إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال

The Advantages and Disadvantage of the Electronic Games Played by Children Aged (3-6 Years) from the Viewpoints of Mothers and Kindergarten Teachers

إعداد

نداء سليم ابراهيم ابراهيم

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير

المناهج وطرق التدريس

قسم الإدارة والمناهج التربوية- كلية العلوم التربوية

جامعة الشرق الأوسط

كانون الثاني/2016

تفويض

أنا الموقعة أدناه نداء سليم ابراهيم ابراهيم أفوض جامعة الشرق الأوسط بتزويد نسخ من رسالتي الموسومة بـ (إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال) ورقياً وإلكترونياً للمكتبات الجامعية، أو المنظمات، أو الهيئات، أو المؤسسات المعنية أو الأشخاص المعنيين بالبحوث والدراسات العلمية عند طلبها.

الاسم: نداء سليم ابراهيم ابراهيم

التاريخ: ٢٠١٦/١/٩

التوقيع:.....

قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها (إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال).

وأُجيزت بتاريخ: ٩ / ١ /٢٠١٦.

أعضاء لجنة المناقشة	التوقيع
1- أ.د محمد محمود الحيلة، (مشرفاً).	20.1.2016 .....
2- أ.د غازي جمال خليفة، (رئيساً).	.....
3- د. فريال محمد ابو عواد، (ممتحناً خارجياً).	.....

شكر وتقدير

الحمد والشُكر لله الذي "علم الإنسان ما لم يعلم"، أنعم عليَّ بنعم لا تُحصى ولا تُعد، والحمد والفضل لله سبحانه أنعم عليَّ بالعزيمة والصبر، وسهّل عليَّ هذه الدراسة، فقد استجاب لدعائي وأعانني على ما كابدته من عناء، مقتدية بحديث سيدنا محمد صلوات الله وسلامه عليه "إن الله يحب إذا عمِل أحدكم عملاً أن يتقنه".

ومرة أخرى أستلهم من الحديث النبوي الشريف "من لا يشكر الناس لا يشكر الله" وعرفاناً مني بأصحاب الفضل ... أتقدم بجزيل الشكر وعظيم التقدير والامتنان إلى الأستاذ الدكتور "محمد محمود الحيلة" الذي أشرف على رسالتي، وقادني عبر دروب البحث صارما ومشفقا في آن واحد، الذي لم يبخل علي بنصائحه العلمية القيمة، وتوجيهاته السديدة، والذي منحني من وقته وجهده الكثير، مما كان له أكبر الأثر في إنارة دربي وإرشادي إلى ما فيه الصواب، فتعلمت منه المثابرة والصبر، فله مني واجب الشكر والاحترام والعرفان.

واعترافا بالفضل يُسعدني أن أقدم شكري إلى أسرة جامعتي دون استثناء، وأخصّ بالذكر سعادة الدكتور "يعقوب ناصر الدين" رئيس مجلس الأمناء، الذي شجعني وشدّ أزري، فله مني أصدق عبارات الشكر والامتنان.

كما أتقدم بشكري وتقديري للأستاذ الدكتور غازي خليفة، وللدكتورة فريال أبو عواد على ما قدماه لي من بحر علمهما، وتفضلهما بمناقشة هذه الرسالة وتقديم الملاحظات والإرشادات مما ساهم في إثراء جوانبها.

وفي الختام الشكر موصول لعمي الغالي الدكتور ناصر سيف الذي منحني من وقته، وعلمه وإرشاداته الكثير، وقدم لي كل مساعدة وتوجيه.

جزاكم الله جميعاً عني كل خير وسدّد على طريق الحق خطاكم

الباحثة نداء إبراهيم

الإهداء

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي

إلى من رافقتني بدعواتها سراً وجهراً، إلى الحبيبة الغالية

أمي حفظها الله

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة

مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله

إلى من أمدني بالعزيمة والقوة والإرادة زوجي الحبيب أحمد

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي رشا، هيثم، باسل

إلى من كان سنداً لي في مسيرتي الأكايمية وألهمني حب الكفاح والعمل الدؤوب عمي

الدكتور ناصر سيف

إلى القلوب الطاهرة الرقيقة والنفوس البريئة إلى رياحين حياتي ابنتاي سارة، سيلينا

إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل لكم مني جزيل الشكر.

الباحثة نداء ابراهيم

قائمة المحتويات

الموضوع	الصفحة
العنوان.	أ
التفويض.	ب
قرار لجنة المناقشة.	ج
شكر وتقدير.	د
الإهداء.	هـ
قائمة المحتويات.	و
قائمة الجداول.	ح
قائمة الملاحق .	ط
الملخص باللغة العربية.	ي
الملخص باللغة الأجنبية.	ك
الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها.	1
مقدمة.	2
مشكلة الدراسة.	4
هدف الدراسة وأسئلتها.	5
فرضيات الدراسة.	6
أهمية الدراسة.	7
حدود الدراسة.	8
محددات الدراسة.	8
مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائية.	8
الفصل الثاني: الأدب النظري والدراسات السابقة.	10
الأدب النظري.	11
الدراسات السابقة ذات الصلة.	34

الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات.	**45**
منهجية الدراسة.	**46**
مجتمع الدراسة.	**46**
عينة الدراسة.	**47**
أداة الدراسة.	**47**
صدق أداة الدراسة.	**48**
ثبات أداة الدراسة.	**49**
إجراءات الدراسة.	**49**
المعالجة الإحصائية.	**50**
الفصل الرابع: نتائج الدراسة.	**51**
الإجابة عن السؤال الأول.	**52**
الإجابة عن السؤال الثاني.	**56**
الإجابة عن السؤال الثالث.	**60**
الإجابة عن السؤال الرابع.	**61**
الفصل الخامس: مناقشة النتائج والتوصيات.	**63**
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول.	**64**
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني.	**68**
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث.	**72**
مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع.	**73**
الإستنتاجات.	**74**
التوصيات.	**75**
المراجع.	**76**
المراجع العربية.	**77**
المراجع الأجنبية.	**81**
الملاحق.	**83**

قائمة الجداول

رقم الجدول	الموضوع	الصفحة
1	الإسهام المتوقّع من الدراسة مقارنة بالدراسات السابقة	43
2	نتائج استخدام معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج معامل ثبات الاتساق الداخلي	49
3	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإيجابيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات	53
4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للسلبيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات	55
5	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإيجابيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات	57
6	المتوسطات والانحرافات المعيارية للسلبيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات	59
7	نتائج اختبار "t" لفحص الفروق بين متوسطات استجابات المبحوثين نحو إيجابيات الألعاب الإلكترونية	61
8	نتائج اختبار "t" لفحص الفروق بين متوسطات استجابات المبحوثين نحو سلبيات الألعاب الإلكترونية	62

قائمة الملاحق

رقم الملحق	الموضوع	الصفحة
1	أسماء السادة محكمي أداة الدراسة (الاستبانة)	83
2	أداة الدراسة غير محكمة (الاستبانة)	84
3	أداة الدراسة محكمة (الاستبانة)	89

إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال

إعداد الطالبة

نداء سليم ابراهيم ابراهيم

إشـــراف

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

المُلخص

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار عينة متيسرة من معلمات وأمهات الأطفال والذين تتراوح أعمارهم بين (3–6) سنوات، واستخدمت الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة بعد أن تم التأكد من صدقها وثباتها بعرضها على لجنة التحكيم، وقد كشفت الدراسة عن النتائج الآتية:

اتفقت كل من الأمهات والمعلمات على عدد من الإيجابيات وبدرجة كبيرة، أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال و تساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية كما انها تُعد وسيلة ترفيهية تعلمية ذاتية تساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، وتسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة إضافة إلى حصولهم على معلومات جديدة. كما وتطابقت وجهات نظر الأمهات والمعلمات وبدرجة كبيرة لسلبيات الألعاب الإلكترونية منها: إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها السلبي على اللقاءات والجلسات العائلية. كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: إيجابيات ، الألعاب الإلكترونية ، أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات ، سلبيات، الأمهات، معلمات، رياض الأطفال.

The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6Years)from the Viewpoints of Mothers and Kindergarten Teachers.

Prepared by:

Nedaa salim Ibrahim Ibrahim

Supervisor:

Prof. Moh'd Mah'd al-Hhileh

ABSTRACT

This study aimed at investigating the advantages and disadvantages of electronic games played by children of the age group (3-6 years) from the viewpoints of both mothers and kindergarten teachers. In order to achieve this objective, an available sample of kindergarten children of the age group (3-6 years) was selected, and a questionnaire was used as an instrument to collect the study data. The questionnaire was used after making sure of its sincerity and consistency by presenting it before aprofessional committee. The study revealed the following results:

Both the mothers and the kindergarten teachers agreed to a great extent on a number of advantages, most notably were: playing electronic games contributes towards stimulating the imagination of children and help them learn English language. In addition, these games are viewed as entertaining and individual learning tools that help children handle the challenges contained within. Moreover, such games contribute to familiarizing children with new technologies as well as obtaining new information. The mothers and the teachers' viewpoints of the disadvantages were significantly identical. These disadvantages included: children's addiction to this kind of games, the negative impact on their visual ability and physical fitness, as well as the negative impact on familial gatherings and meetings. The results also indicated that there were nosignificant statistic variations in the assessments of the selected sample for the advantages and disadvantages of electronic games.

Key Words: Advantages, Disadvantages, Electronic Games, Children Aged (3-6) Years, Mothers, Teachers

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

مقدمة

تعدّ فئة الأطفال وما يملكون من طاقات وإمكانيات ثروة وطنية يجب المحافظة عليها والعناية بها، بما يعود بالنفع والفائدة على الدول والمجتمعات، لذا قامت جهات عديدة باحتضان هذه الفئة ووفرت ما يلزم من إمكانيات من شأنها المساهمة والمساعدة على العناية بهم، صحياً واجتماعياً وعلمياً وفكرياً، والعمل على تنمية قدراتهم الإبداعية بهدف رفد المجتمعات بالطاقات الخبيرة المتجددة، فمثلاً قامت بعض الدول بتبني هذه الفئات وعملت على تطويرها والعناية بها بحيث جعلتها فئة داعمة ومنتجة للمجتمع، وليست فئة مستهلكةً فقط، وبالمقابل يشهد عالمنا المعاصر تغييرات هائلة صاحبها تقدم تكنولوجي كبير انعكست آثاره على مختلف جوانب الحياة، وعلى الاحتياجات والسلع والخدمات المختلفة عامة وتقنيات التعلم واللعب عند الأطفال خاصة.

يُعد اللعب نشاطا مهما يمارسه الطفل، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصيته بأبعادها وسماتها كافة، وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه ونموه، ويشبع احتياجاته، ويكشف أمامه أبعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين الناس. فاللعب عموماً، والألعاب التربوية خاصة مدخلان أساسيان لنمو الطفل من الجوانب العقلية والانفعالية والنفسحركية والأخلاقية واللغوية ... الخ. كما يسمحان باكتشاف العلاقات بينها وينمي التفكير، وهو يسمح بالتدرب على الأدوار، ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته،

وضـروب تـوتره، ويسـاعده علـى إعـادة التكيّـف. وتـوفر الألعـاب التربويـة فـي بيئـة خصـبة تُساعد علـى نمـو الطفـل، وتسـتثير دافعيتـه، وتحثـه علـى التفاعـل النشـط مـع المـادة التعليميـة، ومـا تشـتمل عليـه مـن حقـائق ومفـاهيم ومبـادئ ومهـارات وقـوانين ونظريـات فـي جـوّ واقعـي قريـب مـن مداركـه الحسـية، وتجعلـه ينجـذب إليهـا، ويسـعى إلـى التعامـل معهـا بأسـلوب مُسـلٍّ وممتع لتحقيق أهداف معينة (الحيلة،2013).

جـاءت ولادة أجيـال عديـدة مـن الألعـاب الإلكترونيـة التـي أخـذت تحـل محـل الألعـاب الشعبية والتربوية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، ومنهـا الحواسـيب المكتبيـة والمحمولـة وأجهـزة الألعـاب المختلفـة مثـل: PlayStation , Xbox, GameBoy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل: Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتـف الذكيـة مثـل: IPhone, BlackBerry, Galaxy، التـي أقبـل الأطفـال علـى اللعـب بمـا تحويـه مـن الألعـاب الإلكترونيـة بكـل شـغف وجديـة (World Bank,2015).

وبـذلك أصـبحت هـذه الألعـاب متـوافرة، وبشـكل مجـاني فـي معظـم الأجهـزة الالكترونيـة المتـوافرة فـي منـازلهم، ولـدى جميـع أفـراد أسـرهم، إذ لا يكـاد يخلـو منهـا بيـت ولا متجـر لبيـع الألعـاب، تجـذب الأطفـال بالرسـوم والألـوان والخيـال والمغـامرة، ولقـد أُغرقـت الأسـواق بـأنواع مختلفـة منهـا، ودخلـت إلـى معظـم المنـازل، وأصـبحت الشـغل الشـاغل لأطفـال اليـوم، حيـث إنهـا اسـتحوذت علـى عقـولهم واهتمامـاتهم، وأصـبحت جـزءًا مـن غرفـة الطفـل وعالمـه، بـل أصـبح الآبـاء والأمهـات يصـطحبونها معهـم أينمـا ذهبـوا ليزيـدوا الأطفـال إدمانًا على ممارستها (زعرور،2003).

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، يُبقي الإنسان في حيرة بين إيجابياتها وسلبياتها خصوصاً في عالمنا العربي الذي يُعدُّ مستهلكاً شَرِهاً للألعاب الإلكترونية، غير مشارك في إنتاجها، وغير مدرك لأبعادها، غير آبه بوجهها الآخر (الجمعية الأردنية للسكان،2014). وبدأ ذلك يثير تساؤلات عدة من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها المعرفية، أو الانفعالية أو السلوكية. وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء، وبذلك انقسم العلماء إلى فريقين ما بين متفائل بلعب أطفالهم بها، ومتشائم من آثارها السلبية عليهم. وفي خضم هذا الاهتمام الكبير، ظهرت الألعاب الإلكترونية كسلاح ذي حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من الإيجابيات، لذا يجب على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بها، ونظراً لاختلاف وجهات نظر العديد من الباحثين في آثارها الإيجابية والسلبية على الأطفال بعامة، وأطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات خاصة، جاءت الحاجة الماسة لاستقصاء إيجابيات وسلبيات هذه الألعاب على الأطفال.

مشكلة الدراسة

إن الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية دفع العديد من الباحثين إلى البحث في إيجابياتها وسلبياتها على الأطفال، والتي تُعد من الإفرازات المهمة للتطور التكنولوجي في العصر الحالي، ولقد أخذ هذا الجانب حيزاً مهماً من تفكير الباحثين والآباء والمعلمين، بحيث يستطيع الطفل الحصول على الألعاب المناسبة لعمره. وما زال الاختلاف حاضراً داخل المشهد التربوي والتربويين، والقائمين على شؤون الطفل على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في مختلف أنحاء العالم عامة، وفي

الأردن خاصة، وما تزال أبعادها ونتائجها يكتنفها بعض الغموض. ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد إتجاهين بارزين نحو إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية على الأطفال، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تحوي العديد من الإيجابيات، التي تساعد على دعم النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال، وتتضمن تأثيرا إيجابياً على المدى البعيد والقصير في حياة الطفل (الشحروري والريماوي،2011). أما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبياً في حياة الأطفال، فتساعد في تأخير نموهم الانفعالي والعقلي، وتؤخر من إستخدامهم استراتجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات (أبو الرب والقصيري،2014).

وتأسيساً على ما سبق؛ فالإشكالية المطروحة في هذه الدراسة تتمحور أساساً حول البحث في موضوع إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات في الأردن من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

هدف الدراسة وأسئلتها

تهدف الدراسة الحالية إلى استقصاء إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، ولتحقيق هذا الهدف حاولت الدراسة الإجابة عن الأسئلة الآتية:

مـا إيجابيـات وسـلبيات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمريـة (3-6) من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

وقد انبثق عن هذا السؤال الأسئلة الفرعية الآتية:

السـؤال الأول: مـا إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمريـة (3-6) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات؟

السـؤال الثـاني: مـا إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمريـة (3-6) وسلبياتها من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

السـؤال الثالـث: هـل تختلـف إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمريـة (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

السـؤال الرابـع: هـل تختلـف سـلبيات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمريـة (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

فرضيات الدراسة

الفرضية الأولى: لا تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

الفرضية الثانية: لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

أهمية الدراسة

تـأتي أهميــة الدراســة مــن أهميــة موضــوعها الــذي يتمركــز حــول الأطفــال وتــأثير الألعــاب الإلكترونية عليهم، وبذلك تتبع أهمية الدراسة من الآتي:

- تقـديم إضـافة علميـة مـن خـلال تنـاول الدراسـة لموضـوع الألعـاب الإلكترونيـة، وبنـاء منظـور صـحيح نحـو الألعـاب، حيـث إن التـذمر مـن إقبـال الأطفـال علـى الألعـاب هو السمة الغالبة عند الأمهات.
- الكشـف عـن إيجابيـات وسـلبيات الألعـاب الإلكترونيـة لـدورها الكبيـر فـي حيـاة وتطـور الأطفال.
- تقــديم تغذيــة راجعــة حــول إيجابيــات الألعــاب الإلكترونيــة وســلبياتها للعــاملين فــي الحقل التربوي ولأولياء أمور الطلبة.
- فـتح المجـال أمـام بحـوث أخـرى تقـوم علـى دراسـة أثـر الألعـاب الإلكترونيـة علـى العملية التربوية والتعليمية لدى الأطفال.
- مسـاعدة الآبـاء والأمهـات علـى اتخـاذ القـرارات الصـحيحة والمتعلقـة باقتنـاء الألعـاب الإلكترونية.

حدود الدراسة

تتمثل حدود الدراسة في الآتي:

اقتصارها على معلمات رياض الأطفال وأمهات الأطفال من الفئة العمرية (3–6) سنوات، الملتحقين ضمن حدود لواء الجامعة وللفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2016/2015 م.

محددات الدراسة

يمكن تحديد وتعميم نتائج هذه الدراسة على:

مدى صدق أداة الدراسة وثباتها، وموضوعية المشاركين في الدراسة في الإجابة عن فقرات الاستبانة التي تم استخدامها في الدراسة.

مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائية

تُعرّفُ مصطلحات الدراسة كما يأتي:

الألعاب الإلكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحدّ للإمكانات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية (الشحروري،2008).

و إجرائياً، هي مجموعة الألعاب التي يلعب بها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات، والمتوافرة على الأجهزة الإلكترونية الموجودة بين أيديهم.

إيجابيـــات الألعـــاب الإلكترونيـــة: إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة: هـي عبـارة عـن المزايـا والصفات الحسنة التي تحويها الألعاب الإلكترونية (الهدلق،2013).

و إجرائيـاً، هـي مجموعـة الإيجابيـات الناتجـة عـن لعـب الأطفـال بالألعـاب الإلكترونيـة مـن وجهة نظر الأمهات والمعلمات بحسب مدونة الاستبانة التي قامت الباحثة بتطويرها.

ســلبيات الألعــاب الإلكترونيــة: هـي عبـارة عـن المضـار التـي تسـببها الألعـاب الإلكترونيـة للأطفال عند استخدامها بطريقة مفرطة، وغير سليمة (عوف،2014).

و إجرائيـاً، هـي مجموعـة السـلبيات الناتجـة عـن لعـب الأطفـال بالألعـاب الإلكترونيـة مـن وجهـة نظر الأمهات والمعلمات بحسب مدونة الاستبانة التي قامت الباحثة بتطويرها.

الفصل الثانـي

الأدب النظري والدراسات السابقة

الفصل الثاني

الأدب النظري والدراسات السابقة

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

أولا: الأدب النظري

يتناول هذا الجانب الموضوعات الآتية: خصائص أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات، اللعب، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي توضيح لهذه الموضوعات:

مقدمة

إن اللعب الذي يمارسه الأطفال في مختلف مراحل نموهم ينطوي على أشكال مختلفة من الأنشطة: كالألعاب الحركية، والتعليمية، والتمثيلية، والتركيبية. ويحتل اللعبُ بالأدوار أو الألعاب الإبداعية، مكانة هامة في نمو الأطفال، ويمثل هذا النمط من اللعب النشاط المسيطر في طفولة ما قبل المدرسة خاصة، وفي المرحلة الأساسية عامة. واللعب بالأدوار ينشأ ويتحد مع الأنواع الأخرى من ممارسات الأطفال كالمشاهدات لعناصر البيئة والاستماع إلى القصص والحكايات والأحاديث مع الكبار. واللعب في الطفولة وسيطٌ تربوي يعمل بدرجة هائلة على تشكيل الأطفال في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الإنساني. ولا يرجع مصدر هذه الأهمية إلى أن

الطفل يقضي جُلّ وقته في اللعب الذي يستثير اهتمامه، وأنه قليل الانغماس في النشاط العملي مع الكبار، وإنما يرجع إلى أن اللعب يتمخض عن تغيرات كيفية في التكوين النفسي للأطفال، وفيه تكمن أسس النشاط التعلمي والتربوي الذي سيكون مسيطراً على حياتهم في سنوات المدرسة (الحيلة،2013).

ويبدأ إشباع نزعة الأطفال إلى الحياة المشتركة مع الكبار في سياق اللعب، حيث لا يمارس الأطفال الحياة العملية فحسب، وإنما يتشربون أيضاً اتجاهات معينة نحو الذات وعلاقتها بالآخرين، متخذين لأنفسهم أدوار الكبار. ويُعد لعب الأدوار شكلاً متميزاً من نشاط الأطفال الذين يدخلهم إلى عالم الكبار، ففي اللعب تتفتح أمام الأطفال أبعاد العلاقات القائمة بالفعل بين الناس، ويتعلم الأطفال من اللعب الجماعي الضبط الذاتي، والتنظيم الذاتي، خضوعاً للجماعة، وتنسيقاً لسلوكهم مع الأدوار المتبادلة فيها. ويشكل اللعب أيضاً مدخلاً أساسياً لنمو الأطفال عقلياً ومعرفياً، وليس لنموهم اجتماعياً وانفعالياً فقط. ففي اللعب يبدأ الأطفال التعرف إلى الأشياء وفرزها وتصنيفها، وبالتالي في تعلم مفاهيمها. وهنا يلعب نشاط اللعب دوراً كبيراً في نمو الكلام لدى الأطفال، وفي التعبير الرمزي وفي اكتساب وتكوين مهارات التواصل اللفظي(أحمد،2006).

وقد أثبتت الدراسات والأبحاث أيضا أن اللعب بأشكاله ومستوياته وأنواعه المختلفة يُعد أساساً ضرورياً لنمو عضلات الأطفال وتطورها، ولاكتساب المهارات الحركية التي يحتاجونها في التعلم والاستكشاف وتكوين الذات الجسدية السليمة القوية. ويُعدّ اللعب أداة للتعرف إلى التكوين النفسي والعقلي والثقافي للأطفال، وإلى اكتشاف مظاهر الاضطراب في تطورهم من النواحي العقلية والوجدانية والنفسحركية. ولا يقتصر دور اللعب على كونه أداة تعليم واكتشاف، بل يتعداه خاصة بالنسبة للأطفال أنفسهم،

ليصبح أداة تعلم واكتشاف. فمن خلاله تتشكل بُنى شخصياتهم البدنية والعقلية والاجتماعية، فتنشط عضلاتهم وقواهم العقلية، وقيمهم واتجاهاتهم (اليونسف،2014).

فاللعب، بأشكاله وطرائقه المختلفة، يساعد الأطفال على اكتشاف العالم الذي يحيط بهم، وعلى اكتساب الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة التي يعيشون فيها، فيتعرفون إلى الأشكال والألوان والأحجام، ويقفون على ما يميزها من خصائص مشتركة وما يجمع بينهما من علاقات، ويُلمّونَ بما تؤديه من وظائف، وما تنطوي عليه من أهمية. وكل هذا يُغني حياة الأطفال العقلية بمعارف وافرة عن العالم المحيط بهم، وبمهارات معرفية تعينهم على فهم العالم الذي يعيشون فيه والتكيف معه. وفي اللعب يتعلم الأطفال الكثير أيضاً عن أنفسهم وعن قدراتهم وشخصياتهم. ويتفاعل الأطفال مع بيئاتهم من أشخاص وأشياء وأفعال وأفكار؛ فتنمو مفاهيمهم عنها وتتطور، ومن خلال مفاهيمهم عن هذه الأشياء يتعرفون إلى ذاتهم، وفي كلا العمليتين يتعلمون (الحيلة،2013).

وتأسيساً على ماسبق، ونظراً للثورة التكنولوجية التي جاءت بالألعاب الإلكترونية التي أصبحت تفرض نفسها علينا وعلى أطفالنا من خلال الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين أيدينا وأيدي أطفالنا، فقد ابتعد أطفالنا عن الألعاب التربوية والشعبية التي كانت سائدة في مجتمعاتنا، وحل محلها الألعاب الإلكترونية التي أثرت على أطفالنا من جميع الجوانب العقلية والمعرفية والوجدانية والنفسحركية، من هنا جاء أهمية إلقاء الضوء على الألعاب الإلكترونية من حيث تأثيرها على أطفالنا إيجاباً وسلباً، وفيما يلي توضيحاً لذلك:

أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات

وتُعد مرحلة الطفولة المبكرة، المرحلة الممتدة من نهاية العام الثاني من عمر الطفل وتستمر حتى بداية العام السادس، وهي مرحلة مهمة من مراحل حياته حيث إن النمو العقلي للطفل فيها يكون سريعاً، ويطرأ مجموعة من التغييرات عليه كتكوين المفاهيم الاجتماعية وزيادة الميل إلى الحرية والاتزان، والتحكم في عملية الإخراج، ومحاولة التّعرف على البيئة المحيطة، والنمو السريع للغة، ونمو ما اكتسبه من مهارات، وبزوغ الأنا الأعلى، والتفريق بين الخير والشر، والصواب والخطأ، وازدياد وضوح الفوارق في الشخصية حتى تصبح واضحة المعالم في نهاية المرحلة (بحرو،2014).

وتعدّ مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة في حياة الإنسان، والتي يبدأ بها بالاعتماد الكلي على الآخرين ومن ثَمَّ يرتقي في النمو نحو الاعتماد على الذات والاستقلالية، وفي هذه المرحلة يزداد اعتماد الطفل على نفسه، ويقل اعتماده على الكبار، ويتم الانتقال فيها من بيئة المنزل إلى بيئة الحضانة ورياض الأطفال حيث يبدأ بالتفاعل مع البيئة الخارجية. وفي هذه المرحلة تبدأ عملية التنشئة الاجتماعية والعادات الاجتماعية، واكساب القيم والاتجاهات، ويتعلم التمييز بين الصواب والخطأ، وإن كان لا يعرف لماذا هو صواب أو خطأ. وبشكل عام يمكننا القول إن مرحلة الطفولة المبكرة هي الأساس التي يتم بها بناء الشخصية السوية عليها (الزهراني،2013).

وتتميز مرحلة الطفولة المبكرة بسمات وخصائص يجب على الأبوين أخذها بعين الاعتبار، من هذه الخصائص كثرة الأسئلة، فالطفل في أول عمره يكثر من الأسئلة، كما أن الطفل في هذه المرحلة لا يستطيع التفريق بين الصواب والخطأ، فيجب على الأبوين

معاملة الطفل على مستوى تفكيره. وتعد كثرة الحركة والتنقل وتقليد الأبوين من أهم الصفات في هذه المرحلة، فيجب على الأبوين عدم توبيخ الطفل لأنه لم ينضج عقله بعد، ولا يجب معاقبته مثلاً على عناده أو كثرة لعبه، ولكن يجب على الأبوين تحفيز طفلهما وتشجيعه على الصعيد المعنوي والمادي (النجار،2013).

وهناك خصائص أساسية عند الطفل يجب التعامل معها بشكل سليم، منها حب اللعب، وهي وسيلة مهمة للاكتشاف والتعلّم وخصوصاً ألعاب الفك والتركيب فهي تساعد في نمو تفكير الطفل كما أن الطفل يملك ذاكرة نقية بيضاء تمكنه من التقاط المعلومات وحفظها دون فهمها، جميع هذه الخصائص وغيرها في مرحلة الطفولة المبكرة حساسة ومهمة لبناء شخصية الطفل، ويكون الدور الأكبر على الأبوين لرسم هذه الشخصية (عبد الكافي،2006).

وتأكيداً على ما سبق ذكره، يجب على الوالدين توفير بيئة للطفل تكون صحيةً وسليمة قادرة على جعله فرداً متفاعلاً وإيجابياً ونشطاً، بحيث يصبح متكاملاً في جميع جوانب نموه الوجدانية والنفسحركية والعقلية والاجتماعية والجسدية، وذلك من أجل أن يتفاعل مع البيئة الخارجية بطريقة بناءة وصحيحة.

اللعب وأنواعه وأشكاله

يُعد اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال، قد يكون اللعب منظماً كبعض الأنشطة الفكرية، أو الرياضية، أو عفوياً غير مرتبط بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من

الجري وحمل الأشياء، كما يُعد وسيلة تربوية ونشاطاً تعلمياً يسعى المختصون في الألعاب التربوية إلى استغلال بعض الجوانب الإيجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم. كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم (سليمان،2005).

ويمكن تعريف اللعب بأنه: استعداد عام فطري يتكون ويعتدل بفعل البيئة، والهدف منه النشاط الحر والتعبير التلقائي والمتعة (رزق،1987). أما فرج (2005) فيذهب إلى أن اللعب بالنسبة للطفل هو أنفاس الحياة، إنه حياته وليس مجرد طريقة لاشغال الذات وتمضية الوقت. فاللعب هو كمال التربية والتعبير الذاتي والترويح عن النفس والاستكشاف.

في حين عرفه الحربي (2013) بأنه عبارة عن نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الطفل إلى إشباع الميل الفطري له وحاجته إلى السرور والاستمتاع، وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو وتكامل الشخصيه للفرد، وهو سلوك اختياري ذاتي طوعي داخلي الدافع غالبا، أو تكيُّفي تعليمي يوافق النفس، وهو وسيلة لكشف الكبار عن عالم الطفل، للتعرف على عالمه وذاته، ويمهد لبناء الشخصية المتكاملة، في ظل ظروف تزداد تعقيداً، ويزداد الطفل معها تكيُّفا. كما عرفه الحيلة (2013) بأنه عبارة عن نشاط حر يستثمره الكبار لتنمية شخصيات وسلوكات الأطفال، ولزيادة المتعة والتسلية لديهم.

وتعرفــه الباحثــة بأنــه (عبــارة عــن مجــال يعبــر فيــه الطفــل عــن شخصــيته وحالتــه النفسـية والجسـدية والعقليـة، بحيـث يجعـل الطفـل يـنفس عـن رغباتـه الداخليـة، فيقـوم بتحويـل كل ما هو بداخله من مشاعر وأحاسيس إلى أرض الواقع المجرد).

يوجـد للعـب عـدة أشـكال فـي المجتمـع، ولكـلّ منهـا أهـداف محـددة بدقـه، وهـي كـالآتي (بشير،2008):

اللعــب العفــوي: يُعـد أسـاس النشـاط الحركـي النفسـي للطفـل، وهـو الوسـيلة الأولـى للتعبيـر عـن طريـق إشـارات لحركـات تظهـر عفويـة ويتوجـه اللعـب بعـد ذلـك نحـو الـتعلم للحياة ، ويصور ما يصوره الكبار.

اللعــب التربــوي: يمكـن أن يقـوم اللعـب فـي المدرسـة الفعالـة بـدور تربـوي عنـدما يكـون الطفـل فـي فتـرة نمـوه بحيـث يثيـر الانتبـاه وينمّـي روح التعـاون والملاحظـة كمـا يمكـن للعـب التربوي أن ينظم سلوك الطفل ويهيئه للحياة الاجتماعية.

اللعــب العلاجــي: يسـتعمل هـذا النـوع مـن اللعـب فـي العـلاج النفسـي للطفـل الـذي هـو تحـت التشـخيص فعـن طريـق اللعـب يمكـن تحديـد المشـاكل التـي يعـاني منهـا الطفـل، مثـل نشاطات الرسم والدمى الخشبية.

دور اللعب في تكوين الطفل

للعـب أهميـة كبيـرة فـي تكـوين الطفـل، ولـه عـدة آثـار أساسـية فـي جوانـب الطفـل المختلفة لخصها بشير (2008) في الآتي:

الجانب النفسي: ينظر المحللون النفسيّون إلى اللعب على أنه الطريق لفهم محاولات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي يمر بها، إذ عن طريق اللعب يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه.

الجانب الاجتماعي: يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعياً وتوازنه انفعالياً وعاطفياً، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، كما إنه يؤدي دوراً هاماً في تكوين النظام الأخلاقي.

الجانب البدني: توجد عدة فوائد تعود على البدن بالإيجاب، حيث إنه يساعد على نمو القدرات العقلية للطفل وزيادة وزنه لذا يعد اللعب ضرورياً في هذه المرحلة، وذلك لتهيئة الطفل لاستقبال المهارات والأعمال التي تتطلبها المراحل المقبلة، بالإضافة إلى أن اللعب ينمي العضلات الصغرى والكبرى للطفل التي تمكنه من القيام بالأعمال التي تحتاج لمهارة يدوية.

وبذلك، يقوم الأطفال بألعاب عدة عفوية وتربوية وعلاجية من خلال ممارسة ألوان نشاط اللعب المختلفة والتي تساعدهم على التخلص من رغباتهم المكبوتة، ونزعاتهم العدوانية، ومخاوفهم ومؤثراتهم واتجاهاتهم السلبية، وهذا يساعد على توفير جوانب نفسية واجتماعية وبدنية سليمة ومعافاة.

الألعاب الإلكترونية وأهميتها

لم يكن متوقعاً الطريقة التي فيها تمّ اكتشاف أول لعبة إلكترونية، فقد قام العالم "ويليام هيجينبوتام" W.Hijinputham بمساعدة فريق عمله التابعين لوزارة الطاقة

الأمريكية باختراع لعبة تنس بدائية مصممة للاعبين بهدف الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر، وكان ذلك عام (1958) وكانت هذه نقطة انطلاقة تقنية الألعاب الإلكترونية التي غزت جميع بلدان العالم حتى وصلت عوائدها نحو 30 مليار دولار سنويا (بشير،2008). وقد بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، على نطاق محدود، إلا أن تداول شبكة الإنترنت، وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدَ على انتشار هذه الألعاب الإلكترونية حيث إنه بحلول عام 1981 م انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي والمقاهي الإلكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز الكمبيوتر، وأصبحت الألعاب الشغل الشاغل للأطفال والشباب وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان، كما تشير الدراسات في هذا المجال إلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي (الهدلق،2013).

تعددت وسائل الترفيه في العالم الحديث مثل الموسيقى والأفلام وغيرها، وقد طغت مؤخراً ألعاب الفيديو الإلكترونية على السوق العالمي بشكل هائل مما أدى بالشركات العالمية الكبرى لدخول هذا السوق الجديد، فعلى سبيل المثال أنتجت شركة (إلكترونيك آرتس) لعبة كرة القدم الشهيرة (FIFA) الثلاثية الأبعاد التي تحاكي الواقع بشكل غير مسبوق وتبلغ عوائد هذه اللعبة 5.2 مليار دولار. وقد قامت شركات كثيرة في هذا المجال من إنتاج ألعاب فيديو ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع والخيال، ومن هذه الألعاب الشطرنج وألعاب الرياضة المختلفة والمغامرات التي تجعل من المستخدم الشعور بأنه يلعب داخل اللعبة (بشير،2008).

وتعـرّف الألعـاب الإلكترونيـة بأنهـا نـوع مـن الألعـاب التـي تعـرض علـى شاشـة الحاسـوب (ألعـاب الحاسـوب)، أو علـى شاشـة التلفاز (ألعـاب الفيـديو) والتـي تـزود الفـرد بالمتعـة مـن خـلال اسـتخدام تحـد للإمكانـات العقليـة، أو تحـد لاسـتخدام اليـد مـع العـين (التـآزر البصـري/الحركي) ويكـون مـن خـلال تطـوير للبـرامج الإلكترونيـة (الشـحروري،2008). وعرفهـا (الهـدلق،2013) بأنهـا نشـاط ينخـرط فيهـا اللاعبـون فـي نـزاع مفتعـل ومحكـوم بقواعـد معينـة بشـكل يـؤدي إلـى نتـائج قابلـة للقيـاس الكمـي، ويطلـق علـى لعبـة مـا بأنهـا لعبـة إلكترونيـة مـن خـلال توفرهـا علـى هيئـة رقميـة، ويـتم تشـغيلها غالبـاً علـى التلفاز وجهاز الحاسوب والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة.

و تعـرف الباحثـة الألعـاب الإلكترونيـة بأنهـا (مجموعـة الألعـاب التـي يلعـب بهـا أطفـال الفئـة العمرية (3–6) سنوات، والمتوافرة على الأجهزة الإلكترونية الموجودة بين أيديهم).

وقـد ذكـرت الأكاديميـة العربيـة للتعلـيم الإلكترونـي (2010) عـدداً مـن العناصـر والأسـس التـي تقـوم عليهـا الألعـاب التعليميـة سـواء كانـت تقليديـة أو إلكترونيـة والتـي يجـب أن تتوافر فيها وهي:

- **الهـدف:** أن يكـون لهـا هـدف تعليمـي واضـح ومحـدد يتطـابق مـع الهـدف الـذي يريـد اللاعب الوصول إليه.
- **القواعد:** أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب .
- **المنافسـة:** أن تعتمـد فـي تحقيقهـا للأهـداف علـى عنصـر المنافسـة، وقـد يكـون ذلـك بـين مـتعلم وآخـر، أو بـين المـتعلم والجهـاز، أو بـين المـتعلم ومحـك أو معيـار، وذلـك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.

- **التحـدي:** أن تتضـمن اللعبـة قـدراً مـن التحـدي الملائـم الـذي يسـتنفر قـدرات الفـرد فـي حدود ممكنة.
- **الخيـال:** أن تثيـر اللعبـة خيـال الفـرد، وهـذا مـا يحقـق الدافعيـة والرغبـة لـدى الفـرد فـي التعلم.
- **الترفيـه:** أن تحقـق اللعبـة عنصـر التسـلية والمتعـة, علـى أن لا يكـون ذلـك هـو هـدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

وبـذلك تأخـذ الألعـاب الإلكترونيـة أهميتهـا مـن جاذبيتهـا وتشـويقها للاعـب، وقـد أدى ذلـك لانتشـارها فـي المنـازل وأمـاكن اللعـب والتسـلية، ووصـل انتشـارها للهـاتف المحمـول وجهـاز الحاسـوب. وتعـد الألعـاب الإلكترونيـة الأجنبيـة الأكثـر إنتاجـاً وانتشـاراً فـي ظـل انخفـاض كبيـر للألعـاب الإلكترونيـة فـي الـوطن العربـي، ويعـزى ذلـك لقلـة المتخصصـين والفنيـين، ونـدرة الكليـات والمراكـز المتخصصـة للتـدريب علـى تصـنيع مثـل تلـك الألعـاب، ونـتج عـن ذلـك قلـة الموثوقيـة للمـواد التـي تحويهـا بعـض الألعـاب التـي تـم تصـنيعها (الحربي،2013).

وقد صنفت الشحروري (2008) الألعاب الإلكترونية إلى:

ألعـاب الحركـة: هـي الألعـاب التـي تعتمـد علـى اسـتخدام العـين واليـد أكثـر مـن اعتمادهـا علـى محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

ألعاب المغامرة: وهي الألعاب التي تحتوي على حل المشكلات والاستكشاف.

ألعاب لعب الدور: ويشارك فيها أكثر من لاعب وتعتمد بشكل عام على التطور النوعي للخصائص.

ألعاب الرياضة: هي ألعاب تشبه الاستراتيجيات سواء لعبت من لاعب واحد أو من الفريق الرياضي.

ألعاب المحاكاة: وهذه الألعاب تبتكر موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها.

الألعاب القديمة: وهي الألعاب التعليمية ومعظمها حولت إلى ألعاب محوسبة.

أما العمري (2015) فقد صنفتها حسب طبيعتها إلى النحو الآتي:

الغازي (المحارب، المقاتل) : وهذا الصنف يهدف إلى النصر والتنافس بين اللاعبين مهما كانت الخسائر. وفي هذا النوع يسعى اللاعبون إلى تحقيق أهداف محددة، بحيث يشعرون بالمتعة عند السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تتضمنها أو تدور حولها اللعبة.

المدير: هذا الصنف يهدف إلى تطوير مهارات معينة إلى درجة الإتقان. ويتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يمارسون اللعب إلى النهاية، وذلك عبر تمكينهم من ممارسة المهارات التي أتقنوها سابقا في اللعبة نفسها والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وتفصيلاً وشمولاً في اللعبة ذاتها.

المستغرب (المتعجب) : يتم بيان الخبرات وعرضها، والتجارب الجديدة الماتعة في هذا الصنف، ولكن درجة التحدي تكون أقل منها مما هو عليه في الصنفين السابقين. و في هذا النوع يتطلع اللاعبون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

المشارك: يستمتع اللاعبون بهذا الصنف بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية، فيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله.

وقد لخص فتح الله (2015) أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية بالأتي:

- **السيطرة على الذات:** إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو؛ هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءًا من النشاط الاجتماعي، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.
- **عامل جذب للأطفال:** إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحيه من معارك حقيقية، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة تجذب الأطفال للعب.
- **التماثل مع الأبطال:** تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارًا يتمثل فيه بطلًا يتحرك وينتقل، ويُعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

- **عـالم وهمـي:** الألعـاب الإلكترونيـة للأطفـال تخلـق عالمًـا وهميًـا بعيـدًا عـن العـالم اليـومي، ولكنـه محـدد فـي الزمـان والمكـان، ويمثـل موقعًـا ماديًـا وأحـداثًا تـوفر لـه إمكانيـة تمثيـل ذاتـه فـي إطـار مـا مـن خـلال اندماجـه وتمثلـه لبطـل معـين، يحقـق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.
- **نقطـة تركيـز:** إن أفكـار الألعـاب الإلكترونيـة وموضـوعاتها متنوعـة؛ إذ تقـدم أحيانـاً سـباقاً للسـيارات، يتعـود الطفـل مـن خلالـه علـى التركيـز، وتجنـب الحـواجز والقيـادة إلـى حـد مـا، أو تقـدم ألعابًـا للخيـال العلمـي فـي الفضـاء، أو تقـدم شخصـية بطـل خارق على نمط «السوبرمان» يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

وبـذلك تُعـد الألعـاب الإلكترونيـة مصـدرًا مهمًّـا لتعلـيم الطفـل؛ إذ يكتشـف الطفـل مـن خلالهـا الكثيـر، وتشـبع خيالـه بشـكل لـم يسـبق لـه مثيـل، كمـا أن الطفـل أمـام الألعـاب الإلكترونيـة يصـبح أكثـر حيويـة ونشـاطًا، وأسـهل انخراطًـا فـي المجتمـع، كمـا أن هـذه الأجهـزة تعطـي فرصـة للطفـل أن يتعامـل مـع التقنيـة الحديثـة، مثـل الإنترنـت وغيرهـا مـن الوسـائل الحديثة، كما أنها تعلِّمهُ التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة، ثم التدرج لحلها.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها

للألعـاب الإلكترونيـة عـدة إيجابيـات وسـلبيات تـؤثر علـى مسـتخدميها لا بـد مـن معرفتهـا. إذ أشـارت عـدة دراسـات إلـى إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة فـي حـين بينـت دراسـات أخـرى سـلبيات متعـددة ومتنوعـة لممارسـتها. إذ بـين الهـدلق (2013) أنّ الألعـاب الإلكترونيـة تنمـي الانتبـاه والتركيـز وتنشـط الـذكاء؛ لأنهـا تسـتخدم ألعـاب الاكتشـاف وتسـاعد

الأطفال أيضا على المشاركة في اللعب، وكما أنها تعمل على تنمية الذاكرة وتُسرع عملية التفكير، وتطوّر حسَّ المبادرة والتخطيط والمنطق لدى الأطفال، وتؤدي إلى توسع خيال الطفل، فمثلاً ألعاب حل الألغاز تساعد في تنمية العقل وسرعة البديهة، كما أنها تولد روح المنافسة بين اللاعبين.

ويؤكد الهدلق (2013) في دراسة آخرى له على أن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل؛ إذ تشبع خيال الطفل بشكل كبير، ويكتشف الطفل من خلالها الكثير، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبحُ أكثرَ حيوية ونشاطًا، وأسهلَ انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل ليتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة، ثم التدرج لحلها. وأضاف (أهل،2009) إنّ الألعاب الإلكترونية تساعد الطفل على تعلم اللغة الإنجليزية بطريقة سهلة وماتعة. في حين عارض ذلك قويدر(2011) إذ بين أنَّ الألعاب الإلكترونية تعمل على إضعاف الطفل في كامل جوانبه، فثلاً تعمل على إضعاف الجانب التحصيلي الدراسي، فالأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يصبح لديهم ميل للسلوك العدواني، ويكون التفاعل الأسري قليلاً؛ مما يتسبب بمشكلات أسرية. كما يؤثر على الذاكرة اللفظية للطفل، وتؤدي إلى السمنة، وما يتبعها من أمراض، والانفصال عن واقع الحياة عندما يستغرق مدة طويلة في اللعب.

أما الشحروري (2008) فترى أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة منها أنها تعد مدخلاً لتعلم علم الحاسوب، وتشير الأبحاث إلى أنه يمكن تعلم بعض المهارات مثل الانتباه البصري، والإدراك المكاني، وتحديد الاتجاهات من خلال الألعاب الإلكترونية،

ومن خلال إحدى الدراسات لوحظ بأن اللاعبين بالألعاب الإكترونية أظهروا استجابة أعلى في مستوى تحديد الاتجاهات والانتباه البصري بالمقارنة مع غيرهم من الأطفال الذين لا يلعبون الألعاب الإلكترونية، كما أشارت الدراسة إلى تحسّنِ العلاقة بين الطفل ووالديه في حال مشاركة الآباء أبناءهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية، كما أنها تساعد الطفل على خلق مهارة الإبداع والابتكار إذا أُتيحت له فرصة إنتاج لعبة جديدة، وتزيد الألعاب الإلكترونية قدرة اللاعب على تنمية المهارات المنطقية في حل المشكلات، بالإضافة إلى تحسين مستوى التآزر البصري.

وتؤكد نتائج دراسة خضر (2014) نتائج دراسة الشحروري (2008) على أن الألعاب الإلكترونية تنمي عمليات الإبداع، وتحسن الفهم بشكل عام وتدعم القدرة على اتخاذ القرارات، والطفل الذي يلعب بالألعاب الإلكترونية يطور مهارة الاستماع إلى الأصوات المختلفة والانشغال بعدة أشياء في الوقت نفسه، بالإضافة إلى ذلك تزيد الألعاب الإلكترونية من القدرة على التركيز على عدة أشياء مرة واحدة. وأضاف أيضاً: أنّ نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين والاعتداء عليهم بدون وجه حق وتدمير أملاكهم، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وحيلها وفنونها، وتنمي في عقولهم قدرات العنف والعدوان ومهارتيهما ونتيجتها الجريمة، وتكتسب هذه القدرات من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب بشكل مستمر، ومن مضارها أيضا، أنها تتسبب في عزلة الطفل، بالإضافة إلى أنها تصنع طفلاً عنيفا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف، كما أنها قد تعلّمُ الأطفالَ أمورَ النصبِ والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق

علـى هـذه اللعبـة، كمـا أنهـا تصـنع طفـلاً أنانيـا لا يفكّـر فـي شـيء سـوى إشـباعِ حاجتـه مـن هذه اللعبة.

وتأسيسـاً علـى مـا سـبق تُعـد الألعـاب الإلكترونيـة مصـدرًا مهمًّـا لتعلـيم الأطفـال؛ إذ يكتشـف الأطفـال مـن خلالهـا الكثيـر، وتشـبع خيـال الأطفـال بشـكل كبيـر، كمـا أن الأطفـال أمـام الألعـاب الإلكترونيـة يصـبحون أكثـر حيويـة ونشـاطًا، وأسـهل انخراطًـا فـي المجتمـع، كمـا أن هـذه الأجهـزة تعطـي فرصـة للأطفـال أن يتعـاملوا مـع التقنيـة الحديثـة، مثـل الإنترنـت وغيرهـا مـن الوسـائل الحديثـة، كمـا أنهـا تعلمهـم التفكيـر العلمـي الـذي يتمثـل فـي وجـود مشـكلة، ثـم التـدرج لحلهـا. وأن لهـا إيجابيـات عـدة، منهـا: التـرويح عـن الـنفس فـي أوقـات الفـراغ. وأنهـا تسـاهم فـي توسـيع تفكيـر اللاعبـين وخيـالهم. وكـذلك نجـد أن ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة عمـل مثمـر، فهـو ينـتج عواطـف إيجابيـة، وعلاقـات اجتماعيـة قويـة، وشـعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس بالقيام بأعمال مفيدة ومثمرة.

أمـا نتـائج دراسـة سـبتي (2014) فتؤكـد علـى أن للألعـاب الإلكترونيـة آثـاراً اجتماعيـة سـلبية علـى الأطفـال، بحيـث إن الطفـل الـذي يقضـي سـاعات طـوال فـي ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة دون تواصـل مـع الآخـرين، يجعـل منـه طفـلاً غيـر اجتمـاعي منطويـا علـى ذاتـه علـى عكـس الألعـاب الشـعبية التـي تتميـز بالتواصـل. كمـا أن إسـراف الطفـل فـي التعامـل مـع عـوالم الرمـز يمكـن أن يعزلـه عـن التعامـل مـع عـالم الواقـع، فيفتقـد مهـارة التواصـل فـي إقامـة الصـداقات، والتعامـل مـع الآخـرين، ويصـبح الطفـل خجـولا، ولا يجيـد الكـلام والتعبيـر عـن نفسـه. وقـد أكـدت هـذه النتـائج نتـائج الدراسـة التـي أجراهـا فـتح الله (2015) التـي كشـفت أن للألعـاب الإلكترونيـة أضـراراً كبيـرة علـى عقليـة الطفـل، وإذا أصـبح

الطفل مدمناً على ألعاب الحاسوب وما شابهها، فقد يتعرض إلى إعاقة عقلية واجتماعية، وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا الحاسوب وألعابه قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

وقد تأكد ذلك مع رؤية منظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف،2015) التي ترى أن من أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية أثرها الكبير في معالجة عدة جوانب صحية منها سوء التغذية لدى الأطفال حيث إن الألعاب تعدُّ من الأدوات المحفزة والمسرعة لتعافي الطفل، وتساعد على الاختصار من فترة العلاج من الأمراض المزمنة، وأيضاً تعمل على تحسين مقدرة الطفل على استعمال يديه بشكل تلقائي ومنسجم مع حركة العينين، وتساعد كثيراً على زيادة وعي الأطفال، وتفجّرُ داخلهم الطاقات والمواهب.

بينما يرى كالفرت وإستانيو وبوند (Calvert,. Staiano, and Bond, 2013) أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار أكاديمية، فمثلاً، إن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي سلباً وتؤدي إلى اضطرابات في التعلم وإلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي. وإن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على نطاق تفكيره ودراسته. كما أن الأطفال والمراهقين الذين يسهرون طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر على أدائهم في اليوم التالي بشكل مباشر، مما قد يجعل من الصعب على اللاعبين الاستيقاظ

للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في الحصص المدرسية، بدلاً من أن يصغوا للمعلم. كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثرة في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

كما يرى السعد (2005) تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يزيد من فرص إرهاقها، وهذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكّة وزغللة، وكلّها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانا بالقلق والاكتئاب. هذا ما أكدته (حسني، 2002) في دراستها، وأضافت أيضًا: إن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة خاصة من الناحية اليسرى إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر، نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

في حين يذكر (الأنباري، 2010) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل

اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون لنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

إضافة إلى جميع ما سبق ذكرُه من إيجابيات وسلبيات للألعاب الإلكترونية، إلّا أن كلاً من (إبراهيم،2002؛ السعد،2005؛ عليان، 2006 ؛ الهدلق،2013) قد أكدوا على وجود سلبيات آخرى لممارسة الألعاب الإلكترونية منها :

- **الأضرار الدينية:** في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية عن مراكز ومحلات بيع الألعاب الإلكترونية، وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وعدم الوعي بمخاطر ذلك. وقد أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لألفاظ وأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع، وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة، ومرجعية تربوية مستوردة، إن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وإن بعض مضامين ومحتويات الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية مسيئة ومعادية للديانات بالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على المُشاهد أو اللاعب. كما أنّ تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد تُشغلهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهما وتلبية طلباتهم بالإضافة إلى إلهائهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء

الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

- **الأضرار السلوكية والأمنية:** إن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم، وأضافت الدراسة أيضا إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف السينمائية أو التلفزيونية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسةُ عليان أن ألعاب (البلايستيشن) يمكن أن تؤثر على الطفل، فيصبح عنيفا، لأن الكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في (البلايستيشن) تزيد رصيد النقاط لدى اللاعب كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وماتع. إن مشاهد العنف على الألعاب الإلكترونية أو شاشة التلفزيون، تزيد من مخاطر الخوف والسلوك العدواني لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً). وقالت الدراسة: إن الأكثر تأثراً بهذه المشاهد هم الأطفال الصغار، وأوصت الأهل والمربين أنه يجب التعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر خوفهم زيادة سلوكهم العدواني .

إنّ إبقاء الأطفال في ساعات النهار يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنازل وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس، والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، مما يؤدي إلى

إصـابتهم بـآلام فـي الظهـر وفـي الـركبتين، وقـد تتطـور إلـى التهابـات فـي المفاصـل وهشاشـة فـي العظـام بصـورة مبكـرة عـن غيـرهم، وتصـبح منـاعتهم ضـعيفة، كمـا أن بقـاء الأطفـال لسـاعات طويلـة معـا فـي غـرف ضـيقة أو محـدودة التهويـة تتسـبب فـي احتمـالات الإصـابة بـالأمراض المعديـة، وبالإصـابة بفيروسـات بالجهـاز التنفسـي. كـذلك يمكـن للومضـات الضـوئية المنبعثـة مـن الفيـديو والتلفـاز أن تسـبب نوعـاً نـادراً مـن الصـرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض.

- **الأضـرار الاجتماعيـة:** تتمثـل بزيـادة مسـاحة انفصـال الطفـل عـن الواقـع وخطـورة اسـتخدام شخصـيات إلكترونيـة خياليـة، فهـذه الشخصـيات تنمـي خيـال الطفـل لكـن فـي الوقـت ذاتـه تنمـي مسـاحة الانفصـال عـن الواقـع، وكـي ينـدمج بـالواقع فإنـه يتعامـل بمنطـق هـذه الشخصـيات الخياليـة، وهـو مـا يفجـر طاقـات العنـف، والتـوتر، والتحـدي، والخصـومة الدائمة مع المجتمع المحيط به.

ومـن خـلال تحليـل مـا سـبق مـن أدب ومـن دراسـات سـابقة بحثـت فـي الألعـاب الإلكترونيـة، توصـلت الباحثـة إلـى مجموعـة مـن إيجابيـات ممارسـة الأطفـال للألعـاب الإلكترونيـة تمثلـت فـي أنهـا تُعـد وسـيلة ترفيهيـة تعليميـة ذاتيـة، وتعـود الأطفـال علـى مواجهـة التحـديات المتضـمنة فـي الألعـاب الإلكترونيـة، وتسـاعدهم علـى الحصـول علـى أفكـار ومعلومـات جديـدة، وعلـى تطـوير مهـاراتهم فـي اسـتخدام الحاسـوب، وفـي تطـوير مهـارتهم الطباعيـة، وتسـهم فـي زيـادة ألفـتهم بالتقنيـات الجديـدة، وتسـاعدهم علـى تكـوين صـداقات، وعلـى التمييـز بـين السـلوك الخـاطئ والسـلوك الصـحيح، وتشـجعهم علـى التعـاون مـع الآخـرين، وتنشـط الخلايـا العصـبية لإدمغـتهم، وتعـزز التفكيـر المنطقـي لـديهم، وتطـور حـس

المبادرة والمنطق لديهم، وتساعدهم على التنسيق بين حواسهم، وتُسهم في تطوير مهاراتهم في اللغة الإنجليزية، وتشجعهم على التحدي والتنافس مع الآخرين، وتحفز الخيال لديهم.

كما توصلت إلى مجموعة من سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تمثلت في: أنها تؤثر سلباً على قدرتهم البصرية، وعلى لياقتهم البدنية، وعلى معدلات نومهم، وتسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة، وتشجعهم على أعمال العنف، وتجعلهم شاردي الذهن دائماً، وتجعلهم مدمنين على ممارستها، وتشجعهم على ارتكاب سلوكيات غير صحية وغير صحيحة، وتؤثر سلباً على أدائهم الدراسي وعلى قدرتهم اللفظية، وتُعد مضيعة لأوقاتهم، وتؤدي إلى مشكلات صحية لديهم، وتؤثر سلباً على معتقداتهم الدينية، وتؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارستهم لأعمالهم اليومية، وتُعد وسيلة للهروب من التواصل والجلسات العائلية، وقد شكلت هذه الإيجابيات والسلبيات التي تم إعدادها في هذه الدراسة.

ثانيا: الدراسات السابقة ذات الصلة

في حدود علم الباحثة هناك عدد قليل من الدراسات ذات صلة بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها، ولكنها لم تعثر على أي دراسة (في حدود علمها) وقد بحثت في متغيرات دراستها الحالية، وقد تم تناول الدراسات السابقة مرتبة زمنيا على النحو الآتي:

أجرت الشحروري والريماوي (2011) دراسة بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن وهدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، وتم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية، وبلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبًا وطالبة. ولجمع بيانات الدراسة تم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة، وتم حساب متوسطات الأداء القبلي والبعدي والانحرافات المعيارية لأفراد المجموعتين التجريبية بنوعيها التجريبية الموجهة والتجريبية غير الموجهة وكذلك المجموعة الضابطة، واستخدم تحليل التباين المتعدد المتغيرات للتأكد من دلالة الفروق الظاهرة بين متوسطات الأداء البعدي المعدل على العمليات الثلاث: التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار، ثم متوسطي الأداء البعدي المعدل لذكور وإناث المجموعة التجريبية بفرعيها والمجموعةالضابطة. أوصت الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثراً على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة

غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثراً على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

هدفت دراسة وي وهندركس (Wei and Hendrix,2012) إلى تعرف أثر الفروق في الجنس في عملية تذكر المعلومات في ألعاب الكمبيوتر التنافسية وغير التنافسية في مبحث الرياضيات لدى طلاب المراحل الدراسية المبكرة، موضوع ألعاب الكمبيوتر التنافسية وغير التنافسية التعليمية في الرياضيات، وإذا كان لها تأثير في عملية تذكر واسترجاع المعلومات لدى الأطفال من الذكور والإناث في المرحلة العمرية من 4-7 سنوات الذين كانت لهم تجربة مع ألعاب الكمبيوتر التعليمية. تم عمل تحليل نوعي لاكتشاف ما تعلّمه طلاب المراحل الدراسية المبكرة من خلال عملية استرجاع انتقائي للمعلومات المكتسبة عن طريق تجربة ألعاب الكمبيوتر. برز الفرق واضحاً لدى الأطفال الذكور والإناث من 6-7 سنوات في عملية تذكر المعلومات بعد قيامهم بأداء لعبة كمبيوتر تنافسية في الرياضيات. حيث اتجه الذكور إلى الأخذ بعين الاعتبار مسألة الربح والخسارة كحافز لعملية التذكر، بينما كان تركيز الإناث منصباً على الصداقة بين شخصيات اللعبة. وهكذا، فإنّ النتائج النوعية تشير إلى إمكانية أن يكون الانتباه الانتقائي أو التذكر الانتقائي متأثراً بالجنس. وبالاعتماد على نتائج استرجاع المعلومات، فإن ألعاب الكمبيوتر التعليمية الرياضية غير التنافسية ربما تؤدي إلى مخرجات تعليمية أفضل لدى الأولاد الأكبر سناً.

أجرى القبالي (2012) دراسة بعنوان: فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في

السعودية. وهدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية برنامج إثرائي قائم على استخدام الألعاب الذكية في تطوير مهارة حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلاب. تكوّنت عينة الدراسة من (32) طالبا من طلاب الصف التاسع المتفوقين في المملكة العربية السعودية موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة خلال الفصل الدراسي الثاني للعام (2010/2009). واعتمدت الدراسة لجمع البيانات على أداتين: الأولى مقياس مهارات حل المشكلات، والثانية مقياس الدافعية للإنجاز، وعلى 20 جلسة، وتم استخدام تحليل التباين المشترك المتعدد لفحص دلالات الفروق بين المتوسطات والتفاعل بينها. ومن أهم ما توصلت إليه الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية على مقياس مهارات حل المشكلات، وفروق دالة إحصائيا عند المستوى (<0.05) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية تعزى إلى البرنامج الإثرائي، لصالح المجموعة التجريبية.

أما دراسة جولايفا وسولوفيفا (Gulyaeva and Solovieva,2012) فقد هدفت إلى تعرف ألعاب الفيديو للأطفال في مرحلة الروضة. وقدم تصنيفاً لهذه الألعاب قائماً على محتويات اللعبة، وأداء اللاعب وتفاعله. وقد اقترحا تقسيم الألعاب إلى صنفين: لعب الأدوار، حيث يقوم اللاعب بدور محدد، وعدم لعب الأدوار، حيث لا يتقمص اللاعب أيَّ دور لشخصية، أو لا تكون هناك شخصيات للتقمص أصلاً في اللعبة. ثم إن الباحثتين اقترحتا إضافة جديدة للتصنيف الحالي، بإدخال صنف الألعاب التعليمية والتطويرية. قامت الباحثتان بتحليل إيجابيات ألعاب الفيديو وسلبياتها، ثم بينتا الملامح المميِّزة لهذه الألعاب. وتمت مقارنة ألعاب الفيديو بألعاب الأطفال التقليدية المجردة، حيث

أشـارت الباحثتـان إلـى أنـه لأغـراض تطـوير أطفـال الروضـة وتنميـتهم، يجـب أن يكـون الكمبيـوتر عـاملاً إثرائيـاً فـي تنميـة البيئـة الشخصـية وتطويرهـا لهـؤلاء الأطفـال. ويجـب أن يسـهل الكمبيـوتر عمليـة تطـوير النشـاط الإدراكـي للأطفـال، وإيجـاد خلفيـة عاطفيـة إيجابيـة لـدى الطفـل، وتنميـة شخصـيته. فـي النتيجـة، أشـارت الباحثتـان إلـى أنـه فـي الظـروف الحياتيـة الحديثـة تمثـل ألعـاب الفيـديو أسـلوباً مميـزاً وفعـالاً لاكتشـاف الحقيقـة. وعلـى أيـة حـال، يجـب أن تكـون ألعـاب الفيـديو مكملـة فقـط لألعـاب الأطفـال التقليديـة المجـردة، ولا تحل محلها.

وهـدفت دراسـة فانجسـنس، غـرام وكرمسـفك (Vangsnes,Gram , nils Krumsvik,2012) إلـى تعـرف ألعـاب الكمبيـوتر فـي بـرامج الروضـة: تحـديات التعلـيم عنـدما تُسـتخدم ألعـاب الكمبيـوتر التعليميـة التجاريـة فـي ريـاض الأطفـال. وتـم التركيـز علـى دراسـة المحتـوى التعليمـي عنـدما تسـتخدم ألعـاب الكميـوتر التعليميـة التجاريـة فـي بـرامج ريـاض الأطفـال فـي النـرويج، وذلـك عـن طريـق تحليـل المـادة التعليميـة والمحتـوى الـدرامي لواحـدة مـن هـذه الألعـاب مسـتخدَمة فـي إطـار تربـوي. إن المبـرر فـي تحليـل اللعبـة المختـارة باسـتخدام نظريـة التحليـل الـدرامي هـو فـي اعتبـار أن هـذه اللعبـة تحتـوي علـى أداء متعـدد النـواحي مسـتخدماً النصـوص، والرسـومات والمخططـات، والصـورة، والصـوت والرسـوم المتحركـة. وكـذلك نحلـل المـادة التعليميـة مسـتخدمين نظريـات التحليـل الـدرامي ومفاهيمـه، لاعتبـار أن المـادة التعليميـة تجمـع بـين الوسـيلة التقنيـة للتعبيـر الفني(اللعبـة)، الأطفـال (لاعبـي الأدوار)، والمعلـم فـي وضـعية تمثيليـة تحتـوي علـى العناصـر الدراميـة المختلفـة: كالأدوار المتعددة، وتطور الأحداث، والعنصرين الزماني والمكاني.

أمـا دراسـة الهـدلق (2013) فقـد هـدفت إلـى التعـرف علـى إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة وسـلبياتها ودوافـع ممارسـتها مـن وجهـة نظـر طـلاب التعلـيم العـام بمدينـة الريـاض التـي طبقـت علـى 359 طالبـا، وهـذه الدراسـة مسـحية وصـفية لهـذا الغـرض تـم إعـداد اسـتبانة مكونـة مـن (71) فقـرة وموزعـة علـى ثلاثـة محـاور، وتوصـلت الدراسـة إلـى عـدد مـن النتـائج أهمهـا أن هنـاك عـدداً مـن العوامـل التـي تـدفع طـلاب التعلـيم العـام لممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة مثـل التحـدي، المنافسـة، السـعي للفـوز، التخيـل والتصـوّر، حـب التصـور وغيرهـا مـن عناصـر الجـذب والتشـويق والإثـارة، كمـا يـرى طـلاب التعلـيم العـام أن لممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة آثـاراً إيجابيـة، وأخـرى سـلبية. وقـدمت الدراسـة عـددا مـن التوصـيات ذات صـلة بالنتـائج أهمهـا: أنـه ينبغـي علـى التربـويين وأوليـاء الأمـور الإحاطـة بـأهم الجوانـب الإيجابيـة والجوانـب السـلبية للألعـاب الإلكترونيـة وذلـك بهـدف العمـل علـى تعزيـز الجوانـب الإيجابيـة والحد من آثار الجوانب السلبية.

وقـام الحربـي (2013) بـإجراء دراسـة بعنـوان فاعليـة الألعـاب التعليميـة الإلكترونيـة علـى التحصـيل الدراسـي، وبقـاء أثـر الـتعلم فـي الرياضـيات، وهـدفت الدراسـة إلـى الكشـف عـن فاعليـة الألعـاب التعليميـة الإلكترونيـة علـى التحصـيل الدراسـي المباشـر، وبقـاء أثـر الـتعلم فـي دروس الضـرب لمـادة الرياضـيات بالصـف الثـاني الإبتـدائي بالمدينـة المنـورة، وتكـوّنَ مجتمـعُ الدراسـة مـن (36) تلميـذا. واختـار الباحـث ألعابـا تعليميـة إلكترونيـة مناسـبة لتعلـيم دروس الضـرب لأدوات الدراسـة، وقـام بإعـداد اختبـار التحصـيل الدراسـي فـي دروس الضـرب وتطبيقـه بعـد التحقـق مـن صـدقه وثباتـه، وتمـت معالجـة البيانـات باسـتخدام بـرامج الحـزم الإحصـائية (SPSS). ومـن أهـم مـا توصـلت إليـه الدراسـة وجـود فـروق دالـة إحصـائيا

عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى الفهم والإختبار معاً لصالح المجموعة التجريبية. وأيضا وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى التذكر والفهم والاختبار معاً لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة لوبرنزي، سكاري وبرادلي (Loprinzi,Schary and Bradley,2013) إلى الكشف عن درجة الالتزام بالتوجيهات والتعليمات فيما يخص استخدام ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونية لدى عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال في الولايات المتحدة، واختبار ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية لها علاقة بالجنس والمستوى التعليمي للوالدين. وشارك بالدراسة 164 أباً وأماً عبر الشبكة العنكبوتية لتقدير أثر ألعاب الفيديو النشطة على سلوكيات الخمول لأطفالهم خلال أيام الأسبوع، وقد تجاوب 50% من عينة الأطفال مع توجيهات استخدام ألعاب الفيديو النشطة (Active Video Play) ، مع زيادة إلى 65% خلال عطلة نهاية الأسبوع. وفيما يتعلق بوسائل الإعلام الإلكترونية، فإن 90% من العينة قد تجاوبوا مع توجيهات استخدامها خلال أيام الأسبوع، بينما تنخفض النسبة إلى 78% في عطلة نهاية الأسبوع. نسبة مئوية عالية من أطفال الروضة الذين ينتمون إلى عائلة ذات مستوى تعليمي مرتفع للوالدين التزموا بتعليمات استخدام وسائل الإعلام الإلكترونية وتوجيهاتها خلال عطلة نهاية الأسبوع، مقارنة بالأطفال الذين ينتمون إلى عائلات ذات مستوى تعليمي منخفض للوالدين. تبين من الدراسة أن نسبة كبيرة من أطفال الروضة لا

يتجاوبون مع توجيهات استخدام ألعاب الفيديو النشطة، وأن هذا الالتزام بتوجيهات استخدام ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونية ربما كان متأثراً بالمستوى التعليمي للوالدين.

أما دراسة هو، ليانج، شاي وتساي(Hsu,Liang,Chai and Tsai,2013) بعنوان تقصي مدى إلمام معلمات رياض الأطفال بالمحتوى التربوي التكنولوجي للألعاب التعليمية، فقد أشارت إلى أن الدراسات الحالية التي تتعلق بالمحتوى التربوي التكنولوجي تميل إلى التعاطي مع مسألة التكنولوجيا من منظور عام، وهو نهج قد لا يكون قادراً على توفير مبادئ توجيهية ملائمة لتحسين إعداد المعلمين وتطورهم المهني عند قيامهم بالتعليم عن طريق اللعب، وتم في هذه الدراسة إعداد استبانتين جديدتين وتطويرها: الأولى تخص الألعاب المعرفية ذات المحتوى التربوي التكنولوجي لاستطلاع آراء 352 معلماً ومعلمة لمرحلة رياض الأطفال حول ثقتهم بهذه الألعاب، والثانية حول تقبل فكرة التعليم القائم على الألعاب الرقمية (digital games) لاستطلاع آرائهم حول تقبل هذه الفكرة. وبينت نتائج الدراسة أن كلتا الاستبانتين تُظهران درجةً من رضا العينة البحثية يمكن الاعتماد والتعويل عليها. ومن خلال تحليل نتائج الدراسة، تبين تقبلُ العينة البحثية للإطار المقترح للألعاب المعرفية ذات المحتوى التربوي التكنولوجي ودعمها. بالإضافة إلى ذلك، فإن خبرة معلمي الروضة ومعلماتها حول هذه الألعاب، ومواقفهم تُجاه التعليم باستخدامها قد أسهمت بشكل إيجابي في حديثهم حول معرفتهم بهذه الألعاب. وفرص التعلم المتوقعة، والمواقف تُجاه فكرة التعلم القائم على اللعب كان لها علاقة مباشرة

بالإلمام بالنواحي التربوية للعبة. وأخيراً، فإن الخبرة بالتعامل مع هذه الألعاب قد أسهمت في بالاطلاع على محتواها التربوي.

وهدفت دراسة أبو الرب، القصيري (2014) إلى التعرف إلى المشكلات السلوكية بسبب استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات. طُبقت هذه الدراسة على عينة مكونة من (299) من أولياء أمور الأطفال تم اختيارهم عشوائيا. وقد أجاب أفراد الدراسة على استبانة أعدت لتحقيق أهداف الدراسة مكونة من ثلاثة أبعاد: (اجتماعي، نفسي، تربوي). وبعد تحليل النتائج بينت الدراسة أن أكثر المشكلات السلوكية وجودا هي المشكلات الاجتماعية، يليها المشكلات التربوية ثم المشكلات النفسية. كما تبين أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في المشكلات التربوية، ثم المشكلات النفسية. كما تبين أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية تعزى إلى الجنس لصالح الذكور، وأن هناك فروقا تعزى إلى العمر لصالح الفئة العمرية(8-12) سنة، وفي عدد ساعات الاستخدام لصالح الفئة (1-3 ساعات) و(أكثر من 3 ساعات). وبناء على نتائج الدراسة، قدمت مجموعةٌ من التوصيات هدفت إلى الحد من هذه المشكلات.

وأجرى اندرو وبرزبيلسكي (Andrew,Przybylski,2014) دراسة بعنوان: من يصدق أن الألعاب الإلكترونية تسبب العدوانية، وقد هدفت إلى التعرف على مخاوف الكثيرين من بعض ألعاب المغامرة الإلكترونية التي توفرها هذه الألعاب لملايين الأفراد للتعبير عن المخاوف من أن بعض الألعاب خاصة العنيفة منها، قد تؤثر سلبا على المجتمع. وتبين النقاشات الساخنة والمتزايدة بوضوح أن العدوانية ذات الصلة بالألعاب

هـي موضـوع يثيـر آراء قويـة. علـى الـرغم مـن الدراسـات المعقـدة والمتناميـة المعنيـة بالألعـاب العنيفـة، إلا أننـا لا نعـرف إلا القليـل مـن الناحيـة التجريبيـة حـول أسـباب قبـول بعـض النـاس ورفـض آخـرين الـبعض للنظريـات التـي تقـول إن هـذا النـوع مـن الترفيـه هـو مصـدر للعدوانيـة. وقـد وظـف البحـث التـالي ثـلاث عينـات تمثيليـة علـى الصـعيد الـوطني للتحقيـق فـي هـذا الموضـوع. وأظهـرت نتـائج الدراسـة أن الاعتقـاد مـوزع بشـكل عـادي بـين السـكان، ويبـرز بـين الأفـواج الديموغرافيـة التـي لـم تكبـر مـع هـذه الألعـاب وأولئـك الـذين يفتقـرون إلـى تجربـة الألعـاب الواقعيـة. وتـم مناقشـة النتـائج فـي سـياق هـذا البحـث، وعلـى نطـاق أوسـع مـن وجهـة نظر العلوم، ومكان الألعاب الإلكترونية في المجتمع.

أمـا دراسـة أبـوت، كـولينز وكامبـل (Abbott,Collins and Campbell,2014) فقـد هـدفت إلـى تقـديم مبـادئ توجيهيـة للاسـتخدام الحكـيم للألعـاب الإلكترونيـة مـن قبـل الأطفـال اسـتناداً إلـى روايـات لتجـارب شخصـية قـام البـاحثون بتجميعهـا. واقتـرح نموذجـاً للعوامـل التـي تـؤثر فـي تفاعـل الطفـل مـع الألعـاب الإلكترونيـة، وتقـدم الأدلـة علـى تـأثير هـذه الألعـاب مـن الناحيـة الإيجابيـة والسـلبية علـى النشـاط البـدني سـلوكيات الخمـول، أي اللعـب لفتـرات طويلـة فـي وضـعية الجلـوس علـى: صـحة النشـاط الأيضـي للقلـب، صـحة التركيـب العظمـي والعضـلي، النسـق الحركـي، الرؤيـة، التطـور الإدراكـي، والصـحة النفسـية. تمـت فـي هـذا البحـث مناقشـة المبـادئ التوجيهيـة المتاحـة، والـدور الـذي تقـوم بـه. وأخيـراً، يـتم ترجمـة هـذه المعلومـات إلـى مجموعـة واضـحة مـن المبـادئ التوجيهيـة القائمـة علـى الأدلـة حـول الاسـتخدام السـليم والحكـيم للألعـاب الإلكترونيـة مـن قبـل الأطفـال، وموجهـة إلـى الأطفـال والآبـاء والمختصـين والقـائمين علـى صـناعة هـذه الألعـاب. وتخلـص هـذه الدراسـة إلـى توليفـة

تجمع بين المعلومات والمعارف النظرية المتوفرة، من جهة، ومن جهة أخرى، المبادئ التوجيهية العملية الواقعية القائمة على الخبرات والتجارب العملية التي قمنا باستطلاعها في هذا البحث.

وتأسيساً على ما سبق يتبين الإسهام المتوقع من الدراسة الحالية في المجالات المبحوثة والجدول(1) يوضح ذلك:

الجدول (1)

الإسهام المتوقّع من الدراسة مقارنة بالدراسات السابقة

المجال	الدراسات السابقة	الدراسات الحالية
الأهداف	هدفت الدراسات السابقة إلى إستقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات والدافعية و التحصيل، وعلى سلوكيات الأطفال وعلى عدوانيتهم، والتعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها .	هدفت الدراسة الحالية إلى إستقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات والمعلمات .
البيئة	أُجريت الدراسات في بيئات مختلفة منها: الأردن، والسعودية، والولايات المتحدة الأمريكية.	أُجريت الدراسة الحالية في الأردن.
مجتمع الدراسة	ركّزت الدراسات على أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مجالات مختلفة منها: التذكر وحل المشكلات والدافعية والتحصيل، وعلى سلوكياتهم، وعلى إيجابياتها وسلبياتها .	تركّز الدراسة الحالية على إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها من جميع الجوانب.
المنهجية	استخدمت الاستبانات التي وزعت على أفراد عينة الدراسة الذين تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، إضافة إلى بطاقة الملاحظة والمقابلة.	استخدمت في الدراسة الحالية الاستبانة كأداة لجمع البيانات من أفراد العينة التي تم اختيارها بالطريقة المتيسرة.

لـذا، فقـد جـاءت الدراسـة الحاليـة متممـة لمـا سـبقها، ومختلفـة عنهـا بأنهـا قـد قـام تطبيقهـا فـي البيئـة الأردنيـة، فهـي الدراسـة الوحيـدة (التـي أُجريـت فـي البيئـة الأردنيـة (فـي حـدود علـم الباحثـة) أجريـت علـى مجتمـع الأطفـال الأردنـي مـن الفئـة العمريـة (3–6) سـنوات، محاولـة استقصـاء إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة وسـلبياتها مـن وجهـة نظـر الأمهات والمعلمين.

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

يتناول هذا الفصل عرضا 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 وتصميمها.

منهجيّة الدراسة:

انطلاقاً من طبيعة هذه الدراسة، والمعلومات المراد الحصول عليها من خلال الإجابة عن أسئلة هذه الدراسة التي تسعى لاستقصاء إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي الذي يعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفاً دقيقاً ويعبّر عنها تعبيراً كمياً؛ فالتعبير الكمي يعطي وصفاً رقمياً يوضّح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها.

مجتمع الدراسة:

تكوّن مجتمع الدراسة من فئتين:

أولاً: فئة الأمهات: تكوّن المجتمع من جميع الأمهات اللواتي لديهن أطفال ملتحقون برياض الأطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم والواقعة في منطقة لواء

الجامعة(ومن الفئة العمرية (3–6) سنوات) وذلك خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2016/2015).

ثانياً: فئة المعلمات: تكوّن المجتمع من جميع المعلمات اللواتي يعلمن أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات، وذلك خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2016/2015)

عينة الدراسة:

نظرا لعدم توافر إطار للمعاينة sample frame، فقد اعتمدت الباحثة على أسلوب العينة الميسرة convenien sample وبناءً على استشارة مجموعة من أصحاب الاختصاص في هذا المجال فقد اقترحوا أن يكون عدد أفراد عينة الدراسة (60) ستين أماً، و(60) ستين معلمة من معلمات رياض الأطفال التابعة لمديرية التعليم الخاص للواء الجامعة، ليتسنى للباحثة التقصي بعمق في جوانب الدراسة، حيث كانت الباحثة تجلس مع كل معلمة، وكل أم من العينة الميسرة عند الاستجابة على فقرات الاستبانة للتأكد من الفهم الواضح لجميع الفقرات.

أداة الدراسة:

استخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات، حيث تم تحليل الأدب السابق الذي بحث في الألعاب الإلكترونية إضافة إلى تطوير استبيانة قودير (2011). ونتيجة لتحليل الأدب السابق ونتائج الدراسات السابقة.

تكونت الاستبانة من (31) فقرة موزعة على مجالين، وذلك كما يلي:

1. محور إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية (16) فقرة.
2. محور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية (15) فقرة.

صدق أداة الدراسة:

تم بناء الاستبانة بصورتها الأولية (ملحق 2) بتدريج خماسي حسب مقياس ليكرت: موافق بشدّة، موافق، متردّد، مُعارض، مُعارض بشدّة. حيث تكوّنت من مجالين: مجال الإيجابيات ومجال السلبيات، واندرج تحت كل مجال مجموعة من الفقرات وقد بلغ عدد فقرات الاستبانة (31) فقرة، منها (16) فقرة تحدثت عن الإيجابيات و(15) تحدثت عن السلبيات. وتمّ توزيعها على عشرة من المحكّمين (ملحق 1) المهتمّين بالألعاب الإلكترونية، وطُلب منهم إبداء الرأي حول الأتي:

- مدى انتماء كل فقرة للمجال الذي تندرج تحته.
- مدى شمول الفقرات للمجال الذي تندرج تحته.
- حذف ما يرونه غير مناسب.
- ملاءمة التدرّج للأداة.
- سلامة الفقرات لُغوياً، ووضوح معناها.
- إبداء أيّة ملاحظات يرونها مناسبة.

وفي ضوء استجابة المحكّمين، تم إجراء التعديلات المُقترحة على فقرات الاستبانة، والملحق (3) يبين الإستبانة بصورتها النهائية، وقد كان لتوجيهات المحكّمين، واقتراحاتهم، وآرائهم دورٌ فعّال في الحكم على صدق الاستبانة وصحّة بنائها، إذ كوّنت آراؤهم دلالة للصدق الظاهري للاستبانة، وقد حُسبت نسبة الاتّفاق بين آراء المحكّمين مؤشّراً إحصائياً على صدق الاستبانة، إذ كانت نسبة الاتّفاق (98%).

ثبات أداة الدراسة:

من أجل البرهنة على أن الاستبانة تقيس ما أعدّت من أجله، والتأكّد من ثباتها، استخدمت الباحثةُ طريقةَ الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest)، تم تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية من الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، ومن خارج عينة الدراسة، وإعادة تطبيقها على العينة ذاتها بعد مرور أسبوعين من التطبيق الأول، وكذلك تم استخدام معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج معامل ثبات الاتساق الداخلي، وكانت قيمة النتيجة كما هي موضحة في الجدول (2).

الجدول (2)

نتائج استخدام معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج معامل ثبات الاتساق الداخلي

المحور	معامل الثبات
* إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.	(0.817)
* سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.	(0.914)
* الإستبيان	(0.852)

إجراءات الدراسة:

تم القيام بإجراءات الدراسة بالاعتماد على مجموعة من الخطوات العلمية والمضبوطة بمنهجية البحث العلمي، وعلى النحو الآتي:

1. الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة.
2. إعداد أداة الدراسة، والتأكد من صدقها وثباتها.
1. تحديد مجتمع الدراسة والعينة.

2. التواصل مع مديرات رياض الأطفال بشكل شخصي، ومع الأمهات من أجل تسهيل المهمة بتطبيق الاستبانات، وقد كان التعاون مطلقاً.
3. تطبيق الاستبانة على عينة الدراسة.
4. تفريغ البيانات في جداول خاصة.
5. تحليل البيانات إحصائيا.
6. عرض نتائج الدراسة.
7. مناقشة النتائج وصياغة الاستنتاجات، واستقراء التوصيات في ضوئها.

المعالجة الإحصائيّة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة واختبار فرضياتها، لجأت الباحثة إلى الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، ومن خلالها قامت الباحثة باستخدام الأساليب الإحصائية الآتية:

- معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha) للتأكد من درجة ثبات المقياس المستخدم.
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية بهدف الإجابة عن أسئلة الدراسة ومعرفة الأهمية النسبية لمتغيرات الدراسة الرئيسة والفرعية.
- اختبار "t" لعينة واحدة وذلك لفحص الفروق بين متوسطات استجابات المبحوثين نحو ايجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

تمهيد

يستعرض هذا الفصل نتائج الإجابة عن أسئلة الدراسة والفرضيات الصفرية المنبثقة عنها:

الإجابة عن السؤال الأول: ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات؟

للإجابة عن هذا السؤال استُخرجت المتوسطات والإنحرافات المعيارية لإيجابيات ممارسة أطفال الفئة العمرية (3–6) الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، وقد تم ترتيب المتوسطات الحسابية للاستجابات تنازلياً، والجدول (3) يوضح ذلك :

الجدول (3)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإيجابيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
16	تحفز الخيال لديهم	4.10	.96	1
14	تسهم في تطوير مهاراتهم في اللغة الإنجليزية	3.93	.77	2
1	تُعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية	3.86	.89	3
2	تعودهم على مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية	3.73	.93	4
6	تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة	3.73	1.16	4
4	تساعدهم في تطوير مهاراتهم في استخدام الحاسوب	3.70	.90	6
15	تشجعهم على التحدي والتنافس مع غيرهم	3.53	.98	7
3	تساعدهم على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة	3.50	1.03	8
13	تساعدهم على التنسيق بين حواسهم	3.25	1.12	9
12	تطور حس المبادرة والمنطق لديهم	2.90	1.05	10
11	تعزز التفكير المنطقي لديهم	2.86	1.03	11
5	تسهم في تطوير مهاراتهم الطباعية	2.85	.93	12
8	تساعدهم على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح	2.80	1.03	13
10	تساعد على تنشيط الخلايا العصبية لأدمغتهم	2.63	1.14	14
9	تشجعهم على التعاون مع الآخرين	2.48	1.14	15
7	تساعدهم على تكوين صداقات	2.26	1.11	16
	الدرجة الكلية	3.25	.57	

يظهرُ من الجدول (3) بأن الأمهات يُجمعن على أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ينتج عنها إيجابيات كثيرة، إذ جاءت الفقرة (16) التي نصها " **تحفز الخيال لديهم** " في المرتبة الأولى وبمتوسط حسابي (4.10). أما الفقره (14) التي نصها " **تسهم في تطوير مهاراتهم في**

اللغة الإنجليزية " فقد جاءت في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (3.93). في حين جاءت الفقرة (1) التي نصها " **تُعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية** " في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (3.86). أما في المرتبة الرابعة فقد جاءت الفقرتان (6) التي نصها "**تعودهم على مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية**" و(2) التي نصها "**تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة**" بمتوسط حسابي (3.73) لكل منهما .

كما تبين من الجدول (3) أن الفقرة (8) منه جاءت في المرتبة الثالثة عشرة التي نصها "**تساعدهم على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح**" وبمتوسط حسابي (2.80). في حين جاءت الفقرة (10) التي نصها "**تساعد على تنشيط الخلايا العصبية للدماغ لديهم**" في المرتبة الرابعة عشرة وبمتوسط حسابي (2.63). أما في المرتبة الخامسة عشرة فقد جاءت الفقرة (9) التي نصها "**تشجعهم على التعاون مع الآخرين**" بمتوسط حسابي (2.48). وفي المرتبة السادسة عشرة والأخيرة جاءت الفقرة (7) " **تساعدهم على تكوين صداقات**" بمتوسط حسابي (2.26) .

أما بقية الفقرات فقد تراوحت متوسطاتها الحسابية بين **(3.70) و(2.85)** وبشكل عام تراوحت الانحرافات المعيارية لجميع الفقرات الواردة في الجدول (3) بين **(.77) و (1.16)**.

ومن أجل معرفة السلبيات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعرفة ذلك، ويُبين الجدول (4) ذلك:

الجدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للسلبيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
23	تجعلهم مدمنين على ممارستها	4.20	.93	1
17	تؤثر سلبا على قدراتهم البصرية	4.16	.97	2
18	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية	4.01	1.04	3
31	تعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية	4.00	1.00	4
21	تشجعهم على ارتكاب سلوكيات غير صحية، وغير صحيحة	3.90	.93	5
24	تشجعهم على أعمال العنف	3.90	1.05	5
19	تؤثر سلبا على معدلات نومهم	3.88	1.00	7
20	تسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة	3.70	.92	8
22	تجعلهم شاريدي الذهن دائماً	3.61	.94	9
25	تؤثر سلبا على أدائهم الدراسي	3.56	1.01	10
30	تؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارستهم لأعمالهم اليومية	3.38	.99	11
28	تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم	3.36	1.00	12
26	تؤثر سلبا على قدرتهم اللفظية	3.33	.95	13
27	تعد مضيعة لأوقاتهم	3.05	.96	14
29	تؤثر سلباً على معتقداتهم الدينية	2.96	1.08	15
	الدرجة الكلية	3.67	.57	

يُظهر من الجدول (4) بأن الأمهات يُجمعن على أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ينتج عنها سلبيات كثيرة، إذ جاءت الفقرة (23) التي نصها "**تجعلهم مدمنين على ممارستها**" في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.20). أما الفقرة (17) التي نصها

"**تـــؤثر ســـلباً علـــى قـــدرتهم البصـــرية**" فقـد جـاءت فـي المرتبـة الثانيـة بمتوسـط حسـابي (4.16). فـي حـين جـاءت الفقـرة (18) التـي نصـها "**تـؤثر سـلبا علـى ليـاقتهم البدنيـة**" فـي المرتبـة الثالثـة و بمتوسـط حسـابي (4.01). أمـا فـي المرتبـة الرابعـة فقـد جـاءت الفقـرة (31) التـي نصـها "**تعـودهم علـى مواجهـة التحـديات المتضـمنة فـي الألعـاب الإلكترونيـة**" بمتوسـط حسابي (4.00).

كمـا تبـين مـن الجـدول (4) أن الفقـرة (28) منـه جـاءت فـي المرتبـة الثانيـة عشـرة التـي نصـها "**تـــؤدي إلـــى مشـــكلات صـــحية لـــديهم**" بمتوسـط حسـابي (3.36). فـي حـين جـاءت الفقـرة (26) التـي نصـها "**تـؤثر سـلبا علـى قـدرتهم اللفظيـة**" فـي المرتبـة الثالثـة عشـرة بمتوسـط حسـابي (3.33). أمـا فـي المرتبـة الرابعـة عشـرة فقـد جـاءت الفقـرة (27) التـي نصـها "**تعـد مضـيعة لأوقـاتهم**" بمتوسـط حسـابي (3.05). فـي المرتبـة الخامسـة عشـرة والأخيـرة جـاءت الفقـرة (29) "**تـــؤثر ســـلباً علـــى معتقـــداتهم الدينيـــة**" بمتوسـط حسـابي (2.96).

أمـــا بقيـــة الفقـــرات فقـــد تراوحـــت متوســـطاتها الحســـابية بـــين **(3.90)** و**(3.38)** وبشـكل عـام تراوحـت الانحرافـات المعياريـة لجميـع الفقـرات الـواردة فـي الجـدول (4) بـين **(.92)** و **(1.08)** .

الإجابـة عـن السـؤال الثـاني: مـا إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمرية (3–6) وسلبياتها من وجهة نظر المعلمات؟

للإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات والانحرافات المعيارية لإيجابيات ممارسة أطفال الفئة العمرية (3–6) الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات، وقد تم ترتيب المتوسطات الحسابية للاستجابات تنازلياً، والجدول (5) يوضح ذلك :

الجدول (5)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإيجابيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الرتبة
14	تسهم في تطوير مهاراتهم في اللغة الإنجليزية	4.00	.80	1
1	تُعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية	3.85	.57	2
6	تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة	3.81	.83	3
3	تساعدهم على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة	3.78	.64	4
16	تحفز الخيال لديهم	3.68	1.11	5
2	تعودهم على مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية	3.60	.74	6
4	تساعدهم في تطوير مهاراتهم في استخدام الحاسوب	3.56	.98	7
15	تشجعهم على التحدي والتنافس مع غيرهم	3.36	1.00	8
5	تسهم في تطوير مهاراتهم الطباعية	3.08	1.02	9
13	تساعدهم على التنسيق بين حواسهم	2.96	.93	10
11	تعزز التفكير المنطقي لديهم	2.91	1.52	11
10	تساعد على تنشيط الخلايا العصبية لأدمغتهم	2.68	1.04	12
12	تطور حس المبادرة والمنطق لديهم	2.53	.87	12
9	تشجعهم على التعاون مع الآخرين	2.18	1.01	14
8	تساعدهم على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح	2.15	.86	15
7	تساعدهم على تكوين صداقات	2.08	.96	16
	الدرجة الكلية	3.14	.43	

يظهر من الجدول (5) بأن المعلمات يجمعن على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها إيجابيات كثيرة، إذ جاءت الفقرة (14) التي نصها "**تسهم في تطوير مهاراتهم في اللغة الإنجليزية**" في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.00)، أما الفقرة (1) التي نصها "**تُعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية**" فقد جاءت في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (3.85). في حين جاءت الفقرة (6) التي نصها "**تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة**" في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (3.81). وأما في المرتبة الرابعة فقد جاءت الفقرة (3) التي نصها "**تساعدهم على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة**" بمتوسط حسابي (3.78).

كما تبين من الجدول أعلاه أن الفقرة (12) جاءت في المرتبة الثالثة عشرة التي نصها "**تطور حس المبادرة والمنطق لديهم**" بمتوسط حسابي (2.56). في حين جاءت الفقرة (9) التي نصها "**تشجعهم على التعاون مع الآخرين**" في المرتبة الرابعة عشرة بمتوسط حسابي (2.18). أما في المرتبة الخامسة عشرة فقد جاءت الفقرة (8) التي نصها "**تساعدهم على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح**" بمتوسط حسابي (2.15). وفي المرتبة السادسة عشرة والأخيرة جاءت الفقرة (7) "**تساعدهم على تكوين صداقات**" بمتوسط (2.08).

أما بقية الفقرات فقد تراوحت متوسطاتها الحسابية بين **(3.86)** و**(2.86)** وبشكل عام تراوحت الانحرافات المعيارية لجميع الفقرات الواردة في الجدول رقم (5) بين **(.57)** و **(1.52)** .

ومـن أجـل معرفـة السـلبيات المترتبـة علـى ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة مـن وجهـة نظـر المعلمـات تـم حسـاب المتوسـطات الحسـابية والانحرافـات المعياريـة لمعرفـة ذلـك، ويبـين الجدول (6) ذلك:

الجدول (6)

المتوسطات والانحرافات المعيارية للسلبيات المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المرتبة
17	تؤثر سلبا على قدرتهم البصرية	4.38	.66	1
18	تجعلهم مدمنين على ممارستها	4.20	.81	2
23	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية	4.20	.85	2
20	تسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة	4.06	.88	4
31	تؤثر سلبا على معدلات نومهم	3.98	.83	5
21	تعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية	3.98	.92	5
19	تشجعهم على أعمال العنف	3.98	.92	5
22	تشجعهم على ارتكاب سلوكيات غير صحية وغير صحيحة	3.78	.86	8
24	تجعلهم شاريدي الذهن دائما	3.78	1.05	8
25	تؤثر سلبا على أدائهم الدراسي	3.66	.93	10
30	تؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارستهم لإعمالهم اليومية	3.43	.96	11
27	تعد مضيعة لأوقاتهم	3.40	1.00	12
26	تؤثر سلبا على قدرتهم اللفظية	3.38	.84	13
28	تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم	3.33	.96	14
29	تؤثر سلبا على معتقداتهم الدينية	3.20	1.10	15
	الدرجة الكلية	3.78	.43	

يظهر من الجدول (6) بأن المعلمات يجمعن على أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ينتج عنها سلبيات كثيرة، إذ جاءت الفقرة (17) التي نصها "**تؤثر سلبا على قدرتهم البصرية**" في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.38). أما الفقرة (18) التي نصها "**تجعلهم مدمنين على ممارستها**" والفقرة (23) التي نصها" **تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية**" فقد جاءتا في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (4.20).أما في المرتبة الرابعة فقد جاءت الفقرة (20) التي نصها "**تسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة**" بمتوسط حسابي (4.06).

كما تبين من الجدول أعلاه أن الفقرة (27) جاءت في المرتبة الثانية عشرة التي نصها "**تعد مضيعة لأوقاتهم**" بمتوسط حسابي (3.40). في حين جاءت الفقرة (26) التي نصها "**تؤثر سلبا على قدرتهم اللفظية**" في المرتبة الثالثة عشرة بمتوسط حسابي (3.38). أما في المرتبة الرابعة عشرة فقد جاءت الفقرة (28) التي نصها "**تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم**" بمتوسط حسابي (3.33). في المرتبة الخامسة عشرة والأخيرة جاءت الفقرة رقم (29) "**تؤثر سلبا على معتقداتهم الدينية**" بمتوسط حسابي (3.20).

أما بقية الفقرات فقد تراوحت متوسطاتها الحسابية بين **(3.98) و(3.43)** وبشكل عام تراوحت الانحرافات المعيارية لجميع الفقرات الواردة في الجدول (6) بين **(.66) و (1.10)**.

الإجابة عن السؤال الثالث: هل تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

للإجابة على هذا السؤال تم صياغة الفرضية التالية: **لا تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.** والجدول (7) يوضح ذلك:

الجدول (7)

نتائج اختبار "t" لعينتين مستقليتين لفحص الفروق بين متوسطي وجهات نظر الأمهات والمعلمات في ايجابيات الألعاب الإلكترونية

المجال	المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
إيجابيات الألعاب الإلكترونية	الأمهات	3.25	.57	.79	.37
	المعلمات	3.14	.43		

يظهر من الجدول رقم (7) أن قيمة "t" المحسوبة هي (.79) **ومستوى الدلالة المحسوبة هي** (.37)، وهذا يعني قبول الفرضية الصفرية. أي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر الأمهات والمعلمات على جميع الفقرات المتعلقة بإيجابيات الألعاب الإلكترونية، حيث كان مستوى الدلالة (.37) وهو أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) وبناء عليه تقبل الفرضية الصفرية "لا تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال".

الإجابة عن السؤال الرابع: هل تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية: **لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.** والجدول (8) يوضح ذلك:

الجدول (8)

نتائج اختبار "t" لعينتين مستقليتين لفحص الفروق بين متوسطي وجهات نظر الأمهات والمعلمات في سلبيات الألعاب الإلكترونية

المجال	المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
سلبيات الألعاب الإلكترونية	الأمهات	3.67	.69	1.26	.26
	المعلمات	3.78	.57		

يتبين من الجدول (8) أن قيمة "t" المحسوبة هي (1.26) **ومستوى الدلالة المحسوبة هي** (.26)، وهذا يعني قبول الفرضية الصفرية. أي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر الأمهات والمعلمات على جميع الفقرات المتعلقة بسلبيات الألعاب الإلكترونية، حيث كان مستوى الدلالة (.26) وهو أكبر ($\alpha = 0.05$) وبناء على ذلك تقبل الفرضية التي نصها "لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال".

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

يناقش هذا الفصل النتائج التي توصلت إليها الدراسة، التي هدفت إلى معرفة إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها لدى أطفال الفئة العمرية (3–6)، ثم يطرحُ مجموعةً من التوصيات التي يراها مناسبة، وذلك كالآتي:

أولاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول الذي ينص على "ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات؟"

من خلال متابعة جداول المتوسطات الحسابية وتحليلها لإجابات الأمهات حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية، تشير النتائج المبينة في الجدول (3) بأن الأمهات يُجمعن على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الأثار الإيجابية، وهذا ما اتفق عليه كل من: الهدلق (2013)؛ وفتح الله (2013)؛ والشحروري والريماوي (2011)؛ والحربي (2013) وعوف (2014). حيث احتلت المرتبة الأولى الفقرة (16) التي تنص على أن "تحفز الخيال لديهم" بمتوسط حسابي قدره (4.10) وقد يفسر ذلك أن الألعاب الإلكترونية تعتمد على مستويات عالية من الإضاءة والأصوات والرسومات المتعددة الأبعاد التي تحفز خيال الطفل بطريقة غير متاحة لدى ممارسة الألعاب التقليدية، وجاء في المرتبة الثانية الفقرة (14) التي تنص على أن "تسهم في تطوير مهاراتهم في اللغة الإنجليزية" بمتوسط حسابي قدره (3.93) وقد يعزى ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية

تعتمد على استعمال اللغة الإنجليزية؛ مما يساعد الطفل على اكتساب الألفاظ والصيغ والمفردات اللغوية الجديدة، أما فيما يتعلق بالفقرة (1) فقد جاءت في المرتبة الثالثة التي نصها "تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية" بمتوسط حسابي قدره (3.86) وقد تعود الأسباب إلى أن الألعاب الإلكترونية تعلم بطريقة سهلة وماتعة، وغير تقليدية، ولا تترافق مع بذل مجهود كبير في التعلم فتنمي العقل وسرعة التفكير، كما أنها توفر محاكاة عقلية مثمرة، وتنمي مهارات القراءة بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة، وهذا ما يؤكده الحربي (2013) في دراسته في المملكة العربية السعودية التي كان مجتمع الدراسة فيها من أطفال الصف الثاني الابتدائي. كما جاءت الفقرتان (2) و(6) اللتان نصهما "تعودهم على مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية" و"تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة " في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي قدره (3.73)، ويمكن أن يعود ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تحفز الأطفال على ابتكار طرق لحل المواقف التي يواجهونها أثناء ممارسة ألعاب المغامرة، وتجعل الطفل شجاعاً من خلال الدفاع عن نفسه أو مواجهة الخطر في اللعب، كما أنها تجعل الأطفال يستخدمون جميع الأدوات التكنولوجية بسهولة ويُسر.

كما يتضح من استعراض المتوسطات الحسابية في الجدول (3) إلى أن تقدير الأمهات كان منخفضاً إتجاه بعض الإيجابيات التي وردت في الأدب النظري المتعلق بموضوع الدراسة، فقد احتلت الفقرة (8) المرتبة الثالثة عشرة التي تنص على أن "تساعدهم على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح" بمتوسط حسابي قدره (2.80) وقد يعود ذلك إلى أن الألعاب الاكثر انتشاراً هي تلك المعتمدة على السرعة

والمغامرة بطريقة لا تمكن من التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح، أما الفقرة (10) ونصها "تساعد على تنشيط الخلايا العصبية لدماغهم" بمتوسط حسابي قدره (2.63) فاحتلت المرتبة الرابعة عشرة وقد تعزى الأسباب إلى أن قضاء الطفل لأوقات طويلة مع تقنيات محددة تسبب غياب تنوع النشاطات والابتكار لدى للأطفال، في حين أن الفقرة (9) التي تنص على أن "تشجعهم على التعاون مع الآخرين" احتلت المرتبة الخامسة عشرة وبمتوسط حسابي قدره (2.48) وقد يعود ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تشجع الأطفال على اللعب منفردين ومع أصدقاء مفترضين في عالم الخيال، كما تبين أن في المرتبة السادسة عشرة الفقرة (7) التي نصها إن "تساعدهم على تكوين صداقات" ومتوسطها الحسابي (2.26) وقد تعزى النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية تغني الأطفال عن اللقاء بالأصدقاء واللعب معهم.

كما أظهرت النتائج في الجدول (4) أن هناك اتفاقاً ما بين الأمهات يتعلق بوجود بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية الذي يتفق مع ما توصلت اليه دراسة فتح الله (2013) وسبتي(2014) حيث احتلت المرتبة الأولى الفقرة (23) والتي نصها: "تجعلهم مدمنين على ممارستها" بمتوسط حسابي قدره (4.20) وقد تعود الأسباب إلى ان هذا النوع من الألعاب يتميز بالحماسة، وتساعدهم على الهروب من الضغوط التي تفرضها عليهم الأنظمة التعليمية والأسرية، أما الفقرة (17) التي تنص على إن "تؤثر سلبا على قدرتهم البصرية" فاحتلت المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (4.16) وقد تعزى الأسباب إلى أن حركة العينين تكون سريعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ مما يسبب اجهادها كما أن الأشعة المنبثقة من الشاشات تؤدي إلى جفاف العين والاحمرار وقصر النظر. في

حـين أن الفقـرة (18) احتلـت المرتبـة الثالثـة ومتوسـطها الحسـابي قـدره (4.01) وتـنص علـى أن "تـؤثر سـلباً علـى ليـاقتهم البدنيـة" وقـد تعـود الأسـباب إلـى ابتعـاد الأطفـال عـن الألعـاب الحركيـة والجلـوس المسـتمر ولوقـت طويـل، كمـا احتلـت الفقـرة (31) التـي تـنص علـى أن "تعـد وسـيلة للهـروب مـن اللقـاءات والجلسـات العائليـة" المرتبـة الرابعـة بمتوسـط حسـابي قـدره (4.00) وقـد تعـزى الأسـباب إلـى أن الطفـل الـذي يقضـي سـاعات طويلـة فـي ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة دون تواصـل مـع الآخـرين، يجعـل منـه طفـلاً غيـر اجتمـاعي منطويـاً على ذاته .

فيتضـح مـن اسـتعراض المتوسـطات الحسـابية فـي الجـدول (4) إلـى أن تقـدير الأمهـات كـان منخفضـاً تجـاه بعـض السـلبيات التـي وردت فـي الأدب النظـري المتعلـق بموضـوع الدراسـة، فقـد احتلـت المرتبـة الثانيـة عشـرة الفقـرة (28) التـي تـنص علـى أن "تـؤدي إلـى مشـكلات صـحية لـديهم" بمتوسـط حسـابي قـدره (3.36)، وقـد تعـود الأسـباب إلـى أن ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة تسـبب آلام فـي الرقبـة والظهـر والـركبتين؛ ممـا قـد تتطـور إلـى التهابـات فـي المفاصـل، كمـا أن الجلـوس المسـتمر أمـام الألعـاب الإلكترونيـة، وعـدم الخـروج للتعـرض لأشـعة الشـمس والحصـول علـى الفيتامينـات المطلوبـة لنمـو العظـام يتسـبب فـي المسـتقبل بإصـابتهم بـنقص فيتـامين "د"؛ ممـا يـؤدي إلـى إصـابتهم بهشاشـة فـي العظـام بصـورة مبكـرة عـن غيـرهم. أمـا فيمـا يتعلـق بـالفقرة (26) التـي نصـها "تـؤثر سـلباً علـى قـدرتهم اللفظيـة" المرتبـة الثالثـة عشـر بمتوسـط حسـابي قـدره (3.33) وقـد يعـزى السـبب إلـى أن ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة فـي سـن مبكـرة سـيجعل الطفـل ضـعيف النطـق باللغـة خاصـة، وهـو فـي هـذه السـن يحتـاج إلـى تنميـة لغتـه وأسـلوبه للتواصـل مـع أفـراد محيطـه، كمـا جـاءت

فـي المرتبـة الرابعـة عشـر الفقـرة رقـم (27) التـي نصـها "تعـد مضـيعة لأوقـاتهم" بمتوسـط حسـابي قـدره (3.05) وقـد يعـود السـبب إلـى أن الألعـاب الإلكترونيـة تأخـذ سـاعات طويلـة فـي ممارسـتها ممـا قـد تلهـيهم عـن الدراسـة وممارسـة الحيـاة، كمـا تبـين أن الفقـرة (29) التـي تـنص علـى أن "تـؤثر سـلبا علـى معتقـداتهم الدينيـة" بمتوسـط حسـابي قـدره (2.96) فـي المرتبـة الخامسـة عشـر وتعـود الأسـباب إلـى أن بعـض ألعـاب المغـامرة تـؤثر سـلبا علـى أفكـار الأطفـال؛ لأنهـا تـروج للإباحيـة فـي اللبـاس والألفـاظ النابيـة كمـا أنهـا تـؤثر علـى عقـول الأطفـال بإعتقـادهم أن الشخصـيات الخياليـة الموجـودة فـي الألعـاب تسـيطر علـى العـالم وتتحكم به.

ثانيـاً: مناقشـة النتـائج المتعلقـة بالإجابـة عـن السـؤال الثـاني الـذي يـنص علـى "مـا إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة التـي يمارسـها أطفـال الفئـة العمريـة (3-6) وسـلبياتها مـن وجهة معلمات رياض الأطفال؟

فمـن خـلال متابعـة جـداول المتوسـطات الحسـابية وتحليلهـا لإجابـات المعلمـات حـول إيجابيـات الألعـاب الإلكترونيـة تشـير النتـائج المبينـة فـي الجـدول (5) بـأن المعلمـات يُجمعـن بـأن ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة ينـتج عنـه العديـد مـن الأثـار الايجابيـة، وهـذا مـا اتفـق عليـه كـل مـن: الهـدلق (2013)؛ وفـتح الله (2013)؛ وعـوف(2014)؛ وقويـدر(2012) حيـث احتلـت المرتبـة الأولـى الفقـرة (14) التـي تـنص علـى أن "تسـهم فـي تطـوير مهـاراتهم فـي اللغـة الإنجليزيـة" بمتوسـط حسـابي قـدره (4.00) وقـد تعـود الأسـباب إلـى أن ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة فـي عمـر مبكـر تسـاعد الطفـل علـى اكتسـاب اللغـة الإنجليزيـة لأن الطفـل فـي هـذا العمـر يسـتطيع بسـهولة تعلـم أي لغـة لأن معظـم الألعـاب الإلكترونيـة تصـدر

باللغة الإنجليزية، في حين احتلت الفقرة (1) ونصها "تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية" متوسطها الحسابي قدره (3.85) المرتبة الثانية وقد تعزى الأسباب إلى أن عامل التشويق في الألعاب الإلكترونية بما فيها من ألوان وأصوات ورسومات تسهم في تعلم وترفيه الأطفال فيقبلون بفطرتهم على تعلم ما هو جديد، ويتفاعلون معه وفق حاجاتهم ورغباتهم. وجاءت في المرتبة الثالثة الفقرة (6) التي تنص على ان "تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة" ومتوسطها الحسابي (3.81) وقد يعود السبب إلى ان ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يألف التقنيات الجديدة فهو يستطيع ان يتعامل مع التكنولوجيا بسهولة ويسر، ويستطيع أن يفهم لغة الحاسوب، كما احتلت المرتبة الرابعة الفقرة (3) التي تنص على أن "تساعدهم على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة" بمتوسط حسابي قدره (3.78) وقد يعزى السبب إلى أن تطور الألعاب وما تحتويها من برامج بشكل مستمر يعود على الطفل بالتطور والحصول على معلومات جديدة والاطلاع على العالم؛ فينضج دماغ الطفل .

كما يتضح من استعراض المتوسطات الحسابية في الجدول (5) إلى أن تقدير المعلمات كان منخفضاً اتجاه بعض الايجابيات التي وردت في الادب النظري المتعلق بموضوع الدراسة، فقد احتلت الفقرة (12) الرتبة الثالثة عشرة وتنص على أن "تطور حس المبادرة والمنطق لديهم" وبمتوسط حسابي قدره (2.53) وقد يعود ذلك إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تجعل الأطفال مترددين لا يتخذون القرارات كما لا يستطيعون التعامل مع الأرقام بسن مبكرة، في حين أن الفقرة (9) ونصها "تشجعهم على التعاون مع الآخرين" احتلت المرتبة الرابعة عشرة وبمتوسط حسابي (2.18) وقد يعزى السبب

إلـى أن الألعـاب الإلكترونيـة تجعـل مـن الطفـل وحيـداً لا يحـب التشـارك مـع الأطفـال الآخـرين، كمـا جـاءت الفقـرة (8) فـي المرتبـة الخامسـة عشـرة والتـي تـنص علـى أن "تسـاعدهم علـى التمييـز بـين السـلوك الخـاطئ والسـلوك الصـحيح" بمتوسـط حسـابي (2.15) وقـد يعـود ذلـك إلـى أن بعـض التطبيقـات تعـرض علـى الأطفـال سـلوكيات خاطئـة؛ فيعتقـد الطفـل أن تلـك السـلوكيات مقبولـة وعنـدما يتعـرض لموقـف مشـابه؛ فإنـه يسـلك سـلوكاً خاطئـاً، أمـا الفقـرة (7) متوسـطها الحسـابي (2.08) التـي تـنص علـى أن "تسـاعدهم علـى تكـوين صـداقات" المرتبـة السادسـة عشـرة وقـد تعـود الأسـباب إلـى أن الأطفـال لا يحتـاجون لمـن يلعـب معهـم في الألعاب الإلكترونية، فلا يحاولون التواصل مع أطفال آخرين.

كمـا أظهـرت النتـائج فـي الجـدول (6) أن هنـاك اتفاقـاً مـا بـين المعلمـات يتعلـق بوجـود بعـض الآثـار السـلبية للألعـاب الالكترونيـة الـذي يتفـق مـع مـا توصـلت إليـه دراسـة كـل مـن الهـدلق(2013)؛ بشـير(2008) حيـث احتلـت المرتبـة الأولـى الفقـرة (17) التـي تـنص علـى أن "تـؤثر سـلبا علـى قـدرتهم البصـرية" بمتوسـط حسـابي قـدره (4.38) وقـد يعـود ذلـك إلـى أن الطفـل يصـبح عرضـة أكثـر مـن غيـره لقصـر النظـر وجفـاف واحمـرار العينـين؛ نتيجـة تعرضـه لمجـالات الأشـعة الكهرومغناطيسـية قصـيرة التـردد المنبعثـة مـن شاشـات الألعـاب الإلكترونيـة. كمـا جـاءت الفقـرة (18) فـي المرتبـة الثانيـة ومتوسـطها الحسـابي (4.20) ونصـها "تجعلهـم مـدمنين علـى ممارسـتها" وقـد يُعـزى السـبب إلـى جـذبها لهـم ورغبـاتهم فـي اللعـب ومتـوفرة دائمـا ممـا يسـهل اللعـب فيهـا باسـتمرار، فـي حـين احتلـت المرتبـة الثالثـة الفقـرة (23) ونصـها "تـؤثر سـلبا علـى ليـاقتهم البدنيـة" وقـد يعـود السـبب إلـى الجلـوس المسـتمر أثنـاء اللعـب؛ ممـا يـؤدي إلـى كسـل العضـلات، كمـا احتلـت الفقـرة رقـم (20) ومتوسـطها

الحسابي (4.06) ونصها "ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب السمنة للأطفال نتيجة طول مدة الجلوس، وقلة الحركة أثناء اللعب" المرتبة الرابعة وقد يعزى السبب نتيجة طول مدة الجلوس، فلا يفقد الجسم سعرات حرارية، وكما يتناول الأطفال وجبات سريعة أثناء اللعب حتى لا يترك اللعب بالألعاب الإلكترونية.

كما يتضح من استعراض المتوسطات الحسابية في الجدول (6) إلى أن تقدير المعلمات كان منخفضاً تجاه بعض السلبيات التي وردت في الأدب النظري المتعلق بموضوع الدراسة، فقد احتلت المرتبة الثانية عشرة الفقرة رقم (27) ونصها: "تعد ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة لأوقات الأطفال" بمتوسط حسابي قدره (3.40) وقد يعود السبب إلى أن الطفل يقضي معظم وقته في اللعب فينشغل عن الجلسات وعن دراسته فيذهب وقته سدىً من دون فوائد، أما الفقرة (26) احتلت المرتبة الثالثة عشرة ونصها "تؤثر سلباً على قدرتهم اللفظية" بمتوسط حسابي قدره (3.38) وقد يعود ذلك إلى أن الطفل في بداية عمره يكتسب المفردات اللغوية والألعاب الإلكترونية تجعل الطفل لا يتكلم لمدة طويلة؛ مما يهدد مفرداته اللغوية، في حين أن الفقرة (28) ومتوسطها الحسابي (3.33) ونصها "تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم" احتلت المرتبة الرابعة عشرة وقد يعود السبب إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تؤثر على العمود الفقري وعلى الأعصاب، كما جاء في المرتبة الخامسة عشرة الفقرة (29) "تؤثر سلبا على معتقداتهم الدينية" ومتوسطها حسابي (3.20) وقد يعود ذلك إلى أن بعض ألعاب المغامرة تؤثر سلبا على أفكار الأطفال لأنها تبيح المحرمات من قتل وسرقة؛ فيتمثل بأخلاق اللعبة وتصبح معتقداته خاطئة.

ثالثاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث الذي ينص على "هل تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

أوضحت نتائج الدراسة الظاهرة في الجدول (7) والمعتمدة على اختبار t-test لعينتين مستقلتين إلى أن قيمة "t" المحسوبة كانت (.79) بمستوى دلالة كان (.37)، وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر الأمهات والمعلمات في إجابة أفراد العينة على جميع الأسئلة المتعلقة بإيجابيات الألعاب الإلكترونية، حيث كان مستوى الدلالة (.37) وهو اكبر من مستوى دلالة الدراسة (α= 0.05) وبناء عليه ترفض الفرضية البديلة، وتقبل الفرضية الصفرية "لا تختلف ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال". ويشير ذلك إلى أن هناك اتفاقاً في وجهات نظر كل من المعلمين والأمهات حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية، ويمكن تفسير ذلك بأن الأمهات قد اكتسبن الخبرة الكافية للحكم على إيجابيات الألعاب الإلكترونية من خلال التعليم الجامعي وتوفر مصادر التعلم عبر الإنترنت وأدوات التواصل الاجتماعي. كما أن الزيادة الملحوظة في زيارة الأمهات لمواقع تدريس أطفالهن وتواصلهن مع المعلمات يمكن أن يؤدي إلى التقارب في وجهات النظر بين الأمهات والمعلمات، وما يملكونه من معلومات عن الألعاب الإلكترونية.

رابعاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع الذي ينص على "هل تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

أوضحت نتائج الدراسة الظاهرة في الجدول (8) والمعتمدة على اختبار t-test لعينتين مستقلتين إلى أن قيمة "t" المحسوبة كانت (1.26) **وبمستوى دلالة** كان (.26)، وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر الأمهات والمعلمات في الإجابة عن جميع الفقرات المتعلقة بسلبيات الألعاب الإلكترونية، حيث كان مستوى الدلالة (.26) وهو أكبر من مستوى الدلالة (α= 0.05) وبناء عليه ترفض الفرضية البديلة، وتقبل الفرضية الصفرية "لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال"، وقد تعزى هذه النتيجة إلى التقارب الثقافي بين الأمهات والمعلمات، فالأمهات الحديثات متعلمات وحاصلات على شهادات جامعية؛ مما يزيد في معرفتهن بمخاطر الألعاب الإلكترونية، كما أن أمهات هذه الفئة العمرية صغار السن كانوا قد مارسن الألعاب الإلكترونية فلمسن أثرها من الناحية السلبية، كما أن الأمهات والمعلمات يتشاركن في حضور محاضرات وندوات بشأن تطور الطفل من جميع النواحي. ومتابعة الأمهات شبه اليومية للمعلمات ومناقشتهن في أمور أطفالهم لزيادة تطوير مهاراتهم.

الاستنتاجات

توصلت الباحثة إلى عدة استنتاجات، ومنها:

- أظهرت نتائج الدراسة الحالية من جانب المعلمات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها إيجابيات كثيرة، لذا توصي الباحثة بضرورة تشجيع الأطفال على مزاولة الألعاب الجماعية، وتفضيلها على النشاطات الفردية وتوجيه الأطفال إلى الألعاب ذات الطبيعة التركيبية والتفكيرية، مع ضرورة تقليل ساعات معينة للعب وتحديدها في الألعاب الإلكترونية.
- أكدت نتائج الدراسة الحالية من وجهة نظر المعلمات أن الألعاب الإلكترونية وسيلة تعليمية ترفيهية ذاتية، لذا توصي الباحثة بضرورة تبني وزارة التربية والتعليم في الأردن بعضاً من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة، وتضمينها في المناهج الدراسية، وإقامة مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل المدرسة وخارجها.
- أظهرت نتائج الدراسة الحالية من وجهة نظر الأمهات أن الألعاب الإلكترونية تُعوّد الأطفال على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، لذا توصي الباحثة بمشاركة الأمهات للأطفال في أثناء اللعب للوقوف على سلبيات الألعاب الإلكترونية واستبدال الألعاب التي تؤثر سلبا على الأطفال بأخرى لها تأثير إيجابية.
- أكدت نتائج الدراسة الحالية من وجهة نظر الأمهات والمعلمات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساعد على تعلم اللغة الإنجليزية وتنمية جوانب الطفل

بشـكل إيجـابي، لـذا توصـي الباحثـة بعقـد دورات تدريبيـة للأمهـات والمعلمـات تؤهلهم للتعامل مع الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي وفعَال .

التوصيات

في ضوء نتائج الدراسة الحالية، إن الباحثة توصي بالآتي:

- ضـرورة التأكيـد علـى دور الأمهـات والمعلمـات فـي رعايـة الأطفـال ووقـايتهم مـن مخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال التوجيه والمتابعة والمراقبة لألعاب الأطفال.
- تشـجيع أوليـاء الأمـور علـى اختيـار الألعـاب الإلكترونيـة ذات الأثـر الإيجـابي علـى الأطفال.
- إجـراء المزيـد مـن الأبحـاث فـي مجـال الألعـاب الإلكترونيـة التـي تـؤثر علـى صـحة الأطفال.
- توصـي الباحثـة بـإجراء دراسـة مماثلـة للدراسـة الحاليـة علـى فئـات عمريـة مختلفـة؛ وذلك لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية عليهم.

قائمة المراجع

المراجع العربية :

- إبراهيم، سمير (2002). الثورة المعلوماتية عواقبها وآفاقها، **مجلة جامعة دمشق**.1. (18). 87-88.

- أبو الرب، محمد والقصيري، إلهام (2014). "المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات"**.المجلة الدولية للأبحاث التربوية**. 21. (35). 173-185.

- أبو زيد، أحمد(2011)**.الإدمان الإلكتروني وباء عصر العولمة والإنترنت**.متوفر على الرابط الآتي: www.kuwaitmag.com

- أحمد، أسماء (2006). ماذا ينصح به المختصون من ألعاب لإطفالنا، **مجلة الرياض**.139.

- الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (2010). **الألعاب التعليمية**. متوفر على الرابط الآتي:

www.elearning.arab-academy.com

- **الانباري، باسم (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية**. متوافر على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

- أهل، أماني (2009)." **فعالية برنامج مقترح لتنمية الإبداع لدى أطفال محافظة غزة**". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة الإسلامية. غزة

- بحرو، سمية (2014). **مرحلة الطفولة المبكرة(علم نفس الطفل)**.متوفر على الرابط الآتي :

www.abahe.co.uk

- بشير، نمرود (2008). "**ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15) سنة**". رسالة ماجستير غير منشورة.جامعة الجزائر.الجزائر.

- الجمعية الأردنية للسكان (2008).الألعاب وتأثيرها على الأطفال .عمان: الجمعية العلمية للسكان.

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

- حسني، إلهام (2002).ألعاب الكمبيوتر الإهتزازية مصدر رئيسي لمرض إرتعاش الأذرع. **جريدة الشرق الأوسط**. 12989.(31).

- الحيلة، محمد محمود (2013).**الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**.ط(7).عمان: دار المسير للنشر والتوزيع.

- خضر، يوسف (2014). اللعب عند الأطفال. **جريدة الرياض**.14237.(19).

- رزق، أسعد (1987).**موسوعة علم النفس**. بيروت: المؤسسة العربية للدراسات والنشر.

- زعرور، فواز (2003). **التغيير المتواصل**. الرياض: عبيكة للنشر.

- الزهراني، بندر (2013).**مرحلة الطفولة المبكرة**.متوفر على الرابط الآتي:

www.meyda.education.gov

- سبتي، عباس (2014). **طرق علاج إدمان استخدام أجهزة التكنولوجيا**.متوفر على الآتي:

tarba3.blogspot.com

- السعد، نورة (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. **جريدة الرياض**. العدد 13406.

- سليمان، محمد (2005). **الألعاب في مرحلة الحبو**. القاهرة: دار العلوم للنشر والتوزيع.
- الشحروري، مها (2008). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الشحروري، مها والريماوي، محمد(2011)." أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن". **مجلة دراسات العلوم التربوية**. 38.(2). 637-649.
- عبد الكافي، اسماعيل (2006). **موسوعة مصطلحات الطفل**. الرياض: الإسراء للنشر والتوزيع.
- عليان، ربحي (2006) **مجتمع المعلومات والواقع العربي**، الطبعة الأولى،عمان: دار جرير للنشر.
- العمارين، آمنة وجوفيل، مصطفى (2012). فاعلية بعض القطع التعليمية في تحقيق أهدافها. **المجلة الأردنية في العلوم التربوية**. 9. (2). 163-171.
- العمري، عائشة (2015).**الألعاب الإلكترونية مفهومها تصنيفاتها**.متوفر على الرابط الآتي: www.learning-otb.com
- عوف، ميرفت (2014) .**بين سلبياتها وإيجابياتها تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية**.متوفر على الرابط الآتي:

www.sasapost.com

- فتح الله، مندور(2013). **انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم**. متوفر على الرابط الآتي:

www.almarefh.net

- فرج، عبد اللطيف (2005). **طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين**.عمان:دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- القبالي، يحيى (2012)." فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية".**المجلة العربية لتطوير التفوق** . 3.(4). 85-93.
- قويدر، مريم (2011). **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر.
- النجار،عبد الوهاب (2013). **الاحتياجات البدنية والحركية للطفولة المبكرة وأهمية إشباعها**.متوفر على الرابط الآتي:

www.faculty.ksa.edu.sa

- الهدلق، عبدالله (2013) .**إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**.متوفر على الرابط الآتي:

www.alukah.net

- اليونيسف (2014). **اللعب جزء من علاج سوء التغذية**.متوفر على الرابط الآتي:

www.unicef.org

المراجع الأجنبية:

-Abbott, R. , Collins, R. & Campbell, A. (2014). "Evidence-based guidelines for wise use of electronic games by children", **Ergonomics**, 57(4), 471-489.

-Andrew,k.,Przybylski,phd (2014). Who believes electronic games cause real world aggression.**Cyberpsychology behavior and social network**.17,228-230.

-Calvert, S. L.,Staiano,A. E.,and Bond, B. J. (2013). Electronic games and obestity crisis.in Digital Games: A Context for Cognitive Development. **New Directions for Child and Adolescent Development,** *139*, 51–57

-Gulyaeva, E.V and Solovieva, Yu. A (2012). "Video games in the life of preschoolers*",* **Psychlogical Science & Education**, (2), 5-12.

-Hsu, C Y. , Liang, JC. , Chai, CS. & Tsai, CC. (2013). "Exploring Preschool Teachers' Technological Pedagogical ContentKnowledge of Educational games", **Journal of Educational Computing Research**, 49(4), 461-479.

-Loprinzi, Paul, Schary, David & Cardinal, Bradley (2013). "Adherence to Active Play and Electronic Media Guidelines in Preschool Children. Gender and Parental Education Considerations", **Maternal & Child Health Journal**, 17(1), 56-61.

-Vangsnes, Vigdis, Gram Okland, Nils Tore, Krumsvik, Rune (2012). "Computer games in pre-school settings: Didactical challenges when commercial educational computer games are

implemented in Kindergartens*",* **Computer & Education**, 58 (4), 1138-1148.

-Wei, Fang-Yi Flora and Hendrix, Katherine Grace (2009). "Gender differences in preschool children's recall of competitive and noncompetitive computer mathematics games*",* **Learning, Media & Technology**, 34(1), 27-43.

-World bank, (2015) .**Online educational game** .new York ,available: http://www.world bank.or

قـائمة الملاحق

ملحق (1):

أسماء السادة محكمي أداة الدراسة (الاستبانة)

ت	اللقب العلمي والاسم	التخصص	مكان العمل / الجامعة
1	أ.د. غازي خليفة	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الأوسط
2	أ.د. عبد الحافظ سلامة	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الأوسط
3	أ.د. عباس الشريفي	إدارة تربوية	جامعة الشرق الأوسط
4	أ.د ماجد أبو جابر	تكنولوجيا التعليم	الجامعة الأردنية
5	د. عاطف أبو حميد	تكنولوجيا التعليم	الشرق الأوسط
6	د. فريال أبو عواد	القياس والتقويم	الجامعة الأردنية
7	د. رفعة الزعبي	علم نفس تربوي	الجامعة الأردنية
8	د. أفنان صالح	هندسة عمارة	جامعة فيلادلفيا
9	م. دولت سيف	لغة عربية	متقاعدة وزارة التربية والتعليم
10	م. دينا اللحام	رياض أطفال	مدرسة المنتسوري الحديثة

ملحق(2)

الاستبانة بصورتها الأولية

تحكيم أداة دراسة

الدكتور .....المحترم.

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

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان: " **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.** "لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق التدريس من كلية العلوم التربوية بجامعة الشرق الأوسط، إذ تهدف الدراسة إلى:

- التعرف إلى إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.
- التعرف إلى سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة الاستبانة التي بين يديك، وهي تتكون من مجالين على النحو الآتي:

المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

علماً بأن اللعبة الإلكترونية: هي ألعاب تستخدم الذكاء الصناعي لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله الطفل اللاعب من ممارسة اللعبة والتفاعل معها بمعظم أحاسيسه، ويمارسها الأطفال مباشرة من خلال الأنترنت أو البلايستيشن أو CD أو البرمجيات الإلكترونية الأخرى. أما إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها فهي تتمثل بالإيجابيات والسلبيات المتعلقة بالجوانب النفسية والصحية والدينية والأكاديمية والسلوكية والأمنية.

ونظـرا لكـونكم مـن المختصـين وأهـل الخبـرة، نأمـل مـنكم التكـرم بمراجعـة الأداة وإبداء ما ترونه مناسبا حول:

- مدى مناسبة الفقرات لتحقيق أهداف الدراسة.
- سلامة الصياغة اللغوية.
- حذف أي عبارات متشابهة أو غير ملائمة.
- إضافة أي أبعاد وعبارات ترون أنها ستخدم هذه الدراسة.

يرجى التكرم بكتابة البيانات الآتية:

اسم المحكم	الدرجة العلمية	التخصص	جهة العمل
.....	.....	.....	.....

مع جزيل الشكر والتقدير على حسن تعاونكم،،،

الباحثة: نداء سليم ابراهيم

تعليمات الإيجابة

- اقرئـي فقـرات الاسـتبانة جيـداً؛ ثـم حـدد الإجابـة المناسـبة بوضـع علامـة (✓) فـي الخانة التي تقابلها.
- لا توجـد إجابـة صـحيحة وأخـرى غيـر صـحيحة، فكـل إجابـة تختارهـا صـحيحة لأنها تعبر عن رأيك.
- لا تتركي فقرة من فقرات الاستبانة دون الإجابة عنها.
- جميـع البيانـات التـي سـتدلين بهـا فـي هـذه الاسـتبانة مخصصـة لغـرض البحـث العلمـي ولـن يطّلـع عليهـا أحـد سـوى الباحثـة، وعليـه أرجـو منـك الإجابـة بدقـة ومصداقية وأمانة علمية.

أرجو وضع إشارة (✓) أمام الكلمة أو العبارة التي تنطبق عليك

الوظيفة : ☐ **معلمة** ☐ **ولية أمر الطفل**

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		ملائمة	غير ملائمة	متوافقة	سليمة	غير سليمة
المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية .						
1	ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تُعد وسيلة تعليمية ذاتية					
2	تعويد الأطفال على مواجهة التحديات المتضمنة قي الألعاب الإلكترونية					
3	تساعده على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة					
4	تساعده على تطوير مهارات استخدام الحاسوب					
5	تساعده على تطوير مهارته الطباعية					
6	تسهم في زيادة ألفته بالتقنيات الجديدة					
7	تساعده على تكوين صداقات					
8	تساعده على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح					
9	تشجعه على التعاون مع الآخرين					
10	تساعده على تنشيط الخلايا العصبية للدماغ					
11	تعزز التفكير المنطقي لديه					
12	تطور حس المبادرة والمنطق لديه					
13	تساعده على التنسيق بين الحواس					
14	تُسهم في تطوير مهاراته في اللغة الإنجليزية					
15	تشجعه على التحدي والتنافس مع الغير					
16	تحفز الخيال لديه					

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		ملائمة	غير ملائمة	متوافقة	سليمة	غير سليمة
المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية .						
1	ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على قدرته البصرية					
2	تؤثر سلباً على لياقته البدنية					
3	تؤثر سلباً على معدلات النوم لديه					
4	تسبب له السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة					
5	تشجعه على أعمال العنف					
6	تساعد على الانفصال عن واقع الحياة					
7	تجعله مدمن على ممارستها					
8	تشجعه على ارتكاب سلوكيات غير صحية وغير صحيحة					
9	تؤثر سلباً على أدائه الدراسي					
10	يؤثر سلباً على ذاكرته اللفظية					
11	تُعد مضيعة للوقت					
12	تؤدي إلى مشكلات صحية لديه					
13	تؤثر سلباً على معتقداته الدينية					
14	تؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارسته لإعماله اليومية					
15	تُعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية					

أرجو التكرم بإضافة أي فقرات أو ملاحظات تجدونها مناسبة لإثراء وتطوير هذه أداة .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....مع جزيل الشكر

والتقدير على حسن تعاونكم،،،

الباحثة: نداء سليم ابراهيم

ملحق (3)

الاستبانة بصورتها النهائية

استبيان

الاخت المعلمة / ولية الأمر..... المحترمة.

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

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان: "**إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال**". لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق التدريس من كلية العلوم التربوية بجامعة الشرق الأوسط، إذ تهدف الدراسة إلى:

- التعرف إلى إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.
- التعرف إلى سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة الاستبانة التي بين يديك، وهي تتكون من مجالين على النحو الآتي:

المجال الأول : إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

علماً بأن اللعبة الإلكترونية: هي ألعاب تستخدم الذكاء الصناعي لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله الطفل اللاعب من ممارسة اللعبة والتفاعل معها بمعظم أحاسيسه، ويمارسها الأطفال مباشرة من خلال الأنترنت أو البلايستيشن أو CD أو البرمجيات الإلكترونية الأخرى. أما إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها فهي تتمثل بالإيجابيات والسلبيات المتعلقة بالجوانب النفسية والصحية والدينية والأكاديمية والسلوكية والأمنية.

وأحطكم علماً بأن كتابة الإسم إختياري،.

مع جزيل الشكر والتقدير على حسن تعاونكم،،،

الباحثة: نداء سليم ابراهيم

أولاً: تعليمات الإيجابة

* اقرئي فقرات الاستبانة جيداً؛ ثم حدد الإجابة المناسبة بوضع علامة (✓) في الخانة التي تقابلها.

* لا توجد إجابة صحيحة وأخرى غير صحيحة، فكل إجابة تختارينها صحيحة لأنها تعبر عن رأيك.

* لا تتركي فقرة من فقرات الاستبانة دون الإجابة عنها.

* جميع البيانات التي ستدلين بها في هذه الاستبانة مخصصة لغرض البحث العلمي ولن يطّلع عليها أحد سوى الباحثة، وعليه أرجو منك الإجابة بدقة ومصداقية وأمانة علمية. كما وأحطكم علماً بأن كتابة الإسم إختياري.

أرجو التفضل بوضع إشارة (✓) أمام الكلمة أو العبارة التي تنطبق عليك

الوظيفة : ☐ **معلمة** ☐ **ولية أمر الطفل**

مع جزيل الشكر والتقدير على حسن تعاونكم،،،

الباحثة: نداء سليم ابراهيم

ثانياً: فقرات الاستبيان

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		موافقة جداً	موافقة	محايدة	غير موافقة	معارضة
المجال الأول: إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية . من وجهة نظري كأم/ معلمة فإن ممارسة الأطفال للإلعاب الإلكترونية ...						
1	تُعد وسيلة ترفهية تعليمية ذاتية					
2	تعودهم على مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية.					
3	تساعدهم على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة.					
4	تساعدهم في تطوير مهاراتهم في استخدام الحاسوب.					
5	تسهم في تطوير مهارتهم الطباعية.					
6	تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة.					
7	تساعدهم على تكوين صداقات.					
8	تساعدهم على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح.					
9	تشجعهم على التعاون مع الآخرين					
10	تساعد على تنشيط الخلايا العصبية لأدمغتهم.					
11	تعزز التفكير المنطقي لديهم.					
12	تطور حس المبادرة والمنطق لديهم.					
13	تساعدهم على التنسيق بين حواسهم.					
14	تُسهم في تطوير مهاراتهم في اللغة الإنجليزية.					
15	تشجعهم على التحدي والتنافس مع غيرهم.					
16	تحفز الخيال لديهم.					

ت	الفقرة	بدائل الإجابة				
		موافقة جداً	موافقة	محايدة	غير موافقة	معارضة
المجال الثاني : سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية . من وجهة نظري كأم/ معلمة فإن ممارسة الأطفال للإلعاب الإلكترونية ...						
17	تؤثر سلباً على قدرتهم البصرية.					
18	تؤثر سلباً على لياقتهم البدنية.					
19	تؤثر سلباً على معدلات نومهم.					
20	تسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة.					
21	تشجعهم على أعمال العنف.					
22	تجعلهم شاريدي الذهن دائماً.					
23	تجعلهم مدمنين على ممارستها.					
24	تشجعهم على ارتكاب سلوكيات غير صحية وغير صحيحة.					
25	تؤثر سلباً على أدائهم الدراسي.					
26	تؤثر سلباً على قدرتهم اللفظية.					
27	تُعد مضيعة لإوقاتهم.					
28	تؤدي إلى مشكلات صحية لديهم.					
29	تؤثر سلباً على معتقداتهم الدينية.					
30	تؤدي إلى عدم التركيز أثناء ممارستهم لإعماله اليومية.					
31	تُعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية.					

مع جزيل الشكر والتقدير على حسن تعاونكم،،،

الباحثة: نداء سليم ابراهيم