International Academic Journal in Educational and Psychological Sciences

المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية

Website: http://iajour.com/index.php/eps

ISSN: 2708-7255

البرامج الالكترونية وأثرها على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات في مدينة القدس

د. ايناس عبّاد العيسى
ليالي صبيح

كلية سخنين لتأهيل المعلمين
inasabad@yahoo.com

تاريخ استلام البحث: 2021/6/7 **تاريخ نشر البحث: 2021/7/12**

الملخص:

هدفت الدراسة الى التعرف على البرامج الالكترونية وأثرها على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات في مدينة القدس، ولتحقيق هدف الدراسة تم اعداد استبانة مكونة من محورين: الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية والآثار السلبية للألعاب الالكترونية، حيث وزعت على عينة مكونة من 61 أم عاملة خلال العام 2021 وتم التوصل إلى عدم وجود فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة نحو البرامج الإلكترونية وأثرها على الأطفال تعزى إلى متغيرات (العمر، المؤهل العلمي، ساعات العمل، عدد الأبناء). ومن أهم التوصيات العمل على توفير وسائل ترفيهية مناسبة للأطفال واختيار البرامج الإلكترونية المفيدة التي تحفز الأطفال على الإبداع، وتحديد وقت معين للبرامج الإلكترونية، مع ضرورة إجراء دراسات شاملة حول الآثار السلبية والاجتماعية للبرامج الإلكترونية على الأطفال.

الكلمات المفتاحية: البرامج الالكترونية، سلوكيات الأطفال، الأمهات العاملات، القدس

المقدمة

نتيجة للتغيرات والتطورات التكنولوجية السريعة التي شهدها العالم في عقب أزمة كورونا التي احتاجت العالم، تغير مفهوم اللعب الذي كان معناه الضحك والركض مع أقرانهم في أماكن مكشوفة، بل أصبحوا يلعبون في أماكن مغلقة وكأنهم أسرى الالعاب الالكترونية، مثل الفيديو والهواتف النقالة، وهذا يعود إلى الثورة التكنولوجية التي احتلت حياتنا، وأصبح من الطبيعي جداً مشاهدة الطفل في يوم عطلته جالساً أمام شاشة التلفاز أو يلعب بألعاب الفيديو وحيداً، وأصبحت تلك الألعاب تصنف كوسيلة حديثة لقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر الحديث، ومن هنا تم انتقال اهتمام الصغار من الألعاب البسيطة التي لا تحتاج إلى تكلفة مادية إلى الألعاب الإلكترونية (كالآي باد، التابلت، بلاي ستيشن) التي تحتاج إلى تكلفة مادية مرتفعة نوعاً ما، وبدأت تجذب الأطفال بتصميماتها ومميزاتها من الجنسين ذكوراً وإناثاً على حد سواء منذ سن الثالثة وأقل (الريماوي والشحروري، 2007).

وإذا أضفنا لذلك خروج المرأة إلى ميدان العمل، الذي أصبح ضرورة من ضرورات الحياة، حيث اتاحت المجتمعات الحديثة فرص كبيرة للمرأة للخروج إلى سوق العمل، والحصول على أجر مادي، مما ساعدها في تلبية حاجاتها، والمشاركة والتعاون في ميزانية الأسرة، الأمر الذي أدى إلى دفع العجلة الاقتصادية للبلدان إلى الأمام، وهذا التغيير أيضاً كان نتاجاً للثورة الالكترونية والتطورات التكنولوجية التي أتاحت الكثير من فرص العمل (حسن، زيد وعباس،2017).

الا ان الصراع لا يزال قائماً، بين إيجابيات الحاسوب وسلبياته على الأطفال، فمنهم من يراه دافعاً جيداً للتعلم، وبطريقة أكثر فاعلية وجاذبية، وعلى الأطفال مواكبة التطورات التكنولوجية، وتعلم تقنيات الحاسوب لتحقيق التقدم المطلوب، فقد أصبحت الحواسيب والتكنولوجيا، فالحواسيب تلعب دوراً كبيراً في كافة حقول المعرفة، بينما يرى آخرون أن هذا التطور التكنولوجي يجعل الأطفال مقيدين، بل ويحد من قواهم ويجعلهم تابعين للتقنيات التكنولوجية والحواسيب والأجهزة الالكترونية، وربما يحرمهم من اكتساب المهارات واكتشاف قدراتهم (قويدر،2012).

مشكلة الدراسة

مما لا شك فيه أن أزمة كورونا التي اجتاحت العالم قد أثرت على كل مناحي الحياة، ومنها ازدياد التعاطي مع الألعاب الالكترونية، التي أثرت بدورها على سلوكيات الأطفال، فهي وإن كانت تؤثر بشكل إيجابي على العملية التعليمية وتساعد
في تطوير عدد من استراتيجيات التعلم، كما تزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه، والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، إلا أن لها تأثيراً سلبياً، كالعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر وعلى المدى البعيد، كما قد تسبب في اعاقة النمو النفسي، والانفعالي والعقلي للأطفال. ومن خلال دعوة عدد من الدراسات السابقة للبحث في أثر البرامج الالكترونية على الأطفال ومنها دراسة (العيسى، ٢٠٢٠) كان لا بد من أجراء الدراسة.

أسئلة الدراسة:

تمحور مشكلة الدراسة الرئيسة حول دراسة "أثر البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات في مدينة القدس" وبناءً على ما سبق يمكن صياغة مشكلة البحث في الأسئلة التالية:

- ما أثر البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات؟
- ما أثر كل من متغيرات (العمر، المؤهل العلمي، عدد الأبناء، ساعات العمل) على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات؟

فرضيات الدراسة:

1) لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الإلكترونية نحو البرامج الإلكترونية وأثرها على الأطفال تعزر لمتغير العمر.
2) لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الإلكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير المؤهل العلمي.
3) لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الإلكترونية نحو البرامج الإلكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير عدد الأبناء.
4) لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الإلكترونية نحو البرامج الإلكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير طبيعة العمل.

مصطلحات الدراسة:

البرامج الإلكترونية (اصطلاحاً)

نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي لألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة والهواتف النقالة وألعاب الفيديو وغير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه البرامج بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي (نمرود، 2008).

البرامج الإلكترونية(إجرائياً)

هي الألعاب التي يتم لعبها باستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعاب تفاعلية سواءً كانت هذه الألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزة خاصة، أو أجهزة الحاسوب، أو الهواتف النقالة، أو الأجهزة المختلفة الأخرى، ويخطئ الناس في العادة في الأوقات الحالية بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو

السلوك (اصطلاحاً)

هو تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية من خلال استجابته العضوية والحركية والوجدانية
والعقلية، والذي يكون دائماً بوجود دافع سواءً شعر به الفرد أم لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو الملاحظة النتائج التي تترب عنه (بو معيزة، 2005).

السلوك (اجرائياً)

هو جميع أشكالا الاستجابة الكلية التي تظهر عند الكائن الحي تجاه أي موقف يواجهه

الطفل (اصطلاحاً)

هو عالم مجهول مليء بالكنوز والحقائق العلمية التي ما زالت مجهولة وهي تمتد من مرحلة الميلاد إلى عمر لا يقل عن 12 سنة، أو إلى مرحلة البلوغ التي تختلف نسبياً من شخص إلى آخر (أبو رموز، 2015).

الطفل (إجرائياً)

هو الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد، وهي تبدأ منذ الولادة حتى سن 18 تقريباً، وتختلف من شخص لآخر بحسب نضوجه، وهي أقصر من المراحل الأخرى.

الأم العاملة (اصطلاحاً)

هي التي تمارس عمل خارج المنزل وتحصل على أجر مادي وتقوم في نفس الوقت بأدوارها الأخرى كزوجة وأم (قويدر ،2012).
الأم العاملة (إجرائياً): هي أم تقوم بالعمل داخل أو خارج المنزل مقابل أجر مادي بالإضافة إلى دورها كربة منزل.

أهداف الدراسة

تكمن أهداف الدراسة في:

1) تحديد أثر البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.
2) معرفة مدى تأثير البرامج الإلكترونية وآثارها السلبية والحد من انتشارها.
3) تحديد العلاقة بين تأثير البرامج الإلكترونية على الأطفال وغياب الأم بسبب العمل.

أهمية الدراسة:

تأتي أهمية الدراسة باعتبار تأثير البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال من أكثر القضايا انتشاراً في العصر الحالي، وتكمن أهميتها في محاولة وضع توصيات للحد من انتشار الآثار السلبية لهذه البرامج على سلوكيات الأطفال وتسليط الضوء على عدد من الأفكار ومقترحات بديلة للبرامج الإلكترونية، بالإضافة للتعرف على الدوافع الحقيقية وراء إقبال الأطفال على إدمان البرامج والألعاب الإلكترونية.

الإطار النظري

دخلت التكنولوجيا في جميع نواحي حياتنا، وأصبحت متوفرة لجميع الأعمار للذكور للإناث على حد سواء، و قد تمكن الإنسان من اختراع العديد من الأجهزة والألعاب التي تعتمد على التقنيات الحديثة والتكنولوجيا، وأصبح هناك العديد من أنواع الهواتف الذكية والآيباد وتطور سريع جداً وتنافس للألعاب والبرامج الإلكترونية، وهذا ما سبب تعلّق الكبار من كافة الأعمار و الأطفال من عمر سنتين بها.
وفي ظل هذا التطور السريع والثورة التكنولوجية في أواخر القرن العشرين، وبعد أن غزت التكنولوجيا أرجاء الأرض، ظهرت العديد من المخاوف والشكوك حول تأثير هذه البرامج حيث اعتبرتها الشعوب النامية "ثقافة مستوردة" على ثقافتها وتراثها، وتخوفت من التغير الذي قد يلحق بتركيبتها الاجتماعية وبالأخص أنه لا يوجد أي مجتمع قد يتمتع بالحصانة ضد هذه التكنولوجيا والبرامج حيث أصبحت هذه البرامج قوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي
لأنها لا تعتبر وسيلة ترفيهية فقط، بل هي مصدرا للمواد الثقافية والإعلامية (قويدر،2012). يمكن اعتبار التكنولوجيا، الأدوات التي تستخدم لأغراض علمية وتطبيقية، هي التي يستعين بها الإنسان لإتمام عمله، وهي التي تلبي حاجات الفرد الاجتماعية، والحيوية ورفاهيته، فهي ليست نظرية، بل عملية تهتم بالأدوات والأجهزة، وتكمل ما ينقص من القدرات البشرية، وتعتبر أيضاً وسيلة للتطور العلمي، وسد حاجات المجتمع (دعمس ،2015).

البرامج الإلكترونية:

هي برامج معلوماتية وتحتاج إلى أوامر تشغيل ووسائل إدخال (مثل: لوحة المفاتيح، الفأرة، شاشات لمس، عصا) ومعالجة للمعلومات ووسائل للإخراج (مثل: الشاشات، السماعات، النظارات) ويتم استخدام هذه البرامج عن طريق الأدوات الإلكترونية مثل الحواسيب (المحمولة والثابتة) والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، وتختلف طريقة ممارستها عن ممارسة الأنشطة الأخرى، فهي لا تحتاج إلى نشاط بدني، ولكنها تحتاج إلى نشاط ذهني وقد تمارس بشكل جماعي، ولكن على الأغلب يكون ممارستها بشكل فردي(قويدر،2012).
تنقسم البرامج الإلكترونية إلى:

1) برامج الرسم: يستطيع الأطفال استخدامه، وتوظيف الأدوات، والرسم الحر، واختيار الأشكال كالدائرة والخط والمربع، وغيرها في بناء رسم معين وكذلك اختيار الأحرف وتركيب الكلمات وتغيير الألوان ودمجها مع إمكانية إلغاء أي جزء بسهولة ويسر وهذا يفتح أفاق جديدة في التعلم ويمكن الطفل من الاندماج في عملية التعلم والاستمتاع بها.
2) الاستماع إلى القصص وإعادة تسجيلها: يستطيع الطفل عمل رسومات وخربشات معينة، تمثل لديه واقعة معينة أو قصة معينة أو حادثة مهمة، ثم محاورة الطفل لتفسير ما قام به وتسجيل تلك الرواية وإعادة سماعها، وهذا يمكن المعلم من معرفة طريقة تفكير الطفل ورغباته ودعم قدراته ودفعه للإبداع، وتطوير قدراته اللفظية وغير اللفظية.
3) الألعاب الإلكترونية: بينت الدراسات التي أجريت لمعرفة أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال أن تلك الألعاب، في حال قام الطفل بممارستها بشكل معتدل، فإنها تؤدي إلى تأثيرات إيجابية، كزيادة مهارات التفكير العليا، وتطوير المهارات الحركية التآزرية، بين اليد والعين، بالإضافة إلى إثارة الدافعية وتعمم قيم الربح والفوز وتقبل الخسارة والمثابر.
4) شبكات الحاسوب ومواقع التواصل الاجتماعي: حيث بينت الدراسات أن الأطفال حول العالم يستخدمون الانترنت في البحث عن معلومات حول موضوعات معينة تعتبر مهمة لهم، وكذلك يستخدمون البريد الالكتروني للتواصل بينهم وارسال الصور ومقاطع

الفيديو وغيرها وكذلك استخدام اليوتيوب للاطلاع على التسجيلات المختلفة، وحاليا يستخدمون الفيس بوك كوسيلة للتواصل بين الأصدقاء والأقران.

5) برمجيات الموبايل الهاتف النقال: لقد بدء باستخدام الموبايل لدى الأطفال للتواصل بين بعضهم البعض وكذلك بينهم وبين معلميهم من خلال الاتصال التلفوني والرسائل القصيرة ونقل الرسائل والتسجيلات الصوتية باستخدام البلوتوث وكذلك الربط مع الانترنت من خلال الهواتف التي تقدم هذه الخدمة.
6) استخدام برمجيات الحاسوب المختلفة مثل معالج النصوص((Word والجداول الالكترونية(Excel) وبرامج العروض التقديمية (PP) في دراسة المواد وانجاز الوظائف وتزداد كفاءة استخدام الطفل لهذه البرامج بالتطور العمري له. (الجابري،2011).

الآثار الإيجابية للبرامج الإلكترونية:

أثبتت الألعاب أنها تعطي شعوراً بالإنجاز لكل الأطفال واليافعين، كما تنمي القدرات العقلية والذهنية لمن يمارسها، وتنمي القدرات الذهنية لمن يمارسها، كذلك بعض القدرات الإدراكية، والقدرة على التخطيط، إضافة لأنها تنمي القدرة على التعامل مع المواقف المعقدة (قويدر، 2012).

الآثار السلبية للبرامج الإلكترونية:

انعزال الطفل داخل غرفته، خلق فجوة اجتماعية، تضييع وهدر الوقت، موت الإبداع، ظهور العديد من المشاكل الصحية كضعف البصر ومتاعب في العمود الفقري نتيجة الجلوس أمام الجهاز، يضعف شخصية الطفل، البعد عن اللغة العربية، تعزيز مفاهيم العنف والعنصرية، احتواء بعض المواقع الإلكترونية على معلومات خاطئة، إدمان الطفل على هذه البرامج، ضعف التحصيل الدراسي لدى الأطفال، تحتوي بعض الألعاب على ألفاظ غير أخلاقية تؤثر على ثقافتنا، قد تحتوي على مناظر غير أخلاقية (بن عزوز وعزوز،2017). وقد لوحظ بأن الأطفال اللذين يمارسون ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني يتميزون بالعدائية، ويميلون إلى القتال البدني بصورة واضحة ويكون لديهم ضعف في التحصيل الدراسي. وللحد من الأثر السلبي للألعاب والبرامج العدوانية التي تؤثر على السلوك العدواني للأطفال وخاصةً المراهقين يجب أن تكون هناك مراقبة من قبل الوالدين ويحبذ لو يشارك الوالدين الأطفال والمراهقين في الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو) (Lynch، 2001).

الحاسوب في التعليم:

تطور استخدام الحاسوب في التعليم وأصبح مهماً كيف يتم تطور اساليب جديدة لاستخدام هذه الأداة لتحقيق بعض الأهداف المدرسية. هناك الكثير من المجالات المتنوعة التي دخل الحاسوب فيها من ناحية تربوية فقد دخل كمادة دراسية تشمل دراسته وتعلم أجزائه وطرق برمجته، وأيضاً دخل كوسيلة تعليمية ذات فاعلية لأنه يوفر التفاعل الايجابي بين الطلاب وبين شاشته. كذلك تم استخدام الحاسوب كأداة لتقديم المواد الدراسية فأصبح يستثمر في بعض لأن المعلم الواعي قد يستغل امكانية الرسم والتلوين وتحل بعض المشاكل التي تحتوي على متغيرات مع امكانية تخزين هذه المعلومات والرجوع اليها في وقت آخر. وفي بعض الأحيان يتم استخدام الحاسوب كمرشد ومدرب مع امكانية الحصول على المعلومة من أكثر من مصدر.

ويمثل الحاسوب ثورة التقنيات الحديثة فقد دخل الحاسوب في جميع نواحي الحياة من المنزل وحتى الفضاء وأصبح له دور أساسي ومهم لما به من ميزات لا توجد في غيره من الدقة والسرعة وهذا ما ميزه في المجال التعليمي أنه يقدم وامكانية تكرارها أكثر من مرة دون ملل أو تعب والمتعلم يقرر الخطوة الثانية مع مراعاة الفروق الفردية.

وفي المقابل هناك سلبيات لاستخدام الحاسوب في التعليم ولعل أبرزها هو افتقاره للتمثيل المعرفي: فالطالب يحصل على المعلومة من المعلم من خلال الحديث وتعابير الوجه ونبرة الصوت ولغة الإشارة وهذا ما لا يستطيع الحاسوب ايصاله للمتعلم، فهو لا يمتلك أسلوب التفاهم والتخاطب ولا ننسى أن بعض المربين يرون ان الجلوس لفترة طويلة على الحاسوب قد يشكل أضرار صحية كما أنه لا يوفر مهارات بدنية (يدوية) وتجارب علمية. كما أن الحاسوب يعتبر مكلفاً مادياً الى حد ما لأن التطورات التكنولوجية سريعة جداً مما يجعل المتعلم مجبوراً على شراء أجهزة جديدة، كما أن تكلفة صيانتها يعد مكلفاً الى حد ما. كما أنه يوجد تخوف من قبل المعلمين على استخدام الاستراتيجية المناسبة للتعامل مع الحاسوب كمادة وكوسيلة تعليمة. وأكبر مشكلة تواجهنا هي قلة البرامج

الالكترونية التعليمية باللغة العربية وهذا يشكل حاجز لاستخدام الحاسوب والبرامج التعليمية في مدارسنا بالإضافة الى قلة وجود الكوادر المتخصصة غي الحاسوب وفي البرامج الالكترونية وقلة الوعي لدور الحاسوب في التعليم.
نلاحظ أن هناك تضارب بين سلبيات وايجابيات الحاسوب ولعل العلاج يكون باستخدام الحاسوب وكوسيلة مساعدة لإيصال المعلومات ويمكن اعتباره مصدراً للمعلومات وليس وسيلة بديلة عن المعلم، فقد توصلت العديد من الدراسات الغربية والعربية الى أن المجموعات التي استخدمت الحاسوب في التعليم كان تحصيلها أعلى من المجموعات التي لم تستخدم الحاسوب (مرزوق، 2013).

سلوك الأطفال

يعتبر سلوك الطفل نتيجة للتنشئة الاجتماعية التي يمر بها الطفل منذ ولادته مروراً بجميع المواقف التي تحدث داخل الأسرة حيث يكتسب الطفل سلوكاً اجتماعياً يساعده على التعامل مع أفراد هذه الأسرة ويبدأ بتعلم السلوك قبل أن تكون لديه القدرة على الكلام. فيتعلم مثلا إشباع حاجاته الحيوية ويتعلم وسائل التواصل والاستجابة بين الأفراد.
ويرى بعض الباحثون أن السلوك هو عبارة عن أسباب ونتائج محددة وأن لكل ممارسة سبباً تلزم الفرد على الحركة والتفاعل (حارث، 2012).

دور الأهل في السلوك الأخلاقي:

ان تعرض الطفل في السنوات الأولى من عمره الى التعزيز و توصيل مفهوم الثواب و العقاب له دور مهم في تحديد سلوك الطفل في مراحل عمره، و يترتب عليه اكتساب العديد من القيم و الاتجاهات و يأتي هنا دور الأهل و بالأخص الوالدين لأن الطفل يقلد و يلاحظ جميع التحركات و الألفاظ و يبدأ بالابتعاد عن الأعمال السيئة خوفاً من العقاب و التقرب من الأعمال الجيدة تشبهاً بالنموذج الذي أمامه و من ثم يكون حكمه الذي يتمثل بدايةً في الصواب و الخطأ و من ثم تحديد أفعاله و هذا ما سوف يشكل نظاماً حياتياً ينعكس على سلوكه و اسلوب حياته.
وقد يتساءل البعض: متى تبدأ التنشئة؟ تبدأ التنشئة مع بداية العام الثاني للطفل فهو يتلقى الأوامر مثل: لا تقترب من أو لا تلمس ... لا تخرج.. لا تلعب بـ ... لا تضرب.... وهذه الأوامر تساعد الطفل على الإدراك وتساعد على نموه العقلي لتشمل معايير أخلاقية ذات مستوى أعلى في عقلية الطفل مستقبلاً ويصبح بإمكانه الحكم على التصرفات التي تحدث أمامه.
ويعتمد سلوك الطفل على مدى ادراكه لما يحدث أمامه فالطفل في الخامسة يختلف ادراكه للمواقف عن طفل في سن العاشرة فالنمو الأخلاقي السلوكي السليم يرتبط بفهم مجريات الأمور من حوله فالطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يوظف أحاسيسه أكثر من عقله ثم يصبح تدريجيا قادراً على التميز فيشعر بالرضا والفخر عند القيام بالأفعال الصائبة ويشعر بالخزي عند القيام بالأفعال والتصرفات الخاطئة.
وقد لا يلتزم جميع الاطفال في هذه معايير الصواب والخطأ وهذا يعتمد على اختلاف البيئة التي نشأوا فيها وعلى القدوة المتمثلة بالوالدين والقيم الأخلاقية التي تم غرسها وعلى مدى قوة العلاقة بين الطفل والوالدين فقد أثبتت بعض الدراسات أن الطفل الذي يتمتع بغلاقة دافئة مع الوالدين تنمي قيم ومعايير الوالدين لدى الطفل (الناشف، 2011).

عمل المرأة:

في يومنا هذا أصبح عمل المرأة من ضروريات الحياة وهي تختلف من بلد لآخر، قديماً كان عمل المرأة خارج المنزل مقتصراً على الزراعة، ومع التطور وتوفر فرص التعليم للإناث استطاعت المرأة مشاركة الرجل في فرص العمل لتغطية احتياجاتها واحتياجات المنزل، ولا بد أن نذكر أن دخول المرأة الغربية إلى سوق العمل سبق دخول المرأة العربية إلى العمل وتوسعت دائرة عملها بشكل أكبر وأسرع من المرأة العربية التي تحرز تقدماً في سوق العمل بشكل ضئيل ويختلف هذا التقدم من بلد إلى آخر (العارفي،2012).

ولعمل المرأة خارج المنزل العديد من الإيجابيات والسلبيات، من الآثار الإيجابية لعمل المرأة: الاستقلال والاستقرار الاقتصادي، استغلال الوقت وتنمية شخصية المرأة، تدعيم موقفها في صناعة القرار الأسري، الشعور بالرضا والسعادة، تحسين المستوى الاقتصادي للأسرة.

وتنعكس هذه الآثار على أبنائها فهي تعودهم على النظام وتنظيم الوقت وتقوي شخصيتهم وتجعلهم يفكرون بطريقة عملية وتجعلهم قادرين على مواجهة أمور الحياة بنفسهم وترفع من مستوى طموحاتهم.

وبعد الحديث عن الآثار الإيجابية سنتطرق إلى الآثار السلبية: شعورها المستمر بالتعب والإرهاق، التوتر الدائم، الحد من العلاقات الاجتماعية خارج المنزل، قد تتأثر صحة الأطفال النفسية والجسدية إذا طالت ساعات العمل ويشعر الأطفال بفقدان للعطف والحنان وقد يؤثر عمل المرأة على مستوى التحصيل الدراسي للأبناء (ناقولا، 2011).

الدراسات السابقة:

دراسة (ابراهيم ،2016) ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال الفئة العمرية (3 – 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

هدفت الدراسة إلى البحث عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال من عمر 3 الى 6 سنوات من وجهة نظر كل من الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. حيث كان مجتمع الدراسة جميع المعلمات اللواتي لديهن أطفال ملتحقون برياض الأطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم وعلى جميع المعلمات اللواتي يعلمن أطفال من 3 – 6 سنوات وتم توزيع الاستبانة (عينة البحث) على 60 أماً و60 معلمة من معلمات رياض الأطفال.

أشارت نتائج الدراسة إلى أنه تم الاتفاق من قبل الأمهات والمعلمات على عدد من الإيجابيات ومنها أنها تساهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال كما تساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية بالإضافة على الحصول على معلومات جديدة. أما بالنسبة للسلبيات فقد تم الاتفاق بين المعلمات والأمهات على أنها تؤدي إلى أضرار جسمية منها ضعف البصر وتأثر أيضاً سلباً على لياقتهم البدنية وتقلل من الجلسات العائلية.

دراسة (حمدان، 2016) إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.

هدفت الدراسة إلى البحث عن إيجابيات وسلبيات الألعاب التي يمارسها الأطفال في مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة ولتحقيق الأهداف المرجوة من الدراسة قامت الباحثة بإعداد استبانتين الأولى طبقت على المعلمين والمعلمات اللذين يدرسون مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، أما الثانية طبقت على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة. وقد تم توزيع الاستبانة على عينة قصدية تكونت من 100 معلم ومعلمة من الذين يدرسون مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة بالإضافة إلى 100 طالب وطالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

وقد كشفت نتائج الدارسة على أن هناك إجماع بين المعلمين والطلاب على وجود العديد من الإيجابيات للبرامج الإلكترونية منها أنها تعودهم على الدقة بالعمل وتقوية التآزر البصري /الحركي لديهم وأنها تشعرهم بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة. كما كشفت النتائج عن وجود تشابه كبير بين المعلمين والأطفال على سلبيات هذه الألعاب منها أنها تؤدي إلى إدمان الألعاب وتشعرهم بالانطواء وتساهم في التقليل من التحصيل الدراسي لدى الأطفال.

منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي التربوي-الكمي، لمعرفة المعايير المتبعة حيث تم في هذا المنهج جمع البيانات وإجراء التحليل الإحصائي لاستخراج النتائج المطلوبة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من الأمهات العاملات في محافظة القدس في العام الدراسي 2021.

عينة الدراسة:

أجريت الدراسة على عينة عشوائية طبقية ممثلة ب 61 من الأمهات العاملات في محافظة القدس للعام الدراسي 2021 والجداول (1)، (2)، (3)، (4) تبين توزيع عينة الدراسة تبعاً للمتغيرات المستقلة:

جدول(1): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير العمر

	التكرار	النسبة المئوية (%)
من 22-30	27	44.3
من 30-40	26	42.6
من 30-40	5	8.2
أكثر من 50	3	4.9
المجموع	61	100.0

جدول(2): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير طبيعة العمل

	التكرار	النسبة المئوية (%)
موظفة قطاع حكومي	19	31.1
موظفة قطاع خاص	35	57.4
غير ذلك	7	11.5
المجموع	61	100.0

جدول(3): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

	التكرار	النسبة المئوية (%)
بكالوريوس	51	83.6
دراسات عليا	10	16.4
المجموع	61	100.0

جدول(4): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير عدد الأبناء

	التكرار	النسبة المئوية (%)
أقل من 3	30	49.2
من 3 إلى 5	27	44.3
أكثر من 5	4	6.6
المجموع	61	100.0

أداة الدراسة

استبانة: تصميم الاستبانة: تم بناء أداة الدراسة بعد الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة، والتي اشتملت على 30 فقرة موزعة إلى مجالين، الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال، في ١٦ فقرة، الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ١٤ فقرة،

صدق الأداة:

تأكدت الباحثة من صدق الأداة عن طريق عرضها على المشرفة التربوية التي أوصت بتعديل بعض البنود فيها.

ثبات الأداة:

لقد تم استخدام معادلة كرونباخ ألفا (Cronbrach's Alpha) لاستخراج الثابت.

نتائج الدراسة

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول الذي نصه:

ما أثر البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأم العاملة؟ ومن أجل الإجابة عن هذا السؤال، استخدمت المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لكل فقرة من فقرات كل مجال من مجالات الاستبانة. ومن أجل تفسير النتائج أعتمد الميزان الآتي للنسب المئوية للاستجابات:
(أقل من 50%- منخفضة جدا)، (من 50%-59%- منخفضة)، (من 60% - 69%- متوسطة)، (من 70% - 79%، مرتفعة)، (من 80% فما فوق- مرتفعة جدا).
وتبين الجداول (٥)، (٦) النتائج، ويبين الجدول (٧) خلاصة النتائج.

النتائج المتعلقة بالمجال الأول (الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال).

جدول(٥): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للمجال الأول

رقم الفقرة	الفقرات	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
1	استخدام البرامج الالكترونية ينمي المهارات المختلفة لدى الأطفال	4.0328	80.66	مرتفعة جدا
2	البرامج الإلكترونية تنمي التفكير الإبداعي بأنماط وطرق مختلفة	3.8525	77.05	مرتفعة
3	برامج المسابقات العلمية تثري الحصيلة العلمية لدى الطفل	4.1803	83.61	مرتفعة جدا
4	يتعلم الطفل من ممارسة البرامج الإلكترونية حب التحدي والمغامرة	3.9672	79.34	مرتفعة
5	تنمي البرامج الإلكترونية المَفاهيم والمعلومات لدى الطفل	3.9016	78.03	مرتفعة
6	تزيد البرامج الإلكترونية من قدرت الطفل على التخطيط والمبادرة	3.5902	71.80	مرتفعة
7	تساعد الطفل على معرفة التقنيات الحديثة، وكيفية التعامل معها واستخدامها	4.0656	81.31	مرتفعة جدا
8	تشجع الطفل على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيف	3.8525	77.05	مرتفعة
9	تمكن الطفل من تطبيق بعض المهارات التي اكتسبها خلال الاستخدام على أرض الواقع في حياته العملية الحقيقية	3.6885	73.77	مرتفعة
10	تساعد البرامج الإلكترونية على زرع الأخلاق الحميدة	3.4098	68.20	متوسطة
11	تزيد من ثقافة الأطفال نحو العالم والحياة المحيطة	3.6885	73.77	مرتفعة
12	يتعلم الطفل من خلال البرامج الالكترونية نسيج الحياة الاجتماعية والعلاقات بين الناس	3.2951	65.90	متوسطة
13	زيادة في الحصيلة اللغوية والمفردات والمعاني	3.7213	74.43	مرتفعة
14	تنمي الخيال والابتكار لدى الأطفال.	3.8361	76.72	مرتفعة
15	مناسبة البرامج الإلكترونية لعملية التعليم بالترفيه	3.9508	79.02	مرتفعة
16	تساعد على التواصل مع الآخرين وتبادل الخبرات	3.5246	70.49	مرتفعة
	الدرجة الكلية	3.7848	75.70	مرتفعة

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول السابق أن استجابات أفراد عينة الدراسة نحو أثر البرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأم العاملة كانت مرتفعة جدا على الفقرات (1، 3، 7) حيث كانت نسبتها المئوية أكبر من (80%) وكانت مرتفعة على الفقرات (2، 4، 5، 6، 8، 9، 11، 13، 14، 15، 16) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت متوسطة على الفقرات (10، 12) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (75.70%)، فظهرت أعلى نتيجة على الفقرة السابعة بمتوسط حسابي (4.18)، في حين كانت أدنى نتيجة على الفقرة الثانية عشر بمتوسط حسابي (3.29)، اتفقت هذه النتيجة مع دراسات (ابراهيم، 2016)، (حمدان، 2016) ويعود ذلك إلى أن البرامج الإلكترونية تحفز الذكاء عند الأطفال وتحسن مستوي الفهم لديهم كما انها تتطور المهارة الإدراكية حيث انها تنسق العلاقة بين يده وعينه ووجدت الدراسات ان هذه الألعاب تنمي الذاكرة وسرعه التفكير واتخاذ قرارات سليمه وسريعة وتعلمهم مهام الدفاع عن نفسهم.

النتائج المتعلقة بالمجال الثاني (الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال).

جدول(٦): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للمجال الثاني

رقم الفقرة	الفقرات	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
17	تدني التحصيل الدراسي للطفل جراء الادمان على استخدام البرامج الإلكترونية	4	80.00	مرتفعة جدا
18	البرامج الإلكترونية تعد بيئة خصبة لبث الأفكار الهدامة	3.8689	77.38	مرتفعة
19	مشكلة إدمان البرامج الإلكترونية التي تنجم عن سوء استخدام الإنترنت	4.0164	80.33	مرتفعة جدا
20	التعب الجسدي التي يسببها الاستخدام الطويل للكمبيوتر والبرامج الإلكترونية	4.1639	83.28	مرتفعة جدا
21	الإدمان على استخدام البرامج الإلكترونية يضع حاجز بين الطفل وعائلته، ويبعده عنهم	4.1311	82.62	مرتفعة جدا
22	تُنمّي لدى الطفل العُنف وحسّ الجريمة	3.7541	75.08	مرتفعة
23	استخدام البرامج الالكترونية تنمي العزلة الاجتماعية عند الطفل	4.0328	80.66	مرتفعة جدا
24	إدمان استخدام البرامج الإلكترونية يجعل الطفل يتغيب عن المدرسة	3.7213	74.43	مرتفعة
25	تؤثر البرامج الالكترونية على العقيدة والدين لأن معظم الجهات المسؤولة عن انتاج البرامج هي أجنبية	3.4918	69.84	متوسطة
26	إرهاق العينين والتعب الجسدي نتيجة الجلوس الطويل بشكل غير مريح	4.2295	84.59	مرتفعة جدا
27	الجلوس الكثير يؤدي للعزلة عن الآخرين باعتبار التلفاز بديلاً عن الوسط الاجتماعي المحيط	4.1803	83.61	مرتفعة جدا
28	الإجرام أو الانحلال الأخلاقي الذي قد ينجم عن مشاهد أفلام وبرامج الكبار وتقليدها	3.9672	79.34	مرتفعة
29	الكسل والخمول وقلة الحركة وبالتالي السمنة	4.082	81.64	مرتفعة جدا
30	تقلل البرامج الالكترونية من الإبداع والتفكير بشكل مستقل	3.8852	77.70	مرتفعة
	الدرجة الكلية	3.966	79.32	مرتفعة

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول رقم (8) السابق أن استجابات أفراد عينة الدراسة نحو أثر البرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأم العاملة كانت مرتفعة جدا على الفقرات (17، 19، 20، 21، 23، 26، 27، 29) حيث كانت نسبتها المئوية أكبر من (80%) وكانت مرتفعة على الفقرات (18، 22، 24، 28، 30) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت متوسطة على الفقرات (25) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (79.32%)، فظهرت أعلى نتيجة على الفقرة (22) بمتوسط حسابي (4.22)، في حين كانت أدنى نتيجة على الفقرة (25) بمتوسط حسابي (3.49)، اتفقت هذه النتيجة مع دراسات (الزيودي، 2014)، (عوض، 2014)، (الصوالحة، 2014)، وتبين هنا أن للألعاب الإلكترونية أثر في تغير سلوك الطفل للسوء حيث انها تدفعه للأنانية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه وربما تدفعه للسرقة للحصول على هذه الألعاب وتجديداتها من الأسواق او لشراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسه هذه الألعاب عليها حيث انها تكون بمثابة ادمان له.

خلاصة النتائج وترتيب الأبعاد والدرجة الكلية للاستجابات:

جدول(٧): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للأبعاد والدرجة الكلية للاستجابات

الرقم	المجال	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
1	الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	3.7848	75.70	مرتفعة
2	الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	3.966	79.32	مرتفعة
	الدرجة الكلية	3.8754	77.51	مرتفعة

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول السابق أن استجابات أفراد عينة الدراسة نحو أثر البرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأم العاملة كانت مرتفعة على المجالات (1، 2) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على

الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (77.51%)، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن البرامج الإلكترونية تؤثر بشكل ايجابي وسلبي كبير على سلوكيات الأطفال.

ثانيا: النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني الذي نصه:

ما أثر كل من متغيرات (العمر، المؤهل العلمي، عدد الأبناء، ساعات العمل) على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأم العاملة؟ ويتعلق بهذا السؤال فرضيات الدراسة، والجداول (٨)، (٩)، (١٠)، (١١) تبين ذلك:

نتائج فحص الفرضية الأولى التي نصها:

لا يوجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير العمر.
لفحص الفرضية استخدم تحليل التباين الأحادي (ANOVA) والجدول (٨) يبين النتائج

جدول (٨): نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق لمتغير العمر

البعد	مصدر التباين	مجموع مربعات الانحراف	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	بين المجموعات	2.682	3	.894	2.732	.052
	داخل المجموعات	18.650	57	.327		
	المجموع	21.332	60			
الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	بين المجموعات	.700	3	.233	.572	.635
	داخل المجموعات	23.235	57	.408		
	المجموع	23.935	60			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.522	3	.174	.876	.459
	داخل المجموعات	11.326	57	.199		
	المجموع	11.848	60			

دال إحصائيا عند مستوى ANOVA(0.05)

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير العمر على جميع الأبعاد وعلى الدرجة الكلية حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ف) عليها اكبر من (0.05) وبهذا نقبل الفرضية الصفرية، وهذا يختلف مع الدراسة نتائج (عوض،2014) وتعزو الباحثة ذلك إلى أن اختلاف أعمار الأمهات العاملات لا يشكل تأثيرا حول معرفتهم لتأثير البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.

نتائج فحص الفرضية الثانية التي نصها:

لا يوجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير طبيعة العمل.
لفحص الفرضية استخدم تحليل التباين الأحادي (ANOVA) والجدول (11) يبين النتائج

جدول (٩): نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق لمتغير طبيعة العمل

البعد	مصدر التباين	مجموع مربعات الانحراف	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	بين المجموعات	1.720	2	.860	2.543	.087
	داخل المجموعات	19.612	58	.338		
	المجموع	21.332	60			
الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	بين المجموعات	.220	2	.110	.269	.765
	داخل المجموعات	23.715	58	.409		
	المجموع	23.935	60			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.197	2	.098	.490	.615
	داخل المجموعات	11.651	58	.201		
	المجموع	11.848	60			

دال إحصائيا عند مستوى (0.05)ANOVA

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير طبيعة العمل على جميع الأبعاد وعلى الدرجة الكلية حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ف) عليها أكبر من (0.05) وبهذا نقبل الفرضية الصفرية، هذا يتفق مع (ابراهيم ،2016) ويختلف مع (العوض ،2016). وتعزو الباحثة ذلك إلى أن طبيعة العمل لا يؤثر على إدراك الأمهات العاملات لتأثير البرامج الإلكترونية على سلوك الطفل.

نتائج فحص الفرضية الثالثة التي نصها:

لا يوجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير المؤهل العلمي.
لفحص الفرضية تم استخدام اختبار (t) والجدول رقم (١٠) يبين النتائج:

جدول(5): نتائج اختبار (ت) تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

رقم	البعد	بكالوريوس المتوسط	بكالوريوس الانحراف	دراسات عليا المتوسط	دراسات عليا الانحراف	(ت)	الدلالة
1	الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	3.8370	.59504	3.5188	.55594	1.562	.124
2	الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	3.9216	.64035	4.1929	.55945	-1.248-	.217
	الدرجة الكلية	3.8793	.44612	3.8558	.45858	.152	.880

دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.05)

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير المؤهل العلمي على جميع الأبعاد وعلى الدرجة الكلية حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ت) عليها أكبر من (0.05) وبهذا نقبل الفرضية الصفرية، وهذا يتفق مع (حمدان،2016) ويختلف مع

عوض (2014) وتفسر الباحثة ذلك إلى أنه لا يوجد تأثير للمؤهل العلمي على استجابات المبحوثات حول تأثير البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.

نتائج فحص الفرضية الرابعة التي نصها:

لا يوجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير عدد الأطفال.

لفحص الفرضية استخدم تحليل التباين الأحادي (ANOVA) والجدول (١١) يبين النتائج.

جدول(6): نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق لمتغير عدد الأطفال

البعد	مصدر التباين	مجموع مربعات الانحراف	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
الآثار الإيجابية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	بين المجموعات	.646	2	.323	.906	.410
	داخل المجموعات	20.686	58	.357		
	المجموع	21.332	60			
الآثار السلبية للبرامج الالكترونية على سلوكيات الأطفال	بين المجموعات	.086	2	.043	.104	.901
	داخل المجموعات	23.849	58	.411		
	المجموع	23.935	60			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.156	2	.078	.388	.680
	داخل المجموعات	11.692	58	.202		
	المجموع	11.848	60			

دال إحصائيا عند مستوى ANOVA(0.05)

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط اتجاهات الأمهات العاملات نحو البرامج الالكترونية وأثرها على الأطفال تعزى لمتغير عدد الأطفال على جميع الأبعاد وعلى الدرجة الكلية حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ف) عليها أكبر من (0.05) وبهذا نقبل الفرضية الصفرية، وهذا يتفق مع دراسة عوض (2014) وتعد هذه النتيجة منطقية لتشابه معظم الظروف الاجتماعية والاقتصادية لسكان محافظة القدس، مما دفع أفراد العينة إلى إعطاء آراء متقاربة لأثر البرامج الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.

التوصيات:

1) العمل على توفير وسائل ترفيهية مناسبة للأطفال.
2) توصي الباحثة بضرورة متابعة الأطفال أثناء ممارستهم للبرامج الإلكترونية.
3) على الأهالي اختيار البرامج الإلكترونية المفيدة التي تحفزهم على الإبداع وتحفز قدرتهم في اتخاذ القرارات وقضاء وقت اطول بين افراد العائلة لتقويه الترابط بينهم.
4) يجب تحديد وقت محدد لممارسة البرامج الإلكترونية والسيطرة على ادمان الطفل لهذه البرامج.
5) إجراء دراسات شاملة حول الآثار السلبية والاجتماعية للبرامج الإلكترونية على الأطفال.

المراجع والتوثيقات

1) ابراهيم، نداء (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
2) أبو رموز، سيما (2015). تربية الطفل في الإسلام، (ط1). لبنان، بيروت: دار الكتب العلمية، بيروت.
3) بن عزوز زوهرة وعزوز يسمينه (2017). تأثير شبكة الانترنت على لغة الطفل الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بجاية، الجزائر.
4) بو معيزة، السعيد (2005). أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر.
5) الجابري، نهيل (2011). طفل الروضة في عصر تكنولوجيا المعلومات، مؤتمر الطفولة في عصر تكنولوجيا المعلومات، جامعة البتراء، الأردن.
6) حسن رقية، زيد نبأ وعباس بركات الله (2017). عمل المرأة وعلاقتها بالاستقرار الأسري، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القادسية، بغداد.
7) حمدان، سارة (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
8) دعمس، مصطفى (2015). تكنولوجيا التعلم وحوسبة التعليم، (ط1). عمان، الاردن: دار الغيداء للنشر والتوزيع.
9) الريماوي محمد و الشحروري ، مها(2007) . أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الأردن، الأردن.
10) الزويدي، ماجد (2016). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في المدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية.
11) الصوالحة، على (2016، تشرين الأول). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين.
12) العارفي، سامية (2012). الأم العاملة بين الأدوار الأسرية والأدوار المهنية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أكلي محند أولحاج، الجزائر.
13) عوض، رشا (2014). آثار استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على التحصيل الدراسي للأبناء في محافظة طولكرم من وجهة نظر ربات البيوت، جامعة القدس المفتوحة، فلسطين.
14) العيسى، ايناس (٢٠٢٠). إدارة الإدارة: إدارة التغيير وإدارة الجودة الشاملة والإدارة الإلكترونية، عمان، الأردن، دار الشروق.
15) قويدر، مريم (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر.
16) محسن، حارث (2012). دور التلفزيون في سلوك الأطفال، بحث مقدم في المعهد التقني، العراق.
17) مرزوق، سماح (2013). برامج الأطفال المحوسبة، ط (2) عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
18) الناشف، هدى (2011). الأسرة وتربية الطفل، ط (2) عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
19) ناقولا، جهاد (2011). الآثار الأسرية الناجمة عن خروج المرأة السورية للعمل، دراسة ميدانية منشورة، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، سوريا.
20) نمرود، بشير (2008). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر.
21) Lynch. (2001) . The Effects of Violent Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors. Research from University of Oklahoma Medical School, America.

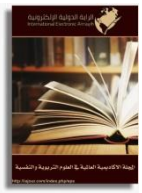
الرايه الدولية الالكترونية
INTERNATIONAL ELECTRONIC ALRRAYIH

International Academic Journal in Educational and Psychological Sciences

المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية

Website: http://iajour.com/index.php/eps

ISSN: 2708-7255



Electronic programs and their impact on children's behavior from a point of view of working mothers in Jerusalem

Dr. Inas Abbad Alessa[1]*, Layali Sbeh[2],

[1] *Sakhnin College- Academic college for teachers education*
[2] *Sakhnin College*

**CorrespondingauthorE-mail: inasabad@yahoo.com*

Submission date:7/6/2021 **Publishing date:12/7/2021**

Abstract:

This study aimed to recognize the effect of the electronic programs on children's behavior working mothers in Jerusalem. The descriptive analytical approach has been applied to collect and analyze the data. The researchers prepared a questionnaire including two parts: The positive effects of the electronic programs and the negative effects of the electronic programs. The questionnaire has been used to seek for the opinions of the sample consisting of 61 employed mothers during the second semester of the academic year 2021

The researcher has concluded that there are no differences between the responses of the sample towards using electronic programs and their effect on children referring to demographic variables (age, educational qualification, number of children, working hours).

The main recommendations of this research are: Providing entertaining aids that are suitable for children, choosing useful electronic programs which encourage children to be more creative, A specific time should be determined to play electronic programs and control the children's addiction to these programs and Overall studies on the negative and social effects of electronic programs on children have to be considered.

Keywords: Electronic programs, children's behavior, working mothers, Jerusalem

References:

[1] Lynch. (2001) . The Effects of Violent Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors. Research from University of Oklahoma Medical School, America.