي والشحروري (2006) هدفت إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات و اتخاذ القرار لدى الأطفال. و هدفت دراسة كونولي و ستانسفيلد (Connolly&Stansfield,2007) إلى التعرف على فاعلية استخدام

التقنيات التفاعلية للألعاب القائمة على التعلم الإلكتروني في تدريس دورة نظم المعلومات. وفي دراسة أجرتها الحشاش (2008) هدفت لبيان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. أما بالنسبة لدراسة سالمينا و تيهانورا (Salmina&Tihanora,2011) فبحثت في أثر الألعاب اللوحية الإلكترونية على الخبرات النفسية و التربوية للأطفال. والدراسة التي قام بها بريزبلسكي (Przyblski,2014) تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على جانب العدائية لدى الأفراد.

تناولت الدراسة الحالية مرحلتين عمريتين للطفولة وهما الطفولة المتأخرة (7–13) سنة. والمراهقة (14–18) سنة. في حين أغلب الدراسات ركزت على مرحلة عمرية واحدة، كدراسة بري (2010) التي تناولت عينتها طلبة المرحلة الأساسية العليا في عمان. وتناولت دراسة إبراهيم (2016) عينتها أطفال المرحلة العمرية (3–6) سنوات. و تناولت كل من دراسة سالمينا و تيهانورا و تشيمايا (Salmina,Tihanora&Chemaya,2011) و دراسة هندرسون و سويتنج و ويت (Henderson,Sweeting&Wight,2013) مرحلة الطفولة المبكرة. أما بالنسبة لدراسة إيبسن (Epstein,2012) فقد تناولت عينتها أطفال مرحلة المراهقة. أما بالنسبة لدراسة تشابوت و آخرون (Chaput,et.al,2013) فقد تناولت عينتها مرحلتين و هما الطفولة و الشباب.

ومن جهة أخرى فإن هذه الدراسة أجريت على عينة من المجتمع الأردني. كما أن هذه الدراسة تناولت إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، وهو ما لم تتناوله أية دراسة في البيئة المحلية والعربية.

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

يتناول هذا الفصل عرضاً للطريقة والإجراءات التي اتبعت لتحقيق أهداف الدراسة من حيث تحديد مجتمع الدراسة وعينتها، ووصف أداة الدراسة، والتأكد من صدقها وثباتها، وإجراءات تنفيذها. وتحديد متغيرات الدراسة، والمنهج المستخدم فيها، والأسلوب الإحصائي المستخدم لمعالجة البيانات وتحليلها، لاستخلاص النتائج وتعميمها.

منهجية الدراسة:

استخدمت الباحثة الدراسة المسحية التي تتبع المنهج الوصفي لملاءمته لأغراض الدراسة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من فئتين رئيسيتين:

أولاً: فئة المعلمين والمعلمات.

تتفرع هذه الفئة إلى قسمين لتشمل المعلمين والمعلمات الذين يدرسون طلبة مرحلة الطفولة المتأخرة، بالإضافة إلى المعلمين والمعلمات الذين يدرسون طلبة مرحلة المراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة وذلك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2015-2016، والبالغ عددهم (225) معلماً و (1958) معلمة. والجدول الآتي يوضح توزيع المعلمين والمعلمات على صفوف مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

الجدول (1) توزيع المعلمين و المعلمات على صفوف مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة.

المرحلة	المعلمين	المعلمات
1 – 6 صفوف مرحلة الطفولة المتأخرة	45	391
7 – 12 صفوف مرحلة المراهقة	180	1567
العدد الكلي	225	1958

ثانياً: فئة الطلبة.

تتفرع هذه الفئة إلى قسمين لتشمل الطلاب والطالبات من طلبة مرحلة الطفولة المتأخرة، بالإضافة إلى الطلاب والطالبات من طلبة مرحلة المراهقة الملتحقين بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة و ذلك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2015-2016، و البالغ عددهم (22929) طالباً و (14094) طالبة. والجدول الآتي يوضح توزيع الطلبة ذكور وإناث على مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة.

الجدول (2) توزيع الطلبة ذكور و إناث على مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة.

المرحلة	ذكور	إناث
1 – 6 صفوف مرحلة الطفولة المتأخرة	15701	9860
7 – 12 صفوف مرحلة المراهقة	7228	4234
العدد الكلي	22929	14094

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة بالاعتماد على أسلوب العينة القصدية، وذلك لعدم توافر قائمة بأفراد المجتمع الأصلي، فقد تم اختيار الطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية دون غيرهم لتطبيق أداتي الدراسة عليهم. تكونت العينة من (100) معلم ومعلمة من الذين يُدرسون في المدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة. بالإضافة إلى (100) طالباً وطالبة من الطلبة الملتحقين بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة. ووزعت عينة الطلبة إلى جزئين، الجزء الأول ويتكون من (50) طالباً وطالبة من طلبة مرحلة الطفولة المتأخرة، الذين تتراوح أعمارهم من (6) إلى (12) سنة، الملتحقين بالصفوف الإبتدائية من الصف الأول الإبتدائي إلى الصف السادس الإبتدائي. والجزء الثاني يتكون من (50) طالباً وطالبة من طلبة مرحلة المراهقة، الذين تتراوح أعمارهم من (12) إلى (18) سنة، الملتحقين بالصفوف الدراسية من الصف السابع إلى الصف الثاني الثانوي. وقد تم اختيار أفراد عينة الطلبة بشرط ممارستهم للألعاب الإلكترونية، عن طريق سؤالهم إذا ما كانوا يمارسون الألعاب الإلكترونية أم لا. وتم الحصول على إجابات استبانة الأطفال لمرحلة الطفولة المتأخرة ممن لا يستطيعون القراءة بشكل جيد، وذلك بتدريبهم على كيفية الإجابة على فقرات الاستبانة وإفساح المجال لهم للإجابة تحت إشراف الباحثة.

أداتا الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة الحالية، استخدمت الباحثة أداتين للدراسة وهما: الاستبانة (1) الخاصة بالأطفال والاستبانة (2) الخاصة بالمعلمين والمعلمات. قامت الباحثة بتطوير الاستبانتين اعتماداً على الأدب النظري والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، مثل دراسة إبراهيم (2016). إذ تكونت الاستبانة (1) من جزأين، الجزء الأول تضمن إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، والجزء الثاني تضمن سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. وقد تكون كل جزء من (18) فقرة. وقد تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي للإجابة عن فقرات الاستبانة رقم (1)، باستخدام التدريج الآتي: نعم، أحياناً، لا. أما بالنسبة للاستبانة (2) فقد وضعت أسئلتها بالرجوع لفقرات الاستبانة السابق ذكرها. تكونت أسئلة الاستبانة (2) من جزأين، الجزء الأول تضمن إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، والجزء الثاني تضمن سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. وقد تكون كل جزء من (18) فقرة. وقد تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي للإجابة عن فقرات الاستبانة رقم (2)، باستخدام التدريج الآتي: موافق جداً، موافق، محايد، غير موافق، معارض.

صدق أداتي الدراسة:

تم التأكد من الصدق الظاهري لأداتي الدراسة بعرضها بصورتهما الأولية على مجموعة مكونة من (12) من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات الأردنية من ذوي الخبرة و الاختصاص، المذكورة أسماؤهم في الملحق رقم (1). حيث تم توزيع (15) نموذجاً رجع منها (12). ليقدموا ملاحظاتهم حول فقرات كلاً من الاستبانة (1) والاستبانة (2)، من حيث انتمائها وصلاحيتها

وملاءمتها لأغراض الدراسة الحالية. وقد تم تعديل الأداتين وفقاً لملاحظاتهم و توجيهاتهم و التي تركزت على التعديل بالحذف و الإضافة أو إعادة الصياغة فضلاً عن التصويبات اللغوية، مثل اختصار الفقرة رقم (10) بالاستبانة (1) المجال الأول. وإعادة صياغة الفقرات رقم (1) و (4) و (11) في الاستبانة (1) المجال الثاني. بالإضافة إلى الفقرات رقم (11) و (18) في الاستبانة (2) المجال الثاني. وتم التعديل بإضافة " اللغة العربية " للفقرة رقم (13) في كل من الاستبانة (1) و الاستبانة (2). وتم تعديل الفقرة رقم (12) بالحذف في الاستبانة (2) المجال الأول. وعدلت الفقرة رقم (17) في الاستبانة (2) المجال الأول بالتصويب اللغوي و ذلك باستبدال كلمة "على" بكلمة "إلى". وقد اعتمدت الباحثة نسبة 80% لاتفاق المحكمين على كل فقرة كمعيار لقبول الفقرة.

ثبات أداتي الدراسة:

تم التحقق من ثبات أداتي الدراسة بتطبيقها على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة بلغ عددها (20) فرداً من المعلمين و الأطفال ، و تم حساب معامل الثبات بطريقتين: الأولى طريقة الاتساق الداخلي و باستخدام معادلة كرونباخ ألفا لقياس مدى الاتساق الداخلي لفقرات المقياس ، و وجد أن معامل الثبات للاستبانة (1) يساوي (0.83) و معامل الثبات للاستبانة (2) يساوي (0.85)، و أما الطريقة الثانية فكانت باستخدام طريقة الاختبار و إعادة الاختبار حيث تم تطبيق أداتي الدراسة على العينة الاستطلاعية و بعد مرور أسبوعين تم تطبيقه مرة أخرى على نفس الأفراد و تم حساب معامل ارتباط بيرسون و وجد أن معامل الثبات للاختبار بهذه الطريقة للاستبانة (1) يساوي (0.84) و معامل الثبات للاستبانة (2) يساوي (0.84) و تعد هذه القيم كافية

لأغـراض هـذه الدراسـة. الجـدول (3) و الجـدول (4) يبينـان معـاملات الثبـات للاسـتبانة (1) و الاستبانة (2).

الجدول (3) معاملات الثبات للاستبانة (1) (معامل ارتباط بيرسون و كرونباخ ألفا)

المهارة	معامل ارتباط بيرسون	كرونباخ ألفا
الإيجابيات	0.79	0.77
السلبيات	0.81	0.80
الكلي	0.84	0.83

الجدول (4) معاملات الثبات للاستبانة (2) (معامل ارتباط بيرسون و كرونباخ ألفا)

المهارة	معامل ارتباط بيرسون	كرونباخ ألفا
الإيجابيات	0.81	0.83
السلبيات	0.79	0.84
الكلي	0.84	0.85

المعالجة الإحصائية:

لتحليل بيانات الدراسة، تم معالجة البيانات إحصائياً باستخدام الرزمة الإحصائية (SPSS) للعلوم الاجتماعية وذلك وفقاً لأسئلة الدراسة واعتماداً على أساليب الإحصاء الوصفي والاستدلالي وعلى النحو الآتي:

1- للإجابة عن أسئلة الدراسة الأول والثالث تم استخدام أساليب الإحصاء الوصفي والمتمثلة بالمتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و المستوى، وفقاً للمعيار الإحصائي الآتي:

القيمة العليا للبديل – القيمة الدنيا للبديل = 5 – 1 = 1.33

عدد المستويات 3

درجة منخفضة: 1 – 2.33

درجة متوسطة: 2.34– 3.67

درجة مرتفعة: 3.68 – 5

2– للإجابة عن أسئلة الدراسة الثاني والرابع تم استخدام أساليب الإحصاء الوصفي و المتمثلة بالمتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و المستوى، وفقاً للمعيار الإحصائي الآتي:

القيمة العليا للبديل – القيمة الدنيا للبديل = 3 – 1 = 0.66

عدد المستويات 3

درجة منخفضة: 1 – 1.66

درجة متوسطة: 1.67– 2.33

درجة مرتفعة: 2.34 – 3

3– للإجابة عن سؤالي الدراسة الخامس والسادس تم استخدام أساليب الإحصاء الاستدلالي و عن طريق استخدام اختبار (t) لعينة واحدة و عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$).

إجراءات الدراسة:

تم إتمام إجراءات الدراسة على النحو التالي:

1) الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة.

2) إعداد أداتي الدراسة: الاستبانة (1) والاستبانة (2).

3) التأكد من صدق وثبات أداتي الدراسة.

4) تحديد مجتمع الدراسة والعينة.

5) تطبيق الاستبانة (1) والاستبانة (2) على عينة الدراسة.

6) تفريغ البيانات في جداول خاصة.

7) تحليل البيانات إحصائياً.

8) عرض نتائج الدراسة.

10) مناقشة النتائج وصياغة الاستنتاجات، و وضع التوصيات في ضوئها.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

يتضمن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة من خلال الإجابة عن أسئلتها، وعلى النحو الآتي:

نتائج الإجابة عن السؤال الأول: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين بشكل عام و لكل فقرة من فقرات أداة الدراسة، و الجدول (5) يظهر ذلك

الجدول (5)

المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
6	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة	4.30	0.71	1	مرتفع
10	تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم	4.16	0.91	2	مرتفع

17	تساعدهم على التعرف إلى أصدقاء جدد	4.08	1.14	3	مرتفع
12	تزودهم بمعلومات جديدة	3.92	1.03	4	مرتفع
18	تبث شعوراً بالنشوة والسرور في أنفسهم	3.78	1.17	5	مرتفع
15	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة	3.64	1.27	6	متوسط
4	تعودهم على الدقة في إنجاز العمل	3.62	1.31	7	متوسط
8	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة	3.58	1.09	8	متوسط
11	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية	3.58	0.73	8	متوسط
3	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم	3.52	0.89	10	متوسط
1	تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات لديهم	3.48	1.50	11	متوسط
7	تغرس روح التحدي و المنافسة في نفوسهم	3.42	0.88	12	متوسط
13	تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية	3.38	1.09	13	متوسط
2	تغرس روح المثابرة و الإصرار لبلوغ الهدف	3.18	0.98	14	متوسط
5	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل	3.18	0.98	15	متوسط
16	تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين	3.18	1.38	15	متوسط
9	تنشط الخلايا العصبية للدماغ	3.04	1.05	17	متوسط
14	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم	2.66	1.22	18	متوسط
	الدرجة الكلية	3.54	0.34	متوسط	
	سلبيات الألعاب الإلكترونية				
4	تؤدي إلى الشعور بالعزلة و الانطواء	4.22	0.79	1	مرتفع
13	تقلل من تحصيلهم الدراسي	4.02	1.00	2	مرتفع
11	تؤدي إلى قلة الالتزام بمواعيد الصلاة	3.94	1.02	3	مرتفع
1	تعد سبباً للتوتر و الكآبة لديهم	3.92	1.05	4	مرتفع
8	تشجعهم على السرقة	3.92	1.16	4	مرتفع
3	تؤدي إلى إدمان ممارستها	3.90	1.02	6	مرتفع
14	تقلل من لياقتهم البدنية	3.86	1.01	7	مرتفع
9	تؤثر سلباً على الترابط الأسري	3.82	0.98	8	مرتفع
12	تُعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت	3.82	0.87	8	مرتفع
17	تسبب لهم آلاماً باليدين	3.82	1.02	8	مرتفع
5	تغرس أفكار العنف في نفوسهم	3.78	1.13	11	مرتفع
15	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم	3.76	1.02	12	مرتفع
10	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية	3.56	1.11	13	متوسط
16	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية	3.56	0.79	13	متوسط

18	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس	3.54	0.91	15	متوسط
2	تولد شعوراً باللامبالاة نحو مصائب الآخرين	3.52	1.28	16	متوسط
6	تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية	3.28	1.14	17	متوسط
7	تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية	3.22	1.02	18	متوسط
الدرجة الكلية		3.75	0.31	مرتفع	

يلاحظ من الجدول (5) أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين كان متوسطاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.54) و انحراف معياري (0.34)، و جاءت الفقرات في المستويين المرتفع و المتوسط، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (2.66–4.30)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (6) التي تنص على" **تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة** "، بمتوسط حسابي (4.30) و انحراف معياري (0.71) و بمستوى مرتفع، وفي الرتبة الثانية جاءت الفقرة (10) التي تنص على " **تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم** " بمتوسط حسابي (4.16) و انحراف معياري (0.91) و بمستوى مرتفع، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (9) التي تنص على" **تنشط الخلايا العصبية للدماغ** " بمتوسط حسابي (3.04) و انحراف معياري (1.05)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على" **تطور مهارة البحث و الاكتشاف لديهم** " بمتوسط حسابي (2.66) و انحراف معياري (1.22) و بمستوى متوسط.

و كشفت نتائج الجدول (5) أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين كان مرتفعاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.75) و انحراف معياري (0.31)، و جاءت متوسطات الفقرات في المستويين المرتفع و المتوسط ، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (3.22–4.22)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (4) التي

تنص على" **تؤدي إلى الشعور بالعزلة و الانطواء** "، بمتوسط حسابي (4.22) و انحراف معياري (0.79) و بمستوى مرتفع ، و في الرتبة الثانية جاءت الفقرة (13) التي تنص على " **تقلل من تحصيلهم الدراسي** " بمتوسط حسابي (4.02) و انحراف معياري (1.00) و بمستوى مرتفع، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (6) التي تنص على" **تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية** " بمتوسط حسابي (3.28) و انحراف معياري (1.14)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (7) التي تنص على" **تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية** " بمتوسط حسابي (3.22) و انحراف معياري (1.02) و بمستوى متوسط.

نتائج الإجابة عن السؤال الثاني: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة وسلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم بشكل عام و لكل فقرة من فقرات أداة الدراسة، و الجدول (6) يظهر ذلك.

الجدول (6)

المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
10	هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟	2.40	0.54	1	مرتفع
6	هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟	2.38	0.49	2	مرتفع
17	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على التعرف إلى أصدقاء جدد؟	2.36	0.49	3	مرتفع
18	هل تشعر بالنشوة والسرور عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.30	0.46	4	متوسط
1	هل تشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.26	0.44	5	متوسط
12	هل تزودك الألعاب الإلكترونية بمعلومات جديدة؟	2.26	0.49	5	متوسط
2	هل تشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى تبلغ الهدف؟	2.24	0.43	7	متوسط
7	هل تشعر برغبة في التفوق على زملائك عند اللعب معهم؟	2.24	0.43	7	متوسط
3	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟	2.20	0.45	9	متوسط
15	هل تدربك الألعاب الإلكترونية على استخدام الأجهزة الإلكترونية؟	2.18	0.48	10	متوسط
4	هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟	2.16	0.58	11	متوسط
5	هل ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار تجعلك أسرع في لعبها بالمرات التالية؟	2.14	0.41	12	متوسط

11	هل يجذبك التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية؟	2.14	0.67	12	متوسط
8	هل تتمنى أن تكون أحد شخصيات اللعبة؟	2.08	0.63	14	متوسط
9	هل تشعر بالنشاط الذهني والحماس عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟	2.08	0.40	14	متوسط
13	هل تقوي الألعاب الإلكترونية مفرداتك باللغتين العربية و الإنجليزية؟	2.04	0.67	16	متوسط
16	هل تتشارك مع زملائك في الألعاب الإلكترونية ذاتها؟	1.98	0.69	17	متوسط
14	هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟	1.78	0.65	18	متوسط
	الدرجة الكلية	2.18	0.32	متوسط	
	سلبيات الألعاب الإلكترونية				
16	هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟	2.34	0.72	1	مرتفع
15	هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟	2.24	0.87	2	متوسط
17	هل تؤلمك يدك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	2.23	0.74	3	متوسط
6	هل كثرة ممارستك للألعاب الإلكترونية تقلل من تواصلك مع الآخرين؟	2.18	0.75	4	متوسط
10	هل تردد الألفاظ النابية التي تسمعها في بعض الألعاب الإلكترونية؟	2.08	0.78	5	متوسط
9	هل تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على قضاء الوقت مع الأهل و الأقارب؟	2.06	0.79	6	متوسط
5	هل تشعر بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب؟	2.00	0.90	7	متوسط
14	هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟	2.00	0.83	7	متوسط
1	هل تشعر بالضيق و التوتر عندما لا تتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	1.98	0.69	9	متوسط
11	هل تشغلك ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها؟	1.94	0.87	10	متوسط

13	هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟	1.94	0.65	10	متوسط
3	هل تشعر برغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الوقت؟	1.92	0.83	12	متوسط
4	هل تفضل الجلوس وحدك أمام الألعاب الإلكترونية على مشاركة الآخرين؟	1.86	0.67	13	متوسط
12	هل تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت؟	1.80	0.81	14	متوسط
18	هل لاحظت زيادة في الوزن نتيجة طول جلوسك أمام الشاشات الإلكترونية؟	1.78	0.76	15	متوسط
2	هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟	1.59	0.73	16	منخفض
7	هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟	1.58	0.81	17	منخفض
8	هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟	1.38	0.64	18	منخفض
الدرجة الكلية		1.94	0.32	متوسط	

يتبين من الجدول (6) أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.18) و انحراف معياري (0.32)، و جاءت متوسطات الفقرات في المستويين المرتفع و المتوسط، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (1.78–2.40)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (10) التي تنص على" **هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟** "، بمتوسط حسابي (2.40) و انحراف معياري (0.54) و بمستوى مرتفع ، وفي الرتبة الثانية جاءت الفقرة (6) التي تنص على " **هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟** " بمتوسط حسابي (2.38) و انحراف معياري (0.49) و بمستوى مرتفع، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (16) التي تنص على" **هل تتشارك مع زملائك في الألعاب**

الإلكترونية ذاتها؟ " بمتوسط حسابي (1.98) و انحراف معياري (0.69)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على" **هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟** " بمتوسط حسابي (1.78) و انحراف معياري (0.65) و بمستوى متوسط.

كما أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (1.94) و انحراف معياري (0.32)، و جاءت الفقرات في المستويات المرتفع و المتوسط و المنخفض، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (1.38–2.34)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (16) التي تنص على" **هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟** "، بمتوسط حسابي (2.34) و انحراف معياري (0.72) و بمستوى مرتفع، و في الرتبة الثانية جاءت الفقرة (15) التي تنص على " **هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟**" بمتوسط حسابي (2.24) و انحراف معياري (0.87) و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (7) التي تنص على "**هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟**" بمتوسط حسابي (1.58) و انحراف معياري (0.81)، و بمستوى منخفض، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (8) التي تنص على" **هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟** " بمتوسط حسابي (1.38) و انحراف معياري (0.64) و بمستوى منخفض.

نتائج الإجابة عن السؤال الثالث: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين ؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين بشكل عام و لكل فقرة من فقرات أداة الدراسة، والجدول (7) يظهر ذلك.

الجدول (7)

المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
10	تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم	4.70	0.76	1	مرتفع
4	تعودهم على الدقة في إنجاز العمل	4.64	0.84	2	مرتفع
6	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة	4.39	0.61	3	مرتفع
17	تساعدهم على التعرف إلى أصدقاء جدد	4.21	0.84	4	مرتفع
15	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة	3.98	0.99	5	مرتفع
12	تزودهم بمعلومات جديدة	3.95	1.01	6	مرتفع
16	تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين	3.72	1.19	7	مرتفع
18	تبث شعوراً بالنشوة والسرور في أنفسهم	3.62	1.23	8	متوسط
8	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة	3.56	1.44	9	متوسط
11	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية	3.49	0.50	10	متوسط
1	تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات لديهم	3.44	1.49	11	متوسط

13	تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية	3.44	0.53	11	متوسط
3	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم	3.10	0.40	13	متوسط
7	تغرس روح التحدي و المنافسة في نفوسهم	3.05	0.28	14	متوسط
2	تغرس روح المثابرة و الإصرار لبلوغ الهدف	3.02	0.96	15	متوسط
9	تنشط الخلايا العصبية للدماغ	2.66	1.44	16	متوسط
5	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل	2.44	1.16	17	متوسط
14	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم	2.28	1.14	18	منخفض
الدرجة الكلية		3.54	0.37	متوسط	
سلبيات الألعاب الإلكترونية					
3	تؤدي إلى إدمان ممارستها	4.02	0.79	1	مرتفع
13	تقلل من تحصيلهم الدراسي	3.95	1.12	2	مرتفع
1	تعد سبباً للتوتر و الكآبة لديهم	3.85	1.08	3	مرتفع
8	تشجعهم على السرقة	3.85	1.08	3	مرتفع
2	تولد شعوراً باللامبالاة نحو مصائب الآخرين	3.84	1.05	5	مرتفع
5	تغرس أفكار العنف في نفوسهم	3.84	0.93	5	مرتفع
14	تقلل من لياقتهم البدنية	3.84	0.92	5	مرتفع
7	تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية	3.79	1.00	8	مرتفع
15	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم	3.77	1.09	9	مرتفع
17	تسبب لهم آلاماً باليدين	3.75	0.99	10	مرتفع
12	تُعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت	3.74	0.89	11	مرتفع
16	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية	3.69	0.85	12	مرتفع
10	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية	3.61	0.99	13	متوسط
11	تؤدي إلى قلة الالتزام بمواعيد الصلاة	3.59	1.02	14	متوسط
4	تؤدي إلى الشعور بالعزلة و الانطواء	3.56	1.18	15	متوسط
9	تؤثر سلباً على الترابط الأسري	3.52	0.99	16	متوسط
18	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس	3.44	0.85	17	متوسط
6	تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية	2.80	0.79	18	متوسط
الدرجة الكلية		3.69	0.35	مرتفع	

يلاحظ من الجدول (7) أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين كان متوسطاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.54) و انحراف معياري (0.37)، و جاءت متوسطات الفقرات في المستويات المرتفع و المتوسط و المنخفض، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (2.28–4.70)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (10) التي تنص على" **تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم** "، بمتوسط حسابي (4.70) و انحراف معياري (0.76) و بمستوى مرتفع ، وفي الرتبة الثانية جاءت الفقرة (4) التي تنص على " **تعودهم على الدقة في إنجاز العمل** " بمتوسط حسابي (4.64) و انحراف معياري (0.84) و بمستوى مرتفع، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (5) التي تنص على" **تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل** " بمتوسط حسابي (2.44) و انحراف معياري (1.16)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على" **تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم** " بمتوسط حسابي (2.28) و انحراف معياري (1.14) و بمستوى منخفض.

كما أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين كان مرتفعاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.69) و انحراف معياري (0.35)، و جاءت متوسطات الفقرات في المستويين المرتفع و المتوسط ، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (2.80–4.02)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (3) التي تنص على" **تؤدي إلى إدمان ممارستها** "، بمتوسط حسابي (4.02) و انحراف معياري (0.79) و بمستوى مرتفع ، و في الرتبة الثانية جاءت الفقرة (13) التي تنص على " **تقلل من تحصيلهم الدراسي** " بمتوسط حسابي (3.95) و انحراف معياري (1.12) و بمستوى مرتفع، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (18) التي تنص على" **تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس** " بمتوسط

حسابي (3.44) و انحراف معياري (0.85)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (6) التي تنص على" **تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية** " بمتوسط حسابي (2.80) و انحراف معياري (0.79) و بمستوى متوسط.

نتائج الإجابة عن السؤال الرابع: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم بشكل عام و لكل فقرة من فقرات أداة الدراسة، و الجدول (8) يظهر ذلك.

الجدول (8)

المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و الرتب و مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
4	هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟	2.53	0.51	1	مرتفع
10	هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟	2.52	0.51	2	مرتفع
17	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على التعرف إلى أصدقاء جدد؟	2.42	0.50	3	مرتفع
6	هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟	2.34	0.75	4	مرتفع
8	هل تتمنى أن تكون أحد شخصيات اللعبة؟	2.28	0.45	5	متوسط

12	هل تزودك الألعاب الإلكترونية بمعلومات جديدة؟	2.28	0.45	5	متوسط
1	هل تشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.26	0.44	7	متوسط
2	هل تشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى تبلغ الهدف؟	2.26	0.44	7	متوسط
13	هل تقوي الألعاب الإلكترونية مفرداتك باللغتين العربية و الإنجليزية؟	2.26	0.44	7	متوسط
15	هل تدربك الألعاب الإلكترونية على استخدام الأجهزة الإلكترونية؟	2.26	0.44	7	متوسط
16	هل تتشارك مع زملائك في الألعاب الإلكترونية ذاتها؟	2.26	0.72	7	متوسط
18	هل تشعر بالنشوة والسرور عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.24	0.48	12	متوسط
11	هل يجذبك التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية؟	2.10	0.65	13	متوسط
9	هل تشعر بالنشاط الذهني والحماس عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟	2.02	0.71	14	متوسط
7	هل تشعر برغبة في التفوق على زملائك عند اللعب معهم؟	2.00	0.12	15	متوسط
5	هل ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار تجعلك أسرع في لعبها بالمرات التالية؟	1.82	0.48	16	متوسط
14	هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟	1.78	0.47	17	متوسط
3	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟	1.67	0.51	18	متوسط
الدرجة الكلية		2.18	0.31	متوسط	
سلبيات الألعاب الإلكترونية					
13	هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟	2.30	0.61	1	متوسط
14	هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟	2.28	0.86	2	متوسط
9	هل تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على قضاء الوقت مع الأهل و الأقارب؟	2.24	0.77	3	متوسط
12	هل تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت؟	2.22	0.82	4	متوسط
16	هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟	2.14	0.88	5	متوسط

6	هل كثرة ممارستك للألعاب الإلكترونية تقلل من تواصلك مع الآخرين؟	2.02	0.82	6	متوسط
1	هل تشعر بالضيق و التوتر عندما لا تتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	2.00	0.78	7	متوسط
15	هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟	1.98	0.92	8	متوسط
4	هل تفضل الجلوس وحدك أمام الألعاب الإلكترونية على مشاركة الآخرين؟	1.86	0.78	9	متوسط
11	هل تشغلك ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها؟	1.82	0.83	10	متوسط
5	هل تشعر بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب؟	1.80	0.81	11	متوسط
3	هل تشعر برغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الوقت؟	1.78	0.71	12	متوسط
18	هل لاحظت زيادة في الوزن نتيجة طول جلوسك أمام الشاشات الإلكترونية؟	1.78	0.89	12	متوسط
17	هل تؤلمك يدك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	1.74	0.78	14	متوسط
10	هل تردد الألفاظ النابية التي تسمعها في بعض الألعاب الإلكترونية؟	1.68	0.87	15	متوسط
8	هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟	1.58	0.79	16	منخفض
7	هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟	1.56	0.79	17	منخفض
2	هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟	1.54	0.71	18	منخفض
	الدرجة الكلية	1.91	0.41	متوسط	

يتضح من الجدول (8) أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.18) و انحراف معياري (0.31)، و جاءت متوسطات الفقرات في المستويين المرتفع و المتوسط، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (1.67-2.53)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (4) التي

تنص على" **هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟** "، بمتوسط حسابي (2.53) و انحراف معياري (0.51) و بمستوى مرتفع ، وفي الرتبة الثانية جاءت الفقرة (10) التي تنص على " **هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟** " بمتوسط حسابي (2.52) و انحراف معياري (0.51) و بمستوى مرتفع، وجاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على" **هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟** " بمتوسط حسابي (1.78) و انحراف معياري (0.47)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (3) التي تنص على" **هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟** " بمتوسط حسابي (1.67) و انحراف معياري (0.51) و بمستوى متوسط.

كما أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (1.91) و انحراف معياري (0.41)، و جاءت متوسطات الفقرات في المستوى المتوسط و المنخفض، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (1.54−2.30)، و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (13) التي تنص على" **هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟** "، بمتوسط حسابي (2.30) و انحراف معياري (0.61) و بمستوى متوسط ، وفي الرتبة الثانية جاءت الفقرة (14) التي تنص على " **هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟** " بمتوسط حسابي (2.28) و انحراف معياري (0.86) وبمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (7) التي تنص على" **هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟** " بمتوسط حسابي (1.56) و انحراف معياري (0.79)، و بمستوى متوسط، و جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (2) التي تنص على" **هل تشعر أن**

مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟ " بمتوسط حسابي (1.54) و انحراف معياري (0.71) و بمستوى متوسط.

نتائج الإجابة عن السؤال الخامس: هل يختلف مستوى الإيجابيات و السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)، و من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها و هو (2)؟

- **من وجهة نظر المعلمين:**

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و تطبيق اختبار (t–test) لعينة واحدة من أجل التحقق من الفرق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3) و الجدول (9) يظهر ذلك.

الجدول (9)

نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
1	تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات لديهم	3.48	1.50	6.970	*0.000
2	تغرس روح المثابرة و الإصرار لبلوغ الهدف	3.18	0.98	8.485	*0.000
3	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم	3.52	0.89	12.129	*0.000
4	تعودهم على الدقة في إنجاز العمل	3.62	1.31	8.760	*0.000
5	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل	3.18	0.98	8.485	*0.000
6	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة	4.30	0.71	23.000	*0.000
7	تغرس روح التحدي و المنافسة في نفوسهم	3.42	0.88	11.375	*0.000
8	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة	3.58	1.09	10.253	*0.000
9	تنشط الخلايا العصبية للدماغ	3.04	1.05	7.010	*0.000
10	تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم	4.08	1.14	12.902	*0.000
11	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية	3.58	0.73	15.285	*0.000
12	تزودهم بمعلومات جديدة	3.92	1.03	13.220	*0.000
13	تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية	3.38	1.09	8.986	*0.000
14	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم	2.66	1.22	3.818	*0.000
15	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة	3.64	1.27	9.103	*0.000
16	تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين	3.18	1.38	6.044	*0.000

17	تساعدهم على التعرف إلى أصدقاء جدد	4.16	0.91	16.755	*0.000
18	تبث شعوراً بالنشوة والسرور في أنفسهم	3.78	1.17	10.798	*0.000
	سلبيات الألعاب الإلكترونية				
1	تعد سبباً للتوتر و الكآبة لديهم	3.92	1.05	12.971	*0.000
2	تولد شعوراً باللامبالاة نحو مصائب الآخرين	3.52	1.28	8.387	*0.000
3	تؤدي إلى إدمان ممارستها	3.90	1.02	13.234	*0.000
4	تؤدي إلى الشعور بالعزلة و الانطواء	4.22	0.79	19.871	*0.000
5	تغرس أفكار العنف في نفوسهم	3.78	1.13	11.137	*0.000
6	تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية	3.28	1.14	7.915	*0.000
7	تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية	3.22	1.02	8.491	*0.000
8	تشجعهم على السرقة	3.92	1.16	11.726	*0.000
9	تؤثر سلباً على الترابط الأسري	3.82	0.98	13.088	*0.000
10	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية	3.56	1.11	9.942	*0.000
11	تؤدي إلى قلة الالتزام بمواعيد الصلاة	3.94	1.02	13.470	*0.000
12	تُعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت	3.82	0.87	14.734	*0.000
13	تقلل من تحصيلهم الدراسي	4.02	1.00	14.286	*0.000
14	تقلل من لياقتهم البدنية	3.86	1.01	13.017	*0.000
15	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم	3.76	1.02	12.184	*0.000
16	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية	3.56	0.79	14.023	*0.000
17	تسبب لهم آلاماً باليدين	3.82	1.02	12.568	*0.000
18	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس	3.54	0.91	11.990	*0.000
	الدرجة الكلية: الإيجابيات	3.54	0.34	31.804	*0.000
	الدرجة الكلية: السلبيات	3.75	0.31	40.228	*0.000

***دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)**

يتبين من الجدول (9) وجود فروق بين متوسطات الإيجابيات و متوسطات السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين و الوسط الفرضي لها وهو (3) ، استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت (31.804) و بمستوى دلالة (0.000) في الدرجة الكلية بالنسبة للإيجابيات، وأيضاً وجود فروق دالة إحصائياً في جميع

الفقرات الخاصة بالإيجابيات إذ تراوحت قيمة (ت) بين (3.818-23.000) و بمستوى دلالة (0.000) في مجال الإيجابيات، و بلغت قيمة (ت) المحسوبة بالنسبة للسلبيات (40.228) بمستوى دلالة (0.000)، و أيضاً وجود فروق دالة إحصائياً في جميع الفقرات الخاصة بالسلبيات إذ تراوحت قيم (ت) المحسوبة بين (7.915-19.871) بمستوى دلالة (0.000)، و كان الفرق في الإيجابيات و فقراتها جميعاً، و السلبيات و فقراتها جميعاً لصالح إجابات عينة الدراسة بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من المعلمين عن الوسط الفرضي باستثاء فقرة واحدة في الإيجابيات فقدان الفرق لصالح الوسط الفرضي و هذه الفقرة رقم (14) التي تنص على " **تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم** ".

- **من وجهة نظر الأطفال أنفسهم:**

تم حساب المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و تطبيق اختبار (t-test) لعينة واحدة من أجل التحقق من الفرق بين مستوى الإيجابيات و السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة عن الوسط الفرضي لها وهو (2) و الجدول (10) يظهر ذلك.

الجدول (10)

نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها وهو (2)

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
1	هل تشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.26	0.44	4.149	*0.000
2	هل تشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى تبلغ الهدف؟	2.24	0.43	3.934	*0.000
3	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟	2.20	0.45	3.130	*0.003
4	هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟	2.16	0.58	1.937	0.059
5	هل ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار تجعلك أسرع في لعبها بالمرات التالية؟	2.14	0.40	2.447	*0.018
6	هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟	2.38	0.49	5.480	*0.000
7	هل تشعر برغبة في التفوق على زملائك عند اللعب معهم؟	2.24	0.43	3.934	*0.000
8	هل تتمنى أن تكون أحد شخصيات اللعبة؟	2.08	0.63	0.893	0.376
9	هل تشعر بالنشاط الذهني والحماس عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟	2.08	0.40	1.429	0.159
10	هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟	2.40	0.53	5.292	*0.000
11	هل يجذبك التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية؟	2.14	0.67	1.477	0.146
12	هل تزودك الألعاب الإلكترونية بمعلومات جديدة؟	2.26	0.49	3.775	*0.000

13	هل تقوي الألعاب الإلكترونية مفرداتك باللغتين العربية و الإنجليزية؟	2.04	0.67	0.423	0.674
14	هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟	1.78	0.65	2.400	*0.020
15	هل تدربك الألعاب الإلكترونية على استخدام الأجهزة الإلكترونية؟	2.18	0.48	2.641	*0.011
16	هل تتشارك مع زملائك في الألعاب الإلكترونية ذاتها؟	1.98	0.68	0.207	0.837
17	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على التعرف إلى أصدقاء جدد؟	2.36	0.48	5.250	*0.000
18	هل تشعر بالنشوة والسرور عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.30	0.46	4.583	*0.000
سلبيات الألعاب الإلكترونية					
1	هل تشعر بالضيق و التوتر عندما لا تتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	1.98	0.68	0.207	0.837
2	هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟	1.58	0.73	4.063	*0.000
3	هل تشعر برغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الوقت؟	1.92	0.83	0.682	0.498
4	هل تفضل الجلوس وحدك أمام الألعاب الإلكترونية على مشاركة الآخرين؟	1.86	0.67	1.477	0.146
5	هل تشعر بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب؟	2.00	0.90	0.000	1.000
6	هل كثرة ممارستك للألعاب الإلكترونية تقلل من تواصلك مع الآخرين؟	2.18	0.75	1.703	0.095
7	هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟	1.58	0.81	3.665	*0.001
8	هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟	1.38	0.64	6.900	*0.000
9	هل تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على قضاء الوقت مع الأهل و الأقارب؟	2.06	0.79	0.535	0.595
10	هل تردد الألفاظ النابية التي تسمعها في بعض الألعاب الإلكترونية؟	2.08	0.78	0.727	0.471

11	هل تشغلك ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها؟	1.94	0.87	0.489	0.627
12	هل تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت؟	1.80	0.81	1.750	0.086
13	هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟	1.94	0.65	0.651	0.518
14	هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟	2.00	0.83	0.000	1.000
15	هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟	2.24	0.87	1.950	0.057
16	هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟	2.34	0.72	3.351	*0.002
17	هل تؤلمك يدك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	2.24	0.74	2.281	*0.027
18	هل لاحظت زيادة في الوزن نتيجة طول جلوسك أمام الشاشات الإلكترونية؟	1.78	0.76	2.037	*0.047
	الدرجة الكلية: الإيجابيات	2.18	0.32	3.969	*0.000
	الدرجة الكلية: السلبيات	1.94	0.32	1.332	0.189

***دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)**

يتبين من الجدول (10) وجود فروق بين متوسطات الإيجابيات و السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها وهو (2)، استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت (3.969) و بمستوى دلالة (0.000) في الدرجة الكلية بالنسبة للإيجابيات، و أيضاً وجود فروق دالة إحصائياً في معظم الفقرات في مجال الإيجابيات إذ تراوحت قيمة (ت) بين (2.447-5.480) و بمستوى دلالة بين (0.000-0.018) في مجال الإيجابيات، و جاءت الفقرات (4)،(8)،(9)،(11)،(13)،(16) غير دالة إحصائياً . وكان الفرق في الإيجابيات ومعظم فقراتها لصالح إجابات عينة الدراسة بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي باستثناء فقرة

واحدة في الإيجابيات فقدان الفرق لصالح الوسط الفرضي و هذه الفقرة رقم (14) التي تنص على " **هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟** ". بالإضافة إلى عدم وجود فرق لمستوى السلبيات إذ بلغت قيمة (ت) المحسوبة بالنسبة للسلبيات (1.332) بمستوى دلالة (0.189)، و كذلك عدم وجود فرق لمعظم فقرات السلبيات و هذه الفقرات (1)،(3)،(4)،(5)،(6)،(9)،(10)،(11)،(12)،(13)،(15) إذ كانت قيم (ت) غير دالة إحصائياً. و جاءت الفقرات (5)،(14) غير دالة إحصائياً و مساوية للوسط الفرضي. و جاءت الفقرات (2)،(7)،(8)،(18) لصالح الوسط الفرضي. و جاءت الفقرات (16)،(17) لصالح عينة الدراسة.

نتائج الإجابة عن السؤال السادس: هل يختلف مستوى الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها و هو (3) و من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها و هو (2)؟

- **من وجهة نظر المعلمين:**

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و تطبيق اختبار (t-test) لعينة واحدة من أجل التحقق من الفرق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3) و الجدول (11) يظهر ذلك.

الجدول (11)

نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
1	تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات لديهم	3.42	1.50	6.696	*0.000
2	تغرس روح المثابرة و الإصرار لبلوغ الهدف	3.04	1.01	7.286	*0.000
3	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم	3.02	0.14	18.000	*0.000
4	تعودهم على الدقة في إنجاز العمل	4.98	0.14	1.759	0.085
5	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل	2.28	1.13	28.093	*0.000
6	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة	4.42	0.61	23.000	*0.000
7	تغرس روح التحدي و المنافسة في نفوسهم	2.98	0.14	7.584	*0.000
8	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة	3.62	1.51	2.735	*0.009
9	تنشط الخلايا العصبية للدماغ	2.58	1.50	19.000	*0.000
10	تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم	4.98	0.14	20.737	*0.000
11	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية	3.48	0.50	14.607	*0.000
12	تزودهم بمعلومات جديدة	4.08	1.01	21.297	*0.000
13	تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية	3.52	0.50	0.785	0.436
14	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم	2.12	1.08	14.291	*0.000
15	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة	4.04	1.01	17.236	*0.000
16	تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين	4.08	0.85	20.554	*0.000

17	تساعدهم على التعرف إلى أصدقاء جدد	4.22	0.76	9.092	*0.000
18	تبث شعوراً بالنشوة والسرور في أنفسهم	3.62	1.26	13.220	*0.000
	سلبيات الألعاب الإلكترونية				
1	تعد سبباً للتوتر والكآبة لديهم	3.92	1.03	13.048	*0.000
2	تولد شعوراً باللامبالاة نحو مصائب الآخرين	3.84	1.00	17.500	*0.000
3	تؤدي إلى إدمان ممارستها	4.00	0.81	8.177	*0.000
4	تؤدي إلى الشعور بالعزلة و الانطواء	3.38	1.19	14.426	*0.000
5	تغرس أفكار العنف في أنفسهم	3.90	0.93	8.941	*0.000
6	تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية	2.62	0.49	13.136	*0.000
7	تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية	3.80	0.97	12.105	*0.000
8	تشجعهم على السرقة	3.82	1.06	11.267	*0.000
9	تؤثر سلباً على الترابط الأسري	3.58	0.99	12.907	*0.000
10	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية	3.70	0.93	10.448	*0.000
11	تؤدي إلى قلة الالتزام بمواعيد الصلاة	3.50	1.02	13.448	*0.000
12	تُعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت	3.72	0.90	11.321	*0.000
13	تقلل من تحصيلهم الدراسي	3.84	1.15	12.969	*0.000
14	تقلل من لياقتهم البدنية	3.76	0.96	11.762	*0.000
15	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم	3.74	1.05	14.326	*0.000
16	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية	3.70	0.84	12.691	*0.000
17	تسبب لهم آلاماً باليدين	3.76	0.98	16.838	*0.000
18	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس	3.46	0.61	13.448	*0.000
	الدرجة الكلية: الإيجابيات	3.58	0.34	32.758	*0.000
	الدرجة الكلية: السلبيات	3.67	0.33	35.626	*0.000

***دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)**

يتضح من الجدول (11) وجود فروق بين متوسطات الإيجابيات و السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها و هو (3) ، استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت (32.758) و بمستوى دلالة (0.000) في الدرجة الكلية لمجال الإيجابيات و لصالح عينة الدراسة و أيضاً وجود فروق دالة إحصائياً في

معظم الفقرات في مجال الإيجابيات استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت بين (2.735–23.000) و بمستوى دلالة بين (0.000– 0.009) و لصالح أفراد عينة الدراسة، ما عدا الفقرات (5)،(7)،(9)،(14) فقد كان الفرق لصالح الوسط الفرضي. وعدم وجود فروق في فقرتين إيجابيتين هما (4) و (13) و اللتان تنصان على الترتيب: "تعودهم على الدقة في إنجاز العمل" و "تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية". و وجود فروق دالة إحصائياً لمجال السلبيات عن الدرجة الكلية لصالح عينة الدراسة استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت (35.626) بمستوى دلالة (0.000)، وجود فروق دالة إحصائياً في جميع الفقرات في مجال السلبيات استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت بين (8.177–17.500) بمستوى دلالة (0.000) و كان الفرق في السلبيات و فقراتها جميعاً ما عدا الفقرة رقم (6) التي تنص على "**تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية**"، لصالح إجابات عينة الدراسة بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من المعلمين عن الوسط الفرضي.

- **من وجهة نظر المراهقين أنفسهم:**

تم حساب المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية و تطبيق اختبار (t–test) لعينة واحدة من أجل التحقق من الفرق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات و المتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة عن الوسط الفرضي لها وهو (2) و الجدول (12) يظهر ذلك.

الجدول (12)

نتائج اختبار "t" لعينة واحدة لفحص الفروق بين المتوسطات الحسابية للإيجابيات والمتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها وهو (2)

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
إيجابيات الألعاب الإلكترونية					
1	هل تشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.26	0.44	4.149	*0.000
2	هل تشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى تبلغ الهدف؟	2.26	0.44	4.149	*0.000
3	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟	1.70	0.51	4.200	*0.000
4	هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟	2.52	0.50	7.286	*0.000
5	هل ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار تجعلك أسرع في لعبها بالمرات التالية؟	1.82	0.48	2.641	*0.011
6	هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟	2.34	0.75	3.226	*0.002
7	هل تشعر برغبة في التفوق على زملائك عند اللعب معهم؟	2.00	.000a	4.365	*0.000
8	هل تتمنى أن تكون أحد شخصيات اللعبة؟	2.28	0.45	0.198	0.844
9	هل تشعر بالنشاط الذهني والحماس عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟	2.02	0.71	7.286	*0.000
10	هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟	2.52	0.50	1.093	0.280
11	هل يجذبك التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية؟	2.10	0.65	4.365	*0.000

12	هل تزودك الألعاب الإلكترونية بمعلومات جديدة؟	2.28	0.45	4.149	*0.000
13	هل تقوي الألعاب الإلكترونية مفرداتك باللغتين العربية و الإنجليزية؟	2.26	0.44	3.348	*0.002
14	هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟	1.78	0.46	4.149	*0.000
15	هل تدربك الألعاب الإلكترونية على استخدام الأجهزة الإلكترونية؟	2.26	0.44	2.543	*0.014
16	هل تتشارك مع زملائك في الألعاب الإلكترونية ذاتها؟	2.26	0.72	5.957	*0.000
17	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على التعرف إلى أصدقاء جدد؟	2.42	0.50	3.562	*0.001
18	هل تشعر بالنشوة والسرور عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟	2.24	0.48	4.608	*0.000
سلبيات الألعاب الإلكترونية					
1	هل تشعر بالضيق و التوتر عندما لا تتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	2.00	0.78	0.000	1.000
2	هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟	1.54	0.71	2.196	*0.033
3	هل تشعر برغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الوقت؟	1.78	0.71	1.265	0.212
4	هل تفضل الجلوس وحدك أمام الألعاب الإلكترونية على مشاركة الآخرين؟	1.86	0.78	1.750	0.086
5	هل تشعر بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب؟	1.80	0.81	0.172	0.864
6	هل كثرة ممارستك للألعاب الإلكترونية تقلل من تواصلك مع الآخرين؟	2.02	0.82	3.955	*0.000
7	هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟	1.56	0.79	3.784	*0.000
8	هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟	1.58	0.78	2.201	*0.032
9	هل تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على قضاء الوقت مع الأهل و الأقارب؟	2.24	0.77	2.608	*0.012

10	هل تردد الألفاظ النابية التي تسمعها في بعض الألعاب الإلكترونية؟	1.68	0.87	1.542	0.129
11	هل تشغلك ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها؟	1.82	0.83	1.908	0.062
12	هل تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت؟	2.22	0.82	3.452	*0.001
13	هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟	2.30	0.61	2.307	*0.025
14	هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟	2.28	0.86	0.155	0.878
15	هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟	1.98	0.91	1.124	0.267
16	هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟	2.14	0.88	2.365	*0.022
17	هل تؤلمك يدك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	1.74	0.78	1.753	0.086
18	هل لاحظت زيادة في الوزن نتيجة طول جلوسك أمام الشاشات الإلكترونية؟	1.78	0.89	1.124	0.267
	الدرجة الكلية: الإيجابيات	2.18	0.31	4.211	*0.000
	الدرجة الكلية: السلبيات	1.91	0.41	1.618	0.112

***دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)**

يلاحظ من الجدول (12) وجود فروق بين متوسطات الإيجابيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها وهو (2) ، استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت (4.211) و بمستوى دلالة (0.000) في الدرجة الكلية لمجال الإيجابيات و لصالح أفراد عينة الدراسة، و أيضاً وجود فروق دالة إحصائياً في معظم الفقرات في مجال الإيجابيات إذ تراوحت قيمة (ت) بين (2.543-7.286) و بمستوى دلالة بين (0.000-0.014)، و وجود فرق في الفقرات (3)،(5)،(14) لصالح الوسط الفرضي. و عدم

وجود فرق في الفقرات (8)،(10). كما و يلاحظ من الجدول (12) عدم وجود فرق لمستوى السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة عن الوسط الفرضي لها وهو (2) ، استناداً إلى قيمة (ت) المحسوبة إذ بلغت (1.618) بمستوى دلالة (0.112) في الدرجة الكلية لمجال السلبيات ، و وجود فروق دالة إحصائياً في معظم الفقرات في مجال السلبيات إذ تراوحت قيمة (ت) بين (2.201–4.608) و بمستوى دلالة بين (0.001–0.033) لصالح الوسط الفرضي. و كانت الفقرات (1)،(3)،(4)،(5)،(10)،(11)،(14)،(15)،(17)،(18) غير دالة إحصائياً. و جاء الفرق في بعض فقرات السلبيات (6)، (9)، (12)، (13)،(16) لصالح إجابات عينة الدراسة بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من المعلمين عن الوسط الفرضي.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج الدراسة

يتضمن هذا الفصل مناقشة للنتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة وعلى النحو الآتي:

مناقشة نتائج الإجابة عن السؤال الأول " ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين؟"

أظهرت النتائج أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين كان متوسطاً، وقد تعزى هذه النتيجة إلى قناعة المعلمين بأن هذه الألعاب تعد مصدراً مهماً لتعليم أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة إذ أنها تكشف لهم الكثير من الأمور، وتشبع خيالهم و تجعلهم أكثر حيوية و نشاطاً، و تعطيهم فرصاً أفضل للتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت و غيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمهم التفكير العلمي الذي يتمثل في تحديد المشكلة ثم التدرج لحلها. كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق لديهم، و من جهة أخرى فإن لدى بعض المعلمين القناعة بأن معظم الألعاب الإلكترونية لا تركز على الجانب التعليمي، و شعور بعضهم أنها مضيعة للوقت، و قلة وعيهم بأهداف الألعاب الإلكترونية و طبيعتها، أدى لأن يكون مستوى تقييمهم لإيجابيات تلك الألعاب بمستوى متوسط.

كما أظهرت النتائج في الجدول رقم (5) أن هناك اتفاقاً بين المعلمين على وجود العديد من الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية، الذي يتفق مع دراسة الهدلق (2013) ودراسة إبراهيم (2016). وجاءت في الرتبة الأولى الفقرة (6) التي تنص على " **تنمي الشعور بقيمة الوقت**

المحدد لإنجاز المهمة "، بمستوى مرتفع و بمتوسط حسابي قدره (4.30). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن معظم الألعاب الإلكترونية تركز كثيراً على عنصر الوقت في إنجاز المهمات المطلوبة من الطفل كي يحقق النجاح. مما يحفز الطفل أن يبذل قصارى جهده لإنجاز المهمة بأسرع وقت ممكن ليتجنب الخسارة المترتبة على بطء تفاعل اللاعب حتى لو كان يجيد اللعب. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على " **تطور مهارة البحث و الاكتشاف لديهم** "، و بمستوى متوسط و بمتوسط حسابي قدره (2.66). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن الطفل يحتاج إلى إقامة الحجج، و طرح الأسئلة، و تبادل للمعلومات حول تلك الألعاب من حيث كيفية عملها بالصورة الصحيحة. وهذا الأمر يؤدي إلى تطور مهارة البحث و الاكتشاف لدى الأطفال. كما أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تحفيز الدماغ على البحث عن الهدف واكتشاف الخطوات و الطرق اللازمة للوصول له.

وكشفت نتائج الدراسة عن وجود العديد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية التي اتفقت مع ما جاء في دراسة كورت و فستل و كواندت (Festl & Quandt،Kowert2014) و دراسة فتح الله (2013). كما أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين كان مرتفعاً، وقد تعزى هذه النتيجة إلى قناعة المعلمين بأن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم. بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين و تدمير ممتلكاتهم و الاعتداء عليهم دون وجه حق. كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم العنف والعدوان. وجاءت في الرتبة الأولى الفقرة (4) التي تنص على " **تؤدي إلى الشعور بالعزلة**

والانطواء "، و بمستوى مرتفع و بمتوسط حسابي قدره (4.22). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن أدمن على ممارستها، ويرجع السبب في ذلك إلى اعتياد الطفل على إشباع احتياجاته من التواصل الاجتماعي مع شخصيات الألعاب الإلكترونية، فيكون بالمستوى و المظهر الذي يحب أن يكون عليه، بعيداً عن الواقع الذي يحتاج منه إلى مجهود كبير ليحقق ما يريد. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (7) التي تنص على " **تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية** "، وبمستوى متوسط و بمتوسط حسابي قدره (3.22). وقد تعود هذه النتيجة إلى أن ممارسة الأطفال لهذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية تجعلها مقبولة شيئاً فشيئاً و تضم لمنظومتهم الأخلاقية دون قصد.

مناقشة نتائج الإجابة عن السؤال الثاني "ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة وسلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم؟"

أظهرت نتائج الدراسة أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً. وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن ممارسة الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة للألعاب الإلكترونية مكنهم من التعرف على إيجابيات متعددة و منها استغلال أوقات الفراغ بالترويح عن النفس، بالإضافة إلى قيام بعض الألعاب بتوسيع خيال الأطفال و تفكيرهم من خلال الألغاز التي تحتويها تلك الألعاب. كما أنها تشعل روح المنافسة بين الأطفال، خاصةً في الألعاب التي تتطلب عدة لاعبين في الوقت نفسه. كما أنها قد تطرح أفكاراً ومعلومات جديدة. إلا أن الأطفال أنفسهم قد يشعرون بأن معظم ألعابهم وجدت من أجل التسلية ولذلك جاء تقييمهم لفوائد الألعاب بمستوى متوسط.

كما تبين من نتائج الدراسة أن هناك اتفاقاً بين أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة على وجود بعض الإيجابيات للألعاب الإلكترونية و الذي يتفق مع ما توصلت إليه دراسة سويتنج و ويت و هاندرسون(Sweeting,Wight&Henderson,2013) و بشير (2008). وجاءت في الرتبة الأولى الفقرة (10) التي تنص على " **هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة** "، بمستوى مرتفع وبمتوسط حسابي قدره (2.40). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن تلك الألعاب تتطلب من الأطفال القيام بالتركيز واستخدام عدة حواس معاً كي ينهي الطفل اللعبة بنجاح و نتيجة لهذا الشعور عبر الأطفال بأن ممارستهم لتلك الألعاب تعمل على تنمية قدرتهم على الربط بين حواسهم المختلفة و بمستوى مرتفع. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على " **هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث والاكتشاف في أمور حياتك؟** " بمستوى متوسط وبمتوسط حسابي قدره (1.78). وقد تعزى هذه النتيجة إلى شعور الأطفال بأن بعض الألعاب التي يتداولونها قد تعمل في بعض الأحيان على إثارة تأملهم وتفكيرهم من خلال بعض المهمات، وهذا يشجعهم على إيجاد الحلول الإبداعية و التكيف أو التأقلم مع الظروف التي تصنعها هذه الألعاب.

فمن خلال متابعة النتائج التي يشير إليها الجدول رقم (6) فإن أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة يجمعون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية والذي يتفق مع دراسة كل من إيبستن (Epstein2012)، ودراسة تشابوت وآخرون (Chaput,et.al,2013). كما أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان مرتفعاً. وقد تعزى هذه النتيجة إلى إدراك الأطفال بأن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها، و قد لا تحمل محتوى يساعد في بعض الأوقات على زيادة تعلمهم

أو مساعدتهم على التفكير و إنما تأخذ أوقاتهم بهدف التسلية لا أكثر. وجاءت في الرتبة الأولى الفقرة (16) التي تنص على " **هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب** " بمستوى مرتفع و بمتوسط حسابي قدره (2.34). وقد تعزى هذه النتيجة إلى ما قد يشعر به الطفل بعد قضائه لوقت طويل خلف الشاشات الإلكترونية. إذ قد يصاب بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من الشاشات الإلكترونية. كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً مما يزيد من إجهادهما. ونتيجة لهذا الشعور جاء التقييم بمستوى مرتفع. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (8) التي تنص على " **هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟** " بمستوى منخفض وبمتوسط حسابي قدره (1.38). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن معظم الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة ليس فيها ما يشجع على السرقة، أو أن الأطفال يستخدمون الألعاب التي تحارب اللصوص و تبين نهاية الشخص السارق.

مناقشة نتائج الإجابة عن السؤال الثالث " ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين؟ ".

لقد أظهرت النتائج أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين كان متوسطاً. وقد تعزى هذه النتيجة إلى ما سبق تفسيره في نتائج السؤال الأول و هو قناعة المعلمين بأن هذه الألعاب تعد مصدراً مهماً لتعليم أطفال مرحلة المراهقة إذ تكشف لهم الكثير من الأمور بأسلوب جاذب و متعة كبيرة و تشبع خيالهم و تجعلهم أكثر اهتماماً و نشاطاً. وتعطيهم فرصاً أفضل للتعامل مع التقنيات الحديثة. كما أنها تقوي الذاكرة وتحفز التفكير. ومن جهة أخرى فإن قلة وعي المعلمين بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية و

مضامينها المختلفة و أن غالبيتها لا تركز على الجانب التعليمي، جعل من مستوى تقييمهم لإيجابيات تلك الألعاب بمستوى متوسط.

كما أظهرت نتائج الدراسة أن هناك اتفاقاً بين معلمي مرحلة المراهقة على وجود بعض الإيجابيات للألعاب الإلكترونية و الذي يتفق مع ما توصلت إليه دراسة سويتنج و ويت و هاندرسون (Sweeting, Wight& Henderson2013) و دراسة قويدر (2011). و جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (10) التي تنص على " **تعمل على تقوية التآزر البصري/ الحركي لديهم** " بمستوى مرتفع و بمتوسط حسابي قدره (4.70). و قد تعزى هذه النتيجة إلى قناعة المعلمين و معرفتهم أن ما تحمله الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من إمكانيات تساعد على تنمية مهارات حسية حركية و قوة ملاحظة و سرعة حركة، بالإضافة إلى ما تحتاجه الألعاب الإلكترونية من تنسيق بين العين لتحديد الهدف و التفاعل معها عن طريق الضغط أو تحريك اليد نحو الهدف، و لذلك جاء تقييمهم في هذا المجال بمستوى مرتفع. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (14) التي تنص على " **تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم** " بمستوى منخفض و بمتوسط حسابي قدره (2.28). حيث تعمل هذه الألعاب على إثارة دافعية الطفل للتعرف على قواعد اللعبة وعلى الحركات التي يستطيع أن يؤديها باستخدام أزرار معينة. بالإضافة إلى الهدف الذي يحتاج من اللاعب اكتشاف حيثيات اللعبة والبيئة التي وجدت فيها شخصية البطل، حتى يوظفها اللاعب لمصلحته.

فمن خلال متابعة النتائج التي يشير إليها الجدول رقم (7) فإن معلمي مرحلة المراهقة يجمعون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية و الذي يتفق مع دراسة كل من أبو وزنة (2010) و الحشاش (2008). كما أظهرت النتائج أن مستوى سلبيات

الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين كان مرتفعاً. وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن المعلمين يرون أن معظم ألعاب الأطفال في مرحلة المراهقة من الألعاب ذات التأثير السلبي مثل الألعاب الحربية و تلك التي تتسم بالعنف و المواقف السلبية من الآخرين. وجاءت في الرتبة الأولى الفقرة (3) التي تنص على " **تؤدي إلى إدمان ممارستها** " بمستوى مرتفع و بمتوسط حسابي قدره (4.02). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة لها تأثيرات كبيرة عليهم، حيث أنها تجمع عناصر جاذبة متعددة كالصوت والصورة و النموذج و الحركة، مما يعمل على شد انتباههم لفترة طويلة تزيد شيئاً فشيئاً لتمتد لساعات طوال، فتعزز إدمان ممارستها لديهم. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (6) التي تنص على " **تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية** " بمستوى متوسط و بمتوسط حسابي قدره (2.80). وقد تعزى هذه النتيجة إلى الوقت الذي يقضيه الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين. مما يعزز الانطواء لديهم ويجعل علاقاتهم الاجتماعية مع الآخرين قليلة.

مناقشة نتائج الإجابة عن السؤال الرابع " ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر الأطفال أنفسهم؟ ".

لقد أظهرت النتائج أن مستوى إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً. وقد يتفق تفسير هذه النتيجة مع ما سبق تفسيره في السؤال الثاني و ذلك بأن أطفال مرحلة المراهقة أدركوا إيجابيات الألعاب الإلكترونية المتعددة نتيجة تعرضهم لها بشكل مباشر و مستمر. ومن هذه الإيجابيات بث روح المنافسة و

تحفيز الخيال و التسلية بالإضافة لاكتساب مفردات لغوية جديدة. والتدرب على إنجاز المهمات بشكل دقيق و بوقت محدد.

كشفت نتائج الدراسة أن هناك إجماعاً بين أطفال مرحلة المراهقة على وجود بعض الإيجابيات للألعاب الإلكترونية والذي يتفق مع ما توصلت إليه دراسة الديدب (2012)، و إبراهيم (2016). وجاءت في الرتبة الأولى الفقرة (4) التي تنص على " **هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟** " بمستوى مرتفع وبمتوسط حسابي قدره (2.53). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن معظم الألعاب الإلكترونية صممت بطرق مختلفة و خطوات محددة و دقيقة، فانعكس ذلك على الأطفال و جعلهم يعتادون على إنجاز بعض المهمات بنفس الطرق الدقيقة التي تعودوا عليها أثناء اللعب. وجاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (3) التي تنص على " **هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟** " بمستوى متوسط وبمتوسط حسابي قدره (1.67). وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن هذه الألعاب تنمي قدرة الطفل على التعامل مع التكنولوجيا الحديثة، و مهارات التفكير المنطقي و حل المشكلات أيضاً. إذ يتدرب الدماغ على إيجاد حلول للمشكلات التي تواجهه في فترة قصيرة وبالتالي يستخدم ما تعلمه في الألعاب في الحياة الواقعية.

فمن خلال متابعة النتائج التي يشير إليها الجدول رقم (8) فإن أطفال مرحلة المراهقة يجمعون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية و الذي يتفق مع دراسة كل من بريزبلسكي (Przyblski, 2014)، فتح الله (2013). كما أن مستوى سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال المراهقة من وجهة نظر الأطفال أنفسهم كان متوسطاً. وقد يعود السبب لوعي أطفال مرحلة المراهقة بإيجابيات الألعاب الإلكترونية و سلبياتها على حد سواء.

لذلك كان مستوى تقييمهم لسلبياتها متوسطاً. وقد جاءت في الرتبة الأولى الفقرة (13) التي تنص على " **هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟** " بمستوى متوسط وبمتوسط حسابي قدره (2.30). وقد يعود السبب في ذلك لإدراك أطفال مرحلة المراهقة بأن قضائهم لوقت طويل في اللعب قد يبعدهم عن حل واجباتهم و متابعة موادهم الدراسية. وقد جاءت في الرتبة الأخيرة الفقرة (2) التي تنص على " **هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟** " بمستوى متوسط وبمتوسط حسابي قدره (1.54). وقد تعزى هذه النتيجة إلى وجود درجات مختلفة من مشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية، فمنها ما يقتصر على الضرب و منها ما يمتد إلى القتل و منها ما يحتوي على مشاهد دموية و أشلاء. ولذلك فالأمر يعتمد على شدة موقف العنف الذي يشاهدونه.

مناقشة نتائج الإجابة عن السؤال الخامس " هل يختلف مستوى الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها وهو (3)، و من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها و هو (2)"؟

- من وجهة نظر المعلمين:

جاءت الإيجابيات من وجهة نظر المعلمين أعلى من الوسط الفرضي (3) حيث كان متوسطها الحسابي (3.54) بدلالة إحصائية. كما جاءت السلبيات من وجهة نظر المعلمين أيضاً أعلى من الوسط الفرضي (3) حيث كان متوسطها الحسابي (3.75) بدلالة إحصائية. و كان الفرق في الإيجابيات و فقراتها جميعاً، و السلبيات و فقراتها جميعاً من وجهة نظر المعلمين،

لصالح إجابات عينة الدراسة بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من المعلمين عن الوسط الفرضي باستثناء فقرة واحدة في الإيجابيات بفقدان الفرق لصالح الوسط الفرضي و هذه الفقرة رقم (14) التي تنص على " **تطور مهارة البحث و الاكتشاف لديهم** " و قد تعزى هذه النتيجة إلى وعي المعلمين بإيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية، و ذلك بسبب دخول الألعاب الإلكترونية إلى حياتنا بشكل كبير، فتركت آثارها الملحوظة على الأطفال و المجتمع سواء بالإيجاب أو السلب. بالإضافة لبرامج التوعية التي تبث في جميع وسائل الإعلام، والتي تسلط الضوء على إيجابيات الألعاب الإلكترونية تارة و على سلبياتها تارة أخرى. إلا أن وجهة نظرهم تدل على أن قدرة هذه الألعاب في تطوير مهارة البحث والاكتشاف لديهم غير متوفرة في الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال لأن الهدف منها في الغالب هو التسلية و المتعة.

- من وجهة نظر الأطفال أنفسهم:

جاءت الإيجابيات من وجهة نظر الأطفال أعلى من الوسط الفرضي (2) وبمتوسط حسابي قدره (2.18)، بدلالة إحصائية. وجاءت السلبيات من وجهة نظر الأطفال أقل من الوسط الفرضي (2) بمتوسط حسابي قدره (1.94) و دون دلالة إحصائية. أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً في معظم الفقرات في مجال الإيجابيات، ما عدا الفقرات (8)،(9)،(11)،(13)،(16) فقد كانت غير دالة إحصائياً و الفقرة (14) لصالح الوسط الفرضي. و عدم وجود فرق لمستوى السلبيات و كذلك عدم وجود فرق لمعظم فقرات السلبيات ما عدا الفقرات (2)،(7)،(18) فقد كان الفرق الوسط الفرضي، و الفقرتين (16)،(17) كان الفرق لصالح عينة الدراسة. و كان الفرق في الإيجابيات و معظم فقراتها لصالح إجابات عينة الدراسة بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي باستثناء فقرة واحدة في الإيجابيات

فقد كان الفرق لصالح الوسط الفرضي و هذه الفقرة رقم (14) التي تنص على " **هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟** " وقد تعود هذه النتيجة إلى أن أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة مازالت مقدرتهم على تحديد الإيجابيات و السلبيات في الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها محدودة و لذلك فهم يرونها إيجابية و خالية من السلبيات. كما أن تعلق الأطفال بهذه الألعاب لما تبثه من فرح وسرور في نفوسهم يجعلهم منكرين لسلبياتها خوفاً من فقدانها.

مناقشة نتائج الإجابة عن السؤال السادس " هل يختلف مستوى الإيجابيات و السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة من وجهة نظر المعلمين عن الوسط الفرضي لها و هو (3) و من وجهة نظر الأطفال أنفسهم عن الوسط الفرضي لها و هو (2)؟"

- من وجهة نظر المعلمين:

جاءت الإيجابيات من وجهة نظر المعلمين أعلى من الوسط الفرضي (3) و بمتوسط حسابي قدره (3.58) و بدلالة إحصائية. و جاءت السلبيات من وجهة نظر المعلمين أعلى من الوسط الفرضي (3) ما عدا الفقرات (5)،(7)،(9)،(14) فقد كان الفرق لصالح الوسط الفرضي و بمتوسط حسابي قدره (3.67). أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً في جميع الفقرات في مجال الإيجابيات ما عدا الفقرتين (4)، (13) فقد كان الفرق غير دال إحصائياً. ووجود فروق دالة إحصائياً لمجال السلبيات و وجود فروق دالة إحصائياً في جميع الفقرات في مجال السلبيات و لصالح عينة الدراسةما عدا الفقرة (6) فقد كان الفرق لصالح الوسط الفرضي. و كان الفرق في معظم فقرات الإيجابيات، و جميع فقرات السلبيات ماعدا الفقرة (6) لصالح إجابات عينة الدراسة

بدليل ارتفاع المتوسطات الحسابية لإجابات عينة الدراسة من المعلمين عن الوسط الفرضي. و قد تعود هذه النتيجة أيضاً إلى إدراك المعلمين بأن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة فيها من الإيجابيات التي يمكن أن تفيد الأطفال في هذه المرحلة، كتحفيز الخيال، و التفكير المنطقي، و التدرب على حل المشكلات و الترويح عن النفس. كما أن الألعاب الإلكترونية فيها من السلبيات ما يمكن أن يؤثر على الأطفال كالتدني في التحصيل الدراسي، و الشعور بآلام في العينين و الرقبة و الظهر، كما تؤدي للشعور بالعزلة و الانطواء.

- من وجهة نظر المراهقين أنفسهم:

جاءت الإيجابيات على الدرجة الكلية أعلى من الوسط الفرضي (2) و بمتوسط حسابي قدره (2.18) و بدلالة إحصائية. و جاءت السلبيات على الدرجة الكلية أقل من الوسط الفرضي (2) بمتوسط حسابي قدره (1.91) و دون دلالة إحصائية. أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً في معظم الفقرات في مجال الإيجابيات و لصالح عينة الدراسة ما عدا الفقرات (3)،(5)،(14) جاءت لصالح الوسط الفرضي بالإضافة إلى عدم وجود فرق في الفقرات (8) و (10). و عدم وجود فرق لمستوى السلبيات للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في مرحلة المراهقة عن الوسط الفرضي لها و هو (2)، و وجود فروق دالة إحصائياً في الفقرات (6)،(9)،(12)،(13)،(16) في مجال السلبيات لصالح عينة الدراسة، و وجود فروق دالة إحصائياً في الفقرات (2)،(7)،(8) لصالح الوسط الفرضي، و جاءت الفقرات (1)،(3)،(4)،(5)،(10)،(11)،(14)،(15)،(17)،(18) غير دالة إحصائياً. و قد تعود هذه النتيجة إلى أن أطفال مرحلة المراهقة مازالت مقدرتهم على تحديد الإيجابيات و السلبيات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية محدودة، كما سبق تفسيره مع أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة. و لذلك فإنهم

يرونها إيجابية و خالية نسبياً من السلبيات، و ذلك لشدة تعلقهم بها و ما تخفيه الألوان و الصور و الأصوات الجذابة من مضامين و أهداف خفية، لا يدرك خطورتها من هو في سنهم.

الاستنتاجات:

استخلصت الباحثة عدة استنتاجات و منها:

كشفت نتائج الدراسة الحالية عن وجود إيجابيات عديدة تنتج عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. فقد تبين من وجهة نظر المعلمين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تقوية التآزر البصري الحركي لدى الأطفال، كما تسهم أيضاً في تنمية الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة. لذا توصي الباحثة بضرورة مساعدة الأهل لأطفالهم في اختيار الألعاب الإلكترونية التي تسهم في الربط بين حواس أطفالهم المختلفة كلعبة Wii. و توصي أيضاً بأن يكون للألعاب الإلكترونية هدفاً معين و وقتاً محدد لإنجاز المهمة.

أما بالنسبة للأطفال فقد اتفقوا على أن من إيجابيات الألعاب الإلكترونية أنها تعمل على تنمية قدرتهم على الربط بين حواسهم المختلفة، و أنها تعودهم على توخي الدقة في إنجاز المهمات. بناءً على ذلك توصي الباحثة بأهمية إدراج المفيد من الألعاب الإلكترونية في نظام حياة الأطفال اليومية. لما لها من الأثر الجيد على تطوير مهاراتهم الحركية و الذهنية.

و من جهة أخرى فقد أكدت نتائج الدراسة الحالية على وجود بعض السلبيات التي تنتج عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. فيرى المعلمون أن الألعاب الإلكترونية تؤدي بالأطفال للشعور بالعزلة و الانطواء. كما أنها تؤدي بهم إلى إدمان ممارستها. لذا توصي الباحثة بأن يكون

للأهل دوراً فعالاً في تحديد الوقت المخصص لممارسة هذه الألعاب، فلا تطغى ممارسة الألعاب الإلكترونية على نشاطات حياتهم الأخرى.

أما بالنسبة للأطفال فقد اجمعوا على أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية تسبب لهم ألماً في العينين، بالإضافة إلى المساهمة في تقليل تحصيلهم الدراسي. مما يلزم الأهل بضرورة مراقبة آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على أبنائهم ليعملوا على معالجة أوجه الخلل و التي تسببت بهذه المشاكل مثل طول فترة اللعب أو استحواذها على تفكيرهم و إدمان ممارستها.

و الجدير بالذكر أن مسؤولية ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية لا تقع فقط على الأهل. و إنما للمجتمع دور كبير في تعزيز إيجابياتها و الحد من سلبياتها. يتحقق ذلك بنشر الوعي حول هذه الظاهرة عبر وسائل الإعلام المختلفة المرئية و المسموعة و المقروءة. و فرض الرقابة على المحلات التي تبيع و التي تقدم الألعاب الإلكترونية كغيرها من خلال توفير المفيدة و الهادفة منها.

التوصيات

1) مشاركة أولياء الأمور الألعاب الإلكترونية مع أطفالهم من حيث شراؤها و لعبها.

2) ضرورة مراقبة الأهل لمحتوى الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفالهم، و مواكبة كل جديد في مجال الألعاب الإلكترونية.

3) توعية و إرشاد الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفوسهم و سلوكهم.

4) مد جسر من التواصل بين الأهل و المدرسة، من خلال عقد محاضرات و ندوات خاصة لمناقشة إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية، لتوعية كل من المعلمين و الأهل.

5) ضرورة إجراء المزيد من الدراسات المتخصصة و التي تتناول متغيرات أخرى مثل علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي.

6) إجراء المزيد من الأبحاث عن إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية عن المراحل العمرية الأخرى التي لم تدرس كمرحلة الشباب.

المراجع

المراجع العربية:

إبراهيم، نداء (2016). **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال.** (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

أبو شعيرة، خالد، و غباري، ثائر (2009). **سيكولوجية النمو الإنساني بين الطفولة و المراهقة.** ط1، عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع.

أبو وزنة، فلسطين(2011). **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي و الاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى.** (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

اسماعيل، محمد (2010). **الطفل من الحمل إلى الرشد.** ط1، عمان: دار الفكر ناشرون و موزعون.

بري، قاسم (2010). أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، **المجلة الأردنية العلوم التربوية**، 7.(1).23.

بشير، نمرود (2008). **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكوراً (12–15) سنة.** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الجزائر، الجزائر، الجزائر.

بلقيس، أحمد، و مرعي، توفيق (2001). **الميسر في سيكولوجية اللعب.** ط4، عمان: دار الفرقان.

بني هاني، وليد (2010). **التعلم عن طريق اللعب**. ط1، عمان: دار عالم الثقافة للنشر و التوزيع.

الحربي، عبيد (2013). **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي و بقاء أثر التعلم في الرياضيات**. (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

الحسين، أسماء (2006). **علم نفس الطفولة و المراهقة**. ط1، الرياض: دار الزهراء للنشر و التوزيع.

الحشاش، دلال (2008). **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

حميدة، محمد (2012). **الألعاب الإلكترونية**. متاح: www.alukah.net

الحيلة، محمد (2005). **الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها**. ط3، عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة.

الحيلة، محمد (2013). **الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها**. ط7، عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة.

الحيلة، محمد، و غنيم، عائشة (2002). أثر الألعاب التربوية المحوسبة و العادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. **مجلة جامعة النجاح للأبحاث العلوم الإنسانية**. 16.(2).589.

الخالدي، أحمد (2008). **أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعين و ذوي الاحتياجات الخاصة**. ط1، عمان: المعتز للنشر و التوزيع.

الختاتنة، سامي (2013). **سيكولوجية اللعب**. ط1، عمان: دار الحامد للنشر و التوزيع.

خليفة، إيناس (2005). **مراحل النمو**. ط1، عمان: دار مجدلاوي للنشر و التوزيع.

خليل، عزة (2011). **علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة**. ط2، القاهرة: دار الفكر العربي.

دعمس، مصطفى (2009). **تكنولوجيا التعلم و حوسبة التعليم**. ط1، عمان: دار غيداء للنشر و التوزيع.

الديدب، سلطان (2012). **أثر التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لدى طلبة الصف الثالث الإبتدائي في السعودية**. (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة، عمان، الأردن.

سلامة، فضل (2006). **سيكولوجية اللعب عند الأطفال**. ط1، عمان: دار أسامة للنشر و التوزيع.

الشحروري، مها (2006). **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**. (أطروحة دكتوراه غير منشورة)، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

الشحروري، مها (2008). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**. ط1، عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع.

الشحروري، مها، و الريماوي، محمد (2011). أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. **مجلة دراسات العلوم التربوية**. 38.(2).637.

شريم، رغدة (2009). **سيكولوجية المراهقة**. ط1، عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع و

الطباعة.

الشيخ، دعد (2006). **مفهوم الذات بين الطفولة و المراهقة**. ط1، دمشق: دار كيوان للطباعة و النشر و التوزيع.

صوالحة، محمد (2004). **علم نفس اللعب**. ط1، عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة.

الصويركي، محمد (2005). **الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارات اللغة العربية**. ط1، إربد: مكتبة الطلبة الجامعية.

عبد الباقي، سلوى (2005). **اللعب بين النظرية و التطبيق**. ط1، الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

عبد السلام، مندور (2006). **أساسيات إنتاج و استخدام وسائل و تكنولوجيا التعليم**. الرياض: دار الصميعي للنشر و التوزيع.

عبد الفتاح، عزة (2011). **علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة بين النظرية و التطبيق**. القاهرة: دار الفكر العربي.

عبد الهادي، نبيل (2005). **مدلولات النمو و مشكلاته**. ط1، عمان: الأهلية للنشر و التوزيع.

عثمان، إبراهيم (2006). **سيكولوجية النمو عند الأطفال**. ط1، عمان: دار أسامة للنشر و التوزيع.

العريفي، عبد الله (2015). خطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء. القادم أسوأ. **جريدة الرياض**، السبت، (27) يونيو.

العمرية، صلاح الدين (2011). **علم النفس النمو**. ط1، عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع.

العواملة، حابس، و مزاهرة، أيمن (2003). **سيكولوجية الطفل**. ط1، عمان: الأهلية للنشر و التوزيع.

الغزو، إيمان (2004). **دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة)**. دبي: دار القلم للنشر.

فتح الله، مندور (2013). **انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم**. متاح: www.almarefh.net

فلاق، أحمد (2009). **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات**. (أطروحة دكتوراه غير منشورة)، جامعة الجزائر، الجزائر، الجزائر.

قويدر، مريم (2011). **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الجزائر، الجزائر، الجزائر.

اللصاصمة، محمد (2011). **السيكولوجية المتطورة في اللعب و تربية الطفل**. ط1، عمان: دار البركة للنشر و التوزيع.

مجيد، سوسن (2009). **علم نفس النمو للطفل**. ط1، عمان: دار صفاء للنشر و التوزيع.

محمود، محمد (2006). **المراهقة**. ط1، عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع.

الهدلق، عبد الله (2013). **إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**. متاح: www.alukah.net

المراجع الأجنبية

Calvert، S.L.، Staiano، A.E.، & Bond، B. J. (2013). Electronic Gaming and the obesity crisis. **New Directions for child and Adolescent Development. 139،51.**

Chaput، et.al. (2013). Active video games and health indicators in children and youth: a systematic review. **Plos One.** 8(6).65351.

Connolly, M & Stansfield, M.(2007). From e-learning to games-based e-learning: using interactive technologies in teaching an IS course. **International Journal of information Technology & Management**. 6(2-4),1.

Epstein, J.(2012). (Factors Related to Adolescent Computer Use and Electronic Game Use, **ISRN Public Health**), (On-Line),Available:http://www.hindawi.com/journals/isrn/2012/795868

Kowert, R, Festl, R & Quandt, T.(2014). Unpopular, overweight, and socially inept: reconsidering the stereotype of online gamers. **Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking**. 17(3),141.

Przybylski, A.(2014). Who believes electronic games cause real world aggression?. **Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking**. 17(4),228.

Salmina, G & Tihanora, G.(2011). Psychological and Pedagogical expertise of board games. **Psychological Science & Education**. 8(2),18.

Salmina, G, Tihanora, G, & Chemaya, V.(2011). Creation of developing curricula using the board games. **Psychological Science & Education**. 7(2),55.

Sweeting, H, Wight, D, & Handerson, M. (2013). Do television and electronic games predict children's psychosocial adjustment? Longitudinal research using the UK Millennium Cohort Study. **Archives Of Disease In**

Childhood, 98(5),341.

Prot, S., Anderson, A., Gentile, A., Brown, C., & Swing, L. (2014). The positive and negative effects of video game play. **Children and Media** (109-128). New York: Oxford University Press.

الملاحق

ملحق (1):

أسماء السادة محكمي أدوات الدراسة " الاستبانة (1) و الاستبانة (2) "

ت	اسم المحكم	التخصص	جهة العمل
1	أ.د. غازي خليفة	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الأوسط
2	أ.د. عباس الشريفي	إدارة تربوية	جامعة الشرق الأوسط
3	د. فريال أبو عواد	القياس و التقويم	الجامعة الأردنية
4	أ.د. صالح أبو جادو	تعلم وتعليم	كلية العلوم التربوية والآداب / الأنروا
5	أ.د. محمود الحديدي	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الأوسط
6	أ.د. عبد الجبار البياتي	البحث العلمي والاحصاء	جامعة الشرق الأوسط
7	د. نهيل الجابري	مناهج وطرق تدريس	جامعة البترا
8	د. مهند الشبول	تكنولوجيا التعليم	الجامعة الأردنية
9	د. إيمان غيث	أساليب تدريس علوم	جامعة البترا
10	د. عاطف الشرمان	تكنولوجيا تعليم	جامعة الشرق الأوسط
11	د. جاسر رضوان العلوان	مناهج العلوم و أساليب تدريسها	وزارة التربية و التعليم
12	د. طلال يوسف أبو عمارة	مناهج و طرق تدريس	جامعة الشرق الأوسط

ملحق (2)

أداتا الدراسة بصورتيهما الأولية

تحكيم أداة دراسة

الدكتور .....المحترم.

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته... وبعد،،،

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان: " **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم**". لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق التدريس من كلية العلوم التربوية بجامعة الشرق الأوسط، إذ تهدف الدراسة إلى:

1. استقصاء إيجابيات ممارسة أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.
2. استقصاء إيجابيات ممارسة أطفال مرحلة المراهقة للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.
3. استقصاء سلبيات ممارسة أطفال مرحلة المراهقة للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.
4. استقصاء سلبيات ممارسة أطفال مرحلة المراهقة للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.

علماً بأن مرحلة الطفولة المتأخرة: هي المرحلة العمرية التي تبدأ بانتهاء مرحلة الطفولة المبكرة و التي تمتد من عمر 6 سنوات إلى 12 سنة.

أما بالنسبة لمرحلة المراهقة: فهي المرحلة العمرية التي تبدأ بانتهاء مرحلة الطفولة المتأخرة و التي تمتد من عمر 12 سنة إلى 18 سنة.

و قد قامت الباحثة بتطوير استبانة إبراهيم (2016) بما يتلاءم مع أهداف الدراسة الحالية. وسيتم تطبيق الاستبانة (1) على المعلمين و المعلمات. تتكون الاستبانة (1) من مجالين: المجال الأول و يتمثل في إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، و المجال الثاني يتمثل في سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. و كل مجال يشتمل على (18) فقرة يمكن الإجابة عنها باستخدام التدريج الآتي: موافق جداً، موافق، محايد، غير موافق، معارض.

أما بالنسبة لأطفال مرحلة الطفولة المتأخرة و مرحلة المراهقة، فسوف يتم رصد استجابات الأطفال عليها من خلال الاستبانة (2). والمقسمة لمجالين: المجال الأول و يتمثل في إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، و المجال الثاني يتمثل في سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. و كل مجال يشتمل على (18) فقرة يمكن الإجابة عنها باستخدام التدريج الآتي: نعم، أحياناً، لا.

نظراً لكونكم من أصحاب الخبرة و المتخصصين في هذا المجال، تود الباحثة الأخذ بآرائكم حول فقرات الاستبانة (1) و الاستبانة (2)، من حيث:

- ملاءمتها لتحقيق أهداف الدراسة الحالية.
- صلاحية الفقرات لقياس ما وضعت من أجله.
- إضافة أو حذف ما ترونه يخدم أهداف الدراسة الحالية.
- التكرم بإبداء أي ملاحظات أو إضافات ترونها مناسبة.

يرجى التكرم بالإجابة عن البيانات الآتية:

اسم المحكم	التخصص	الدرجة العلمية	جهة العمل

الباحثة: سارة محمود حمدان.

أولاً: الاستبانة (1) الخاصة بالأطفال.

ت	الفقرة	انتماء الفقرة للمجال		صلاحية الفقرة		بحاجة إلى تعديل	التعديل المقترح
		منتمية	غير منتمية	صالحة	غير صالحة		
المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.							
1	هل تشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟						
2	هل تشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى تبلغ الهدف؟						
3	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟						
4	هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟						
5	هل ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار تجعلك أسرع في لعبها بالمرات التالية؟						
6	هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟						
7	هل تشعر برغبة في التفوق على زملائك عند اللعب معهم؟						
8	هل تتمنى أن تكون أحد شخصيات اللعبة؟						
9	هل تشعر بالنشاط الذهني والحماس عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟						
10	هل تعمل على تنسيق الحواس المختلفة معاً؟						
11	هل يجذبك التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية؟						
12	هل تزودك الألعاب الإلكترونية بمعلومات جديدة؟						
13	هل تقوي الألعاب الإلكترونية مفرداتك باللغة الإنجليزية؟						
14	هل تدفعك الألعاب الإلكترونية						

	للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟						
15	هل تدربك الألعاب الإلكترونية على استخدام الأجهزة الإلكترونية؟						
16	هل تتشارك مع زملائك في الألعاب الإلكترونية ذاتها؟						
17	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على التعرف على أصدقاء جدد؟						
18	هل تشعر بالنشوة والسرور عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟						

ت	الفقرة	انتماء الفقرة للمجال		صلاحية الفقرة		بحاجة إلى تعديل	التعديل المقترح
		منتمية	غير منتمية	صالحة	غير صالحة		
المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.							
1	هل تشعر بالضيق و التوتر عند عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟						
2	هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟						
3	هل تشعر برغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الوقت؟						
4	هل تفضل الجلوس وحدك على مشاركة الآخرين؟						
5	هل تشعر بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب؟						
6	هل كثرة ممارستك للألعاب الإلكترونية تقلل من تواصلك مع الآخرين؟						
7	هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟						
8	هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟						
9	هل تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على قضاء الوقت مع الأهل و الأقارب؟						
10	هل تردد الألفاظ النابية التي تسمعها في بعض الألعاب الإلكترونية؟						
11	هل تلهيك ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها؟						
12	هل تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت؟						
13	هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟						
14	هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟						

15	هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟						
16	هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟						
17	هل تؤلمك يدك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟						
18	هل لاحظت زيادة في الوزن نتيجة طول جلوسك أمام الشاشات الإلكترونية؟						

ثانياً: الاستبانة (2) الخاصة بالمعلمين والمعلمات

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		موافق جداً	موافق	محايد	غير موافق	معارض
المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الألكترونية .						
من وجهة نظري فإن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية...						
1	تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات لديهم					
2	تغرس روح المثابرة و الإصرار لبلوغ الهدف					
3	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم					
4	تعويدهم على الدقة في إنجاز العمل					
5	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل					
6	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة					
7	تغرس روح التحدي و المنافسة في نفوسهم					
8	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة					
9	تنشط الخلايا العصبية للدماغ					
10	تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم					
11	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية					
12	تزودهم بمعلومات و معارف جديدة					
13	تطور من مهاراتهم في اللغة الإنجليزية					
14	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم					

15	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة					
16	تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين					
17	تساعدهم على التعرف على أصدقاء جدد					
18	تبث شعوراً بالنشوة والسرور في أنفسهم					

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		موافق جداً	موافق	محايد	غير موافق	معارض
المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الألكترونية . من وجهة نظري فإن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية...						
1	تعد سبباً للتوتر و الكآبة					
2	تولد شعوراً باللامبالاة نحو مصائب الآخرين					
3	تؤدي إلى إدمان ممارستها					
4	تؤدي إلى العزلة و الشعور بالانطواء					
5	تغرس أفكار العنف في نفوسهم					
6	تؤثر سلبا على علاقاتهم الاجتماعية					
7	تؤثر سلبا على قيمهم الأخلاقية					
8	تشجعهم على السرقة					
9	تؤثر سلباً على الترابط الأسري					
10	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية					
11	تؤدي إلى تفويتهم لمواعيد الصلاة					
12	تُعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت					
13	تقلل من تحصيلهم الدراسي					
14	تقلل من لياقتهم البدنية					

15	تؤدي إلى مشاكل في العمود الفقري لديهم					
16	تعمل على تدني قدرتهم البصرية					
17	تسبب لهم آلام باليدين					
18	تزيد من فرص السمنة بسبب طول فترة الجلوس					

الملاحظات

.....

.....

.....

.....

.....

أشكر لكم حسن تعاونكم،،،

الباحثة: سارة محمود حمدان

ملحق (3)

أداتا الدراسة بصورتيهما النهائية

تحكيم أداة دراسة

أخي المعلم / أختي المعلمة

عزيزي الطالب / عزيزتي الطالبة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته... وبعد،،،

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان: " **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم**". لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق التدريس من كلية العلوم التربوية بجامعة الشرق الأوسط. و لتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير الاستبانة للكشف عن إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة. تتكون الاستبانة من مجالين. المجال الأول ويتمثل بإيجابيات الألعاب الإلكترونية، و المجال الثاني يتمثل بسلبيات الألعاب الإلكترونية.

أرجو قراءة الاستبانة جيداً، و التفضل بالإجابة بدقة و موضوعية و أمانة علمية. مع العلم أن هذه البيانات لن يطلع عليها إلا لغايات البحث العلمي.

مع الشكر و التقدير

الباحثة: سارة محمود حمدان.

أولاً: الاستبانة (1) الخاصة بالأطفال.

ت	الفقرة	بدائل الإجابة		
		كثيراً	أحياناً	قليلاً
المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.				
1	هل تشعر بالثقة بالنفس عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟			
2	هل تشعر بالرغبة في مواصلة اللعب حتى تبلغ الهدف؟			
3	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية؟			
4	هل تعودك الألعاب الإلكترونية على توخي الدقة في إنجاز المهمات؟			
5	هل ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار تجعلك أسرع في لعبها بالمرات التالية؟			
6	هل تعلمك الألعاب الإلكترونية أهمية الوقت المحدد لإنجاز المهمة؟			
7	هل تشعر برغبة في التفوق على زملائك عند اللعب معهم؟			
8	هل تتمنى أن تكون أحد شخصيات اللعبة؟			
9	هل تشعر بالنشاط الذهني والحماس عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟			
10	هل تساعدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنمية قدرتك على الربط بين حواسك المختلفة؟			
11	هل يجذبك التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية؟			
12	هل تزودك الألعاب الإلكترونية بمعلومات جديدة؟			
13	هل تقوي الألعاب الإلكترونية مفرداتك باللغتين العربية و الإنجليزية؟			
14	هل تدفعك الألعاب الإلكترونية للبحث و الاكتشاف في أمور حياتك؟			

15	هل تدربك الألعاب الإلكترونية على استخدام الأجهزة الإلكترونية؟			
16	هل تتشارك مع زملائك في الألعاب الإلكترونية ذاتها؟			
17	هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على التعرف إلى أصدقاء جدد؟			
18	هل تشعر بالنشوة والسرور عند الفوز بالألعاب الإلكترونية؟			

ت	الفقرة	بدائل الإجابة		
		كثيراً	أحياناً	قليلاً
المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.				
1	هل تشعر بالضيق و التوتر عندما لا تتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية؟			
2	هل تشعر أن مشاهد العنف أصبحت عادية بالنسبة إليك؟			
3	هل تشعر برغبة جامحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الوقت؟			
4	هل تفضل الجلوس وحدك أمام الألعاب الإلكترونية على مشاركة الآخرين؟			
5	هل تشعر بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب؟			
6	هل كثرة ممارستك للألعاب الإلكترونية تقلل من تواصلك مع الآخرين؟			
7	هل تدفعك بعض الألعاب الإلكترونية لتقليد أعمال غير أخلاقية؟			
8	هل تشجعك بعض الألعاب الإلكترونية على السرقة؟			
9	هل تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على قضاء الوقت مع الأهل و الأقارب؟			
10	هل تردد الألفاظ النابية التي تسمعها في بعض الألعاب الإلكترونية؟			
11	هل تشغلك ممارسة الألعاب الإلكترونية			

	عن أداء الصلاة في مواعيدها؟			
12	هل تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت؟			
13	هل كانت الألعاب الإلكترونية سبباً في انخفاض تحصيلك الدراسي؟			
14	هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية؟			
15	هل تسبب لك ممارسة الألعاب الإلكترونية ألماً في الظهر؟			
16	هل تشعر بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب؟			
17	هل تؤلمك يدك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟			
18	هل لاحظت زيادة في الوزن نتيجة طول جلوسك أمام الشاشات الإلكترونية؟			

ثانياً: الاستبانة (2) الخاصة بالمعلمين والمعلمات

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		موافق جداً	موافق	محايد	غير موافق	معارض
المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الألكترونية . من وجهة نظري فإن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية...						
1	تولد الشعور بالإنجاز و تحقيق الذات لديهم					
2	تغرس روح المثابرة و الإصرار لبلوغ الهدف					
3	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم					
4	تعودهم على الدقة في إنجاز العمل					
5	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل					
6	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة					
7	تغرس روح التحدي و المنافسة في نفوسهم					

8	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة					
9	تنشط الخلايا العصبية للدماغ					
10	تعمل على تقوية التآزر البصري / الحركي لديهم					
11	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية					
12	تزودهم بمعلومات جديدة					
13	تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية					
14	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم					
15	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة					
16	تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين					
17	تساعدهم على التعرف إلى أصدقاء جدد					
18	تبث شعوراً بالنشوة والسرور في أنفسهم					

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		موافق جداً	موافق	محايد	غير موافق	معارض
المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الألكترونية . من وجهة نظري فإن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية...						
1	تعد سبباً للتوتر و الكآبة لديهم					
2	تولد شعوراً باللامبالاة نحو مصائب الآخرين					
3	تؤدي إلى إدمان ممارستها					
4	تؤدي إلى الشعور بالعزلة و الانطواء					
5	تغرس أفكار العنف في نفوسهم					
6	تؤثر سلبا على علاقاتهم الاجتماعية					
7	تؤثر سلبا على قيمهم الأخلاقية					

8	تشجعهم على السرقة					
9	تؤثر سلباً على الترابط الأسري					
10	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية					
11	تؤدي إلى قلة الالتزام بمواعيد الصلاة					
12	تُعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت					
13	تقلل من تحصيلهم الدراسي					
14	تقلل من لياقتهم البدنية					
15	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم					
16	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية					
17	تسبب لهم آلاماً باليدين					
18	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس					

الملاحظات

.....

.....

.....

.....

.....

أشكر لكم حسن تعاونكم،،،

الباحثة: سارة محمود حمدان