الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة نظرية)

Electronic Games And Their Relationship To Psychological And Social Compatibility In Children In Early Childhood (Theoretical Study)

إعداد

د. محمد محمود العطار

Dr. Mohamed Mahmoud Al-Attar

أستاذ رياض الأطفال المساعد - كلية التربية- جامعة الباحة

Doi: 10.21608/ejev.2023.296071

استلام البحث ٨ / ٣ / ٢٠٢٣

قبول البحث ٢٢ / ٣ / ٢٠٢٣

العطار، محمد محمود (٢٠٢٣). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة نظرية). ***المجلة العربية للتربية النوعية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٧(٢٧) أبريل، ٢٧٩- ٣٢٤.

http://jasg.journals.ekb.eg

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة نظرية)

المستخلص:

أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حيث باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية. وتدور الدراسة على أهمية دراسة علاقة الألعاب الإلكترونية بالتوافق النفسي والاجتماعي لدى فئةٍ من أكثر المراحل العمرية أهمية وهي مرحلة الطفولة المبكرة. وتعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي حيث يتناول موضوع الدراسة بالوصف والتحليل، ومعالجته من خلال المصادر المعتمدة وجمع كافة المعلومات. ومن أهم نتائج الدراسة أن تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للطفل من الممكن أن تؤدي إلى العديد من الآثار السلبية مثل: انخفاض مستوى الثقة في النفس، والوحدة، وتفضيل العزلة، وانخفاض الأداء الدراسي، وعدم التفاعل مع الآخرين، وعدم القدرة على حل المشكلات، كما أن هناك مخاطر للألعاب الإلكترونية على الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من حيث دورها في حوادث العنف بأنواعه المختلفة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الصحة النفسية، التوافق النفسي، التوافق الاجتماعي، مرحلة الطفولة المبكرة.

Abstract:

The spread of computers, video games and the Internet in recent years has led to the emergence of their role clearly in the lives of children, as they are now preferred and accustomed to practicing it to dominate and impose itself on them, so that we can say that it has become part of their daily lifestyle. The study revolves around the importance of studying the relationship of electronic games with psychological and social compatibility among a group of the most important age stages, which is early childhood. This study relies on the descriptive approach, as it deals with the subject of the study with description and analysis, and its treatment through approved sources and the collection of all information. One of the most important results of the study is that the impact of electronic games on the mental health of the child can lead to many negative effects, such as: low level of self-confidence, loneliness, preference for solitude, low academic

performance, lack of interaction with others, and inability to solve problems. That there are dangers of electronic games to children in early childhood in terms of their role in incidents of violence of all kinds.

Keywords: Electronic Games, Mental Health, Psychological Adjustment, Social Adjustment, Early Childhood.

مقدمـــة:

إن الاهتمام بمرحلة الطفولة المبكرة هو الاهتمام بحاضر الأمة ومستقبلها، وإن تنشئة الطفل هو المواجهة الضرورية لتحديات المستقبل ومواكبة عصر التقدم العلمي والتكنولوجي، فأطفال اليوم هم شباب الغد، رجال ونساء المستقبل، والذين تعقد عليهم الأمة آمالها وتطلعاتها، فمرحلة الطفولة أهم مرحلة من مراحل حياة الإنسان، وهي الأساس في بناء المجتمعات الحديثة، ففيها تتشكل شخصية الإنسان، وترتسم فيها ملامح حياته المستقبلية، ويتزود فيها بالخبرات والمعلومات التي تفيده في حاضره ومستقبله، والطفل هو الثروة الحقيقية لأي مجتمع، وتأتى أهمية مرحلة الطفولة لكونها الأساس الذي يبني عليه الفرد في مستقبله مجالات حياته ومدى صلاحيته ومساهمته كمواطن، فالمجتمع البشرى يتحدد ويمتد بقاؤه من خلال ذرية من الأطفال حيث هذه الذرية هي ماضيه وحاضره وتطلعاته نحو المستقبل.

ويعيش العالم ثورة المعلومات والتقنيات الإلكترونية وبقدر إسهاماتها في تقدم المجتمعات فإنها تشكل في الوقت نفسه خطراً متزايداً على المجتمعات النامية بداية من العادات والممارسات والسلوك إلى سلم القيم ونمط الحياة(محمود،٢٠١٨م،ص٢١).

ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، وما يتميز به عصرنا الحاضر بأنه عصر العلم والمعرفة، "عصر الثروة العلمية التكنولوجية والفضاء والإلكترونيات والحاسوب والأقمار الصناعية وتفجير المعرفة والتطور السريع في مختلف المجالات"(بخيت،٢٠١٩م،ص٧)، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف هذه الألعاب الإلكترونية، ولم يعد غريباً أن ينجذب أطفال الجيل الحالي نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، حيث أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حيث باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

ويعتبر اللعب مطلباً حيوياً للحياة النفسية السوية والصحة النفسية لأطفالنا في مراحل النمو المتعاقبة، ويعد اللعب بالنسبة للأطفال عملية أساسية تواكب النمو الحركي، كما نجد أنه يرتبط ارتباطاً وثيقاً بجميع جوانب النمو الأخرى كالنمو الحركي، والاجتماعي، والانفعالي، والعقلي، واللغوي(إبراهيم،٢٠٠٠م)، أن الطفل يتوق جداً إلى اللعب ويجد فيه مجالاً للتنفس عن ميوله واستعداداته فيستطيع أن يفصح خارجياً عما يحس به في الداخل، والطفل في اللعب يضع نفسه وسط كل الأشياء، ويقارن بين الشيء وبين نفسه.

كما يعد اللعب مطلباً تربوياً وحقاً طبيعياً للطفل، ويتحتم بالضرورة على الآباء والمربين تهيئة الجو الملائم لكي يمارس الأطفال هذا الحق الطبيعي، فالطفل يجب أن يلعب مثلما يجب أن يأكل ويشرب ويتنفس، هذا إضافة إلى أن اللعب يعطى الفرصة العملية لاختبار قدراته المتعددة فهو يجرب ويبحث ويفكر ويفرح ويمرح في اللعب من دون تحمل لمسئولية محددة، فاللعب يعمل على إثراء عالم الخيال ودفع الابتكار ويساعد على تنمية أسلوب حل المشكلات.

إن اللعب عملية هامة وهو طريقة من طرق الطفل لاكتشاف العالم الخارجي، ومعرفة أشياء جديدة، واكتساب مهارات جديدة وعمل صداقات.. ولابد للأسرة أن تعمل ما تستطيع لتشجيع الطفل ليلعب بمفرده، أو مع أصدقائه أو مع العائلة(أبوالعزايم،٢٠٠٣م).

ومع انتشار صناعة البرمجيات والوسائط المتعددة التي تتيح لعب الكمبيوتر الحربية للأطفال والتي كانت تستعمل لأغراض عسكرية والتي تحولت إلى صناعة ألعاب ترفيهية للصغار والكبار من شأنها ترسيخ العنف بكل أشكاله، ولقد ظهرت آثار هذه الألعاب التي أفرزتها تكنولوجيا العولمة على أطفالنا في المنازل والمدارس وكلنا نشاهد مدى العنف السائد بينهم(العطار،٢٠١٨م،ص١٩).

ومن أهم الألعاب التي تؤثر تأثيرات مباشرة على الأطفال، سواء كانت سلبية أو إيجابية: الألعاب الإلكترونية، حيث تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر حتى إنه لم يعد هناك منزل يخلو منها، وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو، أو ألعاب الحاسب الآلي، ويمكن عرض أحداثها على الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية.

ولوحظ في السنوات الأخيرة انتشار وتزايد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتحولها إلى ظاهرة اجتماعية عامة لها تأثيراتها الإيجابية والسلبية على الأطفال والأسرة مما دفع بالعديد من الباحثين في مجال التربية وعلم النفس إلى دراستها كظاهرة لها أثارها النفسية والاجتماعية والثقافية فالتغيرات السريعة التي يمر بها المجتمع تتطلب منا أن نزود أطفالنا بالمهارات التي تمكنهم من التلاؤم والتكيف مع ظروف المجتمع، فهي ضرورية في جميع مواقف الحياة، حيث لا يمكن تصور أن يعيش الأطفال في معزل عن العالم، ولا يمكن تحقيق وجود إنساني سليم لهم دون إدراك الوجود الاجتماعي بكل أشكاله(عطيه،٢٠١٩م،ص٢).

وتهدد ألعاب الأجهزة الإلكترونية الأطفال على مختلف حياتهم العمرية باكتساب ثقافة العنف والسرقة والمضاربات وشتى أنواع القتال والبعض منها يعرض لقطات لا تتناسب مع عمرهم وتخدش الحياء (العطار،٢٠١٨م،ص١٩).

والتوافق هو قدرة الطفل على إثبات ذاته والتعبير عن أرائه ومشاعره بحرية وقدرته على التفاعل بإيجابية في المواقف الحياتية المختلفة، وتكوين علاقات ايجابية مع أفراد الأسرة والمدرسة والآخرين في البيئة المحيطة.

ويعتبر التوافق عماد الصحة النفسية السليمة ومحورها، فحصن توافق الفرد دليل على صحته النفسية وسوء توافقه مؤشراً على اختلالها، فمعظم سلوكيات الفرد هي محاولات من جانه لتحقيق التوافق سواء على المستوى الشخصي أو الاجتماعي وكذلك فإن مظاهر عدم السواء في معظمها ليست إلا تعبيراً عن سوء التوافق أو الفشل في تحقيقه.

كما يعتبر التوافق محصلة لبعدين أساسيين هما: التوافق النفسي (الأمن الداخلي، الرضا عن النفس، الإحساس بقيمته، الاعتماد على النفس، الحرية في سلوكه، والتوافق الاجتماعي (تكوين علاقات اجتماعية سليمة، معرفة الاتجاهات الاجتماعية، الأمن الاجتماعي، تكوين علاقات طيبة مع الآخرين).

مشكلة الدراسة:

الأطفال مصدر الثروة الحقيقية، وهم الأمل في تحقيق مستقبل أفضل، وتأتى أهمية مرحلة الطفولة المبكرة لكونها الأساس الذي يبنى عليه الفرد في مستقبله مجالات حياته ومدى صلاحيته ومساهمته كمواطن، فالمجتمع البشرى يتحدد ويمتد بقاؤه من خلال ذرية من الأطفال حيث هذه الذرية هي ماضيه وحاضره وتطلعاته نحو المستقبل.

ولقد حظي الطفل بالرعاية والاهتمام على مستوى الدول والشعوب والجماعات وأولياء الأمور، وذلك لأن الطفل بذرة المستقبل ونواته التي تضع المجتمع على عتبات الرقي والتقدم، وفي سبيل تفعيل هذه الرعاية بدأت الدول في الاهتمام بالطفل من حيث تنشئته ورعايته، وتوفير سبل التنمية الشاملة له في مختلف المجالات والأصعدة (عبدالباري، ٢٠١٥م، ص٧).

ويعتبر اللعب أحد الأساليب الهامة لاكتساب الأطفال الخبرات والمفاهيم التربوية المختلفة في التربية الحديثة، وقد أكد "بياجيه Piaget" على أهمية إدراك أسلوب اللعب كمدخل وركيزة أساسية لعملية التعليم، فاللعب من أهم سمات الطفولة فيعد دليلاً وميزة تمتاز بها مرحلة الطفولة عن غيرها من المراحل، فالطفل يقضي معظم ساعات يقظته في اللعب، فهو أكثر أنشطته ممارسة، ومن خلاله يتعلم مهارات جديدة كما يساعده على تطوير مهاراته القديمة(العطار ١،٢٠٢١م).

فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للطفل، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية

واللغوية والدينية والاجتماعية، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي(العناني،٢٠١٣م،ص١٥).

ولقد أثبتت كثير من الدراسات "إذا فقد الطفل نشاط اللعب وممارسته انعكس ذلك على سلوكه سلبياً وكان مؤشراً على أنه طفل غير عادي، فالطفل الذي لا يمارس اللعب طفل مريض نفسياً أو جسمياً"(حمدان،١٤٢٠هـ، ص٥٦).

ومع دخول عصر التكنولوجيا وتسارع وتيرة تطورها، أصبح طبيعياً أن تستهوي الألعاب الإلكترونية الأطفال من عمر ثلاث سنوات، بل إن أغلبهم يميل إلى اللعب بأجهزة الكبار؛ لذلك عكفت شركات الألعاب على تطوير ألعابها الإلكترونية؛ لتتماشى مع تطلعات وتطور الأطفال، فلم يعد العمر هو من يحكم قوانين تصنيع الأجهزة أو توجيهها، ولم تعد الألعاب الإلكترونية فقط لمجرد اللعب واللهو، وإنما أصبحت وسيلة للتعلم والإبداع والتسلية والمتعة(العطار،٢٠١٨م،ص١٩).

والألعاب الإلكترونية هي ألعاب العصر الحديث الإلكترونية والتي تمثل تطوراً من تطورات التكنولوجيا السمعية والبصرية، والتي تعتمد على الأبعاد الثلاثية لإحداث واقعية في اللعب من قبل المستخدم(البيلاوي،١٩٨٤م)، كما تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها مجموعة من التعليمات والإجراءات والصور المتحركة التفاعلية التي تقدم في عالم افتراضي، وتخلق مستوىً عالياً من الإثارة لدى المستخدم والمتمثلة في لعبة(الحشاش،٢٠٠٨،ص٦).

وللألعاب الإلكترونية آثار سلبية، وهناك مخاطر لهذه الألعاب، وتتمثل مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية في أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، والآم باليدين، وأضرار بالعين والأذن، كذلك تسبب لهم اضطرابات في النوم، كما أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تعلمهم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والانتقام، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، بالإضافة إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تزيد لديهم مشاعر التوتر وزيادة العنف في الفكر والمشاعر والسلوك وانخفاض سلوك التعاون الاجتماعي، كذلك نجد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً غير اجتماعي، يميل للعزلة، عدم القدرة على التكيف مع الآخرين، وكذلك تخلق منه طفلاً أنانياً لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة(العطار،٢٠١٨م،ص١٩).

أن مرحلة الطفولة مرحلة حرجة جداً تنافس مرحلة المراهقة في حساسيتها ودقتها، ففيها تبنى القيم والمبادئ، وهي المرحلة التي نغرس فيها التعاليم البسيطة للإسلام في قلوب أطفالنا، ومع الأسف نحن نهدر هذه المرحلة المهمة من عمر أطفالنا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فنحن داخل الأسرة نشوش أطفالنا بين عالمين متناقضين جداً، بينما علينا أن نبسط لهم الحياة، ونهدئ من صخب التكنولوجيا الذي يقيد عقولهم ويحبس طاقاتهم، فقط لو

وقفنا بين زمنين بين طفولتنا وطفولتهم، بين عالمنا وعالمهم، خيالنا وخيالهم، كانت الحياة في زماننا أسهل، وكانت القيم واضحة بالنسبة لنا، نخطئ ونشعر بالذنب، كانت صورة الخير والشر واضحة أمام أعيننا،لم نكن متطلبين جداً وكانت أي لعبة تبهرنا، ونخلق من خلالها مئات الألعاب، بينما أطفال اليوم فقدوا الانبهار حيث يركضون خلف كل جهاز حديث، الألعاب الإلكترونية تقدم لهم على طبق من ذهب ولا تسمح لهم بابتكار ألعابهم الخاصة، صادرت منهم حق التفكير.

علينا أن نقلق على مستقبل أطفالنا، وأتمنى أن نطلق سراح أطفالنا من سجن الألعاب الإلكترونية إلى عالم لعب يخلقونه بأنفسهم، ومن هنا فقد ارتأى الباحث أهمية دراسة علاقة الألعاب الإلكترونية بالتوافق النفسي والاجتماعي لدى فئةٍ من أكثر المراحل العمرية أهمية وهي مرحلة الطفولة المبكرة.

أسئلة الدراسة:

يمكن تحديد أسئلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي: ما علاقة الألعاب الإلكترونية بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة؟

ويتفرع من السؤال الرئيس العديد من الأسئلة وهي:

١- ما مفهوم اللعب، وسماته، وفوائده، ووظائفه؟
٢- ما مفهوم الألعاب الإلكترونية، وماهي سلبياتها وإيجابياتها؟
٣- ما مفهوم التوافق النفسي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة؟
٤- ما مفهوم التوافق الاجتماعي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة؟

أهداف الدراسة:

١- التعرف على مفهوم اللعب وخصائصه وفوائده ووظائفه.
٢- التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية، وأهم سلبياتها وإيجابياتها.
٣- التعرف على تصنيف وأنواع الألعاب الإلكترونية، وأهم خصائصها.
٤- التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
٥- تقديم بعض النتائج والتوصيات في ضوء الدراسة التي تسهم في إعطاء مؤشرات تساعد في توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية عند الأطفال.

أهمية الدراسة:

١- أهمية المرحلة العمرية التي تتناولها هذه الدراسة وهي مرحلة الطفولة المبكرة فإذا استطعنا بناءها بناءاً سوياً دون مشكلات فإن ذلك سينعكس على استقراره الداخلي وتوافقه النفسي والاجتماعي، كما تعد مرحلة الطفولة المبكرة ذات أهمية في تنشئة الأطفال على اللعب.

٢- حاجة المكتبة التربوية في الوقت الحاضر لمثل هذه الدراسات لكي تسد فجوة في الكتابات التربوية والنفسية الحديثة، حيث أن البحوث والدراسات التي أجريت حول موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي لم تكن كافية لكي تستوفي كل الجوانب المفسرة لهذه العلاقة.

٣-توفير قدر من المعلومات لأولياء الأمور والمهتمين بمرحلة الطفولة فيما يختص ببعض المخاطر الناجمة من الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال.

٤- الإطلاع على الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال، لمعرفة الآباء والمعلمين بأهم الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة.

٥- تسهم الدراسة في تشجيع معلمات رياض الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية من أجل تنمية حواس الطفل وتشكيل شخصيته.

منهج الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي .

حدود الدراسة:

تدور هذه الدراسة حول اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة من منظور علم النفس والصحة النفسية، وكذلك التعرف على مدى علاقة الألعاب الإلكترونية بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

الدراسات السابقة:

دراسة بعنوان: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"(الهدلق،٢٠١٤م). هدفت هذه الدراسة التي طبقت على (٣٥٩) طالباً من مدارس مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. وتوصلت الدراسة إلى أن هناك عدد من العوامل التى تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية ومنها السعي للفوز، والمنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور، كما توصل الباحث أيضاً إلى أن هناك أثار إيجابية في ممارسة الألعاب الإلكترونية في قدرتها على توسيع مدارك الطفل وتنشيط ذاكرته كما أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعلومات ومهارة الطباعة والكتابة واكتساب اللغات الأجنبية ومهارات التفكير الناقد وحل المشكلات، كذلك إلى أن هناك أضرار سلوكية وصحية واجتماعية وأكاديمية وأضرار عامة. وأوصت الدراسة أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

دراسة بعنوان: "واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال"(صقر،٢٠١٨م). هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، وكذلك التعرف على إيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى معرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في آراء عينة الدراسة نحو محاورها باختلاف متغيرات(الخبرة، والعمر، والمهارة في استخدام الحاسب الآلي). واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت الدراسة على عينة عددها (٩١) من معلمي رياض الأطفال. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: أن معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، وأهمها استخدام هذه الألعاب في توصيل المعلومة الفنية بشكل أسهل، ودمج الألعاب الإلكترونية في التدريس. وأن من معوقات استخدام هذه الألعاب عو عدم توافر أجهزة الحاسب أو اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت. كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغيري العمر والخبرة.

دراسة بعنوان: "برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم" (عطيه،٢٠١٩م). هدفت هذه الدراسة إلي تحقيق عدة أهداف منها التعرف علي بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، وعلي الأساليب الوقائية لبعض مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال، كذلك إعداد برنامج إرشادي قائم على الأسس النظرية والفنيات التطبيقية للإرشاد والعلاج بالواقع "لجلاسر Glaser" لزيادة وعي الأمهات في مراقبة أطفالهن أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى التعرف على فعالية البرنامج الإرشادي في زيادة وعي الأمهات في مراقبة أطفالهن أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. وترجع أهمية هذه الدراسة من كونها تبحث في توعية الأمهات بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، كما تكمن الأهمية النظرية للدراسة في توفير قدر من المعلومات والبيانات العلمية لأولياء الأمور والمهتمين بمرحلة الطفولة فيما يختص ببعض المخاطر الناجمة من الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال. وتم تحديد عينة الدراسة من أمهات أطفال الروضة بالطريقة العشوائية وتراوح العمر ما بين (٢٨-٤٣) سنة بمتوسط (٣٤,٥٦) وانحراف معياري (٧,٦١)، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة، كما شملت عينة الدراسة الاستطلاعية (٢٠) من أولياء أمور أطفال الروضة، وكذلك (٢٠) من معلمات رياض الأطفال. ومن أهم نتائج الدراسة وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) في إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تبعا للمؤهل العلمي لصالح المؤهل الجامعي،

ارتفاع إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطفل، وانخفاض سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطفل في القياس البعدي والتتبعي عنه في القياس القبلي وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى زيادة وعي الأمهات لإرشاد أبنائهن على التعامل مع الألعاب الإلكترونية حيث استخدم البرنامج القائم على الإرشاد بالواقع فنيات الإرشاد بالواقع ومنها: الاندماج: حيث ينظر الإرشاد بالواقع للإنسان نظرة إيجابية ويهتم بالتفاعلات والعلاقات الاجتماعية التي تربط بين البشر، وقد أظهرت الباحثة تقبلها واندماجها مع الأمهات، والعمل على إقامة علاقة ايجابية أساسها الود والاحترام وذلك بهدف كسب ثقة الأمهات، وزيادة ايجابيتهم للمشاركة في البرنامج الإرشادي، وتشجعيهم لزيادة تقبلهم والتزامهم بما تعلموه وتدربوا عليه داخل جلسات البرنامج الإرشادي.

دراسة بعنوان: "تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال"(بوبيدي وبن تركي وعدائكة،٢٠١٩م). هدف هذا المقال إلى التعرف على تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي لدى الأطفال، منطلقاً من كون التكنولوجيا أصبحت تشغل حيزاً هاماً في حياة الإنسان المعاصر؛ في تأثيرات واضحة في نمطها ونمط سيرها، إذ تكاد لا تستقيم الحياة ومناشطها إلا من خلال الاعتماد عليها. إن الإدمان على ألعاب الفيديو يؤثر سلباً على الصحة النفسية عامة وبخاصة التوافق النفسي لدى الأطفال، فتتضارب في مضمونها مع فلسفة المجتمع وقيمه، كما أنها لا تنسجم مع متطلبات مرحلة الطفولة.

دراسة بعنوان: "العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات "دراسة تنبؤية" (سيد أحمد، ٢٠٢٠م). هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين كل من المخططات المعرفية اللاتكيفية وإدمان الألعاب الإلكترونية، وتحديد المخططات المعرفية اللاتكيفية الأكثر تنبؤاً بإدمان الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية. وتنتمي هذه الدراسة للدراسات الوصفية، ولقد طبقت على عينة من الطالبات الجامعيات بلغت (٢١٥) طالبة، وتم استخدام (مقياس المخططات المبكرة غير المتكيفة لجيفري يونغ)، (مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة). وتوصلت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين الجانب النفسي والاجتماعي لإدمان الألعاب الإلكترونية والمخططات المعرفية اللاتكيفية، كما أظهرت النتائج أن الطالبات غير المدمنات للألعاب الالكترونية حصلن على متوسطات حسابية أدنى مقارنة بمدمنات الألعاب الالكترونية، وأخيراً كشفت الدراسة أن أكثر المخططات المعرفية اللاتكيفية تنبؤا بإدمان الألعاب الالكترونية تظهر تأثيرها في الجانب الاجتماعي المحيط بحياة الطالبة وتمثلت في مخططات "ضعف الأداء، التوجه نحو الآخر، الترقب الزائد، الانفصال والرفض"، تلاه الجانب النفسي.

دراسة بعنوان: "اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال (دراسة نظرية)"(العطار٢٠٢١،م). هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مفهوم اللعب وسماته وفوائده ووظائفه، كذلك التعرف على أهم نظريات تفسير اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة، والتعرف على التطبيقات التربوية للعب في ضوء نظريات علم النفس. وتدور الدراسة على وصف وتحليل النظريات المفسرة للعب في مرحلة ما قبل المدرسة من منظور علم النفس، وكذلك التعرف على التطبيقات التربوية للعب في رياض الأطفال. وتعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي حيث يتناول موضوع الدراسة بالوصف والتحليل، ومعالجته من خلال المصادر المعتمدة وجمع كافة المعلومات.

ومن أهم نتائج الدراسة يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والاضطرابات النفسية التي قد يعاني منها بعض الأطفال، كذلك يعد اللعب وسيلة فعالة للتواصل لدى الأطفال، وهو صيغة يستخدمها الأطفال لإرسال عواطفهم وأفكارهم وقيمهم وتصوراتهم.

دراسة بعنوان: "ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتديها من الأطفال" (جناد،٢٠٢١م). هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على ظاهرة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على مستعمليها من الأطفال، حيث تلخصت مشكلة الدراسة في سؤال رئيسي: ما هي الآثار النفسية، الاجتماعية، النمائية، التربوية، الدراسية، والأخلاقية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؟ وتوصلت الدراسة إلى نتائج تمثلت في إظهار مدى خطورة الألعاب الإلكترونية، كتأثيرها على نمو الطفل ونشاطه الذهني، كما تعزله اجتماعيا وتكسبه طبائع عدوانية، وعلى مساره الدراسي تؤثر على تحصيله العلمي، كما خلصت الدراسة إلى إيجاد بعض البدائل الترفيهية وفي نفس الوقت تكون تحفيزية تشجيعية لنماء عقل الطفل واكتسابه شخصية قوية، كتقنين ساعات اللعب وعدم تحميل الألعاب دون الاطلاع على تفاصيلها، كذلك حث الآباء أبنائهم على ممارسة الرياضة التي تكسب الطفل صحة جيدة وجسم رياضي. وتحديد أوقات للتنزه والرحلات كزيارة المعالم الأثرية والمتاحف، كذلك مشاركة الآباء لأطفالهم ومحاورتهم لمعرفة اهتماماتهم وانشغالاتهم لبناء علاقة أبوية واجتماعية قوية.

دراسة بعنوان: "تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنشئة الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة"(العطار،٢٠٢٢م). هدف هذا المقال إلى التعرف علاقة تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية بعملية التنشئة الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة، فعملية التنشئة الاجتماعية هي تشكيل سلوك الطفل تشكيلاً اجتماعياً يتشكل حسب المعايير والقيم الاجتماعية، ومقومات ثقافة المجتمع الأخرى. وتتم عملية التنشئة الاجتماعية عندما يستدخل الطفل ثقافة المجتمع. فاستدخال الثقافة هو الذي يحول الطفل من مستوى الكائن البيولوجي إلى مستوى الكائن الاجتماعي، كما يعد اللعب نشاطاً مهماً 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 أفراد المجتمع

الكبير ومجتمعة الصغير، فاللعب عموماً، والألعاب التربوية خاصة مدخلان أساسيان لنمو الطفل من الجوانب العقلية والانفعالية والنفسحركية والأخلاقية واللغوية، كما يسمحان باكتشاف العلاقات بينهما وينمي التفكير ويسمح بالتدريب على الأدوار ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته، وضروب توتره ويساعده على إعادة التكيف.

التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة نلاحظ أنها ركزت على اللعب في مرحلة الطفولة، وعلى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل من حيث تطور السلوك العدواني على الأطفال والمراهقين، كما يتضح أن معظم الدراسات ذات الصلة بالدراسة الحالية أجمعت على أن بالإضافة إلى التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية إلا أن التأثيرات السلبية تكاد تكون أكثر وأقوى تأثيراً على حياة الطفل النفسية والجسدية والاجتماعية وتمثلت تلك الآثار السلبية في أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة وظهور السلوكيات السلبية مثل العنف وقلة سماع الإرشادات والتوجيهات والتمرد.

وسوف يستفيد الباحث من تلك الدراسات السابقة في إثراء الإطار النظري للدراسة الحالية، وعلى الرغم من استفادة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة واشتراكها معها في مجال الاهتمام باللعب إلا أن الدراسة الحالية تختلف عن الدراسات السابقة من حيث أنها تحاول التعرف على الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي، وذلك من خلال التعريف بمفهوم اللعب ومعرفة أهم سماته، وكذلك التعرف على فوائده ووظائفه، بالإضافة إلى الألعاب الإلكترونية وسلبياتها وإيجابياتها وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

مصطلحات الدراسة:

١- اللعب Play:

هو "استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة للفرد ولا تتم عملية اللعب إلا بطاقة ذهنية أو حركة جسمية"(عدس ومصلح،١٤١٦ه،ص١٣٣)، كل نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والوجدانية والجسمية، ويحقق في القدر ذاته المتعة والتسلية(عبدات،٢٠٠٣م).

ويمكن تعريف اللعب إجرائياً بأنه ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف عملي.

٢- الألعاب الإلكترونية Electronic-games:

نوع من الألعاب تظهر على شاشة التليفون المحمول أو الحاسوب أو التلفاز أو الفيديو، يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها

الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو الخسارة(منسي،٢٠١٢م،ص١٨٩).

ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية إجرائياً بأنها مجموعة الألعاب التي تعتمد على وسيط إلكتروني مبرمجة عليه، وتعرض من خلاله، مثل الألعاب الترفيهية، وألعاب الأتاري، وألعاب البلاي ستيشن، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الموبايل، وهي ألعاب لا تتطلب تعلم القراءة والكتابة للاستجابة إليها، ولكنهم يستجيبون بتلقائية إليها.

٣- التوافق Adjustment:

هو عملية ديناميكية مستمرة تتناول السلوك والبيئة الطبيعية والاجتماعية بالتغيير والتعديل حتى يحدث توازن بين الفرد وبيئته، وهذا التوازن يتضمن إشباع حاجات الفرد وتحقيق متطلبات البيئة(زهران،١٩٩٧م،ص٢٧).

ويمكن تعريف التوافق إجرائياً بأنه عملية ليست جامدة ثابتة تحدث في موقف معين أو فترة زمنية معينة، بل هو عملية مستمرة دائمة، خاصة بالإنسان في سعيه لتنظيم حياته وحل صراعاته ومواجهة مشكلاته وإشباع حاجاته كي يصل إلى النجاح.

٤- التوافق النفسي psychology Adjustment:

هو توافق الفرد مع نفسه، رضاه عنها وعن ماضيها وحاضرها ومستقبلها، وتقبله لقدراتها وصفاتها وحاجاتها وطموحاتها، وسعيه إلى تنميتها (الكحيمي وحمام ومصطفى، ٢٠٠٧م،ص٨٧).

فالتوافق النفسي هو استبعاد حالات التوتر والقلق والخوف التي يمر بها الفرد في بيئته التي يعيش فيها، فالتوافق عملية يتواءم فيها الفرد مع البيئة أي يبدأ بها الفرد وتنتهي عندما يحاول إشباع حاجاته ودوافعه بحيث يكون معتدلاً في الإشباع لا يطغى إشباع دافع على آخر.

٥- التوافق الاجتماعي Social Adjustment:

هو الالتزام بثقافة وعادات المجتمع التي ينتشر بها الفرد في عملية التنشئة الاجتماعية (الكحيمي وحمام ومصطفى،٢٠٠٧م،ص٨٤).

فالتوافق الاجتماعي هو توافق الفرد مع المجتمع ورضاه عن الناس الذي يعيش معهم، وعن عاداتهم وتقاليدهم وشعوره بالتقبل والحب والتعاون معهم ورغبته في الالتزام بقواعد السلوك السائدة في المجتمع.

٦- مرحلة الطفولة المبكرة Childhood:

عرفت منظمة اليونسكو عام٢٠١٩م الطفولة المبكرة بأنها "الفترة الممتدة من الولادة وحتى عمر ثمان سنوات، وهي فترة نمو سريع وملحوظ، وخلال هذه المرحلة يتأثر الأطفال بالبيئة والأشخاص المحيطين، وفي هذه المرحلة يتم الاهتمام والرعاية الشاملة لاحتياجات الطفل الاجتماعية والعاطفية والمعرفية والجسدية من أجل بناء أساس قوى ومتين لتعليم الأطفال(الشناوي ومشعل،٢٠٢١م،ص١٤).

أن مرحلة الطفولة المبكرة هي الفترة من الميلاد حتى سن ٨ سنوات وغالباً ما يمضى الأطفال هذه المرحلة في إحدى دور الحضانة ورياض الأطفال استعداداً لدخول المدرسة الابتدائية والالتحاق بالصفوف الأولية ويكون نمو الشخصية في هذه المرحلة سريعاً ولذلك فهناك الكثير من الواجب على الطفل تعلمه.

أدبيات الدراسة:

يعتبر اللعب من أهم الأساليب التي يستطيع الآباء أن ينقلوا ما يريدون توصيله إلى أطفالهم من خلالها؛ كما أنه من أهم الأساليب التي تساعد الطفل على التعبير عن ذاته، خصوصاً وأنه ما زال في مرحلة يعانى فيها من نقص القدرة على التعبير ومن نقص الثروة اللغوية.

واللعب طبيعي وفطري لدى الأطفال، فحركات الجسم التلقائية، والأصوات، والاستجابة لمحفزات الكبار جزء من اللعب لدى الصغار. وبنمو الأطفال يصبح اللعب أكثر تنظيماً، ويصبح نشاطاً موجهاً نحو أهداف، مثل الجري، القفز،... الخ. ومع التقدم في العمر، والنضج العقلي يشارك الأطفال في ألعاب بسيطة؛ حيث يتعلمون اتباع قواعد معينة أثناء اللعب، بمعنى يشاركون في ألعاب ذات قواعد، بجانب أشكال أخرى من اللعب تتضمن الدراما، والألعاب الاجتماعية(رمضان ومحمد،٢٠٢٠م،ص٩).

مفهوم اللعب:

اللعب مفهوم سهل ممتنع، نحس به ونشعر به ويصعب علينا تعريفه تعريفاً علمياً منظماً شاملاً جامعاً، وعلى الرغم من ذلك لقد كثرت التعاريف التي تناولت اللعب فقد عرفه "بياجيه Piaget" أنه عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة أجزاء لا تتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء، كما يعرف "جود Good" اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وطاعتهم بأبعادها المختلفة الجسمية والعقلية والوجدانية، ويرى آخرون أن اللعب نشاط حر يمارسه الناس أفراداً أو جماعات صغاراً أو كباراً بقصد الاستمتاع دون أي دافع آخر(لطف الله،١٩٩٨م).

كما يعرف اللعب بأنه "نشاط ينهمك فيه الفرد للحصول على المتعة التي تصاحب هذا النشاط دون اعتبار للنتائج الأخرى التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيداً عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي"(إلياس ومرتضى،٢٠١٦م،ص١٧٦).

كما يعرف اللعب أيضاً بأنه "نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، والترفيه، والالتذاذ، والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة؛ بغض النظر عن نتيجته النهائية(موثقي،٢٠٠٤م،ص١٣).

وعلى الرغم من الاختلاف بين العلماء في تعريف اللعب إلا أنه وسيط تربوي هام يعمل على تكوين الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، فاللعب هو ظاهرة سلوكية مهمة في حياة

الطفل وحاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهر سلوكه كما أنه دافع فطري يهيمن على معظم نشاطاته الحركية والعقلية واللغوية والاجتماعية والانفعالية والحسية والمهارية وميوله ورغباته التلقائية الطفولية.

خصائص اللعب:

اللعب هو حب الطفل، وملاذه، وعالمه، وحياته وأسعد لحظات حياته تلك التي يقضيها مع لعبته، ويحادثها، يحكى لها حكاية، يشكو لها والديه، يشكو لها مشاكله، يضربها، يبعثرها، يفكها ويعيد تركيبها، يتخيلها أشخاصاً أمامه ومعه.. والطفل مع لعبه.. يمكن أن يتعلم الكثير مثل(عبد الملك،١٩٨٩م):

- النظام والنظافة.
- الحكاية، وتكوين الكلمات، وتكوين الصور.
- الحساب، والعد، ونطق الحروف.
- ظهور مواهبه وقدراته الكامنة.
- زيادة خبرته.
- ثقته في نفسه.
- اطمئنانه لمن حوله فتنمو شخصيته نمواً سليماً.

ويستطيع الطفل عن طريق اللعب، أن يعبر عن أفكاره، ويلبي احتياجاته، ويعتبر اللعب وسيلة للتطور الشامل للطفل من كافة الجوانب: معرفياً، وبدنياً، وانفعالياً، واجتماعياً، وروحياً، وأخلاقياً(رمضان ومحمد،٢٠٢٠م،ص٩).

فاللعب وسيط تربوي مهم يعمل على تكوين الطفل في هذه المرحلة الحاسمة من النمو الإنساني، ولا ترجع أهمية اللعب إلى الفترة الطويلة التي يقضيها الطفل في اللعب فحسب بل أنه يسهم بدور كبير في التكوين النفسي للطفل،؛ حيث تكمن فيه أسس النشاط التي تسيطر على التلميذ في حياته المدرسية(عبدالباري،٢٠١٥م،ص٢٩٥).

والطفل مع لعبه.. يخطئ، ويجرب، ويلاحظ ويكتشف.. ينجح ويفشل، ويحاول.. ثم يعيد المحاولة، ولأن عمل الطفل في هذه المرحلة هو اللعب واللهو، فلابد من إعطائه هذه الفرصة سواء في البيت، أو في الحضانة، أو في النادي إن وجد، أو مع أخواته، أو مع زملائه.. مع توفير الوسيلة لذلك مهما كانت بساطة اللعبة.

ويمكن استخلاص بعض الخصائص المميزة للعب، وهي أن اللعب(ماكنتير، ١٤٢٤هـ،ص١٣):

١- يمكن التوقف عنه دون التعرض للوم.

٢- شيء ممتع، فالطفل يختار نشاطاته بحرية، فاللعب نشاط حر لا إجبار فيه.

٣- ليس له ناتج معروف مسبقاً لذا يمكن التخطيط للعب في أثناءه.

٤- يسبب الشعور بالسعادة ويخفف التوتر.

٥- توجد به فرص كثيرة للتعليم، واستغلال الطاقة الحركية وكذلك للطاقة الذهنية.

٦- يمتاز بالخفة والسرعة، ومن يمارسه لا يتعب، ويشتمل على المتعة والتسلية(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص١٧).
٧- يتم عادة في إطار بيئة خاضعة للإشراف، فيمكن للطفل القيام بالمخاطرة وأداء حركات جديدة؛ فيتعلم بهذه الطريقة كيف يحافظ على أمانه الشخصي.
٨- يعتبر وسيلة مهمة وبسيطة لتوصيل المعلومات؛ فهو يشغل أغلب الحواس، ومعروف أن حواس الطفل هي أبوابه إلى المعرفة(قناوي،٢٠١٤م،ص٢٦).

شروط اللعب:

يولد جميع الأطفال ولديهم القدرة على اللعب ولكن ما الذي يحتاج إليه الطفل لكي يبدأ اللعب(إلياس ومرتضى،٢٠١٦م،ص١٨٠):
١- التحفيز والإثارة لاكتشاف عالمه.
٢- الاتصال وملامسة الجلد من خلال (الحمل- الحضن- المداعبة- الإطعام).
٣- الصوت والضوء.
٤- النشاط العضلي.

وهذه الشروط ليس من الصعب تحقيقها فهي تتحقق عندما تحمل الأم الطفل وتغير له حفاضه وتطعمه وتتحدث إليه وتغني له.

فوائد اللعب:

يعتبر اللعب أداة مهمة ونشاطاً هادفاً يساعد على نمو الأطفال بشكل طبيعي، كما يساهم في عمليات التعلم واكتساب الخبرات الجديدة وممارسة نشاطات تسهم في مقابلة المتطلبات الأكاديمية أو الحياتية على حد سواء(العطار،٢٠٠٣م).

واللعب هو إعداد الصغار لحياة الكبار، فهو يبني الوظائف الجسمية والنفسية والعقلية والاجتماعية، وهو حاجات داخلية ملحة تقود الطفل إلى الحركة والنشاط، كما أنه تعبير عن الذات والتغلب على الخوف.

١. ومن الفوائد التي تعود على الطفل من ممارسة اللعب ما يلي:
٢. اللعب النشيط ضروري لتنمية عضلات الطفل، وضروري لتنمية مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وفكها وتركيبها.
٣. يساعد اللعب على الخيال والتفكير وتطوير الذاكرة وشحذ الذهن(بخيت، ٢٠١٩م، ص٢٦).
٤. يفسح اللعب المجال للطفل كي يتعلم الكثير، فمن خلال باللعب بأدواته المختلفة يتعرف الطفل على الأشكال والألوان والأحجام، وأنواع الملابس، ويتعلم مهارات الاكتشاف، ومهارات التجميع والتصنيف، كما يحصل على خبرات وافية لا يستطيع الحصول عليها من مصادر أخرى.

٥. يتعلم الطفل من خلال اللعب إقامة علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين، كما يتعلم كيفية التعامل معهم بنجاح، وكذلك يتعلم أساليب التعامل مع الرفاق ومع الكبار ومع الأدوار التي يقومون بها.
٦. يتعلم الطفل من خلال اللعب بعض القيم ومفاهيم الصواب والخطأ، ويتعلم بعض المعايير الخلقية، كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس وتحمل الهزيمة وتقبلها.
٧. يعبر الطفل في لعبه عن طاقاته البناءة والخلاقة، فهو في لعبه يجرب الأفكار التي تدور في رأسه، ومن خلال لعب الأدوار، ومن خلال الرسم، يستطيع أن ينمى قدرته على الإبداع.
٨. يكتشف الطفل عن طريق اللعب معارف كثيرة عن نفسه وعن ذاته، ويكتشف الحدود المختلفة لقدراته بالمقارنة بزملائه، ويعرف أيضاً مشكلاته وأساليب حلها(سليمان،١٩٩٤م).
٩. يصرف الطفل عن طريق اللعب التوتر الذي يتولد نتيجة القيود المختلفة التي تفرض عليه؛ ولذا نجد أن الأطفال الذين يكثر في بيوتهم القيود والأوامر والنواهي يلعبون خارج البيت أكثر من غيرهم، فاللعب من أحسن الوسائل لتصريف الكبت، وليس الكبت فقط بل سائر الأمراض النفسية التي تأتى بسبب حبس الطفل ومنعه من اللعب ويكون علاجها أيضاً باللعب أو يكون هو الجزء الأكثر منها(مرسى،٢٠٠٤م).
١٠. يعدل من غرائز الفرد ويقلل إلى حد ما من تطرفها، ويعمل على إرهاف الغرائز الاجتماعية(قناوي،٢٠١٤م،ص٢٦).
١١. يساعد اللعب على النمو العاطفي لدى الطفل فهناك ألعاب تتطلب من الأطفال التعاون فيما بينهم لأداء العمل مثل بناء جسر يلعبون عليه(بخيت،٢٠١٩م،ص٢٧).
١٢. إشباع حاجات الطفل الحركية، وتحقيق اللياقة البدنية، وتعزيز ثقة الطفل بنفسه(إلياس ومرتضى،٢٠١٦م،ص١٧٧).

وظائف اللعب:

يتصل اللعب اتصالاً مباشراً بحياة الأطفال حتى أنه يشكل محتوى حياتهم وتفاعلهم مع البيئة، وهو أداة إنماء وتكوين لشخصية الأطفال وسلوكهم حيث يعمل بدرجة هائلة على تشكيل سلوك الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الإنساني.

ويرتبط اللعب بجميع نواحي النمو، فهو يقوم بعمليات معرفية، ويستطلع ويستكشف الألعاب الجديدة التي يأتيه بها والده، وخاصة التي تحتوي على أزرار ومحولات تحدث أصواتاً أو تشغل أضواء أو تفتح أبواباً أو تحرك محركات، وهو أيضاً يقوم بنشاط لغوي يستخدم فيه المهارات اللغوية التي أتقنها، وذلك في عملية تواصل ذاتية، وهو كذلك يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يلعب أدوار الأب والأم مع الدمى أو الفارس مع العصا التي يجعل منها حصاناً، أو البائع أو غيرها مما يسقطه على مواقف اللعب المختلفة، وهو في كل

المواقف يعبر عن انفعالات بشكل واضح، فهو راض وإما غاضب وإما ساخط (عبدالباقي، ٢٠١٧م،ص١٢٢).

ولقد اهتم السلف الصالح باللعب عند الطفل "كأسلوب تربوي ينمي الشخصية بجوانبها المختلفة (الجسمية والنفسية والعقلية والاجتماعية)، كما جاء عند أعلام الفكر الإسلامي اهتمامهم بأهمية الترويح واللعب المشروع للطفل ومنهم الغزالي الذي حدد وظائف اللعب في ثلاث وظائف هي"(الغزالي،١٤٠٢هـ،ص٦٢):

١- يروض جسم الطفل ويقويه.
٢- يدخل السرور إلى قلبه.
٣- يريح الصبي من تعب الدروس.

ويؤدي اللعب للطفل "العديد من الوظائف والمهام إضافة إلى كونه وسيلة للترويح والتسلية ومن هذه الوظائف والمهام"(كفافي والنيال وسالم،١٤٢٨هـ،ص٣٠٥):

١- اللعب وسيلة الطفل للتعبير عن ذاته.
٢- يساعد اللعب على نمو شخصية الطفل.
٣- يسهم اللعب في إقامة العلاقات الاجتماعية.
٤- يعد اللعب وسيلة لتنمية الاستعدادات.
٥- يساعد اللعب الطفل على تنمية الذكاء الوجداني.
٦- يساعد اللعب على تعلم مبادئ الكتابة والقراءة، كما يساعد على الفهم والاسترجاع (عبدالباقي، ٢٠١٧م،ص٣٦١).
٧- يتعلم الطفل من خلال اللعب التعبير عن مشاعره، والتنفيس عن انفعالاته السلبية، كما يتخلص من الضغوط الانفعالية(عبدالباقي،٢٠١٧م،ص٣٦٠).

لا تقتصر وظائف اللعب على تنمية المهارات الحركية والمعرفية فحسب، بل يحقق اللعب وظيفة مهمة في نمو الطفل في هذه المرحلة، يتخلص من الصراعات ولو مؤقتاً، وهنا يستخدم اللعب كأداة للتشخيص والعلاج(عبدالباقي،٢٠١٧م،ص١٢٣).

أن اللعب يساعد على نمو الطفل في جميع النواحي، فهو يسمح باستكشاف الأشياء والتدريب على الأدوار والتخلص من الانفعالات السلبية والصراعات والتوترات، ويساعد على إعادة التكيف كل ذلك دون مخاطرة.

الألعاب الإلكترونية، وأهم سلبياتها وإيجابياتها

ظهرت الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية في فترة الستينيات وأوائل السبعينيات وانتشرت في السنوات اللاحقة نتيجة التطور التكنولوجي، وآليات ووسائل العولمة، وتقدم وسائل الاتصال والإنترنت، وصناعة الحاسب الآلي والهاتف المحمول، وحملت العديد من المسميات ومنها ألعاب الفيديوVideo-games، وألعاب الإنترنت Online-games، وألعاب الهاتف المحمول Mobil-games، وألعاب

الكمبيوتر Computer-games، والألعاب الرقمية Digital-games، وتشمل الألعاب الإلكترونية جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب والإنترنت وألعاب الفيديو، والعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (محمود،٢٠١٨،ص٣١).

وتعد الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الكمبيوتر وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانات الكمبيوتر في التعامل مع الوسائط المتعددة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستخدم لها إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص١٨١).

وتعتبر مرحلة الطفولة المبكرة من أهم فترات الحياة وأكثرها تأثيرا في مستقبل الطفل لكونها ذات أثر حاسم في بناء شخصيته، ففي هذه الفترة يكتسب الطفل عاداته وسلوكه الاجتماعي واتجاهاته ومواقفه، كما أنه يكون أكثر استجابة لتعديل السلوك في اتجاه النمو السليم بالإضافة إلى كونه أكثر قدره على اكتساب المهارات المختلفة التى تساعده على التكيف وإعمال الذات والخروج من المألوف(الغامدي،٢٠١٠م،ص٩٧).

والألعاب الإلكترونية لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين منها السلبي ومنها الإيجابي، ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، وهذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والمصرية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في مصر منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا على ممارستها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول أن هذا الضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية(عطيه،٢٠١٩م،ص٢).

تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها مجموعة الألعاب التي تعتمد على وسيط إلكتروني مبرمجة عليه، وتعرض من خلاله، مثل الألعاب الترفيهية، وألعاب الأتاري، وألعاب البلاي ستيشن، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الموبايل.

كما تعرف أيضاً بأنها مجموعة من الأنشطة يقوم بها لاعب أو مجموعة لاعبين، وقد تكون ألعاب حرة أو ألعاب ذات قواعد وأهداف محددة(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص١٨١).

وتقدم اللُعب الإلكترونية نوعاً متميزاً من التفاعل بينها وبين الأطفال في سن٤ و٥ سنوات حيث يستجيبون لها بشكل سريع، وتساعد على تعلمهم وإكسابهم العديد من الخبرات(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص١٨٢):

١- التعليم بمحاكاة بيئات حقيقية من واقع الحياة.
٢- التعليم حسب سرعة المتعلم.
٣- التعليم من خلال العمل.
٤- التعليم بطرق مختلفة تكاد تكون لكل واحد طريقة تناسبه.
٥- التعليم بتوفير فيض من المعلومات والخبرات.
٦- أسلوب شيق وجذاب للتعلم والترفية.
٧- تعلم ذاتي عن طريق المحاولة والخطأ.

أهمية الألعاب الإلكترونية للطفل:

أن للألعاب الإلكترونية أهمية للطفل تتمثل في تعليم الطفل العديد من المهارات مثل الملاحظة، التأمل، التفكير، وأنها وسيلة للشعور بالمتعة والبهجة، ولتعويض الطفل من الحرمان الذي قد يعانيه، وأنها وسيلة لتقبل الخسارة أو الهزيمة بروح رياضية (عطيه،٢٠١٩م،ص٤).

كما أن الألعاب الإلكترونية لها أهمية كبيرة في تعلم الأطفال من خلال ما يلي(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص ص١٨٤،١٨٣):

١- تحقق التفاعل:

الأطفال يتعلمون جيداً من خلال اللعب الاستكشافي، فهم يبدؤون باللعب والمحاولات حتى يكتشفوا في النهاية كيف تعمل الأشياء، ويتعلمون من أخطائهم، ويتقدمون باستمرار نحو التفوق والإبداع، والتفاعل في الألعاب الإلكترونية يعني الحوار بين طرفي الموقف وهما اللعبة واللاعب ويتم التفاعل عن طريق التغذية الراجعة التي ترسلها اللعبة للاعب بعد كل أداء أو تعامل مع اللُعبة.

٢- ملائمة الألعاب الإلكترونية:

تتيح للأطفال من خلال الصور المتحركة، والأصوات، والكلمات المكتوبة على الشاشة الفرص للتعامل معها، وهي لا تتطلب تعلم القراءة والكتابة للاستجابة إليها، ولكنهم يستجيبون بتلقائية إليها وتمهدهم للانتقال من مرحلة التفكير البصري إلى مرحلة التفكير اللفظي بسهولة ويسر.

٣- الألعاب الإلكترونية ميسر للتعليم:

تقدم الألعاب الإلكترونية وجهاز الكمبيوتر التي تعمل من خلاله، المعلومات بالسرعة المناسبة لكل فرد، وتتعامل بجدارة مع أفراد يختلفون في سرعة كل منهم في عملية التعلم، ولا تمل من الإعادة والتكرار دون كلل أو ملل فهي تبين سبب الخطأ، ويطلب إعادة الإجابة،

وتوجه المتعلم إلى برامج فرعية لتعلم مفهوم غامض، أو إكساب مهارة ناقصة، وتسجل مدى التقدم في التعلم بشكل فوري ومباشر، وتربط بين عمليتي التعلم والتقويم.

٤- الألعاب الإلكترونية تثري خيال الأطفال:

تسمح للأطفال بالابتكار في الرسم، وابتكار أشكال ثلاثية الأبعاد، وإدخال تغييرات سريعة في الحجم واللون والحركة، وتغيير في أبعاد الأشكال لابتكار تصميمات جديدة، وكذلك ابتكار قطع موسيقية جديدة وتكملتها بأصوات إضافية لآلات موسيقية مألوفة أو جديدة، ويجري المتعلم تعديلات سريعة في تحديد سرعة النغمة ودرجتها وتتابعها وسعتها وما يلزم من عناصر أخرى، وهكذا يمكن أن تقدم أوركسترا متكاملة في برنامج واحد.

كذلك نجد أن للألعاب الإلكترونية أهمية في تعلم الصغار من خلال تحقيق خصائص التمثيل وهي: الصوت حيث يستخدم الصوت في بعض الأحيان كبديل للنص، والصورة وهي المرئيات التي تشاهد على شاشة الكمبيوتر، والفردية بمعنى استخدام اللاعب للُعبة في ضوء متطلباته وميوله وحاجاته المختلفة والفروق الفردية بين اللاعبين، والتكامل وهو ما يعني دمج العناصر المختلفة معاً لتحقيق الهدف، والتنوع في المفاهيم والمهارات، كما للألعاب الإلكترونية أهمية أيضاً في تعزز مهارات التناسق (التآزر) البصري حركي، والتمييز البصري، كما تعزز المهارات المعرفية، تقوي الذاكرة، تعزز النمو اللغوي، كما تعزز النمو الإبداعي(رمضان ومحمد، ٢٠٢٠م،ص ص٣٢٣-٣٢٨).

تصنيف وأنواع الألعاب الإلكترونية:

أوضح كل من "Herz & Peterson" أنه توجد ثلاثة تصنيفات للألعاب الإلكترونية التي تستخدم الكمبيوتر كوسيط إلكتروني، هذه التصنيفات والأنواع هي(قنديل ومحمد، ٢٠١٥م، ص ص١٨٤،١٨٣):

١. ألعاب تعليمية ومن أنواعها ألعاب الألغاز ويحاول فيها اللاعب القيام بمهمة ما من خلال حل بعض الصعوبات، ومن خلال استخدام المهارات العقلية، وهي بذلك أداة مساعدة لتنمية المهارات المختلفة، ألعاب إستراتيجية، ألعاب المحاكاة مثل ألعاب محاكاة قيادة الطائرات والسيارات.
٢. ألعاب تعليمية ترفيهية ومن أنواعها ألعاب الرياضة والحركة مثل المصارعة والكاراتيه وغيرها، ألعاب الرياضات، لعب الدور، ألعاب المغامرات، ألعاب الألغاز، ألعاب إستراتيجية، ألعاب المحاكاة.
٣. ألعاب ترفيهية ومن أنواعها ألعاب الرياضة والحركة، ألعاب لعب الدور، ألعاب المغامرات، ألعاب الألغاز، ألعاب إستراتيجية، ألعاب المحاكاة.

ويشير(عطية،٢٠٠٧م) إلى أن ألعاب الكمبيوتر تنقسم إلى الأنواع التالية:

١. ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: يبدأ معها الطفل من سن الرابعة، وهذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة.

٢. ألعاب فكرية: يبدأ بها الطفل من سن السابعة، وهذا النوع من الألعاب يساعد على تقوية الملاحظة والتركيز، وتعد هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً لأنها تقوي المخيلة والذاكرة وسرعة البديهة.
٣. ألعاب تحتاج إلى وضع خطط: يبدأ بها الطفل من سن الحادية عشر، وهي الألعاب التي تعتمد على استراتيجيات حربية، وهذا النوع من الألعاب يعتبر نوعاً ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي.
٤. ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: وهذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا يكون عنيفاً، ولكنه يؤدي إلى تبلد الذهن والفكر إذ أنه يعتمد على صيد معين (طائرات، مراكب فضائية.. إلى غير ذلك) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.
٥. ومن تصنيفات الألعاب الإلكترونية(محمود،٢٠١٨،ص ص٣٣، ٣٤):
٦. ألعاب الحركة: وهي الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
٧. ألعاب الإستراتيجية: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
٨. ألعاب المغامرة: وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
٩. ألعاب لعب الدور: وهي تشبه ألعاب المغامرة ولكنه بدلاً من أن تركز على حل المعضلات، تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
١٠. ألعاب الرياضة: وهي تشبه الاستراتيجيات سواء أدِّيت من جانب الفرد أو الفريق الرياضي.
١١. ألعاب المحاكاة: وهي ألعاب تخلق موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها.
١٢. الألعاب القديمة: معظم هذه الألعاب تم تحويلها إلى ألعاب محوسبة، وهي ألعاب تعليمية.

قواعد لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

يوجد العديد من القواعد التي يجب إتباعها عند ممارسة الألعاب الإلكترونية للطفل (شعلان،٢٠١٢م،ص٥٥):

- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحدودة؛ في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها، ولا تصادم قيمنا وأخلاقنا وعقيدتنا.
- يفضل تحديد سن الشخص المسموح له بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية.
- يجب سن قوانين وتعليمات تمنع الأطفال دون سن معين من الدخول إلى مراكز وصالات الألعاب الإلكترونية.
- يجب ألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن(٨٠) سم.
- مراقبة الأسرة للألعاب التى تتسم بالعنف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع.

- ينصح الخبراء بأن لا تزيد مدة اللعب للطفل عن ساعتين يومياً بشرط أن يأخذ الطفل فترات راحة كل نصف ساعة.
- ينبغي إبعاد الأطفال عن الألعاب الاهتزازية، حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية.
- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم، ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية، مع ضرورة أن يراعى المحتوى المستوى العمري للطفل.

خصائص الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بمجموعة من الخصائص والتي تتمثل في أنها نشاط حر لا إجبار فيه، متنوعة، موجهة وغير موجهة، تتضمن نشاطات متنوعة جسمية ونفسية وعقلية ولغوية، من الصعب التنبؤ بنتائجها، ترتبط بالميول والدوافع الداخلية، وتمتاز بالسرعة والخفة، تسيطر على الذات، تلبي بعض حاجات الطفل الضرورية، يتعلم الطفل عن طريقها وينمو عقله، وهو نشاط منظم يسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها، تتضمن تعاوناً أو منافسة مع الذات ومع الآخرين، تمنح لمن يمارسها الشعور بالمتعة.

ويمكن تحديد خصائص الألعاب الإلكترونية فيما يلي(عطيه، ٢٠١٩م،ص٤):

- يجب أن تتفق مع منظومة القيم التي تسعي إلى ترسيخها في طبيعة الطفل التنموية.
- أن تكون الألعاب ذات إمكانية متنوعة. ويمكن الاستفادة منها وتقديمها بهدف المتعة، وخلق أحاسيس ومشاعر متنوعة لدى الطفل تتوافق مع عمره الزمني وتعمل على تنمية الحس والذوق الجمالي.
- ضرورة تأمين فرص الفوز بشكل متكافئ لكل اللاعبين والكمبيوتر في آن واحدة.
- أن تتضمن مكافآت معنوية للفائزين بقصد التشجيع على التفوق وإيجاد الحلول للمشكلات وتحث على المثابرة والنجاح في إتمام المهمة في النهاية.
- أن تتوجه إلى موضوع يغني ثقافة الطفل، ويطر قدراته واستعداداته الحسية والإدراكية وينمي مفاهيم العمل ويزيد النشاط الذهني والدافعية ويحفز المواهب.

ومن خصائص الألعاب الإلكترونية أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد، وتقوى المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه ومن قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسب الطفل زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، أما من الجانب الاجتماعي نجد استخدام هذه الألعاب في العلاج النفسي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات النفسية الإدراكية(محمود،٢٠١٨،ص ص٣٧).

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس، وتنمية التفكير، وزيادة سرعة رد الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه، وتنشيط التآزر البصري الحركي، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي، وتعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوجيا الحديثة(عطيه،٢٠١٩م،ص٣).

وما يزال ينظر إلى الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنه بديل للمعلم، وإنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والمعلم والمتعلم، والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب في سنوات العمر المبكرة مهماً للغاية، حيث أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعلم الأطفال ونمو قدراتهم، كما تساهم تلك الألعاب في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال، كذلك نجد أن الألعاب الإلكترونية تختصر وقت وجهد المعلم وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال(قنديل ومحمد، ٢٠١٥م، ص١٨٢).

أن الألعاب الإلكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق، ويكتشف الطفل الكثير من خلال ممارستها. تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط والحيوية. تعطي الألعاب الإلكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، ومن إيجابياتها أيضا أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين (الحربي، ٢٠١٣م،ص١٤٥).

كما أن من أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية اكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل، السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل، كذلك تحسين الأداء اللغوي، وإثراء لغة الطفل وزيادة قاموسه اللفظي.

أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للترفيه والتفكير معاً، كما أن الألعاب الإلكترونية ليست ألعاب تعليمية أو ألعاب للرسم والتلوين فقط، وإنما هناك ألعاب ترفيهية من أجل متعة الأطفال، وهي ألعاب ممتعة تجعل الأطفال يقضون أوقاتاً سعيدة، كما تساعدهم أيضاً على تنمية قدراتهم على القدرة على التعامل مع أي موقف بشكل كلي ووسيلة لمعرفة ما يجرى وهذا ما يطلق عليه التفكير الاستراتيجي.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية آثار سلبية، وهناك مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي، كما أن هناك مجموعة من الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات السمع والبصر، بالإضافة إلى ما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف، وتواجه الأسر معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية،

الأمر الذي يؤثر على المستوى الدراسي لهم، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال.

وسلبيات الألعاب الإلكترونية هي مضار ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدني، وآلام أسفل الظهر، وإجهاد العينين، والانطواء والعزلة، وغرس السلوك العدواني والعنف، وزيادة خطر البدانة، وإدمان ممارستها، وأداء أكاديمي منخفض(عطيه،٢٠١٩م،ص٣).

الصحة النفسية والتوافق النفسي والاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة

تعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل الحياة المهمة في بناء شخصية الإنسان، حيث فيها يكتسب الأطفال أهم الخبرات، ويعد توفير مستلزمات النمو السليم من الأمور التي تساعدهم في تحقيق طفولة مستقرة وسوية خاليه من الاضطرابات والمشكلات السلوكية والنفسية.

فالطفولة هي أغلى وديعة في الحياة، أمانة الأجيال، صانعة المستقبل، أمل البشرية في مستقبل مشرق باسم، لذا فمن واجبنا أن نعد أبناءنا لمواجهة المتغيرات التي بدأت معالمها تتفتح في ظل المتغيرات المتسارعة والثورات البناءة التي تشهدها أيامنا هذه، ونحقق لهم التنشئة الاجتماعية السوية لخيرهم وخير المجتمع(قناوي،٢٠١٤م،ص٩).

ويعد اللعب نشاطاً مهماً 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 أفراد المجتمع الكبير ومجتمعة الصغير، فاللعب عموماً، والألعاب التربوية خاصة مدخلان أساسيان لنمو الطفل من الجوانب العقلية والانفعالية والنفسحركية والأخلاقية واللغوية، كما يسمحان باكتشاف العلاقات بينهما وينمي التفكير ويسمح بالتدريب على الأدوار ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته، وضروب توتره ويساعده على إعادة التكيف(الحيلة،٢٠١٣م،ص٣٣).

وعلم الصحة النفسية هو الدراسة العلمية للصحة النفسية وعملية التوافق، وما يؤدي إليها وما يحققها، وما يعوقها، وما يحدث من مشكلات واضطرابات وأمراض نفسية، ودراسة أسبابها وتشخيصها وعلاجها والوقاية منها(زهران،١٩٧٧م).

إن الصحة النفسية للطفل كمؤشر دال على السوية؛ أصبحت مهددة بوجود هذه الألعاب الإلكترونية التي استغرق فيها الطفل واندمج معها في انفصل عن واقعه الحقيقي من جهة، ومع خلطه بالواقع الافتراضي الخيالي من جهة أخرى.

ويحظي مفهوم التوافق بأهمية كبيرة في علم النفس والصحة النفسية لما له من دور فعال في السير الطبيعي لحياة الأفراد والجماعات في أي مجتمع إنساني فظهور أشخاص غير متوافقين في جماعة معينة قد يقف حجر عثر أمام بلوغ الأهداف التي ينشدها، وأن الشخصية القادرة علي التصرف في مواقف الحياة المختلفة بطرق ذات قيمة وفاعلية للمجتمع الذي نعيش فيه تعتبر علي درجة عالية من التوافق الشخصي والاجتماعي.

ولا شك أن توافق الطفل مع البيئة يعتمد علي كيفية إشباع حاجاته، وعلي نوع الالتزامات المختلفة التي تفرضها عليه بيئته، فإذا أشبعت حاجاته بطريقة متوازنة وقائمة علي أساس سليم نشأ شخصاً سوياً خالياً في الغالب من أنواع الانحرافات الشديدة.

التوافق النفسي:

يعد التوافق النفسي العام دليل على الصحة النفسية للذات الفردية في تفاعلها مع المؤثرات الخارجية، وهو مرتبط بمدى قدرتنا على التكيف والانسجام والتقبل لما لدينا (ماهو متاح) وأهدافنا وإمكانية تحقيقها(بوبيدي وبن تركي وعدائكة،٢٠١٩م،ص١٢).

ويتمثل التوافق النفسي في تقبل الفرد لذاته وفهمها فهماً واقعياً وقدرته علي تحقيق الإشباعات لحاجاته البيولوجية، النفسية، الاجتماعية، وخفض التوترات والقلق بطريقه يرضي عنها المجتمع وتدفعه إلي مزيد من العمل والإنتاجية من خلال وجود علاقة إيجابيه بين الفرد والبيئة المحيطة به بحيث يكون لديه القدرة علي ضبط الانفعالات وتغيير السلوك بهدف رضا الفرد عن نفسه والثقة فيها وشعوره بالأمن الشخصي والاجتماعي وإحساسه بقيمته.

التوافق الاجتماعي:

يقصد بالتوافق الاجتماعي رضا الفرد وفهمه لنفسه وقدراته وإقامة علاقات اجتماعيه ناجحة مع الآخرين داخل الأسرة وخارجها وذلك من خلال الالتزام بمعايير وقيم وأخلاقيات المجتمع ويتمثل أيضاً في المشاركة الاجتماعية من خلال مجاملة الأصدقاء والشعور بالسعادة عند زيارتهم وحب الاشتراك في الرحلات والنوادي وغيرها.

التوافق النفسي الاجتماعي:

هو عملية دينامية مستمرة تظهر في مدي رضا الفرد عن نفسه وإشباع الحاجات الأولية والثانوية المكتسبة من خلال المعاملات الايجابية والتصرفات الحسنة المعبرة عن شخصية متزنة شخصيه تعترف بحقوق الآخرين والتزامها بأخلاقيات المجتمع ومسايرة المعايير الاجتماعية والامتثال لقواعد الضبط الاجتماعي وقيم وأهداف ذلك المجتمع الذي يعيش فيه وقدرته علي إقامة علاقات اجتماعيه تتسم بالمودة والتعاون والمحبة بعيداً عن عوامل السيطرة والعدوان.

الجوانب الرئيسية للتوافق:

يوجد جوانب متعددة للتوافق، من أهم الجوانب الرئيسية له ما يلي(الكحيمي وحمام ومصطفى،٢٠٠٧م،ص ص٨٥،٨٦):

أولاً: الجانب السيكولوجي: يهدف التوافق في هذا الجانب على استبعاد حالات التوتر التي يمر بها الفرد في بيئته التي يعيش فيها، فالتوافق عملية يتوائم فيها الفرد مع البيئة أي يبدأ بها الفرد وتنتهي به عندما يحاول إشباع حاجاته ودوافعه بحيث يكون معتدلاً في الإشباع لا يطغى إشباع دافع آخر.

ثانياً: الجانب الاجتماعي: يهدف التوافق وفقاً لهذا الجانب إلى:

١. أن تكون علاقة الفرد مميزة ومرضية مع بيئته التي يعيش فيها.
٢. العمل على تكوين علاقات اجتماعية إيجابية ومثمرة ومشبعة.
٣. أن تتصف علاقات الفرد الاجتماعية بقدرته على الحب والوفاء والعطاء من ناحية وقدرته على العمل المنتج لكي يكون شخصاً مفيداً، ونافعاً في محيطه الاجتماعي من ناحية أخرى، واكتشاف الفرد لأساليب من السلوك تكون ملائمة للبيئة والتغيرات فيها.

فالتوافق الاجتماعي أمر نسبي فهو يختلف باختلاف المكان والزمان، فقد يكون الفرد متوافقاً في مجتمع ولا يكون متوافقاً في مجتمع آخر، كذلك يوجد أنواع من السلوك قد تكون متوافقة في مجتمع وغير متوافقة في مجتمع آخر، فالتوافق الاجتماعي يعني الالتزام بثقافة وعادات المجتمع التي ينتشر بها الفرد في عملية التنشئة الاجتماعية.

ثالثاً: الجانب المهني:

يهدف التوافق وفقاً لهذا الجانب إلى الاختيار المناسب للمهنة والاستعداد علماً وتدريباً لها والدخول فيها والإنجاز والكفاءة والإنتاج والشعور بالرضا والنجاح والعلاقات الطيبة مع الرؤساء والزملاء والتغلب على المشكلات، فهو توافق الفرد لواجبات عمله المحدودة أي توافقه مع بيئة العمل.

رابعاً: الجانب التكاملي:

وفقاً لهذا الجانب فإن التوافق ما هو غلا عملية ديناميكية يتفاعل الفرد فيها مع البيئة باستمرار محاولاً تغير سلوكه وتغيير في محيطه الاجتماعي ومحيطه الطبيعي، كما يحقق التوافق بينه وبين بيئته التي تشمل كل ما يحيط بالفرد من مؤثرات وظروف وإمكانات للوصول إلى حالة من التوافق البدني والنفسي والاجتماعي.

أهم النظريات المفسرة للتوافق النفسي والاجتماعي:

يوجد العديد من الاتجاهات والنظريات العلمية التي حاولت تناول مفهوم التوافق النفسي ودراسته، ولكل اتجاه من هذه الاتجاهات منظوره الخاص في دراسة هذا المفهوم، ويعد مفهوم التوافق النفسي مفهوم إنساني يرتبط بقطاع عريض من مظاهر الحياة الإنسانية والاجتماعية، فأي نجاح أو إنجاز في الحياة الإنسانية يتضمن معني التوافق الإنساني.

ولا يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية جيدة أو سيئة على الصحة النفسية والتوافق النفسي والاجتماعي للطفل، ولكن كل هذا يتوقف على طول مُدة اللعب ونوع اللعبة التي يهتم بها الطفل وشخصيته.

أولاً: نظرية التحليل النفسي Psychoanalysis Theory:

يعد "سيجموند فرويد" رائداً ومؤسساً لنظرية التحليل النفسي والأب الروحي لعلماء النفس التحليلين الذين ساروا علي نهجه، ويعد إنتاج "فرويد" العملي وأبحاثه واكتشافاته تحدد بداية مرحله من فهم الإنسان للإنسان، وهذا ما أثار فيه الرغبة التي لا تفتر في بذل المحاولة التي لاتكل لجعل هذا الإنتاج في تناول الإنسان.

ويرى "فرويد" أن دافع اللعب هو ميل الإنسان إلى الحياة وصقل الشخصية الإنسانية لا سيما في الطفولة المبكرة فهي جزء هام من حياة الإنسان لا سيما سنوات الطفولة الخمس الأولى(بخيت،٢٠١٩م،ص٤٨).

وتؤكد نظرية التحليل النفسي على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني، فالطفل يولد وهو مزود بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه، ويؤكد أقطاب النظرية على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل، ويفترضون أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه، وأن الإنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة وتكراره، أما الخبرات المؤلمة فيحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص٢٤).

وهذا يؤكد على مدى تأثير اللعب على السلوك الإنساني، كما يتأثر اللعب بنمو الفرد تأثيراً واضحاً وينعكس على صحته وقدراته وتوافقه النفسي والاجتماعي.

والشخصية الإنسانية عند فرويد ذات تصور دينامي متفاعل وقد قسم فرويد بناء الشخصية إلي ثلاث مكونات هي الهوID والأنا Ego والأنا الأعلى Super Ego، ويري أن سلوك الإنسان يعد نتاجاً من التفاعلات التي تتم بين هذه المكونات الثلاث.

ولقد أكدت "آنا فرويد" على أهمية العلاقة بين المعالج والطفل خاصة في المراحل الأولى لعملية الإرشاد والعلاج النفسي، وبينت أن هذه العلاقة مهمة جداً في تحويل إيجابي قوي لسلوك الطفل وتطوره(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص١٢).

وهناك اهتمام بالإرشاد النفسي باللعب باعتباره أحد الأساليب المهمة التي يمكن من خلالها تحقيق النضج الاجتماعي والمساعدة في اكتشاف بيئة الطفل والتفاعل معها، وهو من الناحية الجسمية أداة تساعد على نمو الجسم وتدريب أعضائه، وإكسابها مهارات حركية ذات أهداف تربوية، كما تساعد على تطور الجانب الانفعالي للطفل واتزانه وتخليصه من بعض حالات التوتر والقلق والاضطرابات والنزاعات العدوانية والكبت والحرمان وتبعده عن تمركزه حول ذاته(قنديل ومحمد،٢٠١٥م،ص١٢).

ثانياً: النظرية السلوكية:

تنظر النظرية السلوكية إلى اللعب على أنه سلوك متعلم وليس فطري يولد معنا فهي تعزز النظرة البيئية حيث أن البيئة هي الأساس واللعب خبرة يتعلمها الفرد من البيئة، كما يرى أصحاب هذه النظرية أن مواقف اللعب المتشابهة تؤدي إلى سلوك لعب متشابهة أي أن استجابات الأطفال في اللعب تكون متماثلة حتى إذا اختلف الأفراد(بخيت،٢٠١٩م،ص٥٣).

وتؤكد النظرية السلوكية في الاعتماد علي الملاحظة والمشاهدة والقياس لكافة الظواهر النفسية، بما فيها مفهوم التوافق النفسي، حيث تري أن سلوك الفرد يفسر علي انه سلوكيات توافقيه أو سلوكيات لا توافقيه، تتأثر بما يتعلمه الفرد من الآخرين وما يتلقاه من تدعيم وتعزيز.

ويؤثر علي السلوك التوافقي للفرد ما يتلقاه من تعزيز وتدعيم من البيئة الخارجية المحيطة به، بداية من الأسرة والمدرسة مروراً بكافة الجماعات التي ينتمي إليها خلال مراحل حياته وعلي هذا الأساس فإن الشخصية السوية عند السلوكيين رهن بتعلم عادات صحيحة سليمة وتجنب اكتساب السلوكية غير الصحيحة أو غير السليمة ومظاهر الشخصية السوية عند السلوكيين هي أن يأتي الفرد السلوك المناسب في كل موقف حسب ما تحدده الثقافة التي يعيش في ظلها الفرد.

ثالثاً: النظرية الاجتماعية:

ترى هذه النظرية أن أهمية اللعب تكمن في حاجة الطفل إلى إشباع رغباته وميوله الاجتماعية ونشاط الطفل يتناسب مع عمره الزمني وخصائص كل مرحلة من مراحل نموه، ومع تطور السن يصبح الطفل أكثر اجتماعية في اتجاهاته نظراً لأن البيئة الاجتماعية هي المنطقة الأكبر لدوافع الفرد، فحاجات الشخص تعتمد في إشباعها إلى حد كبير على المثيرات الاجتماعية(بخيت،٢٠١٩م،ص٥٤).

كما تنظر هذه النظريات إلي التوافق من خلال مظاهر السلوك الخارجي للفرد أو الجماعة، ويشير هذا الاتجاه إلي أن الفرد عادة ما يلجأ إلي الانقياد للجماعة والرضوخ لأوامرها لمقابله متطلبات الحياة اليومية وتحقيق التوافق، فالانقياد للجماعة للمحافظة علي تماسكها ووحدتها والدفاع عنها لتحقيق أمنها يعتبر أسلوباً إيجابياً للتوافق، أما الخروج علي معايير الجماعة والانقياد لبعض جماعات السوء والإضرار بالجماعة وممتلكاتها وإيذاء أفرادها فيعتبر مظهراً من مظاهر التوافق السلبي، كما يمكن القول بأن الشخص المحب لأسرته والذي يعمل من أجلها ويحتفظ بوظيفة دائمة لإعاشتها، والواعي بأساليب سلوكه المتنوعة يعتبر متوافقاً، أما غير ذلك فهو غير متوافق.

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي لدى الأطفال:

تعد مرحلة الطفولة حجر الزاوية التي تعتمد عليها المراحل اللاحقة من حياة الإنسان فهي من أهم المراحل العمرية لأنها المرآة التي نرى من خلالها مستقبل الأمة، فأطفال اليوم هم شباب الغد، ورجال ونساء المستقبل، وبقدر الاهتمام بهم وإعدادهم الإعداد السليم تتقدم الأمة وترتقي. لذا فالأمة المتقدمة هي التي تعد أطفالها وتنشئهم، وتوفر لهم الجو المناسب للنمو المتكامل في مختلف الجوانب النفسية والاجتماعية والصحية، وعليه فالاهتمام بالطفل يعد استثماراً بشريا يدخره المجتمع لمستقبله.

الخوف:

الخوف انفعال يتضمن حالة من حالات التوتر التي تدفع الشخص الخائف إلي الهرب من الموقف الذي أدى إلي استثارة خوفه حتى يزول التوتر، وهو بذلك يتضمن حالة من التوجس تدور حول خطر معين له وجود واقعي(حافظ،٢٠٠٦م)، والخوف إذا ما اقترن بالحذر والترقب فأنه في هذه الحالة يؤدي وظيفة وقائية قد تؤدي بالفرد الخائف إلى الهرب من

الخطر، ولكن إذا تجاوز الخوف لدى الإنسان هذه الحدود وهذه الوظيفة التوافقية فأنه يعني أمراً مختلفاً.

ويجب أن نفرق بين الخوف غير المرضى والخوف المرضي، فالخوف غير المرضي هو الخوف الموضوعي الحقيقى من خطر حقيقي ويتناسب مع مثيراته ومع الموقف وهذا يتعرض له الكثيرين من الأفراد الأسوياء، بينما الخوف المرضي هو خوف من شيء أو شخص أو مكان ليس مخيفاً أصلاً وهو خوف غير واقعي أو غير حقيقي ومن ثم فهو غير موضوعي ويصعب التخلص منه ويعانى من هذا الخوف المرضى الأفراد غير الأسوياء، ويسمى في علم النفس "الرهاب" أو "المخاوف المرضية". فهناك من يخاف من المرتفعات وهناك من يخاف من الأماكن المفتوحة، ومن يخاف من القطط والكلاب ...الخ(الشوادفي والدسوقي وسكران، ١٩٩٩م).

إن الخوف حالة انفعالية غير سارة تظهر في أشكال متعددة وبدرجات مختلفة عند الأطفال نتيجة الإحساس بوجود خطر ما وتوقع حدوثه.

أسباب الخوف:

من الممكن أن نرجع الخوف إلى العديد من الأسباب منها ما يلي(مجلة الأم،٢٠٠٤م):

- الخوف من الغرباء: حيث يبدأ الطفل في اكتشاف أن هناك أشخاص قريبين منه وآخرين ليسوا كذلك وهذه هي بداية ما يسمى بالخوف من الغرباء. يميز الطفل بين الأشخاص الذين يعيش معهم أو يقومون برعايته ويعتبرهم أشخاص آمنين أما غيرهم فيعتبرهم أشخاص غير آمنين.
- الخوف من الانفصال وفوبيا المدرسة: الخوف من الغرباء يتحول بعد ذلك إلى الخوف من الانفصال، وهو خوف الطفل من الانفصال عن أمه أو عن الشخص الذي يرعاه وكذلك الخوف من بيئة جديدة لم يعتاد عليها. الخوف من الانفصال يكون طبيعياً حتى سن السادسة ولكن يمكن أن يتحول بعد ذلك إلى فوبيا المدرسة وهو مرض وليس مجرد خوف، حيث أنه لا يكون خوف من الانفصال فقط بل يكون أيضاً خوف متعلق بمشاكل يقابلها الطفل في المدرسة، كمشاكل اجتماعية، مشاكل دراسية، عدم قدرة الطفل على التكيف مع زملائه أو مدرسيه، إلى آخر هذه المشكلات وقد يعاني الطفل من كوابيس بخصوص المدرسة، غالباً تختفي فوبيا المدرسة في أول ثلاث سنوات من عمر الطفل. وإذا لم يحدث ذلك قد يحتاج الأمر لعلاج نفسي متخصص.
- الوالدان: قد يكون الوالدان دون قصد هما السبب في مخاوف طفلهما، فهما قد يعرضان طفلهما لسماع قصص مخيفة سواء منهم أو من مربيته أو من شخص يقوم برعايته أو قد يهمل الوالدان الإشراف على ما يشاهده الطفل في التليفزيون أو عن طريق الانترنت أو ما يسمعه في الراديو، أو قد يقوم الوالدان بمناقشة موضوعات أمام الطفل لا يستطيع استيعابها،

أو قد يكون أحد الوالدين يعانى من مخاوف خاصة به(مثل الخوف من الظلام، الأشباح... الخ) حيث يمكن أن تنتقل هذه المخاوف إلى الطفل.

- البيئة المحيطة بالطفل: حيث يكون خائفاً من البقاء في البيت بمفرده أو تحت رعاية أخيه الأكبر دون إشراف أبويه أو شخص كبير خاصة إذا كان هذا الأخ الأكبر يتربص به أو يخيفه كنتيجة لغيرته منه. وكذلك بقاء الطفل الصغير في أماكن ليست مألوفة لديه أو مزدحمة قد يبعث في نفسه الشعور بالخوف وعدم الأمان.
- الخلافات الزوجية: الخلافات الزوجية من أهم الأسباب وراء عدم شعور الطفل بالأمان وقد يتوجه خوف الطفل إلى شيء آخر مثل لعبة معينة أو الظلام...الخ. هذا خوف ارتباطي حيث لا تكون اللعبة هي السبب الرئيسي في الخوف.
- استقلالية الطفل واعتماده على نفسه: عندما يبدأ الطفل في الاعتماد على نفسه، مثل مشية وحده لأول مرة، قد يتملكه الشعور بالخوف. سريعاً ما يبدأ الطفل في ملاحظة أنه مثلما يستطيع المشي والابتعاد عن أمه أو عن الشخص الذي يقوم برعايته يمكن لأمه أيضاً أو لذلك الشخص أن يبتعد عنه، ومن الصعب على الطفل أن يشعر بالأمان خلال هذه التغيرات وينطبق ذلك على مواقف أخرى كثيرة مثل نوم الطفل في غرفته بمفرده أو ذهابه إلى المطبخ أو إلى أي مكان آخر بمفرده.

أن من أهم الأسباب التي تؤدي إلى تكوين مشاعر الخوف عند الأطفال فقدان الطفل لأحد والديه أو كلاهما، الشعور بالتعاسة والشقاء الأسري، محاباة الطفل في الأسرة مما يؤدي إلى إيغار صدور إخوته عليه.

فعلى سبيل المثال نجد لعبة (Call Of Duty) و(Splinter Cell) يروجان إلى فكرة الخوف من الإسلام، حيث تشرع هذه الألعاب نشر القوات الأمريكية حول العالم من أجل القضاء على الإرهابيين، حيث تشير إلى جماعة من العرب تسعى إلى تدمير الولايات المتحدة الأمريكية في وقت محدد، مما يدفع بوكالة الدفاع الأمريكية إلى تعيين فريق دفاعي متخصص من أجل القضاء عليها(بوبيدي وبن تركي وعدائكة،٢٠١٩م،ص١٣).

القلق:

يعتبر القلق من أهم الأمراض النفسية التى تصيب الإنسان في العصر الحديث، ويعتبر القلق أساساً لمعظم حالات السلوك غير المتكيف أو غير السوي الذي يصدر عن الإنسان، ويعرف القلق بأنه حالة نفسية تحدث حين يشعر الفرد بوجود خطر يتهدده ينتظر وقوعه أو يخشى من وقوعه، وهو ينطوي على توتر انفعالي، وتصحبه اضطرابات فسيولوجية مختلفة.

وفى حقيقة الأمر أن القلق: انفعالي عاطفي أو ظاهرة عامة لا تقتصر على المرضى النفسيين وحدهم وإنما تمر بكل الناس عندما يواجهون ظروفاً معينة. والاختلاف بين الأفراد في هذا الأمر يكون عادة في درجة الاستعداد الشخصي وما ترتب عليه من تفوت بين الناس

في مقدار ما يشعرون به من قلق، وكذلك في الظروف والأحداث التى تحيط بهم(العطار، ٢٠٢٠م،ص١٧٢).

جوانب القلق:

١- الجانب اللاشعوري المتمثل في الشعور بالخوف والفزع والعجز والمرض والتهديد والإحساس بالذنب.

٢- الجانب اللاشعوري حيث يشتمل على عمليات معقدة متداخلة فيعمل الكثير منها دون وعى الفرد فمثلاً يعانى الفرد المخاوف دون أن يدرك العوامل التى تدفعه إلى هذه الحالات.

مستويات القلق:

يظهر القلق على درجات تتفاوت في الشدة، ويمكن تميز ثلاثة مستويات فيه:

١- المستوى الأول: يطلق عليه الهم أو الضيق Worry، أو العصبية (وهو حالات بسيطة من القلق).

٢-المستوى الثاني: يدعى القلق Anxiety وهو متوسط الشدة ويظهر على شكل توتر وخوف من خطر قادم وشيك الوقوع وغير معروف أو واضح المعالم تماماً.

٣- المستوى الثالث: من القلق هو القلق الشديد ويطلق عليه اسم القلق العصابي Neurotic Anxiety ويسمى بالعصاب لأنه وصل إلى مرحلة العصاب أي المرض النفسي.

أعراض القلق النفسي في الطفولة:

هناك أعراض مباشرة وأخرى غير مباشرة للقلق النفسي في الطفولة:

[١] أعراض مباشرة:

تتمثل في زيادة في عدد مرات التبول، وأحيانا حدوث تبول لا إرادي ليلي، إسهال وقيئ وفقدان الشهية للأكل، اضطراب النوم، الإحساس بالضيق والعصبية والبكاء وفقدان القدرة على التحكم في انفعالاته.

[٢] أعراض غير مباشرة:

تتمثل في فقدان الطفل الثقة بنفسه ويصبح كثير البكاء، العناد والعنف والعدوانية، التأخر في المستوى الدراسي والهروب من المدرسة أحيانا، أعراض نفسية جسمانية كالصداع والمغص وفقدان الشهية.

أسباب القلق النفسي في الطفولة:

الأطفال يخافون عادة من أي شيء غريب أو موقف جديد يتعرضون له لأول مرة.. ولذا يحتاج الطفل إلى مساعدة الكبار لتخطى أسباب الخوف غير الطبيعي ومشاعر الخوف المرضية التي تؤدي إلى اضطراب سلوكه وشخصيته وبعض الأطفال يصيبهم القلق النفسي والخوف بصورة مبالغ فيها لمواقف معينة منها: مغادرة الأم للمنزل يوماً كاملاً وترك أطفالها بمفردهم، تغيير المدرسة أو تغيير السكن، الامتحانات المدرسية الصعبة، عصبية الوالدين وقلقهما المبالغ فيه.. حيث أن هذه الأعراض أحياناً ترجع إلى الجانب الوراثي حيث أن هؤلاء

الأبناء المعرضين للقلق النفسي ينحدرون من أسر تعاني من القلق النفسي، سوء معاملة الأطفال بعنف وقسوة من آباء عصبيين، سوء معاملة الأطفال من المدرسين في المدرسة وتعرضهم للعنف والعقاب(العطار،٢٠٢٠م).

أن الطفل عندما يمارس الألعاب الإلكترونية يتفاعل معها بكل حواسه وعواطفه، حيث يتأثر باللعبة ويندمج معها ويتحدث معها ويصرخ ويتفاعل جسدياً في دلالات تشير إلى قلق الطفل من الخسارة والهزيمة.

السلوك العدواني:

يتعلم الطفل العدوانية ممن يعتدون عليه، فالعدوانية تأتى عن طريق البيئة المحيطة، قد نجدها عند الطفل ابن العامين لأننا نوجهه بقسوة، إذ يشعر الطفل في هذا السن بأنه يستطيع عمل كثير من الأشياء دون الاعتماد على أحد ونلاحظ استخدامه لكلمة (أنا) كثيراً إذ تسبق أي فعل يريد التعبير عنه (أنا ألعب،أنا أكل...) وكلمة (لا) تحبطه وتشعره بأنه لا يستطيع إثبات ذاته فيحاول التعبير عنها بطريقة أخرى تميل إلى العنف (والشقاوة).

ويعرف العدوان بأنه الاستجابة التي تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى والضرر بالغير وهو يتراوح بين التعليقات التهكمية على فرد آخر إلى قتل الشخص مصدر الاحباطات المتكرر للطفل أثناء محاولاته للوصول إلى أهدافه(عكاشة وإسماعيل،١٩٩٣م).

ويأخذ السلوك العدواني صوراً منها العدوان الظاهر والتدمير وهنا نجد الطفل يضرب هذا ويركل ذاك ولذا فإنه لا يؤتمن على بقائه مع أخواته وزملائه، لأنه قد يؤذيهم.

أسباب السلوك العدواني:

هناك العديد من الآراء عن أسباب السلوك العدواني من أهمها(عكاشة وإسماعيل، ١٩٩٣م):

- يأتي العدوان نتيجة لإحباط محاولات الطفل لإشباع حاجاته.
- قد تكون الميول العدوانية ناشئة عن تقليد أمثلة عدوانية عن طريق التعليم.
- قد ينشأ العدوان نتيجة لحرمان الطفل من الإرضاء العاطفي والحب والمساعدة والقبول الاجتماعي.
- وقد ينتج العدوان نتيجة للشعور بالنقص عن العجز الجسمي أو المرضى.
- ويمكن الكشف عن العدوان في سلوك الطفل عن طريق ما يفعله عند لعبه بالعرائس والدمى أو من خلال رسوماته وعن طريق القصص التي يقصها كاستجابته لسلسلة من الصور التي تعرض عليه، وفي كل الحالات فالطفل يسقط انفعالاته وحاجاته وتهيؤاته على ما يراه.

أن للألعاب الإلكترونية تأثيراً على التكوين النفسي للطفل، إذ أن الدماغ يمتص كل ما يراه، غير أن هذا لا يعني أن مشاهدة المجرم سيحوله إلى مجرم، ولكنه سيتشبع بالأفكار السلبية حتى ولو لم يقوم بالفعل الإجرامي، إلا أنه سيتقبل هذا الفعل، وسيجد المبررات للأشخاص

الذين قاموا بالأفعال الإجرامية، كما أن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث يتم تفسير ذلك من خلال ما تتصف به الألعاب الإلكترونية من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها الألعاب الإلكترونية، إذ تتيح أمام الطفل الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية(بوبيدي وبن تركي وعدائكة،٢٠١٩م)، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات وأساليب العنف والعدوان.

التأخر الدراسي:

مما لا شك فيه أن جميع الآباء يتمنون التفوق الدراسي لأبنائهم من أجل مستقبل أفضل لهم، ولذلك يمثل التأخر الدراسي مشكلة كبيرة للطالب وللأسرة على حد سواء، ويوجد التأخر الدراسي لدى الكثير من الطلاب سواء في المرحلة الابتدائية أو المتوسطة أو الثانوية، وهناك عدد من الطلاب متأخرين في دراستهم.

فالتأخر الدراسي مشكلة تربوية اجتماعية نفسية، يقع فيها التلاميذ ويشقى بها الآباء، فأي حالة تأخر أو تخلف أو نقص أو قصور، أو عدم اكتمال النمو التحصيلي يكون نتيجة عوامل عقلية أو جسمية أو اجتماعية أو انفعالية، ينجم عنها انخفاض نسبة التحصيل الدراسي عن المستوى العادي أو المتوسط، فبعض الطلاب لا يحصلون على النتائج التي يرجونها، ليس لأنهم لا يبذلون الجهد الكافي، بل ربما لأنهم يتبعون عادات دراسية خاطئة (العطار، ٢٠٢١،ص١١).

والمتأخر دراسياً هو الطالب الذي يكون أقل من زملائه في مستوى تحصيله الدراسي بصورة واضحة، وقد يكون في جميع المواد الدراسية وقد يكون في بعض المواد الدراسية ويكون مستوى تحصيله منخفض.

أنواع التأخر الدراسي:

هناك نوعان من التأخر الدراسي(العطار ٢٠٢١،٢م،ص١١) **أولهما**: تأخر عام في جميع المواد الدراسية إذ يعتبر الطالب متأخراً دراسياً عاماً إذا أظهر ضعفاً عاماً في جميع المواد الدراسية للسنة التي هو ملتحق بها لأي سبب من الأسباب.

وثانيهما : تأخر خاص في بعض المواد حيث يعتبر الطالب متأخراً دراسياً في بعض المواد إذا أظهر ضعفاً في بعضها وتقدم في البعض الآخر، بمعنى أن الطالب لديه قدرات تساعده على تقدمه في بعض المواد دون البعض الآخر.

أسباب التأخر الدراسي:

هناك بعض الأسباب الجوهرية في وصول الطفل لعدم قدرته على التحصيل الدراسي، منها أن تعرض الطفل لبعض الأمراض يؤثر على قدرته في التحصيل الدراسي وتأخره في التعليم، كذلك سوء التغذية، عدم النمو العقلي، انخفاض السكر في الدم، ويعود التأخر

الدراسي عند بعض الطلاب لأسباب عديدة، يمكن تصنيفها إلى الآتي(العطار ٢٠٢١، ص١١):

- أسباب جسمية ووجدانية:

تؤدي الأسباب الجسمية إلى نقص عام في الحيوية فتقلل من مقدرة الطالب على بذل أقصى جهده ومن ذلك عدم سلامة القلب أو الرئتين أو خلل واختلاف في وظائف الغدد وكذلك الأنيميا والإصابة بنزلات البرد المتكررة والأمراض الطفيلية، بالإضافة إلى عوامل جسمية أخرى مثل ضعف السمع، أو ضعف البصر، أو عيوب النطق.. وغيرها من الصفات التي قد تؤثر على الحالة النفسية للطالب، وبالتالي ينعكس ذلك على تحصيله الدراسي ويؤدي إلى تأخره الدراسي.

وتتمثل الأسباب الوجدانية في ضعف الثقة والخمول والكسل وكراهية مادة دراسية معينة لارتباطها في الذهن بموقف مؤلم من جانب المعلم أو الزملاء أو الاختبارات أو غير ذلك من الحالات النفسية المختلفة التي قد تنشأ داخل الفصل أو خارجه أو في الأسرة أو في المجتمع.

- أسباب عقلية ونفسية:

من أبرز خصائص ذكاء المتأخرين دراسياً هو صعوبة إدراك العلاقات بين الأشياء وتكون نسبة ذكائهم أقل من ٨٠% . كذلك قد يكون الذكاء عنده قد ورثه من أبويه، وقد يكون ذكاؤه منخفض بسبب تعرضه لأمراض في صغره ساهمت في تدني نسبة ذكائه، كما أن للبيئة التي نشأ فيها دور في انخفاض نسبة ذكاء الطالب وللبيئات دوراً في رفع نسبة الذكاء أو انخفاضها.

هذا بالإضافة إلى عدم القدرة على القراءة بسبب عدم إتقان أسسها، إذ أن القراءة تدخل في العلوم المدرسية بمختلف أنواعها هذا بالإضافة إلى أسباب عقلية أخرى مثل كعدم القدرة على التذكر.

أما الأسباب النفسية فمن المحتمل أن تكون بسبب نشأة الطفل وطريقة تربية خاطئة قامت على التخويف والعقاب، وربما تربى على أسلوب جعله يحب الانطواء وعدم المشاركة، وربما تربى على أسلوب فيه تفضيل بين الأبناء من قبل الآباء، انعكس عليه، ومن المحتمل أن يكون صادف خبرة في أول مجيئه للمدرسة من قبل أحد المعلمين حيث فضل طالب عليه، وبالتالي صادف هذا ما هو مغروس في نفسه وخبرته في صغره.

- أسباب اجتماعية:

هناك أسباب اجتماعية قد تؤدى إلى التأخر الدراسي عند بعض الطلاب منها ما يلي:

- سوء علاقة الطالب بوالديه وأخوته أو زملائه ومعلميه.
- كثرة تنقل الطالب من مدرسة إلى أخرى بسبب تنقل والده.
- هروب الطالب من المدرسة لوجود مغريات خارج المدرسة كالأصدقاء والمتنزهات والألعاب المختلفة والتي قد لا تتواجد في المدرسة.

- اضطراب العلاقة بين الوالدين وعدم توفر المناخ المناسب للمذاكرة.
- انخفاض المستوى الاقتصادي للأسرة وعدم توفر الحوافز والدعم من الأسرة.
- انخفاض الجو الثقافي في الأسرة يحرم الطالب من التزود بالمعلومات العامة.

- أسباب تربوية:

وتتمثل في الطريقة التي يتبعها المعلم أثناء تدريسه، والكتاب المدرسي، والمنهج الدراسي بصفة عامة. فطريقة المعلم لها الدور الأساسي في عملية توصيل المعلومات للطالب، فلابد أن يكون المعلم حاذقاً وعلى دراية بعلم النفس التربوي، وطرائق التدريس وإعداد الدروس، كما يجب مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب مما يساعد المعلم على توصيل المعلومة وفهم المادة لدى الطلاب.

أما الكتاب والمنهج ككل فلابد أن يكون مناسباً لسن الطالب، فلابد من مراعاة العمر الزمني للطالب وانتقاء واختيار المعلومة المناسبة للطالب في كل مرحلة دراسية وتتناسب مع أعمارهم.

أن الألعاب الإلكترونية ونتيجة لقضاء الطفل وقتاً طويلاً للعب تجعل الطفل يسهر كثيراً وبالتالي ينصرف عن مذاكرة دروسه وتأجيل حل الواجبات المدرسية مما يؤثر على تحصيله العلمي والأكاديمي ويؤدي إلى تأخره الدراسي وانخفاض مستواه التعليمي.

الانطواء والعزلة:

يعاني بعض الأطفال في مرحلة الطفولة وبداية مرحلة المراهقة من مظاهر الانطواء مما يؤثر على توافقهم الشخصي والاجتماعي والمدرسي، وهي حالة نفسية تعتري الأطفال لأسباب خلقية ومرضية أو لعوامل تربوية أو ظروف اقتصادية.

ويعتبر الأطباء النفسيون الانطواء والعزلة من أخطر أنواع سوء التكيف (زيدان،١٩٩٤م، ص٢٢٨)، والانطواء والعزلة انكماش اجتماعي مفرط من الاختلاط بالغرباء، وتظهر عند بعض الأطفال في الفئة العمرية من ٢-٣ سنوات، وقد تستمر لدى البعض حتى المدرسة الابتدائية، ومن الممكن ظهورها فجأة في المرحلة الابتدائية حينما يزداد احتكاك الطفل وتفاعله الاجتماعي وقد تستمر معهم حتى وهم بالغون (الكحيمي وحمام ومصطفى،٢٠٠٧م، ص١٧٣).

أن الألعاب الإلكترونية تستمد تأثيرها في الأطفال من بعض المقومات السيكولوجية المتضمنة في هذه الألعاب وهي: الفاعلية والانفعالية حيث تتمثل الفاعلية في أن الألعاب الإلكترونية-خلافاً للتلفزيون- تتطلب من الطفل أن يكون مشاهداً جيداً، ومشاركاً جيداً، وأن يكون مستقبلاً جيداً ومرسلاً جيداً، آخذاً معطياً في تفاعله.

وإذا كان أصحاب التعلم الاجتماعي يبرزون نموذجاً للتعلم هو التعلم عن طريق الملاحظة أو الممارسة والمشاركة، حيث يعتبر الطفل نشاط اللعب ويندمج فيه بكل فاعلية بما يستثير طاقاته العقلية المعرفية والانفعالية، ويكتسب منه معارف ومهارات واتجاهات

(عطية،٢٠٠٧م)، أما الانفعالية فهي خاصية مميزة أيضاً لنشاط اللعب بالألعاب الإلكترونية وتتحدد هذه الخاصية بعنصر التوتر في هذا اللعب، فالألعاب الإلكترونية تتضمن استثارة زائدة للأطفال من مشكلات ومغامرات ومباريات وفيما تقدمه لهم من نتائج لأدائهم خطوة خطوة. بهذه الفعالية والانفعالية يبدي الطفل اندماجاً وانهماكاً كاملين في نشاط لعب الفيديو(الحشاش،٢٠٠٨م،ص١٧).

أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية وعدم التكيف مع الآخرين والانطواء على النفس، مما قد يؤثر سلبياً على نموه الفكري والاجتماعي ويضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وعدم فتح المجالات للحوار أو تقبل الآخرين.

ويظهر تأثير الألعاب الإلكترونية في الجانب الانفعالي لتوافق الأطفال في ما تخلفه هذه الألعاب من انفعالية وتوتر يأخذا عدة مظاهر كالميل إلى العنف وصعوبات النوم والأكل(حسين،١٩٨٤م).

كما يظهر تأثير الألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لتوافق الأطفال، فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساساً، قد تؤدي إلى تقييد التفاعل الاجتماعي، وإلى تضييق دائرة العلاقات الاجتماعية بينهم، كما لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وقد تتسبب في خلق حالة من التنافر والتباعد بينهم وفي انشغالهم عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل(الحشاش،٢٠٠٨م،ص١٥).

أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات كثيرة في السلوك الاجتماعي للطفل حيث يبعد الطفل عن الجو الأسري وتكاد تقل الحوارات والأحاديث العائلية داخل الأسرة، وهذا يؤدي إلى عزلة الأطفال عن بقية الأسرة ويكون غير اجتماعي منطوياً على ذاته، كما يبعد الطفل عن الأنشطة الثقافية والرياضية، ويميل الطفل للوحدة والانعزال حيث يخسر الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية والشعور بالغربة والاغتراب والميل إلى التوحد مما يؤثر سلباً على طرائق التواصل لدى الطفل، وعدم الترابط الإنساني مع الآخرين.

نتائج الدراسة:

- تعد سنوات الطفولة المبكرة من أهم فترات عمر الإنسان وذلك من حيث التعلم الذي يتم فيها وما يكتسبه الطفل من مواقف تعليمية ومدرسية.
- اللعب متعة للكبار والصغار، اللعب ليس ترويحاً فقط، اللعب هو ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف عملي.
- اللعب هو النشاط الأساسي للطفل والذي يمثل المصدر الأساسي للاستمتاع، كما يستخدم في تشخيص المشكلات النفسية لدى الأطفال.
- يساهم اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة على تشكيل وتنمية شخصية الطفل من جميع الجوانب الجسمية والنفسية والعقلية والاجتماعية.
- يمثل اللعب وسيلة تعليمية ممتعة، وتقرب المهارات إلى الأطفال وتساعدهم على إدراك المعاني المختلفة للأشياء والتكيف مع واقع الحياة.

- يعد اللعب ضرورة بيولوجية مهمة تتم به النمو والتطور، أي أنه يخدم جميع جوانب النمو. فيكتسب به الطفل مهاراته الحركية ويتقوى جسمه، ويقوم بعمليات معرفية من استطلاع واستكشاف وابتكار، ويهيئ الفرصة للطفل لكي يتخلص ولو مؤقتاً من الصراعات التي يعانيها، ويخفف من حدة التوتر والإحباط اللذين ينوء بهما، كما يكتسب الطفل مهارات اجتماعية كالتواصل مع الآخرين.
- اللعب هو سلوك فطري ضروري وإيجابي يجب تعزيزه وتطويره وتوجيهه ليتحول إلى مواقف تعليمية قد تكون بديله أحياناً لأساليب تعلم أخرى غير مجديه.
- إن منع الطفل من اللعب هو بمثابة شحن وكبت يؤديان إلى مشاكل نفسية وسلوكية للطفل قد يصعب حلها فيما بعد.
- تختلف الألعاب عن طرق التعلم الأخرى في كون المعلم ليس هو مصدر المعلومة أو التوجيه بل هو إحداها ويتوقع من المشاركين أن يساهموا في إثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة أي أن الكل يتعلم من الكل وليس من المعلم فقط.
- الألعاب هي أقرب أسلوب تعلم يحاكي الواقع فالسلوك الصادر من الفرد خلال اللعب يعكس السلوك الأكثر احتمالًا بأن يقوم به الفرد في الواقع الميداني.
- تقوي الألعاب العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجموعة، وتزيد وتعزز ثقة الطفل بنفسه، كما تستثير انتباه ودافعية الأطفال.
- يساهم اللعب بشكل كبير في تنمية حواس الأطفال مثل اللمس والاستكشاف عن طريق تكرار الأفعال التي تصدر عنها نتائج، واستدعاء الصور الذهنية التي تمثل أحداث وخبرات في استخدام المهارات اللغوية.
- يعد اللعب الوسيلة المناسبة لتلبية حاجات الطفل واهتماماته وإكسابه المتعة والتعلم في آن واحد.
- للعب أهمية كبيرة في حياة الأطفال وذلك من خلال تنمية التفكير لديهم وتطوير معارفهم ومفاهيمهم.
- يساعد اللعب على مساعدة الطفل في سعيه للتميز، كذلك يساعد في زيادة الثقة بالنفس والسيطرة على الخوف.
- يعلم اللعب الأطفال كيف يصبحون اجتماعيين ويغذي اللعب نموهم المعرفي، كما يسمح اللعب الطفل باكتشاف العالم من حوله وفهم بيئته ومعرفه ذاته.
- يعد اللعب مصدر التعلم الرئيس للأطفال، يوسع خبراتهم ومهاراتهم وقدراتهم، وهو من أمتع الخبرات التي يمر بها الطفل في سني حياته الأولى.
- يساعد اللعب الطفل على أحداث تفاعل بين الطفل وعناصر البيئة لغرض التعلم وتكوين الشخصية وإنماء السلوك، فعن طريق اتصال الطفل بالآخرين ينمي المشاركة الاجتماعية والتفاعلية معهم والإحساس بمشاعرهم، كما يساعد الطفل على التنبيه إلى رأي الناس في

تصرفاته، فهو يفكر فيما يقولون عنه بمدح أو ذم، ويتحرى ما يرضي الناس ليعمله ويبتعد عما يزعجهم.

- اللعب هو ذلك النشاط الذي يقوم به الإنسان ليروح عن نفسه، ويحصل عن طريقه على الإحساس بالمتعة.

- اللعب وسيلة فعالة للتواصل لدى الأطفال، وهو صيغة يستخدمها الأطفال لإرسال عواطفهم وأفكارهم وقيمهم وتصوراتهم.

- يساعد اللعب على تخفيض الشعور السلبي ونمو الشعور الإيجابي نحو الذات والآخرين.

- الألعاب مادة تعليمية يتعلم منها الطفل روح المشاركة والتعاون، ويعبر من خلالها عن فرحة وأسفه، كما تعزز الألعاب الإلكترونية النمو الإبداعي عند الأطفال.

- تشهد الألعاب الإلكترونية إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها، حيث الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري.

- تساهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى فئةٍ من أكثر المراحل خطورة في عمر الإنسان وهي مرحلة الطفولة المبكرة.

- يعتمد تعامل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية على بعض المهارات العضلية متمثلة في التآزر بين العين واليد، بعض المهارات العقلية مثل التدريب على حل المشكلات، بعض المهارات الانفعالية مثل الثقة بالنفس.

- هناك مخاطر للألعاب الإلكترونية على الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من حيث دورها في حوادث العنف بأنواعه المختلفة.

- أن الأطفال معرضون للإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس ساعات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية وتناول الأطعمة السريعة والمشروبات الغازية.

- أن الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة مرتبط بسلوكيات مستمرة تقلل من النشاط البدني، وتسبب أضرار صحية مزمنة ولها أثار سلبية على النواحي التربوية والاجتماعية وتؤدي إلى خفض الذكاء الاجتماعي لقلة تواصلهم مع الآخرين، وانتشار السمنة بسبب قلة النشاط البدني.

- من الآثار السلبية الجسمية والنفسية الأكثر شيوعاً والتي يتعرض لها الأطفال نتيجة الإفراط في الألعاب الإلكترونية العزلة الاجتماعية والانطواء والعنف الذي يظهر على سلوكياتهم في المواقف الحياتية والإجهاد العضلي وضعف البصر وزيادة الوزن.

- كذلك من أهم الآثار السلبية لهذه الألعاب اضطراب النوم والقلق والتوتر والخوف وتشتت الانتباه والاكتئاب، والانفراد بالكمبيوتر، وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة، وضعف البصر وظهور السلوكيات السلبية مثل القسوة وضرب الأخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد.

- أن تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للطفل من الممكن أن تؤدي إلى العديد من الآثار السلبية مثل: انخفاض مستوى الثقة في النفس، والوحدة، وتفضيل العزلة، وانخفاض الأداء الدراسي، وعدم التفاعل مع الآخرين، وعدم القدرة على حل المشكلات.
- أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي.
- أن تفكير الأطفال اتسم بالسطحية الشديدة بدلا من التفكير العميق، كما تبين أن هناك تأثير سلبي على العلاقات الشخصية والاجتماعية للأطفال وتسبب في جعل الطفل لديه عزلة وانطواء.

التوصيات:

هناك مجموعة من التوصيات يوصى بها الباحث وهي كما يلي:

- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.
- يجب مشاركة أولياء الأمور أطفالهم في شراء الألعاب الإلكترونية وكذلك ممارستها.
- ضرورة مراقبة الأسرة لمحتوى الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفالهم، ومواكبة كل جديد في مجال الألعاب الإلكترونية، مع ضرورة إشراك الأطفال في بعض الألعاب الرياضية لتجنب الألعاب الإلكترونية.
- العمل على تنظيم وقت اللعب للطفل داخل الأسرة على ألا يتجاوز الساعة الواحدة في اليوم وخاصة الألعاب الإلكترونية.
- مساعدة الأطفال على التفريق بين عالم الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
- مصاحبة الأطفال في استعمالاتهم للألعاب الإلكترونية والإنترنت، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفية المفيد الهادف والمثمر.
- تحديد مدة وفترة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والإنترنت.
- استخدام أسلوب الحوار والمناقشة بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعارف والمعلومات التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.
- ضرورة التأكيد على أهمية اللعب في الغرف الصفية الخاصة بالأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- يجب إعطاء للطفل الفرصة ليكون إيجابياً في عملية التعلم حيث يستطيع من خلال اللعب تحقيق رغباته وإشباع حاجته للعب.

- يجب عند تقديم الألعاب للطفل أن تتناسب مع مستوى النمو العقلي وأن تقدم لهم بالطريقة التي تستثير فعاليتهم الذاتية ونشاطهم المهيمن على مرحلة النمو الحالية.
- يجب أن تكون الألعاب آمنه فلا تسبب أذى للطفل عند استخدامه لها.
- يجب أن تثير اللعبة خيال الطفل فلا تكون جاهزة فيفضل أن يشارك الطفل في إعداد اللعبة أو صنعها أو تركيبها بنفسه.
- ضرورة إتاحة فرصة للأطفال لممارسة الأنشطة الجسمية وإتاحة فرصة للعب الخارجي في كل يوم، مع ضرورة توفر الأدوات التي تساعد على التسلق –والجري- والقفز.. الخ.
- يجب على الوالدين ترك فرصة للطفل لاختيار اللعبة التي يرغب فيها؛ وما علينا فقط إلا تنبيهه إلى ما يناسبه حسب عمره.
- ضرورة تعليم الطفل أن لكل لعبة قيمة معينة، وعلى الوالدين محاولة إفهامه أن اللعبة هدية تقدم في بعض الأحيان وليس في كل مناسبة.
- يجب توفر للطفل لعبته المفضلة التي تتناسب مع شخصيته وحالته النفسية، فمثلاً إذا كان الطفل يشعر بالتوتر والقلق، فيمكن توجيهه نحو لعبة تشبه البالون مصنوعة من المطاط؛ بحيث يقوم بضربها عدة مرات حتى يخف توتره، أما الطفل الذي يعاني من الملل؛ فتعتبر الدنيا المتحركة أفضل لعبة له كي يستعيد نشاطه وحيويته.
- ضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية، ومدى ملائمتها للأطفال، مع ضرورة إصدار أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب.
- العمل على تصميم وإنتاج ألعاب إلكترونية تتناسب مع خصائص الطفل العربي، بحيث تتوافق مع احتياجاته ورغباته وتطلعاته، وكذلك تتناسب مع القيم والمبادئ في البيئة الإسلامية والعربية.

الدراسات المقترحة:

- إجراء دراسة بعنوان إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية عن المراحل العمرية الأخرى التي لم تدرس كمرحلة الطفولة المتوسطة وباعتبارها امتداد لمرحلة الطفولة المبكرة.
- إجراء دراسة بعنوان أهمية الألعاب الإلكترونية في تنمية شخصية الطفل وتطبيقاتها العملية في مرحلة الطفولة المبكرة.
- إجراء دراسة بعنوان علاقة الألعاب الإلكترونية بالأنشطة والمهارات النفسية ونوع الطفل.
- إجراء دراسة عن الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية المفاهيم العلمية والرياضية لدى طفل ما قبل المدرسة العادي والمعاق.
- إجراء دراسة بعنوان دور الألعاب الإلكترونية في تنمية اللغة لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

إبراهيم، فيوليت فؤاد(٢٠٠٠م). محاضرات في الصحة النفسية. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.

إسماعيل، محمد عماد الدين(٢٠١٠م). الطفل من الحمل إلى الرشد. ط١. عمان. دار الفكر.

إلياس، أسما جرجس ومرتضى، سلوى محمد علي(٢٠١٦م). مفاهيم أساسية في رياض الأطفال. ط١. عمان. دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع.

أبو العزايم، هبة(٢٠٠٣م). "التعلم من خلال اللعب". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. الجمعية العالمية الإسلامية للصحة النفسية. (١٨) (٧٥).

الحشاش، دلال عبد العزيز(٢٠٠٨م). "أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت". جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا. المملكة الأردنية الهاشمية. محافظة البلقاء.

الزغبي، أحمد محمود(١٩٩٧م). "اللعب عند الأطفال وأهميته التربوية والنفسية". مجلة التربية. قطر. (٢٦) (١٢٣) .

العساف، صالح حمد(١٤١٦هـ). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. ط١. الرياض. مكتبة العبيكان.

العناني، حنان عبدالحميد(٢٠١٣م). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. ط٨. عمان. دار الفكر.

الغامدي، حمده علي(٢٠١٠م). الوحدات التعليمية في ضوء مهارات التفكير في مرحلة رياض الأطفال. إدارة تعليم البنات. وزارة التربية والتعليم. المملكة العربية السعودية.

الغزالي، محمد بن حامد(١٤٠٢هـ). إحياء علوم الدين. بيروت. دار المعرفة.

الكحيمي، وجدان عبدالعزيز وحمام، فادية كامل ومصطفى، علي أحمد سيد(٢٠٠٧م). الصحة النفسية للطفل والمراهق. الرياض. مكتبة الرشد ناشرون.

بخيت، محمد أحمد عبداللطيف(٢٠١٩م). سيكولوجية اللعب. ط١. الدمام. مكتبة المتنبي.

بلقيس، أحمد ومرعى، توفيق(١٩٨٢م). سيكولوجية اللعب. عمان. دار الفرقان.

بوبيدي، لامية وبن تركي، أسماء وعدائكة، سامية(٢٠١٩م). "تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال". مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية. جامعة الشهيد حمة لخضر. الوادي. (٢٩) ٧-١٨.

جناد، إبراهيم(٢٠٢١م). "ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتديها من الأطفال". مجلة الحوار الثقافي. الجزائر. جامعة عبدالحميد بن باديس. كلية العلوم الاجتماعية. (١٠) (١) ١٩٣-٢١٤.
حافظ، داليا(٢٠٠٦). مجلة المعرفة. المملكة العربية السعودية. وزارة التربية والتعليم. (١٣٢).
الحربي، عبيد بن مزعل(٢٠١٠م). "فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات". مجلة المعرفة. الرياض. وزارة التربية والتعليم. (١٠٤) ١٤٢-١٦٨.
حسين، محمد عبدالمؤمن(١٩٨٤م). مشكلات الطفل النفسية. الإسكندرية. دار الكتاب.
حمدان، عائشة (١٤٢٠هـ). "التربية لمرحلة ما قبل المدرسة". مجلة المعرفة. الرياض. وزارة المعارف. (٤٦) ٥٦.
الحيلة، محمد محمود(٢٠١٣م). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها. ط٧. عمان. دار المسيرة للنشر والتوزيع و الطباعة.
خليل، قمر أحمد (٢٠٠٠م). "فاعلية التعليم باللعب لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي". رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة دمشق.
رمضان، محمد متولي قنديل ومحمد، داليا عبدالواحد محمد(٢٠٢٠م). الألعاب التربوية والتعليمية لأطفال الحضانة والروضة. ط٢. الدمام. مكتبة المتنبي.
زهران، حامد عبدالسلام(١٩٩٧م). الصحة النفسية والعلاج النفسي. ط٣. القاهرة. عالم الكتب.
زيدان، محمد مصطفى(١٩٩٤م). النمو النفسي للطفل والمراهق ونظريات الشخصية. ط٤. جدة. دار الشروق للنشر والتوزيع والطباعة.
سعيد، البيلاوي(١٩٨٤م). ألعاب الأطفال والمراهقين. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.
سليمان، علي(١٩٩٤م). دور الأسرة في تربية الأبناء . سلسلة سفير التربوية(١١). القاهرة. شركة سفير.
سيد أحمد، راندا محمد(٢٠٢٠م). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات "دراسة تنبؤية". مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية. (٣) (٥١) ٨٨٣-٩٢٦.
السيد، خالد عبد الرزاق(٢٠٠١م). فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللعب في تعديل اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة. مجلة الطفولة والتنمية. القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (١) (٣).

الشناوي، مروه محمود ومشعل، مروه توفيق(٢٠٢١م). تنمية المفاهيم والمهارات اللغوية في مرحلة الطفولة المبكرة. ط١. الدمام. مكتبة المتنبي.
الشوادفي، الغمرى محمد والدسوقي، وجيه وسكران، ماهر عبد الرازق(١٩٩٩م). الخدمة الاجتماعية في مجال الأسرة والطفولة. كفر الشيخ. مطبعة هشام.
شعلان، السيد محمد(٢٠١٢م). "رعاية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية". ورقة عمل مقدمة في ندوة بعنوان: "رعاية وتنمية الطفل من الميلاد حتى الرابعة". الندوة العلمية السابعة. جامعة طنطا. كلية التربية.
صقر، عزيزه عبدالعزيز(٢٠١٨م). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال. جامعة المنصورة. (٤) (٣) ٢٢٣-٢٤٥.
عبدالباري، ماهر شعبان(٢٠١٥م). مهارات الاستعداد للقراءة في الطفولة المبكرة أطر نظرية وتطبيقات عملية. ط١. الدمام. مكتبة المتنبي.
عبدالباقي، سلوى محمد(٢٠١٧م). التواصل مع الأطفال وتوجيه سلوكهم. ط١. الدمام. مكتبة المتنبي.
عبداللطيف، خيري والخوالدة، محمد وأبو طالب، صابر(١٩٩٥م). سيكولوجية اللعب. عمان. جامعة القدس المفتوحة.
عبد الملك، رسمي(١٩٨٩م). كيف يصبح طفلك اجتماعياً؟. القاهرة. مكتبة المحبة.
عبدات، روحي(٢٠٠٣م). "ألعاب الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة". مجلة المنال. الإمارات العربية المتحدة. مدينة الشارقة للخدمات الإنسانية. (١٧٥).
عدس، محمد عبدالرحيم ومصلح، عدنان عارف(١٤١٦ه). مدخل إلى رياض الأطفال. ط٢. عمان. دار الفكر.
العطار، محمد محمود(٢٠٠٣م). "أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة". مجلة الطفولة والتنمية. القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (٣) (١٢).
العطار، محمد محمود(٢٠١٨م). "الأسرة وألعاب الأطفال الإلكترونية". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. مستشفي جمال ماضي أبو العزايم. (٣٣) (١٣٠) ١٩.
العطار، محمد محمود(٢٠٢٠م). "واقع تنشئة الطفل في زمن كورونا". مجلة الطفولة والتنمية. القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (٣٨) ١٦٩-١٨٠.
العطار١، محمد محمود(٢٠٢١م). "اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال (دراسة نظرية)". جامعة الأزهر. مجلة كلية التربية. (١) (١٩٠).

العطار٢، محمد محمود(٢٠٢١م). " التأخر الدراسي.. مشكلة كبيرة وأسبابها كثيرة". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. مستشفي جمال ماضي أبو العزايم. (٣٦) (١٤٣) ١١.

العطار، محمد محمود(٢٠٢٢م). "تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنشئة الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة". مجلة الطفولة والتنمية. القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (٤٤) ١٦٥-١٩٩.

عطية، حسين(٢٠٠٧م). الألعاب الإلكترونية.. فوائدها ومضارها. عمان. دار الشروق للنشر والتوزيع.

عطيه، سميحه محمد(٢٠١٩م). "برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم". مجلة دراسات الطفولة. (٢٢) (٧) ١-١٣.

عكاشة، محمود فتحي وإسماعيل، علي فهمي(١٩٩٣م). مدخل للصحة النفسية. الإسكندرية. المكتب العربي للطباعة.

عويس، رزان سامي(٢٠٠٤م). "فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية". مجلة جامعة دمشق . (١٢) (١) ٣٦٧-٣٩٨.

قناوي، هدى محمد(٢٠١٤م). الطفل وألعاب الروضة. ط١. الدمام. مكتبة المتنبي.

قنديل، محمد متولي ومحمد، داليا عبدالواحد(٢٠١٥م). الألعاب التربوية من الميلاد وحتى الثامنة من العمر. ط١. عمّان. دار الفكر.

كفافي، علاء الدين والنيال، مايسة أحمد وسالم، سهير محمد(١٤٢٨هـ). الارتقاء الانفعالي والاجتماعي لطفل الروضة. عمان. دار الفكر.

لطف الله، عفاف(١٩٩٨م). أوراق تربوية في مشكلات الأطفال الناشئة. ط١. دمشق. أشبيلية للدراسات والنشر والتوزيع.

ماكنتير، كريستين(١٤٢٤هـ). أهمية اللعب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة. ترجمة: خالد العامري. سلسلة تطوير التعليم. الرياض. دار الفاروق للنشر والتوزيع.

مجلة الأم(٢٠٠٤م). المملكة المتحدة. جيت واي ميديا. (٦) (٣).

محمود، خالد صلاح حنفي(٢٠١٨م). "الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية". مجلة الطفولة والتنمية. القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (٣٢) ٢١-٥٣.

محمود، نور الدين(٢٠٢٠م). "إدمان الألعاب الإلكترونية". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. الجمعية العالمية الإسلامية للصحة النفسية. (٣٥) (١٤٢) ٣٢-٣٣.

مرسى، محمد سعيد(٢٠٠٤م). فن تربية الأولاد في الإسلام. ط٢. ج١. القاهرة. دار التوزيع والنشر الإسلامية.

منسي، حسن عمر شاكر(٢٠١٢م). "الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية". مجلة كلية التربية. (٧٩) ١٨٥-٢٢٨.

موثقي، هايدة(٢٠٠٤م). علم نفس اللعب. ط١. لبنان. بيروت. دار الهادي.

الهدلق، عبد الله بن عبدالعزيز(٢٠١٤م). "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام في مدينة الرياض" https://www.alukah.net/library/0/47032/#ixzz7KhU2nyU5

اليعقوب، علي محمد وأدبيس، منى يونس(٢٠٠٩م). "دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت". مجلة مستقبل التربية العربية. الكويت. المركز العربي للتعليم والتنمية. (١٦) (٥٨) ٢١٩-٢٥٦.

Carnagey, Nicholas L, & Anderson, Craig A,(2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, American Psychological Society, 16 (11) 882-889.

Ihori,N., Sakamoto,A., Shibuya,A., Yukawa, S.(2007). Effect of Video Games on Children's Aggressive Behavior and Pro-Social Behavior: a panel Study with Elementary School Students, Proceeding of DIGRA.

Uhlmanna, Eric, & Swanson, Jane,(2004). Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, Journal of Adolescence, 27 (2) 41-52.