الفصل الأول
الإطار العام ومشكلة البحث

المقدمة:

أشار القرآن الكريم في أكثر من آية بأهمية الاهتمام بالأطفال فإنه من أهم ما يطمح إليه الإنسان في دنياه، ومن أعز الأمنيات على قلبه، وأجمل الرغبات في نفسه أن يرزقه الله ذرية طيبة وولداً صالحاً، وقد وصف الله عزَّ وجلَّ عباده بأنهم يدعونه أن يهب لهم ذرية نقية صالحة تسعدهم، يقول الله تعالى: ﴿والذين يقولون ربنا هب لنا من أزواجنا وذرياتنا قرة أعين واجعلنا للمتقين إماماً﴾[الفرقان: ٧٤]. كما يقول الله تعالى: ﴿المال والبنون زينة الحياة الدنيا والباقيات الصالحات خير عند ربك ثواباً وخير أملاً﴾[الكهف: ٤٦]. أما السنة النبوية فقد أولت الكثير من أحاديث رسولنا الكريم محمد ﷺ القائل: "أكرموا أولادكم وأحسنوا أدبهم فإن أولادكم هدية إليكم" (ابن ماجه) وفى المقابل فان الإسلام حذر من الإفراط في اللعب بشكل عام وقد جاء في القرآن الكريم بقوله تعالى ﴿الذين اتخذوا دينهم لعبا ولهوا﴾ [الأنعام آية ٧٠] وفي موضع آخر﴿فذرهم يخوضوا ويلعبوا﴾ [الزخرف آية ٨٣]. وجاء اللعب بمعنى الاستمتاع والتسلية على لسان إخوة يوسف لأبيهم ، قال تعالى ﴿أرسله معنا يرتع ويلعب﴾ [يوسف آية ١٢].

ولا يخفى على احد أهمية رعاية الأطفال في بدايات حياتهم والتي من خلال هذه الرعاية يوضع الأساس القوى للمجتمع إذا أريد لمجتمع أن يكون متطورا فمن تلك اللبنة تصنع قادة ورجالات المستقبل ، ورعاية الأطفال تتم من خلال عدة مسارات وطرق عن طريقها يمكن رعاية هؤلاء الأطفال وتربيتهم على الحياة الكريمة والحسنة ومن هذه المسارات ما يختص باللهو واللعب عند الأطفال ، وبطبيعة الحال فاللعب حق مكفول للأطفال وقد كفله الإسلام قبل التشريعات الأخرى وبالتالي فاللعب عند الأطفال غريزة إنسانية لابد من إشباعها لدى هؤلاء الأطفال. إن للعب أهمية في حياة الأطفال وتحقيق دورهم التربوي وبناء شخصيتهم ، وللعب والألعاب قيمة ثقافية وتربوية وصحية ولكن ، فقد ظهرت في الآونة الأخيرة أنواع

عديدة من الألعاب للأطفال ومنها ما هو مفيد ومنها ما هو غير مفيد وضار لهؤلاء الأطفال وبالتالي عندما تجتاح الألعاب الالكترونية غرف الأطفال وتغزو عقولهم مخلفة آثار مدمرة على صحة أطفالنا الجسدية والنفسية تصبح بذلك مشكله خطيرة ولابد من التوقف عندها جدياً.

في ظل التطور الهائل في التكنولوجيا ظهرت الألعاب الالكترونية التي أخذت تتطور معتمدة على تكنولوجيا العصر الحديثة .والانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المهدرة من قبل الأطفال في اللعب بدأ يثير جدل من قبل المربين وعلماء الاجتماع وعلماء النفس والتربويين حول آثارها سواء النفسية أو الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم عند العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها فاللعبة الالكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية وتكمن الخطورة في تقريب اللاعب بين الواقع والخيال إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب .

مشكلة البحث:

نظرا لانتشار الألعاب الالكترونية في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية والغربية ومالها من دور فعال في سلوك الطفل إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني وغيرة من السلوكيات الغير مرغوبة وخاصة في مرحلة الطفولة. وقد انتشرت وتنوعت الألعاب الالكترونية بشكل كبير وقد زادت مبيعاتها بكثرة في الآونة الأخيرة كل ذلك بالتأكيد راجع لكثرة الطلب والإقبال المتزايد على هذه الألعاب .وأصبحت الألعاب الالكترونية مصدرا هاما للترفيه من قبل الأطفال حيث أصبحوا يقضون أوقات طويلة في اللعب لطلب الراحة . وحيث أن أغلبية هذه الألعاب التي يلعبها الأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال ، حيث لقيت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا بين الأطفال المتطلعين للمثير والجديد. ومما زاد في انتشارها هو أنها سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشي أو جالسا ، وفي المنزل وفي أي مكان ، وحدك أو مع أصدقائك وذلك لتوفرها على عدة

وسائل منها الهاتف النقال والحاسب المحمول وحاسوب المكتب عبر الشبكة ألعنكبوتيه وألعاب اللوحات كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو .

ومن هذا المنطلق فان الباحثة تفترض:

١. إن مثل هذه الألعاب تعرض الطفل لأخطار كثيرة كالضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر وقد تؤدي إلى تدمير النمو النفسي والانفعالي والاجتماعي والعقلي للطفل وغيرها من التأثير السلبي على الطفل.
٢. أن الألعاب الالكترونية تساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية بحل المشكلات .

وانطلاقا لما يوليه علماء الاجتماع وعلماء النفس والمربين والباحثين في علوم التربية من اهتمام بالحالة النفسية والنمو الاجتماعي لمرحلة الطفولة . ودعما للحاجة في معرفة آثار الألعاب الالكترونية على الأطفال خلال الفترة العمرية (٣سنوات-١٢ سنه) تحاول الباحثة الاجابه على تساؤل البحث الرئيس وهو :

ما أثر الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من الفئة العمرية من (٣سنوات – ١٢سنة) ؟.

أسئلة البحث :

١. هل للألعاب الالكترونية تأثير سلبي على النمو الاجتماعي لدى الأطفال مابين (٣سنوات - ١٢سنه)؟.
٢. هل يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال من (٣سنوات -١٢سنه) باختلاف نوع الطفل (ذكر- أنثى) ؟.
٣. هل هنالك علاقة بين تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣سنوات - ١٢سنه) وعمر الطفل ؟.

٤. هل يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال (٣سنوات -١٢سنه) باختلاف مهنه ولي الأمر ؟.

٥. ماهية آراء عينة البحث حول اثر الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣سنوات -١٢سنه) وذلك وفقا لمتغيرات (الجنس ، المهنة ، المستوى التعليمي) ؟.

أهداف البحث:

١. التعرف على الأثر السلبي للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال مابين (٣سنوات -١٢سنه).

٢. التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال من (٣سنوات -١٢سنه) باختلاف نوع الطفل (ذكر- أنثى) .

٣. التعرف على العلاقة بين تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣سنوات - ١٢سنه) وعمر الطفل.

٤. التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال (٣سنوات -١٢سنه) باختلاف مهنه ولي الأمر .

٥. التعرف على آراء عينة البحث حول اثر الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣سنوات -١٢سنه) وذلك وفقا لمتغيرات (الجنس ، المهنة ، المستوى التعليمي) .

٦. التعرف على مدى انتشار الألعاب الالكترونية بالمملكة العربية السعودية .

٧. إيجاد أساليب للحد من أثار الألعاب الالكترونية السلبية والتقليل من انتشارها من خلال توصيات البحث المقترحة.

أهمية البحث:

تنبع أهمية هذا البحث من أهمية تربية الأطفال وتوعيتهم بمخاطر بعض الألعاب الالكترونية والتي انتشرت في العالم اجمع بفضل الانترنت وشبكات الانترنت والمعلوماتية وسهوله الاتصالات ، حيث يحقق هذا البحث اهميتين علمية وعملية :

أولا/ الأهمية العلمية : يقدم هذا البحث فائدة علمية، أكاديمية بما يتوقع أن تضيفه نتائجها إلى المعرفة ، وزيادة في أدبيات البحث العلمي ، وتكمن أهمية هذا البحث أيضا في انه يقوم على المساهمة في زيادة الإثراء المعرفي بالحقول الدراسية المتعلقة بآثار الألعاب الالكترونية على الأطفال.

ثانيا / الأهمية العملية : حيث من المتوقع أن تساعد نتائج البحث المهتمين والمعنيين بالأمر التزود ببعض النتائج والتوصيات التي قد تثرى رغباتهم مما يساعدهم لاتخاذ القرار المناسب.

مصطلحات ومفاهيم البحث:

- **اللعب :**

رياضة وصحة لأجسام الأطفال فهو المساعد الأول على تطويرها ونموها وتشكيل أعضائها وإنضاجها وإكساب الأطفال المهارات الحركية المختلفة التي تساعد على تحقيق العديد من الأهداف التربوية (ياسين ، ٢٠٠٦م).

- **الألعاب الإلكترونية :**

وهي نمط جديد من الألعاب تمارس بأجهزة معقدة ، و تنمي التفكير وحلّ المشكلات عند الطفل ، وتزيد من قدرته على التركيز والانتباه ، ولكنها في مقابل ذلك تزيد من توتر الطفل وتقلل من فرص التفاعل الاجتماعي والاندماج مع الآخرين ، (عقل ،١٩٩٨م).

- **تلفاز الأطفال:**

الوسيلة الإعلامية التي تستقبل البث التلفازي من إحدى محطات البث المرئي الأرضي أو الفضائي، وما يستقبله الأطفال من برامج سواء كانت موجهة إليهم أم للكبار، وأي استخدام يقوم به الأطفال لجهاز التلفاز سواء كان لمشاهدة أفلام الفيديو أو الاسطوانات المدمجة، أو استخدام شاشته للألعاب الإلكترونية، واستخدام شبكة الإنترنت لاستقبال ما تبثه المحطات التلفازية من برامج عبر الشبكة.

- **البرامج التلفزيونية الترفيهية :**

يقصد بها تلك البرامج التي يتعرض الأطفال لمشاهدتها والتي لا يكون لها هدف تربوي أو تعليمي واضح مثل الرسوم المتحركة والبرامج الدرامية ،ـ المسلسلات والأفلام ، والرياضية والموسيقية والغنائية والألعاب.

منهج البحث:

هذا البحث سوف يعتمد بشكل أساسي على المنهج الوصفي التحليلي، والذي يعتمد على استخدام الأساليب الإحصائية الوصفية والتحليلية "حيث يهدف المنهج الوصفي إلى صفة البحث التي تستهدف الوصف الكمي أو الكيفي لظاهرة اجتماعية أو إنسانية أو إدارية أو مجموعه من الظواهر المترابطة معا من خلال استخدام أدوات جمع البيانات المختلفة وهى المقابلة والملاحظة وغيرها مما يجعل الظاهرة أو الظواهر محل الدراسة واضحة بدرجة يسهل معها تحديد المشكلة تحديداً واقعيا تمهيدا لاختبار الفروض حولها" ، (الأشعري ١٤٢٨هـ-٢٠٠٧م، ص١١٨) ، وأهداف المنهج الوصفي تتلخص في " جمع المعلومات حقيقة ومفصلة لظاهرة موجودة فعلا في مجتمع معين، وتحديد المشاكل الموجودة أو توضيح بعض الظواهر، وإجراء مقارنة وتقييم لبعض الظواهر وتحديد ما يفعله الأفراد في مشكلة ما والاستفادة من آرائهم وخبراتهم في وضع تصور وخطط مستقبلية واتخاذ قرارات مناسبة في مشاكل ذات طبيعة مشابهة وإيجاد العلاقة بين الظواهر

المختلفة" (عدس ، ٢٠٠٥م، ص٣٦) . وتفترض الباحثة أن استخدام هذا المنهج في البحث يساعد في الوصول إلى أهداف هذا البحث، وقد اثبت فعالية في الوصول إلى نتائج جيدة في مجال البحوث الاجتماعية في المملكة العربية السعودية.

أدوات البحث :

سوف يتم استخدام استمارة الاستقصاء أو الاستبيان ، كأداة لجمع البيانات المطلوبة حيث يعتبر الاستبيان من أهم أدوات جمع البيانات التي أخذت في الانتشار في مجال البحوث ولا تزال تمثل موقعاً بارزاً في الوقت الحالي بين وسائل جمع البيانات. وسوف تصمم استمارة استبيان تغطى متغيرات وتساؤلات البحث ويتميز استخدام أسلوب الاستبيان عن غيره بعدة مزايا وتتلخص في " انه يجعل شخصية الباحث مجهولة فيتيح الفرصة للمبحوث الإجابة باطمئنان على الأسئلة الحساسة والخاصة" (الزين ، ٢٠٠٩م ، ٦٦).

حدود البحث :

- حدود هذا البحث اشتملت على التالي :
- الحدود الزمنية : يتم إجراء البحث خلال العام الدراسي ١٤٣٥هـ-٢٠١٤م.
- حدود الموضوع : أثر الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال دراسة تطبيقية بمنطقة عرعر.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

مقدمة :

تعتبر تكنولوجيا الاتصال والمعلومات وثقافة الانترنت من أهم سمات العولمة لإسهامها في إحداث تغيرات كثيرة في مفاهيم المكان والزمان والفضاء الاجتماعي ، وذلك بدخولها مضامير الثقافة والفن والتعليم والتواصل الحضاري والإنساني والتسلية والألعاب والإعلام .أو بالأحرى أصبحت مؤهلة لتتداخل مع نواحي الحياة كافة ، ولعل هذا الجانب من سماتها يجعلها تعتبر مصدر قلق للكثير للخوف من المستقبل ، ومن أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب أو الطفل من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية . ولا تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها ، إلا أنها تتفق جميعا على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبراز القدرات الفردية، مما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريبا إلى ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمره رغبة في اكتشاف قدراته واثبات وجوده أو التسلية ومشاركة الآخرين إن الألعاب الالكترونية برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء وقد ظهرت للسطح شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافاتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في للعالم، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل والتكنولوجيات الأمريكية الحديثة ، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية، وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية، (قويدر ، ٢٠١١م-٢٠١٢م ، ص١٥) .

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع، يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبوقة الذكر وحلول إبداعية حديثة ومتطورة، كما تزودهم هذه التكنولوجيا أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف (قويدر ، ٢٠١١م-٢٠١٢م ، ص١٥) .

لعل من أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والإنترنت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة ، فأطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع ."فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم ، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه " (الشحروري ، ٢٠٠٧م، ص١).

تختلف طبيعة الألعاب من حيث خطورتها ، فالمبارزة بالسلاح سابقا قد تؤدي إلى وفاة أحد المتبارزين أو كليهما ، والملاكمة المعاصرة قد تؤدي إلى إصابات بالغة ، بينما هناك ألعاب أقل خطورة كسباق الجري والوثب . وبعض الألعاب تعتمد على النشاط الجسمي كالألعاب التي سبقت الإشارة إليها وهناك ألعاب تعتمد على النشاط الذهني كلعبة الشطرنج . ومع التطور الإنساني عبر التاريخ تطورت كذلك الألعاب وبقيت مقوماتها الأساسية ثابتة وهي الإثارة وإبراز القدرات والمهارات الفردية التي لا تخلو لعبة ما منها . ومن تطور الألعاب تطور الأدوات المستخدمة فيها.

نظرة الإسلام للعب الأطفال:

والأصل في اللعب أنه مرغوب ومطلوب للطفل من وجهة نظر الإسلام وذلك لما يضفيه من سعادة على الطفل ويكسبه من خبرات ، فإخوة يوسف عليه السلام حين طلبوا من أبيهم السماح بأخذه معهم عللوا

ذلك بأنه سوف يرتع ويلعب وأنهم سوف يحافظون عليه ولو لم يكن ذلك مقبولاً بل حقاً من حقوق الطفل لما سمح أبوهم لهم بمصاحبة يوسف وأخذهم له ، (حنورة ، عباس ١٩٩٦م،ص٥٦). وروى البزار عن سعد بن أبي وقاص قال: دخلت على رسول الله ﷺ والحسن والحسين يلعبان على بطنه ، فقلت يا رسول الله أتحبهما ؟ فقال :(وما لي لا أحبهما ؟ وهما ريحانتاي) . وعن عائشة رضي الله عنها قالت : وجاءت السودان يلعبون بين يدي رسول الله ﷺ في يوم عيد ، فدعاني رسول الله ﷺ فكنت أطلعُ عليهم فوق عاتقه ، حتى كنت أنا التي انصرفت . رواه نسائي . وكان الرسول ﷺ يداعب حفيدته إمامة بنت العاص رضي الله عنها حيث كان عليه الصلاة والسلام يضعها على عاتقه فيصلي ، فإذا ركع وضع ، وإذا رفع رفعها . أخرجه البخاري عن أبي قتادة : عن حياة الصحابة .

مفهوم الألعاب الاليكترونية :

عرّفت الألعاب الاليكترونية بأنها " استخدام للتقنية و الرسوم المتحركة – من قبل شركات متخصصة – في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر – موجود فعليا أو عبر النت – يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز و الشعور بنشوة الانتصار و تسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة (موقع بوابة آسيا الإلكترونية) وتعريف آخر "أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو" (دراسة الهدلق ١٤٣٢هـ)

" تعد الألعاب من الأساليب التي يمكن استخدامها في تعليم الأنشطة الحركية وهي من الأساليب المسلية والمفيدة بدنيا وعقليا ونفسيا واجتماعيا ويمكن للأب أو الأم أو المعلمة أن تجمع شمل أسرتها حول لعبة مسلية نافعة وتلقى قبولا من الكبار والصغار في وقت واحد وتستخدم الألعاب الصغيرة لتعليم الأنشطة الحركية من سنه فما فوق" ، (شرف ، ٢٠٠٥م، ص١٤٧) . وللمحافظة على سلامة الطفل لابد من توفير الألعاب المختلفة المناسبة لنموه واللعب يكسبه مهارات فكرية ومنطقية وإدراكية مختلفة بالإضافة إلى متعة الحركة وحريتها والتعامل المتنوع مع الأطفال ،ويقوي اللعب من مجموعات روح الفريق ويغرس الشعور بالانتماء إليهم مما يحسن العلاقة بين الإفراد ويقوي أواصر الصداقة.

(www.childhood.gov.sa) وتعرف الألعاب أيضا بأنها "العاب بسيطة التنظيم تتميز بالسهولة في أدائها يصاحبها البهجة والسرور وتحمل بين طياتها تنافس شريف في نفس الوقت لاتحتوي على مهارات حركية مركبة والقوانين التي تحكمها تتميز بالمرنة والبساطة" ، (شرف ، ٢٠٠٥م، ص ١٤٧).

تعريف الباحثة للألعاب الالكترونية "هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآي فون المحمول وجهاز الكمبيوتر وغيرها"

مزايا وعيوب الوسائط التكنولوجية والالكترونية في تنشئة الطفل :

"تتحدد الآمال المنشودة في تكنولوجيا المعلومات أنها تمثل إحدى الوسائل التي تعوض تخلفنا في مجال تربية الطفل ، ويتوقف نجاحنا في استخدام التكنولوجيا على حسن استغلالنا لها في الإطار الشامل لمنظومة التنمية المجتمعية" (علي ، ٢٠٠٢م، ص١٩٧) وليس هناك شك في أن " الكمبيوتر الشخصي بمكوناته المادية المتواصلة التطور وتطبيقاته في المجالات والأنشطة الحياتية المختلفة ، ووصلات الإنترنت، والبريد الإلكتروني، والعناوين متعددة الوسائط ، والألعاب هو الأساس والركيزة للثورة المقبلة " (جيتس ، ١٩٩٨م، ص٨).

لعلَّ من أهم المظاهر التي جلبها هذا التطور الهائل في مجال التكنولوجيا والإلكترونيات والكمبيوتر الشخصي ، ظهور ما يسمى بالثقافة الإلكترونية التي جذبت انتباه أطفالنا قبل كبارنا ، وأصبحت الشغل الشاغل لمعظمهم ، وباتت ألعاب الأتاري وألعاب الفيديو ، والبلاي استيشن ، والإبحار داخل شبكة الإنترنت لاكتشاف مواقع جديدة وألعاب جديدة وبلاد جديدة ،(فضل ، ١٩٩٩م ، ص١٦) ويؤكد ذلك أن معرفة الحاسب وإجادة التعامل معه أصبح ضرورة عصرية ملحة ، مثله في ذلك كمثل ضرورة تعلم القراءة والكتابة ، فإذا عرف المرء كيفية التعامل مع الحاسب الآلي لأصبح بذلك مهيئا للتفاعل مع العالم من حوله من خلال ما تفيض به الشبكات من معلومات من شتى صنوف العلم والمعرفة والثقافة ، ونحن حينما نتحدث عن دور تلك الوسائط التكنولوجية في التنشئة ، فإنما نتحدث عن المستقبل القريب لمجتمعنا

العربي ومستقبل الطفولة والأطفال في هذا المجتمع، فالأطفال والشباب هم أكثر الفئات العمرية استجابة للتغير الاجتماعي والثقافي والفني ، ومن ثم فهم صانعو التطور والتغيير في المستقبل القريب خاصة أن الأطفال والشباب حاليا ، يعرفون عن الكمبيوتر والإنترنت ، أكثر من الكبار الذين لم يدخلوا عصر المعلومات ، أو لم يشعروا برذاذ الموجة الثالثة وتبعاتها المعرفية ، (فضل ، ١٩٩٩م ، ص١٦) .

إن أساليب التنشئة في ظل الثقافة الإلكترونية هي تلك الأساليب الوافدة علينا من خلال ما يعرف بعصر"الموجة الثالثة" وهي التي يخوضها الإنسان حاليًا وقد بدأت منذ عدة عقود وهي مرحلة ما بعد التصنيع أو العصر ألمعلوماتي الذي نعيشه حاليًا ، والتي تؤثر في تشكيل شخصية أطفالنا ، فأطفالنا اليوم يعيشون في العصر ألمعلوماتي الذي رافقته ثورتان تكنولوجيتان هما ثورة الاتصالات وثورة في تقنية المعلومات من خلال الأجهزة الإلكترونية المختلفة ، سواء كانت هذه الأجهزة حاسبات آلية متصلة بشبكة الانترنت ، أو أجهزة أتاري أو أجهزة الألعاب الالكترونية الأخرى المختلفة وما تحويه تلك الشبكة والألعاب من أفكار تؤدي إلى إشاعة نمط التفكير العلمي لدى الأطفال" ، (خليل ، ٢٠٠١م، ص١٦) .

هذا ويشير الباحثان إلى أن عصر العلم الذي نعيشه وتحقيق الآمال المرجوة في تنشئة أطفالنا يتطلب منا ما يلي : (عبد الرحيم ، ٢٠٠٥م، ص٣٤)

١. أن يوجه الطفل للتعلُّم الجاد المنتج عن طريق العناية بتثقيفه العلمي ، وشحن تصوراته وأفكاره بقصص تتحدث عن إنجازات العلم الباهرة ومستقبلها المضيء في إطار من الموضوعية وبما يتناسب مع المرحلة العمرية التي يعيشها.
٢. ربط العلوم النظرية التي يقوم الطفل بدراستها أو معرفتها عن طريق القنوات والوسائط المختلفة بالتطبيق ، وعن طريق ذلك يتم تنشئة وتثقيف الطفل علميا أو تكنولوجيا بشكل صحيح والاهتمام بالتنظيم العلمي بهدف إنماء التفكير العلمي لدى الأطفال.
٣. تعليم أطفالنا أن يكونوا مستخدمين مفكرين لديهم قدرة على نقد ما يعرض عليهم وتحليله والتحقق من أهدافه ، وكخطوة نهائية يصبح لديهم قدرة على الانتقاء والتقييم .
٤. الاهتمام بتنمية المواهب العلمية بدءا من البيت ، فالمدرسة ، فالمؤسسات المسئولة عن تنشئة الطفل ، الأمر الذي قد يفتح آفاقا أمام أجيالنا المقبلة في مستقبل لغتُه الأساسية والوحيدة هي ما تملك

هذه الأجيال من علم وتقنيات ووسائل متطورة ، وعلينا إذن أن نستثمر هذا الجانب وهذه الرغبة في أطفالنا ونقدم لهم ما يناسبهم وما يناسب مجتمعهم وما نتطلع إليه نحو رجل الغد وأن نوفر لهم الحماية من المخاطر المرتبطة بالوسائط التكنولوجية المعاصرة.

مفهوم اللعب عند الأطفال:

العلاقة بين الطفل واللعب علاقة وثيقة جداً، فاللعب هو حب الطفل وملاذه وعالمه وحياته، وأسعد لحظات حياته تلك التي يقضيها مع لعبته، يحادثها ويحكي لها حكاية، يشكو لها، ويعرض عليها مشكلته، يضربها، يبعثرها يفكها ويعيد تركيبها، يتخيلها أشخاصاً أمامه ومعه، والأطفال يلعبون عندما لا يكون هناك شيء آخر ينشغلون به، أي عندما يكونون مرتاحين جسمياً ونفسياً، واللعب ولا شك هو أكثر من مجرد ترويح، بل هو عملية مهمة في سبيل النمو، والسؤال الذي يطرح نفسه بقوة في ساحة التربية وعلى علماء النفس والمهتمين بالطفولة في العصر الحديث.

أحد تعريفات اللعب أنه: ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته، واللعب ميل من أقوى الميول وأكثرها قيمة في التربية الاجتماعية والرياضية والخلقية، فهو سلوك طبيعي وتلقائي صادر عن رغبة الشخص أو الجماعة. ففي الصغر يميل الطفل إلى اللعب الانفرادي وكلما تقدمت به السن زاد ميله إلى اللعب الجماعي، (القحطاني ، ١٤٣٠هـ ، ص٢٥-٢٦). ومما لا شك فيه أن التربية الحديثة تجعل من اللعب وسيلة لتنمية قدرات الطفل وتنمية الذكاء والتفكير الابتكاري منذ السنوات الأولى إذ تعمل على توفير اللعب المختلفة في دور الحضانة وللعب وظائف مهمة منها: (القحطاني ، ١٤٣٠هـ ، ص٢٥-٢٦)

١. اللعب يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والإحباط والقواعد والأوامر والنواهي. لكي يعيش أحداثاً كان يرغب في أن تحدث ولكنها لم تحدث أو يعدل من أحداث وقعت له بشكل معين وكان يرغب في أن تحدث له بشكل آخر، إنه انطلاقة يحل بها الطفل ولو وقتياً التناقض القائم بينه وبين الكبار والمحيطين به، ليس هذا فحسب، بل إنه انطلاقة أيضاً للتحرر من قيود القوانين الطبيعية التي قد تحول بينه وبين التجريب واستخدام الوسائل دون

ضرورة للربط بينها وبين الغايات أو النتائج إنه فرصة للطفل كي يتصرف بحرية دون التقيد بقوانين الواقع المادي والاجتماعي.

٢. اللعب كنشاط حر يكسب الطفل المهارات الحركية المتعددة ويظهر مواهبه وقدراته الكامنة فالنشاط الحر لا يحدث فقط على سبيل الترفيه وإنما هو الفرصة المثلى التي يجد فيها الطفل مجالاً لا يعوض لتحقيق أهداف النمو ذاتها واكتساب ما يعز اكتسابه في مجال الجد، وهذا الكلام ليس بمستغرب، فالأطفال وهم منشغلون في وضع الخوابير في الثقوب، أو في وضع الصناديق الكبيرة وبداخلها الصناديق الصغيرة، أو في إضاءة الضوء ثم إطفائه، أو في تشغيل المكنسة الكهربائية ثم إبطالها، أو الراديو والتلفاز، يكتسبون مهارات حركية مهمة جداً، فتصبح حركتهم أكثر دقة وأكثر تحديداً، الأمر الذي يعتبر إضافة مهمة لنمو الشخصية الطفولية.

٣. اللعب يمكن الطفل من اكتشاف القوانين الأساسية للمادة والطبيعة.

٤. اللعب يهيئ الفرصة للطفل لكي يتخلص ولو مؤقتاً من الصراعات التي يعانيها وأن يتخفف من حدة التوتر والإحباط اللذين ينوء بهما.

٥. اللعب يساعد على خبرة الطفل ونموه الاجتماعي، ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار، وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد ودور الرضيع مثلاً، وغير ذلك كدور الأسد ودور الفريسة، وهم في ذلك كله يجربون ويختبرون ويتعلمون أنواع السلوك الاجتماعي التي تلائم كل موقف.

وتتعدد وظائف اللعب فمنها التربوية والفسيولوجية والنفسية والتشخيصية والعلاجية ، ومن حيث الجانب العلاجي يرى علماء التحليل النفسي أن الطفل في لعبه يعاود ترتيب الأحداث الحياتية بالشكل الذي يراه أو على الأقل لا يضايقه وبهذا يتخلص من قلقه ، (سيد ، ٢٠٠٢م ، ص٥٤) .

أنواع الألعاب :

هنالك وجهات نظر متعددة تحاول تقسيم(الألعاب) إلى مجموعات متجانسة بالرغم من تعدد أنواعها ومجالاتها مما لايدخل تحت حصر أو تحديد. وعموما لايوجد تقسيم مثالي لأنواع للألعاب وقد قسم (ديبلر) رئيس قسم الألعاب بمعهد(ليبزج) بألمانيا الشرقية في تقسيمه للألعاب إلى عدة مجموعات متجانسة تختلف عن غيرها بالنسبة لتأثيرها التربوي والتعليمي وبالنسبة لطبيعة نشاطها إلى ما يلي: (www.diwami.alazraq.com)

١. العاب الغناء: تحتوي على الألعاب التمثيلية والعاب الرقص بمصاحبة الغناء.
٢. العاب الجري: تشتمل على العاب السباقات والتتابعات،والعاب المسك واللمس والمطاردة،والعاب البحث عن المكان.
٣. العاب الكرات: تحتوي على مختلف العاب الكرات تسعى لتعليم الرمي واللقف ودقة التصويب،أو تجنب وتفادي الإصابة،والعاب الكرات لإصابة المرمى أو للوصول بالكرة إلى علامة معينة.
٤. العاب القوى والرشاقة: تشتمل على العاب المنازلات والشد والدفع والجذب والمفاداة والعاب التوازن.
٥. العاب تدريب الحواس: تتكون من الألعاب التي تهدف لتدريب ودقة الملاحظة وسرعة الاستجابة(رد الفعل) والانتباه والى ما ذلك.
٦. الألعاب الصغيرة في الماء: هي تلك الألعاب التي تمارس في المياه والألعاب الصغيرة باستخدام القوارب أو معينات السباحة.
٧. العاب الشتاء: هي الألعاب التي تمارس على الجليد أو العاب التزحلق.
٨. العاب الخلاء: تتمثل في العاب تعقب الأثر والبحث عن الكنز والعاب الهجوم والدفاع والانقضاض.

أهمية الألعاب للأطفال :

الألعاب بشكل عام والألعاب الالكترونية بشكل خاص لها أهمية كبيره عند الأطفال وهي بحسب : (القحطاني ، ١٤٣٠هـ ، ص٤٠)

١- اللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية ، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية ، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات ، ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية ، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات .

٢- حركة الطفل أثناء اللعب مظهر من مظاهر حيويته وصحته ، وأكثر ما تبتدئ هذه الحركة في مرحلة الطفولة المبكرة التي يكون فيها اللعب طبيعة فطرية في الطفل لذا فمن قدرة الخالق أن جعل طفولة البشرية أطول المراحل الطفلية بين الكائنات الحية ، وقد جعل اللعب والحركة لدى الطفل غريزة في نفسه ليساعد عضلات جسمه وأعصابه وكل جزء فيه على النمو ، أي بناء جسم الطفل يكون أكثر نمواً في مرحلة الطفولة عن غيرها من مراحل عمر الإنسان .

٣- لعب الطفل داخل الأسرة وما يرتبط بها من إعداد وتمرين للقدرات والمهارات أو تنفيس عن الصراعات أو القلق ، فهو أيضاً له دوره في تكوين حب النظام المتمثل في وضع الأشياء وضعاً معيناً في الزمن أو المكان بناءً على قواعد ، وإتمام هذا النظام يصحبه شعور بالانسجام وإدراك له . وميل الطفل إلى النظام عملية تثقيفية اجتماعية تسربت بوادرها من هندسة المباني والأثاث والملابس، وهذا يجعل النظام لا يبتعد عن المعنى المطلق وإنما هو نظام البيئة الاجتماعية الكبيرة التي يحيا فيها الطفل .

٤- يعتبر اللعب مدخلاً لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل إلى مستوى الأمراض النفسية ويتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة للعلاج لكثير من الاضطرابات الانفعالية التي يعانيها الأطفال لأن الطفل يكون في اللعب على سجيته فتنكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائياً ويبدو سلوكه طبيعياً وبذلك يمكن تفسير ما يعاني من مشكلات .

٥- إن الميل الطبيعي وحده هو الذي يدفع الطفل لمزاولة اللعبة باعتبار أن اللعبة ظاهرة طبيعية ونشاط غريزي.

٦- إن الطفل يجد في اللعب فرصة للحركة والنشاط والتعبير عن النفس بما يحقق له المرح والسرور والسعادة والاستمتاع .

٧- انه يشبع حاجة أساسية للطفل لاكتساب الخبرة ووسيلة لاستنفاذ الطاقة الزائدة.

٨- ينفس عن التوتر الجسمي والانفعالي عند الطفل .

٩- يدخل الخصوبة والتنوع في حياة الطفل .

١٠- يجذب انتباه الطفل إلى التعلم ، فالتعلم باللعب يوفر للطفل جواً طليقاً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه .

١١- له تأثير مباشر في تكوين الشخصية المتزنة للطفل وتنميتها وهو الغرض الأساسي للعب المنظم ، إذ يساعد اللعب المنظم بقدر وافر في تقوية الجسم وتحسين الصحة العامة ، ويساهم في المساعدة على النمو العقلي والخلقي وإتاحة الفرصة للتعبير الجماعي .

١٢- له أثره العظيم في تنمية الشخصية الاجتماعية ، فالشخصية الاجتماعية المتزنة أساس العلاقة الطيبة مع الغير ، واللعب مع الجماعة يعتبر سر حياة الطفل .

١٣- كما أن اللعب يعمل على تقوية إرادة الطفل وشكيمته ، إذ أن اللعب يعلم الطفل الالتزام باللعبة والتقيد بقواعدها كما يعلمه القدرة على التحمل والصبر حيث يمكن اعتبار اللعب بمثابة مدرسة حياتية يتعلم منها الطفل الانصياع والتقيد بمبادئ اللعب ونظمه وبالتالي احترام حقوق الآخرين وتقديرهم .

الدراسات السابقة :

دراسة العبيدي (١٩٩٧م) هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض ، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ، أما العينة فقد تكونت من ١٣ طفل قسموا إلى مجموعتين إحداهما تجريبية وأخرى ضابطة . استخدمت الباحثة مجموعة من الألعاب التمثيلية التخيلية ، ومجموعة من الألعاب التعاونية ، فضلاً عن مجموعة من القصص تروى عن طريق مسرح الدمى بواسطة الألعاب . تم تنفيذ البرنامج مدة ٨ أسابيع بواقع ساعة يومياً وباستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجة السلوك العدواني بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح التجريبية ، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط السلوك العدواني بين الاختبارين القبلي والبعدي لدى أطفال المجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي.

دراسة السقا (٢٠٠٠م) التي استخدمت فيها الباحثة العلاج باللعب كأداة ذات فعالية في الخفض من حدة السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة . وأظهرت النتائج فروقاً ذات دلالة إحصائية في أشكال العدوان بين الذكور والإناث لصالح الذكور ، كما أظهرت النتائج أيضاً اختلاف شكل وأسلوب اللعب لدى الأطفال العاديين في شدة وتكرار السلوكيات العدوانية . وأما بالنسبة لعملية العلاج باللعب فقد تم تنفيذ ذلك على العينة التجريبية من خلال البرنامج الإرشادي المقترح من قبل الباحثة لخفض العدوان لدى الأطفال باستخدام اللعب وأظهر البرنامج فعاليته بنسبة قدرها ٣٩% ، وخلص البحث إلى ضرورة إعطاء اللعب أهمية كبيرة للأطفال خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة .

دراسة السيد (٢٠٠١م) التي هدفت إلى التعرف على أثر استخدام أنواع مختلفة من اللعب (اللعب الحر – اللعب الجماعي التعاوني – اللعب الفردي التنافسي) في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة . استخدم الباحث المنهج التجريبي وتكونت عينة البحث من ٣٠ طفلاً من أطفال الروضة بلغ عدد الذكور ١٨ في حين بلغ عدد الإناث ١٢ من الملتحقين بالسنة الثانية في مرحلة رياض الأطفال وتتراوح أعمارهم ما بين (٥-٦) سنوات موزعين على ثلاث مجموعات متساوية من الذكور والإناث . وتم تطبيق البرنامج المقترح باستخدام ٣٠ لعبة تعاونية و٣٠ لعبة فردية تنافسية ، وقد خصص الباحث قاعة خاصة

لنشاط مجموعة اللعب الحر والمجهزة بالألعاب اللازمة . استغرقت فترة التطبيق ساعة يومياً لمدة أربعة أسابيع وباستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة أسفرت النتائج عن أن استخدام برامج مختلفة في اللعب تؤدي إلى تعديل اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة وان اللعب الحر يعد أكثر فاعلية في تعديل اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة ثم يأتي بعده اللعب الجماعي التعاوني وأخيرا اللعب الفردي التنافسي .

دراسة آل مراد (٢٠٠٤م) التي تهدف للتعرف على أثر استخدام برامج الألعاب الحركية والألعاب الاجتماعية والمختلطة في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر (٥-٦) سنوات ،. استخدم الباحث المنهج التجريبي وتكونت عينة البحث من ٦٠ طفلاً تم اختيارهم بصورة عمدية ، بلغ عدد الذكور ٣٦ والإناث ٢٤ مقسمين إلى ثلاث مجموعات متساوية من الذكور والإناث وتم تطبيق ٣ برامج مقترحة خاصة بالألعاب الحركية والألعاب الاجتماعية والألعاب الحركية الاجتماعية . استغرقت فترة التطبيق ٨ أسابيع بواقع ٤٠ وحدة تعليمية لكل مجموعة وباستخدام الوسائل الإحصائية الملائمة أظهرت النتائج أثر البرامج المستخدمة في البحث في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال بشكل عام .

دراسة (الجرواني والمشرفي ، ٢٠٠٧م) هدفت إلى التعرف على الواقع الفعلي للعب الأطفال في المستشفيات بمحافظة الإسكندرية بحثاً عن العوامل المعوقة أو المساهمة في أساليب وطرق استخدامه ، واتجاهها نحو معالجة أوجه القصور وما قد تستدعيه ذلك من وضع تصور مقترح لرؤية مستقبلية للدعائم الأساسية التي يمكن أن يرتكز عليها تطبيق برامج للعب الأطفال بالمستشفيات في مصر ، وقد اشتملت عينة البحث على ٦٨ طبيب أطفال يعملون في ١٢ مستشفى واستخدمت الإستبانة أداة في هذه الدراسة ، وبينت النتائج عدم تحقيق جميع المحاور الثلاثة للإستبانة (برامج لعب أطفال المستشفيات ،البيئة الفيزيقية للعب أطفال المستشفيات ،أخصائي لعب المستشفيات) ما عدا المفردة الثانية من المحور الثاني والخاص " بوجود مكان مخصص لممارسة اللعب لأطفال المستشفى خارج مبنى المستشفى " وذلك في المستشفى الجامعي فقط كما أوضح البحث أهمية استخدام أسلوب لعب المستشفيات ووضع تصور مقترح لتفعيل استخدام أسلوب لعب المستشفيات.

دراسة ألكلابي (٢٠٠٨م) بعنوان اثر الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات. هدفت الدراسة إلى إعداد العاب صغيرة لتطوير الإدراك الحس-حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات في مركز محافظة بابل ،كما هدفت إلى التعرف على تأثير الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس-حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات في مركز محافظة بابل. اعتمدت الدراسة العينة من أطفال الرياض بعمر (٥) سنوات في مركز محافظة بابل حيث بلغ حجم عينة البحث في التجربة الرئيسية ١٩٠ طفلا من مجتمع الأصل والبالغ (٨٦٥) ، الباحث استخدم المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي كما استخدم المنهج التجريبي وبأسلوب المجموعات المتكافئة ومن ابرز النتائج:

١. استعمال الألعاب الصغيرة كان له تأثير ايجابيا في تطوير الإدراك الحس – حركي لدى أطفال الرياض بعمر (٥) سنوات.
٢. للألعاب الصغيرة أفضلية واضحة في تطوير الإدراك الحس – حركي لدى أطفال الرياض بين مجموعتي البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

في أحدث دراسة التي أشارت إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في مختلف دول العالم لا سيما في اليابان منشأ الدراسة حيث ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة ٧٧% خلال العشرين السنة الماضية (جريدة القبس الكويتية ٢٠١٣/١/١٢) . وتشير دراسة حديثة لباحثين من معهد «ميلكن» بوجود علاقة بين المبالغ التي تنفقها الدولة وتستثمرها في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وبين معدلات البدانة بين سكان هذه الدولة ، وتشير الدراسة التي أجريت في (٢٧) دولة واستغرقت (٢١) سنة إلى أن كل ١٠% زيادة في الإنفاق والاستثمار ترفع معدل البدانة بنسبة ١,٤% بين سكان الدولة. (القبس ٢٠١٣/١/١٢) .

ومن هنا جاءت هذه الدراسة للكشف عن اثر الألعاب الالكترونية في النمو الاجتماعي للأطفال ، ولمساعدة المسئولين والقائمين على العمل الاجتماعي والتربية الخاصة ولمعرفة كيفية وضع الحلول اللازمة لهذه المشكلة .

علاقة الدراسة الحالية بالدراسة السابقة ومدى الاستفادة منها:

١. هناك قلة في الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الالكترونية وأثرها في زيادة النمو الاجتماعي .

٢. تتشابه هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في أنها تمثل أحد الاتجاهات أو النماذج المعاصرة في موضوع اثر الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال والتي يمكن توظيفها في الميدان توظيفاً فاعلاً سعياً للتحسين المتواصل.

٣. تتفق هذه الدراسة الحالية مع أغلب الدراسات السابقة في استخدامها للمنهج الوصفي باعتباره المنهج المناسب للدراسات الإنسانية.

٤. كما تتفق الدراسات الحالية مع الدراسات السابقة في المعالجات الإحصائية المستخدمة وهي المتوسطات الحسابية ، والانحرافات المعيارية.

٥. لقد تباينت عينات الدراسات السابقة من باحث لآخر تبعاً لنوع المستجيب.

٦. تتشابه هذه الدراسات مع معظم الدراسات السابقة في اختبار عينة عشوائية من المجتمع لتطبيق أدوات الدراسة.

٧. معظم الدراسات السابقة استخدمت الاستبانة كأداة لجمع المعلومات ، وهى تشابه الدراسة الحالية في استخدامها للاستبانة.

٨. يمكن تحديد ما استفادت منه الباحثة من الدراسات السابقة فيما يلي:

- إبراز أهمية الألعاب الالكترونية للأطفال وكذلك مخاطرها عليهم وإمكانية الاستفادة من ذلك.
- الاستفادة من الدراسات السابقة من حيث المناهج ، والأدوات ، وتحديد واختيار العينة ، وإجراءات وكيفية التطبيق ، واختيار الأساليب الإحصائية المناسبة ، وما ورد من النتائج والتوصيات. وعليه يمكن القول أن الدراسة السابقة لها دور مهم في تعزيز الدراسة الحالية وإنضاج مساراتها ، رغم وجود بعض الاختلافات في الأهداف أو الأدوات أو الأساليب .

الفصل الثالث

تحليل بيانات الدراسة وتفسيرها

المقدمة :

تتناول الباحثة في هذا الفصل الجانب العملي من الدراسة ، حيث تسعى لتحليل بيانات الدراسة التي تم الحصول عليها من خلال توزيع استمارة الاستبيان إلى عينة مكونة من (٣٣) مفردة من أفراد مجتمع الدراسة استخدمت الباحثة برنامج التحليل الإحصائي بالرزمة الإحصائية (SPSS) . ولتحليل بيانات الدراسة تم توظيف الأساليب الإحصائية الوصفية مثل التكرارات والنسب المئوية وذلك لتوصيف عينة الدراسة، كما تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتكرارات والنسب وذلك لقياس درجة استجابة أفراد العينة نحو عبارات محاور الدراسة . كما تم استخدام اختبار "ت" وتحليل التباين الأحادي وذلك لاختبار دلالة الفروق بين درجة استجابات العينة نحو محاور الدراسة يعزى لاختلاف متغيرات الدراسة : (الجنس، المهنة ، العمر، الحالة الاجتماعية ، المستوى التعليمي، والمجموعات).

وعليه فإن تحليل بيانات الدراسة يكون وفق التصور التالي:

١. توصيف عينة الدراسة بحسب المتغيرات الديمغرافية
٢. اختبار صدق وثبات أداة الدراسة .
٣. تحليل وتفسير درجة استجابات العينة حول فقرات محاور الدراسة وذلك للإجابة على الأسئلة البحثية .
٤. استخلاص أبرز نتائج الدراسة .

وفيما يلي نتناول تحليل وتفسير بيانات الدراسة .

أولاً : توصيف العينة بحسب المتغيرات الديمغرافية

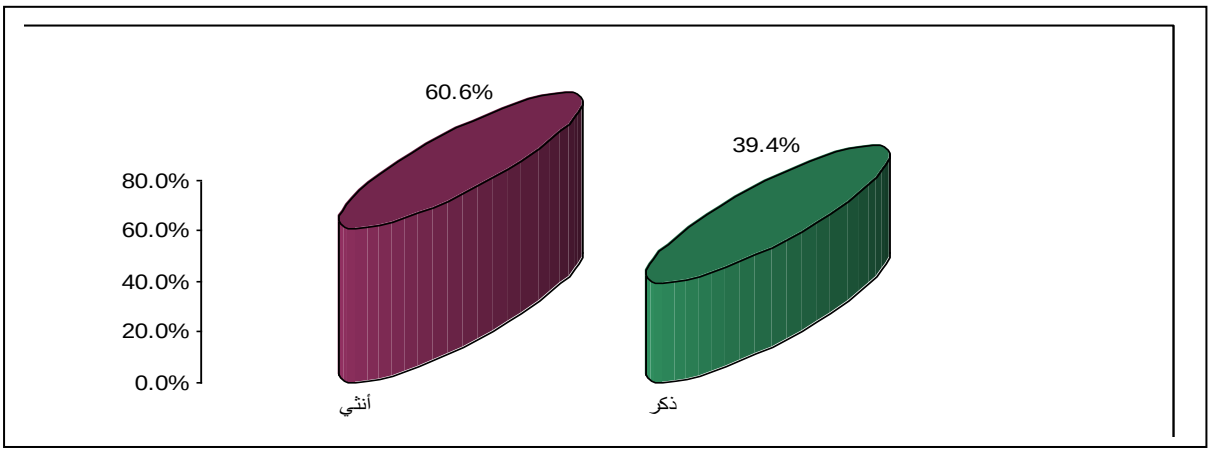
جدول رقم (١)

توصيف عينة الدراسة بحسب الجنس

الجنس	العدد	النسبة المئوية %
ذكر	١٣	٣٩,٤
أنثي	٢٠	٦٠,٦
المجموع	٣٣	١٠٠,٠

يتضح من المؤشرات بالجدول رقم (١) أن ٦٠,٦% من أفراد العينة المشاركين في الدراسة الحالية من الإناث ، بينما بلغت نسبة الذكور ٣٩,٤% . وبالتالي يتضح مما سبق أن غالبية المشاركين في الدراسة من الإناث ، ولعل ذلك قد يسهم في تحقيق أهداف الدراسة ، حيث أن الإناث من أكثر أفراد الأسرة قرباً من الأطفال وبالتالي إدراك مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال .

ويوضح الشكل أدناه المؤشرات السابقة :



شكل رقم (١) يوضح توصيف العينة بحسب الجنس

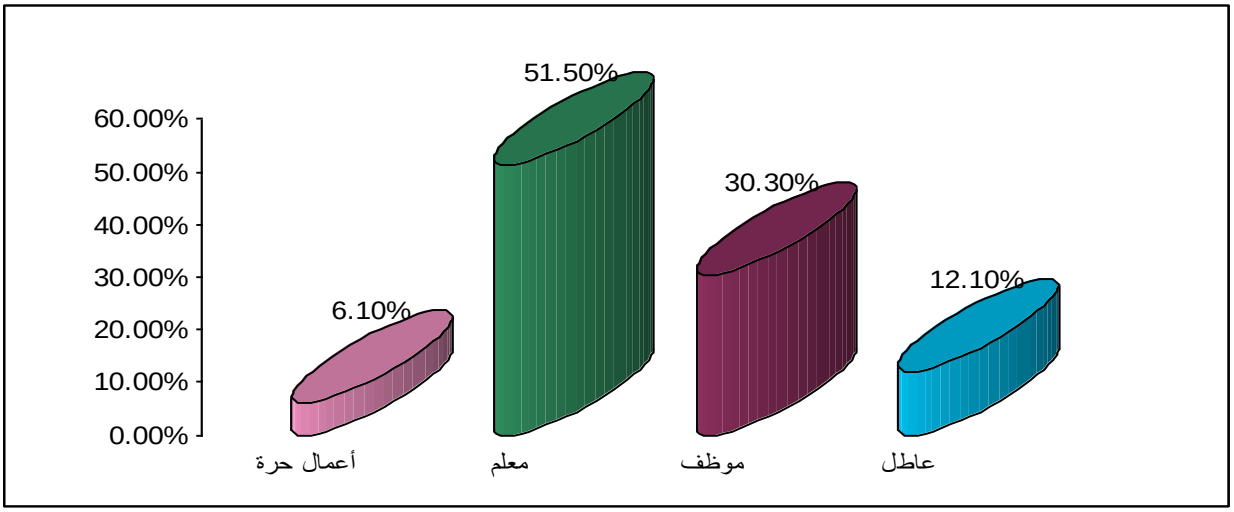
جدول رقم (٢)

توصيف عينة الدراسة بحسب المهنة

المهنة	العدد	النسبة المئوية %
عاطل	٤	١٢,١
موظف	١٠	٣٠,٣
معلم	١٧	٥١,٥
أعمال حرة	٢	٦,١
المجموع	٣٣	١٠٠,٠

يتضح من المؤشرات بالجدول رقم (٢) أن ٥١,٥% من أفراد العينة المشاركين في الدراسة الحالية من مهنتهم معلمين ، بينما بلغت نسبة الموظفين ٣٠,٣%، في حين أن ١٢,١% من أفراد العينة عاطلين عن العمل ، بينما ٦,١% يمارسون الأعمال الحرة .

وبالتالي يتضح مما سبق أن غالبية المشاركين في الدراسة من المعلمين ، مما يكون له أثر كبير في إثراء الجانب التحليلي من الدراسة .



شكل رقم (٢) توصيف العينة بحسب المهنة

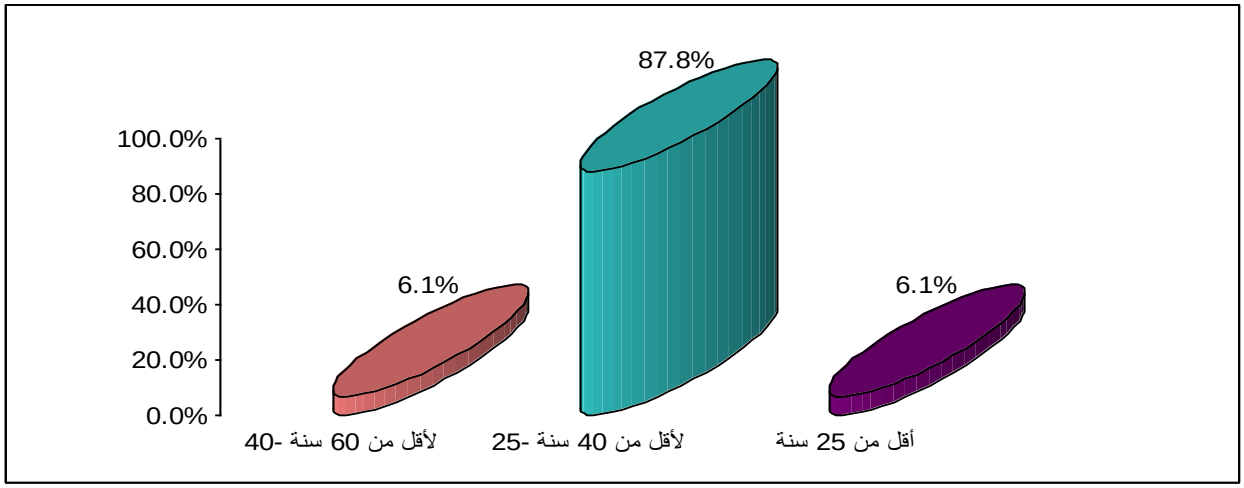
جدول رقم (٣)

توصيف عينة الدراسة بحسب العمر

الفئات العمرية	العدد	النسبة المئوية %
أقل من ٢٥ سنة	٢	٦,١
٢٥- لأقل من ٤٠ سنة	٢٩	٨٧,٨
٤٠- لأقل من ٦٠ سنة	٢	٦,١
المجموع	٣٣	١٠٠,٠

يتضح من المؤشرات بالجدول رقم (٣) أن ٨٧,٨% من أفراد العينة تراوحت أعمارهم من (٢٥-لأقل من ٤٠) سنة ، بينما ٦,١% أعمارهم أقل من ٢٥ سنة ، في حين أن ٦,١% تراوحت أعمارهم من (٤٠- لأقل من ٦٠ سنة) .

وعليه يتبين مما سبق أن غالبية أفراد العينة المشاركين في الدراسة تتراوح أعمارهم من (٢٥- لأقل من ٤٠) سنة ، وهذا يساهم في توفير معلومات من شريحة يتوقع أنها على علم بتأثير الألعاب الإلكترونية على نمو الأطفال .



شكل رقم (٣) يوضح توصيف العينة بحسب العمر

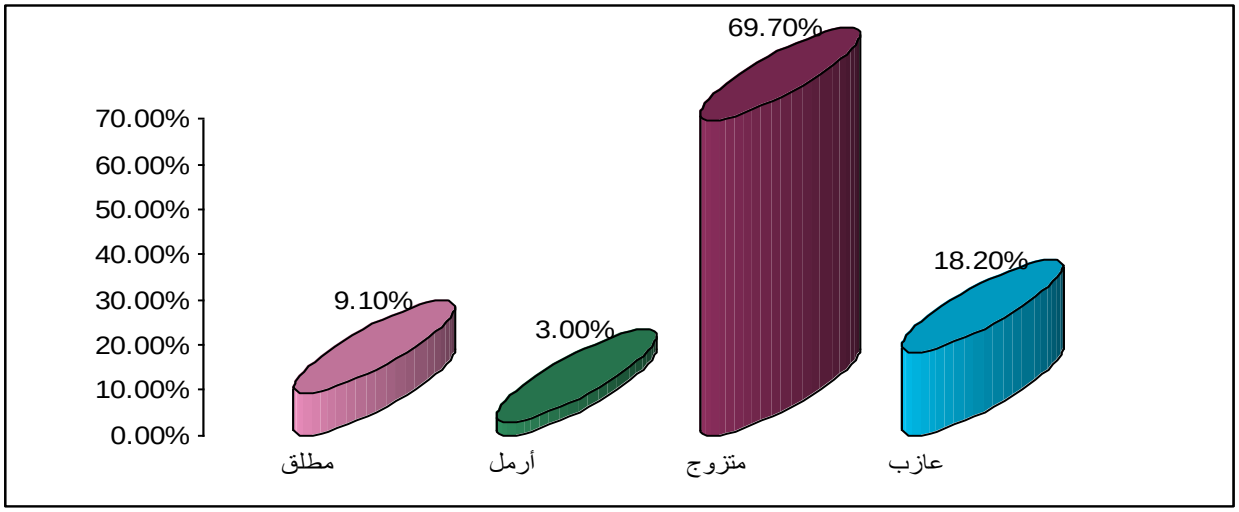
جدول رقم (٤)

توصيف عينة الدراسة بحسب الحالة الاجتماعية

المهنة	العدد	النسبة المئوية %
عازب	٦	١٨,٢
متزوج	٢٣	٦٩,٧
أرمل	١	٣,٠
مطلق	٣	٩,١
المجموع	٣٣	١٠٠,٠

من المؤشرات بالجدول رقم (٤) يتبين أن أفراد العينة المتزوجين بلغت ٦٩,٧% من إجمالي أفراد العينة المشاركين في الدراسة الحالية ، بينما بلغت نسبة العزاب ١٨,٢%، في حين أن ٩,١% من أفراد العينة مطلقين ، بينما بلغت نسبة الأرامل ٣,٠%.

وعليه نستنتج مما سبق أن غالبية أفراد العينة المشاركين في الدراسة هم من المتزوجون مما يكون له كبير الأثر في نتائج الدراسة ، حيث أن المتزوجون يلاحظون بشكل كبير تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفالهم



شكل رقم (٤) يوضح توصيف العينة بسحب الحالة الاجتماعية

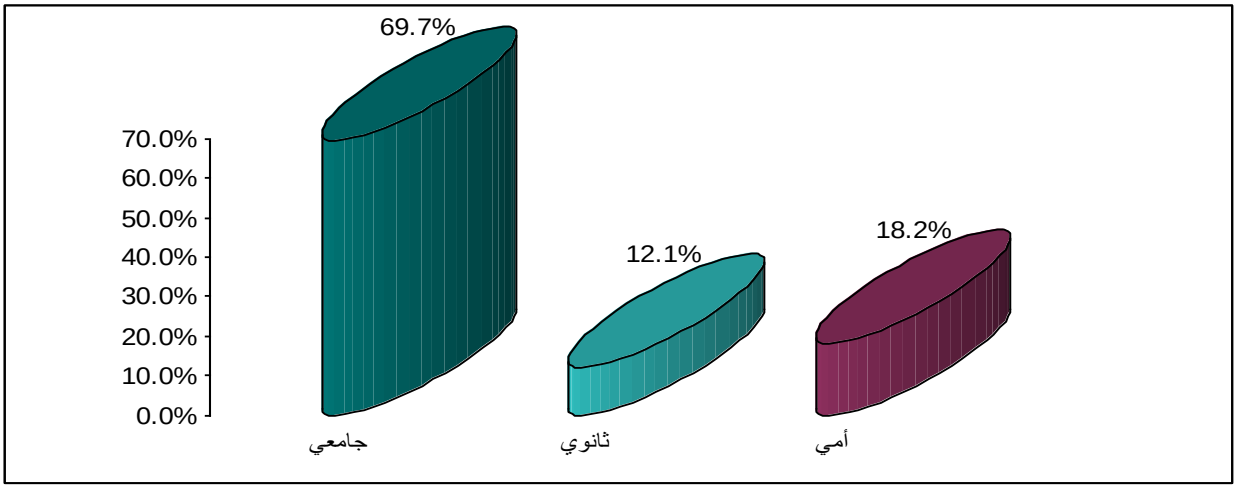
جدول رقم (٥)

توصيف عينة الدراسة بحسب المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	العدد	النسبة المئوية %
أمي	٦	١٨,٢
ثانوي	٤	١٢,١
جامعي	٢٣	٦٩,٧
المجموع	٣٣	١٠٠,٠

من المؤشرات بالجدول رقم (٥) بعاليه يتضح أن غالبية أفراد العينة المشاركين في الدراسة مستواهم التعليمي جامعي ، حيث بلغت نسبتهم ٦٩,٧% ، بينما بلغت نسبة الأميين ١٨,٢%، في حين بلغت نسبة أفراد العينة الذين مستواهم التعليمي ثانوي ١٢,١% .

وبالتالي تتوقع الباحثة أن يكون للمستوى التعليمي أثر كبير في تحقيق أهداف هذه الدراسة ، حيث أن الغالبية من أفراد العينة من الحاصلين على درجة البكالوريوس .



شكل رقم (٥) يوضح توصيف العينة بحسب المستوى التعليمي

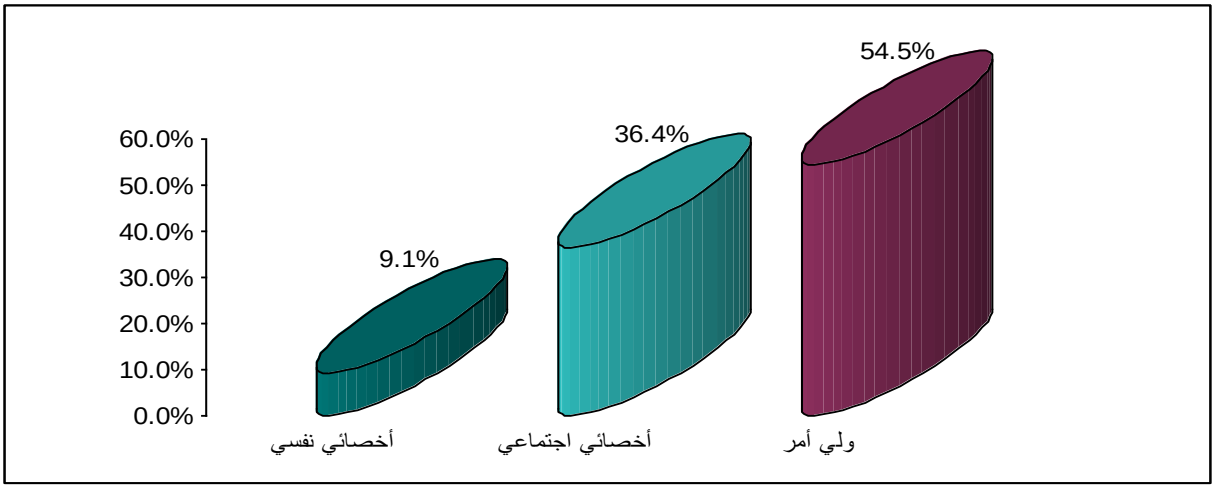
جدول رقم (٦)

توصيف عينة الدراسة بحسب المجموعات

المستوى التعليمي	العدد	النسبة المئوية %
ولي أمر	١٨	٥٤,٥
أخصائي اجتماعي	١٢	٣٦,٤
أخصائي نفسي	٣	٩,١
المجموع	٣٣	١٠٠,٠

من المؤشرات بالجدول رقم (٦) بعاليه يتضح أن غالبية أفراد العينة المشاركين في الدراسة من أولياء الأمور ، حيث بلغت نسبتهم ٥٤,٥% ، بينما بلغت نسبة الأخصائيين الاجتماعيين ٣٦,٤%، في حين بلغت نسبة أفراد العينة الأخصائيين النفسيين ٩,١% .

وعليه يتبين مما سبق أن غالبية أفراد العينة المشاركين في دراستنا الحالية من أولياء الأمور، حيث يكون لذلك أثر كبير في تقييم وتشخيص تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال .



شكل رقم (٦) توصيف العينة بحسب المجموعات

ثانياً : اختبار صدق وثبات أداة الدراسة :

اولا/ مؤشرات الصدق :

للتحقق من صدق أداة الدراسة قامت الباحثة بحساب درجة ارتباط كل عبارة مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه ، وذلك من خلال استخدام معامل الارتباط بيرسون ، كما هو مبين بالجدول رقم (٧) أدناه ، حيث بينت نتائجه أن جميع العبارات تتمتع بدرجة مرتفعة من الصدق مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه ، حيث تراوحت (٠,٣١٨- ٠,٨٩٣)، حيث أن جميع قيم معاملات الارتباط دالة إحصائياً .

جدول رقم (٧)

معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية

للمحور الذي تنتمي إليه

المحور	رقم الفقرة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمحور	المحور	رقم الفقرة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمحور
المحور الأول:	١	٠,٨٠٩**	المحور الثالث:	١١	٠,٦٢١**
	٢	٠,٣١٨*		١٢	٠,٦٥٣**
	٣	٠,٨٩٣**		١٣	٠,٦٩٣**
	٤	٠,٧٧٤**		١٤	٠,٦٥٦**
	٥	٠,٨٠٣**		١٥	٠,٥٠٨**
المحور الثاني:	٦	٠,٦٠٢**	المحور الرابع:	١٦	٠,٥٤٣**
	٧	٠,٧٥١**		١٧	٠,٦٩٢**
	٨	٠,٨٤٠**		١٨	٠,٧٤٥**
	٩	٠,٦٨٤**		١٩	٠,٧٢٤**
	١٠	٠,٥٨٦**		٢٠	٠,٦٩٩**

** تشير إلى أن معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١) .

* تشير إلى أن معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) .

كما قامت الباحثة بالتحقق من صدق أداة الدراسة وذلك من خلال قياس درجة الارتباط بين درجة كل بعد مع الدرجة الكلية لأداة الاستبيان ، كما هو مبين بالجدول رقم (٨) التالي، حيث بينت نتائجه أن جميع المحاور تتمتع بدرجة عالية من الصدق مع الدرجة الكلية لأداة الدراسة ، حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط من (٠,٦٩٣-٠,٨٨٧).

جدول رقم (٨)

معاملات الارتباط بين درجة كل محور مع الدرجة الكلية للأداة

المحاور	عدد الفقرات	معامل الارتباط
المحور الأول : الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣-١٢) سنة	٥	٠,٨٨٧**
المحور الثاني : اختلاف تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال من (٣-١٢) سنة	٥	٠,٨٤٩**
المحور الثالث :العلاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣-١٢) سنة وعمر الطفل	٥	٠,٨٧٠**
المحور الرابع : اختلاف تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين (٣-١٢) سنة باختلاف مهنة ولي الأمر	٥	٠,٦٩٣**

ثانيا / ثبات أداة الدراسة ومحاورها:

تم حساب الثبات الكلي لأداة الدراسة عن طريق معامل ألفا كرونباخ ، كما تم قياس درجة الثبات للمقياس عن طريق التجزئة النصفية باستخدام معامل الارتباط بيرسون وتم تصحيحه بواسطة معامل التصحيح

سبيرمان براون ، ولتطبيق اختبار التجربة النصفية قامت الباحثة بقياس درجة الارتباط بين الدرجة الكلية للبنود الفردية والدرجة الكلية للبنود الزوجية.

ويتضح من الجدول رقم (٩) أدناه أن قيمة الثبات الكلي للمقياس باستخدام معامل ألفا كرونباخ قد بلغت (٠,٨٨١) ، كما يتبين من الجدول أن قيمة معامل الارتباط بيرسون بين البنود الفردية والبنود الزوجية بلغت (٠,٨٣٦) ، كما بلغت قيمة معامل سبيرمان براون للتصحيح (٠,٧٩٧). وعليه ونستنتج من ذلك أن المقياس يحقق درجة عالية من الثبات ، مما يطمئن الباحثة إلى سلامة بناء فقرات المقياس وملائمته لجمع البيانات المطلوبة لتحقيق أهداف الدراسة .

جدول رقم (٩)

يوضح معاملات ثبات المقياس عن طريق التجزئة النصفية والثبات الكلي

المعامل	عدد البنود	قيمة معامل الثبات
معامل بيرسون للارتباط	١٠	٠,٥٣٦**
معامل سبيرمان براون	١٠	٠,٧٩٧**
الثبات الكلي	٢٠	٠,٨٨١

** تعني أن معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١)

ثالثا / تحليل وتفسير إجابات العينة حول فقرات محاور الدراسة :

الإجابة عن السؤال الأول هل للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على النمو الاجتماعي لدى الأطفال ما بين (٣–١٢) سنة ؟.

جدول رقم (١٠)

يوضح درجة موافقة أفراد العينة حول التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية

على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣–١٢) سنة

فقرات المحور الأول: التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال سن (٣–١٢)	خيارات الإجابة										المتوسط الحسابي	الترتيب
	أوافق بشدة		أوافق		لا أدري		غير موافق		غير موافق بشدة			
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%		
للألعاب الالكترونية تأثير سلبي على النمو الاجتماعي لدى الأطفال ما بين (٣سنوات –١٢) سنة	١٤	٤٢,٤	١١	٣٣,٣	٣	٩,١	٥	١٥,٢	٠	٠,٠	٤,٠٣	٣
أن للألعاب الالكترونية دور إيجابي في اكتساب الأطفال (٣سنوات–١٢) سنة	٦	١٨,٢	١٦	٤٨,٥	٤	١٢,١	٦	١٨,٢	١	٣,٠	٣,٦١	٥
تساهم الألعاب الالكترونية في ضياع وقت الأطفال (٣سنوات–١٢) سنة	١٠	٣٠,٣	١٨	٥٤,٥	١	٣,٠	٤	١٢,١	٠	٠,٠	٤,٠٣	٢
الألعاب الالكترونية تعزل الأطفال (٣سنوات–١٢) سنة	١٥	٤٥,٥	١٢	٣٦,٤	١	٣,٠	٤	١٢,١	١	٣,٠	٤,٠٩	١
الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الغيرة بين الأطفال (٣سنوات–١٢)	١٣	٣٩,٤	١٢	٣٦,٤	٤	١٢,١	٣	٩,١	١	٣,٠	٤,٠٠	٤
المتوسط الحسابي المرجح العام											**٣,٩٥**	

يتضح من النتائج بالجدول رقم (١٠) أعلاه أن قيمة المتوسط الحسابي المرجح العام لإجابات العينة حول التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) سنة بلغت (٣,٩٥) بانحراف معياري قدره (١,١) . وعليه نستنتج من ذلك أن غالبية أفراد العينة يوافقون أن هناك تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في سن (٣-١٢) سنة .

كما يتضح من المؤشرات بالجدول أن من أبرز تأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) تتمثل في أن الألعاب الالكترونية تعزل الأطفال (٣سنوات-١٢) سنة ، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح لإجابات العينة حيث بلغت (٤,٠٩) بانحراف معياري (١,٠٧) .

أما التأثير السلبي في المرتبة الثانية فقد تمثل في أن الألعاب الإلكترونية تساهم في ضياع وقت الأطفال في سن (٣-١٢) ، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح حيث بلغت (٤,٠٣) بانحراف معياري (٠,٩٢) . وبالتالي يتبين من ذلك غالبية أفراد العينة المشاركين في الدراسة يوافقون أن الألعاب الإلكترونية تساهم في ضياع وقت الأطفال في سن (٣-١٢) .

كما أشارت النتائج بالجدول رقم (١٠) أن أدنى تأثير للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال فقد تمثل في أن للألعاب الإلكترونية دور إيجابي في اكتساب الأطفال مهارات اجتماعية، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح (٣,٦١) بانحراف معياري قدره (١,٠٩) ، وهذا يوضح أن غالبية أفراد العينة يوافقون على ذلك.

وعليه ومن خلال تحليل وتفسير إجابات العينة حول التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في سن (٣-١٢) ، نستنتج أن من أهم التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال ، هو أن هذه الألعاب تساهم في عزل الأطفال في سن (٣-١٢) عن محيطهم الاجتماعي الطبيعي ، الذي يتعلمون منه الكثير من الأمور الحياتية ويسألون ويستفسرون عن الكثير من الأشياء الغريبة عنهم ، ويتمثل هذا المحيط الاجتماعي في المقام الأول من الوالدين والإخوة والأخوات، حيث أن الأسرة هي البيئة أو اللبنة الأساسية الأولي التي ينشأ فيها الطفل .

الإجابة عن السؤال الثاني : هل يختلف تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في سن (٣-١٢) باختلاف نوع الطفل (ذكر، أنثي) .

جدول رقم (١١)

يوضح درجة موافقة أفراد العينة حول التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية

على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣-١٢) سنة

فقرات المحور الثاني: يختلف تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال سن (٣-١٢) باختلاف نوع الطفل	أوافق بشدة		أوافق		لا أدري		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%		
يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال من (٣سنوات-١٢سنة) عند الأطفال الذكور عنهم في الأطفال الإناث	١٤	٤٢,٤	١٣	٣٩,٤	٣	٩,١	٣	٩,١	٠	٠,٠	٤,١٥	٣
الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الانطواء والانعزال الكلي لدى الأطفال (٣سنوات -١٢سنة)	١٢	٣٦,٤	١٤	٤٢,٤	١	٣,٠	٦	١٨,٢	٠	٠,٠	٣,٩٧	٥
الألعاب الالكترونية تعطل العلاقات الحميمية بين الأطفال (٣سنوات - ١٢سنة) بين الأطفال الذكور وأقرانهم من الأطفال الإناث	١٢	٣٦,٤	١٢	٣٦,٤	٥	١٥,٢	٤	١٢,١	٠	٠,٠	٣,٩٧	٤
الإدمان في اللعب بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي للأطفال الذكور والإناث على السواء	١٩	٥٧,٦	١٠	٣٠,٣	١	٣,٠	٣	٩,١	٠	٠,٠	٤,٣٦	١
الأطفال الذكور هم أكثر شغفاً لاستخدام الألعاب الالكترونية عن الأطفال الإناث	١٨	٥٤,٥	١٠	٣٠,٣	٣	٩,١	١	٣,٠	١	٣,٠	٤,٣٠	٢
المتوسط الحسابي المرجح العام											**٤,١٥**	

يتضح من النتائج بالجدول رقم (١١) أعلاه أن قيمة المتوسط الحسابي المرجح العام لإجابات العينة حول مدى اختلاف تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) باختلاف نوع الطفل (ذكر، أنثي) بلغت (٤,١٥) بانحراف معياري قدره (٠,٩٩) . وعليه نستنتج من ذلك أن غالبية أفراد العينة يوافقون أن تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في سن (٣-١٢) يختلف باختلاف نوع الطفل .

كما أشارت النتائج بالجدول أعلاه أن أهم تأثير للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال والذي يختلف باختلاف نوع الطفل تمثل في أن الإدمان في اللعب بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي للأطفال الذكور والإناث على السواء، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح العام لإجابات العينة حيث بلغت (٤,٣٦) بانحراف معياري قدره (٠,٩٣) .

وبالتالي نستنتج من ذلك أن غالبية أفراد العينة يدعمون بدرجة كبيرة جدا أن تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للطفل يختلف باختلاف الطفل في سن (٣-١٢) سنة .

كما بينت النتائج بالجدول أن من بين تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال سن (٣-١٢) يتمثل في أن الأطفال الذكور هم أكثر شغفاً لاستخدام الألعاب الإلكترونية عن الأطفال الإناث. ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح حيث بلغت (٤,٣٠) بانحراف معياري قدره (٠,٩٨) .

كما أشارت النتائج بالجدول رقم (١١) أن من بين تأثيرات الألعاب الإلكترونية أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الإنطواء والانعزال الكلي لدى الأطفال في سن (٣-١٢) سنة ، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح حيث بلغت (٣,٩٧) بانحراف معياري قدره (١,٠٧) .

وبالتالي نستنتج مما سبق أن تأثير الألعاب الإلكترونية يختلف باختلاف نوع الطفل ، حيث أشارت الدراسة بدرجة كبيرة جدا أن الإدمان في اللعب بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي للأطفال الذكور والإناث ، كما بينت النتائج أن الأطفال الذكور هم أكثر شغفا لاستخدام الألعاب الإلكترونية عن الأطفال الإناث .

الإجابة عن السؤال الثالث : هل هنالك علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣-١٢) سنة وعمر الطفل ؟.

جدول رقم (١٢)

يوضح درجة موافقة أفراد العينة حول مدى وجود علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣-١٢) وعمر الطفل

فقرات المحور الثاني: العلاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣-١٢) وعمر الطفل	أوافق بشدة		أوافق		لا أدري		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%		
هنالك علاقة بين تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣ سنوات -١٢ سنة)وعمر الطفل	٨	٢٤,٢	٢١	٦٣,٦	٣	٩,١	٠	٠,٠	١	٣,٠	٤,٠٦	٥
الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الصمت الطويل وانعدام الكلام لدى الأطفال (٣سنوات-١٢سنة)	٩	٢٧,٣	٢٠	٦٠,٦	١	٣,٠	٣	٩,١	٠	٠,٠	٤,٠٦	٤
تؤثر الألعاب على طريقة تفكير الأطفال (٣سنوات-١٢سنة)	١٦	٤٨,٥	١٤	٤٢,٤	٣	٩,١	٠	٠,٠	٠	٠,٠	٤,٣٩	١
مجتمعنا المحلي متقبل للألعاب الإلكترونية	١٥	٤٥,٥	١٤	٤٢,٤	١	٣,٠	٣	٩,١	٠	٠,٠	٤,٢٤	٢
الكثير من الألعاب الالكترونية في الأسواق عادة لا تصلح لأعمال الأطفال وإنما تصلح أيضا لأعمار الشباب	١٣	٣٩,٤	١٦	٤٨,٥	٢	٦,١	٢	٦,٢	٠	٠,٠	٤,٢١	٣
المتوسط الحسابي المرجح العام											**٤,١٩**	

يتضح من النتائج بالجدول رقم (١٢) أعلاه أن قيمة المتوسط الحسابي المرجح العام لإجابات العينة حول مدى وجود علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) وعمر الطفل بلغت (٤,١٩) بانحراف معياري قدره (٠,٨٠) . وعليه نستنتج من ذلك أن غالبية أفراد

العينة يوافقون أن هناك علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في سن (٣-١٢) وعمر الطفل .

كما بينت النتائج بالجدول أن أهم تأثيرات الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال وعلاقته بعمر الطفل هو أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على طريقة تفكير الأطفال في سن (٣-١٢) سنة . كما بينت النتائج أن تقبل المجتمع المحلي لثقافة الألعاب الإلكترونية يساهم في زيادة تأثير هذه الألعاب على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في هذه السن المبكرة مما يكون له تأثير كبير على مستقبله الاجتماعي .

كما أشارت النتائج بالجدول أن هناك الكثير من الألعاب الإلكترونية المنتشرة في الأسواق المحلية عادة لا تصلح لأعمال الأطفال في هذه السن المبكرة وإنما تصلح لأعمار الشباب، ولكن نجد أنها تستخدم من قبل الأطفال في سن (٣-١٢) سنة ، مما يكون له تأثير سلبي على نموهم الاجتماعي .

وبالتالي تعتقد الباحثة إلى أنه ومن أجل حماية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ، مما يؤثر ليس فقط في نموهم الاجتماعي وإنما كذلك نموهم الفكري والجسمي ، فإن ذلك يتطلب تفعيل القوانين التي تمنع دخول هذه الألعاب إلى أسواقنا المحلية وتنظيم التجارة فيها ووضع القوانين التي تحد من بيع مثل هذه السلع لدى الأطفال .

الإجابة عن السؤال الرابع : هل يختلف تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) باختلاف مهنة ولي الأمر ؟.

جدول رقم (١٣)

يوضح درجة موافقة أفراد العينة حول مدى وجود علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣-١٢) وعمر الطفل

فقرات المحور الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال ما بين سن (٣-١٢) باختلاف مهنة ولي الأمر	أوافق بشدة		أوافق		لا أدري		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%		
يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال (٣سنوات-١٢سنة) باختلاف مهنه ولي الأمر	١٠	٣٠,٣	١٠	٣٠,٣	٦	١٨,٢	٧	٢١,٢	٠	٠,٠	٣,٧٠	٥
تكسب الألعاب الالكترونية الأطفال بعض الأفكار الجيدة من خلال اللعب بها	٧	٢١,٢	١٧	٥١,٥	٢	٦,١	٦	١٨,٢	١	٣,١	٣,٧٠	٤
مستوى دخل الوالدين هو سبب رئيس لسهولة وصعوبة وصول الألعاب الالكترونية للأطفال	١٢	٣٦,٤	١٢	٣٦,٤	٣	٩,١	٤	١٢,١	٢	٦,١	٣,٨٥	٣
لمستوى تعليم الوالدين أثر في اختيار الألعاب المناسبة للطفل ومراقبته	٢٠	٦٠,٦	٨	٢٤,٢	٢	٦,١	٢	٦,١	١	٣,٠	٤,٣٣	١
الوالدين المتعلمين يستطيعون السيطرة على نوعية العاب أطفالهم عنهم في الوالدين غير المتعلمين	١٥	٤٥,٥	١٢	٣٦,٤	٣	٩,١	٢	٦,١	١	٣,٠	٤,١٥	٢
المتوسط الحسابي المرجح العام											**٣,٩٥**	

يتضح من النتائج بالجدول رقم (١٢) السابق أن قيمة المتوسط الحسابي المرجح العام لإجابات العينة حول أن تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) يختلف باختلاف مهنة ولي الأمر ،بلغت (٣,٩٥) بانحراف معياري قدره (١,١١) . وعليه نستنتج من ذلك أن غالبية أفراد العينة يوافقون أن تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في سن (٣-١٢) يختلف باختلاف مهنة ولي أمر الطفل . وبالتالي فإن لمهنة ولي الأمر دور كبير في تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو طفله اجتماعياً ، وذلك من خلال إدراك ولي الأمر لمخاطر تأثيرات هذه الألعاب على طفله .

كما بينت النتائج بالجدول السابق أن أهم ما يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية يختلف باختلاف مهنة ولي الأمر تمثلت في أن لمستوى تعليم الوالدين أثر في اختيار الألعاب المناسبة للطفل ومراقبته، حيث بينت المؤشرات بالجدول أن غالبية أفراد العينة يوافقون بشدة على ذلك ، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح حيث بلغت (٤,٣٣) بانحراف معياري قدره (١,٠٥) .

كما أشارت النتائج بالجدول أن الوالدين المتعلمين يستطيعون السيطرة على نوعية ألعاب أطفالهم مقارنة بالوالدين غير المتعلمين ، ويدعم ذلك قيمة المتوسط الحسابي المرجح لإجابات العينة حيث بلغت (٤,١٥) بانحراف معياري قدره (٤,١٥) .

وعليه نستخلص من خلال تحليل الفقرات الخاصة بأن تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال يختلف باختلاف مهنة ولي الأمر ، أن لمستوى تعليم ولي الأمر دور كبير في الحد من تأثير هذه الألعاب، وذلك لقدرته على اختيار الألعاب التي تناسب عمر طفله ، بالإضافة إلى القدرة على السيطرة على نوعية الألعاب التي يشتريها لولده والتي تناسب عمره . أضف إلى ذلك أن لمستوى دخل ولي الأمر دور مهم في سهولة وصعوبة وصول الألعاب الإلكترونية لأطفاله .

الفصل الخامس

النتائج والتوصيات

أولا/ نتائج البحث

في ضوء تحليل وتفسير إجابات العينة المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال ، فإن أبرز ما توصلت إليه نتائج التحليل يتمثل فيما يلي :

١. أظهرت الدراسة وجود تأثير سلبي بدرجة كبيرة للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) سنة ومن أبرز هذه التأثيرات أن الألعاب الإلكترونية تساهم في عزل الأطفال في هذه السن عن محيطهم الاجتماعي الطبيعي والذي يتمثل في أفراد الأسرة بما فيهم الأبوين . كما أشارت الدراسة من أهم التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في هذه السن المبكرة أنها تساهم في ضياع وقت الأطفال، مما ينعكس سلباً نموهم العقلي والفكري ، بل ونموهم الجسمي لأنها تلهيهم عن تناول وجباتهم في أوقاتها المناسبة .
٢. أثبتت الدراسة أن تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) سنة يختلف باختلاف نوع الطفل بدرجة كبيرة ، حيث أشارت الدراسة إلى من أبرز المفاهيم التي تشير اختلاف تأثير الألعاب باختلاف نوع الطفل هو أن الإدمان في اللعب بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي للأطفال الذكور والإناث . كما بينت الدراسة أن الأطفال الذكور هم أكثر شغفاً لاستخدام الألعاب الإلكترونية عن الأطفال الإناث .
٣. كشفت الدراسة أن هناك علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) وعمر الطفل ، حيث بينت أن أهم ما يشير إلى ذلك أن الألعاب تؤثر على طريقة تفكير الأطفال ما بين (٣-١٢) سنة .

٤. بينت الدراسة أن للمجتمع المحلي دور كبير جدا في انتشار ألعاب الأطفال ولعله يساهم بطريقة مباشرة أو غير مباشرة في زيادة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال .

٥. أوضحت الدراسة أن تأثير الألعاب الإلكترونية يختلف على النمو الاجتماعي للأطفال باختلاف مهنة ولي الأمر ، ولعل من أهم ما يعزز ذلك أن لمستوى تعليم الوالدين أثر كبير في اختيار الألعاب المناسبة للطفل ومراقبته . كما بينت الدراسة أن الوالدين المتعلمين يستطيعون السيطرة على نوعية ألعاب أطفالهم مقارنة بالوالدين غير المتعلمين .

ثانياً / توصيات البحث:

في ضوء ما تقدم من نتائج توصي الباحثة بما يأتي:

١. محاولة الاختلاط والتفاهم مع الأطفال وان يكون بقيه أفراد الاسره بالقرب منهم لان الدراسة أظهرت أن الألعاب الإلكترونية تساهم في عزل الأطفال في هذه السن عن محيطهم الاجتماعي الطبيعي والذي يتمثل في أفراد الأسرة بما فيهم الأبوين .

٢. محاولة تنظيم أوقات اللعب للأطفال لان أهم التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في هذه السن المبكرة أنها تساهم في ضياع وقت الأطفال، مما ينعكس سلباً نموهم العقلي والفكري . أي توزيع وقت الطفل والمراهق بين الدراسة واللعب على أن يكون وقت اللعب الالكتروني واللعب البدني الرياضي في أيام العطل الرسمية ، مع تحديد وقت اللعب الإلكتروني على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم .

٣. محاولة ترسيخ فهم تنظيم الوقت لدى الأطفال ومحاولة وضع البرامج الدراسية للمدرسة ضمن الأولويات للأطفال ، حيث أشارت الدراسة إلى من أبرز المفاهيم التي تشير اختلاف تأثير الألعاب باختلاف نوع الطفل هو أن الإدمان في اللعب بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي للأطفال الذكور والإناث .

٤. محاولة التركيز على استجلاب الألعاب المفيدة للطفل والتي تساهم في دعم الطفل دراسيا وعدم ترك الأمر للأطفال لوحدهم في اختيارات الألعاب التي يريدونها حيث كشفت الدراسة أن هناك علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال في سن (٣-١٢) وعمر الطفل.

٥. ضرورة المساهمة الايجابية للمجتمع حول الطفل ذلك فقد بينت الدراسة أن للمجتمع المحلي دور كبير جدا في انتشار ألعاب الأطفال ولعله يساهم بطريقة مباشرة أو غير مباشرة في زيادة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال .

٦. ضرورة اعتماد الألعاب الالكترونية الحديثة والمفيدة في المدارس الابتدائية لما لها من تأثير ايجابي في تطوير أهم القدرات البدنية والحركية لأطفال بعمر (٣-١٢) سنوات بمعنى آخر تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة .

٧. من الضروري إعادة النظر في مناهج المدارس الابتدائية لكي تسهم بشكل كبير في تطوير النمو الاجتماعي للطلاب.

٨. تثقيف الوالدين معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية .

٩. توعية وإرشاد الأولاد على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الولد.

١٠. توعية طلبة المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات.

١١. إجراء مسابقات الألعاب الإلكترونية بين الطلبة التي تنمي التفكير لديهم وتخدم بعض المواد العلمية كالرياضيات وغيرها.

١٢. إدخال بعض الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع الشركات الخاصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب بالاستذكار وكتابة الواجبات وتنمية بعض المهارات والسلوكيات الحميدة .

١٣. مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان والإضرار بالمرافق العامة والخاصة .

١٤. إجراء بحوث مشابه لمعرفة مستوى النمو الاجتماعي للأطفال .

مراجع ومصادر البحث :

١. القرآن الكريم.

٢. الأحاديث (السنة النبوية)

٣. الزين ، ادم محمد ، (٢٠٠٩م) ، الدليل إلى منهجية البحث العلمي وكتابة الرسائل الجامعية ، مطابع مركز التدريب الإداري والمهني والبحوث ، تحت إشراف إدارة التعريب بجامعة الخرطوم ، الطبعة الثامنة ، الخرطوم ، السودان .

٤. الأشعري ، أحمد بن داود المزجاجي ، (١٤٢٨هـ-٢٠٠٧م) ، الوجيز في طرق البحث العلمي ، خوارزم للنشر والتوزيع ، جدة ، المملكة العربية السعودية .

٥. ياسين ، نوال حامد ، (٢٠٠٦م) ، طرق تدريس رياض الأطفال من اللعب إلى التعلم ، الطبعة الثانية ، جامعة أم القرى ، مكة ، المملكة العربية السعودية.

٦. عدس ، عبد الرحمن وآخرون ، (٢٠٠٥م) ، البحث العلمي – مفهومه. أدواته. أساليبه ، دار أسامة للنشر والتوزيع ، الرياض، المملكة العربية السعودية .

٧. عبد الرحيم ، هناء محمد ، (٢٠٠٥م) ، أطفالنا والكومبيوتر ، القاهرة ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر.

٨. شرف ، عبد الحميد ، (٢٠٠٥م) ، التربية الرياضية والحركية للأطفال الأسوياء ومتحدي الإعاقة بين النظرية والتطبيق ، الطبعة الثانية ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة ، مصر.

٩. على ، نبيل ، (٢٠٠٢م) ، الطفل العربي وتكنولوجيا المعلومات ، الكويت ، كتاب مجلة العربي ، الكويت.

١٠. فضل ، أحمد ، (١٩٩٩م) ، تكنولوجيا أدب الأطفال ، الإسكندرية ، دار الوفاء للطباعة والنشر ، مصر.

١١. خليل ، محمد بيومي خليل : التربية وجودة الشباب العربي في عصر العولمة ، القاهرة ، المكتب الجامعي الحديث ، مصر.

١٢. عقل ، محمود عطا حسين ، (١٩٩٨م) ، النمو الإنساني الطفولة والمراهقة ، دار الخريجي للنشر والتوزيع ، الرياض ، المملكة العربية السعودية.

١٣. جيتس ، بيل ، (١٩٩٨م) ، المعلوماتية بعد الانترنت) طرق المستقبل ، ترجمة : عبد السلام رضوان: ، الكويت ، عالم المعرفة ، عدد ٢٣١ ، الكويت.

١٤. حنورة ، أحمد حسن ، عباس ، شفيقة إبراهيم ، (١٩٩٦م) ، ألعاب أطفال ما قبل المدرسة ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع ، الطبعة الثانية ، بيروت ، لبنان .

١٥. جريدة القبس الكويتية ٢٠١٣/١/١٢

المواقع الالكترونية:

1. www.childhood.gov.sa
2. www.diwami.alazraq.com
3. موقع بوابة آسيا الإلكترونية

الدراسات والبحوث و أوراق العمل:

١. قويدر ، مريم ، (٢٠١١م-٢٠١٢م) ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص :مجتمع المعلومات ، الجزائر.

٢. القحطاني ، سارة محمد عبد الله المعصوب ، (١٤٢٩هـ-١٤٣٠هـ) ، دور ممارسة الألعاب في خفض القلق لذوي الإعاقات الجسدية الحركية بمؤسسة رعاية الأطفال المشلولين بالطائف ، رسالة ماجستير تخصص علم نفس تربوي ، جامعة أم القرى ، كلية التربية بمكة المكرمة ، للأقسام الأدبية ، قسم / التربية وعلم نفس ، مكة المكرمة ، المملكة العربية السعودية.

٣. الهدلق ، عبد الله عبد العزيز ، (١٤٣٢هـ) ، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، المملكة العربية السعودية.

٤. الكلابي ، ميثم محسن ، (٢٠٠٨م) ، اثر اللعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس حركي لدى أطفال الرياض بعمر (٥) سنوات ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية – جامعة بابل،العراق.

٥. الشحروري ، مها حسني ، (٢٠٠٧م) ، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، الأردن.

٦. الجراوني ، هالة إبراهيم ، المشرفي ، انشراح إبراهيم ، (٢٠٠٧م) ، رؤية مستقبلية لاستخدام أسلوب اللعب لدى أطفال المستشفيات من (٣-٦) سنوات، دراسة منشورة في مجلة دراسات الطفولة عدد يناير.

٧. آل مراد ، نبراس يونس ، (٢٠٠٤م) ، أثر استخدام برامج بالألعاب الحركية والألعاب الاجتماعية والمختلطة في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر (٥-٦) سنوات ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل ، العراق .

٨. سيد ، أحمد نصر الدين ، (٢٠٠٢م) ، دور ممارسة الألعاب والأنشطة الحركية في خفض بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية لذوي الاحتياجات الخاصة ، ورقة عمل مقدمة في ندوة الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأشخاص ذوي الاحتياجات الخاصة ، جامعة الخليج ، البحرين ، ٢٠-٢٢ مايو.

٩. السيد ، خالد عبد الرزاق ، (٢٠٠١م) ، فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللعب في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة ، مجلة الطفولة والتنمية ، العدد الثالث ، المجلد الأول ، المجلس العربي للطفولة والتنمية.

١٠. السقا ، صباح مصطفى، (٢٠٠٠م) ، دراسة تجريبية عن أثر اللعب في حدة السلوك العدواني عند أطفال مرحلة ما قبل المدرسة ، دراسة منشورة في مجلة جامعة دمشق للآداب والعلوم الإنسانية والتربوية ، المجلد ١٦ ، العدد الأول ، دمشق ، سوريا.

١١. العبيدي ، هيلانة عبد الله ، (١٩٩٧م) ، أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض "تمهيدي" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الموصل ، الموصل ، العراق.

استمارة الاستبيان

السادة الأفاضل :

السلام عليكم ورحمة الله تعالى وبركاته

إنني بصدد القيام ببحث بعنوان : أثر الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال. ولأهمية وجهه نظركم ، أرجو إسهامكم معي في تحقيق أهداف هذه الدراسة والتي هي إحدى متطلبات بحث التخرج بتخصص علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية بجامعه الملك فيصل بالإحساء ، وذلك بتكرمكم الإجابة على الأسئلة الواردة في هذا الاستبيان ، وذلك بكل دقة وموضوعية ووضوح حتى تأتى نتائج البحث بدرجة عالية من المصداقية ، علماً بأن البيانات المطلوبة سوف تستخدم لأغراض البحث العلمي فقط، وإنها ستعامل وإجاباتكم بسرية تامة. شاكرين لكم حسن تعاونكم والله ولى التوفيق .

ولكم التقدير ،،،

الطالبة /

البيانات الأولية

(١) **الجنس:**

- ☐ ذكر
- ☐ أنثى

(٢) **المهنة:**

- ☐ عاطل
- ☐ موظف
- ☐ معلم
- ☐ أعمال حرة
- ☐ أخرى

(٣) **العمر:**

- ☐ أقل من (٢٥) سنة
- ☐ من (٢٥) سنة – أقل من (٤٠) سنة
- ☐ من (٤٠) سنة – أقل من (٦٠) سنة
- ☐ أكثر من (٦٠) سنة

(٤) **الحالة الاجتماعية:**

- ☐ عازب
- ☐ متزوج
- ☐ أرمل
- ☐ مطلق

(٥) **المستوى التعليمي**:

- [ ] أمي
- [ ] ابتدائي
- [ ] متوسط
- [ ] ثانوي
- [ ] جامعي
- [ ] فوق الجامعي

(٦) **المجموعات**:

- [ ] ولي أمر
- [ ] أخصائي اجتماعي
- [ ] أخصائي نفسي

المحور الأول

هل للألعاب الالكترونية تأثير سلبي على النمو الاجتماعي لدى الأطفال مابين (٣سنوات –١٢سنه)

الرقم	العبـارة	موافق بشدة	موافق	لا أدري	غير موافق	غير موافق إطلاقاً
١	للألعاب الالكترونية تأثير سلبي على النمو الاجتماعي لدى الأطفال مابين (٣سنوات –١٢سنه).					
٢	أن للألعاب الالكترونية دور إيجابي في اكتساب الأطفال (٣سنوات –١٢سنه) مهارات اجتماعية.					
٣	تساهم الألعاب الالكترونية في ضياع وقت الأطفال (٣سنوات –١٢سنه).					
٤	الألعاب الالكترونية تعزل الأطفال (٣سنوات–١٢سنه) عن محيطهم الاجتماعي الطبيعي.					
٥	الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الغيرة بين الأطفال(٣سنوات – ١٢سنه).					

المحور الثاني

هل يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال من (٣سنوات –١٢سنه)

باختلاف نوع الطفل (ذكر– أنثى)

الرقم	العبـارة	موافق بشدة	موافق	لا أدري	غير موافق	غير موافق إطلاقاً
١	يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال من (٣سنوات –١٢سنه) عند الأطفال الذكور عنهم في الأطفال الإناث.					
٢	الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الانطواء والانعزال الكلي لدى الأطفال (٣سنوات –١٢سنه).					
٣	الألعاب الالكترونية تعطل العلاقات الحميمة بين الأطفال (٣سنوات –١٢سنه)بين الأطفال الذكور وأقرانهم من الأطفال الإناث.					
٤	الإدمان في اللعب بالألعاب الالكترونية يؤدي إلى الإهمال الدراسي للأطفال الذكور والإناث على السواء.					
٥	الأطفال الذكور هم أكثر شغفا لاستخدام الألعاب الالكترونية عن الأطفال الإناث.					

المحور الثالث

هل هنالك علاقة بين تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣سنوات –١٢سنه) وعمر الطفل

الرقم	العبـارة	موافق بشدة	موافق	لا أدري	غير موافق	غير موافق إطلاقاً
١	هنالك علاقة بين تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال من (٣سنوات –١٢سنه) وعمر الطفل.					
٢	الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الصمت الطويل وانعدام الكلام لدى الأطفال (٣سنوات –١٢سنه).					
٣	تؤثر الألعاب على طريقة تفكير الأطفال (٣سنوات – ١٢سنه).					
٤	مجتمعنا المحلي متقبل للألعاب الالكترونية.					
٥	الكثير من الألعاب الالكترونية في الأسواق عادة لاتصلح لأعمار الأطفال وإنما تصلح أيضا لأعمار الشباب.					

المحور الرابع

هل يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال (٣سنوات –١٢سنه) باختلاف مهنه ولي الأمر

الرقم	العبـارة	موافق بشدة	موافق	لا أدري	غير موافق	غير موافق إطلاقاً
١	يختلف تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للأطفال (٣سنوات –١٢سنه) باختلاف مهنه ولي الأمر.					
٢	تكسب الألعاب الالكترونية الأطفال بعض الأفكار الجيدة من خلال اللعب بها.					
٣	مستوى دخل الوالدين هو سبب رئيس لسهولة وصعوبة وصول الألعاب الالكترونية للأطفال.					
٤	لمستوى تعليم الوالدين أثر في اختيار الألعاب المناسبة للطفل ومراقبته.					
٥	الوالدين المتعلمين يستطيعون السيطرة على نوعية العاب أطفالهم عنهم في الوالدين غير المتعلمين.					

والله الموفق ،،،

الباحثة ،،،