



كلية التربية للطفولة المبكرة
إدارة البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=====

**الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية على أطفال مرحلة ما قبل
المدرسة (دراسة مقارنة على عينة من الأمهات والمعلمات)**

إعداد

أ.م.د/ مها أحمد محمد الرزاز

أستاذ علم نفس الطفل المساعد بقسم رياض الأطفال
كلية التربية - جامعة طنطا

تم الموافقة على النشر: ٢٠٢٤/٥/١٧

تم ارسال البحث: ٢٠٢٤/٤/٢٣

«العدد الثلاثون- يوليو ٢٠٢٤م - الجزء الثاني»

الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية على أطفال مرحلة ما قبل المدرسة
(دراسة مقارنة على عينة من الأمهات والمعلمات)

تم الموافقة على النشر: ٢٠٢٤/٥/١٧

تم ارسال البحث: ٢٣/٤/٢٠٢٤

مستخلص

هدفت الدراسة الحالية التعرف على دور الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية على أطفال ما قبل المدرسة ، كما هدفت التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي ، وتكونت العينة من (٥٠) أمًا انحصرت أعمارهن ما بين (٢٥-٤٠) بمتوسط حسابي (٣١.٧٨) وانحراف معياري (٦.٢٤)، (٥٠) معلمة من معلمات رياض الأطفال اللاتي يعملن في المدارس الملحقة بها رياض الأطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم في محافظة الغربية بإدارة شرق طنطا إنحصرت أعمارهن ما بين (٣٠ - ٤٦) بمتوسط حسابي (٣٧.٨) وانحراف معياري (٥.٢٧)، وطبق عليهن إستبيان عن إيجابيات وسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة)، وأسفرت نتائج هذه الدراسة عن أن ١- للألعاب الإلكترونية آثارا "نفسية إيجابية وسلبية واضحة علي الأطفال ٢- لا تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال كما أنه لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال .

الكلمات المفتاحية للبحث : الألعاب الإلكترونية - الآثار النفسية - الأمهات . المعلمات

Electronic Games and their psychological effects on preschool children Comparative study on a Sample of Mothers and Teachers

A.P/ Maha Ahmed Mohamed El-Razzaz

Abstract

The present study examined the identification of electronic games and their psychological effects on pre-school children. It also examined the electronic games holidays and basins from the point of view of mothers and kindergarten teachers. This study was based on the descriptive curriculum method. The sample consists of (50) mothers, the ages were only (25-40) in the average (31.78) and (506.24) standard deviations of Women and consists of (50) from Kindergarten teachers who work in schools attached to the kindergartens the age were only (30-47) in the average (37.8) and (5.27) standard deviations ,They applied their questionnaire for the pros and cons of electronic games, The results of study are : 1- there are some psychological effects positive and negative 2- no difference in the positives of electronic games played by children (4-6 years) depending on the point of view of mothers and kindergarten teachers, and no difference in the negatives of electronic games played by children according to the point of view of mothers and kindergarten teachers.

Keywords: (Electronic games) (Psychological effects) - Mothers. Teachers

مقدمه

تمثل الألعاب الإلكترونية مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري، إذ لا يكاد يخلو منها بيت على إمتداد الوطن العربي، وهي من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية وذلك بسبب انتشارها وتوافرها وانخفاض أسعارها وارتباطها بالتلفزيون وجذبها للأطفال بما تتميز به من رسوم وألوان وخيال ومغامرة ، ففترة الطفولة تتميز بخصائصها العقلية المميزة والتي من أهمها قدرة الطفل على تعلم المهارات الأساسية ومع التغيرات والمتغيرات الإجتماعية والسياسية والتكنولوجية المتسارعة من حولنا، والتي تتزايد وتتسارع بخطى سريعة.

وأوضحت علي (٢٠١٠) أن يجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية علي حساب الألعاب الأخرى، حيث أدى انتشار الكمبيوتر إلي بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية .

ولكن المغالاة في إستخدام الأطفال لتلك الألعاب يؤثر سلبيا علي تطورهم فكرياً ونفسياً كما أن هذه الألعاب تنمي العدوانية والعنف لدى الأطفال ، كما أن الأطفال تمارس اللعب العنيف الذي يصيبهم بالحدة والصراخ ، كما تؤدي في معظم الأحيان إلي الإنطواء والعزوف عن المجتمع وتعد من أحد السمات المميزة للأطفال الذين يفرطون في استخدامها . حيث أثبتت دراسة الرميان (٢٠٠٧) بأن العنف المتواجد في الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى سلوك عدواني تلقائي لذا فالمتابع للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يجد أن مضامين هذه الألعاب يغلب عليها طابع الصراخ و العنف فأصبحت هذه الألعاب عاملاً من عوامل تجسيد العنف التلقائي لدى الطلاب ويؤيد ذلك ما أورده (Singh 2023) أن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أصبحت عاملاً مهماً لإشاعة العنف التلقائي وباتت ظواهر العنف المجسد إلكترونياً من الظواهر المنتشرة والمسيطره على مجمل الألعاب الإلكترونية، ووجدت شيوعاً ورواجاً بين آلاف الأطفال فتتعالى أصوات الأطفال وهم يحاولون إخفاء الهدف الإلكتروني عن طريق المسدسات والصواريخ و هذا

يفضي إلى نزع الحساسية تجاه العنف وتحويل الضرب والإيذاء إلى أمر عادي يمارسه الطفل بشكل عادي كل يوم " يحدث ذلك في ظل ضعف المراقبة من قبل الوالدين وعدم متابعتهم لأبنائهم في اختيارهم للألعاب عبر الإنترنت فيجد العنف التلقائي الأرض الخصبة لينمو فيها ، كما أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى التخلي عن الوظائف والواجبات الأخرى، وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة حيث ينعزل الأطفال لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدي إلى تقليص العلاقات الإجتماعية للطفل وعدم التكيف مع الآخرين وعدم فتح المجالات للحوا وأرتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه .

❖ مشكلة البحث

بالرغم الأهمية التربوية والمزايا العديدة للألعاب الإلكترونية، إلا أن هناك العديد من الدراسات أظهرت مخاطر الألعاب الإلكترونية ومن هذه الدراسات دراسة (٢٠٢٣) (Rahma.Z& Ilhem.B) ودراسة (محمد، ٢٠١٠) ، (Singh ,2023) كما تتلخص مخاطر الألعاب الإلكترونية في أعراض جسدية ونفسية ؛ فالأعراض الجسمية مثل اضطرابات الضغط المتكررة ، الصداع ، اضطراب الشهية ، آلام الظهر ، اضطرابات النوم ، أما عن الأعراض النفسية : مثل الشعور بالوحدة، عدم القدرة عن التوقف عن اللعب (الإدمان)، اللامبالاة ، الإنطواء وفي بعض الحالات قد تسبب للأطفال الإكتئاب والصرع.

والجدير بالذكر أن استخدام الطفل لتلك الأجهزة المستخدمة في تشغيل الألعاب الإلكترونية وقدرته علي التعامل معها يمثل ظاهرة مهمة، ولا يجب أن يكون الطفل منفصلاً عن حركة التقدم العلمي التكنولوجي، فهذه الألعاب إلكترونية سلاح ذو حدين وأن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل سلبي علي أطفالنا من النواحي العاطفية والإجتماعية والنفسية

وأشارت معظم تلك الدراسات أن للأباء والمعلمات دورا كبيرا في التحكم في إدمان أطفالهم للألعاب الإلكترونية وأنه من الضروري أن نتعرف علي آثار الألعاب الإلكترونية من

وجهة نظرهم علي الجانب الإيجابي والسلبي، وهل هناك اختلاف في رأي كل منهما في هذا الشأن؟

مما سبق تتلخص مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي :

• ما الآثار النفسية التي تنتج عن الألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات والمعلمات

ويتفرع منه الأسئلة التالية :

١- ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة

(٤ - ٦) سنوات من وجهة نظر الأمهات ؟

٢- ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة

(٤ - ٦) سنوات من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال ؟

٣- هل تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة

(٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ؟

٤- هل تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة

(٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ؟

❖ أهداف البحث

يهدف البحث الحالي إلى التعرف علي :

١- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات .

٢- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات.

٣- التعرف علي درجة إتفاق المعلمات والأمهات علي إيجابيات الألعاب الإلكترونية

٤- التعرف علي درجة إتفاق المعلمات والأمهات علي سلبيات الألعاب الإلكترونية

❖ أهمية البحث

ويمكن تحديد أهمية البحث الحالي في العناصر التالية :

_ يقدم البحث أداه (الإستبيان) للتعرف علي الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية من

وجهة نظر الأمهات والمعلمات

- قد يسهم البحث في إلقاء الضوء والتدبير علي الإضطرابات النفسية المحتملة لإدمان الألعاب الإلكترونية .
- يساهم البحث في التعرف على الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية على طفل ما قبل المدرسة الإيجابيات والسلبيات ودرجة الإتفاق بينهما علي ذلك .
- توجيه أنظار القائمين علي رعاية الطفل بعمل برامج توعيه للأباء والمربين للتدبيره علي تأثيرات الألعاب الإلكترونية السلبية وكيفية تلافيها وحماية الأطفال منها .
- نشر الوعي بالآثار السلبية لألعاب الطفل الإلكترونية علي الجانب العاطفي والاجتماعي والنفسي والإدراكي ووقاية الأطفال من أضرارها وتأثيراتها قبل أن تحدث

❖ مصطلحات البحث :

الألعاب الإلكترونية : Electronic Games

تعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية بأنها " الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية وهي نشاط له قواعد معينة يلتزم بها الطفل أثناء اللعب من خلال المالتيميديا الحديثة بهذه الألعاب وتشمل هذه الألعاب ألعاب الفيديو ، ألعاب الكمبيوتر ، ألعاب الإنترنت ، ألعاب الهواتف النقالة . وتعرف إجرائيا بأنها " الدرجة التي يحصل عليها الطفل على مقياس الألعاب الإلكترونية "

❖ الإطار النظري للبحث

الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية علي الأطفال

إنتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الألعاب المختلفة وازداد عدد المستخدمين لها، وهذه الألعاب تعتمد على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة بيع الألعاب الإلكترونية المشبعة بالعنف والتي تستخدم لفترات طويلة، مما تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، وتترك آثار سلبية جداً على الأطفال ، وتعرف الألعاب الإلكترونية " بأنها ألعاب محاكاة في أماكن افتراضية في فضاء الانترنت تعيش في قلوب اللاعبين دون أجسادهم " (الحضيف ، ٢٠١٠).

وترى الخليفة (٢٠٠٩) أن العوالم الافتراضية " عبارة عن برامج تمثل بيانات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية للألعاب الإلكترونية والتواصل مع الآخرين". والألعاب الإلكترونية تمتاز بنواح إيجابية فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل مقود السيارة، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز تلك الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء لأنها تقوم على حل الأحاجي وابتكار عوالم من صنع المخيلة (حنفي ، ٢٠١٨ ، ٧٦)

ولقد استحوذت الألعاب الإلكترونية عي عقول أطفالنا ، إذ أصبحوا يتباهون بعدد الألعاب التي يمارسونها وعدد المراحل التي اجتازوها حتي أصبح الأطفال يتشاركون في الوقت نفسه في لعبة واحدة علي شبكة الإنترنت وأصبحت الأسرة أمام إشكالية كيفية التعامل مع هذه الألعاب التي يمارسها الطفل ، (بالقاسم ، ٢٠١٩)

وقد أظهرت مجلة الجمعية الطبية الأمريكية أن ألعاب الفيديو لها تأثير إيجابي علي الأطفال بما في ذلك أداء أفضل في المهارات المعرفية والذاكرة العاملة مقارنة بالأطفال الذين لم يمارسوا ووجد أداء أفضل في المهارات الإدراكية والتي تتضمن التحكم في الدوافع ، ومهارات حل المشكلات والمرونة وكذلك المهارات الاجتماعية ، كما ساعدت الألعاب في تحسين التنسيق بين حركة اليد والعين

كما بينت دراسة **Kathy (2023)** أنها تقيد الدماغ وتساعد علي الحد من التوتر والقلق وتساهم ألعاب الفيديو وعلي الجانب الأخر أظهرت أيضا النتائج أن ألعاب الفيديو تسبب سلوكا عدوانيا ، وضعف الأداء الأكاديمي أحيانا وتؤثر علي الوقت الذي يقضيه الاطفال مع رفقاتهم ومع أسرهم .

كما بينت دراسة **رضوان (٢٠٢٣)** إلى تحديد مقومات التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية مخاطر الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال من خلال القيام باستبيانين علي الأخصائيين الاجتماعيين وأولياء الأمور ومحاولة التعرف علي مقومات التكامل بين الأسرة والمدرسة ، واعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح الاجتماعي وتوصلت نتائج الدراسة إلي تصور

مقترح للخدمة الاجتماعية لتفعيل مقومات التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

أما عن أضرار الألعاب الإلكترونية فيرى الهدلق (٢٠١٥) أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم من دون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم العنف والعدوان، والميل لارتكاب الجرائم، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب.

كما أشارت دراسة عبد الفتاح (٢٠٢٣) والتي استهدفت معرفة تأثير استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية الإعلانية والألعاب المتضمنة إعلانات على إدراكهم وتذكرهم للعلامات التجارية والمنتجات، ومن ثم تكوين النية الشرائية نحو هذه العلامات التجارية. وأهم ما توصلت إليه الدراسة هو أن نسبة تأثير متغير استخدام الأطفال للعبة الإلكترونية الإعلانية على إدراكهم للعلامة التجارية بلغت ٢٤.٣٪، تليها نسبة تأثير متغير استخدام الأطفال للعبة الإلكترونية الإعلانية على تذكرهم للعلامة التجارية بنسبة ٢١.٧٪، وأخيراً نسبة تأثير متغير استخدام الأطفال للعبة الإلكترونية الإعلانية على تكوين نية شرائية نحو العلامة التجارية بنسبة ١٤.٥٪، ومن ثم ثبت صحة الفرض القائل: يؤثر استخدام الأطفال للعبة الإلكترونية الإعلانية على إدراكهم وتذكرهم وتكوين نيتهم الشرائية للعلامة التجارية بعد التعرض للعبة.

وأوضحت عبد العزيز (٢٠١١) أن توظيف الألعاب الإلكترونية (ألعاب تلبس بنات) كوسيلة لتنمية التدوق الملبسي لدى أطفال المرحلة المتوسطة من (٦ : ٩) سنوات، وتري الدراسة أن انتشار الكمبيوتر في السنوات الأخيرة وبروز دوره بوضوح في حياة الأطفال وبرامج التسلية والترفيه للجيل الجديد والألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها علي الألعاب التقليدية التي اعتادوا ممارستها لتضفي وتفرض نفسها عليها، وتوصلت تلك الدراسة

إلي أن الألعاب الإلكترونية (العاب تلبيس بنات) تستخدم كوسيلة لتنمية التذوق الملبسي لدي أطفال المرحلة المتوسطة من (٦ : ٩) سنوات.

وأشارت دراسة إسماعيل (٢٠٢٢) إلى أهمية الألعاب الإلكترونية:في رؤيه مقترحه لتوعيه الوالدين بدورها في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها والكشف عن الانعكاسات الايجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية و عرض الدراسه لظاهرة اجتماعيه تزايدت خطورتها و اعتمدت الدراسه على إستخدام المنهج الوصفي و استخدمت مصطلحات اللعب و الألعاب الإلكترونية و اقتصرت حدود الدراسه على الوالدين لمجموعه من الأطفال في الروضات الحكوميه. وتوصلت النتائج أن هناك توجس و قلق متزايد من قبل الوالدين من هذه الألعاب لما تحويه من مشاهد عنف وقتل مما ينمي لديهم السلوك العدواني.

وفي هذا الصدد أوضح (Singh, 2023) أن هناك مخاطر محتملة علي الصحة العقلية للأطفال ، ويمكن أن يؤدي الإفراط إلي الإدمان وفقدان التركيز والتوتر والقلق . وقد يفتقرون إلي التوازن في حياتهم، كما أن الأطفال يحتاجون إلي التدريب وتنمية مهارات التفكير النقدي لفهم الفرق بين خيال الألعاب والسلوك في العالم الحقيقي .

وعن قواعد استخدام الألعاب الإلكترونية: أشارت العديد من الدراسات عن القواعد التي يجب إتباعها عند استخدام الألعاب الإلكترونية للطفل كما حددها كلا من دراسات (عبد العظيم، ٢٠١٢)،(الصوالحة، وآخرون، ٢٠١٧)،(عبدالحليم، 2021)،(Singh,2023)،

(Kathy,2023) ومنها: مراقبة الألعاب التي تتسم بالعنف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، يفضل تحديد سن الشخص المسموح له بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، يجب سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن معين من الدخول إلي مراكز وصلات الألعاب الإلكترونية، ألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن ٨٠ سم ، ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعة يومياً ، وأن يتابع الوالدين الألعاب التي يمارسونها اطفالهم ولا يتركون الأمر لحرية الطفل، كما إتفقت تلك الدراسات علي أن الإفراط في الألعاب الالكترونية يعيق المهارات الشخصية الحيوية ، ويقلل من الإندماج الإجتماعي وتنمية التواصل ويعمل علي تقليص العلاقات والتعاطف بين الأطفال .

وقد تبين من آراء الآباء في هذا الشأن أن هناك تسع فوائد رئيسية تنتج عن إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية فيمكن أن تساعد الأطفال علي النمو تعليميا واجتماعيا وجسديا ، كما تساعد علي نمو بعض المهارات الخيالية ويمكن اجمالهم فيما يلي : ١-تعلم الأطفال مهارات حل المشكلات ٢- تساعد الطفل علي الإلهام من الماضي والحاضر ٣- تساعد الأطفال علي تكوين صداقات ٤- تنمية روح المنافسة بينهم ٥- تثير في الأطفال روح الشجاعة في ممارسة الأنشطة والإقدام ٦- تقدم للأطفال الفرص لتعلم الريادة والقيادة ٧- تساعد الطفل علي الإبداع والتميز ٨-تقدم للأطفال الفرص وتعلمهم كيفية استغلالها والاستفادة منها ٩-يقدم الفرصة لمشاركة الوالدين اللعب مع أبنائهم.

(Parents Editors, 2023)

❖ فروض البحث

في ضوء الإطار النظري ونتائج الدراسات السابقة ومشكلة البحث الحالي يمكن صياغة فروض البحث الحالي على النحو التالي :

- ١- تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال .
- ٢- تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال .
- ٣- تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ؟
- ٤- تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ؟

❖ محددات البحث

- ١ - محددات زمنية: تم تطبيق البحث خلال الفصل الأول للعام الدراسي ٢٠٢٣ /

٢٠٢٤

٢- محددات مكانية: تم تطبيق أدوات الدراسة على معلمات رياض الأطفال وأمهات الأطفال (٤ - ٦) سنوات الملتحقين ببعض المدارس التابعة لإدارة شرق طنطا بمحافظة الغربية .

٣- محددات موضوعية : وتشمل الألعاب الالكترونية ، وتأثيراتها النفسية علي الأطفال من وجهة نظر الأمهات والمعلمات

❖ منهج البحث

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي الذي يعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع .

عينة البحث : جدول (١)

❖ مجتمع البحث :

جدول يوضح مواصفات عينة البحث

العينة	العدد (ن)	الأعمار	المتوسط M	الانحراف المعياري S.D
الأمهات	٥٠	25-40	31.78	6.24
المعلمات	٥٠	30-47	37.8	5.25

- فئة الأمهات استعانت الباحثة بعدد ٥٠ من الأمهات اللائي لديهن أطفال ملتحقين برياض الأطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم في محافظة الغربية بإدارة شرق طنطا .والحاصلات علي مؤهل دراسي عالي ، وتم اختيارهم من الأمهات اللاتي يحضرن الندوات الخاصة بشأن تطور الأطفال ومتابعة مراحل النمو في كافة المجالات . وورش العمل بشكل مستمر ودوري وهذا يدل علي التقارب الثقافي بين عينة الأمهات والمعلمات وكذا التقارب في المرحلة العمرية حيث تراوحت أعمارهن من ٢٥-٤٠ سنة وبلغ متوسط أعمارهن

(٣١.٧٨) و بانحراف معياري قدره (٦.٢٤)

- فئة المعلمات وعددهم ٥٠ من أصحاب المؤهلات العليا والمتخصصة ومن ذوي الخبرات في العمل من (١٥ - ٢٠) سنة خبرة في المدارس الملحقة بها رياض الأطفال التابعة لوزارة التربية والتعليم في محافظة الغربية بإدارة شرق طنطا . وتراوحت أعمارهن من (٣٠-٤٧) بمتوسط (٣٧,٨) و بانحراف معياري قدره (٥,٢٥)

❖ أداة البحث

(إستبيان الممارسات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية علي طفل ما قبل المدرسة)
للتحقق من صحة فروض الدراسة استخدمت الباحثة استبيان عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ، حيث تكون الإستبيان من (٣١) فقرة وتشتمل على مجالين وهما :
"إيجابيات الألعاب الإلكترونية (١٦) فقرة ، سلبيات الألعاب الإلكترونية (١٥) فقرة."
خطوات بناء الإستبيان :

١- الهدف من الإستبيان :

يهدف الإستبيان المستخدم في الدراسة الحالية إلي التعرف علي وجهات نظر كلا من الأمهات والمعلمات علي بنوده والتي تتكون من محورين أساسيين وهما الممارسات الإيجابية والسلبية في تأثيراتها علي الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة فيما يتعلق بالناحية الأكاديمية والصحية والإجتماعية والنفسية .

٢- وصف الاستبيان : يتكون الإستبيان من قسمين أساسيين وهما :

أ- إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وتمثل علي الإستبيان ١٦ عبارة وشكلت العبارات من ١-١٦ علي الإستبيان وتوضح بعض الممارسات الإيجابية في مجالات التعلم والصحة والناحية الإجتماعية والنفسية والمهارية وكل ما يعود علي الأطفال بشكل إيجابي من ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات والمعلمات لطفل ما قبل المدرسة .

ب- سلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وتمثل ١٥ عبارة علي الإستبيان وشكلت العبارات من (١٧- ٣١) وتوضح بعض الممارسات السلبية ثقافيا وتعليميا واجتماعيا ونفسيا وصحيا ومهاريا علي الأطفال هذا من رأي الأمهات والمعلمات

٣- خطوات إعداد الإستبيان :

تم الإطلاع علي الأدبيات والدراسات السابقة والمرتبطة بموضوع البحث الحالي والإستفادة منها في بناء الإستبيان الحالي، وقد تم بناء عبارات الإستبيان في صورته الأولية من ٣٣ عبارة مقسمة علي محورين وهما الممارسات الإيجابية

والممارسات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وتم عرض الاستبيان في صورته المبدئية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال دراسات الطفولة وعلم النفس للحكم على مدى ملاءمة الاستبيان وعباراته من حيث الصدق والتعبير الصحيح عن المحور وسلامة الصياغة للعبارات وطول الفقرات وتعبيرها عما وضعت من أجله وكذلك حذف وإضافة ما يروونه مناسب لإكمال العبارات على أفضل صورة. - وتم حذف عبارتين وكانت تعبر عن محتوى جنسي للأطفال واستقر الاستبيان بعد الحذف والتعديل إلى ٣١ عبارة للمحورين مقسمين الي الممارسات الإيجابية ١٦ عبارة والممارسات السلبية وتمثلها ١٥ عبارة على الاستبيان .

جدول (٢) الصورة النهائية لإستبيان الألعاب الإلكترونية لطفل ما قبل المدرسة

النسبة	عدد العبارات	الأبعاد
%٥١.٦	١٦	الممارسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية
%٤٨.٤	١٥	الممارسات السلبية للألعاب الإلكترونية
%١٠٠	٣١	الإجمالي

٤- كيفية الإستجابة على الإستبيان وتقدير الدرجات عليه:

تراوحت الإجابات على عبارات الإستبيان على مقياس ليكرت الخماسي أما بموافقة جدا (٥ درجات)، موافقة (٤ درجات)، مترددة (٣ درجات)، غير موافقة (٢ درجة)، غير موافقة بشدة (١درجة) وفي حالة العبارات السلبية يتم عكس الدرجة كما يلي: أما بموافقة جدا (١ درجة)، وموافقة (٢ درجة)، ومترددة (٣ درجات)، غير موافقة (٤ درجات)، غير موافقة جدا (٥ درجات) وقد حرصت الباحثة في صياغتها للعبارات داخل الإستبيان أن تكون واضحة، وأن تكون في صورة خبرية حتى تشجع المعلمات والأمهات على إستجابة بطريقة أكثر تعبيراً وأقل مقاومة. وتفسر الدرجات على الإستبيان كالتالي :

وقد وصلت أعلى قيمة تقدير للممارسات الإيجابية على الاستبيان ٨٠ درجة وأقلها ١٦ اما قيم الممارسات السلبية فيتم تقديرها بأعلى قيمة لها ٧٥ درجة وأقل قيمة ١٥ درجة

٥- الكفاءة القياسية للإستبيان :

أ- الصدق الظاهري للإستبيان: ويقصد به صدق المحكمون أو صدق المحتوى وهو يعبر فيه المحكمين عن مدي صدق العبارات لما وضعت لقياسه وصدق محتواها وهدفها وصياغتها وصلاحياتها وتوجهها للأبعاد داخل الإستبيان ، و تم عرض المقياس على مجموعة من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية تخصص علم نفس، وتخصص رياض الأطفال ودراسات الطفولة، وقد بلغت نسبة الإتفاق على أبعاد الإستبيان ٩٢٪. وقد تم حذف ٢ عبارات وفي ضوء ما قام به المحكمون من توجيهات ومقترحات التي تقدموا بها أصبح إجمالي عدد البنود (٣١ عبارة) في الصورة النهائية للإستبيان ويعد صدق المحكمون دلالة احصائية علي صدق الإستبيان الظاهري .

٦- صدق الإتساق الداخلي للإستبيان :

قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية مكونة من ٣٠ من أمهات ومعلمات الأطفال غيرعينة البحث وبفارق زمني قدرة أسبوعين وذلك للتحقق من وضوح فقرات المقياس على عينة التقنين، وكذلك معرفة معامل الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه المفردة.

جدول (٣) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه المفردة علي الإستبيان .

الأبعاد	قيم معامل الارتباط	مستوي الدلالة
الممارسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية علي الإستبيان	٠,٨٣٢	٠,٠١
الممارسات السالبة للألعاب الإلكترونية علي الإستبيان	٠,٨٧١	٠,٠١
الاجمالي	٠,٨٤٤	٠,٠١

ب- ثبات الاستبيان :

للتأكد من ثبات الإستبيان إستخدمت الباحثة طريق التطبيق وإعادة التطبيق ، حيث تم تطبيق الإستبيان على عينة إستطلاعية من أمهات ومعلمات رياض الأطفال ، وإعادة تطبيق الإستبيان على نفس العينة بعد مرور أسبوعين من التطبيق الأول ، وكذلك

تم استخدام معادلة ألفا كرونباخ لإستخراج معامل ثبات الإتساق الداخلي ، وكانت قيمة النتيجة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٤)

استخدام معادلة ألفا كرونباخ لمعامل ثبات الاتساق الداخلي

معامل الثبات	المحور
٠.٨١٨	إيجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية
٠.٩١٥	سلبياتممارسة الألعاب الالكترونية
٠.٨٥٣	الاستبيان

وبناء علي الكفاءة السيكومترية للإستبيان تبين أنه يتمتع بنسبة من الصدق والثبات تسمح بتطبيقه في البحث الحالي بدرجة من الثقة والمصادقية .

❖ إجراءات البحث :

- الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة ثم إعداد أدوات الدراسة والتأكد من الصدق والثبات .
- تحديد مجتمع البحث وعينة البحث.
- تطبيق الإستبيان الخاص بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية على أمهات ومعلمات رياض الأطفال عينة الدراسة ثم تفرغ البيانات التي تم الحصول عليها من عينة الدراسة.
- تحليل البيانات إحصائيا ثم عرض النتائج ومناقشتها ، ووضع التوصيات والمقترحات الخاصة بالبحث .
- الأساليب الاحصائية :
- تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS.v17 ، معادلة ألفا كرونباخ للتأكد من ثبات الاستبيان .
- اختبار " T.Test " لعينة واحدة وذلك لفحص الفروق بين متوسطات استجابات المفحوصين نحو ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية .
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية .

❖ نتائج البحث ومناقشتها :

- الإجابة عن السؤال الأول : ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات من وجهة نظر الأمهات ؟
وللإجابة علي السؤال الأول للبحث والذي يبحث صحة الفرض الأول : تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال . للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لإيجابيات ممارسة أطفال ما قبل المدرسة للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ، وقد تم ترتيب المتوسطات الحسابية لإستجابات ترتيب تنازلي . والجدول التالي يوضح ذلك

جدول (٥)

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

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة	رقم الفقرة
١	٩٧.	٤,١١	تنمي الخيال لدى الأطفال .	١٦
٢	٧٨.	٣,٩٤	تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى الاطفال .	١٤
٣	٩٠.	٣,٨٧	وسيلة تعليمية وترفيهية للأطفال .	١
٤	٩٤.	٣,٧٤	تساعد على مواجهة التحديات الموجودة في الالعاب .	٢
٤	١,١٧	٣,٧٤	تساعد على معرفتهم بالتقنيات الحديثة .	٦
٦	٩١.	٣,٧١	تساعد الأطفال على كيفية إستخدام الكمبيوتر .	٤
٧	٩٩.	٣,٥٤	تشجع الأطفال على المنافسة مع الآخرين .	١٥
٨	١,٠٤	٣,٥١	تساعد الأطفال على معرفة الجديد من المعلومات والافكار	٣
٩	١,١٣	٣,٢٦	تنمي التآرز بين الحواس .	١٣
١٠	١,٠٦	٢,٩١	تنمي حسن المنطق والمبادرة لدى الاطفال .	١٢
١١	١,٠٤	٢,٨٧	تنمي مهارات التفكير المنطقي لدى الاطفال .	١١
١٢	٩٤.	٢,٨٦	تنمي المهارات الطباعية لدى الأطفال .	٥
١٣	١,٠٤	٢,٨١	تساعد الأطفال على معرفة السلوك الصحيح والسلوك الخاطى .	٨
١٤	١,١٥	٢,٦٤	تنمي وتنشط الخلايا العصبية للمخ .	١٠
١٥	١,١٥	٢,٤٩	تشجع الأطفال على مساعدة الآخرين والتعاون معهم .	٩
١٦	١,١٢	٢,٢٧	تشجع الأطفال على تكوين صداقات مع الآخرين	٧
	٠,٥٨	٣,٢٦	الدرجة الكلية	

يظهر من الجدول (٥) بأن الأمهات يتقن على أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ينتج عنها إيجابيات كثيرة : إذا جاءت الفقرة (١٦) في المرتبة الأولى بمتوسط

حسابي (٤.١١) ، وفي المرتبة الأخيرة جاءت الفقرة (٧) بمتوسط حسابي (٢.٢٧) وهذا يؤدي الي رفض الفرض الثاني الموجه.

أشارت النتائج السابقة بأن الأمهات يتقن على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الآثار الإيجابية وأكدت على ذلك الدراسات السابقة مثل دراسة (الصوالحة ، ٢٠١٧) ، (Kathy,2023) وتفسر الباحثة ذلك بأن الألعاب الإلكترونية لها الكثير من الآثار الإيجابية مثل تنمية خيال الأطفال وتحفيزهم والسبب في ذلك أن الألعاب الإلكترونية تتميز بالإضاءة والألوان البراقة والأصوات والرسومات العديدة التي تنمي الخيال لدى الطفل ، بالإضافة إلى ذلك أن الألعاب الإلكترونية تنمي المفردات اللغوية لدى الطفل وبالتحديد اللغة الإنجليزية وإكساب مفردات ولغويات جديدة ، كما أنها وسيلة ترفيهية وتعليمية ، وتعود الطفل على مواجهة التحديات والصعوبات ، كما أنها أيضا تساعد على تكوين الأفكار والمعلومات الجديدة غير التقليدية لدى الطفل مما يساعده ذلك على التمييز بين الأفكار والسلوكيات الخاطئة والأفكار والسلوكيات الصحيحة ، وأهم ما يميز الألعاب الإلكترونية هي تنشيط الخلايا العصبية للمخ ، كما أن الألعاب الإلكترونية تشجع الاطفال على اللعب منفردين ومع أصدقاء مفترضين في عالم الخيال ، وفي احيانا اخرى تساعدهم على تكوين صداقات بالفعل .وهذا ما يتفق أيضا مع وجهة نظر (Singh,2023) ، (Rahma.Z,Ilhem.B ,2023) في هذا الموضوع .

وعن السلبيات المترتبة علي ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات :
تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعرفة ذلك ، ويبين الجدول التالي نتيجة ذلك :

جدول (٦)

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

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة	رقم الفقرة
١	٩٤.	٤,٢١	تصبحوا مدمنين على ممارسة الألعاب .	٢٣
٢	٩٨.	٤,١٧	تؤثر الألعاب سلبيا على نظر الطفل	١٧
٣	١,٠٥	٤,٠٢	تؤثر الألعاب سلبيا على اللياقة الجسمية .	١٨
٤	١,٠٠	٤,٠٠	تقلل من لقاءات وجلسات الأسرة .	٣١
٥	٩٤.	٣,٩١	تتسبب في حدوث سلوكيات غير صحيحة	٢١
٥	١,٠٦	٣,٩١	يكتسب من خلالها العنف .	٢٤
٧	١,٠٠	٣,٨٩	تتسبب في حدوث قلة النوم .	١٩
٨	٩٣.	٣,٧١	تتسبب في حدوث السمنة المفرطة .	٢٠
٩	٩٥.	٣,٦٢	تجعل الاطفال شاربين الذهن .	٢٢
١٠	١,٠٢	٣,٥٧	تؤثر سلبيا على التحصيل الدراسي .	٢٥
١١	٩٩.	٣,٣٩	تؤثر سلبيا على تركيز الطفل .	٣٠
١٢	١,٠٠	٣,٣٧	تؤثر على الجانب الصحي للطفل .	٢٨
١٣	٩٦.	٣,٣٤	تؤثر سلبيا على القدرات اللغوية .	٢٦
١٤	٩٧.	٣,٠٦	مضيعة لوقت الطفل .	٢٧
١٥	١,٠٩	٢,٩٧	تؤثر سلبيا على المعتقدات الدينية .	٢٩
	٥٨.	٣,٦٨	الدرجة الكلية	

يظهر من الجدول (٦) بأن الأمهات يتفقن على أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ينتج عنها سلبيات كثيرة ، إذ جاءت الفقرة (٢٣) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٢١) ، وفي المرتبة الأخيرة جاءت الفقرة (٢٩) بمتوسط حسابي (٢.٩٧) . أشارت النتائج من خلال جدول (٦) بأن الأمهات يتفقن على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية وأكدت على ذلك الدراسات السابقة مثل دراسة (بالقاسم ، ٢٠١٩) ، ودراسة (Singh,2023) وقد توصلت نتائج هذه الدراسة إلى أن بعض الأطفال قد يلجأ إلى السرقة لكي يلبي حاجاته من ممارسة الألعاب إضافة إلى العزوف عن الذهاب إلى المدرسة وتجاهلهم لنصائح أصدقائهم وتفضيلهم الإقتران بالأولاد الآخرين ممن تتركز نشاطاتهم على تلك الألعاب ، كما توصلت النتائج أيضا إلى أن الأطفال كان لديهم إهمال واضح للعائلة والأصدقاء والنشاطات الإجتماعية ووجود مشاكل في المدرسة بالإضافة إلى ظهور التوتر وأعراض الإكتئاب ، دراسة (محمد ، ٢٠١٠) والتي توصلت تلك إلي أهم النتائج منها أن ألعاب التسلية قللت من فرص جلوس الطلاب مع

والدهم بنسبة ٨٩٪ بسبب قضاء وقتهم في ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية، وقدرة الطالب على الرؤية ضعفت بعد إدمانه لألعاب التسلية الإلكترونية بنسبة ٩٥.٨٪، الطالب يشعر بألم في ظهره من كثرة جلوسه أمام الكمبيوتر بنسبة ٩٤.٢٪ ، كما أشارت **Kathy** (2023) والتي توصلت إلى أن هناك توجس و قلق متزايد من قبل الوالدين من هذه الألعاب لما تحويه من مشاهد عنف وقتل مما ينمي لدى الأطفال السلوك العدواني. وتفسر الباحثة ذلك بأن الألعاب الإلكترونية تجعل الأطفال مدمنين على اللعب والسبب في ذلك أن هذه الألعاب تتميز بالحماس وتساعد على الخروج من الضغوط التي تفرضها الأنظمة التعليمية والأسرية ، بالإضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تؤثر على حاسة البصر بسبب الأشعة المنبثقة من الشاشات التي تؤدي إلى جفاف العين واحمرارها والتهابها ، تؤثر الألعاب الإلكترونية أيضا على اللياقة البدنية وتسبب السمنة المفرطة ، كما أن من الآثار السلبية لهذه الألعاب تؤدي إلى جعل الطفل إنطوائيا فهي تعد وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على المعتقدات الدينية للأطفال حيث أنها تؤثر على أفكار الأطفال وتروج للإباحية في اللباس والألفاظ النابية كما أنها تؤثر على عقول الأطفال باعتقادهم أن الشخصيات الخيالية الموجودة في الألعاب تسيطر عليهم وتتحكم بهم .

الاجابة عن السؤال الثاني : ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي

يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟
لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

والذي يبحث صحة الفرض الثاني: تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي

يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال . إستخدمت الباحثة المتوسطات والانحرافات المعيارية لإيجابيات ممارسة أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال .

جدول (٧)

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

الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة	رقم الفقرة
١	٨١.	٤,٠١	تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى الأطفال .	١٤
٢	٥٨.	٣,٨٦	وسيلة تعليمية وترفيهية للأطفال .	١
٣	٨٤.	٣,٨٢	تساعد على معرفتهم بالتقنيات الحديثة .	٦
٤	٦٥.	٣,٧٩	تساعد الأطفال على معرفة الجديد من المعلومات والافكار	٣
٥	١,١٢	٣,٦٩	تنمي الخيال لدى الاطفال .	١٦
٦	٧٥.	٣,٦١	تساعد على مواجهة التحديات الموجودة في الألعاب .	٢
٧	٩٩.	٣,٥٧	تساعد الأطفال على كيفية استخدام الكمبيوتر .	٤
٨	١,٠١	٣,٣٧	تشجع الأطفال على المنافسة مع الآخرين .	١٥
٩	١,٠٣	٣,٠٩	تنمي المهارات الطباعية لدى الأطفال .	٥
١٠	٩٤.	٢,٩٧	تنمي التآزر بين الحواس .	١٣
١١	١,٥٣	٢,٩٢	تنمي مهارات التفكير المنطقي لدى الأطفال .	١١
١٢	١,٠٥	٢,٩٦	تنمي وتنشط الخلايا العصبية للمخ .	١٠
١٢	٨٨.	٢,٥٤	تنمي حسن المنطق والمبادرة لدى الأطفال .	١٢
١٤	١,٠٢	٢,١٩	تشجع الأطفال على مساعدة الآخرين والتعاون معهم .	٩
١٥	٨٧.	٢,١٦	تساعد الأطفال على معرفة السلوك الصحيح والسلوك الخاطى .	٨
١٦	٩٧.	٢,٠٩	تشجع الأطفال على تكوين صداقات مع الاخرين	٧
	٤٤.	٣,١٥	الدرجة الكلية	

يظهر من الجدول (٧) بأن المعلمات يجمعن على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها إيجابيات كثيرة ، إذ جاءت الفقرة (١٤) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٠١) ، وفي المرتبة الأخيرة جاءت الفقرة (٧) بمتوسط حسابي (٢.٠٩) . وأشارت النتائج من خلال الجدول بأن المعلمات يتقنن على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها العديد من الآثار الإيجابية وأكدت على ذلك (عبد العزيز، ٢٠١١) والتي توصلت نتائجها إلى أن الألعاب الإلكترونية (ألعاب تلبس بنات) تستخدم كوسيلة لتنمية التذوق الملبسي لدي الأطفال ، وتفسر ذلك بأن الألعاب الإلكترونية لها الكثير من الآثار الإيجابية مثل الإسهام في تطوير المهارات اللغوية مثل اللغة الانجليزية والتي احتلت المرتبة الأولى من وجهة نظر المعلمات حيث أن الطفل في عمر مبكر يستطيع أن يتعلم بسهولة أي لغة لأن معظم الألعاب الإلكترونية تصدر باللغة الانجليزية ، في حين احتلت في المرتبة التالية من أهمية الألعاب من وجهة نظر المعلمات هي أنها وسيلة ترفيهية وتعليمية لأنها تتميز بعامل التشويق والإثارة نتيجة لما تحتويه هذه الألعاب من رسومات متعددة وألوان براقية وأصوات مما يشبع رغبات وحاجات الأطفال للتعلم ، وفي المرتبة الثالثة

الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية على أطفال
مرحلة ما قبل المدرسة
(دراسة مقارنة على عينة من الأمهات والمعلمات)

أ.م.د/ مها أحمد محمد الرزاز

فإن الألعاب الإلكترونية تسهم في تنمية الأفكار والمعلومات الجديدة غير التقليدية حيث أن تتطور الألعاب وما تحتويه على برامج تطور المعلومات لدى الطفل واطلاعه على العالم ، ثم يأتي بعد ذلك تطور حس المبادرة والمنطق لدى الأطفال ويليهما تشجيع الأطفال على التعاون مع الآخرين ، ومن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية هي مساعدة الأطفال على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح وقد يعود ذلك إلى أن بعض التطبيقات تعرض على الأطفال سلوكيات خاطئة فيعتقد الطفل أن تلك السلوكيات مقبولة وبالتالي فإنه يسلك سلوكا خاطئا ، ثم يأتي في المرتبة التالية أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال على تكوين صداقات . وهذا ما يتفق أيضا مع ما أوضحه (Singh,2023) في طرحه.

ومن أجل معرفة السلبيات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمات تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعرفة ذلك ، ويبين الجدول التالي ذلك :

جدول (٨)

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

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
١٧	تؤثر الألعاب سلبيا على نظر الطفل .	٤,٣٩	٦٦.	١
١٨	تصبحوا مدمنين على ممارسة الألعاب .	٤,٢١	٨٢.	٢
٢٣	تؤثر الألعاب سلبيا على اللياقة الجسمية .	٤,٢١	٨٦.	٢
٢٠	تتسبب في حدوث السمنة المفرطة .	٤,٠٧	٨٩.	٤
٣١	تتسبب في حدوث قلة النوم .	٣,٩٩	٨٤.	٥
٢١	تقلل من لقاءات وجلسات الأسرة .	٣,٩٩	٩٣.	٥
١٩	يكتسب من خلالها العنف .	٣,٩٩	٩٣.	٥
٢٢	تتسبب في حدوث سلوكيات غير صحيحة .	٣,٨٩	٨٧.	٨
٢٤	تجعل الأطفال شاردين الذهن .	٣,٧٩	١,٠٦	٨
٢٥	تؤثر سلبيا على التحصيل الدراسي .	٣,٦٧	٩٤.	١٠
٣٠	تؤثر سلبيا على تركيز الطفل .	٣,٤٤	٩٧.	١١
٢٧	مضیبة لوقت الطفل .	٣,٤١	١,٠٠	١٢
٢٦	تؤثر سلبيا على القدرات اللغوية .	٣,٣٩	٨٥.	١٣
٢٨	تؤثر على الجانب الصحي للطفل .	٣,٣٤	٩٧.	١٤
٢٩	تؤثر سلبيا على المعتقدات الدينية .	٣,٢١	١,١١	١٥
	الدرجة الكلية	٣,٧٩	٤٤.	

يظهر من الجدول (٨) بأن المعلمات يجمعن على أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ينتج عنها سلبيات كثيرة ، إذ جاءت الفقرة (١٧) في المرتبة الأولى

بمتوسط حسابي (٤.٣٩) ، وفي المرتبة الأخيرة جاءت الفقرة (٢٩) بمتوسط حسابي (٣.٢١) ويوضح نتائج الجدول السابق رفض الفرض الموجه الثاني للدراسة أشارت النتائج من خلال الجدول السابق بأن الأمهات يتفقدن على أن ممارسة الألعاب الالكترونية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية وهذا ما يتفق مع دراسة (Kathy, 2023) أن بعض الأطفال قد يلجأ إلى السرقة لكي يلبي حاجاته من ممارسة الألعاب إضافة إلى العزوف عن الذهاب إلى المدرسة وتجاهلهم لنصائح أصدقائهم وتقضيهم الاقتران بالأولاد الآخرين ممن تتركز نشاطاتهم على تلك الألعاب ، و أن الأطفال كان لديهم إهمال واضح للعائلة والأصدقاء والنشاطات الإجتماعية ووجود مشاكل في المدرسة بالإضافة إلى ظهور التوتر وأعراض التوتر والإضطراب ، كما يتفق مع دراسة (الصوالحة وآخرون ، ٢٠١٧) أن هناك توجس و قلق متزايد من قبل الوالدين من هذه الألعاب لما تحويه من مشاهد عنف وقتل مما ينمي لدي الأطفال السلوك العدواني ، وتفسر الباحثة ذلك بأن من الآثار السلبية للألعاب الالكترونية والتي إحتلت المركز الأول هي أنها تؤثر على حاسة البصر فتسبب التهاب واحمرار العينين وقصر النظر نتيجة الأشعة التي تنبعث من شاشات الألعاب الالكترونية ، وفي المرتبة التالية فإن الألعاب الالكترونية تجعل الأطفال مدمنين لهذه الألعاب ويرجع السبب في ذلك أن هذه الألعاب تتميز بالإثارة والتشويق ، وفي المرتبة الثالثة يأتي تأثير هذه الألعاب على اللياقة البدنية ، ثم يأتي بعد ذلك التأثير السلبي لهذه الألعاب حيث تؤدي إلى السمنة المفرطة ويرجع السبب في ذلك أن نتيجة طول الجلسة فلا يفقد الجسم سرعات حرارية ، كما يتناول الأطفال وجبات سريعة أثناء اللعب حتى لا يترك اللعبة الالكترونية ، ثم احتلت في المرتبة التالية فقرة " الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت " حيث ينشغل الطفل عن دراسته وعن أسرته ، ويلي ذلك من الآثار السلبية أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على القدرات اللفظية وإكساب الطفل العديد من المفردات اللغوية ، ثم يأتي بعد ذلك دور الألعاب الالكترونية في حدوث مشكلات صحية لدى الطفل مثل التأثير على العمود الفقري وعلى الأعصاب ، وفي المرتبة الأخيرة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال هي أن الألعاب الإلكترونية تؤثر

على المعتقدات الدينية لدى الأطفال لأنها تبيح السرقة والقتل والعنف ؛ فيتمثل بأخلاق اللعبة وتصبح معتقداته خاطئة .

- الإجابة عن السؤال الثالث : هل تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ؟

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الثالثة: تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال . والجدول (٩) يوضح ذلك :

جدول (٩)

نتائج اختبار " T.Test " لعينتين مستقلتين لفحص الفروق بين متوسطي وجهات

نظر الأمهات والمعلمات في إيجابيات الألعاب الإلكترونية

المجال	المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
إيجابيات الألعاب الإلكترونية	الأمهات	٣,٢٦	٠,٥٨	٠,٧٩	٠,٣٨
	المعلمات	٣,١٥	٠,٤٤		

يظهر من جدول (٩) أن قيمة " T.Test " المحسوبة هي (٠,٧٩) ومستوى الدلالة هي (٠,٣٨) وهذا يعنى رفض الفرضية الموجهة . أي عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين وجهات نظر الأمهات والمعلمات على جميع الفقرات المتعلقة بإيجابيات الألعاب الإلكترونية ، حيث كان مستوى الدلالة (٠,٣٨) وهو أكبر من مستوى الدلالة (٠,٠٥) . ويشير ذلك إلى أن هناك اتفاق في وجهات النظر بين كل من معلمات رياض الأطفال والأمهات حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية ، ويمكن أن تفسر الباحثة ذلك بأن الأمهات قد اكتسبن الخبرة الكافية للحكم على إيجابيات الألعاب الإلكترونية من خلال التعليم الجامعي وتوفر مصادر التواصل الإجتماعي .

الإجابة عن السؤال الرابع : هل تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ؟

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الرابعة : تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال ما قبل المدرسة (٤ - ٦) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال . والجدول (١٠) يوضح ذلك :

جدول (١٠)

نتائج إختبار " T.Test " لعينتين مستقلتين لفحص الفروق بين متوسطي وجهات

نظر الأمهات والمعلمات في سلبيات الألعاب الإلكترونية

المجال	المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
سلبيات الألعاب الإلكترونية	الأمهات	٣,٦٨	٠,٧٠	١,٢٧	٠,٢٧
	المعلمات	٣,٧٩	٠,٥٨		

يظهر من جدول (١٠) أن القيمة " المحسوبة هي (١.٢٧) ومستوى الدلالة هي (٠.٢٧) وهذا يعنى قبول الفرضية الصفرية . أي عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين وجهات نظر الأمهات والمعلمات على جميع الفقرات المتعلقة بسلبيات الألعاب الإلكترونية ، حيث كان مستوى الدلالة (٠.٢٧) وهو أكبر من مستوى الدلالة (٠.٠٥) وبناء عليه تم رفض الفرضية الموجهة الرابعة . وتفسر الباحثة هذه النتيجة إلى التقارب الثقافي بين الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ، فالأمهات الحديثات وحاصلات على شهادات جامعية ؛ كما ان أمهات هذه الفئة العمرية من صغار السن كانوا قد مارسن الألعاب الإلكترونية وتعرفن على آثارها السلبية . كما أن الأمهات والمعلمات يتشاركن في حضور الندوات الخاصة بشأن تطور الأطفال ومراحل نموهم في جميع المناحي ، ومتابعة الأمهات شبه اليومية للمعلمات ومناقشتهم في أمور أطفالهن لزيادة تطوير مهاراتهم . وبناء علي ما تم ايضاحه من نتائج يتم رفض جميع الفروض الموجهة للدراسة .

❖ ملخص نتائج البحث : توصل البحث إلي بعض النتائج ملخصها كالتالي:

١- يتفق الأمهات والمعلمات في إيجابيات الألعاب الإلكترونية فيما يتعلق بإثارة خيال الطفل ، ونمو المفردات اللغوية وخاصة المفردات الإنجليزية ، كما اتقنت المعلمات والأمهات علي تعود الطفل علي التحديات ومواجهة المشكلات والصعوبات ، وتطور حس المبادرة والتعاون بين الأطفال كما أنها وسيلة مشوقة للطفل لتساعده علي اكتساب المعلومات الجديدة والأفكار والتعلم من خلالها .

٢- يتفق الأمهات والمعلمات على سلبيات الألعاب الإلكترونية فيما يتعلق بآثارها على حاسة البصر وجفاف العين وعلى العمود الفقري للطفل وعلى جهازه العصبي، وأن إدمان تلك الألعاب يؤدي إلى الإنطواء وعدم اندماج الطفل إجتماعيا -كما تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية بظهور التوتر والقلق والسرقة أحيانا والعنف والعدوان، ويتفق كلا من الأمهات والمعلمات بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على الوقت الذي يقضيه الطفل مع أسرته وأصدقائه وأقرانه وقد يحدث الإنطواء والتوحد مع شخصيات اللعبة ومن ثم العزوف عن التواصل الإجتماعي .

توصيات البحث : إستنادا إلى نتائج البحث الحالي، توصى الباحثة بما يلي :

- ١- ضرورة توجيه أولياء الأمور للإشراف على الألعاب الإلكترونية بشكل مباشر وتوضيح مدلولات الألعاب للأطفال وتعريفهم بسلبياتها ومميزاتها .
- ٢- تحديد الفترة التي يقضيها الطفل مع هذه الألعاب يوميا ولا تزيد عن ساعة .
- ٣- توعية الأطفال بمبادئ وأضرار الجلوس أمام الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة ، وتشجيعهم على ممارسة الرياضة بدلا من إدمان هذه الألعاب .
- ٤- توعية أولياء الأمور بضرورة متابعة أبناءهم عند اختيار أي لعبة الكترونية ومشاركتهم اللعب .
- ٥- عمل دورات توعية وتثقيف لأولياء الأمور في القرى للتعرف على الآثار السيئة لإدمان تلك الألعاب من الناحية الجسمية والعصبية والإجتماعية والنفسية .

مقترحات البحث

تقترح الباحثة عددا من البحوث المقترحة وهي:

- ١- القيام بدراسة للكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو التواصل الاجتماعي لدى الأطفال
- ٢- دراسة علاقة الألعاب الإلكترونية بتنمية التفكير الابداعي لدى طفل ما قبل المدرسة
- ٣- دراسة علاقة الألعاب الإلكترونية بالأطفال ذوي اضطرابات التواصل والمتوحدين
- ٤- دراسة علاقة العدوان كمشكلة نفسية والإدمان على الألعاب الإلكترونية .

مراجع

أولا : المراجع العربية

إسماعيل ، جهاد ابراهيم . (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية: رؤيه مقترحه لتوعيه الوالدين بدورهما فى تحصين أطفالهما ضد مخاطرها. رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الإسكندرية.

بالقاسم ، محمد. (٢٠١٩). سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها ، التوجيه والإرشاد المدرسي ، ٣(٩) : ٢٦٦-٢٨٠ .

الحضيف ، يوسف. (٢٠١٠). هناك حياة افتراضية رائعة، دراسة منشورة ،مجلة المعرفة ، وزارة التعليم ، العدد (٢٢٠) ، المملكة العربية السعودية ،الرياض.

حنفى، خالد صلاح الدين .(٢٠١٨). مخاطر الألعاب الالكترونية . وزارة الأوقاف والشؤون الاسلامية ، ٥٦ (٦٤٤) ، ٧٦ - ٧٧ .

الخليفة، هند .(٢٠٠٩). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير، جريدة الرياض، العدد ١٤٩١٧ ، المملكة العربية السعودية ، الرياض.
رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية.

رضوان، سمر أحمد. (٢٠٢٣). مقومات التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال . رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الخدمة الإجتماعية ، جامعة الفيوم .

الريمان ، هند .(٢٠٠٧). العلاقة بين السلوك العدوانى وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

الصوالحة ، علي سليمان ، الويمر، يسري راشد، العليمات ، علي مصطفى .(٢٠١٧). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، ٤(١٦) : ٢٣٠٧-٤٦٤٧ .

الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية على أطفال
مرحلة ما قبل المدرسة
(دراسة مقارنة على عينة من الأمهات والمعلمات)

أ.م.د/ مها أحمد محمد الرزاز

عبد الحليم ، نجلاء أحمد .(٢٠٢١). فعالية برنامج إرشادي جماعي قائم على التدفق النفسي لتحسين الصحة النفسية لأمهات أطفال مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية وأثره على الأمن النفسي لأطفالهن ، مجلة التربية وثقافة الطفل ، جامعة المنيا .

عبد العزيز، أمل عبد الحليم .(٢٠١١): توظيف الألعاب الإلكترونية (العاب تلبس بنات) كوسيلة لتنمية التدوق الملبيسي لدي أطفال المرحلة المتوسطة من (٦ : ٩) سنوات.

عبد العظيم، دينا محمد .(٢٠١٢): فاعلية استخدام ألعاب الكرتونية (مصممة ومنتجة) في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدي أطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة بنها.

عبد الفتاح ، نسمة محمد.(٢٠٢٣). تأثير استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية الإعلانية والألعاب المتضمنة إعلانات على إدراكهم وتذكرهم ونيتهم الشرائية للعلامات التجارية . رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الاعلام ، جامعة القاهرة .

علي ، آيات منصور.(٢٠١٠). تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات علي الأداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة المنوفية.

محمد، عبده إبراهيم. (٢٠١٩) . آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الاعلامية التربوية لمواجهة مخاطر ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية الترويحية المعولمه . المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة ، ع ٦٥ ، ص ١٦٥ - ١٩١ .

محمد، محبوبية إبراهيم. (٢٠١٠). المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لدي طلاب المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

الهدلق ، متولي .(٢٠١٥) . إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، مجلة المعلم الكويتية ، عدد ١٦٥٦

ثانيا المراجع الأجنبية :

Parents Editor, (2023). 9 Benefits of Kids playing Video Games, BEHAVIOR & DEVELOPMENT. [Parents.com / Kids/](https://www.parents.com/kids/)

Pankaj Kumar., Singh. (2023). How new ae gaming affects your child's mental, physical and social well-being, *ET CONTRIBUTORS*, Jul 25.

Kathy Johnson. (2023). Kids and Video Games: the good and the bad.

(akron childrens .org)

Rahma. Zouichene , ILhem Bendahmane. (2023). Children & Video Games: An Investigation of the psychological and social Effects of Gaming, *Journal of Human and social sciences*, V 11. N (1), (566 _ 580).

https://www.researchgate.net/publication/371439959_Children_Video_Games_An_Investigation_of_the_Psychological_and_Social_Effects_of_Gaming