الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نَظَرِ المُعلِّمات في رياض الأطفال

Doi:10.29343/1-96-3

د. صفاء موسى محمد خمايسة
أستاذ مساعد بقسم رياض الأطفال
كلية التربية– جامعة حائل – المملكة العربية السعودية

الملخص:

هدفت الدِّراسةُ للكشف عن الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتِّبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نَظَرِ المُعلِّمات في رياض الأطفال، ولتحقيق أهداف الدِّراسة اتُّبعَ المنهجُ الوصفيُّ التَّحليليُّ، حيث قامَتْ الباحثة بتطوير استبانة وتوزيعها على عيِّنة مكوَّنة من (100) من معلمات رياض الأطفال في مديرية التربية والتعليم في قصبة إربد اختيرتْ بطريقة عشوائية من مجتمع الدِّراسة، وبعد إجراء التحليل الإحصائي باستخدام برنامج (SPSS) تبيَّن للمعلمات أنَّ هناك مستوى من الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتِّبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة في رياض الأطفال، كما أظهرت النتائجُ عدمَ وجود اختلاف في آراء أفراد عيِّنة الدِّراسة حول مستوى الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة تبعًا لاختلاف المؤهل العلمي وسنوات الخبرة ونوع رياض الأطفال، وأوصت الدِّراسةُ بمجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى المتخصصين في مجال رياض الأطفال وبين أولياء أمور الأطفال حول الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة للألعاب الإلكترونيَّة في محاولة لإيجاد حلول للحد من هذه الآثار.

الكلمات المفتاحية: الآثار الاجتماعيَّة، الآثار النفسيّة للألعاب الإلكترونيَّة، المُعلِّمات في رياض الأطفال.

Arranged Social and Psychological Effects on Children›s Use of Electronic Games from the Point of View of Kindergarten Teachers

Safaa Mousa Mohammed Khamayseh
Assistant Professor at Kindergarten department College of Education-Hail University

Abstract

The study aimed at identifying the social and psychological effects associated with the children's use of electronic games from the point of view of kindergarten teachers. To achieve the objectives of the study, an analytical descriptive approach was used, The researcher developed a questionnaire and distributed it to a sample of (100) kindergarten teachers in the Directorate of Education in Qasaba Irbid, who were chosen randomly from the study population. Conducting a statistical analysis using the (SPSS) program, the results showed that there were no differences in the opinions of the study sample. regarding social and psychological effects of the use of electronic games to scientific qualification, years of experience and type of schools. The study ended with some recommendations to be taken into consideration.

Keywords: Social Effects, Psychological Effects, Electronic Games, Teachers in Kindergarten.

سُلِّم البحثُ في أكتوبر 2022 وأجيز للنشر في نوفمبر 2022

المقدّمة:

يشهد العالم المعاصر انفجارًا تقنيًّا هائلًا وسريعًا في شتى المجالات والميادين، إذ يعيش عالم اليوم ثورة تكنُولوجيَّة ضخمة في مجالات الاتصال والتكنولوجيا يعدُّ الحاسوبُ وشبكةُ الاتصال الإلكترونيَّة من أهمها على كثرتها، إذ اقتحمت شبكة الإنترنت اليوم العديدَ من مجالات الحياة الاجتماعيَّة، والاقتصادية، والثّقافية، والسياسية مما أثر بشكل طبيعي على طريقة لعب الأطفال، وهكذا انتشرت الألعاب الإلكترونيَّة وتطوَّرت بشكل لافت للنَظَر، وبدأ الأطفال باللعب باستخدام الأجَهزة الإلكترونيَّة المتوفرة في أيديهم وفي أيدي والديهم، مثل الهواتف الذكيةَ، وأجهزة الكمبيوتر المحمولة، وأجهزة الكمبيوتر المكتَبيَّة، وأجهزة التلفزيون، وأجهزة الألعاب المختلفة، ورافقت هذه الألعاب بعض المؤثرات الصوتية والمرئية، بالإضافة إلى سرعة معالجة الطلبات للأوامر من قبل اللاعب، مما جعلها تجذب الأطفال لممارستها واستبدالها تدريجيًّا بألعاب شعبية، حتّى أصبحت ظاهرة الألعاب الإلكترونيَّة حقيقة واقعة وظاهرة متجذّرة.

يعدُّ اللعبُ استعدادًا فطريًّا وطبيعيًّا عند الطّفل، كما يعدُّ ضرورةً من ضرورات حياته مثل الأكل، والنوم، فالطّفل ليس بحاجة إلى تعلم اللعب، ولكنه بحاجة إلى الإشراف والتوجيه، ويعدُّ اللّعبُ في مرحلة الطفولة شرطًا أساسيًّا لتنمية قدراته العقلية والجسمية، ونموه الاجتماعي والوجداني، كما يعدُّ مظهرًا من مظاهر السلوك الإنساني في مرحلة الطفولة المبكرة الّتي هي مرحلة وضع اللبنات الأولى في تكوين شخصية الطّفل النفسيّة والاجتماعيَّة والسلوكية، حيث تُجمع نَظَرياتُ علم النفس رغم اختلافها على أهمية هذه المرحلة في تكوين شخصية الطّفل. (Wáite – stupiansky، 2014).

تمثل الألعاب السمةَ المميزة لحياة كل طفل، حيث إنها تشكّل عالمَه الخاص، بما في ذلك التجارب الّتي تؤدي إلى تطوير جميع جوانب حياته النفسيّة والاجتماعيَّة والعاطفية والمعرفية والسلوكية، وهي من أفضل الوسائل الّتي يمكن للطفل من خلالها أن يُعبّرَ عن نفسه، حيث إنّ اللعبَ ما هو إلا تعبير رمزي عن رغبات الطّفل اللاواعية الّتي لا يستطيع تحقيقها في الواقع، كما أنَّ الألعاب تساعد الطّفلَ على تخفيف اضطراباته النفسيّة ومشكلاته مثل القلق والتوتر والسيطرة على المواقف الصعبة (المصري، 2010).

تُسهم الألعابُ في تنمية القدرات العقلية والنمو المعرفي للأطفال خلال مراحل النمو المتعددة الّتي تتميز كلٌّ منها بخصائص معيّنة، فكل مرحلة تستوعب المرحلةَ الّتي تسبقها، وتهيئ للمرحلة الّتي تليها، علمًا أنَّ كلَّ فرد ينتقل من مرحلة إلى أخرى حسب قدراته الخاصة، والألعاب الّتي تنمي هذا الجانبَ هي تلك الّتي تساعد على التجميع والتركيب والبناء والتصنيف والتذكير والانتباه، فمن الملاحظ أنَّ اللعبَ بالورقة والقلم يساعد على تدريب مهارات الرسم والتشكيل بينما تحريك قطَع التركيب يعلم شيئًا حول الميكانيكا، واللعب بالأغراض المتنوعة تعلم الطّفلَ ابتداع طرائق جديدة في الترفيه (حطيط، 2006).

نتيجة للتطور التكنولوجي السريع والتطور الكبير في الألعاب الإلكترونيَّة الّتي تحظى بإقبال الأطفال عليها فقد استغرقت هذه الألعابُ جزءًا كبيرًا من وقتهم حيث أثرت على سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت هذه الألعاب وتطوَّرت بشكل كبير وواضح حتّى وصلت إلى ما هي عليه من تقدم تقني باهر، كما تعدُّ الألعابُ الإلكترونيَّة نشاطًا أو عملًا يؤدى في حدود زمان ومكان معيّنين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبَل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها، تتضمن تعاونًا أو تنافسًا مع الذات أو الآخرين، ويرافق الممارسةَ شيءٌ من التوتر والبهجة والمتعة واليقين كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقي فهي عالم من الخيال. وقد يمارسها لاعب واحد أو أكثر وهي هادفة، لها نواتج إما الربح أو الخسارة (الصوالحة، العويمر، والعليمات، 2016).

تعدُّ الألعاب الإلكترونيَّة مصدرًا مهمًّا للترفيه والاستجمام حيث إنها تزيل الحواجزَ الجغرافية والمكانية وتعمل على تقريب المسافات، بالإضافة إلى كونها محاكاة للعالم الحقيقي في تصورها وأحداثها، بالإضافة إلى سهولة لعبها في كل مكان وزمان، كما أنها متوفرة على العديد من الوسائل الإلكترونيَّة، بما في ذلك الهاتف المحمول وغيرها (قويدر، 2012). تشير دراسة الشحروري والريماوي (2011) إلى انتشار واسع للألعاب الإلكترونيَّة وزيادة في عدد ساعات الأطفال من الجنسين ذكورًا وإناثًا في ممارسة الألعاب، الأمر الذي بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء

النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها النفسيّة والاجتماعيَّة.

تشير دراسة الزيودي (2015) إلى أنَّ انتشار الألعاب الإلكترونيَّة بسرعة هائلة في المجتمع، جعلها تصبح الشغلَ الشاغلَ بالنسبة للأطفال لدرجة أنها استحوذت على أذهانهم واهتماماتهم، مما جعلها تدخل مع الأسرة في منافسة حادة في مهمة التنشئة الاجتماعيَّة للأطفال، وتشير إلى أنه إذا كان دافع الطّفل نحو الألعاب الإلكترونيَّة يحمل معه الكثيرَ من الأشياء كما ويشير بأنه إذا كان اندفاع الطّفل نحو الألعاب الإلكترونيَّة يحمل في طيّاته الكثيرَ من الأمور الإيجابية فإن الأمر لا يخلو من بعض الآثار السلبية على الحياة النفسيّة والاجتماعيَّة والصحية والسلوكية والثّقافية الّتي ينبغي الالتفاتُ إليها، وتحاول الدِّراسة الحالية التَّعرفَ على آراء معلمات رياض الأطفال حول مستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال.

تسعى معلمات رياض الأطفال إلى تحقيق مجموعة من الأهداف لدى الأطفال، وتختلف هذه الأهداف من روضة إلى أخرى، حسب خطة كل روضةٍ وتوجيهاتها، ولكن من المسلم به أنه توجد أهدافٌ عامّة للتعليم وأهدافٌ خاصة برياض الأطفال يجب على المُعلّمات أنَّ تكون على دراية وإلمام بها، وخاصة أنَّ التشريعات والقرارات واضحة بخصوص تبعية رياض الأطفال مهما كان شكلها، مع ترك مساحة من الحرية للإدارة يجوز فيها إضافة كل ما من شأنه أنَّ ينمي شخصيةَ الطّفل ويصقلها.

مشكلة الدِّراسة وأسئلتها:

أسهم الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونيَّة وزيادة الساعات المصروفة من قِبَل الأطفال في اللعب، في زيادة الحيرة ما بين إيجابياتها وسلبياتها خصوصًا في العالم العربي الذي يُعدُّ مستهلكًا شرهًا للألعاب الإلكترونيَّة، مع أنه غير مشارك في إنتاجها، وغير مدرك لأبعادها، وغير آبه بوجهها الآخر، لقد أصبح موضوعُ الألعاب الإلكترونيَّة مثارَ جدل قائمٍ بين التربويين، حيث انقسم التربويون فيه إلى فريقين ما بين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونيَّة وما بين متشائمين؛ وقد أقام كلٌّ من الفريقين وجهةَ نَظره على أساس من الحجج والافتراضات الّتي لا يمكن تجاهلها، نَظَرًا لاختلاف وجهات نَظَر الباحثين في آثارها النفسيّة والاجتماعيَّة من الناحيتين السلبية والإيجابية على الأطفال بصورة عامّة، حيث جاءت الحاجة الماسة لاستقصاء الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة لهذه الألعاب على الأطفال، ونتيجة لما تقدّم جاءت هذه الدِّراسة للكشف عن مستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال. ويمكن صياغةُ مشكلة الدِّراسة من خلال الأسئلة الآتية:

السُّؤال الأول: ما مستوى الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال؟

السُّؤال الثاني: ما مستوى الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال؟

السُّؤال الثالث: هل تختلف آراء أفراد العيِّنة حول الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال باختلاف متغيرات (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، نوع رياض الأطفال)؟

أهداف الدِّراسة:

تحاول الدِّراسة تحقيقَ الأهداف الآتية:

1. الكشف عن مستوى الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَر معلمات رياض الأطفال.
2. الكشف عن مستوى الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال.

3. التَّعرف على مدى وجود آراء لمعلمات رياض الأطفال فيما يتعلق بمستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال تبعًا لاختلاف المتغيّرات (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، نوع رياض الأطفال).

أهمية الدِّراسة:

إن دراسة الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نَظَر المُعلِّمات في رياض الأطفال يجعلنا أكثر تحكّمًا في الظاهرة مما يساعد على التخفيف من حدتها وتوسّع انتشارها، ويُؤمَّل أنَّ يُستفادَ من نتائج هذه الدِّراسة على النحو الآتي:

أولًا: الأهمية النَظَرية للدراسة

تكمن الأهميةُ النَظَرية للدراسة من خلال ما هو آتٍ:

في توجيه نَظَر واضعي السياسات التربوية ومتخذي القرارات في تقويم الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعابَ الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال تقويمًا عمليًّا، وتوجيه متخذي القرارات في المؤسسات والجمعيات التربوية إلى الحد من الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية:

تكمن الأهمية التطبيقية للدراسة من خلال ما هو آتٍ:

نشْر الوعي بين أولياء الأمور حول ماهية الألعاب الإلكترونيَّة وجوانبها المختلفة، وتكوين فكرة شاملة عنها، إضافة إلى معرفة آثارها النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عنها على الأطفال؛ لمساعدتهم في تعريفهم بأهمية مراقبة الأطفال، والاطلاع على نوعية الألعاب الإلكترونيَّة الَّتي تُتداوَلُ من قبلهم، كما وفّرت هذه الدِّراسةُ مقياسين أحدهما لقياس مستوى الآثار النفسيّة الناجمة عن الألعاب الإلكترونيَّة، والآخر لقياس مستوى الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن الألعاب الإلكترونيَّة، كما تقوم هذه الدِّراسةُ بإفادة وفتح آفاق بحثية جديدة حول ماهية الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال وكيفية مواجهتها.

التعريفات المفاهيمية والإجرائية:

الألعاب الإلكترونيَّة: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب والإنترنت وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة المحمولة (حنفي، 2018).

تعرّفها الباحثَةُ إجرائيًّا على أنها ألعابٌ يكون الوسيطُ فيها إلكترونيًا، وتشمل أجهزة الكمبيوتر وألعاب الإنترنت وألعاب الفَيديو والهواتف المحمولة.

الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة: هي النَّتائج التي تتمخض عن الظواهر الاجتماعيَّة والنفسيّة التي يعيشها الفردُ وتؤثر على شخصيته تأثيرًا واضحًا، مما ينعكس على الفرد من خلال التكيف والاستقرار للوسط الذي يعيش فيه، أو أنها تقوده إلى الانسحاب من ذلك الوسط والتعرض إلى التصدع والتفتيت كنتيجة للظاهرة التي يتعرض لها (البزاز، 2005).

معلمات رياض الأطفال: هي المعلمة الَّتي تتميز بشخصية تربوية تُختارُ بعناية بالغة من خلال مجموعة من المعايير الخاصة بالسمات والخصائص الجسمية والعقلية والاجتماعيَّة والانفعالية المناسبة لمهنة تربية الطّفل (عبد الرؤوف، 2008).

حدود الدِّراسة ومُحدِّداتها:

الحدود المكانية: طُبِّقَتْ هذه الدِّراسةُ في المدارس التابعة لوزارة التربية والتعليم الَّتي تحتوي على صفوف رياض أطفال في محافظة إربد.

الحدود الزمانية: طُبِّقَتْ هذه الدِّراسة خلال الفصل الأول من العام الدراسي 2022 / 2023.

الحدود البشرية: طُبِّقَتْ هذه الدِّراسة على عيِّنة من معلمات رياض الأطفال.

محددات الدِّراسة: حُدِّدتْ نتائجُ الدِّراسة بدرجة صدْق أدواتها المستخدَمة لجمْع البيانات وثباتها، وبدرجة دقة إجابة أفراد العيِّنة وموضوعيتهم على فقرات الأداة، ومدى تمثيل العيِّنة، ولا يمكن تعميمها إلا على المجتمع الذي سُحبتْ منه العيِّنةُ وما يماثلها من مجتمعات.

الإطار النَظَري

تعرف الألعاب على أنها نظامٌ يشارك فيه اللاعبون بشكل موجَّه أو غير موجَّه، يخضع لمجموعة من القواعد والقوانين المُلزمة، ويتمكن الفرد من استثمار طاقته الحركية والذهنية فيها، ويمكن التنبؤ بالنَّتائج حسب مهارة اللاعب وخبرتَه باللعبة (القلم،2020).

يؤدي اللعب دورًا أساسيًّا في تنمية قدرات الطّفل على الإبداع والابتكار، فالطّفل وهو يلعب يحوّل ذلك اللعبَ إلى مسألة جدية تهمه فيضع فيها قدراته ومهاراته ومشاعره كافةً وكامل ذاته (الشهراني، 2013).

تولي المؤسساتُ التربوية أهميةً كبيرة للعب، وتؤكد على أهميته في المناهج على أن يكون موجَّهًا يقوم به الأفرادُ من أجل التعلم والمتعة، حيث تُستغل قدراتُ الطلبة الحركية والذهنية للوصول إلى المعلومات الواردة ضمن نصّ اللعبة (الحيلة، وغنيم، 2002).

ويرى بروكس، تشيستر، سميتون وسنبر (Brooks، Chester، Smeeton & Spencer،2016) أنَّ الألعاب الإلكترونيَّة هي لعبة تستخدم الإلكترونيات لإنشاء نظام تفاعلي يمكن أنَّ يلعبَه اللاعبُ، ويعدُّ الشكل الأكثر شيوعًا للعبة الإلكترونيَّة هو لعبة الفيديو، ولهذا السبب عادة ما تُستخدَم المصطلحاتُ عن طريق الخطأ بشكل مترادف، وتشمل الأشكالُ الأخرى الشائعةُ للعبة الإلكترونيَّة منتجاتٍ مثل الألعاب الإلكترونيَّة المحمولة وغيرها.

يُعرِّف (hanna، 2014) الألعابَ الإلكترونيَّة على أنها نشاط وفق مادة مبرمجة بواسطة الحاسوب تستخدم الوسائطَ المتعددةَ من النص والصوت والصورة الثابتة والمتحركة للتعبير عن المحتوى في ضوء معايير محددة وبخطوات مرتبة تساعد المتعلمَ على اكتساب الأهداف سواء أكانت وجدانية أم معرفية وتحقيق أهداف معيِّنة يتفاعل معها المتعلمُ، وتقدّم له التغذية الراجعة وفقًا لاستجابته.

وعرَّفها الخضيري (2019) من الناحية البرمجية بأنها الألعاب الَّتي بُرمِجَت باستخدام الحاسوب وتُلعب بوجود وسيط إلكتروني كالتلفاز والحاسوب أو أي شاشات ذكية أخرى.

يؤكد عفانة (2014) أنَّ هناك أهدافًا للألعاب الإلكترونيَّة التَّعليميَّة وهي: مساعدة الطّفل على التعلم، واكتشاف العالم الذي يعيش فيه، وتنمية الجوانب المعرفية والاجتماعيَّة والوجدانية المختلفة للطفل، وتخليص الأطفال من التوتر النفسي، وتنمية التفكير الإبداعي والابتكاري، وحل المشكلات لدى الأطفال.

ذكر أوسكينبايا وآخرون (Oskenbaya، et.al، 2016) أنَّ هناك العديد من الأسباب الَّتي تدعو الأفراد إلى استخدام الألعاب الإلكترونيَّة من أهمها: عدم الرضا عن الحياة الشخصية الَّتي يعيش بها الطّفل، والظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة الَّتي تؤدي بالطّفل إلى اللجوء إلى الألعاب الإلكترونيَّة هربًا من الظروف الَّتي يعيشها، والتأثيرات الخارجية من البيئة، أو تلك الناتجة عن تأثيرات الأقران، والعلاقات غير الجيدة مع أفراد الأسرة، والأزمات المالية والاجتماعيَّة الَّتي يمكن أنَّ يتعرض لها الطّفلُ، والصحة النفسيّة السيئة الَّتي ينتج عنها لجوءُ

الطّفل إلى الألعاب الإلكترونيَّة كملاذ من المشكلات النفسيّة.

كما ويرى أحمدي، وآخرون (Ahmadi، and، et.al، 2014) وجودَ العديد من العوامل والأسباب الَّتي من شأنها أنَّ تُسهم في انتشار استخدام الأفراد للألعاب الإلكترونيَّة، منها: جاذبية هذه الألعاب، وسهولة الاستخدام، الأمر الذي بدوره يساعد على زيادة نسبة التفاعل بين مستخدميها، وملء وقت الفراغ، والتسلية والترفيه، وكذلك من أجل الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم، وكذلك من أجل زيادة الوعي والمعرفة لديهم.

أكد محمد (2012) أنَّ هناك وظائف للألعاب الإلكترونيَّة التربوية حيث تعدُّ أداةً ووسيلة تساعد في إحداث تفاعل الطّفل مع عناصر البيئة ومكوناتها لغرض تعلمه، وإنماء شخصيته وسلوكه، ويمثل وسيلة تعليمية تقرّب المفاهيمَ إلى الذهن وتساعد الطّفلَ في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة، وأداة فعالة في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية أيضًا، وتعليم الطلاب وفقًا لإمكاناتهم وقدراتهم، واللعب وسيلة مرنة يمكن أنَّ توفر فرصًا أو مداخل لإحداث النمو المتوازن لدى الطلبة إضافة إلى أنه يُشبع ميولَهم ويلبي رغباتهم، ويعدُّ وسيلة فعالة في تنشئة الطلبة وبناء شخصيتهم وإمكانياتهم العقلية والنفسيّة، ويؤثر إيجابًا على توازنهم الانفعالي والعاطفي.

بينَّ العمري (2015) أنَّ هنالك مميزات للألعاب الإلكترونيَّة التَّعليميَّة في كونها تنمي مهارات الطّفل في الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة والتفسير واتخاذ القرار وحل المسائل المختلفة، كما تنمي التعلم المستمر والذاتي للطفل، وتربط المادة التَّعليميَّة بالحياة اليومية وكذلك المعرفة، وتثير الأطفالَ نحو التعلم والتحصيل الدراسي من خلال أسلوب اللعب، وتعمل على نقْل أثر التعلم إلى مواقف تعليمية جديدة وملموسة، وتساعد الطلبة على الحصول على المعرفة، كما تُستخدَم في تعلم الطلبة الضعفاء في التحصيل الأكاديمي.

كما ذكر كلٌّ من علي (2005) ومحمود (2005) أنَّ هنالك مميزات للألعاب الإلكترونيَّة التَّعليميَّة هي: توفر البيئة التَّعليميَّة التفاعلية، وتوفر بيئة متنوعة البدائل بما يناسب خصائص المتعلمين، والمرونة من خلال عمل التعديلات عليها في مراحل التصميم والإنتاج، والتّزامن من خلال الحركة والصورة المتحركة والرسوم مع الصوت لتحقيق الهدف التعليمي المُراد.

إن الارتباط القوي الذي جمَعَ بين الأطفال والألعاب الإلكترونيَّة، والذي أصبح جزءًا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى جدال بين علماء النفس والتربية، حول مدى تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على الأطفال، سواء من النواحي الصحية، أم السلوكية، أم الانفعالية، فضلًا عن آثارها القيمية والثّقافية بشكل عام.

وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونيَّة يتساءل المرءُ عن الآثار الَّتي يمكن أنَّ تُحدثها هذه الألعابُ على الأطفال، فالألعاب الإلكترونيَّة سلاحٌ ذو حدين، فكما أنَّ فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات (الزيودي، 2015).

يعدُّ استخدامُ الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل الَّتي تشد انتباهَ المتعلمين، وتؤكد النَظَرياتُ التَّعليميَّة أنَّ شدَّ الانتباه أكثر أهميةً من التشجيع في عملية التعلم؛ ولذلك فإن الألعاب التَّعليميَّة الإلكترونيَّة تَساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شدِّ انتباه الطلاّب أثناء استخدامها (العوادات، 2018).

فمن الناحية الإيجابية عدَّ البعضُ أنَّ ممارسةَ الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تُسهم في تحسين قدراتهم على الرؤية، حيث أكدت الدِّراسةُ الَّتي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (Rochester) أنَّ الأطفال الذين مارسوا هذه الألعابَ لساعات قليلة يوميًّا على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادرُ تحسُّن في قدرتهم على الرؤية بنسبة (20%)، لكونها أثرت في الطريقة الَّتي يتعامل بها الدماغُ مع المعلومات البصرية، وأفادت أُستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة الدكتورة دافين بافيلير (Daphne bavelier) أنَّ الأطفال الذين أُجريت الدِّراسة عليهم أظهروا زيادةً كبيرةً في القدرة التحليلية لأعينهم بعد (30) ساعة متقطعة من ممارسة الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة (الشحروري والريماوي، 2008).

وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة والمخرجات المعرفية التعليمية، أسفرت الدّراساتُ عن نتائج

متباينة ومتفاوتة، كما أورد (الهدلق، 2012) بعضُ النَّتائج الإيجابية، منها أنَّ ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة عبر الإنترنت تحسِّن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط.

ومن النواحي الاجتماعيَّة، فقد أكدت بعضُ الدّراسات أنَّ هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لربْط أفراد الأسرة. وكشف البحثُ الذي أجرته «جمعية برامج الحاسوب الترفيهية» أنَّ (35%) من الذين شملهم البحثُ، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن (80%) يشاطرون الأبناءَ اللعبَ، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدِّراسة أنَّ الألعابَ وطّدت أواصرَ العلاقة بين أفراد العائلة (الزيودي، 2015).

ويؤدي انغماسُ الأطفال في الألعاب الإلكترونيَّة إلى الكثير من الآثار السلبيّة؛ فغالبًا ما يؤدّي إلى انخفاض كميّة الأنشطة البدنيّة التي يمارسها هؤلاء الأطفال ويؤدّي بالتّالي إلى وجود العديد من المشاكل الصحيّة، كما ويؤثّر هذا النوع من الألعاب على النموّ المعرفيّ للأطفال بشكل مباشرٍ نتيجة لعدم انخراطهم في العالم الخارجيّ بالشكل المطلوب، وتشتمل الآثارُ السلبيّة الأخرى للألعاب الإلكترونيَّة على انخفاض درجات الأطفال في رياض الأطفال واكتساب الكثير من القيم الخاطئة، والسلوكيات العنيفة أيضًا، وهناك العديد من الأضرار النفسيّة التي تتسبّب بها الألعابُ الإلكترونيَّة، وأهمها السلوك العدواني، والاضطرابات السلوكية، وإدمان الألعاب (khan، 2019).

الدّراسات السّابقة:

تناولت العديدُ من الدّراسات السّابقة الألعابَ الإلكترونيَّة وأثرَها على الأطفال، قامَتْ الباحثَة بعرض الدّراسات الأقرب لموضوع الدِّراسة الحالية، حيث عرضتها من الأحدث إلى الأقدم، وفيما يلي عرضٌ لها.

تناولت دراسة الأنصاري (2020) آثارَ الألعاب الإلكترونيَّة على تكوين ثقافة الطّفل، وذلك بالاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي، حيث تم تطوير استبانة وتوزيعها على (150) ولي أمر أب / أم اختيروا بطريقة عشوائية بسيطة، واتفقت استجاباتُ أفراد عيِّنة الدِّراسة على جملة من الآثار الإيجابية، وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطّفل على التعامل مع التقنيات الحديثة، كما اتفقت استجاباتُ أفراد العيِّنة على الآثار السلبية، وجاء في المرتبة الأولى لأبرز تلك الآثار إصابة الطّفل بإدمان اللعب من خلال الأجهزة الإلكترونيَّة والانشغال عن العبادات والطاعات.

حاولت دراسة جميل وشفيق وعبد الواحد (Jamel، Shafiq and Abdulwahid، 2019) التَّعرفَ إلى أثر أجهزة ألعاب الفيديو المعتمدة على الحاسوب على صحة الأطفال، بما في ذلك الهاتف المحمول والحاسوب والآيباد. واستخدمت الدِّراسةُ المنهجَ الوصفي المسحي، وقد تكونت عيِّنة الدِّراسة من (100) طفل تتراوح أعمارهم بين 1–5 سنوات، يذهبون مع أمهاتهم إلى المستشفى لغرض العلاج، وأظهرت الدِّراسةُ وجودَ علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجهزة الإلكترونيَّة والمستوى التعليمي للأم. ووجودَ علاقة ذاتِ دلالة إحصائية بين الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة الإلكترونيَّة ومحل الإقامة بدرجة مرتفعة.

في حين تناولت دراسةُ صابر (2019) انعكاساتِ استخدام الألعاب الإلكترونيَّة على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة، على جوانب النمو الجسمية، العقلية، والانفعالية، والاجتماعيَّة، واللغوية. واستخدمت الدِّراسةُ المنهجَ الوصفي التحليلي، وتكونت عيِّنةُ الدِّراسة من (26) وحدة بحثية من تخصصات مختلفة، وتوصل البحثُ إلى عدد من النَّتائج: يتابع أولياءُ الأمور أطفالَهم في استخدام الألعاب الإلكترونيَّة، تراوحت مدة الألعاب الإلكترونيَّة في اليوم لأطفال عيِّنة الدِّراسة بأكملها ما بين (15 – 30) دقيقة للإناث، و (30 – 40) دقيقة للذكور، ولم يكن للألعاب الإلكترونيَّة أي آثار سلبية على التطورات الجسدية والعقلية على السواء إلا أنَّ الآثار السلبية ظهرت على الجوانب الحركية والاجتماعيَّة واللغوية.

أما دراسة عبد العال (2019) فقد هدفت هذه الدِّراسة إلى التَّعرف على مدى ارتباط إدمان الألعاب الإلكترونيَّة ببعض الأمراض الاجتماعيَّة والنفسيّة للمراهقين أفراد العيِّنة البحثية، وكذلك إلى التَّعرف على الفروق بين الذكور والإناث وفقًا لمدى انتشار الأمراض الاجتماعيَّة والنفسيّة للمراهقين أفراد العيِّنة، استخدمت الدِّراسة المنهجَ الوصفي

التحليلي، وقد تكوّنت عيِّنة الدِّراسة من (47) طالبًا وطالبة، وأظهرت الدِّراسة وجودَ علاقة ارتباطية سالبة بين متغيّر المساندة الاجتماعيَّة من قبل الأسرة وكلٍ من درجة إدمان الألعاب الإلكترونيَّة والعزلة الاجتماعيَّة، والعنف لدى المراهقين، ووجودَ علاقة ارتباطية موجبة بين درجة إدمان الألعاب الإلكترونيَّة وبعض الأمراض الاجتماعيَّة للمراهقين المتمثلة في الاكتئاب النفسي والعزلة والعنف، ووجودَ فروق جوهرية بين كل من الطلاب الذكور والإناث فيما يتعلق بالاكتئاب النفسي لصالح الذكور.

وقام كلٌّ من ريكيرز وآخرون (Rikkers، et.al، 2016) بدراسة هدفت إلى التَّعرف على المشكلات السلوكية والعاطفية الَّتي تواجه الأطفال والمراهقين من استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونيَّة، وقد استخدمت الدِّراسةُ المنهجَ الوصفي المسحي، ولتحقيق أهداف الدِّراسة قوبلَ عددٌ من أولياء أمور الأطفال والمراهقين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 4 – 17 سنة، وقد تكوّنت عيِّنة الدِّراسة من (6310) من أولياء أمور الأطفال والمراهقين، وأظهرت الدِّراسةُ وجودَ درجة مرتفعة من المشكلات السلوكية والعاطفية لدى الأطفال والمراهقين الذين تتراوح أعمارهم من (4 – 17) سنة، ووجودَ فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة في درجة نسبة المشاكل السلوكية والعاطفية بين الذكور والإناث، وكانت النتيجة لصالح الإناث بمستويات عالية جدًا، كما أظهرت النَّتائجُ أنَّ الأطفال والمراهقين الذين يتعاملون مع مجموعة من عوامل الخطر بانتشار أعلى لسلوك المشكلة من غيرها. كما أظهرت أنَّ الشباب الذين عانوا من مشاكل عاطفية أو مستويات عالية من الاضطراب النفسي أمضوا معظمَ الوقت على الإنترنت أو الألعاب الإلكترونيَّة.

ودراسة أليرزا (Alireza، 2012) هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التَّعليميَّة المقدّمة عبر شبكة الإنترنت في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطلبة، وأجرى الباحثُ دراستَه على عيِّنة عشوائية من طلاب المرحلة الأساسية في صافيه مكوَّنة من (80) طالبًا، استخدم الباحث المنهجَ شبهَ التجريبي على المجموعة التجريبية التي درست باستخدام أسلوب الألعاب التَّعليميَّة عبر الإنترنت، والمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية، وأسفرت هذه الدِّراسة عن وجود أثر واضح لاستخدام الألعاب التُّعليميَّة التي تأتي عن طريق الإنترنت حيث تساعد على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى أفراد المجموعة التجريبية.

قام (Tudela and Arizat، 2006) بدراسة هدفت إلى معرفة تأثير الحاسوب على تعليم أطفال (الداون سندروم) بعضَ المفاهيم والمهارات الحسابية الأساسية، وقد قورنَ بين طريقة التعليم ذات الوسائط المتعددة وبين الطريقة التقليدية في تعليم المهارات الحسابية – ودُرِّبَتْ مجموعتان من الأطفال الداون، تعلمت إحداهما باستخدام وسائط حاسب متعددة، والأخرى باستخدام طرق مبنية على الورقة والقلم، قُيِّمَت المجموعتان قبل وبعد جلسات التدريب، وقد توصلت نتائجُ الدِّراسة إلى أنَّ المجموعة ذات الوسائط المتعددة قد أظهرت أداءً أعلى من المجموعة الأخرى في تعلم المهارات الحسابية.

وفي دراسة قام بها (Setzer، Duckett 2000) بعنوان «مخاطر استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة»، تكوّنت العيِّنة من (323) من تلاميذ الصف الأول الَّتي يبلغ عمرهم 9 سنوات، وتوصلت تلك الدِّراسة إلى النَّتائج التالية: إنَّ 3: 9 % من الأطفال تم التَّعرف علي إفراطهم في ألعاب الفيديو، وكانت بالمقارنة مع بقية الأطفال الآخرين، وهناك عدد من المشاكل الجسدية والنفسيّة التي قد تظهر مثل مشاكل فرْط النشاط واضطرابات التعلم، وفي الاتجاه نفسه قام (Anderson، 2004) بدراسة أخرى بعنوان تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال ومنها (البلاي ستيشن)، وتوصّل إلى أنَّ هذه الألعاب تحرّض على العنف، ولها تأثير أشد من تأثير أفلام العنف، لأن الألعاب تفاعلية، بينما دور المشاهد للأفلام سلبي، وقد وجد أنَّ معدل ما يقضيه الطفل في الولايات المتحدة الأمريكية في هذا النوع من الألعاب هو 13 ساعة تقريبًا أسبوعيًّا، وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك، كما أنَّ هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفًا على الآخرين.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على الدّراسات السّابقة تبيَّن للباحثة أنَّ هناك نقاطَ تشابه واختلاف في الدّراسات السّابقة، وفيما يلي عرْض للنتائج:

اتفقت الدِّراسة الحالية مع الدّراسات السّابقة من حيث المنهج فقد استُخدِمَ المنهجُ الوصفي التحليلي، وتباينت الدّراسات من حيث مجتمع الدِّراسة، فمنها من اختار أولياءَ الأمور، ومنها طبّق على الطلبة، وجميعها اختلفت مع الدِّراسة الحالية الَّتي طبّقت على معلمات رياض الأطفال.

مميزات الدِّراسة الحالية عن الدّراسات السّابقة: بينما ركّزت الدّراساتُ السّابقة على موضوع الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المرتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة، وتحدثت عن موضوع التعليم الفعال، بمعزل عن الربط بين الموضوعين، جاءت الدِّراسة الحالية لتدرس الآثارَ الاجتماعيَّة والنفسيّة المرتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نَظَرِ المُعلِّمات في رياض الأطفال.

منهج الدِّراسة:

اتبعت الباحثَةُ المنهجَ الوصفي التحليلي لمناسبته لمتغيّرات الدِّراسة، لقياس الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتبة على استخدَام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نَظَرِ المُعلِّمات في رياض الأطفال.

مجتمع الدِّراسة:

تكوّن المجتمع من جميع معلمات رياض الأطفال في لواء قصبة إربد البالغ عددُهم ما يقارب (700) معلمة.

عيِّنة الدِّراسة:

اختيرت عيِّنةٌ عشوائية بسيطة مكوَّنة من (100) معلمة رياض أطفال، تم اختيارهن بطريقة عشوائية من مجتمع الدِّراسة، والجدول (1) يبيّن توزيعَ أفراد عيِّنة الدِّراسة وفقًا لمتغيّراتها.

الجدول (1) توزيع أفراد عيِّنة الدِّراسة تبعًا للمتغيّرات الشخصية (ع=100)

المتغير	المستوى	التكرار	النسبة المئوية
المؤهل العلمي	بكالوريوس	90	90.0
	دراسات عليا	10	10.0
	المجموع	100	100.0
سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	47	47.0
	5–أقل من 10 سنوات	33	33.0
	10 سنوات فأكثر	20	20.0
	المجموع	100	100.0
نوع رياض الأطفال	حكومية	55	55.0
	خاصة	45	45.0
	المجموع	100	100.0

أداة الدِّراسة:

لتحقيق أهداف الدِّراسة، قامَت الباحثَةُ بتطوير أداة هي الاستبانة للكشف عن مستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَر معلمات رياض الأطفال، وذلك من خلال مراجعة الأدب التربوي المتعلق بهذا الموضوع والدّراسات السّابقة من جَزأين: الجزء الأول تضمّن بيانات أولية (معلومات ديموغرافية) عن أفراد عيِّنة الدِّراسة، وتمثلت: بالمؤهل العلمي، سنوات الخبرة، نوع رياض الأطفال، أما الجزء الثاني فتضمّن الفقرات الّتي تقيس الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة، حيث بلغ عدد فقراته (30) فقرة وزِّعت على مجالين رئيسين: هما: مجال مستوى الآثار النفسيّة، ويتضمن (15) فقرة، ومجال مستوى الآثار الاجتماعيَّة، ويتضمن (15) فقرة.

صدق أداة الدِّراسة:

للتحقق من صدق الأداة قامَت الباحثَة بعرضها على مجموعة من المُحكِّمين والمختصين في الجامعات الأردنية، وذلك لإبداء رأيهم في صدق الأداة، ومَدى صلاحيتها لقياس ما أُعدّتْ لقياسه، ومدى وضوح الفقرات، ودقة الصياغة اللغوية، أو أيّة تعديلات يرونها مناسبة من دمج، أو حذف، أو إضافة أيّ فقرات، حيث قامَتْ الباحثَة بأخذ آراء المحكّمين بناءً على ملاحظاتهم وتوصياتهم من إضافة وحذف وإعادة صياغة للفقرات، والخروج بالاستبانة بوضعها النهائي.

ثبات أداة الدِّراسة:

للتحقق من ثبات الأداة قامَت الباحثَة بتطبيقها وإعادة تطبيقها على عيِّنة استطلاعية من خارج عيِّنة الدِّراسة ومن مجتمعها مكوَّنة من (20) معلَمة، وبفارق زمني مدته أسبوعان بين مرَّتَي التطبيق، حيث قُدِّرَ معاملُ ثبات الاتساق الداخلي (كرونباخ ألفا)، وقد بلغت قيمة ثبات الدرجة الكلية (0.79)، وبلغت قيمة كرونباخ ألفا لمجال الآثار النفسيّة (0.78)، وبلغت قيمة كرونباخ ألفا لمجال الآثار الاجتماعيَّة (0.77) وجميعها تعدُّ قيمًا مقبولة لأغراض هذه الدِّراسة، كما قُدِّرَ معاملُ ثبات الإعادة (Test– retest)، وقد بلغت قيمته لأداة ككل (0.81)، في حين بلغ للمجال الأول (الآثار النفسيّة) (0.80)، وللمجال الثاني (الآثار الاجتماعيَّة) (0.79)، وجميعها تعدُّ قيمًا مقبولة لأغراض هذه الدِّراسة.

تصحيح أداة الدِّراسة:

تكوّنت الأداة بصورتها النهائية من (30) فقرة تكون الإجابة عنها من خلال تدريج ليكرت الخماسي، بحيث تُعطى إجابة الفقرات الدرجات المبيّنة في الجدول (2).

الجدول (2) تصحيح فقرات الأداة

المستوى	الدرجة
بدرجة كبيرة جدًّا	5
بدرجة كبيرة	4
بدرجة متوسطة	3
بدرجة قليلة	2
بدرجة قليلة جدًّا	1

المعيار الإحصائي لفقرات أداة الدِّراسة :

لتفسير تقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة على كل فقرة من فقرات الأداة وعلى مجاليها وعلى الدرجة الكلية، استخدمت الباحثةُ المعادلة الآتية:

طول الفترة – (الحد الأعلى للبديل – الحد الأدنى للبديل) / عدد المستويات

$(5-1) / 3 - 1.33$

- إذ تراوحت المتوسطات الحسابية ما بين (1.00 –أقل من 2.33)، يدل على مستوى منخفض.
- إذ تراوحت المتوسطات الحسابية ما بين (2.33 –أقل من 3.66)، يدل على مستوى متوسط.
- إذ تراوحت المتوسطات الحسابية ما بين (3.66–5.00)، يدل على مستوى مرتفع.

المعالجة الإحصائية:

للإجابة عن أسئلة الدِّراسة؛ استخدمت المعالجات والأساليب الإحصائية الآتية:

1. للإجابة عن السُّؤال الأول استُخرِجَت المتوسطاتُ الحسابية والانحرافات المعياريَّة لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة على كل فقرة من فقرات الأداة وعلى مجاليها وعلى الدرجة الكلية.
2. للإجابة عن السُّؤال الثاني استُخرِجَت المتوسطاتُ الحسابية والانحرافات المعياريَّة لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة على كل فقرة من فقرات الأداة وعلى مجاليها وعلى الدرجة الكلية.
3. للإجابة عن السُّؤال الثالث اختُبِرَ (Independent Samples Test) لدراسة الفروق في آراء أفراد عيِّنة الدِّراسة تبعًا لمتغيرَي (المؤهل العلمي، نوع رياض الأطفال)، وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) لدراسة الفروق في آراء أفراد عيِّنة الدِّراسة تبعًا لمتغيّر (سنوات الخبرة).

عرْض النَّتائج:

يشمل هذا الجزء عرضًا لنتائج الدِّراسة الحالية الَّتي هدفت للتعرّف على الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نَظَرِ المُعلِّمات في رياض الأطفال، وعُرِضَتْ نتائجُ الدِّراسة وفقًا لِمَا تناولته من أسئلة.

أولًا: النَّتائج المتعلقة بالسُّؤال الأول: ما مستوى الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال؟

أُجيبَ عن هذا السُّؤال من خلال استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياريَّة لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن فقرات المجال الأول من أداة الدِّراسة الذي يهدف للتعرف على الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال، والجدول (3) يوضح ذلك.

الجدول (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياريَّة لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن فقرات مجال الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال، مرتبة تنازليًّا وفقًا للمتوسط الحسابي(ع=100)

الرتبة	الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقييم
1	1	استخدام الألعاب الإلكترونيَّة يتسبب بالعديد من الاضطرابات النفسيّة للطفل.	3.77	0.91	مرتفعة
2	7	تزيد الألعاب الإلكترونيَّة من مستوى الأنانية وحب الذات لدى الأطفال.	3.59	0.90	متوسطة
3	3	تسبب الألعاب الإلكترونيَّة زيادةَ مستوى الكسل لدى الأطفال.	3.52	0.89	متوسطة
4	11	تنمي الألعاب الإلكترونيَّة روحَ المنافسة لدى الطّفل.	3.49	0.81	متوسطة
5	8	تعزز الألعاب الإلكترونيَّة السلوكَ الإدماني لدى الأطفال.	3.48	0.89	متوسطة
6	5	ترسخ الألعاب الإلكترونيَّة الأفكارَ العنيفة لدى الأطفال.	3.39	0.93	متوسطة
7	12	تبث الألعاب الإلكترونيَّة الشعورَ بالسرور لدى الطّفل.	3.37	0.88	متوسطة
8	14	تؤثر الألعاب الإلكترونيَّة سلبًا على القيم الأخلاقية لدى الأطفال.	3.36	0.93	متوسطة
9	6	تنمي الألعاب الإلكترونيَّة الأفكارَ الإجرامية لدى الأطفال.	3.35	1.00	متوسطة
10	9	تغرس الألعاب الإلكترونيَّة روحَ المثابرة لدى الطّفل.	3.34	0.92	متوسطة
11	4	تحوّل الألعاب الإلكترونيَّة الطّفلَ إلى كائن مليء بالوهم والخيال.	3.28	1.04	متوسطة
12	13	تساعد الألعاب الإلكترونيَّة في تنمية مستوى التعاون لدى الأطفال.	3.26	0.98	متوسطة
13	15	تؤثر الألعاب الإلكترونيَّة على مستوى التفاعل الاجتماعي لدى الطّفل.	3.24	0.85	متوسطة
14	2	تسبب الألعاب الإلكترونيَّة التوترَ والكآبة للأطفال.	3.22	1.14	متوسطة
15	10	تساعد الألعاب الإلكترونيَّة على تطوير التفكير لدى الطّفل.	3.21	0.91	متوسطة
مجال الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال ككل			3.39	0.74	متوسطة

تشير البيانات الواردة في الجدول (3) أنَّ مستوى الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال جاء متوسطًا؛ إذ بلغ المتوسط الحسابي لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن المجال ككل (3.39) بدرجة تقييم متوسطة، كما يظهر من الجدول (3) أنَّ المتوسطات الحسابية لفقرات المجال تراوحت ما بين (3.21–3.77) جاءت بالمرتبة الأولى الفقرة رقم (1) ونصّها: (استخدام الألعاب الإلكترونيَّة يتسبب بالعديد من الاضطرابات النفسيّة للطفل)، بمتوسط حسابي (3.77) ودرجة تقييم مرتفعة، في حين جاءت بالمرتبة الأخيرة الفقرة رقم (10) ونصّها: (تساعد الألعاب الإلكترونيَّة على تطوير التفكير لدى الطّفل) بمتوسط حسابي (3.21) ودرجة تقييم متوسطة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن تعلُّقَ الطّفل –خاصة في السن المبكرة– بالألعاب الإلكترونيَّة يشكّل خطرًا كبيرًا عليه؛ إذ إنها تعمل على تشويه الصورة الذهنية للعالم لدى الطّفل، كما أنها تعطي مفهومًا خاطئًا عن العلاقات الإنسانية والشخصية، حيث تشكّل هذه الألعابُ الرافدَ الرئيسَ الذي يتشرب منه الطّفلُ الأفكارَ والتصورات والسلوكيات، وتضفي على مكنونات نفسه عالمًا غريبًا خاصًّا يؤدي إلى استنفاد قواه وقدراته الطبيعية الذهنية، واتفقت هذه النتيجةُ مع دراسة الأنصاري (2020) وصابر (2019) ودراسة عبد العال (2019) و(Rikkers، et.al، 2016).

ثانيًا: النَّتائج المتعلقة بالسُّؤال الثاني: ما مستوى الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال؟

أُجيبَ عن هذا السُّؤال من خلال استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياريَّة لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن فقرات المجال الثاني من أداة الدِّراسة الذي يهدف للتعرف على الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نَظَرِ معلمات رياض الأطفال، والجدول (4) يوضح ذلك.

الجدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياريَّة لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن فقرات مجال الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال، مرتبة تنازليًّا وفقًا للمتوسط الحسابي (ع=100)

الرتبة	الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقييم
1	12	تُشعر الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ بالسعادة عند ابتعاده عن الآخرين.	3.68	0.85	مرتفعة
2	2	تجعل الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ أكثر إهمالًا.	3.66	0.77	مرتفعة
3	14	تُشعر الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ بأنه لا يمتلك أمورًا مشتركة مع باقي زملائه.	3.65	0.81	متوسطة
4	8	تجعل الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ غيرَ قادر على إقامة علاقات صداقة جديدة.	3.60	0.88	متوسطة
5	10	تُسهم الألعابُ الإلكترونيَّة في كسر الحواجز الاجتماعيَّة.	3.53	0.73	متوسطة
6	13	تُسهم الألعابُ الإلكترونيَّة في منع الطّفل من الاعتداء على الآخرين.	3.53	0.82	متوسطة
7	15	تجعل الألعابُ الإلكترونية الطّفلَ يشعر بأنه غريب عمَّن حوله.	3.51	0.81	متوسطة
8	1	تتسبب الألعابُ الإلكترونيَّة في زيادة رغبة الطّفل في الجلوس وحدَه.	3.49	0.77	متوسطة
9	11	تجعل الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ يتجنب الاختلاطَ بالآخرين.	3.47	0.78	متوسطة
10	4	تجعل الألعابُ الإلكترونيَّة الطفلَ غير قادر على العمل مع المجموعة.	3.45	0.78	متوسطة
11	5	تؤثر الألعابُ الإلكترونيَّة في قدرة الطّفل على إقامة علاقات وثيقة وودية مع الآخرين.	3.39	0.90	متوسطة

12	7	تجعل الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ انطوائيًّا على نفسه.	3.33	0.92	متوسطة
13	6	تضعف الألعابُ الإلكترونيَّة من مهارات التواصل لدى الطّفل.	3.30	0.90	متوسطة
14	9	تزيد الألعابُ الإلكترونيَّة من شعور الطّفل بالخجل.	3.27	0.85	متوسطة
15	3	استخدام الألعاب الإلكترونيَّة يبعد الأطفالَ عن أهلهم.	3.16	0.81	متوسطة
مجال الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال ككل			3.47	0.64	متوسطة

تشير البيانات الواردة في الجدول (4) أنَّ مستوى الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال جاء متوسطا؛ إذ بلغ المتوسط الحسابي لتقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن المجال ككل (3.47) بدرجة تقييم متوسطة، كما يظهر من الجدول (4) أنَّ المتوسطات الحسابية لفقرات المجال تراوحت ما بين (3.16–3.68) جاءت بالمرتبة الأولى الفقرة رقم (12) ونصّها: (تشعر الألعابُ الإلكترونيَّة الطّفلَ بالسعادة عند ابتعاده عن الآخرين)، بمتوسط حسابي (3.68) ودرجة تقييم مرتفعة، في حين جاءت بالمرتبة الأخيرة الفقرة رقم (3) ونصّها: (استخدام الألعاب الإلكترونيَّة يُبعد الأطفالَ عن أهلهم).

تفسّر الباحثَةُ هذه النتيجةَ بأن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة بصورة مستمرة وبوقت طويل يجعل الطّفلَ مهملًا، ويبتعد عنَ المحيطين به، كما أنها تأثر على قدرة الطّفل على الحوار معهم حتّى يصبح هذا الطّفل يشعر بأنه غريب في وسط من هم حوله، كما أنَّ الألعاب الإلكترونيَّة تؤدي إلى الحد من قدرة الطّفل على التركيز والانتباه، وتزيد من إحساسه بالعزلة، وتراجع المهارات الاجتماعيَّة. واتفقت هذه النتيجة مع دراسة الأنصاري (2020) وصابر (2019) ودراسة عبد العال (2019) و(Rikkers، et.al، 2016).

ثالثًا: النَّتائج المتعلقة بالسُّؤال الثالث: هل تختلف آراء معلمات رياض الأطفال فيما يتعلق بمستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال تبعًا لاختلاف المتغيّرات (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، نوع رياض الأطفال)؟

للإجابة عن هذا السُّؤال استُخرجَت المتوسطاتُ الحسابية والانحرافات المعياريَّة لإجابات أفراد عيِّنة الدِّراسة عن مجالي (الآثار النفسيّة، الآثارَ الاجتماعيَّة) تبعًا لمتغيّرات (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، نوع رياض الأطفال)، وطُبِّقَ اختبارُ (Independent Samples Test) لدراسة الفروق في آراء أفراد عيِّنة الدِّراسة تبعًا لمتغيرَي (المؤهل العلمي، نوع رياض الأطفال)، كما طُبِّقَ تحليلُ التباين الأحادي (ANOVA) لدراسة الفروق في آراء أفراد عيِّنة الدِّراسة تبعًا لمتغيّر (سنوات الخبرة)، وفيما يلي عرْض النَّتائج:

متغير المؤهل العلمي:

جدول (5) تطبيق اختبار (Independent Samples T–Test) على مجالَي (الآثار النفسيّة، الآثار الاجتماعيَّة) تبعًا لمتغير (المؤهل العلمي)

المجال	المؤهل العلمي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	T	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الآثار النفسيّة	بكالوريوس	3.384	0.726	0.280	98	0.780
	دراسات عليا	3.453	0.919			
الآثار الاجتماعيَّة	بكالوريوس	3.457	0.612	0.516	98	0.607
	دراسات عليا	3.567	0.849			

تشير البيانات الواردة في الجدول (5) إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين تقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة حول مستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال تبعًا لاختلاف المؤهل العلمي، حيث كانت قيم (T) لجميع مجالات أداة الدِّراسة تبعًا لمتغيّر المؤهل العلمي غيرَ دالة إحصائيًا.

متغير نوع رياض الأطفال:

جدول (6) تطبيق اختبار (Independent Samples T–Test) على مجالَي (الآثار النفسيّة، الآثار الاجتماعيَّة) تبعًا لمتغير (نوع رياض الأطفال)

المجال	نوع رياض الأطفال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	T	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الآثار النفسيّة	حكومية	3.44	0.76	0.63	98	0.53
	خاصة	3.35	0.73			
الآثار الاجتماعيَّة	حكومية	3.54	0.70	1.06	98	0.29
	خاصة	3.41	0.58			

تشير البيانات الواردة في الجدول (6) إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين تقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة حول مستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال تبعًا لاختلاف نوع رياض الأطفال، حيث كانت قيم (T) لجميع مجالات أداة الدِّراسة تبعًا لمتغير نوع رياض الأطفال غيرَ دالة إحصائيًا.

متغير سنوات الخبرة:

جدول (7) نتائج تطبيق تحليل التباين الأحادي (ANOVA) على مجالَي (الآثار النفسيّة، الآثار الاجتماعيَّة) تبعًا لمتغير (سنوات الخبرة)

المجال	سنوات الخبرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	F	الدلالة الإحصائية
الآثار النفسيّة	أقل من 5 سنوات	3.59	0.81	بين المجموعات	1.09	2	0.544	0.986	0.377
	5– أقل من 10 سنوات	3.38	0.82	داخل المجموعات	53.48	97	0.551		
	10 سنوات فأكثر	3.31	0.65	المجموع	54.57	99			
الآثار الاجتماعيَّة	أقل من 5 سنوات	3.63	0.69	بين المجموعات	1.21	2	0.604	1.512	0.226
	5– أقل من 10 سنوات	3.52	0.72	داخل المجموعات	38.72	97	0.399		
	10 سنوات فأكثر	3.36	0.53	المجموع	39.93	99			

تشير البيانات الواردة في الجدول (7) إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين تقديرات أفراد عيِّنة الدِّراسة حول مستوى الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال تبعًا لاختلاف سنوات الخبرة، حيث كانت قيم (T) لجميع مجالات أداة الدِّراسة تبعًا لمتغير سنوات الخبرة غيرَ دالة إحصائيًا. وتشير هذه النتيجةُ إلى اتفاق أفراد عيِّنة الدِّراسة على وجود آثار اجتماعية ونفسية تؤثر على الأطفال نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة، ويعود السبب في ذلك إلى أنَّ أفراد عيِّنة الدِّراسة على اختلاف مستويات خبرتهم يرون أنَّ الألعاب الإلكترونيَّة تؤثر في الجوانب النفسيّة والاجتماعيَّة للطفل حيث إنَّ هذه التأثيرات تعدُّ ملموسة من قبلهم بشكل واضح كونهم يتعاملون مع الأطفال لفترة طويلة من الزمن.

التوصيات:

بناء على نتائج الدِّراسة توصي الباحِثَةُ بما يلي:

1. نشر الوعي لدى المُعلِّمات في المجال التربوي وأولياء أمور الأطفال حول الآثار النفسيّة والاجتماعيَّة للألعاب الإلكترونيَّة في محاولة لإيجاد حلول للحد من هذه الآثار.
2. التشجيع على نشر الألعاب التَّعليميَّة والتثقيفية المناسبة للطفل والتقليل من ألعاب العنف.
3. تشجيع المبرمجين والمبتكرين والمفكرين التربويين على القيام بتصميمات وبرمجيات ألعاب إلكترونية تراعي الجوانبَ التَّعليميَّة والتربوية في تكوين الطِّفل.

المراجع

أولاً : المراجع العربية:

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان (2020). الألعاب الإلكترونيَّة ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطّفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، 10(1)، 301 – 333.

البزاز، سناء حمد جعفر (2005). الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة للحرب العراقية الأمريكية على الأطفال في المجتمع العراقي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بغداد، العراق.

بشير، نمرود (2008). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورًا (12 – 15 سنة) القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس الجزائر، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بن يوسف بن خده، الجزائر.

حطيط، فادية (2006). اللعب في الطفولة المبكرة، عمان: دار الميسرة للنشر والتوزيع.

حنفي، محمود خالد (2018). الطّفل العربي والألعاب الإلكترونيَّة القاتلة: دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، 32(1)، ص 21 – 54.

الحيلة، محمد محمود؛ وغنيم، عائشة عبد القادر (2002). أثر الألعاب التربوية واللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح للأبحاث، العلوم الإنسانية، 16(2)، ص 590 – 626.

الخضيري، ياسين (2019). المعاوضة في الألعاب الإلكترونيَّة، ورقة بحثية، جامعة حمد بن سعود الإسلامية، الرياض.

الزيودي، ماجد محمد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونيَّة كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 10(1)، ص 15 – 31.

الشحروري، مها؛ والريماوي، محمد عودة (2011). أثر الألعاب الإلكترونيَّة على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية، 38(2)، ص 637 – 649.

الشهراني، سعيد (2013). ألعاب الأطفال المنفذة من بقايا الخامات المستهلكة كمدخل للنمو المعرفي والحس حركي للمعاقين عقليًّا، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، المملكة العربية السعودية.

صابر، نيان نامق (2019). انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونيَّة على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة، مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية، 26(11)، ص 535 – 555.

الصوالحة، علي سليمان، والعويمر، يسرى راشد؛ والعليمات، علي مصطفى (2016). علاقة الألعاب الإلكترونيَّة العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدّراسات التربوية والنفسيّة، 4(16)، ص 177 – 196.

عبد الرؤوف، طارق (2008). معلمة رياض الأطفال، مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع.

عبد العال، هدى مصطفى (2019). أثر إدمان الألعاب الإلكترونيَّة على بعض الأمراض النفسيّة والاجتماعيَّة للمراهقين دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس إحدى قرى محافظة دمياط، مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية، 6(2)، ص 559 – 579.

عفانة، عزو (2014). استراتيجيات تدريس الرياضيات في مراحل التعليم العام، ط2، عمان: الثقافة للنشر

والتوزيع.

علي، عبد الله (2005). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرمجية التَّعليميَّة في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الخامس الأساسي، أطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، المدينة المنورة، السعودية.

العمري، عائشة (2015). الألعاب الإلكترونيَّة مفهومها تصنيفاتها، عمان: دار الفكر العربي للنشر والتوزيع.

العوادات، شهد كامل محمد. (2018). أثر استخدام الألعاب الإلكترونيَّة في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعيتهم نحوها، رسالة ماجستير، الجامعة الهاشمية، الزرقاء، الأردن.

القلم، خيرية نور الدين (2020). ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعيَّة لدى المراهقين في المدارس الخاصة، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية، عمان، الأردن.

قويدر، مريم (2012). أثر الألعاب الإلكترونيَّة على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عيِّنة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر.

محمد، صباح (2012). تأثر تفاعل الذكاء والتحصيل في الرياضيات في سرعة ودقة الأداء في مهام مكونات الذاكرة العاملة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة كلية التربية، الزقازيق، 1(65)، ص 225 – 255.

محمود، عبد المجيد (2005). فعالية برنامج قائم على الألعاب التَّعليميَّة الإلكترونيَّة في إكساب المفاهيم النحوية، مجلة العلوم الإنسانية، 1(2)، ص 55 – 71.

المصري، دينا جمال (2010). أثر استخدام لعب الأدوار في اكتساب القيم الاجتماعيَّة المتضمنة في محتوى لغتنا الجميلة لطلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة غزة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة غزة الإسلامية، غزة، فلسطين.

الهدلق، عبد الله (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونيَّة ودوافع ممارستها من وجهة نَظَرِ طلاب التعليم العام بمدينة «دراسة ميدانية»، مجلة القراءة والمعرفة، مصر 138 (1)، ص155 – 212.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Ahmadi, J Amiri, A. Ghanizadeh, A. Khademalhosseini, M, Khademalhosseini, Z, & Sharifian, M. (2014). Prevalence of addiction to the internet, computer games, dvd, and video high school students. *Iranian journal of psychiatry & behavioral sciences*, 8(2), 75 – 80.

Alireza ,K . (2012), Critical Thinking and Academic Achievement, *Ikala Journal*, 17(2), 23-54.

Brooks, F.M., Chester, K. L., Smeeton, N.C., & Spencer, N.H. (2016). Video gaming in adolescence: factirs associated with Ieusure time use. *Journal of Youth Studies*, 19(1).36-54

Hanna, P. (2014). Video Game Technologies, Queen,s university, pelfast, Ireland. http://www. Cero.gr.jp/e/rating. Html, go back with a date: 4/9/2022.

Jamel, Melad Faiq; Shafiq, Wesam Saadoon and Abdulwahid, Salwa. (2019). The Impact of Computer- Based Video-games Devices on the Children's Health*, Diyala Journal of Medicine*, 16(1), 94 – 100.

Khan, Aliya. (2019). Impact of Video Games on Children – The Good and the Bad, Retrieved December 16, 2020 on the website https://mhtwyat.com/ Go back with a date: 3-9/2020.

Oskenbaya, F. Tolegenova, A. Kalymbeteva, E, Chung, C. Faizullina, A. & jakupov, M. (2016). Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. *International journal of Environmental & science Education*, 11(9), 2343 – 2353.

Rikkers, Wavne, Lawrence, David, & Hafekost, Jennifer and Stephen R. Zubrick. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia – results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing, *Rikkers et al. BMC Public Health*, 16(399), 2 – 16.

Setzer, V.W., Duckett, G.E. (2000). The risks to children using electronic games http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g- risks.ht .The *Arachnet Electronic Journal on Virtual Culture*.

Taylor.S.Iand Rogers. C. S. (2001).The relationship between playfulness and creativity of Japanese preschool children. *International Journal of Early Childhood*. (33), (1), (43-49), 2001

Tudela, J.M.O., and Arizat, C.J.G. (2006). Computer- assisted teaching and mathematical learning in down syndrome children, *Journal of computer assisted learning*, 22(4), 298- 307.

Waite – stupiansky Sandra. (2014). Why play Is Learning at Its pest. Funders of early childhood programs.

الملحق

الاستبانة

أخي المستجيب.... أختي المستجيبة

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان « الآثار الاجتماعيَّة والنفسيّة المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونيَّة من وجهة نظر المُعلمات في رياض الأطفال» لذا يرجى التكرم بالإجابة عن الأسئلة الواردة في الاستبانة المرفقة بدقة وموضوعية، وذلك لأهمية آرائكم في وصول الباحثة إلى نتائج دقيقة وتحقيق الغاية العلمية المنشودة، علمًا بأن إجاباتكم ستُعامَل بسرية تامة، ولن تُستخدَم إلا لأغراض البحث العلمي فقط.

وتقبلوا منا كل الاحترام والتقدير

المعلومات الشخصية:

المؤهل العلمي	☐ **بكالوريوس**	☐ **دراسات عليا**
سنوات الخبرة	☐ **أقل من 5 سنوات**	☐ **5– أقل من 10 سنوات**
	☐ **10 سنوات فأكثر**	
نوع رياض الأطفال	☐ **حكومية**	☐ **خاصة**

المجال الأول: مجال الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال

يتعلق هذا الجزء بتقييمك لمستوى الآثار النفسيّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال، لذا يرجى التكرم بوضع إشارة (x) في الخانة الأقرب لرأيك.

الرقم	الفقرة	بدرجة قليلة جداً	بدرجة قليلة	بدرجة متوسطة	بدرجة كبيرة	بدرجة كبيرة جداً
1	استخدام الألعاب الإلكترونيَّة يتسبب بالعديد من الاضطرابات النفسيّة للطفل.					
2	تسبب الألعاب الإلكترونيَّة التوتر والكآبة للأطفال.					
3	تسبب الألعاب الإلكترونيَّة زيادة مستوى الكسل لدى الأطفال.					
4	تحوّل الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل لكائن مليء بالوهم والخيال.					
5	ترسخ الألعاب الإلكترونيَّة الأفكار العنيفة لدى الأطفال.					
6	تنمي الألعاب الإلكترونيَّة الأفكار الإجرامية لدى الأطفال.					
7	تزيد الألعاب الإلكترونيَّة من مستوى الأنانية وحب الذات لدى الأطفال.					
8	تعزز الألعاب الإلكترونيَّة السلوك الإدماني لدى الأطفال.					
9	تغرس الألعاب الإلكترونيَّة روح المثابرة لدى الطّفل.					
10	تساعد الألعاب الإلكترونيَّة على تطوير التفكير لدى الطّفل.					
11	تنمي الألعاب الإلكترونيَّة روح المنافسة لدى الطّفل.					
12	تبث الألعاب الإلكترونيَّة الشعور بالسرور لدى الطّفل.					
13	تساعد الألعاب الإلكترونيَّة في تنمية مستوى التعاون لدى الأطفال.					
14	تؤثر الألعاب الإلكترونيَّة سلبًا على القيم الأخلاقية لدى الأطفال.					
15	تؤثر الألعاب الإلكترونيَّة على مستوى التفاعل الاجتماعي لدى الطّفل.					

المجال الثاني: مجال الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال

يتعلق هذا الجزء بتقييمك لمستوى مجال الآثار الاجتماعيَّة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونيَّة الموجَّهة للأطفال، لذا يرجى التكرم بوضع إشارة (X) في الخانة الأقرب لرأيك.

الرقم	الفقرة	بدرجة قليلة جدًّا	بدرجة قليلة	بدرجة متوسطة	بدرجة كبيرة	بدرجة كبيرة جدًّا
1	تتسبب الألعاب الإلكترونيَّة بزيادة رغبة الطّفل في الجلوس وحدَه.					
2	تجعل الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل أكثر إهمالًا.					
3	استخدام الألعاب الإلكترونيَّة يُبعد الأطفال عن أهلهم.					
4	تجعل الألعاب الإلكترونيَّة الطفلَ غيرَ قادر على العمل مع المجموعة.					
5	تؤثر الألعاب الإلكترونيَّة في قدرة الطّفل على إقامة علاقات وثيقة وودية مع الآخرين.					
6	تُضعف الألعاب الإلكترونيَّة مهارات التواصل لدى الطّفل.					
7	تجعل الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل انطوائيًّا على نفسه.					
8	تجعل الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل غير قادر على إقامة علاقات صداقة جديدة.					
9	تزيد الألعاب الإلكترونيَّة من شعور الطّفل بالخجل.					
10	تُسهم الألعاب الإلكترونيَّة في كسر الحواجز الاجتماعيَّة.					
11	تجعل الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل يتجنب الاختلاط بالآخرين.					
12	تُشعر الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل بالسعادة عند ابتعاده عن الآخرين.					
13	تُسهم الألعاب الإلكترونيَّة في منع الطّفل من الاعتداء على الآخرين.					
14	تُشعر الألعاب الإلكترونيَّة الطّفل بأنه لا يمتلك أمورًا مشتركة مع باقي زملائه.					
15	تجعل الألعاب الإلكتروني الطّفل يشعر بأنه غريب عمَّن حوله.					