المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

جامعة حفر الباطن

كلية التربية

قسم رياض الأطفال

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن

The effect of electronic games on the behavior of children (4-6) years from the point of view of mothers in Hafr Al-Batin Governorate

مشروع بحث كمتطلب تكميلي للحصول على درجة الماجستير في تخصص الطفولة المبكرة

إعداد الطالبة

رغد عبدالله محمد الأسمري.

٢٢١٥٠٠٩٥٥٦

إشراف

د. زليخة شريف حسين عمر.

دكتوراه علم نفس تربوي

الفصل الدراسي الثاني

1443هـ - 2022م

إجازة المشروع البحثي

إعداد الباحث

رغد عبدالله محمد الاسمري.

الرقم الجامعي/

2215009556

إشراف

د. زليخة شريف حسين عمر.

تمت الموافقة على قبول هذا المشروع البحثي استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الطفولة المبكرة

لجنة تحكيم المشروع البحثي

م	الاسم	المرتبة العلمية	التخصص	التوقيع
المشرف والمقرر	د. زليخة شريف حسين عمر.	أستاذ مساعد	علم نفس التربوي	
عضو	د. سناء جميل مصطفى.	أستاذ مساعد	علم النفس التربوي – القياس والتقويم	
عضو	د. سهام محمد عبدالله احمد.	أستاذ مساعد	علم نفس التربوي	

جامعة حفر الباطن

2022/1443

قال الله تعالى:

(وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا)

[طه: ١١٤]

شكر وتقدير

قال تعالى: (رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ) سورة النمل: 19.

في البداية نحمد الله ونشكره الذي وفقنا لإتمام هذا العمل، كما نتوجه بجزيل الشكر إلى

أستاذتنا الدكتورة/ زليخة الشريف.

على إشرافها على بحثنا، والتي لم تبخل علينا بنصائحها القيمة، ونشكر أعضاء اللجنة للمناقشة، وأهدي هذا العمل المتواضع إلى والدي الكريمان، رغم بساطته أمام ما قدماه لي طيلة حياتي، ولم أكن لأصل لما أنا عليه الآن إلا بفضل الله عز وجل، ثم بفضل أمي الغالية.

الباحثة

.....

الإهداء..

إلى أمي وأبي قرة عيني
وأدعو الله أن يحفظهما من
بلاء الدنيا..

مستخلص الدراسة باللغة العربية

استهدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن، ومن خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأمهات بمحافظة حفر الباطن.

حيث اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة الاستبانة كأداة لجمع المعلومات؛ لأنها تناسب دراستها، وعليه فقد أجرت الباحثة بطريقة عشوائية على (102) من الأمهات بمحافظة حفر الباطن، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

1) بينت النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك عادات وأنماط لاستخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، وتبين من النتائج أن أبرز الفقرات التي جاءت في هذا المحور هي (يقلد طفلي بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية، وجدت أثرًا سلبيًا في سلوك طفلي من خلال استخدامه لهذه الألعاب، يستخدم الطفل الألعاب الإلكترونية تقليدًا لإخوته الأكبر سنًا).
2) أشارت النتائج إلى أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وتبين من النتائج أن أبرز سلبيات الألعاب الإلكترونية هي (أشعر بأن الألعاب لها أثر كبير في تكوين شخصية الطفل، لا يستطيع طفلي ضبط أعصابه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ألاحظ أن الجلوس في مكان واحد لممارسة الألعاب جعل طفلي كسولًا).
3) أوضحت النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات. وتبين من النتائج أن أبرز إيجابيات الألعاب الإلكترونية هي (تحقق الألعاب الإلكترونية للطفل المتعة والتشويق، الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب زادت من مهارته التقنية، تكسبه ثقافات وعادات اجتماعية مختلفة).

4) كشفت النتائج عن وجود آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وبهذه النتيجة نقبل الفروض الأولى، والذي ينص على: "يوجد آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات".

5) أشارت النتائج إلى وجود آثار إيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وبهذه النتيجة نقبل الفرض الثاني، والذي ينص على: وجود آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

كلمات المفتاحية: تأثير – الألعاب الإلكترونية – سلوك – الأطفال.

Abstract

The study aimed to reveal the effect of electronic games on the behavior of children (4-6) years from the point of view of mothers in Hafr Al-Batin Governorate, and by conducting a field study on a sample of mothers in Hafr Al-Batin Governorate.

The researcher relied on the descriptive analytical method, and the Use of the questionnaire tool was used as a tool to collect information, because it suits her study, and therefore the researcher randomly conducted 102 mothers in Hafr Al-Batin Governorate, and finally the study reached the most important results

-The results showed that the vocabulary of the study sample shows that sometimes there are habits and patterns of using electronic toys from the point of view of mothers of early childhood children in Hafr Al-Batin Governorate. The results show that the most prominent paragraphs that came in this axis are (my child imitates some electronic game personalities, I found a negative impact on my child's behavior through his use of these toys, the child uses electronic games in a tradition of his older brothers.

-The results indicated that the vocabulary of the study sample shows that sometimes there are negative effects of electronic games on the behavior of children (4-6 years from the point of view of mothers, and the results show that the most prominent negatives of electronic games are (I feel that toys have a great impact on the formation of the child's personality, my child cannot control his nerves while playing electronic games, I notice that sitting in one place to play games made my child lazy.

-The results showed that the vocabulary of the study sample shows that sometimes there are positive effects behind children's use of electronic games from the point of view of mothers. The results showed that the most prominent advantages of electronic games are (the child's electronic games achieve pleasure and suspense, the child through his practice of these games has increased his technical skill, gaining him different cultures and social habits.

-The results revealed negative effects of electronic games on the behavior of children (4-6 years) years from the point of view of

mothers, and with this result we accept the first premise, which states: "There are negative effects of electronic games on the behavior of children (4 - 6 years old from the point of view of mothers.

-The results indicated positive effects of electronic games on the behavior of children (4-6 years) from the point of view of mothers, and with this result we accept the second hypothesis, which states: There are positive effects behind children's use of electronic games.

Keywords: effect - electronic games - behavior - children

الفهرس

أولًا- فهرس الموضوعات:

الموضوع	الصفحة
الآية	د
الشكر والتقدير	هـ
الإهداء	و
مستخلص الدراسة باللغة العربية	ز
مستخلص الدراسة باللغة الإنجليزية	ط
الفهرس.	ك
الفصل الأول **الإطار العام للدراسة**	7-1
مقدمة	3-2
مشكلة الدراسة وأسئلتها	5
أهمية الدراسة	5
أهداف الدراسة	6
حدود الدراسة	6
مصطلحات الدراسة	6
الفصل الثاني **الإطار النظري للدراسة**	23-8
المحور الأول - الإطار النظري للدراسة	14-9
أولًا- الألعاب الإلكترونية	9

الموضوع	الصفحة
1- مفهوم الألعاب الإلكترونية	9
2- أشكال الألعاب الإلكترونية	10
3- تصنيفات الألعاب الإلكترونية	10
4- سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية	11
5- سلبيات الألعاب الإلكترونية	12
6- إيجابيات الألعاب الإلكترونية	13
7- مخاطر الألعاب الإلكترونية	14
8- أنماط برامج الألعاب الإلكترونية	14
المحور الثاني – الطفولة المبكرة	19-15
1- مفهوم الطفولة المبكرة	15
2- مفهوم الروضة	15
3- اهتمامات وحاجات نمو طفل الروضة	16
4- اللعب عند الأطفال	16
5- مفهوم اللعب	17
6- فوائد اللعب للأطفال من جميع النواحي الجسمية والعقلية والاجتماعية والخلقية والتربوية	17
7- شروط اللعب	18
8- العوامل التي ينبغي مراعاتها عند اختيار ألعاب الأطفال	18
9-سمات اللعب	19
المحور الثاني – الدراسات السابقة	31-25

الموضوع	الصفحة
الفصل الثالث **إجراءات الدراسة**	45-31
تمهيد	33
أولًا – منهج الدراسة	33
ثانيًا – مجتمع الدراسة	33
ثالثًا – عينة الدراسة	33
رابعًا – أداة الدراسة	38
1- صدق الأداة	40
2- ثبات الأداة	43
خامسًا – الأساليب الإحصائية	45
الفصل الرابع **نتائج الدراسة ومناقشتها**	64-48
إجابة السؤال الأول	50
إجابة السؤال الثاني	54
إجابة السؤال الثالث	59
تحقق من فرض الاول للدراسة	62
تحقق من فرض الثاني للدراسة	63
الفصل الخامس **ملخص نتائج الدراسة والتوصيات والمقترحات**	69-66
الاستنتاجات	66

الموضوع	الصفحة
التوصيات	68
المقترحات	69
قائمة المراجع	80-71
ملاحق الدراسة	93-81
ملحق رقم (1) استبانة الدراسة في صورتها الأولية	82
ملحق رقم (2) قائمة بأسماء المحكمين	88
ملحق رقم (3) استبانة الدراسة في صورتها النهائية	89

ثانيًا – فهرس الجداول:

رقم وعنوان الجدول	الصفحة
جدول رقم (1) توزيع عينة الدراسة وفق متغير المستوى التعليمي	34
جدول رقم (2) توزيع عينة الدراسة وفق متغير عمر الطفل	35
جدول رقم (3) توزيع عينة الدراسة وفق متغير جنس الطفل	36
جدول رقم (4) توزيع عينة الدراسة وفق متغير الألعاب الإلكترونية	37
جدول رقم (5) معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور	41
جدول رقم (6) معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور	42
جدول رقم (7) معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور الثالث بالدرجة الكلية للمحور	42
جدول رقم (8) يوضح "قيم معامل ألفا كرو نباخ" لمقياس الألعاب الإلكترونية	43

رقم وعنوان الجدول	الصفحة
جدول رقم (9) درجة الموافقة ومدى الموافقة	45
جدول رقم (10) عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن	49
جدول رقم (11) التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات	53
جدول رقم (12) الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية	58
جدول رقم (13) اختبار (ت) يوضح نتيجة اختبار (ت) test للعينة الواحدة	62
جدول رقم (14) اختبار (ت) يوضح نتيجة اختبار (ت) test للعينة الواحدة	63

المقدمة

المقدمة:

جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة في مجال الكمبيوتر والإنترنت معها أشكالًا وأفكارًا ومشكلات جديدة لأطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساير هذا التطور، وهي الألعاب الإلكترونية الأكثر جذبًا للأطفال.

فالتقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في وقتنا هذا وتطور أساليب اللعب والترفيه، أظهر أجهزة وألعابا إلكترونية لها سوق رائج، نظرًا لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزًا كبيرًا من أوقاتهم، وأثَّرت في سلوكهم وأخلاقهم. (عبد الرحمن، 2011، ص65)

تعد الألعاب الإلكترونية من الأشكال الترفيهية التي استطاعت أن تشغل حيزًا مهمًا من أوقات الفراغ لدى الأطفال في كل أنحاء العالم، وقد يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تجمع بين أكثر من شكل للترفيه مما يجعلها تلبي مختلف الأذواق، فهناك ألعاب الخطط الاستراتيجية، وألعاب الذكاء، وألعاب تعليمية، وغيرها من الأشكال المختلفة من الألعاب.

وقد جمعت الألعاب الإلكترونية بين مزايا وسائل الإعلام الجماهيرية، وأضافت إليها مزايا أخرى، فإن الألعاب الإلكترونية قد جمعت بين الصورة، والصوت، والموسيقى، والمؤثرات الصوتية، والمحاكاة للواقع التي تتميز بها كل من السينما والتلفزيون. وأضافت إلى هذه المزايا الإلكترونية ميزة مهمة، وهي ميزة تفاعلية. فالمتلقي لم يعد سلبيًا في تعرضه للوسيلة، ولكنه جوهر الوسيلة، فهو الذي يمارس اللعبة الإلكترونية، ويقوم بدور الشخصية الرئيسية، كما أنه يتحكم في الجرافيك والمؤثرات الصوتية ودرجة صعوبة اللعبة، مما يزيد من اندماجه مع اللعبة الإلكترونية. (حجازي، 2018)

ولقد بدأت الألعاب الإلكترونية تغزو الأسواق التجارية في جميع أنحاء العالم، وقد أدى هذا التطور العلمي والتقني إلى تنوع أشكال الألعاب الإلكترونية، وكذلك تنوع برامجها، كما أن زيادة المنتج منها قد أدى إلى خفض أسعارها وانتشارها بين الصغار والكبار. (الخفاف، 2010, ص 349)

ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية, وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو وألعاب الحاسب الآلي, وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية, وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم, وسباق السيارات, والمصارعة, والملاكمة أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء, وحرب النجوم, وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها. (موساوي, 2020, ص1)

فأصبحت من الأمور المهمة بالنسبة للأطفال في يومنا هذا، حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول بأن هذا الضيف دخل في منافسة حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية، وإذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية، التي ينبغي الالتفات إليها. (الشحروري، 2008، ص43)

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

- مشكلة الدراسة.
- تساؤلات الدراسة.
- فرضيات الدراسة.
- أهمية الدراسة.
- أهداف الدراسة.
- مصطلحات الدراسة.

مشكلة الدراسة:

يعبر الكثير من الآباء عن مخاوفهم بشأن تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم خاصة مع الساعات الطويلة التي يتعرض فيها هؤلاء الأطفال لتلك الألعاب الإلكترونية، ويتفق الكثير من الباحثين مع الآباء بشأن مخاوفهم بشأن التأثيرات السلبية الناتجة عن كثافة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية، إذ يشير بعض الباحثين إلى تأثيرات الألعاب الإلكترونية السلبية، مثل: ارتفاع معدلات العنف بين الأطفال؛ نتيجة التعرض للمحتوى العنيف بتلك الألعاب، وتأثير العزلة وحب الانطواء. وهذا ما دفع الباحثة لصياغة هذه الأسئلة:

التساؤل الرئيسي:

- هل توجد علاقة دالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك الأطفال من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن؟

التساؤلات الفرعية:

- ما عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- ما التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (٤-٦) سنوات من وجهة نظر الأمهات؟
- ما الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

الفرضيات:

- يوجد تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (٤-٦) سنوات من وجهة نظر الأمهات.
- توجد آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

- المساهمة في تزويد الأمهات بنماذج من الألعاب الإلكترونية العنيفة، والشائع استخدامها في الوقت الحالي.
- الاسترشاد بتوصيات ومقترحات الدراسة في توجيه الأمهات عند الرغبة في شراء الألعاب الإلكترونية.

- توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وخصوصًا طفل الروضة.
- إيجاد حلول لتجنب أخطار الألعاب الإلكترونية على الطفل.

أهداف الدراسة:

- تحديد التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال من وجهة نظر الأمهات في حفر الباطن.
- عمل استبيان لقياس تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال من وجهة نظر الأمهات في حفر الباطن.
- معرفة أسباب انجذاب واهتمام الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية إلى حد الإدمان.
- التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الطفل.

حدود الدراسة:

حدود زمانية:

تم إجراء البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي 2021 - 2022م.

حدود مكانية:

تقتصر هذه الدراسة على عينة من الأمهات في محافظة حفر الباطن.

الحد الموضوعي:

تتناول هذه الدراسة عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4-6) سنوات من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن.

مصطلحات الدراسة:

التأثير: وهو نتيجة الاتصال، وهو يقع على المرسل والمتلقي على حد سواء، وقد يكون الأثر نفسيًا أو اجتماعيًا، ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار، والمعلومات، والترفيه، والإقناع، وتحسين الصورة الذهنية. (مكاوي، السيد، 2001، ص52)

الألعاب الإلكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين، من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (عبد الرحمن، 2015، ص27)

التعريف الإجرائي: هي ثقافة رقمية حديثة تعتمد على الرسوم المتحركة والجرافيك، ومنتشرة بشكل واسع بغرض المتعة والتسلية، ومن الممكن أن يلعبها شخص واحد أو العديد من الأشخاص، وتتواجد على شاشة الحاسب والتلفاز والهواتف الخلوية.

السلوك: هو ذلك التصرف الذي يبرزه الشخص (إما داخلي أو خارجي) نحو ما يطرح من سلعة، أو خدمة، أو أفكار تعمل على إشباع حاجاته ورغباته، حسب البيئات المختلفة للأفراد، والأسرة، والمؤسسات العامة والخاصة. (عابد, أبو السعيد، 2014)

الأطفال: يعني الطفل حسب اتفاقية حقوق الطفل لعام 1989م المادة (1): كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك لموجب القانون المنطبق عليه. (حوامدة وآخرون، 2005، ص35)

التعريف الإجرائي للطفولة المبكرة: هي أول مراحل الإنسان بعد ولادته، وهي مرحلة النشأة، وتكون ما بين 3-6 سنوات.

الفصل الثاني

الإطار النظري للدراسة

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: الطفولة المبكرة.

المبحث الثالث: دور الأمهات تجاه تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال.

الدراسات السابقة.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية الأكثر شيوعًا، والأكثر استخدامًا في عصرنا هذا، وخصوصًا عند الأطفال. ومن هذه التعريفات:

ألعاب الفيديو: تعرف بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، أو على شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين. التآزر البصري الحركي أو تحدٍّ للإمكانات العقلية. (الشحروري، 2008، ص31), (مرجع سابق)

كما تعرف أيضًا بأنها برمجيات قائمة على الواقع الافتراضي، وتحتاج إلى جهاز ذكي لتشغيلها، وتتنوع أهدافها بين التعليم والترفيه. (الشمري، 2019)

كما أشارت الحربي (2014) بأن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أوضح أن (28%) منهم يقضون بين (4 - 6) ساعات يوميًا، وهي نسبة كبيرة جدًا تشكل معظم وقتهم خارج المدرسة، كما أنهم شعروا بأعراض انسحابيه، مثل: الاكتئاب، والعصبية، والقلق النفسي عند محاولة التوقف عنها بنسبة (59%)، وما يعرض عليها من مشاهد للعنف، والقتل، والعراك بنسبة (54%).

ومن آثار هذه البرمجيات على الأطفال أنها تعمل على تدني مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، والقدرة على أداء الواجبات، والانصراف عن ممارسة الرياضة البدنية، وتؤدي إلى إهمال الطفل؛ لتطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية نتيجة إفراطه في استخدامها لوقت طويل. (بدير, والخزرجي، 2007, ص 75)

أشكال الألعاب الإلكترونية:

تعددت الألعاب الإلكترونية لتشمل عدة أشكال مختلفة، نذكر منها الأكثر تداولًا، هي كالتالي:

1- **الألعاب الترفيهية**: وهي اللعبة التي يكون الغرض منها ترفيهيًا خاليًا من كل أشكال العنف، أو القتال، أو التدمير، تكون مستوياتها عبارة عن تخطي حواجز أو عوائق. (براهمي، ضافري، 2020)

2- **ألعاب المغامرات**: مثل الألعاب الخيالية، وتتضمن عامل الخوف وشد النفس، كأن يقوم اللاعب بدخول متاهة قد تعرضه للقتل. (البشير ، 2008، ص84)

3- **ألعاب المحاكاة**: تستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، فيمكن للاعب أن يعيش افتراضيًا أجواء اللعبة، كأن يكون طيارًا في طائرة، أو سائقًا في سباق سيارات، فيكون اللاعب هو المتحكم في قواعد اللعبة، وفي التحركات والتصويب. (قويدر، 2012، ص138)

4- **ألعاب الألغاز**: يهدف هذا النوع من الألعاب إلى إثارة الذهن، حيث يعتمد على التفكير للخروج من المتاهة، مثلًا المشاركة في مسابقات علمية، بصفة عامة هي تعتمد على ذكاء الألعاب. (بلعيالي، مراكشي، 2019)

5- **ألعاب تعليمية**: وهي نمط شائع من البرمجيات، يقدم للمعلم قمة المتعة والإثارة في التعلم من خلال ألعاب تعليمية يمكن للمتعلم أن يتنافس فيها مع متعلم آخر، كما يمكنه أن يتنافس مع جهاز الحاسوب نفسه. (شحاتة، النجار، 2003، ص73)

تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

1. **الواقع الافتراضي**: هو تكنولوجيا تعليم ومعلومات متقدمة توفر بيئة تعلم مجسمة مولدة بالكمبيوتر، بديلة عن الواقع الحقيقي وتحاكيه، تمكن المتعلم من الانغماس فيها والتفاعل معها، والتحكم فيها بوسائل خارجية تربط حواسه بالكمبيوتر. (خميس، 2003، ص327)

2. **الهواتف الذكية**: أنه عبارة عن جهاز **اتصال صغير** الحجم, مرتبط بشبكة للاتصالات اللاسلكية, ويسمح ببث واستقبال الرسائل الصوتية, والنصية, والصور عن بعد وبسرعة فائقة, نظراً لطبيعة مكوناته الإلكترونية واستقلاليته العلمية, فهو يوصف بالخلوي, أو النقال, أو الجوال, أو المحمول. (**أبو النور**, 2022, ص799)

3. **الكمبيوتر الشخصي:** هو آلة إلكترونية تقوم بمعالجة البيانات، وتخزينها، واسترجاعها، وإجراء العمليات الحسابية بناءً على طلب المستخدم. (الموسى، 2010، ص11)

كما يعرف أيضًا بأنه آلة إلكترونية تعمل بطريقة أوتوماتيكية ذات أشكال وموديلات مختلفة تقوم بالعمليات الحسابية للبيانات، ومن ثم إعطاء نتائج دقيقة وسريعة، مع إمكانية تخزينها واسترجاعها عند الحاجة إليها. (السالم، 2005، ص160)

4. **جهاز ألعاب الفيديو:** هو جهاز متخصص في تشغيل الألعاب الإلكترونية فقط، ولا يصلح لوظائف أخرى، ومنها أجهزه مثل الخاص بشركة سوني، والمعروف باسم البلاي ستيشن، والجهاز الخاص بشركة ميكروسوفت، والمعروف باسم الإكس بوكس. (مهدي، 2020)

سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية أثر كبير على الطفل من جميع النواحي، سواء سلبية أو إيجابية، والتي هي كالتالي:

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

الأضرار النفسية ومنها:

1. **السلوك العدواني:** هجوم أو فعل محدد يتخذ أي صورة من الهجوم المادي والجسدي واللفظي، ويمكن أن يوجه ضد أي شيء، أو ممتلكات الذات والآخرين أو الأفراد بما فيهم ذات الشخص نفسه، وأحيانًا يكون السلوك العدواني مباشرًا، ومحددًا، وواضحًا. وأحيانًا يكون التعبير عنه بطريقة مباشرة، أو إسقاطه على الآخرين، أو البيئة من حوله. (باظه، 2003، ص19)

2. **العنف:** هو السلوك الذي يقوم على استخدام القوة غير المقبولة بصورة مباشرة، وظاهرة بهدف إلحاق الأذى، والإضرار بالأشخاص أو الأشياء والممتلكات، سواء كان ذلك بصورة مادية أو لفظية أو معنوية نفسية. (أبو النصر، 2000)

3. **العزلة الاجتماعية:** شعور الفرد بأن المجتمع الذي يعيش فيه غريب عنه، ولا يشعر بانتمائه إليه، عند ذلك يتوارى عن مسرح الحياة الاجتماعية، مما يترتب على ذلك

غياب المشاركة في نشاطات المجتمع، وهي شعور الفرد بالوحدة والفراغ النفسي، وافتقاد العلاقات الاجتماعية، وكذلك البعد عن الآخرين، حتى وإن وجد بينهم. (خليفة، 2003، ص189)

4. **الإدمان:** هو عدم قدرة الإنسان عن الاستغناء على شيء ما، بصرف النظر عن ذلك الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان، من حاجته إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر، حتى تشبع حاجته منه. (الهدلق، 2012، ص117)

الأضرار الصحية: إن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل سلبي على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر؛ بسبب تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز، أو الحاسب الذي يجلس أمامه لساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدًا أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية مما يضاعف من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع، والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانًا بالقلق والاكتئاب. (حسني، 2002)

الأضرار التربوية: أكد خبراء التربية أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب إلى حد الإدمان, قد يؤدي إلى أن يصبح الطفل أكثر عرضه للإخفاق الدراسي, إلى جانب ضعفه في الحوار والتعبير عن أفكاره.

وقد أكدت دراسات عديدة تأثير العاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال, كما أنها تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحيطين بهم من أشقائهم ثم على الأخرين, إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع الأخرين. (بالطاهر, غرغوط, 2018)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

1. **سرعة البديهة:** تنمي الألعاب الإلكترونية مهارات يمارسها دون أن يشعر، مثل أن يظهر أمامه في اللعبة عدو فيستدير بالمسدس تجاهه في أسرع وقت ممكن، ويصبح توجيهه أسرع مع كثرة اللعب، يصبح اللاعب أسرع في اتخاذ القرارات وفقًا لما أشارت إليه الإحصائيات بأن من يلعبون الألعاب الإلكترونية يتخذون القرارات أسرع من

الأشخاص الذين لا يلعبون بنسبة 25%، وتلك النسبة قد تفرق بين أن تَقتل أو تُقتل!، كما تزود الألعاب الإلكترونية سرعة تفكير الشخص عمومًا بحيث يكون ذهنه أكثر حضورًا في الحياة، فتكون ردة فعله أسرع. (عبد الباسط، 2015، ص750)

2. **الإبداع:** هو القدرة على ابتكار شيء جديد على غير مثال سابق. (الحيزان، 2002، ص12)

وأيضًا هو التفكير المثمر الذي يتمخض عن الجديد ذي قيمة في ظل استعدادات شخصية وبيئة غنية. (الشعراني، 2009، ص27-28)

3. **تنمية القدرات العقلية:** تعتمد بطريقة رئيسية على تركيز الفرد، وانتباهه أثناء سير اللعب، وكذلك تعتمد سرعة إدراك مواقف اللعب، والتفكير في مجرياتها، واتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب، وبذلك تتيح الألعاب الإلكترونية الفرصة للفرد لتنمية قدراته العقلية من خلال الانتباه والإدراك لمواقف اللعب، ومن خلال التفكير فيما يجب فعله لمواجهة تلك المواقف واتخاذ القرار المناسب. (الخفاف، 2010، ص354- 355),(مرجع سابق)

مخاطر الألعاب الإلكترونية:

1- **الأضرار النفسية والاجتماعية:** إنه وفقًا للعديد من الدراسات والأبحاث، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب من خلال الـ35 عامًا الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال بصفته نوعًا من أنواع التسلية والمتعة. (السعد، نورة، 2005)

2- **المخاطر الأخلاقية:** تظهر نتائج الدراسات الميدانية أن ممارسة النشء للألعاب الإلكترونية قد أثرت في بعض مبادئهم الأخلاقية وسلوكياتهم الدينية، فالألعاب الإلكترونية تأخذ الأطفال إلى عالم القتل والجريمة والخيال الهدام، إضافة إلى إعطاء الطفل الشعور الكاذب بالانتصار؛ لأنه استطاع أن يسيطر على العالم بل والكون

أحيانًا من خلال جواله أو حاسوبه، فيشعر عندها بالقوة، ولا يدري أنها قوة خادعة لا تخرج خارج دائرة الواقع الافتراضي، وعندما يحاول إخراجها لواقعه الحقيقي قد تحدث الكوارث السلوكية والأخلاقية من عنف، وضرب، وقتل، وفساد أخلاقي. (زعفان ، 2021)

أنماط برامج الألعاب الإلكترونية: (أبو القاسم، 2019)

كما ذكر (مندور، 2006)

- **النمط التنافسي**: في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات، سواء كان ذلك بين المتعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز كالكمبيوتر.
- **النمط العلمي الاستكشافي**: في هذا النمط فإن اللعبة تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية؛ لتفوق فرد على آخر، أو فريق على آخر. وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة: مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر.

المبحث الثاني: الطفولة المبكرة

إن مرحلة الطفولة المبكرة هي مرحلة فرعية لمرحلة الطفولة، وتعرفها كريمان بدير بقولها: "مرحلة الطفولة المبكرة تمتد إلى أن تصل إلى ست أو سبع سنوات، وتعد هذه السنوات الأولى من عمر الفرد من أهم مراحل نموه، وتكوينه الجسماني، والعقلي، والنفسي، والاجتماعي، إذ هي السنوات التي يتم فيها تشكيل شخصيته الإنسانية، ووضع اللبنات الأولى لبناء الإنسان، وتحديد اتجاهاته، وميوله، وغرس قيم وتقاليد المجتمع لديه. (بدير، 2007، ص55)

مفهوم الطفولة المبكرة:

هي مرحلة من مراحل النمو البشري، وتتضمن عمومًا بداية المشي والفترة اللاحقة وعمر اللعب، وهذه المرحلة تمتد من عمر السنتين إلى السادسة أي مرحلة دور الحضانة، ورياض الأطفال. (معوض، 2017، ص11)

كما تعرف أيضًا بأنها المرحلة التي تشكل الملامح الأساسية للشخصية، وترسم الخطوط العريضة لما سيكون عليه مستقبل الطفل، وتحدد في المرحلة العمرية (3- 6) سنوات. (الهاشمي، 2000، ص20)

كما تعرف أيضًا بأنها المرحلة العمرية الممتدة من نهاية العام الثاني، حتى نهاية العام الخامس أو السادس، وتسمى هذه المرحلة بعمر ما قبل المدرسة. (الشاهي، 2009)

مفهوم الروضة:

هي مؤسسة تربوية اجتماعية تقوم على رعاية الأطفال في السنوات الثلاث التي تسبق دخولهم المرحلة الابتدائية، ويشمل اهتمامها نواحي نموهم المختلفة من لغوية، وبدنية، واجتماعية، ونفسية، وإدراكية، وانفعالية، وغيرها؛ هادفةً إلى توفير أفضل الظروف التي تمكنهم من النمو السليم المتوازن في هذه النواحي، وذلك بتقديم برنامج يشمل اللعب والتسلية والتعليم. (حامد، 2013)

اهتمامات وحاجات نمو طفل الروضة: (بوجردة وآخرون، 2020)

ومن هذه الحاجات نذكر ما يلي:

1- حاجات نفسية واجتماعية، وتتمثل فيما يلي:

- الحاجة إلى الحب والتقبل من الآخرين.
- الحاجة إلى الأمان العاطفي.
- الحاجة إلى التقدير الاجتماعي.
- الحاجة إلى النجاح والتفوق.
- الحاجة إلى تأكيد الذات.
- الحاجة إلى الحرية والاستقلال.
- الحاجة إلى تقبل السلطة.
- الحاجة إلى اللعب. "عاطف عدلي فهمي، 2004، ص206"

2- الحاجة العضوية:

- الحاجة إلى الطعام والغذاء الصحي والتنفس والإخراج.
- الحاجة إلى البحث والاستطلاع والاكتشاف.
- الحاجة إلى القدرة على التفكير. "مصطفى أبو سعد، 2000، ص9"

3- الحاجات العقلية والمعرفية:

- الحاجة إلى البحث والاستطلاع.
- الحاجة إلى اكتساب المهارة اللغوية. "منى إسماعيل، 2019، ص31"

اللعب عند الأطفال:

يعد اللعب أحد وسائل التنمية البشرية في المجتمعات الحديثة، كونه يهدف للتنشئة الاجتماعية والبدنية والصحية والنفسية وغيرها، وبذلك أخذت الكثير من الدراسات العلمية والتجارب دورها في هذا الشأن، رغم أن مفهوم اللعب ليس حديثًا قدر تعلق الأمر بالمصطلح

لغويًا وإجرائيًا، إذ كان منذ وجود الإنسان البدائي، وخاصة لدى الأطفال. (أبو غنيم، الرماحي، 2014)

مفهوم اللعب:

كما عرفه "صوالحة" بكونه نشاط حر موجه أو غير موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة، ويستثمره الكبار عادةً؛ ليسهم في إنماء شخصيات الأطفال بأبعادها المختلفة العقلية، والجسدية، والانفعالية، واللغوية، والاجتماعية. (صوالحة، 2004، ص15)

هو نشاط حر موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة، ويستثمره الكبار عادة؛ لكي يسهم في إنماء شخصيات أطفالهم بأبعادها العقلية، والجسمية، والانفعالية، والاجتماعية. (قنديل، بدوي، 2007، ص17)

كما عرف اللعب بأنه شكل من أشكال الفن، فهو نتاج خيال الطفل، وأن الدافع الأساسي للعب هو الاستمتاع بالحرية التي تتاح للطفل من خلال ممارسة اللعب، ومن خلال الهروب من الواقع باستخدام نشاط اللعب. (عبد الصمد، 2012، ص74-75)

فوائد اللعب للأطفال من جميع النواحي الجسمية، والعقلية، والاجتماعية، والخلقية، والتربوية: (عبد الباقي، 2004، ص22)

من الناحية الجسمية: اللعب نشاط حركي ضروري في حياة الطفل؛ لأنه ينمي العضلات، ويقوي الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل، ويرى بعض العلماء أن هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهاته هي بعض نتائج تقييد الحركة عند الطفل.

من الناحية العقلية: اللعب يساعد الطفل على أن يدرك عالمه الخارجي، وكلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي كثيرًا من المهارات أثناء ممارسته لألعاب وأنشطة معينة، ويلاحظ أن الألعاب التي يقوم فيها الطفل بالاستكشاف والتجميع، وغيرها من أشكال اللعب الذي يميز مرحلة الطفولة المتأخرة، تثري حياته العقلية بمعارف كثيرة عن العالم الذي يحيط به.

من الناحية الاجتماعية: إن اللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية، ففي الألعاب الجماعية يتعلم الطفل النظام، ويؤمن بروح الجماعة واحترامها، ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة، وإذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين، فإنه يصبح أنانيًا،

ويميل إلى العدوان، ويكره الآخرين لكنه بواسطة اللعب يستطيع أن يقيم علاقات جيدة ومتوازنة معهم، وأن يحل ما يعترضه من مشكلات ضمن الإطار الجماعي، وأن يتحرر من نزعة التمركز حول الذات.

من الناحية الخلقية: يسهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخلقية كالعدل، والصدق، والأمانة، وضبط النفس، والصبر. كما أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.

من الناحية التربوية: لا يكتسب اللعب قيمة تربوية إلا إذا استطعنا توجيهه على هذا الأساس؛ لأنه لا يمكننا أن نترك عملية نمو الأطفال للمصادفة، فالتربية العفوية التي اعتمدها (روسو) لا تتضمن تحقيق القيمة البنائية للعب، وإنما يتحقق النمو السليم للطفل بالتربية الواعية التي تضع خصائص نمو الطفل، ومقومات تكوين شخصيته في نطاق نشاط تربوي هادف.

شروط اللعب:

- تشجيع الطفل على ممارسة لعب الأدوار والإبداع والابتكار. (صوالحة، 2007) (مرجع سابق)
- أن يتم تقويم نتائج استخدام اللعب فيما يتعلق بإسهاماتها في تحقيق أهداف الدرس أو الهدف من استخدامها. (عبيد، 2009، ص202)
- أن يشعر الطفل بالحرية والاستقلالية في اللعب. (يحيى، عبيد، 2007، ص222)

العوامل التي ينبغي مراعاتها عند اختيار ألعاب الأطفال: (عبد الهادي، 2004، ص59)

- ملائمة اللعبة لاهتمامات الطفل وميوله ومراحل نموه، مع الأخذ في الاعتبار بأن اللعبة المفضلة لدى الطفل، يمكن أن نعلمه من خلالها العديد من المفاهيم.
- تجنب شراء الألعاب التي تكون فيها زوايا حادة أو قاطعة.
- استبعاد اختيار الألعاب التي تحتوي على حشو صغير قد يتناثر عند لعب الطفل باللعبة.

- الحرص على أن تخدم اللعبة أكثر من هدف تعليمي للطفل؛ للتقليل من النفقات المادية التي قد ترهق بعض الأسر.
- تميز اللعبة بالجاذبية والألوان الزاهية التي تلفت انتباه الطفل، وتحفزه على اللعب والتعلم منها.
- مراعاة أن تكون اللعبة متوازنة مع وزن الطفل وألا تكون ثقيلة.
- القدرة على التحمل لتدوم لأطول فترة ممكنة دون أن تكسر أو تتلف.
- قابلية اللعبة للتنظيف وبالأخص لعب الأطفال خلال الأشهر الأولى؛ لأنهم غالبًا ما يضعوها على أفواههم، وإذا لم تكن نظيفة فقد تنقل لهم العدوى والجراثيم.
- توافر عنصر الأمن والسلامة في اللعبة، بمعنى ألا تحتوي اللعبة على قطع صغيرة قد يبتلعها الطفل إذا لم يكن مدركًا لخطورتها، أو أن تصدر اللعبة إشعاعات مضرة للطفل في مراحل نموه.

سمات اللعب: (الحيلة، 2002، ص35)

كما أشار إليها كل من "بلقيس"، "مرعي" فهي:

- اللعب نشاط فردي أو جماعي، يبدأ بالاستمتاع وينتهي بالتعلم.
- يخضع لقواعد وقوانين تحدده طبيعة اللعبة واللاعبين.
- اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل، وهو إيهامي أو خيالي أو تمثيلي أي إن الطفل يتعلم باللعب.
- يرتبط بالدوافع الداخلية الذاتية للاعب، وهو مستقل ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليهما.
- يستغل اللاعب من خلاله طاقاته الفردية والذهنية في آنٍ واحد.
- يشتمل اللعب دائمًا على المتعة والسرور يحققها اللاعبين، وفي بعض الأحيان المشاهدين.

- اللعب نشاط حر لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه أو بغير توجيه من الكبار.

المبحث الثالث

دور الأمهات تجاه تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال

الأسرة هي البوابة الأولى والرئيسية في المجتمع لتكوين حياة الطفل، وهي النواة الحقيقية لرعاية الطفل، فلا حياة بدون أطفال، ولا أطفال يكبرون بكامل حقوقهم الشرعية بدون أسرة مستقرة، والأسرة هي المسئولة عن رعاية الطفل؛ لأن مرحلة الطفولة من أهم القضايا وأهم الحقوق للطفل، فدور الأسرة يكمن في: تربية الطفل وتنشئته على الإسلام، وتهيئ له الصفاء والحياة الرغيدة؛ لكي ينشأ في أسرة مستقلة. (بورقيبة، 2014)

ترى الباحثة: أن دور الوالدين في الأسرة (الأب – الأم) له تأثير كبير في تربية الأبناء، ويتبعها في الأثر الوالد؛ لأنه الشريك الثاني في التربية، غير أن تأثير الأم أكبر على تنشئة الأطفال نسبة لتواجدها بالمنزل أكثر من الأب.

فالأسرة لها دور هام في تنمية الوعي لدى الصغير، بما تثبته في الأطفال من قيم اجتماعية متنوعة، لأن يقلد أبويه في المقام الأول، فإذا ما كان سلوك الآباء والأمهات إيجابيًا كلما اكتسب الطفل هذا السلوك وهذه القيمة، فالأسرة يقع عليها عبء كبير في تدريب الطفل على أنماط السلوك الجيد، ويستمر دورها حتى بعد دخول الطفل المدرسة، وبعد تعرضه لوسائل التنشئة الأخرى كوسائل الإعلام. (عبد الفتاح، 2005)

والأسرة هي الخلية الأولى التي يحتك بها الطفل احتكاكًا مباشرًا ومستمرًا في سنواته الأولى، ومن ثم هي التي تشكل وجدانه الاجتماعي والثقافي، وتنشئة اجتماعية منذ الميلاد، أو من بداية العام الثاني على أكثر تقدير، وترسخ فيه قيمًا وعادات وتقاليد وسلوكًا اجتماعية، يجعل من وكالات التنشئة الاجتماعية الأخرى وسائط ثانوية لا تُغَيِّر مما تكوّن في شخصية الفرد وأنماط سلوكه إلا القليل. (الناشف، 2011)

تعاني الأسر الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية، وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير مهتمين بتعليمات أوليائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات

أكدت فعلًا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة، والمحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه. وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للإنترنت في هذه الدول، والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة، مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل؛ لإيجاد عروض لما تقدمه الشبكة. (بعلي، 2006، ص72)

مفهوم الأسرة: هي وحدة اجتماعية يرتبط بها الانسان منذ طفولته, ففيها يولد وينمو, وهي أصلح بيئة لتربية الطفل وتكوينه, فالصلة بين الوالدين و الأطفال أقوى ما تكون بينه وبين اية جماعة أخرى. (منايفي, 2019, ص378)

دور الأسرة:

تناولت هذه الدراسة دور الأسرة في استخدام الأطفال لألعاب الإنترنت الإلكترونية، من خلال ضبط الوقت والمكان المخصصين للعب، وكذلك الفترات الزمنية التي يسمح فيها بشراء الألعاب الإلكترونية. وقد أظهرت النتائج طول ساعات اللعب؛ إذ جاءت النسبة الأعلى لمن يلعبون لأكثر من خمس ساعات، ويشكل هذا الوضع خطورة على الأطفال الذين يلعبون لساعات طويلة بعيدًا عن الرقابة والتوجيه، لا سيما وأن النسبة الأعلى من الدراسة يلعبون بمفردهم، ويفضلون ألعاب القتال، كما أشير إلى ذلك أعلاه. وفي المقابل أظهرت النتائج ممارسة الأسرة درجة من الضبط حول الفترات الزمنية التي تسمح بها للأطفال. شراء أشرطة الألعاب الإلكترونية؛ إذ إن النسبة الأعلى من الأسر تسمح بذلك بعد أكثر من شهرين، يلي ذلك التي تسمح كل شهر، أما بالنسبة إلى الأماكن التي يلعب بها الأطفال، فقد ظهر أن النسبة الأعلى يلعبون دائمًا في صالة المنزل، يليها الذين يلعبون في غرفهم دائمًا، وعلى الرغم من إيجابية اللعب في صالة المنزل من حيث تجنب العزلة، وإمكانية متابعة الوالدين لما يحدث في أثناء اللعب، إلا أن اللعب في الغرف الذي يمارسه نسبة كبيرة من العينة يتسبب في عكس ذلك. وتتوافق هذه النتائج مع ما توصلت إليه "قويدر" حول استخدام تلاميذ المرحلة الابتدائية في الجزائر الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؛ إذ ظهر انتشار هذه الألعاب بوصفه أحد أهم الأنشطة التي يزاولها الأطفال، لا سيما في فترات العطل والمناسبات، وممارستها لأكثر من خمس ساعات؛ مما يؤثر في صحتهم وتركيزهم على الدراسة، وتفضيلهم الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، مما

يجعلهم عرضة للسلوك العدواني، كما أن غالبية الأطفال أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية؛ مما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم ومبادئهم، مما يؤثر فيهم، ويغرس فيهم الميل إلى الجريمة والقتل، والميل إلى العزلة والانطواء، ويؤثر سلبًا في النمو الفكري والشخصي والاجتماعي، ويلاحظ أن الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية بين الأطفال والشباب في العالم العربي لم يصحبه نشر الوعي بالمخاطر والمحاذير المحيطة بهذا الاستخدام، وتعمقت الفجوة في التعامل مع التقنية بين الأجيال في الأسرة الواحدة، لا سيما أن النسبة الأمية لا تزال مرتفعة وبين الأمهات خاصة، وعلى الرغم من أن الدول الغربية المنتجة لهذه الألعاب قد وضعت نظام تقنين الألعاب وربطها بالمرحلة العمرية، إلا أن هذه الأنظمة لم تطبق تطبيقًا صارمًا في الدول العربية. (قويدر، 2012 ,مرجع سابق)، (الزيودي، 2015)

دور الأسرة في وقاية الأطفال من مخاطر إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية: (حمادة، 2020)

- توعية الأطفال بالمخاطر والآثار السلبية لاستخدام ألعاب التسلية الإلكترونية، والبعد عن إدمانها بشكل مستمر.
- يجب عدم وضع جهاز الحاسوب في غرفة مغلقة، ومتابعة تلك الأجهزة عن بعد.
- تكوين جماعات من أولياء الأمور الذين لديهم نفس مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية؛ لتبصيرهم بأهمية متابعة أبناءهم ومتابعة سلوكهم وتصرفاتهم.
- تخصيص وقت يومي للجلوس مع الأبناء والحوار معهم.
- تشجيع الأبناء على الاندماج في أنشطة اجتماعية تطوعية؛ لتفريغ طاقاتهم بشكل إيجابي بدلًا من التركيز على ألعاب التسلية الإلكترونية.
- إحاطة الطفل بالرعاية والدفء الأسري بعيدًا عن الضغوط العصبية المختلفة، التي تسببها الألعاب الإلكترونية، وتعزلهم عن الواقع.
- يجب بناء روابط إنسانية مع الأبناء خاصة في فترات الطفولة، وذلك لمنع انعزالهم اجتماعيًا.
- إبعادهم عن الألعاب الإلكترونية من خلال متابعتهم صحيًا وغذائيًا.

- التقليل من حدوث مشكلات داخل الأسرة أمام الأبناء، وزيادة الترابط الأسري؛ مما يقلل من فرص انعزال الطفل.
- إشراك الأبناء في حل المشكلات العائلية المختلفة، وإشعارهم بأهميتهم في المنزل، ذلك سوف يساعدهم في تخطي عقبة الانعزال.

الدراسات السابقة

الدراسات السابقة:

أجرت (سالم، 2015) دراسة بعنوان: "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض"

هدفت إلى معرفة العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، ومعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في العزلة الاجتماعية تبعًا لمتغير الجنس، وأيضًا معرفة الفروق ذات الدلالة الاحصائية في العزلة الاجتماعية تبعًا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية، وكذلك معرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغير الجنس. وتوصل الباحث إلى النتائج الآتية: إن أطفال الرياض ليس لديهم عزلة اجتماعية، ولا يوجد فرق دال إحصائيًا في متغير العزلة الاجتماعية تبعًا لمتغير الجنس، وكذلك وجود فرق دال إحصائيًا في متغير العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض تبعًا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية، وأخيرًا وجود فرق دال إحصائيًا في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية ولصالح الذكور.

كما أجرت (إبراهيم، 2016) دراسة بعنوان "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 – 6) سنوات، وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال".

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 – 6) سنوات، وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وقد كشفت الدراسة عن النتائج الآتية: اتفقت كل من الأمهات والمعلمات على عدد من الإيجابيات وبدرجة كبيرة، أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال، وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية، كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية تساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، وتسهم في زيادة الفهم بالتقنيات الجديدة إضافة إلى حصولهم على معلومات جديدة، كما وتطابقت وجهات نظر الأمهات والمعلمات وبدرجة كبيرة لسلبيات الألعاب الإلكترونية، منها: إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها

السلبي على اللقاءات العائلية، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

كما أجرت (الفرحان، 2017) دراسة بعنوان "استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة في دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات".

تسعى الدراسة للتعرف على استخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات، وذلك للتعرف على أنماط وعادات استخدامهم لهذه الألعاب، ودوافع استخدامهم لها، والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، أهمها أن نسبة 54.03% من الدراسات ترى أن أطفال الروضة دائمًا يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وما نسبته 29.61% منهم غالبًا يستخدمون هذه الألعاب، وبلغت النسبة أحيانًا 16.36%. وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت في أنها: تملأ أوقات الفراغ وعدم الإحساس بالملل، تقدم أسلوبًا جذابًا، تقدم مغامرات وخيالًا علميًا، تعدم الإحساس بالوحدة، وتخفف مشاكل المدرسة التي يتعرض الطفل لها يوميًا.

وأظهرت النتائج أن أكثر إيجابيات المواقع الإلكترونية تستعين في بعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال، الفورية في الرد، والسماح بالمشاركة في اللعبة، والصدق في عرض القصص، وتقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات، كما أظهرت النتائج أن أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية تمثلت في قلة الصور والرسوم، وعدم وجود روابط كافية، وعدم التحديث المستمر للألعاب، والتركيز على ألعاب معينة، وإهمال الألعاب أخرى، والبطء في تحميل بعض الألعاب.

وتشير نتائج الدراسة إلى أن الإشباعات المترتبة على استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت في تمكن الألعاب من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات، ساهمت في تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد، تمكن الطفل من تطوير مهاراته الحاسوبية)، ساهمت في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى الطفل، (تمكن الطفل من تطوير مهارات الكتابة لديه).

كما أجرت (عثمان، 2018) دراسة بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا".

هدف البحث إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، ولتحقيق الأهداف للبحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي. وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها:

أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل: السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل، والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والاثارة. فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات.

أما الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، أيضًا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصيلهم الدراسي، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

وأجرت (صابر، 2019) دراسة بعنوان "انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة". يهدف البحث إلى التعرف على:

1- مدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة.
2- انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة على جوانب النمو: الجسمية، والعقلية، والانفعالية، والاجتماعية، واللغوية.
3- البدائل الممكنة للاستفادة من الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة.

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتوصل البحث إلى عدد من النتائج:

1-يتابع أولياء الأمور أطفالهم في استخدام الألعاب الإلكترونية.
2-الأطفال لدى عينة الدراسة بأكملها، تراوحت مدة لعب الألعاب الإلكترونية في اليوم بين (15 - 30) دقيقة للإناث، و(30 - 40) دقيقة للذكور.
3-ولم يكن للألعاب الإلكترونية أي آثار سلبية على التطورات الجسدية والعقلية على السواء، إلا أن الآثار السلبية ظهرت على الجوانب الحركية والاجتماعية واللغوية.

كما أجروا (المهداوي، علي، 2019) دراسة بعنوان "الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالي". يهدف البحث إلى التعرف على:

1-مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية.
2-موازنة مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية وتبعًا للمنطقة السكنية في مدينتي "بعقوبة، الخالص".
3-مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغير الجنس (ذكور - إناث). اعتمد الباحثان على المنهج الوصفي.

أيضًا اعتمد الباحثان على عدد من الوسائل الإحصائية والحقيبة الإحصائية؛ للوصول إلى النتائج التالية: (SPSS)

1-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الإلكترونية والإدمان.
2-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الإلكترونية، وتبعًا للمنطقة السكنية قضاءً "الخالص، بعقوبة".
3-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الإلكترونية والجنس لصالح الذكور.

كما أجرت (محمد، 2019) دراسة بعنوان "اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن".

يهدف البحث إلى التعرف على اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن، وإذا ما كانت مهنة الأم وتحصيلها العلمي لها تأثير على هذا الاتجاه.

وتم توصل إلى مجموعة من النتائج منها:

أن اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية سلبيًا، أي أن معظم الأمهات يجدن أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تسبب أضرارًا مختلفة لأطفالهن، إذا ما تم استخدامها بصورة مستمرة، كما أظهرت النتائج أيضًا أن ليس للمهنة والتحصيل العلمي أي تأثير على اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن، مما يدل على أن تفكير الأمهات في هذا المجال متشابه نظرًا لكونهن يعشن ضمن نفس الظروف ونفس نوع الثقافة في هذا المجال.

وأجرت (الأنصاري، 2020) دراسة بعنوان "الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل".

هدفت الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية، ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل.

وكان من أهم نتائج الدراسة اتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كانت السبب الرئيسي في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، كما واتفقت استجابات أفراد العينة على جملة الآثار الإيجابية، وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة، كما واتفقت استجابات أفراد العينة على الآثار السلبية، وجاء في المرتبة الأولى لأبرز تلك الآثار إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال الأجهزة الإلكترونية، والانشغال عن العبادات والطاعات.

وأجرت (القحطاني، 2020) دراسة بعنوان "انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات".

استهدفت هذه الدراسة الكشف عن انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات، وتوضيح دور أمهات أطفال المرحلة الابتدائية في التعامل مع انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالهن، ولتحقيق هذه الأهداف، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي. وتوصلت الدراسة لعدة نتائج، أهمها: إن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يعزز من إثارة روح التنافس بين الأطفال، وتصحبها عادةً انفعالات مصاحبة للحظات الفرح (الفوز)، ولحظات الغضب (الخسارة)، مما يقلل من تحكم الأطفال في انفعالاتهم. وأظهرت نتائج الدراسة أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لأوقات طويلة تسبب لهم في حدوث أضرار صحية: كضعف البصر، وفقدان الشهية. وأظهرت النتائج أن

الأمهات يحرصن على توعية أطفالهن بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية إلا أنهن لا يجدن الوقت الكافي في مشاركة أطفالهن في الألعاب الإلكترونية، وأن الأمهات الموظفات يكن أكثر وعيًا بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في أطفالهن، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أمهات أطفال المرحلة الابتدائية حسب متغير الحالة الاجتماعية، والمؤهل، وعدد الأطفال.

كما أجرت (قدوري، 2021) دراسة بعنوان "السلوك العدواني وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة". ويهدف البحث إلى التعرف على:

1-مستوى العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الآباء والأمهات.

2-دلالة الفروق في وجهات نظر الآباء والأمهات حول مدى علاقة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى أطفال الروضة.

3-3دلالة الفروق في وجهات نظر الآباء والأمهات حول مدى علاقة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى أطفال الروضة وفقًا لتحصيلهم الدراسي.

وتوصلت الباحثة إلى النتائج الآتية:

1-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى العلاقة بين الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الآباء والأمهات.

2-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في وجهات نظر الوالدين حول علاقة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى أطفال الروضة.

3-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في وجهات نظر كل من الآباء والأمهات حول مدى علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة وفقًا لتحصيلهم الدراسي.

التعقيب على الدراسات السابقة:

تعتبر الدراسة الحالية امتداداً وتطويراً للدراسات السابقة ,حيث أنها تتبع لنفس ادوات البحث, وأساليب جمع المعلومات, وأساليب المعالجات الإحصائية.

تميزت هذه الدراسة من الدراسات السابقة حيث أنها تناولت دراسة مواكبة لمدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال, وتوصلت لنتائج قد تفيد لدراسات أخرى ذات قواسم مشتركة مع هذه الدراسة.

الفصل الثالثُ

الإجراءاتُ المنهجيةُ للدِرَاسَة الميدانيةِ.

تمهيدٌ.

- منهجُ الدِّرَاسَة.
- مجتمعُ الدِّرَاسَة.
- وصفُ مجتمع الدِّرَاسَة.
- أداةُ الدِّرَاسَة.
- صدقُ أداة الدِّرَاسَة.
- ثباتُ أداة الدِّرَاسَة.
- مصادرُ جمع البيانات.
- إجراءاتُ تطبيق الدِّرَاسَة.
- أساليبُ المعالجة الإحصائيَّة.

مقدمةٌ:

تتناول البَاحِثَةُ في هذا الفصل الإجراءاتِ المنهجيةَ للدِرَاسَة الميدانية التي قامت باتباعها، وتشمل: منهج الدِّرَاسَة المتَّبع، ومجتمع الدِّرَاسَة، والأداة التي استخدمتها البَاحِثَة لجمع البيانات وخطوات إعدادها، وطرق التحقُّق من الصدق الظاهري، والاتساق الداخليّ والثبات، والأساليب الإحصائيَّة التي استخدمتها البَاحِثَة في تحليل بيانات الدِّرَاسَة الميدانية، وفيما يلي وصفٌ مفصلٌ لهذه الإجراءات.

منهجُ الدِّرَاسَة:

في ضوء طبيعة الدراسة، وأهدافها، وتساؤلاتها، والمعلومات المراد الحصول عليها، وبعد مراجعة أدبيات البحث العلمي ومناهجه، وكذلك مراجعة الدراسات السابقة في مجال البحث، فإن الباحثة ترى ملاءمة المنهج الوصفي لتطبيق هذه الدراسة؛ لأنه يهتم بدراسة الظاهرة كما توجد في الواقع، عن طريق جمع المعلومات والبيانات عنها، وتصنيفها، وتنظيمها، والتعبير عنها بهدف الوصول إلى استنتاجات أو تعميمات تساعد في تطوير الواقع الذي تتم دراسته. (عبيدات وآخرون، 2016، ٢٤٧)

مجتمعُ وعينة الدِّرَاسَة:

يُقصدُ بمجتمع الدِّرَاسَة جميع أفراد المجتمع الذي يرغب الباحث في دراستهم، أو أخذ العينة منهم. (الخطيب، 2016م)

وفي ضوء ذلك تكوَّن مجتمع الدِّرَاسَة من أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة (4 – 6) سنوات بمحافظة حفر الباطن، والذين يستخدمن الألعاب الإلكترونية والبالغ عددهن (1000) أم، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية بلغ عددها (102) من أمهات الأطفال.

وصفُ عينة الدِّرَاسَة:

تقوم هذه الدِّرَاسَة على عددٍ من المتغيرات المستقلة المُتعلِّقة بالخصائص الشخصية والوظيفية لمجتمع الدِّرَاسَة، والتي تمثلت في: (المستوى التعليمي للأم، عمر الطفل، جنس الطفل،

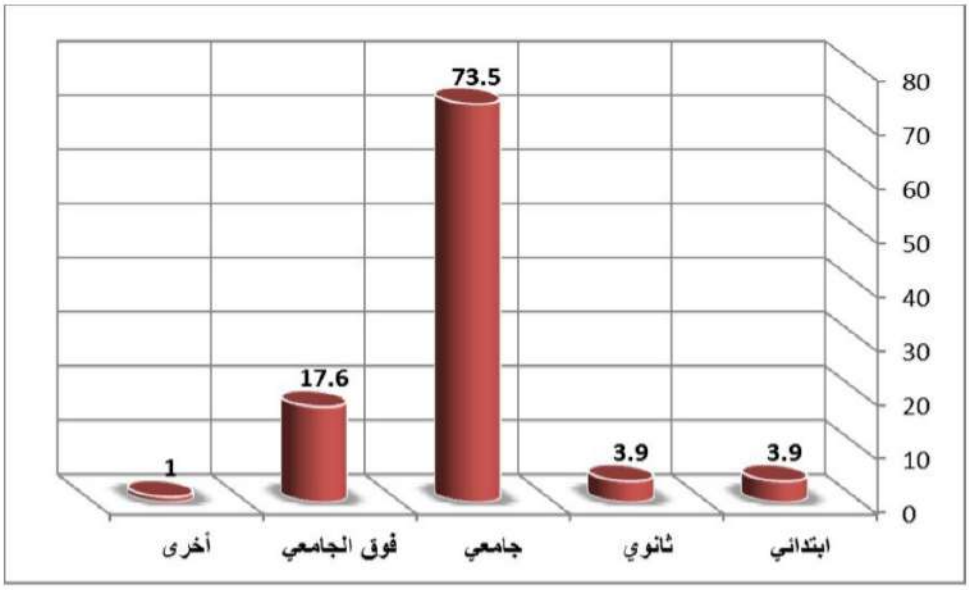
الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل). وفي ضوء هذه المتغيرات، يمكن تحديدُ خصائص عينة الدِّرَاسَة على النحو التالي:

1. المستوى التعليمي للأم:

جدول (1) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير المستوى التعليمي

المؤهل العلمي	التكرارات	النسبة
ابتدائي	4	3.9
ثانوي	4	3.9
جامعي	75	73.5
فوق الجامعي	18	17.6
أخرى	1	1.0
المجموع	**102**	**٪100**

تكشف المؤشراتُ الإحصائيَّة الموضحة بالجدول (1) الخاص بتوزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير المؤهل العلمي، أن الغالبية العظمى من مفردات عينة الدراسة مؤهلهن (جامعي)، حيث بلغت نسبتهن (73.5%) من إجمالي مفردات عينة الدِّرَاسَة، في حين وجد أن (17.6%) من إجمالي عينة الدراسة مؤهلهن العلمي (فوق الجامعي)، بينما تساوت نسبة أفراد عينة الدراسة اللاتي مستواهن التعليمي (ابتدائي)، مع نسبة مفردات عينة الدراسة اللاتي مستواهن التعليمي (ثانوي)، وذلك بنسبة (3.9%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة لكلٍ منهما. وأخيرًا وجد أن (1%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة مؤهلها العلمي أخرى، وهذه النتيجة تدل على تنوع المستويات التعليمية بين مفردات عينة الدراسة، والشكل التالي يوضح ذلك:



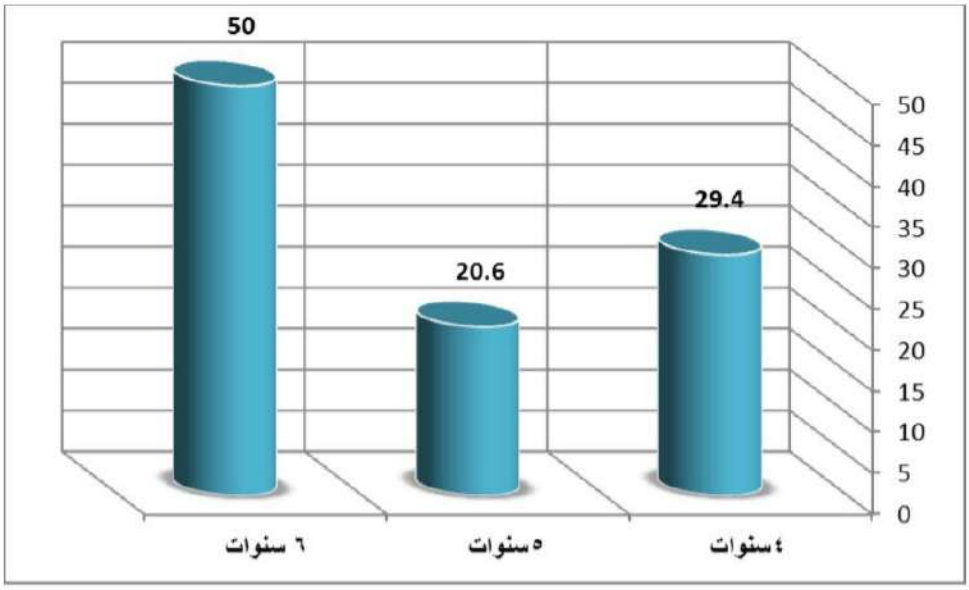
شكل (1) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير المستوى التعليمي

2. عمر الطفل:

جدول (2) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير عمر الطفل

عمر الطفل	التكرارات	النسبة
4 سنوات	30	29.4
5 سنوات	21	20.6
6 سنوات	51	50.0
المجموع	**102**	**٪100**

يتبين من النتائج الموضحة بالجدول (2) الخاص بتوزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير عمر الطفل، أن (50%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة أعمار أطفالهن (6 سنوات)، في حين وجد أن (29.4%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة أعمار أطفالهن (4 سنوات)، وأخيرًا وجد أن (20.6%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة أعمار أطفالهن (5 سنوات).



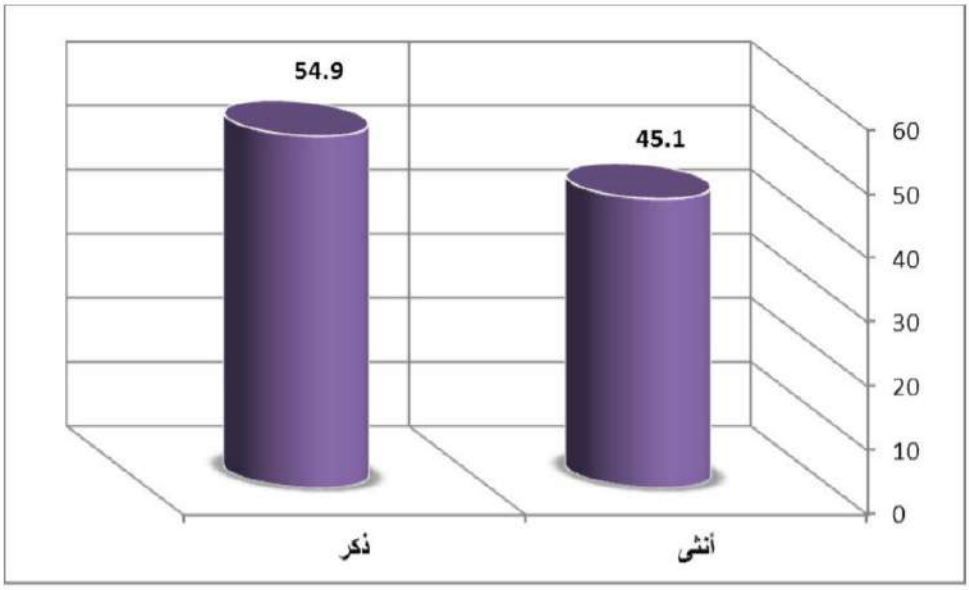
شكل (2) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير عمر الطفل.

3. جنس الطفل:

جدول (3) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير جنس الطفل

جنس الطفل	التكرارات	النسبة
أنثى	46	45.1
ذكر	56	54.9
المجموع	102	٪100

تُشير النتائج الموضحة بالجدول (3) الخاص بتوزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير جنس الطفل، أن (54.9%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة، جنس طفلهن (ذكر)، في المقابل وجد أن (45.1%) من إجمالي مفردات عينة الدراسة جنس طفلهن (أنثى).

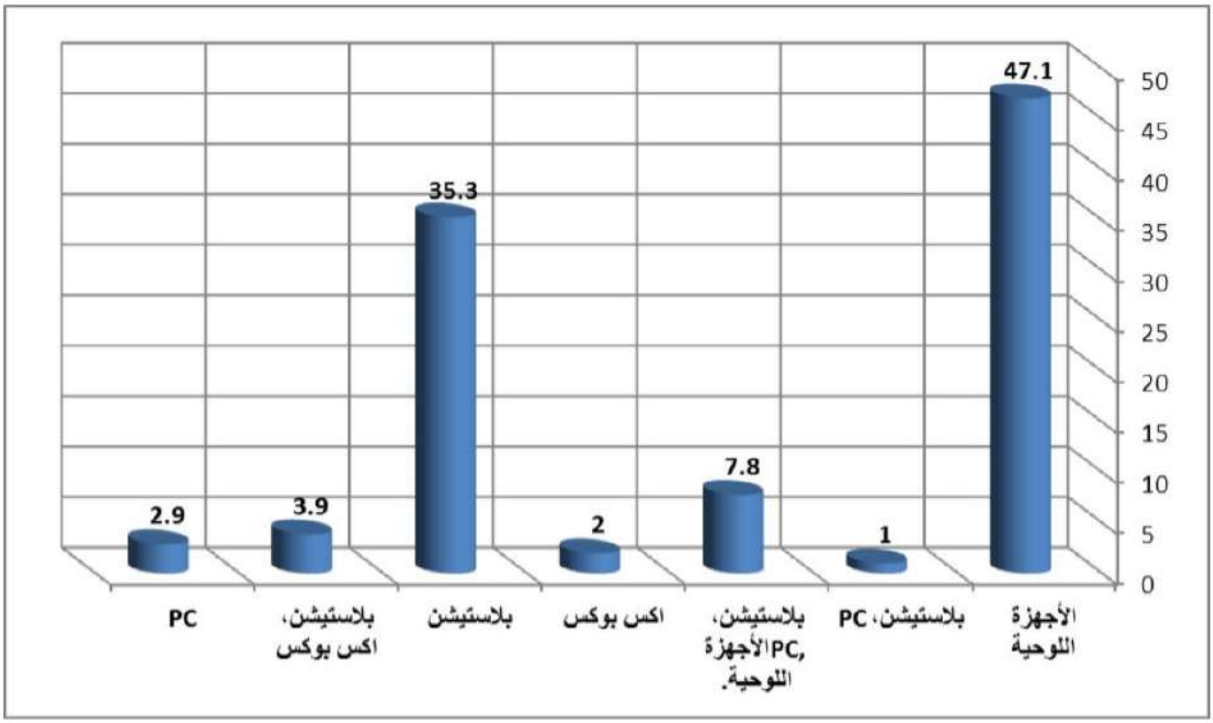


شكل (3) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير جنس الطفل

4. الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل:

جدول (4) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق متغير الألعاب الإلكترونية للطفل

الألعاب الإلكترونية للطفل	التكرارات	النسبة
الأجهزة اللوحية	48	47.1
بلايستيشن، PC	1	1.0
بلايستيشن، PC، الأجهزة اللوحية.	8	7.8
إكس بوكس	2	2.0
بلايستيشن	36	35.3
بلايستيشن، إكس بوكس	4	3.9
PC	3	2.9
المجموع	**102**	**٪100**



شكل (4) توزيع عينة الدِّرَاسَة وفق الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول (4) الخاص بتوزيع الأطفال وفق الألعاب الإلكترونية، يتبين أن (47.1%) من إجمالي الأطفال يلعبون (الأجهزة اللوحية)، في حين وجد أن (35.3%) من إجمالي الأطفال يلعبون (بلايستيشن)، كما وجد أن (7.8%) من إجمالي الأطفال يلعبون (بلايستيشن، PC، الأجهزة اللوحية)، وأخيرًا وجد أن هناك طفلًا واحدًا يلعب (بلايستيشن، PC)، وهذه النتيجة تدل على أن أغلب الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال هي كالتالي بالترتيب (الأجهزة اللوحية، بلايستيشن، PC، إكس بوكس).

أداة الدِّرَاسَة:

يستخدم الباحثُ عادةً عدة أدوات في جمع البيانات، فهو يمكن أن يستخدم الاستبانة، والمقابلة، والمقياس، والإحصاءات الرسمية، وغيرها من أدوات لجمع أكبر قدر ممكن من المعلومات. (الخطيب، 2016)

وتماشيًا مع ظروف هذه الدِّرَاسَة وطبيعة البيانات التي يراد جمعها، وعلى المنهج المتبع في الدِّرَاسَة، وأهدافها وتساؤلاتها؛ استخدمت البَاحِثَةُ المقياس كأداة لدراستها.

أ- بناء المقياس في صورته الأولية:

لبناء المقياس اتبعت البَاحِثَةُ الخطواتِ التالية:

- الاطِّلاع على المراجع العلمية فيما يتعلق بكيفية بناء أو تصميم المقياس، وبما يجب مراعاته من أسسٍ علميةٍ في ذلك.
- الاطِّلاع على الدِّراسَات السابقة التي استطاعت البَاحِثَة توفيرها، والمرتبطة بموضوع ومتغيرات الدِّرَاسَة، ومن أهمها الدِّراسَات التي تم عرضها في الفصل الثاني.
- المراجع ذات الصلة بموضوع الدِّرَاسَة أو جزء من مشكلة الدِّرَاسَة.
- قامت البَاحِثَةُ بعرض المقياس في صورته الأولية، على المشرفة العلمية، ومجموعة من الأساتذة المختصين في قسم رياض الأطفال بجامعة حفر الباطن؛ لإبداء رأيهم حول (وضوح المقياس، وإمكانية تحقيقها لأهداف الدِّرَاسَة، ومدى اتِّساق العبارة وملاءمتها للمحور الذي ينتمي إليها، وتعديل بعض العبارات أو حذفها، وإبداء ملاحظاتهم على المقياس، وإضافة ما يرونه مناسبًا من عباراتٍ).

ب- المقياس بصورتها النهائية:

بعد الأخذ بتوصيات المحكِّمين وتوجيهات المشرف العلميّ، وإجراء التعديلات اللازمة، تكوَّن المقياس في صورته النهائية من جزأين، وهما:

- **الجزء الأول**: يشتمل على البيانات الأولية للأمهات وأطفالهن، والتي تمثلت في (المستوى التعليمي للأم، عمر الطفل، جنس الطفل، الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل).
- **الجزء الثاني**: يتضمن هذا الجزء على محاور الدراسة، حيثُ تضمن على ثلاثة محاور، وهي كالتالي:

1. **المحور الأول**: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية، ويشتمل هذا المحور على (11) عبارة.
2. **المحور الثاني**: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، ويشتمل هذا المحور على (9) عبارات.

3. المحور الثالث: الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، ويشتمل هذا المحور على (11) عبارة.

وقد راعت البَاحِثَةُ في صياغة المقياس البساطة والسهولة قدر الإمكان؛ حتى يكون مفهومًا للمبحوثات، وأن تكون درجات الاستجابة عليها وفق مقياس ليكرت الثلاثي، حيث يقابل كل فقرة من فقرات المقياس قائمة تحمل العبارات التالية (دائمًا، أحيانًا، لا يحدث)، ولغرض المعالجة؛ فقد أعطت البَاحِثَة لكل استجابةٍ على كل فقرةٍ في جميع محاور المقياس قيمةً محدَّدة على النحو التالي: (دائمًا) 3 درجات، (أحيانًا) درجتان، (لا يحدث) درجة واحدة.

صِدقُ أداة الدِّرَاسَة (validity):

قامت البَاحِثَةُ بالتحقُّق من صدق أداة الدِّرَاسَة بطريقتين، وهما:

أ-الصدقُ الظاهريُّ (صدق المحكمين) للأداة (face validity):

للتعرف على مدى صدق أداة الدراسة في قياس ما وضعت لقياسه، قامت الباحثة بعرض المقياس في صورته المبدئية على المشرف العلمي للاستشارة والتوجيه، ثم قامت بعرضه على مجموعة من المحكمين من ذوي التخصص في قسم رياض الأطفال، وقد بلغ عددهم (11) محكمًا، للتأكد من صدقها الظاهري، وذلك لاستطلاع آرائهم حول مدى وضوح صياغة كل عبارة من عبارات المقياس، وتصحيح ما ينبغي تصحيحه منها، ومدى أهمية وملاءمة كل عبارة من عبارات المقياس، ومدى مناسبة كل عبارة لقياس ما وضعت لأجله، مع إضافة أو حذف ما يرون من عبارات؛ وعلى ضوء توجيهاتهم ومقترحاتهم قامت الباحثة بإجراء التعديلات، حتى تم التوصل للمقياس بصورته النهائية، ومن ثم تطبيقها ميدانيًا على أمهات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن.

ب. صدقُ الاتِّساق الداخليِّ للأداة (الصدق البنائيّ):

بعد التأكُّد من الصدق الظاهريّ لأداة الدِّرَاسَة، قامت البَاحِثَةُ بتطبيق المقياس على الأمهات، وبعد الحصول على الردود قامت الباحثة بترميز وإدخال البيانات من خلال جهاز الحاسوب، باستخدام برنامج الحزم الإحصائيَّة للعلوم الاجتماعية Statistical Package For Social Sciences، ومن ثم قامت بحساب معامل الارتباط بيرسون " Pearson

Correlation"؛ لمعرفة مدى الصدق الداخليّ للاستبانة، وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرةٍ من فقرات المقياس بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، وجاءت النتائجُ كالتالي:

صدق الاتساق الداخلي للمحور الأول: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (5) معاملاتُ الارتباطِ بين درجة كل فقرةٍ من فقرات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	0.669**	7	0.654**
2	0.571**	8	0.510**
3	0.558**	9	0.545**
4	0.684**	10	0.635**
5	0.582**	11	0.681**
6	0.641**	-	-

** دالة عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل

تشير النتائجُ الموضحة بالجدول (5) إلى أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور الأول (عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية) بالدرجة الكلية للمحور دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0.01، وجميعها قيم موجبة؛ ما يعني وجود درجة عالية من الاتساق الداخلي، وارتباط المحور الأول بفقراته، بما يعكس درجةً عالية من الصدق لفقرات المحور الأول.

صدق الاتساق الداخلي للمحور الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات

جدول رقم (6) معاملاتُ الارتباطِ بين درجة كل فقرةٍ من فقرات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	**0.797	6	**0.644
2	**0.541	7	**0.715
3	**0.640	8	**0.645
4	**0.601	9	**0.648
5	**0.528	-	-

** دالة عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول (6) يتبين أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور الثاني (تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 -6) سنوات من وجهة نظر الأمهات) بالدرجة الكلية للمحور دالة إحصائيًّا عند مستوى دلالة 0.01، وجميعها قيم موجبة؛ ما يعني وجود درجة عالية من الاتساق الداخلي، وارتباط المحور الثاني بفقراته، بما يعكس درجةً عالية من الصدق لفقرات المحور الثاني.

صدق الاتساق الداخلي للمحور الثالث: الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (7) معاملاتُ الارتباطِ بين درجة كل فقرةٍ من فقرات المحور الثالث بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	**0.694	7	**0.662
2	**0.540	8	**0.658
3	**0.723	9	**0.704
4	**0.667	10	**0.644
5	**0.543	11	**0.692

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
6	**0.620	-	-

** دالة عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل

تكشف المؤشرات الإحصائية الموضحة بالجدول (7) أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المحور الثالث (الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية) بالدرجة الكلية للمحور دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0.01، وجميعها قيم موجبة؛ ما يعني وجود درجة عالية من الاتساق الداخلي، وارتباط المحور الثالث بفقراته، بما يعكس درجةً عالية من الصدق لفقرات المحور الثالث.

ثبات المقياس:

تم التأكد من ثبات المقياس، باستخدام معادلة ألفا كرو نباخ. كما قامت الباحثة بحساب الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (8) يوضح "قيم معامل ألفا كرو نباخ "لمقياس الألعاب الإلكترونية.

محاور المقياس		عدد الفقرات	قيم الثبات	
			ألفا كرو نباخ	التجزئة النصفية
المحور الأول	عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	11	0.663	0.686
المحور الثاني	تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 - 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات	9	0.772	0.791
المحور الثالث	الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية	11	0.851	0.857
الثبات العام لبطاقة الملاحظة		31	0.843	0.764

تكشف المؤشرات الإحصائية الموضحة بالجدول (8)، أن معاملات الثبات ألفا كرو نباخ لمحاور مقياس الألعاب الإلكترونية، مرتفعة حيثُ تراوحت ما بين (0.663 و0.851)، أما الثبات العام للمقياس، فقد بلغ (0.843)، وذلك بطريقة ألفا كرو نباخ، أما معاملات الثبات لمحاور المقياس بطريقة التجزئة النصفية، فقد تراوحت ما بين (0.686 و 0.857)، والثبات العام للمقياس بلغ (0.764)، وجميعها معاملات ثبات مرتفعة، مما يدل على أن مقياس الألعاب الإلكترونية يتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبالتالي يمكن تطبيق المقياس، والاعتماد عليه كأداة لتحقيق أهداف الدراسة.

مصادرُ جمعِ البيانات:

استخدمت البَاحِثَةُ مصدرين أساسين لجمع المعلومات الخاصة بالدِّرَاسَة، وهما:

- **المصادرُ الثانويَّة:** اتجهت البَاحِثَةُ في معالجة الإطار النظريّ للبحث إلى مصادر البيانات الثانوية، والتي تتمثل في الكتب والمراجع العربية والأجنبية ذات العلاقة، والدوريات والمقالات والتقارير، والأبحاث والدِّراسَات السابقة التي تناولت موضوع الدِّرَاسَة، والبحث والمطالعة في مواقع الإنترنت المختلفة.
- **المصادرُ الأوليَّة:** لمعالجة الجوانب التحليلية لموضوع البحث؛ لجأت البَاحِثَة إلى جمع البيانات الأولية، من خلال مقياس كأداة رئيسة للبحث، صُمِّم خصيصًا لهذا الغرض، وقد استهدف أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن

إجراءاتُ تطبيق الدِّرَاسَة:

قامت البَاحِثَةُ بمجموعةٍ من الخطوات لتطبيق أداة الدِّرَاسَة، وهي:

1. الحصولُ على خطاب تسهيل مهمة البحث من قسم رياض الأطفال بجامعة حفر الباطن، حتى تتمكن البَاحِثَة من إتمام إجراءات الدِّرَاسَة.
2. قامت البَاحِثَةُ ببناء أداة الدِّرَاسَة في صورتها الأولية، وذلك من خلال الاطلاع على الدِّراسَات السابقة والمراجع المتوفرة، والمتعلِّقة بموضوع الدِّرَاسَة أو محور من محاوره.
3. عرض أداة الدِّرَاسَة في صورتها الأولية على المشرف العلميّ، ومجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين في قسم رياض الأطفال.
4. إجراء التعديلات اللازمة على أداة الدِّرَاسَة، والتي أوصى بها المحكمون.

5. قامت الباحثةُ بتصميم الاستبانة إلكترونيًّا على موقع (Google Drive)، ثم قامت بتوزيع الرابط عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي على أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن.
6. بعد الحصول على الردود، والبالغ عددها (102) ردًّا، قامت البَاحِثَةُ بمعالجة البيانات إحصائيًّا من خلال برنامج (SPSS)، ومن ثم استخراج النتائج وتحليلها ومناقشتها.

أساليبُ المعالجة الإحصائيَّة:

لتحقيق أهداف الدِّرَاسَة وتحليل البيانات التي تم جمعها، فقد تم استخدامُ العديد من الأساليب الإحصائيَّة المناسبة باستخدام برنامج الحزم الإحصائيَّة للعلوم الاجتماعية Statistical Package For Social Sciences، والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (SPSS)، وذلك بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، حيث أعطيت الإجابة على (دائمًا) 3 درجات، كما تم منح الإجابة على (أحيانًا) 2، (لا يحدث) درجة واحدة. ومن ثم قامت البَاحِثَة بحساب الوسط الحسابي لإجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة، حيث تم تحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور الدِّرَاسَة، حيث تم حساب المدى (3-1= 2)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي: (3/2= 0.66)، بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح)؛ وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (9) درجة الموافقة ومدى الموافقة

درجة الموافقة	الترميز	مدى الموافقة
لا يحدث	1	من 1 إلى 1.66
أحيانًا	2	من 1.67 إلى 2.33
دائمًا	3	من 2.34 إلى 3

ولخدمة أغراض الدِّرَاسَة وتحليل البيانات التي تم جمعها من خلال أداة الدِّرَاسَة في الجانب الميداني؛ تم استخدام عددٍ من الأساليب الإحصائيَّة لمعرفة اتجاهات أفراد عينة الدِّرَاسَة حول التساؤلات المطروحة، وذلك باستخدام برنامج التحليل الإحصائي للعلوم الاجتماعية (spss)، وقد استخدمت البَاحِثَة أساليب معالجة الإحصائيَّات التالية:

1. **التكرارات والنسب المئوية:** للتعرف على الخصائص الشخصية والوظيفية لعينة الدِّرَاسَة وتحديد استجاباتهن تجاه عبارات المحاور والأبعاد التي تتضمنها الدِّرَاسَة.

2. **المتوسط الحسابي (mean):** لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد الدِّرَاسَة عن كل عبارةٍ من عبارات متغيرات الدِّرَاسَة الرئيسية بحسب محاور الاستبيان، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

3. **المتوسط الحسابي الموزون (المرجح) (weighted mean):** لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد الدِّرَاسَة عن المحاور الرئيسية (متوسط متوسطات العبارات)، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب المحاور حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

4. **الانحراف المعياري (standard Deviation):** للتعرف على مدى انحراف أو تشتت استجابات أفراد الدِّرَاسَة لكل عبارةٍ من عبارات متغيرات الدِّرَاسَة، ولكل محورٍ من المحاور الرئيسية عن متوسطها الحسابي، ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتُّت في استجابات أفراد الدِّرَاسَة لكل عبارةٍ من عبارات متغيرات الدِّرَاسَة، إلى جانب المحاور الرئيسية، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الاستجابات وانخفض تشتتها.

5. **معامل الارتباط بيرسون "person Correlation":** لمعرفة درجة الارتباط بين عبارات المقياس والمحور الذي تنتمي إليه كل عبارةٍ من عباراتها، وبين الدرجة الكلية للمقياس.

6. **معامل ألفا كرو نباخ (Cronbach's Alpha):** لاختبار مدى ثبات أداة الدِّرَاسَة.

7. **اختبار (ت) لعينتين واحدة (one sample t- test):** للتحقق من فروض الدراسة.

الفصل الرابع

تحليل بيانات الدراسة ومناقشة نتائجها

أولًا- تحليل ومناقشة النتائج المتعلقة بتساؤلات الدراسة:

- تحليل ومناقشة النتائج المتعلّقة بالسؤال الأول.
- تحليل ومناقشة النتائج المتعلّقة بالسؤال الثاني.
- تحليل ومناقشة النتائج المتعلّقة بالسؤال الثالث.

ثانيًا- التحقق من فروض الدراسة:

- التحقق من فرض الدراسة الأول.
- التحقق من فرض الدراسة الثاني.

الفصلُ الرابعُ

تحليل بيانات الدارسة ومناقشة نتائجها

قامت البَاحِثَةُ في هذا الفصل بعرض وتحليل بيانات الدِّرَاسَة، ومناقشة نتائجها؛ لتحقيق أهداف الدِّرَاسَة التي تمثلت في التعرف على عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية، والتعرف على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، والكشف عن الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

ولتحقيق هذه الأهداف سعت الدراسة للإجابة على التساؤلات التالية:

1. ما عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية؟
2. ما التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات؟
3. ما الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

والتحقق من الفروض التالية:

- يوجد تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات.
- يوجد آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

وفيما يلي ما توصَّلت إليه الدِّرَاسَةُ من نتائج في ضوء أهداف الدِّرَاسَة وتساؤلاتها:

أولًا– تحليل ومناقشة النتائج المتعلقة بتساؤلات الدراسة:

تحليلُ ومناقشةُ النتائج المُتعلِّقة بالسؤال الأول، والذي نص على الآتي:

ما عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية؟

للتعرُّف على عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية، قامت البَاحِثَةُ بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة على العبارات المتعلقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول (10):

جدول رقم (10) عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن

	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	درجة الموافقة
1	تجدين أن من المناسب استخدام الأطفال بعمر (4 – 6) سنوات للألعاب الإلكترونية	1.82	0.454	60.7	11	أحياناً
2	يقضي طفلي أغلب وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.12	0.649	70.7	7	أحياناً
3	يستطيع طفلي الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية	1.98	0.645	66	10	أحياناً
4	ألاحظ إدمان طفلي في استخدام هذه الألعاب	2.23	0.659	74.3	4	أحياناً
5	وجدت أثرًا سلبيًا في سلوك طفلي من خلال استخدامه لهذه الألعاب	2.25	0.604	75	2	أحياناً
6	يفضل طفلي الألعاب الإلكترونية على تناول الطعام	2.17	0.676	72.3	5	أحياناً
7	يقلد طفلي بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية	2.26	0.644	75.3	1	أحياناً
8	يستخدم الطفل الألعاب	2.25	0.696	75	3	أحياناً

	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	درجة الموافقة
	الإلكترونية تقليدًا لإخوته الأكبر سنًا					
9	يستجيب طفلي لي عندما أطلب منه ترك جهاز ألعاب الفيديو	2.01	0.652	670	9	أحيانًا
10	ألاحظ أن الألعاب تشغله عن أداء واجباته المدرسية	2.15	0.681	71.7	6	أحيانًا
11	أشعر أن طفلي لا يرغب في ممارسة أي نشاط متوافر لديه	2.07	0.693	69	8	أحيانًا
المتوسط الحسابي العام للمحور ككل		2.12	0.278	70.7	أحيانًا	

تُشير النتائجُ الموضَّحة بالجدول (10) إلى أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك عادات وأنماط لاستخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، وذلك بمتوسط حسابي (2.12 من 3)، وهذا المتوسط يقع في الفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تتراوح ما بين (1.67 إلى 2.33) وهي الفئة التي تُشير إلى درجة أحيانًا.

وترى الباحثة أنه لا يمكن حرمان الأطفال، ومنعهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولكن من الممكن الحد من الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك عبر قيام الوالدين وأولياء الأمور بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية على غرار ما يفعله الأمريكيون ومواطنو دول الاتحاد الأوروبي مع أولادهم. كما نجد أن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب الإلكترونية، فهي لا تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه. وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبًا للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أنه لا بد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا

يكون اللعب بها إلى بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة (صابر، 2019)، والتي أشارت إلى متابعة أولياء الأمور أطفالهم في استخدام الألعاب الإلكترونية، كما تتفق مع نتيجة دراسة (الفرحان، 2017)، والتي أشارت إلى أن الإشباعات المترتبة على استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، تمثلت في تمكن الألعاب من لعب الأدوار، وتقمص الشخصيات. ساهمت في تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد، تمكن الطفل من تطوير مهاراته الحاسوبية). ساهمت في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى الطفل، (تمكن الطفل من تطوير مهارات الكتابة لديه).

كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول أعلاه أن هناك تجانسًا في درجة موافقة مفردات عينة الدراسة على العبارات المتعلقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية المتعلقة بهذا المحور ما بين (1.82 إلى 2.26)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تُشير إلى درجة أحيانًا، مما يدل على مفردات عينة الدراسة يرين أن جميع الفقرات المتعلقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن أحيانًا ما تتوفر عند استخدام أطفالهن للألعاب الإلكترونية.

وفيما يلي ترتيب الفقرات المتعلقة بأنشطة العمل المتعلقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، وذلك وفقًا لأعلى متوسط حسابي، وأدنى انحراف معياري في حالة تساوي المتوسط الحسابي:

1. جاءت العبارة رقم (7)، وهي "يقلد طفلي بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية" في المرتبة الأولى بين العبارات المتعلِّقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، بمتوسط حسابي (2.26 من 5)، وانحراف معياري (0.644). وتعزو الباحثة سبب ذلك في أن الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل تشكل إطارًا ومجالًا يتقمص فيه شخصية

بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، مما يقلل من انتباهه لما يدور حوله.

2. جاءت العبارة رقم (5)، وهي "وجدت أثرًا سلبيًا في سلوك طفلي من خلال استخدامه لهذه الألعاب" في المرتبة الثانية بين العبارات المتعلِّقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، بمتوسط حسابي (2.25 من 5)، وانحراف معياري (0.604). وتعزي الباحثة هذه النتيجة إلى أن الطفل أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية يعمل على تطوير أساليب العنف فيها؛ ليكون بطلًا أكبر، ويربح نقاطًا أكثر، فنراه ينتقل من مستوى إلى مستوى أعلى في اللعبة، وهو عمليًا ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى من العنف، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل، وكأنها حقيقة واقعة، ويصبح هذا الأمر أكثر تأثيرًا، وتفاعل الطفل معه أكثر خطورة، وخاصة في الآونة الأخيرة حينما بدأت الرسوم الكرتونية والخطوط التي تتكون منها تلك الألعاب، تتحول إلى صور لأشخاص حقيقيين وحتى بلدان حقيقية، وهذا ما جعل العنف عاملًا أكثر تأثيرًا في ذهن الطفل وسلوكه.

3. جاءت العبارة رقم (8)، وهي "يستخدم الطفل الألعاب الإلكترونية تقليدًا لإخوته الأكبر سنًا" في المرتبة الثالثة بين العبارات المتعلِّقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، بمتوسط حسابي (2.25 من 5)، وانحراف معياري (0.696).

4. جاءت العبارة رقم (3)، وهي "يستطيع طفلي الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية" في المرتبة قبل الأخيرة بين العبارات المتعلِّقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن، بمتوسط حسابي (1.98 من 5)، وانحراف معياري (0.645).

5. جاءت العبارة رقم (1)، وهي "تجدين أن من المناسب استخدام الأطفال بعمر (4 – 6) سنوات للألعاب الإلكترونية" في المرتبة الأخيرة بين العبارات المتعلِّقة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة

المبكرة بمحافظة حفر الباطن، بمتوسط حسابي (1.82 من 5)، وانحراف معياري (0.454).

تحليلُ ومناقشةُ النتائج المُتعلِّقة بالسؤال الثاني، والذي نص على الآتي:

ما التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات؟

للتعرُّف على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات. قامت البَاحِثَةُ بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة على العبارات المتعلقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول (11):

جدول رقم (11) التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات

	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	درجة الموافقة
1	ألاحظ أن طفلي بدأ يميل للانعزال لرغبته في مواصلة ألعابه	2.23	0.643	74.3	7	أحيانًا
2	أشعر بأن الألعاب لها أثر كبير في تكوين شخصية الطفل	2.47	0.592	82.3	1	دائمًا
3	أعتقد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تقلل من اهتمام الطفل بتناول وجباته بانتظام	2.33	0.665	77.7	4	أحيانًا
4	أرى أن الألعاب الحالية المتوفرة في السوق مناسبة لسلوك الطفل	1.85	0.666	61.7	9	أحيانًا

	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	درجة الموافقة
5	يرفض طفلي مشاركة ألعابه	2.05	0.651	68.3	8	أحيانًا
6	ألاحظ أن الجلوس في مكان واحد لممارسة الألعاب جعل طفلي كسولًا	2.34	0.682	78.0	3	دائمًا
7	لا يستطيع طفلي ضبط أعصابه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.40	0.649	80.0	2	دائمًا
8	ممارسة الألعاب الإلكترونية تجهد طفلي جسميًا	2.23	0.730	74.3	6	أحيانًا
9	أعتقد أن الألعاب الإلكترونية تزيد من رغبة الأطفال في ممارسة العنف	2.29	0.669	76.3	5	أحيانًا
المتوسط الحسابي العام للمحور ككل		2.24	0.394	74.7	أحيانًا	

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول (11) يتبين أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، حيثُ بلغ المتوسط الحسابي لدرجة موافقتهن على هذا المحور (2.24 من 3)، وهذا المتوسط يقع في الفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تتراوح ما بين (1.67 إلى 2.33)، وهي الفئة التي تُشير إلى درجة أحيانًا.

وتعزو الباحثة سبب ذلك إلى أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة، وفنونها، وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (قدوري، 2021)، والتي كشفت عن وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين مستوى العلاقة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الآباء والأمهات، كما اتفقت مع نتيجة دراسة (عثمان، 2018)، والتي بينت أن الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، أيضًا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصيلهم الدراسي، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

واتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الفرحان، 2017)، والتي أظهرت أن أكثر السلبيات الألعاب الإلكترونية تمثلت في قلة الصور والرسوم، وعدم وجود روابط كافية، وعدم التحديث المستمر للألعاب، والتركيز على الألعاب معينة وإهمال الألعاب أخرى، والبطء في تحميل بعض الألعاب، كما اتفقت مع نتيجة دراسة (إبراهيم، 2016)، والتي بينت أن اتفاق كلًا من الأمهات والمعلمات على عدد من سلبيات الألعاب الإلكترونية وبدرجة كبيرة، منها: إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها السلبي على اللقاءات العائلية.

كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول أعلاه أن هناك تفاوت في درجة موافقة مفردات عينة الدراسة على العبارات المتعلقة بالتأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية المتعلقة بهذا المحور ما بين (1.85 إلى 2.47)، وهذه المتوسطات تقع بالفئتين (الثانية والثالثة) من المقياس المتدرج الثلاثي واللتان تُشيران إلى درجة (أحيانًا، دائمًا)، فقد تبين من النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أن هناك ثلاث فقرات جاءت بدرجة دائمًا، وهم رقم (2-7-6)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه الفقرات ما بين (2.34 إلى 2.47)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تتراوح ما بين (2.34 إلى 3)، وهي الفئة

التي تُشير إلى درجة دائمًا، كما يتبين من النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أن هناك (6) فقرات جاءت بدرجة أحيانًا، وهم رقم (3 - 9 - 8 - 1 - 5 - 4)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه الفقرات ما بين (1.85 إلى 2.33)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تُشير إلى درجة أحيانًا.

وفيما يلي ترتيب الفقرات المتعلقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وذلك وفقًا لأعلى متوسط حسابي وأدنى انحراف معياري في حالة تساوي المتوسط الحسابي:

1. جاءت العبارة رقم (2)، وهي "أشعر بأن الألعاب لها أثر كبير في تكوين شخصية الطفل" في المرتبة الأولى بين العبارات المتعلِّقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، بمتوسط حسابي (2.47 من 5)، وانحراف معياري (0.592). وتعزي الباحثة هذه النتيجة إلى أن الأطفال في أغلب الأوقات يقلدون بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية، ويقتسمون أدوارهم وما يقومون به.
2. جاءت العبارة رقم (7)، وهي "لا يستطيع طفلي ضبط أعصابه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية" في المرتبة الثانية بين العبارات المتعلِّقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، بمتوسط حسابي (2.40 من 5)، وانحراف معياري (0.649). وتعزو الباحثة هذه النتيجة في أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية بعض الأطفال، وليس الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، كما ترى الباحثة أن الأطفال الذين يلعبون ألعابًا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية، وهذا ما يتمثل في التهديد الذي يصدر من الطفل تجاه رفاقه أثناء اللعب. وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (روان القحطاني، 2020)، والتي توصلت الدراسة لعدة نتائج، أهمها: إن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يعزز من إثارة روح التنافس بين الأطفال، وتصحبها عادةً انفعالات مصاحبة للحظات الفرح (الفوز)، ولحظات الغضب (الخسارة)، مما يقلل من تحكم الأطفال في انفعالاتهم.

3. جاءت العبارة رقم (6)، وهي "ألاحظ أن الجلوس في مكان واحد لممارسة الألعاب جعل طفلي كسولًا" في المرتبة الثالثة بين العبارات المتعلِّقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، بمتوسط حسابي (2.34 من 5)، وانحراف معياري (0.682). وتفسر الباحثة هذه النتيجة في أن جلوس الطفل فترات طويلة ومتواصلة على الألعاب الإلكترونية قد يؤثر سلبيًا على السلوك الاجتماعي السلبي من خلال تجاهله لأوامر والدته بإنهاء اللعب، أو قيامه بتقليد مشاهد العنف في لعبته الإلكترونية، كما أنه قد يفقد تركيزه في الروضة، ويهمل واجباته اليومية. كما تفسر الباحثة هذه النتيجة في أن الطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلًا غير اجتماعي منطويًا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع، فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات، والتعامل مع الآخرين، ويصبح الطفل خجولًا لا يجيد الكلام، والتعبير عن نفسه. وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (القحطاني، 2020). والتي أظهرت أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لأوقات طويلة تسبب لهم في حدوث أضرار صحية: كضعف البصر، وفقدان الشهية.
4. جاءت العبارة رقم (5)، وهي "يرفض طفلي مشاركة ألعابه" في المرتبة قبل الأخيرة بين العبارات المتعلِّقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، بمتوسط حسابي (2.05 من 5)، وانحراف معياري (0.651).
5. جاءت العبارة رقم (4)، وهي "أرى أن الألعاب الحالية المتوفرة في السوق مناسبة لسلوك الطفل" في المرتبة الأخيرة بين العبارات المتعلِّقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، بمتوسط حسابي (1.85 من 5)، وانحراف معياري (0.666).

تحليلُ ومناقشةُ النتائج المُتعلِّقة بالسؤال الثالث، والذي نص على الآتي:

ما الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

للتعرُّف على الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، قامت البَاحِثَةُ بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّرَاسَة على العبارات المتعلقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول (12):

جدول رقم (12) الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	درجة الموافقة
1	الألعاب الإلكترونية تشبع خيال الطفل	2.24	0.491	74.7	6	أحيانًا
2	تكسبه ثقافات وعادات اجتماعية مختلفة	2.26	0.596	75.3	3	أحيانًا
3	تنمي لدى الطفل المشاركة والتفاعل	2.01	0.637	67.0	10	أحيانًا
4	تكسبه مهارة حل المشكلات سواء بالتكنولوجيا أو بواقعه	2.17	0.615	72.3	7	أحيانًا
5	تحقق الألعاب الإلكترونية للطفل المتعة والتشويق	2.50	0.522	83.3	1	دائمًا
6	الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب زادت من مهارته التقنية	2.47	0.640	82.3	2	دائمًا
7	لاحظتِ على طفلك بالنشاط والحيوية تجاه هذه الألعاب	2.24	0.706	74.7	5	أحيانًا
8	تساعد الألعاب الإلكترونية في	2.11	0.628	70.3	8	أحيانًا

	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة الموافقة	الترتيب	درجة الموافقة
	الارتقاء بمستوى ذكائه					
9	تنمي لدى الطفل قدرة الاعتماد على الذات	2.08	0.640	69.3	9	أحيانًا
10	تطور الألعاب الإلكترونية مهارات الطفل الكتابية	1.90	0.751	63.3	11	أحيانًا
11	إثارة روح التنافس بينه وبين أقرانه	2.25	0.681	75.0	4	أحيانًا
المتوسط الحسابي العام للمحور ككل		2.20	0.400	73.3	أحيانًا	

يتبين من النتائج الموضحة بالجدول (12) أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، حيثُ بلغ المتوسط الحسابي لدرجة موافقتهن على هذا المحور (2.20 من 3)، وهذا المتوسط يقع في الفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تتراوح ما بين (1.67 إلى 2.33)، وهي الفئة التي تُشير إلى درجة أحيانًا.

وتعزي الباحثة هذه النتيجة إلى الدور الإيجابي للألعاب التعليمية الإلكترونية في الحصول على المعلومات، والتفاعل معها مما يساعد في تنمية التفكير الإبداعي والإنتاجي، وزيادة التحصيل الدراسي، حيث تحتوي هذه الألعاب على العديد من الوسائط المتعددة التي تساعد الأطفال على التعامل مع الحقائق والمفاهيم بطرق إبداعية جديدة، كما تُعتبر هذه الألعاب أداة تعليمية متعددة الحواس تُساعد الأطفال على حل المشاكل، وتمنحهم فرصة التحديد، كما أنها أداة مساعدة تستخدمها معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في التدريس وتعزيز الأطفال.

كما تُفسر الباحثة هذه النتيجة في أن اللعب يزيد في اكتساب الخبرات والمهارات والمعارف لدى الأطفال، وينمي مداركهم، ويقوي الملاحظة لديهم، ويصقل شخصياتهم، وملكات البحث والتفكير عندهم. فالألعاب البدنية تسمح بالجري والقيام بالحركات والنشاطات التي تتطلب مجهودات عضلية وبدنية، وتسهم في النمو الجسمي والعضلي للطفل.

أما الألعاب الاجتماعية فتسهم في ربط العلاقات مع الإقران، وتنمي مهارات التعامل الاجتماعي والاتصال في حين تسهم الألعاب العقلية في تنمية مختلف القدرات الذهبية، منها الذكاء، والتعلم المعرفي، والقدرة على الفهم، والإبداع، وحل المشاكل، وهي جوانب تسهم الألعاب الإلكتروني كذلك في تنميتها.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (إبراهيم، 2016)، والتي أظهرت اتفاق كل من الأمهات والمعلمات على عدد من الإيجابيات للألعاب الإلكترونية وبدرجة كبيرة، أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال، وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية، كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية تساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، وتسهم في زيادة الفهم بالتقنيات الجديدة إضافة إلى حصولهم على معلومات جديدة.

كما يتبين من النتائج الموضحة بالجدول أعلاه أن هناك تفاوتًا في درجة موافقة مفردات عينة الدراسة على العبارات المتعلقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية المتعلقة بهذا المحور ما بين (1.90 إلى 2.50)، وهذه المتوسطات تقع بالفئتين (الثانية والثالثة) من المقياس المتدرج الثلاثي واللتان تُشيران إلى درجة (أحيانًا، دائمًا)، فقد تبين من النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أن هناك فقرتين جاءت بدرجة دائمًا وهما رقم (5 – 6)، واللتان بلغ متوسطهما الحسابي (2.47 و2.50)، على التوالي، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تتراوح ما بين (2.34 إلى 3)، وهي الفئة التي تُشير إلى درجة دائمًا، كما يتبين من النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أن هناك (9) فقرات جاءت بدرجة أحيانًا، وهم رقم (2 – 11 – 7 – 1 – 4 – 8 – 9 – 3 – 10) حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه الفقرات ما بين (1.90 إلى 2.26)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تُشير إلى درجة أحيانًا.

وفيما يلي ترتيب الفقرات المتعلقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وذلك وفقًا لأعلى متوسط حسابي، وأدنى انحراف معياري في حالة تساوي المتوسط الحسابي:

1. جاءت العبارة رقم (5)، وهي "تحقق الألعاب الإلكترونية للطفل المتعة والتشويق" في المرتبة الأولى بين العبارات المتعلِّقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال

للألعاب الإلكترونية، بمتوسط حسابي (2.50 من 5)، وانحراف معياري (0.522). وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (عثمان، 2018)، والتي بينت أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل: السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل، والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

2. جاءت العبارة رقم (6)، وهي "الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب زادت من مهارته التقنية" في المرتبة الثانية بين العبارات المتعلِّقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، بمتوسط حسابي (2.47 من 5)، وانحراف معياري (0.640). وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الأنصاري، 2020)، حيثُ اتفقت استجابات أفراد العينة على جملة الآثار الإيجابية، وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة.
3. جاءت العبارة رقم (2)، وهي "تكسبه ثقافات وعادات اجتماعية مختلفة" في المرتبة الثالثة بين العبارات المتعلِّقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، بمتوسط حسابي (2.26 من 5)، وانحراف معياري (0.596).
4. جاءت العبارة رقم (3)، وهي "تنمي لدى الطفل المشاركة والتفاعل" في المرتبة قبل الأخيرة بين العبارات المتعلِّقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، بمتوسط حسابي (2.01 من 5)، وانحراف معياري (0.637). وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (إستبرق داوود سالم، 2015) والتي بينت أن أطفال الرياض ليس لديهم عزلة اجتماعية.
5. جاءت العبارة رقم (10)، وهي "تطور الألعاب الإلكترونية مهارات الطفل الكتابية" في المرتبة الأخيرة بين العبارات المتعلِّقة بالآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، بمتوسط حسابي (1.90 من 5)، وانحراف معياري (0.751).

ثانيًا– التحقق من فروض الدراسة:

التحقق من فرض الدراسة الأول، والذي نص على الآتي:

توجد آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات.

جدول رقم (13) اختبار (ت) يوضح نتيجة اختبار (ت) test للعينة الواحدة

الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الاستنتاج
	102	2.24	0.394	57.565	101	0.000	يوجد آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال

بالنظر إلى الجدول أعلاه نجد أن عدد العينة = 102 والمتوسط الحسابي = 2.24، والانحراف المعياري = 0.394، ودرجة الحرية = 101، وقيمة اختبار (ت) = 57.565، ومستوى الدلالة = 0.000، وهي قيمة دالة إحصائيًا مما يُشير إلى وجود آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وبهذه النتيجة نقبل الفرض الأول، والذي ينص على: يوجد آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (محمد، 2019) والتي بينت أن معظم الأمهات يجدن أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تسبب أضرار مختلفة لأطفالهن، إذا ما تم استخدامها بصورة مستمرة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى سلبيات الألعاب الإلكترونية، والتي قد تؤدي الألعاب إلى تدني مستوى التحصيل الدراسي للأطفال، حيثُ يقضي الأطفال أوقاتًا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذا يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم

الأكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين، بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفًا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق.

التحقق من فرض الدراسة الثاني، والذي نص على الآتي: توجد آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (14) اختبار (ت) يوضح نتيجة اختبار (ت) test للعينة الواحدة

	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الاستنتاج
توجد آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية	102	2.20	0.400	55.556	101	0.000	توجد آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

بالنظر إلى الجدول أعلاه نجد أن عدد العينة = 102، والمتوسط الحسابي = 2.20، والانحراف المعياري = 0.400، ودرجة الحرية = 101، وقيمة اختبار (ت) = 55.5565، ومستوى الدلالة = 0.000. وهي قيمة دالة إحصائيًا مما يُشير إلى وجود آثار إيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وبهذه النتيجة نقبل الفروض الثاني، والذي ينص على: وجود آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الفرحان، 2017)، والتي أظهرت أن أكثر إيجابيات المواقع الإلكترونية تستعين ببعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال، الفورية في الرد، السماح بالمشاركة في اللعبة، الصدق في عرض القصص، وتقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى مزايا وفوائد الألعاب الإلكترونية التعليمية، فهي تتميز بأنها أكثر تشويقًا ومتعة وفائدة، وتعمل على زيادة النمو العقلي والتفكير والإدراك والتخيل، حيث تعمل هذه الألعاب على تحسين القدرة العقلية والموهبة الإبداعية لدى الأطفال، كما أن لها دورًا في تحفيز الدافع لدى الأطفال نحو التعلم، فغالبًا ما نلاحظ أن بعض الأطفال لديهم دافع للتعلم، ولكن في نفس اللحظة يكون الطفل متعلقًا بالألعاب الإلكترونية؛ لذلك لا بد من جعل التعلم أكثر إثارة ودافعية، حيث تم دمج التعلم باللعب. وتعمل الألعاب الإلكترونية التعليمية على تحسين نتيجة التعلم، فالألعاب التعليمية تحتوي على ثروة من المهارات، والمعرفة التي تساعد الطفل على التعلم، وحل المشكلات، واتخاذ القرار، ومهارات التفكير، والمزيد من القدرات العليا.

وترى الباحثة أيضًا أن مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية خلق بيئة تعليمية تفاعلية تجعل الطفل أكثر تفاعلًا وتعاونًا ومشاركة مع أصدقائه، وتنمي لديه حب الإبداع، وتساعده على الاكتشاف، وهذه الألعاب تساعد الأطفال على إثبات الذات، والتعاون، والتعزيز من ثقته، كما تساعد على تنمية التفكير والإبداع لدى الطفل، مما يجعله أكثر إبداعًا وابتكارًا.

وترى الباحثة أن اللعب يُمثل للطفل الحياة، ففيه سعادته وسروره وبه يبني عوالمه، ومن خلاله ينمو خياله وتتسع خبراته، وعن طريقه تزداد ثقته بنفسه، ومنه ينطلق للاستكشاف والاكتشاف، فهو عملية تجمع بين التعلم والترفيه، ولها دور بارز في تكوين شخصية الطفل المستقبلية.

الفصلُ الخامسُ

خلاصةُ نتائجِ الدِّرَاسَةِ، وتوصياتُها، ومُقترحاتُها

- خلاصة نتائج الدِّرَاسَة.
- التوصياتُ.
- مُقترحاتٌ لدراساتٍ مستقبلية.
- المراجع والمصادر.
- الملاحق.

الفصلُ الخامسُ

خُلاصةُ النتائج، وتوصياتها، ومُقترَحاتُها

تناولت الباحثة في هذا الفصل خلاصة النتائج التي توصلت إليها الدراسة، وفي ضوء هذه النتائج تقدمت بمجموعة من التوصيات للحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وذلك على النحو التالي:

خلاصة نتائجِ الدِّرَاسَة:

أولًا– أهم النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة:

فيما يتعلق بنتائج السؤال الأول، والذي نص على الآتي: ما عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية؟

بينت النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك عادات وأنماط لاستخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أمهات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة حفر الباطن. وتبين من النتائج أن أبرز الفقرات التي جاءت في هذا المحور هي (يقلد طفلي بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية، وجدت أثرًا سلبيًا في سلوك طفلي من خلال استخدامه لهذه الألعاب، يستخدم الطفل الألعاب الإلكترونية تقليدًا لإخوته الأكبر سنًا).

فيما يتعلق بنتائج السؤال الثاني، والذي نص على الآتي: ما التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات؟

أشارت النتائج إلى أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وتبين من النتائج أن أبرز سلبيات الألعاب الإلكترونية هي (أشعر بأن الألعاب لها أثر كبير في تكوين شخصية الطفل، لا يستطيع طفلي ضبط أعصابه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ألاحظ أن الجلوس في مكان واحد لممارسة الألعاب جعل طفلي كسولًا).

فيما يتعلق بنتائج السؤال الثالث، والذي نص على الآتي: ما الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

أوضحت النتائج أن مفردات عينة الدراسة يرين أنه أحيانًا ما يكون هناك آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات. وتبين من النتائج أن أبرز إيجابيات الألعاب الإلكترونية هي (تحقق الألعاب الإلكترونية للطفل المتعة والتشويق، الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب زادت من مهارته التقنية، تكسبه ثقافات وعادات اجتماعية مختلفة).

ثانيًا– أهم النتائج المتعلقة بفروض الدراسة:

فيما يتعلق بنتائج الفرض الأول: يوجد آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات

كشفت النتائج عن وجود إثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وبهذه النتيجة نقبل الفرض الأول، والذي ينص على: يوجد آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات.

فيما يتعلق بنتائج الفرض الثاني: توجد آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

أشارت النتائج إلى وجود آثار إيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات، وبهذه النتيجة نقبل الفرض الثاني، والذي ينص على: وجود آثار إيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

التوصياتُ:

في ضوء ما توصَّلت إليه الدِّرَاسَة الحالية من نتائج بشقّيها: النظريّ والميدانيّ، تُوصي البَاحِثَةُ بالآتي:

1. ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أطفالهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
2. وضع حوافز ومكافآت للتشجيع على إنتاج ألعاب إلكترونية تساعد على النمو اللغوي للأطفال، وتتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
3. نشر الوعي بين أسر الأطفال بأهمية تشجيع أطفالهم على ممارسة الألعاب التعليمية المفيدة، والمناسبة لمرحلتهم العمرية، وممارسة الفنون الإنتاجية بلا تقييد للطفل.
4. أن توضح الأمهات لأطفالهن الفرق بين الشخصيات الخيالية والواقع.
5. حث الأمهات على تحفيز أطفالهن على اللعب الحركي.
6. مساعدة الأمهات لأطفالهن في تنمية هواياته المختلفة.
7. توعية الأمهات بأهمية توفير الكتب والمجلات لأطفالهن.
8. ينبغي على الأمهات تحديد زمن معين -لا يزيد عن ساعتين في اليوم- لممارسة اللعب يوميًا.
9. قيام الوالدين وأولياء الأمور بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية على غرار ما يفعله الأمريكيون ومواطنو دول الاتحاد الأوروبي مع أولادهم.

توصيات خاصة بالمعلمات لتفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة:

1. تنمية مهارات الحاسب الآلي والمهارات التكنولوجية لدى المعلمات الأمر الذي يُمكنهم من توظيف الوسائل التكنولوجية بصفة عامة، والألعاب الإلكترونية والرقمية بصفة خاصة في تنمية المهارات المختلفة لدى الأطفال.
2. منح الفرص للأطفال للإنتاج والابتكار وحل المشكلات التي تواجهه بنفسه.

3. أن تنصت المعلمة باحترام لاقتراحات الأطفال وإجاباتهم، وأن تجيب بجدية على تساؤلاتهم، حيث أن مثل هذه التصرفات تخلق بيئة آمنة وحرية لإنتاج الأفكار الجديدة.
4. تشجيع الأطفال على إنتاج الأفكار والحوار والنقد البناء وإبداء الرأي.
5. تفعيل دور الروضات في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها.
6. عقد دورات تدريبية لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة في كيفية تصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية، وتوظيفها في تنمية المهارات المختلفة لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
7. على المعلمين والمربين حال اختيارهم للألعاب الإلكترونية توظيفها في تعليمهم للأطفال، وأن تكون موجهة، ومبهجة، وممتعة، وتحقيق الأهداف، وليس الاعتماد على الألعاب التجارية غير الهادفة، وهذا يتطلب تعاون معلمي المواد مع مصممي البرامج.
8. منح الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات؛ لتشجيعهن على استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية الهادفة والمفيدة في تنمية المهارات المختلفة لدى الأطفال.

مقترحات لدراسات مستقبلية:

- إجراء دراسة عن أثر استخدام ألعاب الفيديو التعليمية على تعلم أطفال الروضة ومستوى تحصيلهم.
- دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية.
- أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال.
- أثر الألعاب الإلكترونية المنتقاة على تنمية التفكير الناقد والإبداعي وحل المشكلات ومهارات التفاوض وحل النزاعات.
- الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل.
- إجراء دراسة عن اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التدريس.

- المعوقات التي تحد من توظيف معلمات مرحلة الطفولة المبكرة للألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم الأطفال.
- إجراء دراسة عن أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

قائمة المراجع والمصادر

قائمة المراجع والمصادر

المراجع:

- أبو غنيم، محمد ناجي شاكر، الرماحي، سهير عبد الكريم حبيب. (٢٠١٤). واقع برامج اللعب عند الأطفال على التنمية البشرية في مرحلة ما قبل المدرسة. *مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية*، ٨ (١٥)، ٤٨-٦٣.

- أحمد، هالة إبراهيم حسن. (٢٠١٦). التصميم الرقمي لتكنولوجيا الواقع الافتراضي على ضوء معايير جودة التعلم الإلكتروني. *المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح*، ٦ (١١)، ٦٥-٨٠.

- أبو سعد، مصطفى. (٢٠٠٠). *الأطفال المزعجون*. شركة ابداع الفكر للنشر والتوزيع.

- أبو النصر، مدحت محمد. (٢٠٠٠). الوظيفة الاجتماعية للنسق الشرطي: دراسة حالة شرطة دبي مع توضيح إسهامات طريقة تنظيم المجتمع. *المجلة المصرية للتنمية والتخطيط*، ٨ (٢)، ١١٨-١٦٢.

- أبو القاسم، هبه أحمد بشورة. (2020). أثر برنامج الالعاب الالكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الاولى بمحلية امدرمان. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٤ (٣)، ١٢٣-١٣٨. AJSRP.H290519/10.26389

- أبو النور، نسرين محمد صادق. (٢٠٢٢). الآثار السلبية لاستخدام الهواتف المحمولة الذكية على العلاقات الاجتماعية والدينية : دراسة ميدانية. *مجلة كلية الآداب جامعة بورسعيد*، ١٩ (١٩)، ٧٩٣-٨٥٧. JFPSU.2021.61948.1042/10.21609

- براهمي، عبد الرؤوف، ضافري، منير. (٢٠٢٠). *أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة (PUBG) نموذجاً* [رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا]. جامعة أم البواقي. http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui/

- بوجردة، ابتسام، بعزيز، دلال، مسيف، سعدية، كحل، رقية السنان. (٢٠٢٠). *اللعب ودوره في تنمية المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة* [رسالة ماجستير، جامعة محمد الصديق بن يحيى -جيجل-]. المستودع الرقمي في جامعة جيجل. http://dspace.univ-jijel.dz:8080/xmlui/handle/123456789/5165

- بدير، ريان سليم ،الخزرجي، عمار سالم .(٢٠٠٧). *الطفل مع الاعلام والتلفزيون*. دار الهادي للطباعة والنشر.

- باظه، امال عبد السميع. (٢٠٠٣). *مقياس السلوك العدواني للمراهقين*. مكتبة الانجلو المصرية.

- بلعيالي، نصر الدين، مراكشي، عبدالرحيم .(2019). *الادمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة 5 ابتدائي* [رسالة ماجستير، جامعة محمد بوضياف-المسيلة]. جامعة محمد بوضياف-المسيلة. http://dspace.univ-msila.dz:8080//xmlui/handle/123456789/16546

- بعلي، أحمد. (٢٠٠٦). *الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد*. دار الهدى.

- بورقيبة، داود عيسى. (٢٠١٤). حقوق الطفل في القرآن الكريم. *مجلة كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، ١٥* (٢)، ٤٢٧-٣٩٩.

- بالطاهر، النوي، غرغوط، عاتكة. (٢٠١٨). الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية. *مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، ٢* (٤)، ٤٧-٣٩.

- بدير، كريمان محمد. (٢٠٠٧). *مشكلات طفل الروضة وأساليب معالجتها* (ط.١). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- حجازي، نهاد فتحي سليمان. (٢٠١٨). *الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال*. دار العلوم للنشر والتوزيع.

- حوامدة، باسم علي، قزاقزة، سليمان محمد، القادري، أحمد رشيد، أبو شريخ، شاهر ذيب. (٢٠٠٦). *وسائل الإعلام والطفولة*. دار جرير للنشر والتوزيع.
- حامد، طارق بشير حسان. (٢٠١٣). *مبادئ تصميم رياض الأطفال ومعاييره في الخرطوم* [رسالة ماجستير منشورة، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا]. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا. http://repository.sustech.edu/handle/123456789/9602

- حسني، إلهام. (٢٠٠٢، صفر ٢١). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. *جريدة الشرق الأوسط*. https://archive.aawsat.com/details.asp?issueno=8435&article=101741

- خليفة، عبد اللطيف محمد. (٢٠٠٣). *دارسات في سيكولوجية الاغتراب*. دار غريب.

- خميس، محمد عطيه.(٢٠٠٧). *الكمبيوتر التعليمي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة* (ط.١). دار السحاب للنشر والتوزيع.

- زعفان، الهيثم. (٢٠٢١). *ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشأ المسلم* (ط.١). افاق المعرفة.

- صابر، نيان نامق. (٢٠١٩). انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. *مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية*، ٢٦ (١١)، ٥٣٥-٥٥٥.

- صوالحة، محمد أحمد. (٢٠٠٧). *علم نفس اللعب* (ط.٢). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- صوالحة، محمد أحمد. (٢٠٠٤). *علم نفس اللعب* (ط.١). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- عبد الرحمن، زينب سالم احمد. (٥201). *الطفل العربي والثقافة الالكترونية*. دار العلوم والايمان للنشر والتوزيع.

- عابد ، زهير عبداللطيف، ابو السعيد، احمد عابد. (2014). *الاعلام والبيئة بين النظرية والتطبيق*. دار اليازوري العلمية.

- عبدالرحمن، زينب سالم. (٢٠١١). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري، دراسة ميدانية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية، جامعة سوهاج.

- عبدالباقي، سلوى. (2004). *اللعب بين النظرية والتطبيق*. مركز الاسكندرية للكتاب.

- عبد الهادي، نبيل.(٢٠٠٤). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الطفل* (ط.١). دار وائل للنشر والتوزيع.

- عبد الفتاح، إسماعيل. (٢٠٠٣). *الابتكار والتنمية لدى الأطفال* (ط.١). مكتبة الدار العربية للكتاب.

- عثمان، أماني خميس محمد. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *مجلة كلية التربية*، ٣٤ (١)، ١٢٦-١٦٠.

- عماد، عبد الغني. (٢٠١٦). *علم الاجتماع والبحث العلمي الإشكالية والمنهج والمقاربات*. دار الطليعة للطباعة والنشر.

- عبيدات، ذوقان، عبد الحق، كايد، عدس، عبد الرحمن. (٢٠١٦). *البحث العلمي مفهومه وادواته واساليبه*. إشراقات للنشر والتوزيع.

- عبد الصمد، عبد الستار جبار. (٢٠١٢). *العدوانية عند الأطفال- المفهوم والعلاج* (ط.١). دار البداية ناشرون وموزعون.

- عبد الباسط، أحمد عطا الله. (٢٠١٥). الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان "دراسة فقهية مقارنة". *مجلة كلية اللغة العربية بأسبوط*،٣٤ (١)، ٨٣٠-٧١٥.

- فهمي، عاطف عدلي. (٢٠٠١). *معلمة الروضة*. دار المسيرة.

- قنديل، محمد متولي ،وبدوي، رمضان سعد.(٢٠٠٧). *الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة*. دار الفكر للطباعة والنشر.

- قدوري، لبنى علي. (٢٠٢١). السلوك العدواني وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة. *مجلة إشراقات تنموية*، ٢٠٢١ (٢٧)، ٧٠١-٧٣٥.

- قويدر، مريم. (٢٠١٢). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر.

- معوض، موسى. (٢٠١٧). *أسس التعامل مع مراحل نمو الطفل*. دار المعارف.

- منايفي، ياسمينة. (٢٠١٩). دور الأسرة في التكفل بالطفل التوحدي. *مجلة العلوم القانونية والاجتماعية*، ٤ (٤)، ٣٨٩-٣٧٥.

- موساوي، ثلجة. (٢٠٢٠). *ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهقين* [رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي -أم البواقي]. مستودع الرقمي جامعة العربي بن مهيدي. /http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui

- محمد، عايدة حمادة. (٢٠٢٠). ادمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية و علاقته بالعزلة الاجتماعية. *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية*، ٢٠ (٢٠)، ١٠٨٨-١١١٨.
- محمد، شيماء حارث. (٢٠١٩). اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن. *حوليات آداب عين شمس*، ٤٧ (٢)، ١٧٩-١٥٧. 10.21608/AAFU.2019.64708
- محمد، منى إسماعيل أحمد. (٢٠١٩). *تخطيط المناهج والبرامج والأنشطة التعليمية لرياض الأطفال*. مكتبة المتنبي.
- يحيى، خولة أحمد، عبيد، ماجدة السيد. (٢٠٠٧). *استراتيجيات إدارة العقاب والعدوان* (ط.١). دار الفكر للنشر والتوزيع.
- الشحروري، مها حسني. (2008). *الألعاب الالكترونية في عصر العولمة* (ط.١). دار المسيرة.
- الواعر، دلال.(2017). *تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري* [رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي -ام البواقي].مستودع الرقمي جامعة العربي بن مهيدي. /http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui
- الخفاف، ايمان عباس.(2010). *اللعب: استراتيجيات تعلم حديثة*. دار المناهج للنشر والتوزيع.
- المكاوي، حسن عماد، السيد، ليلى. (2001). *الاتصال ونظرياته المعاصرة*. دار المصرية اللبنانية.
- الناشف، هدى. (٢٠١١).*الأسرة وتربية الطفل*. دار المسيرة.
- الشحاتة، حسن، النجار، زينب. (٢٠٠٣). معجم *المصطلحات التربوية والنفسية*. الدار المصرية اللبنانية.

- القحطاني، روان عبدالله يحيى. (٢٠٢٠). انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات. *مجلة شباب الباحثين*، ٦ (٦)، ٨١٩-٧٧٧. 10.21608/JYSE.2020.

- النداوي، إستبرق داود سالم. (٢٠١٥). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، ٢٠١٥ (٤٧)، ٣٦٤-٣٩٠.

- الحيلة، محمد محمود.(٢٠٠٢).*الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً* (ط.١). دار المسيرة للطباعة والنشر.

- الحربي، بدر. (٢٠١٤). *ظاهرة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية: دراسة ثقافية ميدانية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

- الزيودي، ماجد. (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، ١٠ (١)، ١٥-٣١.

- الفرحان، لمياء إبراهيم عبدالله. (٢٠١٧). استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة: دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت. *مجلة دراسات الطفولة*، ٢٠ (٧٦)، ٩٥-١٠٨.

- الأنصاري، رفيدة عدنان حامد. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. *مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية*، ١٠ (١)، ٣٠١-٣٣٢

- المهداوي، علي. (٢٠١٩). الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالي. *مجلة الفتح*، ١٥ (٧٨)، ٢١-٤٥.

- الخطيب، سلوى عبد الحميد. (٢٠١٦). *مناهج البحث الاجتماعي ودليل الطالب في كتابة الرسائل العلمية* (ط.١). الشقري للنشر وتقنية المعلومات.

- الشاهي، لطيفة عبد الشكور. *(٢٠٠٩). فاعلية برنامج مقترح في التربية البيئة في ضوء نظرية (TRIZ) في تنمية التفكير الإبداعي للطفل* [أطروحة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى]. جامعة أم القرى. https://dorar.uqu.edu.sa/uquui/?locale=ar

- الشعراني، ربى ناصر المصري. (٢٠٠٩). *الابداع في التربية المدرسية في التعليم الأساسي*. دار النهضة العربية.

- الحيزان، عبد الاله إبراهيم. (٢٠٠٢). *لمحات عامة في التفكير الإبداعي* (ط.١). دار رسالة البيان.

- الموسى، عبدالله عبدالعزيز. (٢٠١٠). *مقدمة في الحاسب والإنترنت* (ط.٦). مؤسسة شبكة البيانات.

- السالم، احمد محمد. (٢٠٠٥). *المواد والأجهزة التعليمية في منظومة تكنولوجيا التعليم*. دار الزهراء للنشر والتوزيع.

- الهدلق، عبدالله عبد العزيز. (٢٠١٢). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، (١٣٨)، ١٥٥-٢١٢.

- الشمري، أفراح صالح. (٢٠١٩). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين. *مجلة القراءة والمعرفة*، (٢١٠)، ١٦-٩٣.

- المهدي، ريم خميس. (٢٠٢٠). التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية. *المجلة العربية للتربية النوعية*، ٤ (١٣)، ٢١٢-٢٠١. 10.33850/EJEV.2020.73497

- السعد، نورة. (٢٠٠٥، محرم ٢٩). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. *جريدة الرياض*. https://www.alriyadh.com/46229

- البشير، نمرود. (٢٠٠٨). *ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢-15) سنه القطاع العام* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.

- الهاشمي، ميعاد غافل. (٢٠١٠). *التمايز النفسي وعلاقته بالذكاء الذاتي لدى طلبة الجامعة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية العربية، الجامعة المستنصرية.

الملاحق

ملاحق الدراسة

ملحق رقم (1)

الاستبانة في صورتها الأولية:

بسم الله الرحمن الرحيم

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته:

أنا طالبة من قسم رياض الأطفال في جامعة حفر الباطن أقوم بدراسة حول (تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن)، وتعتمد نتائج الدراسة ومناقشتها وتحليلها على تعاونك معنا في تعبئة الاستبانة المرفقة، حيث تم اعتماد تطبيق إجراءاته مع الأمهات، وأخذ آرائهم في الموضوع.

أقدر وقتك الثمين وأشكرك جدًا على تعاونك وعلى ما تقدمه، علمًا بأن المعلومات التي ستقدمها ستستخدم فقط لغرض هذا البحث العلمي، وستكون بشكل سري.

وشكرًا

الباحثة

ثانيًا– البيانات الأساسية.

ثالثًا– البيانات العامة.

- **البيانات الأساسية:**

عمر طفلك:

☐ 3 – 6سنوات ☐ 6 – 9 سنوات

جنس طفلك:

☐ ذكر ☐ أنثى

المحور الأول عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	دائمًا	أحيانًا	لا يحدث
1– تجدين أن من المناسب استخدام الأطفال بعمر (4 – 6) سنوات للألعاب الإلكترونية			
2– يقضي طفلك أغلب وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية			
3– طفلك يلعب ألعاب الكمبيوتر، مثل: بلايستيشن، إكس بوكس، نينتندو سويتش			
4– يستطيع طفلك الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية			
5– لاحظتي إدمان طفلك في استخدام هذه الألعاب			

المحور الأول عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	دائمًا	أحيانًا	لا يحدث
6- وجدتِ أثرًا سلبيًا في سلوك طفلك من خلال استخدامه لهذه الألعاب			
7- يفضل الطفل الألعاب الإلكترونية على تناول الطعام			
8- يقلد الطفل بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية			
9- يقضي الطفل وقت طويل في اللعب مهملًا الواجبات المدرسية			
10- يستجيب الطفل لك عندما تطلبين منه ترك جهاز ألعاب الفيديو			
11- يدمن الطفل استخدام الألعاب الإلكترونية بسبب عدم توافر أنشطة بديلة له من قبل الأسرة			
12- يستخدم الطفل الألعاب الإلكترونية تقليدًا لإخوته الأكبر سنًا			

المحور الثاني تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات	دائمًا	أحيانًا	لا يحدث
1- يمكن الاستفادة من الألعاب الإلكترونية رغم تأثيراتها السلبية التي يتكلمون عنها			
2- يعاني طفلك من الخوف والقلق بسبب هذه الألعاب			
3- لاحظتِ على طفلك آثار العزلة الاجتماعية			
4- الألعاب الحالية المتوفرة في السوق مناسبة لسلوك الطفل، وتنمي الذكاء لديه			
5- تؤيدين بأن الألعاب الإلكترونية لها أثر كبير في تكوين شخصية الطفل			
6- لاحظتِ على طفلك بأنه يقوم بضرب إخوته أو يميل للسلوك العدواني			
7- لاحظتِ على طفلك سلوكيات غير مستحبة مثل: الخجل، الغضب، الكسل			
8- تعمل الألعاب الإلكترونية على ضعف البصر واحمرار العين			
9- قد تسبب هذه الألعاب للطفل السمنة المفرطة			
10- تثير هذه الألعاب للطفل الغضب والعصبية			
11- تسبب هذه الألعاب التعب الجسمي والإجهاد للطفل			
12- تقلل من خروج الطفل للزيارات العائلية			

المحور الثالث **الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية**			
1- يصيب الأطفال الملل عند لعب لعبة لا تحتوي على عنف وقتال			
2- الألعاب الإلكترونية تشبع خيال الأطفال			
3- الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب يصبح ذا معرفة عالية بالتقنية الحديثة			
4- تساعد الألعاب الإلكترونية بتطوير مهارات الطفل			
5- يكتسب الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب زيادة في المفاهيم والمعلومات			
6-لاحظتِ على طفلك بالنشاط والحيوية تجاه هذه الألعاب			
7- وجود جهاز البلايستيشن أو أي أجهزه إلكترونية في غرفة الطفل قد تؤثر على نفسيته ومستواه التعليمي			
8- وجدتِ أثرًا إيجابيًا من خلال استخدام طفلك للألعاب الإلكترونية			
9- تحقق الألعاب الإلكترونية للطفل المتعة والتشويق.			
10- تكسبه ثقافات وعادات اجتماعية مختلفة بين الشعوب			

11- تنمي لدى الطفل المشاركة والتفاعل			
12- تكسبه مهارة حل المشكلات سواء في التكنولوجيا أو بواقعه			

برأيك ما هي الحلول المفيدة للحد من إدمان الأطفال لهذه الألعاب الإلكترونية؟

.....

.....

من وجهة نظرك، هل ترين أن لهذه الألعاب أثرًا إيجابيًا للطفل، ولماذا؟

.....

.....

ملحق رقم (2)

قائمة بأسماء المحكمين

	السيد المحكم	الدرجة العلمية	الجامعة
1	د/ أسماء عبد الفتاح	أستاذ مساعد أصول التربية.	جامعة الأزهر وجامعة حفر الباطن.
2	د/ أسماء عبد العزيز الحسين	أستاذ مشارك في علم النفس.	جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن.
3	د/ سارة العرفج	دكتوراه رياض الأطفال.	جامعة حفر الباطن.
4	د/ هديل الشطناوي	أستاذ مساعد علم نفس تربوي.	جامعة حفر الباطن.
5	أ.د/ علي كاظم	أستاذ قياس والتقويم	جامعة السلطان قابوس
6	د/ سهام محمد عبد الله	دكتوراه في علم النفس.	كلية تربية – جامعة حفر الباطن.
7	أ.د/ حنان القحطاني	أستاذ رياض الأطفال.	جامعة حفر الباطن.
8	د/ هانيا منير الشنواني	أستاذ مساعد مناهج الطفولة المبكرة.	جامعة الملك سعود.
9	د/ تهاني حسن عمر	أستاذ مساعد علم النفس تربوي.	جامعة حفر الباطن.
10	د/ نور الهدى أبشر الطيب	أستاذ مساعد قياس وتقويم.	الكلية الجامعية بالنعيرية.
11	د/ صبري حسن الطراونة	دكتوراه في القياس والتقويم.	جامعة مؤتة.

الملحق رقم (3)

الاستبانة بصورتها النهائية

بسم الله الرحمن الرحيم

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته:

أنا طالبة من قسم رياض الأطفال في جامعة حفر الباطن أقوم بدراسة حول (تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن)، وتعتمد نتائج الدراسة ومناقشتها وتحليلها على تعاونك معنا في تعبئة الاستبانة المرفقة، حيث تم اعتماد تطبيق إجراءاته مع الأمهات وأخذ آرائهم في الموضوع.

أقدر وقتك الثمين وأشكرك جدًا على تعاونك وعلى ما تقدمه، علمًا بأن المعلومات التي ستقدمها ستستخدم فقط لغرض هذا البحث العلمي، وستكون بشكل سري.

وشكرًا

الباحثة

أولًا– البيانات الأساسية.

ثانيًا– البيانات العامة.

- **البيانات الأساسية:**

مستوى تعليم الأم:

☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐ فوق الجامعي

☐ أخرى

عمر طفلك:

☐ 4 سنوات ☐ 5 سنوات ☐ 6 سنوات

جنس طفلك:

☐ ذكر ☐ أنثى

المحور الأول عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	دائمًا	أحيانًا	لا يحدث
1- تجدين أن من المناسب استخدام الأطفال بعمر (4 - 6) سنوات للألعاب الإلكترونية			
2- يقضي طفلي أغلب وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية			
3- يستطيع طفلي الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية			
4- ألاحظ إدمان طفلي في استخدام هذه الألعاب			
5-وجدت أثرًا سلبيًا في سلوك طفلي من خلال استخدامه لهذه الألعاب			

المحور الأول عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	دائمًا	أحيانًا	لا يحدث
6- يفضل طفلي الألعاب الإلكترونية على تناول الطعام			
7- يقلد طفلي بعض شخصيات الألعاب الإلكترونية			
8- يستخدم الطفل الألعاب الإلكترونية تقليدًا لإخوته الأكبر سنًا			
9- يستجيب طفلي لي عندما أطلب منه ترك جهاز ألعاب الفيديو			
10- ألاحظ أن الألعاب تشغله عن أداء واجباته المدرسية			
11- أشعر أن طفلي لا يرغب في ممارسة أي نشاط آخر متوافر لديه			

المحور الثاني تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال (4 – 6) سنوات من وجهة نظر الأمهات	دائماَ	أحيانًا	لا يحدث
1- ألاحظ أن طفلي بدأ يميل للانعزال لرغبته في مواصلة ألعابه			
2- أشعر بأن الألعاب لها أثر كبير في تكوين شخصية الطفل			
3- أعتقد بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تقلل من اهتمام الطفل بتناول وجباته بانتظام			

4- أرى بأن الألعاب الحالية المتوفرة في السوق مناسبة لسلوك الطفل			
5- يرفض طفلي مشاركة ألعابه			
6- ألاحظ أن الجلوس في مكان واحد لممارسة الألعاب جعل طفلي كسولًا			
7- لا يستطيع طفلي ضبط أعصابه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية			
8- ممارسة الألعاب الإلكترونية تجهد طفلي جسميًا			
9- أعتقد أن الألعاب الإلكترونية تزيد من رغبة الأطفال في ممارسة العنف			

المحور الثالث **الآثار الإيجابية من وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية**			
1- الألعاب الإلكترونية تشبع خيال الأطفال			
2- تكسبه ثقافات وعادات اجتماعية مختلفة			
3- تنمي لدى الطفل المشاركة والتفاعل			
4- تكسبه مهارة حل المشكلات سواء بالتكنولوجيا أو بواقعه			
5- تحقق الألعاب الإلكترونية للطفل المتعة والتشويق			
6- الطفل من خلال ممارسته لهذه الألعاب زادت من مهارته التقنية			

7- لاحظتِ على طفلك النشاط والحيوية تجاه هذه الألعاب			
8- تساعد الألعاب الإلكترونية في الارتقاء بمستوى ذكائه			
9- تنمي لدى الطفل قدرة الاعتماد على الذات			
10- تطور الألعاب الإلكترونية مهارات الطفل الكتابية			
11- إثارة روح التنافس بينه وبين أقرانه			

ما الألعاب الإلكترونية التي يلعبها طفلك؟

☐ بلايستيشن ☐ إكس بوكس ☐ pc ☐ نينتندو سويتش

☐ الأجهزة اللوحية

Kingdom of Saudi Arabia

Ministry of Education

University of Hafr Al Batin

Faculty of Education

Kindergarten Department

The effect of electronic games on the behavior of children (4-6) years from the point of view of mothers in Hafr Al-Batin Governorate.

A research project as a supplementary requirement for obtaining a master's degree in early childhood specialization

Prepared by

Raghad Abdullah M Alasmari.

University number

2215009556

Supervisor

Prof. Zulekha Sharif Hussein Omar.

Assistant Professor of Educational Psychology.

Second Semester

1443 AH – 2022 AD