مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات

إعداد

أ/ نادية مشبب سعد حمره

باحثة دكتوراة تخصص أصول التربية الإسلامية كلية التربية

قسم القيادة والسياسات التربوية – جامعة الملك خالد

المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

الملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى محاولة التعرف على أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات و لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي و ذلك بالإعتماد على أداته وهى الاستبانة والتي تم تطبيقها على عينه من معلمات رياض الأطفال في مدينة أبها بالمملكة العربية السعودية بلغت ١٣٨ معلمة. وبعد التطبيق تمت المعالجة الإحصائية باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS لمعالجة البيانات وتحليلها، وقد أظهرت النتائج مايلي: المحور الأول :واقع أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات فإن درجة الموافقة على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوكيات الأطفال جاءت بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (٢.٣٣) وانحراف معياري (٠.٥١٦)، وكانت نتيجة المحور الثاني: جاءت درجة الموافقة على المقترحات لمواجهة أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات بدرجة موافقة مرتفعة بمتوسط حسابي (٢.٧٣)، وانحراف معياري (٠.٣٧٠).كما توصلت النتائج الى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الخبرة أو الحالة الاجتماعية أو العمر بينما توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) تعزى لمتغير المستوى التعليمي للاستبانة ككل وللمحور الثاني من الاستبانة. ولا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير المستوى التعليمي للمحور الأول من الاستبانة.

الكلمات المفتاحية: *الألعاب الإلكترونية- ألعاب القتال- السلوك- الطفولة المبكرة- المعلمات.*

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

Abstract:
This study aims to identify the impact of electronic combat games on the behavior of early childhood students from the perspective of female teachers. The study is conducted through the descriptive survey method based on a questionnaire applied to 138 kindergarten teachers in Abha, Saudi Arabia. The data from the questionnaire was processed by implementing the statistical packages program for social sciences SPSS. The findings show the following, the first axis: The impact of fighting games on children's behavior corresponds that electronic games affect students' behavior with an average of a moderate degree with an arithmetic mean of 2.33 and a standard of deviation 0.516. The second axis: The teachers approve the proposals to resolve the impact of fighting games on students' behavior with a score of an arithmetic mean of 2.37 and a standard deviation of 0.370. The results also found no statistically significant differences based on social background or age. There are statistical differences at the level of ($0.05\alpha\geq$) related to the educational level of the questionnaire as a whole and the second axis. There are no statistically significant differences in the educational level associated with the first axis of the questionnaire.

Keywords: *Electronic games- Fighting games- Behavior- Early childhood- Teachers*

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

المقدمة:

إن الطفولة هي الركن الأساسي في بناء الإنسان ومجتمعه كله. لذلك فالاهتمام بنموها نمواً سليماً مع مواصلة العمل على حفظ هذا النمو ومتابعته بالرعاية والعناية يكون مؤشراً من المؤشرات الحضارية للأمة التي تسعى لإيجاد مواطن صالح قادر على العطاء وتحمل أعباء الحياة ويسهم في بناء مجتمع قوي.

ولا شك أن الاهتمام في هذه المرحلة من حياة الإنسان (الطفولة) يأخذ جوانب متعددة لكنها تسير على خط واحد وقد تلتقي جميعها في هدف واحد.

و بناء على ذلك فإن حماية الأطفال في مختلف الدول العربية من أهم الأولويات التي تضعها الدول في إستراتيجيتها باعتبارهم الثروة الحقيقية لأي مجتمع، فهم بناة المستقبل وصناع واقعنا الجديد. وحظي الأطفال بإهتمام هائل علي الصعيدين العالمي والعربي ، حيث كان السعى للعثور على الوسائل المناسبة العاملة على تأسيس أجيال صالحة تسهم في تقدم الإنسانية جمعاء، وفي العصر الجديد تم تتويج تلك المجهودات المتغايرة بتأسيس الكثير من المراكز المختصة التي تسهم في حراسة الأطفال، وإعطائهم مستحقاتهم، وانتشالهم من براثن المجرمين الذين يلحقون بهم أقوى أشكال الضرر طمعا بالأموال الطائلة، والثروات العظيمة(الديب،٢٠٢٢).

ومن هذا المنطلق فإنه لابد من التركيز على حماية الطفل من الانفتاح الكبير على العالم من خلال وسائل الاتصال والتواصل الاجتماعي وكذلك الألعاب الالكترونية وغيرها مما يمكن الطفل من التواصل مع أشخاص غير معروفين وبأسماء وهمية.

ومن هنا تجدر الإشارة الى أنه قد شهد القرن الحالي تغيرات كثيرة في مجالات الحياة كافة، من أبرزها التكنولوجيا التي ظهرت بشكل هائل مثل الهواتف النقالة والحاسوب والإنترنت، ترافقها مجموعة من التطورات الحديثة والتحديات الجديدة، التي نتج عنها تلاشي الحواجز المكانية والزمانية مما وفر اتصالا سريعا، ويعتبر الحاسوب من أحدث وأفضل المستحدثات في التكنولوجيا، وذلك لأنه مصدر للمعرفة و ناقل للثقافة وأداة للاتصال والتو اصل عبر شبكة الإنترنت (الشديفات؛ و الزبون، ٢٠٢٠).

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

وجدير بالذكر الاهتمام بالأمر الذي يهم الأطفال ويجذب انتباههم و بخاصة في مرحلة الطفولة من هذا الانفتاح والتطور التكنولوجي ألا وهو الألعاب الالكترونية حيث إن من طبيعة الطفل في هذه المرحلة حب اللعب .

ومما لاشك فيه أن الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (قويدر،٢٠١٢،ص١١٩) .

والألعاب الإلكترونية لها العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب فى مصلحة الأطفال حيث أنها تنمى حس المبادرة والمنطق والتخطيط، كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير وغير ذلك. فاللعب عموماً و الألعاب الالكترونية بخاصة مدخلان أساسيان لنمو الطفل في الجوانب العقلية والانفعالية و الأخلاقية واللغوية (معجوز،٢٠٢٢). ولها كذلك آثار سلبيه على سلوكيات الأطفال فهي تعزل الفرد عن مجتمعه الذي يعيش في عالمه الخاص وهو عالم افتراضي؛ كذلك أغلب الألعاب تحرض على العنف والقتل ،وغيرها من السلبيات (صالح؛ لفته، د.ت).وتجدر بنا الإشارة الى أنواع الألعاب ومنها الألعاب التمثيلية و الألعاب المجردة و لألعاب الحسية الحركية و الألعاب التخريبية و الألعاب العنيفة و الألعاب الجسمية و الألعاب التقليدية و الألعاب الترميزية و الألعاب التخيلية (قويدر،٢٠١٢).

ومثل هذة الألعاب تستثير الطفل وتجعله يتأثر بالفوز والخسارة وكذلك يتأثر بالمشاهد والألعاب التي يلعبها في سلوكه ويتعلم منها بعض القيم والأخلاقيات التي قد تنفى مع تربيته ومجتمعه. ومن أهم الألعاب التي تثير الطفل هي العاب العنف التي قد يجسدها الطفل في الواقع.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

لذلك فإن الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية (ألعاب القتال) يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف(قويدر،٢٠١٢).

ومن هذا المنطلق كانت هذه الدراسة التي تتناول أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الطلاب في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات في مدينة أبها.

مشكلة الدراسة:

تتميز الحياة العصرية بالحياة الرقمية التي تدخل جميع المجالات بسرعة كبيرة، وتحدث تغييرات سريعة و هائلة مما لا يستطيع الفرد اللحاق بها ... وتغزو جميع جوانب الحياة لاسيما الجانب المادي، ولجميع افراد المجتمع دون استثناء أو استئذان في المراحل العمرية كافة سواء كان بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، فاستخدام الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة تجعل الموضوع أكثر حساسية من المراحل العمرية الأخرى، لأهميتها و دورها الفاعل في تشكيل و بناء شخصية الطفل ، كما يسهم استخدام هذه الألعاب في مرحلة الطفولة – ولاسيما الطفولة المبكرة– لذلك تعد عمليتا الإشراف و المتابعة أمرين ضروريين لضمان سير عملية النمو بشكل سليم دون التأثيرات السلبية (صابر،٢٠١٩).

يتأثر الطفل سلباً بما يشاهده من الألعاب الالكترونية ، فهي تعمل على توليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة فى نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل فى مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، و لها تأثير على سلوك الأطفال فهى تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني فى شخصية الطفل بخاصة أنه صغير السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والدين، حيث إن السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرداً يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ويحدث اصطداماً بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار كما أن هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد فى تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

التقليدية مما يجعله شخصاً غير متوازن فى حياته (معجوز،٢٠٢٢). وفي هذا الاتجاه نقلا عن الكعبي تقول الدكتورة عزة كريم أستاذ علم الاجتماع بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية في القاهرة: "إننا نعاني في المجتمع بشكل واضح من العنف في الشارع والمدرسة وحتى في كل المجالات التي نعيشها ولم نحاول أن نعالج الأسباب التي أدت إلى العنف والقسوة في تناول أمور حياتنا، هذه الأسباب مختلفة، أهمها ما يشاهدونه على شاشات التلفزيون والفضائيات من مشاهد عنيفة ومثيرة للغرائز العدوانية، ثم الألعاب الإلكترونية الممزوجة بالعنف والقوة، وللأسف أصبح الأهالي يرحبون بهذه التسلية طالما توجد في أماكن آمنة ومختلفة دون أن يلقوا لها بالاً، وما سيعود من سلوك عدواني في المستقبل القريب، وذات مرة دخلت ناديًا من نوادي الإنترنت فوجدت ألعابًا مختلفة، فلاحظت أن كل الألعاب التي يلعبها الأطفال والشباب تدخل في إطار العنف أو استخدام الأسلحة التقليدية والأسلحة ذات الخيال وكل ذلك محرم دولياً"

أسئلة الدراسة:

وعليه فإن مشكلة الدراسة تتحدد في الإجابة عن السوال الرئيس التالي:

ما أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟

تسعى الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما واقع أثر ألعاب القتال على سلوكيات ا الأطفال من وجهة نظر المعلمات ؟

٢- ما الحل لمواجهة اثر العاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات ؟

٣- ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية التي تعزى للمعلمات في كلٍ من الخبره والمستوى التعليمي والحالة الاجتماعية و العمر ؟

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١- واقع أثر العاب القتال الالكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

٢- – الوقوف على اقتراحات لمواجهة أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات.

٣- التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية التي تعزى للمعلمات في كلٍ من الخبره والمستوى التعليمي والحالة الاجتماعية والعمر.

أهمية الدراسة:

ويمكن إبراز أهمية الدراسة من خلال ما يلي:

- الأهمية النظرية:

أ- إلقاء الضوء على أثر العاب القتال الالكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة .

ب- مسايرة الاتجاهات الحديثة التي تنادي بمواجهة أثر العاب القتال على أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات .

الأهمية العملية:

أ-قد تفيد نتائج الدراسة في توجيه أنظار القائمين إلى زيادة الاهتمام بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة والحد من تأثير العاب القتال الإلكترونية عليهم.

ب- قد تفيد نتائج الدراسة في وضع خطط للحد من تأثر الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة بألعاب القتال .

ج- تطوير أداة لقياس أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.

د- يؤمل أن تفتح هذه الدراسة المجال لمزيد من الأبحاث في هذا المجال.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

مصطلحات الدراسة:

١- ألعاب القتال الإلكترونية:

تعرف بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعب في نزاع مفتعل، وغالباً ما يتم اللعب عن طريق شاشة التلفزيون أو الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية والهواتف الذكية، وهي تحتوي على مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي الى العنف الجسدي كالتعذيب والقتل وصور التعذيب(يوسف، امين،٢٠١٩،ص١٧٢).

التعريف الاجرائي: ألعاب يظهر فيها العنف بشكل كبير ويكون بشكل لفظي أو جسدي ويكون فيها البقاء للأقوى.

٢- السلوك:

عرّف السّلوك بأنّه مصدرٌ يُسمّى به الفعل أو ردّ الفعل لغرضٍ معيّن أو عضويّة مُعينة، وغالباً ما يرتبِطُ بالبيئة ، كما يمكن أن يكون واعياً أو غير واعٍ، أو طوعيّاً وغير طوعيّ، ويؤثِّر السّلوك بشكلٍ مباشر في العالم الخارجيّ الذي يُحيط بالكائن الحيّ ، ممّا يؤدي إلى نشوء بعضِ المشكلات الاجتماعيّة في علاقات النّاس ببعضهم، وحدوث أثرٍ نفسيّ على الفرد وعلى محيطه؛ فيكون أثر السّلوك بمثابة تغذية راجعة تجعل الفرد مُدركاً لسلوكه (الجازي، ٢٠١٨).

التعريف الاجرائي: السلوك هو تلك الأفعال التي تصدر من الأشخاص وتتكون هذه الأفعال من المحيط الخارجي للشخص سواء كان واعياً لها أو غير واعٍ.

٣- الطفولة المبكرة:

هي تلك الفترة المبكرة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً فيما يحفظ حياته؛ ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي قنطرة يعبر عليها الطفل حتى النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تتشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي (معوض، ٢٠١٢).

التعريف الإجرائي: الطفولة المبكرة هي فترة الاستكشاف والتعلم وبداية النمو والتكوين للجسم بجميع نواحيه النفسية والعقلية والاجتماعية وغيرها ويكون ذلك باعتماد تام على الوالدين .

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

محددات الدراسة:

تتحدد الدراسة بالمحددات التالية:

حدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على تناول موضوع أثر العاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة

الحدود الزمانية: طبقت هذا الدراسة في الفصل الدراسي الثالث ١٩-٣-٢٠٢٣ الى ١٥-٦-٢٠٢٣م.

الحدود المكانية: مدارس مرحلة الطفولة المبكرة بمدينة أبها.

الحدود البشرية: معلمات مرحلة الطفولة المبكرة .

الإطار النظري:

أ- الألعاب الإلكترونية:

١- تعريف الألعاب الالكترونية:

هي ألعاب قد تكون ترويجية أو تعليمية يتم تقديمها من خلال جهاز إلكتروني، يتنافس فيها الأطفال للحصول على بعض النقاط، وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة تحقيقاً لأهداف ما في إطار قواعد محددة مسبقا، تعتمد أساساً على مبدأ الإثارة والمنافسة (ناجي،٢٠١١، ص٦٠٦).

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب والتي تُلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحدي للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (الأسود، لوحيدي، ٢٠١٩،ص٤٦).

كما تُعرف بأنها الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة إلكترونية، وتُعرض من خلال أنظمة الفيديو، وتشمل: ألعاب الحاسب و ألعاب الإنترنت و ألعاب الفيديو و ألعاب الهواتف النقالة و ألعاب الأجهزة الكفية (عبدالخالق،٢٠٢٠، ص٨٣٠).

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:

هي ألعاب الفيديو أو الحاسوب أو الأجهزة الخاصة، والتي تقدم المتعة والتحدي والتعليم للفرد، وتركز على المنافسة والإثارة، وكذلك إعمال للعقل من خلال التركيز والتذكر ،ويكون فيها اتحاد استخدام العين مع اليد في آن واحد بشكل متناسق.

١- أنواع الألعاب الإلكترونية:

١-ألعاب المتعة والإثارة: تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات.

٢-ألعاب الذكاء : تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب التفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير، ومن أمثلتها: لعبة الشطرنج.

٣- الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارا ت لتقويم مستوى المتعلم.

٤- الألعاب الرياضية: وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة، مثل: سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد، و يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر .

٥- ألعاب العنف : والبعض يصنف ألعاب العنف إلى نوعين :

أ- ألعاب العنف الخيالي: حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل المثال ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها .

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

ب-ألعاب عنف واقعي :حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقائها تقضي على كل المحيطين(الأزهر، ذيب،٢٠١٩).

٢- التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية في شخصية الطفل :

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة (فيديو، حاسوب، إنترنت) باهتمام الباحثين؛ وتركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت. ثم ظهرت مجموعة أخرى من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب إما في العمليات المعرفية أو الذكاء الانفعالي والسلوك الاجتماعي أو في تطور الشخصية (حجازي،٢٠١٠)

ذكر حجازي، ٢٠١٠ نقلا عن (جروس،٢٠٠٣) أن هذه التأثيرات للألعاب الإلكترونية يمكن أن تظهر من خلال ثماني سمات مهمة يتصف بها أطفال الألعاب الإلكترونية وهي الآتية:

١-سرعة الفهم والتعلم وسرعة إنجاز المهام:

إن كمية المعلومات التي تم الحصول عليها في هذه الأيام هي أعظم مما تم الحصول عليه سابقاً. حيث تقدم المعلومات للطفل بسرعة عالية من خلال الحاسوب والإنترنت؛ ولذلك يجب على المربين مراعاة ذلك وتقديم المعلومات لهم بشكل أسرع مما كانت تُقدم في السابق وبطرق تحاكي تعدد الحواس، ولذلك يشجع المعلمون على استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم؛ لأن هذا يتوافق مع سرعة الفهم والتعلم التي يتصف بها أطفال الألعاب الإلكترونية.

٢-المعالجة المتوازية في مقابل المعالجة الخطية:

إن الكثير من الآباء يندهشون عندما يرون أبناءهم قادرين على أن يؤدوا واجباتهم البيتية وفي ذات الوقت يشاهدون التلفاز أو يتابعون شخصاً يتحدث، فلجيل الديجيتال مقدرة زائدة على المعالجة لمتوازية التي تتطلب الانتباه والتركيز على مهمتين في آن واحد، ومثال ذلك عندما يكون هناك مذيع يقرأ الأخبار، ويظهر على الشاشة شريط الأخبار أسفل الشاشة ، وعلى المشاهد متابعة الحدثين معاً.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

٣-التواصلية والانفتاح:

إن جيل الديجيتال ينمو في عالم ذي تواصل اجتماعي ثقافي كبير وسريع، فلذلك طفل الديجيتال يتواصل مع الأحداث التي تحدث في مواقع بعيدة عنه في العالم، ويطلع على الأحداث المتعددة التي تحدث في آن واحد، مما ينمي التواصل والتفاعل الاجتماعي مع الحدث ومع الآخرين، وليس العزلة والانقطاع عما يجري في العالم، ولهذا السبب فإن أطفال الديجيتال يميلون نحو النظر إلى المشكلات من زوايا مختلفة، ولديهم القدرة على التفكير المتشعب، وهو نوع من التفكير الإبداعي.

٤-النشاط والحيوية في مقابل السلبية:

إن استخدام الحاسوب والإنترنت يؤدي إلى ممارسة خبرة نشطة كالمحادثة والمراسلة والبحث عن المعلومة وجمعها وتحليلها، ويُتوقع من استخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية نتائج فورية كأن يصبحوا أكثر نشاطا وحيوية، وأكثر قدرة على التقاط المعلومة وتخزينها في أذهانهم وأكثر قابلية للتعلم.

٥- التوجه نحو حل المشكلات:

يؤكد (جروس،٢٠٠٣) أنه ليس مستغربا زيادة التأكيد على التعلم المبني على المشكلات؛ لأن جيل الديجيتال تعلم عدة طرق للتوصل إلى الأشياء والحلول، فالألعاب الإلكترونية تساعد على التخطيط والمراجعة للعمل ومحاولة التوصل إلى حلول والموازنة بينها، وأحياناً استعمال المحاولة والخطأ لحل المشكلات، وهذا يزيد من أهمية دور المعلم في تشجيع التفكير بأنواعه المختلفة، وتشجيع استخدام استراتيجيات التخطيط واستراتيجيات حل المشكلة.

٦- الرغبة في المكافأة الفورية:

إن المتعلمين دائماً ما يسألون عن أهمية وفائدة ما يتعلمون(الفائدة على المدى القريب) بينما الكبار فإنهم دائما يعتقدون أن فائدة ما يتعلمه الأطفال تظهر على المدى البعيد، ولكن المتعلم يريد أن يعرف النتيجة الحالية لما يتعلم، وليس بالضرورة المنفعة المادية، بل يحتاج لتطبيق ما تعلمه واقعياً، وهذه تأتي من خلال ما تعلموه من ألعاب إلكترونية حيث تقدم المكافأة الفورية والتطبيق والتغذية الراجعة الفورية.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

٧- تنمية الخيال:

فإنه تقرر أن الخيال هو المفتاح الأساسي لتفكير المراهقين اليوم، ويعد الأساس للتفكير العلمي المنتج. ولربما أن ظاهرة الاهتمام بالخيال من المحتمل أنها شجعت وتشجع من خلال التكنولوجيا لتنمية قدرات التفكير العلمي والإبداعي لدى الأطفال.

٨- تكوين النظرة الايجابية نحو التكنولوجيا:

إن الجيل الجديد نما مع استخدام التكنولوجيا في حياته، فالوسائل التكنولوجية مألوفة لديهم، ونظرتهم نحوها إيجابية، وذلك بخلاف الكبار الذين يختلف اتجاههم نحوها .كما استنتج (جروس،٢٠٠٣) أن الفروق بين الأطفال والمراهقين في استعمال التكنولوجيا في أنواعٍ التكنولوجيا التي يستخدمونها وكمية ما يصرفونه من وقت في التفاعل معها، وفي هذا السياق ظهر أن الدراسات الخاصة بالجنس بهذا الشأن لها علاقة بالموضوع، حيث تظهر بعض الفروق بين الذكور والإناث، فبخصوص ألعاب الديجيتال يوجد تفضيل كبير من الإناث نحو ألعاب المحاكاة واهتمام أقل بألعاب الديجيتال الرياضية وذات الحركة الكبيرة (ألعاب الآكشن) التي تثير الذكور بشكل أكبر .إذاً نرى أن الالعاب الالكترونية لها تاثير إيجابي في بناء شخصية الطفل فهي تنمي فيه عدداً من المهارات و تزيد من تفاعلة وسرعة التعلم لديه.وبما أننا ذكرنا التأثير الإيجابي للألعاب الالكترونية على شخصية الطفل فلابد من ذكر التاثير السلبي لهذه الألعاب على الأطفال من جميع النواحي:

٣- التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية عل الطفل:

١-الاضرار الصحية البدنية:

للألعاب الالكترونية العديد من الأضرار على الأطفال المدمنين لها يمكن إجمالها في الآتي:

فمع انتشار الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة والمتكررة لأن الجلوس مدة طويلة يسبب آلاماً أسفل الظهر، كما أن استعمال لوحة المفاتيح طويلا يتسبب في أضرار بليغة على مستوى الأصابع لذلك نجد معظم الأطفال المدمنين على الألعاب الالكترونية

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

لديهم آلام اليدين و تشوهات العمود الفقري و هشاشة العظام و زيادة الوزن و أمراض كثيرة منها أضرار بالعين.

٢-الأضرار النفسية والاجتماعية:

ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت وراء الكثير من المشاكل والمآسي الاجتماعية فقد ارتبطت هذه الألعاب بازدياد العنف وسط الأطفال والمراهقين و ارتفاع معدل الجريمة مثل القتل والانتحار والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة والقاسم المشترك هو هذه الألعاب وما فيها من مشاهد يتم تصويرها من وسائل الاعلام على أنها وسيلة تسلية وشيء مقبول وتوجد الكثير من الألعاب الإلكترونية اعتمدت في التسلية على قتل الآخرين، وهذا ما يجعل الأطفال يتعلمون فنون الجريمة وحيلها وتنمي في عقولهم مهارات العنف التي تؤدي بهم في النهاية إلى القتل وارتكاب الجرائم.

٣-الأضرار التربوية:

بينت الدراسات أن الأطفال الذين يقضون وقتا طويلا مع الألعاب الالكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي الى ضعف التركيز وضعف التحصيل المدرسي مقارنة مع الأطفال الذين لا يمارسون الألعاب الالكترونية.

٤- الأضرار الثقافية:

من المعلوم أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الأطفال بتكوين صورة عن المجتمعات التي يحاكيها وغالبا ما تكون خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية ومع الأسف الكثير من الألعاب الالكترونية أجنبية وتحمل قيماً لا تناسب تفكيرنا وتقاليدنا وعاداتنا وقيمنا (مبروك،٢٠٢١).

وقد ذكر ثروت، ٢٠٢١ الأضرار النفسية والسلوكية للألعاب الالكترونية فيما يلي:

١-لجوء الطفل إلى ممارسة الألعاب يوميا وبشكل كثيف يؤثر على تفاعله مع الآخرين فيقل اختلاطه بأسرته وأقرانه ويميل إلى العزلة والانطواء.

٢- انشغال الطفل بهذه الألعاب يؤثر على ممارسة الأنشطة الأخرى التي تنمي مهاراته مثل رياضة كرة القدم و السباحة والرسم وغيرها.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

٣- تؤدي بعض هذه الألعاب إلى العنف والعصبية الزائدة التي تجعل الطفل أكثر عدوانية فيصبح خلقه ذميما، وسلوكه عنيفا، وغير محبوب وسط أقرانه.

٤- يصاب الطفل بالتوتر والقلق الدائم مما يؤثر على صحته النفسية.

٥ - قد تحتوي العديد من ألعاب الفيديو على عنف مفرط وألفاظ نابية فيقوم الطفل بمحاكاة نفس السلوك والتلفظ بهذه الألفاظ السيئة سواء أمام والديه أو إخوته أو أقرانه.

أما قويدر(٢٠١٢) فقد ذكر الأضرار الدينية لهذه الألعاب بأنها ظاهرة ملموسة مُدركة، إلا أن أخطر الأضرار ما كان خفياً قد لا يدرك خطره الفرد، ولا يشعر بضرره ، ولا سيما الطفل وهي تلك الأضرار المتصلة بالدين والعقيدة، حيث تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وما يدس له من خلال الأحداث الجارية و الصور العارية والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيره.

ويرى الكثير من العلماء والأطباء أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر على جميع مراحل نموهم بالإضافة الى ان نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم ، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها. وتنمي في عقولهم الميول للعنف والعدوان، وهذه القدرات تُكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب (محمود،٢٠١٨).

٤- إدمان الألعاب الإلكترونية:

ذكر القويدر، ٢٠١٢ أن من أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية الاتي:

أولاً: اشتمالها على عدد من عوامل الجذب.

ثانياً: تتطلب التأمل والتركيز.

ثالثاً: فيها محاكاة الأبطال.

رابعاً: توفيرها عوالم وهمية افتراضية.

خامساً: تمكينها الطفل من السيطرة، والتحكم في الأحداث، والأشخاص.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

لعل هذه بعض العوامل التي ساعدت على تعلق الأطفال بهذه الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى سهولة ممارسة اللعبة، فهي تتيح للأطفال الاكتشاف، والتجريب، دون خطر، أو عقاب فشل، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة، وتخطي الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل (القويدر،٢٠١٢).

إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، فساعد هذا على انتشارها الواسع حتى أنها لم تعد حكراً على الاطفال ،بل صارت هوساً لكثير من الشباب، ووصلت للكبار (السناني،٢٠٢١،ص٨٢).

٥- الرقابة على الألعاب الإلكترونية للأطفال تكون بما يلي:

١-يجب أن تكون اللعبة سهلة الفهم، و مما يستثير الخيال وينمي مهارات الطفل.

٢- تحديد وقت معين للجلوس على الإنترنت بحيث لا يتجاوز ٣ ساعات متواصلة في اليوم الواحد.

٣- تحديد الهدف من التعامل مع الشبكة ووضع مخطط مسبق لما سيتم عمله في كل جلسة.

٤- محاولة إهمال أي أمور جانبية عارضة والتركيز على الهدف.

٥- محاولة تجنب الجلوس على الإنترنت دون هدف او للترفيه ساعات طويلة.

٦- تقديم الاولويات الاجتماعية، وعدم اهمال مشاكل الحياة اليومية.

٧- القيام ببرناج رياضي يومي خارج المنزل (طراد، ٢٠١٩).

٦- أثر الالعاب الإلكترونية على المستوى الثقافي:

انشار الالعاب الالكترونية قد يساعد على انتشار العنف في المجتمع سواء كان عنفاً صريحاٍ يتمثل في المشاجرات أو عنفاً اخلاقياً يظهر في عدم التسامح وقبول الاعتذار وترسيخ روح التمرد والانقلاب على كل القيم والمرجعيات الاجتماعية السائدة وخاصة مرجعية الأهل داخل الاسرة. فمع استمرار اللعب العنيف لساعات طويلة يتعود الطفل

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

على نمط السلوك العدواني والتفكير بشكل عدواني تجاه أي مشكلة تواجهه إذ تلبي هذه الالعاب رغبة الطفل والمراهق في الشعور بالبطولة والقوة الخارقة والقدرة على هزيمة العدو وتزرع فيه ميولاً عنيفة وتنتقل معه من العالم الافتراضي الى الواقع الحياتي ولا يخفى أن ما تزرعة هذه الألعاب من القيم العقائدية والأخلاقية والسلوكية الخاطئة كالخوف من الإسلام وإنكار الخالق والسحر والشعوذة والجنس المحرم والترويج للصهيونية وعباد الشيطان وغيرها. يشكل خطراً على الأمن الثقافي والاجتماعي يجب التنبه له(الشحروري ،٢٠١٥،ص٣،٢).

الصورة النمطية للعنف في الألعاب الإلكترونية:

إن هذه الالعاب الالكترونية قد أصبحت عاملا مهماً لإشاعة العنف وترسيخه في نفسية الطفل. حيث باتت نزعة العنف المجسد إلكترونيا من النزعات الطاغية والمسيطرة عل مجمل الألعاب الإلكترونية والتي وجدت شيوعها ورواجها ومجالها الواسع من خلال الكومبيوتر و دوره المنتشرة بكثرة في مجتمعنا والتي راحت تجذب آلاف الأطفال والمراهقين كل يوم إذا ما هيئ لأحد أن يدخل هذا الدور فإنه لا يسمع سوى أصوات إطلاق النيران الوهمية طبعاً وأصوات الأطفال والمراهقين تتعالى وهم يحاولون تمزيق الهدف اراباً عن طريق المدافع والمسدسات والصواريخ الحاسوبية إن هذا كله يفضي الى نزع الحساسية تجاه العنف وتحويل الضرب والإيذاء الى أمر عادي يمارسه الكثيرون بشكل عادي كل يوم، و إزاء ذلك قد تشبع أطفالنا بالعنف و تطبعوا على ممارسته في عاداتهم وسلوكهم، وفي تصرفاتهم مع أقرانهم في المحيط الاجتماعي، ومع إخوتهم داخل البيت وحتى مع أنفسهم في مواقف تمثيلية يقوم بها بعض الاطفال، وتصبح ممارسة حقيقية تطغى على حياة الطفل و حياة المجتمع بشكل عام مما يشكل ذلك تعزيزاً لثقافة العنف التي تبعثها الألعاب الإلكترونية في مضامينها وتوسيعا لدائرتها ومؤثراتها في سلوك الطفل(الكعبي،٢٠٠٦،ص٦).

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

خلاصة:

الألعاب الإلكترونية كانت ومنذ نشأتها وسائل بأيدي المصنعين يستخدمونها للترويج للقيم والأفكار التي يريدونها والتي أرادوا غزو الآخرين بها لتحقيق ما لديهم من آمال وطموحات وبالتالي يمكن القول بأن وجودها ليس بريئاً وليس بعيدا عن الأهداف الاستعمارية حيث يتعلق الأطفال بل والكبار أحياناً بهذه الالعاب نتيجة لما تحمله من مضامين معقدة ومتماسكة وجمال في الإخراج والإنتاج والصور وما شابه ذلك، وفي هذا الشأن تبرز ملامح الحرب الناعمة التي تشن على الآخرين(قويدر،٢٠٢٢).

ب- الدور التربوي لمرحلة رياض الأطفال:

١- مفهوم رياض الاطفال:

رياض الأطفال هي مؤسسات تربوية اجتماعية تهدف إلى تحقيق النمو المتكامل للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من جميع النواحي الجسمية والعقلية والنفسية و الاجتماعية بالإضافة الى تدعيم وتنمية قدراتهم عن طريق اللعب والنشاط الحر وتسمى هذه المؤسسات في معظم دول العالم (رياض الاطفال) ويلتحق بها الأطفال من سن (٤-٦) سنوات(الخثيلة،٢٠٠٠).

الأهداف العامة لرياض الأطفال:

بحكم تعدد أبعاد وجوانب تربية الطفل في الروضة وعلاقة هذه التربية بأكثر من جانب من جوانب حياة المجتمع واهتماماته فإن لهذه التربية اسساً عديدة من أمها: الأساس النفسي والأساس التربوي والأساس الفلسفي والأساس الاجتماعي والأساس الديني والأساس السياسي والأساس الحيوي والأساس الاقتصادي(ابو سيف،٢٠٢١،ص٣٢٠).

وبناء على هذه الأسس تتحدد الأهداف العامة لرياض الأطفال كما ذكرها محمد(٢٠٠٧) فيما يلي:

١-مساعدة الأطفال على العناية بصحتهم .

٢-مساعدة الأطفال على تطبيق قيم المجتمع في علاقاتهم مع الآخرين .

٣-تنمية قدرت الأطفال على حل المشكلات.

٤-مساعدة الأطفال على تكوين علاقات طيبة مع أقرانهم.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

٥-مساعدة الأسر على تربية أطفالهم بطريقة تربوية سليمة.

- ٦-تنظيم ندوات لمناقشة مشكلات الأطفال اليومية.
- ٧-الاتصال الدائم بأسرة الطفل للتعاون على حل مشكلات الطفل.
- ٨-اشتراك بعض أولياء الأمور في التنظيم الإداري للروضة.

٢- أهمية رياض الأطفال:

إن ما قبل فتره الدراسة الابتدائية مهمة جدا للأطفال ويمكن الاستفادة منها كثيرا اذا وجدت الرياض المتخصصة في هذا النوع من التعليم المبكر اذ يمكن تحديد جوانب أهمية رياض الأطفال في الاتي:

١-السنوات المبكرة للطفل هي سنوات ترسيخ المفاهيم الاجتماعية والنفسية حيث تبدأ علاقات الأطفال بالآخرين ويتأكد شعورهم بأنفسهم داخل الدورة.

٢- تقوم الروضة بترسيخ المفاهيم الأساسية لدى الأطفال حسب قدراتهم ومستويات نموهم العقلي والجسدي.

٣- الاهتمام بالنمو اللغوي لدى الطفل في سنواته الأولى حتى تتكون لديه قدرات التخاطب والتواصل.

٤- خلق فرص الإبداع والابتكار منذ البدايات المبكره لدى الاطفال.

٥- الروضة تُشعر الطفل بالاستقرار النفسي والهدوء والأمان وتُشعره بالاعتزاز بالنفس(الدوماني،٢٠١٣،ص٢٢٦).

٣- الدور التربوي لمؤسسات الطفولة المبكرة:

تعد مؤسسة الطفولة المبكرة من أهم المؤسسات التربوية التي تؤثر في مراحل النمو عند الأطفال لما لها من مهمة إيجابية في تربية الطفل، وتكوين شخصيته في المرحلة الممتدة من سن الأربعة حتى نهاية الخامسة من عمر الطفل، حيث تؤدى رياض الأطفال دوراً إيجابياً في تشكيل شخصية الطفل اجتماعيا وسلوكيا وجماليا طبقا للأهداف السائدة في المجتمع الذي يعيش فيه ،كما تقوم رياض الأطفال بتنمية الطفل في كافة المجالات الاجتماعية والعقلية والنفسية والمعرفية وذلك لتعرض الطفل لكثير من الخبرات والأنشطة المتنوعة فيها كالرحلات التي تقوم بها رياض الأطفال والتي تزيد من الخبرات البيئية عند

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

الطفل كذلك تساعد الروضة الطفل على التعامل مع الكثير من الأطفال الذين هم في مثل سنه ومن هم أكبر منه وبذلك يخرج الطفل من ثقافة أقل في الأسرة إلى ثقافة أوسع في رياض الاطفال(الأمير،٢٠٢٠).

البحوث والدراسات السابقة:

عرض الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت أثر العاب القتال الإلكترونية على سلوكيات أطفال في مرلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات:

دراسة أبو العز (٢٠٢١) تهدف الى التعرف على مدى تأثير ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية على إدراك مفهوم الحرب وأدواته لدى عينة من الأطفال في سن "الطفولة المتوسطة". وتكونت عينة الدراسة من ٩٠ طفل وطفلة من طلاب المدارس الخاصة والدولة بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية، وتم إجراء دراسة مقطعية مستعرضة على عينة من أطفال المدارس بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية من سن ٧-١٢ سنة من الذكور والإناث (مرحلة الطفولة المتوسطة) تم تقسيمهم إلى مجموعتين. نتج عن هذه الدراسة أن هناك فروقاً في المعرفة بمفهوم الحرب وأدواته بين مجموعتي الدراسة لصالح مجموعة الممارسين للألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب والقتال، أكدت النتائج أن ألعاب الحروب الإلكترونية تقوم بتقديم الواقع بشكل أقرب للحقيقة للأطفال عينة الدراسة الممارسين لتلك الألعاب، وهو الأمر الذي قد يسهم بشكل كبير في تشكيل خبرات ومعارف اللاعبين عن واقع الحروب، تعطي ألعاب الحروب الإلكترونية صورة جيدة و"إيجابية" عن الجيش المؤسسة العسكرية إلى حد كبير لمن يمارس تلك الألعاب، وهو أمر يعد هاماً جداً ويحتاج لمزيد من إجراء الدراسات حوله.

ذكرت مبروك (٢٠٢١) في دراستها وهدفت الى تسليط الضوء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال سواء من الناحية الصحية أو النفسية والأضرار التي تخلفها هذه الألعاب عليهم بالإضافة إلى تحديد متى وكيف تصل هذه الألعاب الإلكترونية إلى وضع حد لحياة الطفل، و تم اعتماد المنهج الوصفي والتحليلي، وكان من أبرز نتائج الدراسة قصور النصوص القانونية على استعمال وسائل الإعلام والاتصال (الإنترنت) و

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

غياب الرقابة على استعمال الأطفال المفرط للإنترنت و غياب الرقابة الوطنية على شبكة الإنترنت واستعمالها ومستغليها ومستخدميها.

قام الازهر، وذيب (٢٠١٩) بدراسة تهدف للكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في المساهمة في اكتساب السلوك العدواني للطفل و إعادته في الوسط وتأثر الطفل بتلك الألعاب وبكل أنواعها المختلفة مثلاً ألعاب الفيديو المثيرة التي تحمل مضامين العنف المدرسي، حيث إن الطفل يتقمص الشخصيات البطلة ويريد نشرها وإفراغ مكبوتاته في الوسط المدرسي أو حتّى العائلي. وقد نتج عن الدراسة عدة توصيات منها ضرورة توجية الأطفال إلى نشاطات أخرى لقضاء أوقات الفراغ بدلا من مشاهدة التلفاز، وضرورة مرافقة أولياء الامور لأطفالهم في ممارسات تلك الألعاب التي تتوفر بشكل كبير على مستوى الوسائل التكنلوجية الحديثة و توعية الأطفال بأهمية عدم الاقتداء وتقليد الشخصيات الكرتونية التي تظهر في البرامج، ودعوة مؤسسات التنشئة الاجتماعية إلى المحافظة على مسقبل هذا المجتمع.

قامت عيادي (٢٠١٨) بدراسة هدفت إلى دراسة أثر الالعاب الالكترونية على النمط التفكيري للطفل ومدى تأثيرها على تفكير الطفل، وتكونت العينة من شريحة من المجتمع واستخدمت الاستبانة، وأشارت النتائج إلى أن الطفل قد يميل للعزلة والانطواء وقد تصنع الألعاب جيلاً عنيفا وكذلك إدخال بعض الأفكار الغريبة للمجتمع.

أجرت الزعبي (٢٠١٦) دراسة هدفت إلى تأثير مشاهد العنف في الرسوم المتحركة على الأطفال من وجهة نظر الأمهات والمدرسات، وتكونت العينة من (٢٠٠) من الأمهات والمعلمات وذلك باستخدام الاستبانة، وأشارت النتائج إلى أن الامهات والمعلمات غالباً يختارون ما يشاهدونه الأطفال وأن من النادر أن ترافق الأمهات والمعلمات الأطفال أثناء المشاهدة والإجابة عن أسئلتهم واستفساراتهم وترى الأمهات والمعلمات أن الأطفال يتاثرون بما يشاهدون وينعكس على سلوكهم وكذلك ترى الأمهات أن الأطفال يتجهون نحو تقليد ما يشاهدونه.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

اما دراسة (الصوالحة؛ و آخرون، ٢٠١٤) فقد هدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترنية العنيفة بالسلوك العدواني لدى الأطفال: من أبرز نتائجها أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية يكون منطوياً على ذاته. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع العالم الافتراضي يمكن أن يعزله عن العالم الواقعي، فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين فيصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه. الأمر الذي يزيد من أهمية دراسة هذا الموضوع بشكل كبير، للعمل على كشف واقع أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الطلاب في مرحلة الطفولة المبكره من وجهة نظر المعلمات.

توصلت دراسة (Pankaj Singh & Others, 2016) إلى أن الأطفال يقضون ساعات أطول في ممارسة هذه االألعاب من النشاطات الأخرى .وأن أغلبية الأطفال يفضلون الالعاب الالكترونية العنيفة؛ فعند ممارسة الطفل لتلك االالعاب ومشاهدته للسلوك المتكرر فيها ومكافأته بالفوز عند ممارسته لسلوك عدواني في اللعبة فإن ذلك يدفعه إلى محاولة تقليد هذا السلوك في الواقع.

اما دراسة (McLean and Griffiths, 2013) توصلت إلى أن معظم الأطفال في إيرلندا يقضون وقتا أطول في ممارسة االألعاب الإلكترونية مقارنة بأي نشاط آخر. وأن ما يتجاوز النصف من أطفال ذوي الفئة العمرية ٩ سنوات يمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً، وأن معدل اللعب بين المراهقين يتزايد سنوياً.

التعقيب على البحوث والدراسات السابقة:

من خلال إطلاع الباحثة على أهداف الدراسات السابقة فقد وجدت الباحثة إختلاف أهداف الدراسات السابقة عن الدراسة الحالية حيث هدفت دراسة أبو العز (٢٠٢١) الى التعرف على مدى تأثير ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية على إدراك مفهوم الحرب وأدواته لدى عينة من الأطفال في سن "الطفولة المتوسطة". اما دراسة مبروك (٢٠٢١) فقد هدفت إلى دراسة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال سواء من الناحية الصحية أو النفسية والأضرار التي تخلفها هذه الألعاب عليهم بالإضافة إلى تحديد متى وكيف تصل هذه الألعاب الإلكترونية إلى وضع حد لحياة الطفل. ودراسة الأزهر و ذيب

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

(٢٠١٩) هدفت الى الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في المساهمة في اكتساب السلوك العدواني للطفل و إعادته في الوسط وتأثر الطفل بتلك الألعاب وبكل أنواعها المختلفة مثلاً: ألعاب الفيديو المثيرة التي تحمل مضامين العنف المدرسي حيث إن الطفل يتقمص الشخصيات البطلة ويريد نشرها وإفراغ مكبوتاته في الوسط المدرسي أو حتّى العائلي. وهدفت عيادي (٢٠١٨) في دراستها إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على نمط التفكير للطفل وتأثيرها على سلوك الطفل. وهدفت دراسة الزعبي(٢٠١٥) إلى الوقوف على تأثير مشاهد العنف في الرسوم المتحركة على الأطفال من وجهة نظر الأمهات والمدرسات. أما دراسة الصوالحة (٢٠١٤) فقد هدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترنية العنيفة بالسلوك العدواني لدى الأطفال.

من خلال اطلاع الباحثة على المنهج العلمي المستخدم فقد وجدت تشابه الدراسات السابقة مع الحالية في استخدام المنهج الوصفي.

كما لاحظت الباحثة الاتفاق في استخدام المنهج الوصفي المسحي في الدراسات السابقة وكذلك أغلب الدراسات استخدمت أداة الاستبانة في دراساتها وهذا يتفق مع الدراسة الحالية حيث إنها تعتمد على المنهج الوصفي المسحي باستخدام أداة الاستبانة.

من حيث نتائج الدراسات السابقة فقد توصلت دراسة أبو العز (٢٠٢١) الى أن ألعاب الحروب الإلكترونية تقوم بتقديم الواقع بشكل أقرب للحقيقة للأطفال عينة الدراسة الممارسين لتلك الألعاب، وهو الأمر الذي قد يسهم بشكل كبير في تشكيل خبرات ومعارف اللاعبين عن واقع الحروب، كماتعطي ألعاب الحروب الإلكترونية صورة جيدة و"إيجابية" عن الجيش المؤسسة العسكرية إلى حد كبير لمن يمارس تلك الألعاب، وهو أمر يعد هاماً جداً ويحتاج لمزيد من إجراء الدراسات حوله، وأما نتائج دراسة مبروك (٢٠٢١) فكان من أبرزها قصور النصوص القانونية على استعمال وسائل الإعلام والاتصال (الإنترنت) و غياب الرقابة على استعمال الأطفال المفرط للإنترنت و غياب الرقابة الوطنية على شبكة الإنترنت واستعمالها ومستغليها ومستخدميها. ونتج عن دراسة الأزهر، وذيب (٢٠١٩) عدة توصيات كضرورة توجيه الأطفال الى نشاطات أخرى لقضاء أوقات الفراغ بدلاً من مشاهدة التلفزيون، وضرورة مرافقة أولياء الأمور لأطفالهم في ممارسات تلك الألعاب التي

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

تتوفر بشكل كبير على مستوى الوسائل التكنلوجية الحديثة و توعية الأطفال بأهمية عدم الاقتداء وتقليد الشخصيات الكرتونية التي تظهر في البرامج، ودعوة مؤسسات التنشئة الاجتماعية الى المحافظة على مسقبل هذا المجتمع. ودراسة عيادي (٢٠١٨) توصلت الى أن الطفل يميل الى العزلة والانطواء وقد تنشئ الألعاب الإلكترونية جيلاً عنيفاً وأنانياً وكذلك الى دخول بعض الأفكار الغريبه على المجتمع ، ودراسة الزعبي (٢٠١٥) أشارت الى أن من النادر أن تحدد الأمهات والمعلمات مدة زمنية لما يشاهده الأطفال.

منهج الدراسة واجراءاته

أولا: منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، من أجل الإجابة على أسئلة البحث الوصفي وذلك لملاءمة هذا المنهج لأهداف البحث، حيث يقوم على وصف أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الطلاب في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

ويعرف المنهج الوصفي بأنه :المنهج الذي يمكن استجواب عينة كبيرة منهم لوصف الظاهرة المدروسة من خلال درجة وجودها و طبيعتها.(العساف،٢٠١٢)

ثانيا: مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من فئة معلمات الطفولة المبكرة بمدينة أبها نظراً لكون هذه الدراسة تهدف الى قياس أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة و ستقوم الباحثة بإعداد أداة لقياس البحث وهي الاستبانة وذلك لاتباع المنهج الوصفي .

ثالثا: عينة الدراسة:

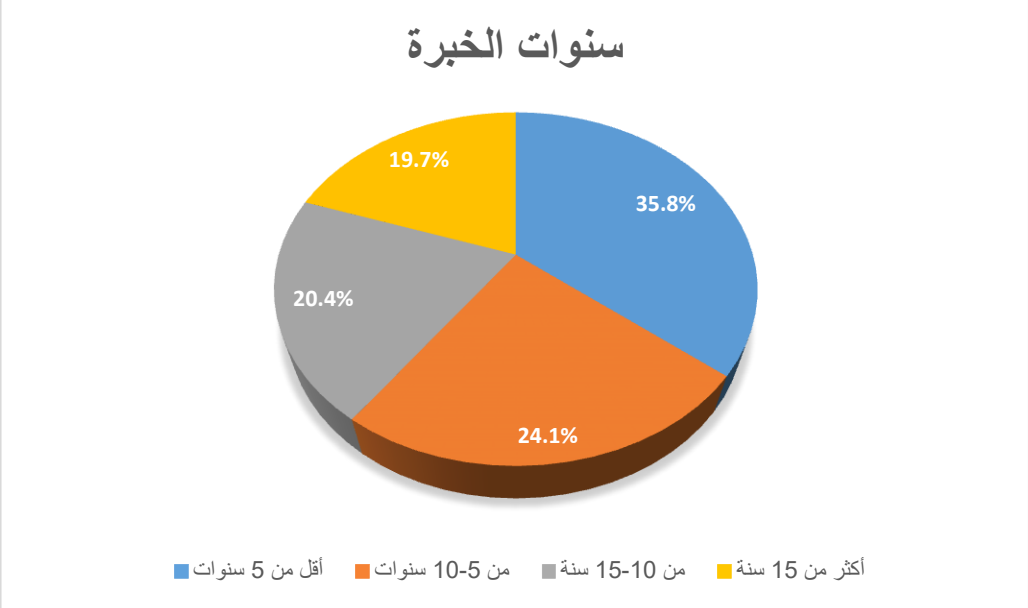
تم اختيار عينة الدراسة بشكل عشوائي من مجتمع الدراسة وتكونت عينة الدراسة من: ١٣٧ معلمة رياض أطفال في مدينة أبها وجاءت البيانات الأولية لعينة الدراسة كما يلي:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

أولا: توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لسنوات الخبرة:

جدول (١) توزيع أفراد العينة وفقا لسنوات الخبرة

عدد سنوات الخبرة	عدد المعلمات	النسبة المئوية
أقل من ٥ سنوات	٤٩	%٣٥.٨
من ٥-١٠ سنوات.	٣٣	%٢٤.١
من ١٠-١٥ سنة	٢٨	%٢٠.٤
أكثر من ١٥ سنة	٢٧	%١٩.٧
المجموع	١٣٧	%١٠٠



شكل (١): توزيع أفراد الدراسة وفقاً لسنوات الخبرة

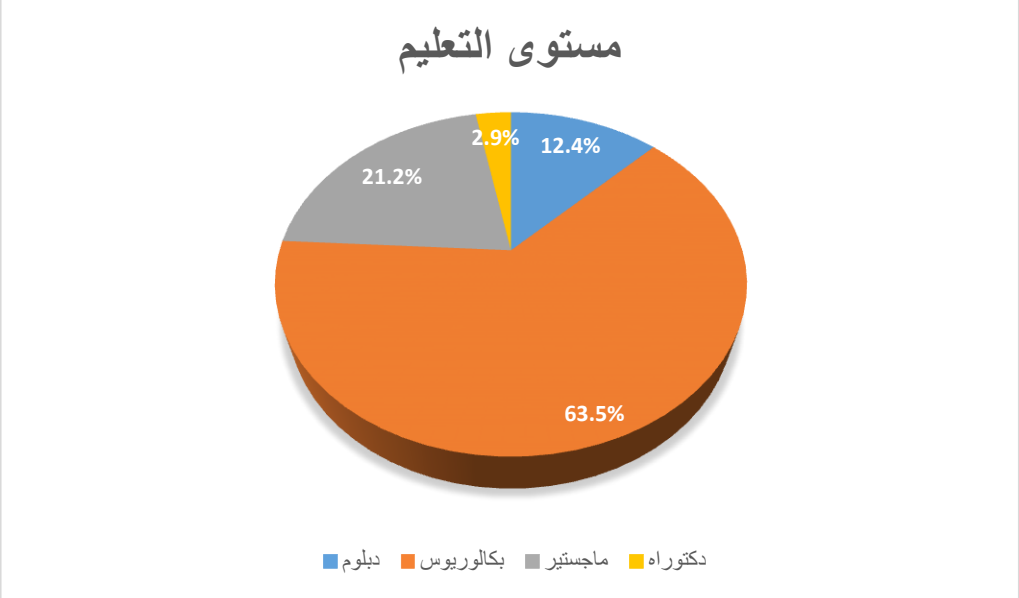
بناء على الجدول رقم (١) والمخطط رقم (١) فإن أغلب عينة الدراسة جاء عدد سنوات خبرتها أقل من ٥ سنوات حيث بلغت نسبتهم ٣٥.٨% من عينة الدراسة، يليهم من تبلغ خبرتهم ٥-١٠ سنوات حيث تمثل تلك الفئة ٢٤.١% من عينة الدراسة، ثم بعدهم من ١٠-١٥ سنة حيث تبلغ نسبتهم ٢٠.٤% وفي النهاية من تبلغ خبرتهم أكثر من ١٥ سنة كانت النسبة ١٩.٧%.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

ثانيا: توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لمستوى التعليم

جدول (٢) توزيع أفراد العينة وفقا لمستوى التعليم

مستوى التعليم	عدد المعلمات	النسبة المئوية
دبلوم	١٧	%١٢.٤
بكالوريوس	٨٧	%٦٣.٥
ماجستير	٢٩	%٢١.٢
دكتوراه	٤	%٢.٩
المجموع	١٣٧	%١٠٠



شكل (٢): توزيع أفراد الدراسة وفقا لمستوى التعليم

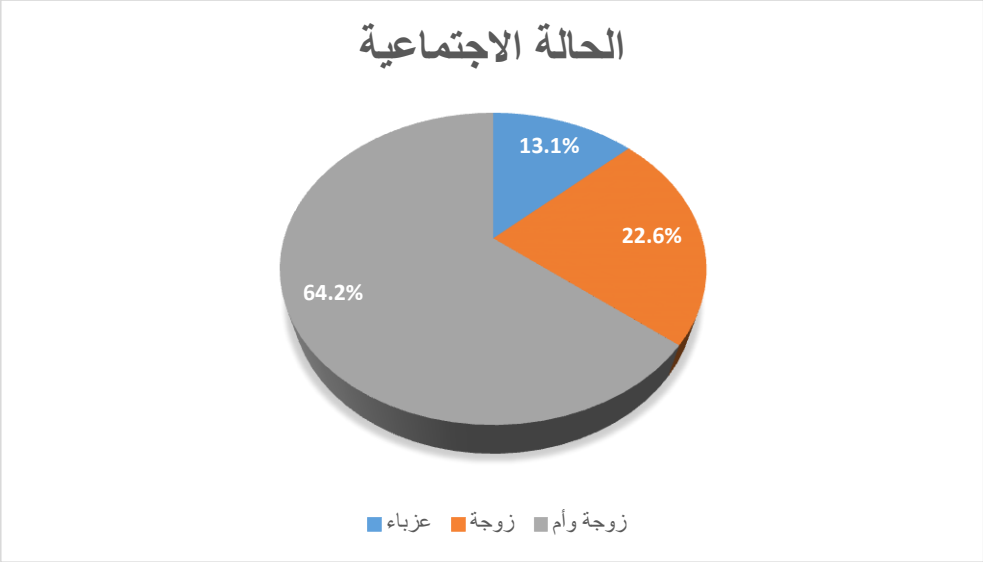
بناء على الجدول رقم (٢) والمخطط رقم (٢) فإن أغلب عينة الدراسة مستوى تعليمها بكالوريوس حيث إن نسبتهم ٦٣.٥% من عينة الدراسة، يليهم من هو مستوى تعليمهم الماجستير بنسبة ٢١.٢%، ثم من هو مستوى تعلمهم دكتوراه بنسبة ١٢.٤%، وأخيرا الحاصلين على دبلوم بنسبة ٢.٩%

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

ثالثا: توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لحالتهم الاجتماعية

جدول (٣) توزيع أفراد العينة وفقا لحالتهم الاجتماعية

الحالة الاجتماعية	عدد المعلمات	النسبة المئوية
عزباء	١٨	%١٣.١
زوجة	٣١	%٢٢.٦
زوجة وأم	٨٨	%٦٤.٢
المجموع	١٣٧	%١٠٠



شكل (٣): توزيع أفراد الدراسة وفقا للحالة الاجتماعية

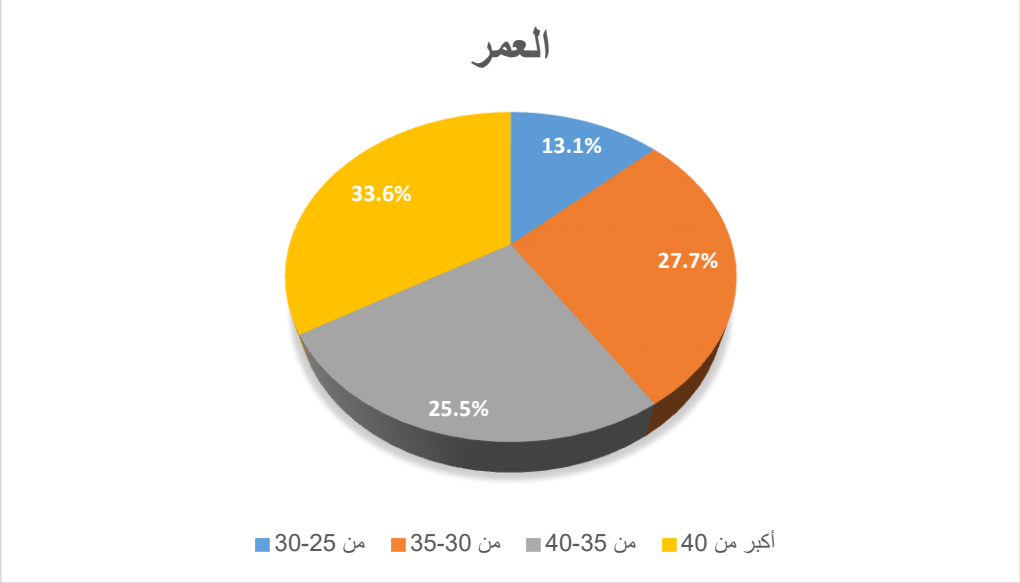
بناء على الجدول رقم (٣) والمخطط رقم (٣) فإن أغلب عينة الدراسة زوجات وأمهات حيث يمثلن ٦٤.٢% من عينة الدراسة، يليهم من هن زوجات فقط بنسبة ٢٢.٦%، ثم أخيرا من هن حالتهن الاجتماعية عزباوات (غير متزوجات) بنسبة ١٣.١%

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

رابعا: توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر

جدول (٤) توزيع أفراد العينة وفقا للعمر

العمر	عدد المعلمات	النسبة المئوية
من ٢٥-٣٠ عام	١٨	%١٣.١
من ٣٠-٣٥ عام	٣٨	%٢٧.٧
من ٣٥-٤٠ عام	٣٥	%٢٥.٥
أكثر من ٤٠ عام	٤٦	%٣٣.٦
المجموع	١٣٧	%١٠٠



شكل (٤): توزيع أفراد الدراسة وفقا لمستوى التعليم

بناء على الجدول رقم (٤) والمخطط رقم (٤) فإن أغلب عينة الدراسة أكبر من ٤٠ عاماً حيث إن نسبتهن ٣٣.٦% من عينة الدراسة، ثم من هن ما بين ٣٠-٣٥ عاماً بنسبة ٢٧.٧%، يليهم من عمرهن ما بين ٣٥-٤٠ عاماً بنسبة ٢٥.٥%، وأخيراً من يبلغ عمرهن من ٢٥-٣٠ عاماً بنسبة ١٣.١%

أداة الدراسة:

قامت الباحثة ببناء أداة الاستبانة بصورتها الأولية معتمدة على مشكلة الدراسة، وذلك من خلال الإطار النظري السابق والدراسات السابقة، وقامت الباحثة بعرضها على مجموعه من المحكمين والخبراء في أصول التربية، لضبطها وللتأكد من مناسبتها

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

واستخراج صدق المحتوى ومعاملات ارتباط (كرونباخ الفا)، ثم إجراء التعديلات اللازمة الموصى بها من خبراء المجال وتم اعتماد الاستبانة بعد ذلك بشكلها النهائي حيث تكونت في صورتها النهائية من البيانات الأولية لعينة الدراسة، والبيانات الديموغرافية ومحورين رئيسيين هم:

المحور الأول: واقع ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

المحور الثاني: الحلول المقترحة لمواجهة أثر ألعاب القتال الإلكترونية على سلوكيات الطلاب في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

صدق أداة الدِّراسَة:

إن صدق الأداة يعني التأكُّد من أنها سوف تقيس ما أعدت لقياسه، كما يُقصد بالصدق "شمول الاستبانة لكل العناصر التي يجب أن تدخل في التحليل من ناحية، ووضوح فقراتها ومفرداتها من ناحية أخرى، بحيث تكون مفهومة لكل مَن يستخدمها (العساف، ٢٠١١، ص٣١٠) وقد قامت الباحثة بالتأكُّد من صدق أداة الدِّراسَة من خلال القيام بما يلي:

الصدق الظاهري للأداة (التحكيمي):

لتوفير صدق البيانات عُرضت الاستبانة على مجموعة من المحكمين في مجال أصول التربية، وفي ضوء توجيهاتهم تم التعديل في صياغة بعض الأسئلة وإضافة البعض وحذف البعض الآخر، وبهذا تحقق الصدق الظاهري للبيانات.

ثبات أداة الدراسة:

لقياس ثبات الاستبانة تم استخراج معامل (ألفا كرونباخ) لمحاور الدراسة المختلفة، بالإضافة إلى معامل (ألفا كرونباخ) للدراسة ككل وذلك للتأكد من ثبات محاور الدراسة المختلفة وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

جدول (٣-١) معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة الدراسة

المحور	عدد العبارات	الثبات
المحور الأول	١٥	٠.٨٥٣
المحور الثاني	١١	٠.٨٥٧
المجموع الكلي	**٢٦**	**٠.٨٨٦**

وتوضح بيانات الجدول السابق ثبات عبارات كافة مقاييس الدراسة حيث بلغ معامل ثبات الفا كرونباخ ٠.٨٨٦

الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة وتحليل البيانات:

تم استخدام المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية والنسيب المئوية، ومعاملات ارتباط بيرسون ومعامل كرونباخ الفا، كما تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS لمعالجة البيانات وتحليلها، واستخدمت الباحثة الأساليب الاحصائية التي تناسب منهج البحث و فروضة و طبيعة توزيع البيانات. كما تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي في عمليات الحساب كما يلي:

المتوسط	اتجاه الرأي	مستوى الاداء
من ١ إلى ١.٦٦	غير موافق	منخفض
من ١.٦٧ إلى ٢.٣٣	محايد	متوسط
من ٢.٣٤ إلى ٣	موافق	مرتفع

تحليل نتائج الدراسة:

أولا: إجابة السؤال الأول:

ما واقع أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

جدول (٤_١)) المتوسطات والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد الدراسة حول أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال:

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	مستوى الاداء
١	يمارس الذكور ألعاب القتال أكثر من الاناث	٢.٥٢	٠,٥٩٥	١	مرتفع
٢	يمارس الأطفال ألعاب القتال يوميا	٢.٢٨	٠,٥٧٨	١٢	متوسط
٣	تأثر الأطفال بألعاب القتال	٢.٤٠	٠,٥٦٢	٤	مرتفع
٤	تجسيد الطفل لشخصيات ألعاب القتال الإلكترونية	٢.٣١	٠,٦٠٣	١١	متوسط
٥	تعزز ألعاب القتال الشجاعة والدفاع عن النفس للطفل	١.٨٢	٠.٦٧٨	١٥	متوسط
٦	تعزز ألعاب القتال عند الطفل الرغبة في الانتقام	٢.٣٧	٠,٦٢٩	٧	مرتفع
٧	تعزز ألعاب القتال عند الطفل حب السيطرة وفرض القوة	٢.٣٩	٠,٦٣٣	٥	مرتفع
٨	تعزز ألعاب القتال العزلة الاجتماعية وانقطاع التواصل	٢.٢٧	٠,٦٥٧	١٤	متوسط
٩	يفضل الطفل اللعب على تناول الوجبات	٢.٣١	٠,٥٧٦	١٠	متوسط
١٠	يفضل الطفل لعب ألعاب القتال على النشاطات الرياضية	٢.٣٤	٠,٦٤٥	٩	مرتفع
١١	يفضل اللعب بألعاب القتال على اللعب مع اصدقائه	٢.٢٨	٠,٥٩١	١٣	متوسط
١٢	يشجع الطفل زملاءه للدخول الى عالم ألعاب القتال الإلكترونية	٢.٤٢	٠,٦١٥	٣	مرتفع
١٣	يتسم سلوك الطفل بالعنف والعصبية الشديدة	٢.٣٩	٠,٦٦٧	٦	مرتفع
١٤	تسبب ألعاب القتال الإلكترونية التوتر الدائم للطفل	٢.٥٠	٠,٥٩٦	٢	مرتفع
١٥	يتعامل الطفل بعنف مع اصدقائه	٢.٣٥	٠,٦٣٧	٨	مرتفع
	الإجمـــــــــــالي	٢٠٣٣	٠,٥١٦	-	متوسط

بناء على النتائج الموضحة في الجدول السابق فإن درجة الموافقة على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوكيات الأطفال جاءت بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (٢.٣٣) وانحراف معياري (٠.٥١٦) وجاء في المرتبة الأولى: " يمارس الذكور ألعاب القتال أكثر من الإناث" بمتوسط حسابي (٢.٥٢) وانحراف معياري (٠.٥٩٥) ودرجة موافقة مرتفعة، وجاء في المرتبة الثانية الفقرة: "تسبب ألعاب القتال الإلكترونية التوتر الدائم للطفل" بدرجة موافقة موافق ومتوسط حسابي (٢.٥٠) وانحراف معياري (٠.٥٩٦) وجاءت الفقرة: "يشجع

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

الطفل زملاءه على الدخول الى عالم ألعاب القتال" في المرتبة الثالثة بدرجة موافقة مرتفعة ومتوسط حسابي (٢.٤٢) وانحراف معياري (٠.٦١٥). أما المرتبتان الاخيرتان وقبل الأخيرة فكانت للفقرة "تعزز العزلة الاجتماعية وانقطاع التواصل" في المرتبة قبل الأخيرة ودرجة موافقة متوسطة ومتوسط حسابي (٢.٢٧) وانحراف معياري (٠.٦٥٩)، والفقرة: "تعزز عند الطفل الشجاعة والدفاع عن النفس" بمتوسط حسابي (١.٨٢) وانحراف معياري (٠.٦٧٨) ودرجة موافقة متوسطة. واتفقت الدراسة في نتائجها مع دراسة (الزعبي، ٢٠١٦) التي جاء من بين نتائجها: أن الأطفال الذكور يتأثرون بمشاهد العنف أكثر من الإناث واختلفت مع دراسة (الصوالحة وآخرون، ٢٠١٥) في كون الألعاب الإلكترونية تسبب العزلة للأطفال حيث جاءت هذه الفقرة في هذه الدراسة بالمرتبة الرابعة عشرة بدرجة موافقة متوسطة بينما جاءت في دراسة (صوالحة وآخرون، ٢٠١٥) في المرتبة الخامسة ودرجة موافقة كبيرة. واتفقت مع الدراسة نفسها في الفقرة: يفضل الطفل اللعب على تناول الوجبات حيث جاءت في هذه الدراسة في المرتبة العاشرة وفي دراسة (الصوالحة وآخرون، ٢٠١٥) في المرتبة الثامنة وفي كلتا الدراستين بدرجة موافقة متوسطة.

وترى الباحثة أن التباين الذي يظهر ما بين الاتفاق والاختلاف مع الدراسات السابقة فإنه ناتج عن اختلاف عينات الدراسة، ومكان إجراء الدراسة، بالإضافة إلى اختلاف الفترات الزمنية التي تم إجراء الدراسات في أثنائها.

كما ترى الباحثة أن الاتفاق على أن ألعاب العنف تؤثر على الذكور أكثر من الاناث فهي تُرجع ذلك لاختلاف طبيعة الذكور عن الإناث وميولهم المختلفة. كما ترى الباحثة أن كثيراً من الأطفال يتجهون إلى ألعاب القتال ظنا منهم أنها ستزيدهم قوة وثقة بالنفس وإن ما يحدث خلاف ذلك إذ تؤثر عليهم بالسلب وتجعلهم أكثر عدوانية وليس قوة.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

ثانيا: إجابة السؤال الثاني:

ما الحل لمواجهة أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات؟

جدول (٤_٢) المتوسطات والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد الدراسة حول الحل لمواجهة تأثير ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال:

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	مستوى الأداء
١	تخصيص اوقات محددة للعب	٢.٧٥	٠,٥٢٦	٦	مرتفع
٢	حرمان الطفل من الألعاب والأجهزة الإلكترونية	٢.٢٠	٠,٦٦٢	١١	متوسط
٣	توجيه الطفل إلى ألعاب تنمي روح االإبداع	٢.٧٥	٠,٥٢٦	٧	مرتفع
٤	توجيه الطفل الى تحفيظ القرآن او النوادي الرياضية	٢.٨٠	٠,٥٠٢	٥	مرتفع
٥	الجهات الرقابية يمكنها وقاية الأطفال من هذه الألعاب	٢.٧٣	٠,٤٩٣	٩	مرتفع
٦	بيان خطورة هذه الألعاب على لطفل	٢.٨٣	٠,٤٣٠	٢	مرتفع
٧	توجيه الأطفال إلى نشاطات أخرى لقضاء أوقات الفراغ	٢.٨٢	٠,٤٤١	٣	مرتفع
٨	توعية الطفل بعدم الاقتداء وتقليد الشخصيات في هذه الألعاب	٢.٨٦	٠,٣٦٧	١	مرتفع
٩	تنمية دور المؤسسات الاجتماعية في المحافظة على الأطفال	٢.٧٣	٠,٥٠٧	١٠	مرتفع
١٠	إنتاج ألعاب تربوية وتعليمية وتثقيفية ذات عناصر جذابة تتوافق مع المجتمعات الإسلامية	٢.٨١	٠,٤٤١	٤	مرتفع
١١	ضرورة متابعة الأطفال ثناء اللعب ومشاركتهم	٢.٧٥	٠,٥٥٣	٨	مرتفع
	الإجمـــــــــــــالي	٢.٧٣	٠,٣٧٠		مرتفع

بناء على النتائج الموضحة في الجدول السابق جاءت درجة الموافقة على مقترحات مواجهة أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات بدرجة موافقة مرتفعة ومتوسط حسابي (٢.٧٣)، وانحراف معياري (٠.٣٧٠) وجاء في المرتبة الأولى وبدرجة موافقة مرتفعة الفقرة: "توعية الطفل بعدم الاقتداء وتقليد الشخصيات في هذه الألعاب" بمتوسط حسابي (٢.٨٦) وانحراف معياري (٠.٣٦٧) وجاء في المرتبة الثانية من ضمن المقترحات الفقرة: "بيان خطورة هذه الألعاب على لطفل" بمتوسط حسابي (٢.٨٣) وانحراف معياري (٠.٤٣٠) ودرجة موافقة مرتفعة وفي المرتبة الثالثة الفقرة: "توجيه الأطفال إلى نشاطات أخرى لقضاء أوقات الفراغ" بدرجة موافقة مرتفعة وبمتوسط

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

حسابي (٢.٨٢) وانحراف معياري (٠.٤٤١) أما المقترحات التي جاءت في المراتب الأخيرة فكانت من نصيب الفقرة: "الجهات الرقابية يمكنها وقاية الأطفال من هذه الألعاب" والفقرة: " تنمية دور مؤسسات التنمية الاجتماعية في المحافظة على الأطفال" في المرتبة قبل الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.٧٣) أما المرتبة الأخيرة فقد كانت من نصيب الفقرة: "حرمان الطفل من الألعاب والأجهزة الالكترونية" بمتوسط حسابي (٢.٢٠) وانحراف معياري (٠.٦٦٢). وتتفق الباحثة مع نتائج الدراسة حيث ترى أن حرمان الطفل من الألعاب والأجهزة الإلكترونية سيزيد من رغبة الطفل في الحصول على هذه الألعاب وقد يلجأ إلى لعب هذه الألعاب مع أصحابه بعيدا عن المنزل وخاصة أن الحرمان أصبح صعباً مع إحاطة التكنولوجيا للأطفال من كل مكان، وأنه من الأفضل توجيه الأطفال نحو أنشطة أخرى تفيدهم مع بيان خطورة هذه الألعاب عليهم.

ثالثا: إجابة السؤال الثالث:

ما الفروق ذات الدلالة الإحصائية التي تعزى للمعلمات في كلً من الخبرة والمستوى التعليمي والحالة الاجتماعية والعمر؟

جدول (٤_٣) نتائج تحليل ANOVA للفرق بين متوسطات استجابة أفراد الدراسة وفقا لمتغير الخبرة:

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (F)		مستوى الدلالة
الكلي	بين المجموعات	٠.٣٦٧	٣	٠.١٢٢	١.٤٥١		٠.٢٣١
	داخل المجموعات	١١.٢٢٨	١٣٣	٠.٠٨٤			
	المجموع	١١.٥٩٦	١٣٦				
المحور الأول	بين المجموعات	٠.٨٧٦	٣	٠.٩٢	٢.٤٠٣		٠.٠٧٠
	داخل المجموعات	١٦.١٦١	١٣٣	٠.١٢٢			
	المجموع	١٧.٠٣٧	١٣٦				
المحور الثاني	بين المجموعات	٠.٤٢٤	٣	٠.١٤١	١.٣٧٠		٠.٢٥٥
	داخل المجموعات	١٣.٧٣١	١٣٣	٠.١٠٣			
	المجموع	١٤.١٥٦	١٣٦				
المحور الثاني	بين المجموعات	٠.٤٢٤	٣	٠.١٤١	١.٣٧٠		٠.٢٥٥
	داخل المجموعات	١٣.٧٣١	١٣٣	٠.١٠٣			
	المجموع	١٤.١٥٦	١٣٦				

مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٠٥)

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

بناء على النتائج الموضحة في الجدول السابق فإنه لا يوجد فروق إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٠٥) تعزى لمتغير الخبرة في الأداة ككل أو المحور الأول أو المحور الثاني.

جدول (٤_٤) نتائج تحليل ANOVA للفرق بين متوسطات استجابة أفراد الدراسة وفقا لمتغير المستوى التعليمي:

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (F)	مستوى الدلالة
الكلي	بين المجموعات	٠.٩٤٠	٣	٠.٣١٣	٣.٩١٣	٠.٠١٠
	داخل المجموعات	١٠.٦٥٥	١٣٣	٠.٠٨٠		
	المجموع	١١.٥٩٦	١٣٦			
المحور الأول	بين المجموعات	٠.٦٤٩	٣	٠.٢١٦	١.٧٥٦	٠.١٥٩
	داخل المجموعات	١٦.٣٨٨	١٣٣	٠.١٢٣		
	المجموع	١٧.٠٣٧	١٣٦			
المحور الثاني	بين المجموعات	١.٤٩٤	٣	٠.٤٩٨	٥.٢٣٢	٠.٠٠٢
	داخل المجموعات	١٢.٦٦١	١٣٣	٠.٠٩٥		
	المجموع	١٤.١٥٦	١٣٦			

مستوى الدلالة (α≤٠.٠٠٥)

بناء على النتائج الموضحة في الجدول السابق فإنه لا يوجد فروق إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٠٥) تعزى لمتغير المستوى التعليمي ترتبط بالمحور الأول، ولكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٠٥) تعزى لمتغير المستوى التعليمي للاستبانة ككل وللمحور الثاني منها.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

جدول (٤_٥) نتائج تحليل ANOVA للفرق بين متوسطات استجابة أفراد الدراسة وفقا لمتغير الحالة الاجتماعية:

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (F)	مستوى الدلالة
الكلي	بين المجموعات	٠.٣١٨	٢	٠.١٥٩	١.٨٩٢	٠.١٥٥
	داخل المجموعات	١١.٢٧٧	١٣٤	٠.٠٨٤		
	المجموع	١١.٥٩٦	١٣٦			
المحور الأول	بين المجموعات	٠.٢٥٠	٢	٠.١٢٥	٠.٩٩٩	٠.٣٧١
	داخل المجموعات	١٦.٧٨٦	١٣٤	٠.١٢٥		
	المجموع	١٧.٠٣٧	١٣٦			
المحور الثاني	بين المجموعات	٠.٤٢٧	٢	٠.٢١٣	٢.٠٨٢	٠.١٢٩
	داخل المجموعات	١٣.٧٢٩	١٣٤	٠.١٠٢		
	المجموع	١٤.١٥٦	١٣٦			

مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥)

بناء على النتائج الموضحة في الجدول السابق فإنه لا يوجد فروق إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥) تعزى لمتغير الحالة الاجتماعية في الأداة ككل أو المحور الأول أو المحور الثاني.

جدول (٤_٦) ت نتائج تحليل ANOVA للفرق بين متوسطات استجابة أفراد الدراسة وفقا لمتغير العمر:

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (F)	مستوى الدلالة
الكلي	بين المجموعات	٠.١٠١	٣	٠.٠٣٤	٠.٣٨٨	٠.٧٦٢
	داخل المجموعات	١١.٤٩٥	١٣٣	٠.٠٨٦		
	المجموع	١١.٥٩٦	١٣٦			
المحور الأول	بين المجموعات	٠.١٨١	٣	٠.٠٦٠	٠.٤٧٥	٠.٧٠٠
	داخل المجموعات	١٦.٨٥٦	١٣٣	٠.١٢٧		
	المجموع	١٧.٠٣٧	١٣٦			
المحور الثاني	بين المجموعات	٠.٢٠٢	٣	٠.٠٦٧	٠.٦٤٣	٠.٥٨٩
	داخل المجموعات	١٣.٩٥٣	١٣٣	٠.١٠٥		
	المجموع	١٤.١٥٦	١٣٦			

مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥)

بناء على النتائج الموضحة في الجدول السابق فإنه لا يوجد فروق إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤٠.٠٥) تعزى لمتغير العمر في الأداة ككل أو المحور الأول أو المحور الثاني.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

وبناء على ما سبق فإنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) تعزى لمتغير الخبرة أو الحالة الاجتماعية أو العمر بينما توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير المستوى التعليمي للاستبانة ككل وللمحور الثاني من الاستبانة. ولا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير المستوى التعليمي للمحور الأول من الاستبانة.

النتائج والتوصيات:

أولا: نتائج الدراسة:

١- جاءت درجة الموافقة على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوكيات الأطفال بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (٢.٣٣) وانحراف معياري (٠.٥١٦)، وقد توافقت مع دراسة الأزهر وذيب، ٢٠١٩ التي هدفت للكشف عن دور الألعاب الالكتونية في المساهمة في اكتساب السلوك العدواني للطفل.

٢- جاء في المرتبة الأولى الفقرة: " مارس الذكور العاب القتال أكثر من الإناث" بمتوسط حسابي (٢.٥٢) وانحراف معياري (٠.٥٩٥) ودرجة موافقة مرتفعة.

٣- جاء من بين أهم الآثار على سلوكيات الأطفال "تسبب ألعاب القتال الإلكترونية التوتر الدائم للطفل" و"يشجع الطفل زملاءه على الدخول إلى عالم ألعاب القتال".

٤- من أقل السلوكيات التي ترى المعلمات أنها تتأثر بألعاب القتال تعزيز العزلة الاجتماعية وانقطاع التواصل وتعزيز الشجاعة والدفاع عن النفس عند الطفل، وهذا كان واضح فيما توصلت له دراسة الصوالحة، واخرون، ٢٠١٤ وكذلك دراسة عيادي،٢٠١٨ والتي توصلت الى أن الطفل ينعزل عن العالم الواقعي ويفقد المهارة الاجتماعية.

٥- جاءت درجة الموافقة على مقترحات "مواجهة أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات" بدرجة موافقة مرتفعة ومتوسط حسابي (٢.٧٣)، وانحراف معياري (٠.٣٧٠)، وهذا يتوافق مع ما توصلت له دراسة مبروك،٢٠٢١ حيث يوجد قصور في النصوص القانونية لاستعمال وسائل الاعلام و غياب الرقابة على استخدام الاطفال للإنترنت.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

٦- جاءت الفقرات "توعية الطفل بعدم الاقتداء وتقليد الشخصيات في هذه الألعاب" و"بيان خطورة هذه الألعاب للطفل" و"توجيه الأطفال الى نشاطات اخرى لقضاء أوقات الفراغ" بأعلى نسبة موافقة بين المقترحات التي تم اقتراحها لمواجهة أثر ألعاب القتال على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر المعلمات. وقد توافقت مع نتائج دراسة الأزهر وذيب، ٢٠١٩.

٧- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الخبرة أو الحالة الاجتماعية أو العمر بينما توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) تعزى لمتغير المستوى التعليمي للاستبانة ككل وللمحور الثاني من الاستبانة. ولا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير المستوى التعليمي للمحور الأول من الاستبانة.

ثانيا: توصيات الدراسة

بناء على نتائج الدراسة يوصي البحث بما يلي:

١- الحد من استخدام ألعاب العنف عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

٢- اختيار الألعاب الإلكترونية التي يقوم الأطفال بلعبها تحت إشراف الأهل بحيث تكون بعيدة عن المحتوى العنيف.

٣- توجيه الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة إلى أنشطة تتناسب مع أعمارهم.

٤- . التركيز على أهمية التواصل الاجتماعي واللعب مع الاصدقاء بعيداً عن الألعاب الإلكترونية.

٥- تعزيز القوى الدفاعية وتعلم كيفية التحكم في النفس، والدفاع عن النفس من خلال ممارسة الرياضة والانتقال إلى ممارسة الرياضة من العالم الافتراضي إلى العالم الحقيقي مثل ممارسة الكارتية.

٦- توعية الأطفال بخطورة هذه الألعاب .

٧- توفير أنشطة بديلة للأطفال وتوجيههم لها في وقت الفراغ.

٨- أهمية توعية الطفل بعدم الاقتداء وتقليد الشخصيات في هذه الألعاب.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

ثالثا: مقترحات الدراسة

تقترح الباحثة هذه البحوث للقيام بها كتكملة لهذا البحث

١- إجراء بحوث مشابهة لهذا البحث ولكن في مناطق وقطاعات مختلفة.

٢- إجراء بحوث مشابهة على فئات عمرية أخرى.

٣-إجراء بحوث حول أنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية على الأطفال وليس فقط ألعاب القتال.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

المراجع:

أ: المراجع العربية:

- الأمير، أميرة. (٢٠٢٠). الأهمية التربوية لمدارس رياض الأطفال في ضوء معايير تربية الطفل. *مجلة الثقافة والتنمية*، ١٥٥.
- الأزهر، سيف، ذيب ،محمد. (٢٠١٩). الألعاب الالكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة. *مجلة*
- *المجتمع والرياضة*، ٢ (٢).
- الأسود، منال، لوحيدي، فوزي. (٢٠١٩). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ. *مجلة المجتمع*
- *والرياضة*،٢(٢).
- أبو سيف، موسى. (٢٠٢١). رياض الأطفال: مفهومها–أسباب نشاتها–أهدافها العامة. *مجلة علوم التربية الرياضية والعلوم*
- *الأخرى*، ٧.
- أبو العز، آنجي. (٢٠٢١). *أثر العاب الحروب الإلكترونية في إدراك الأطفال لمفهوم الحرب وأدواته: دراسة مقطعية مستعرضة*.
- المؤتمر العلمي الدولي السادس والعشرين الإعلام الرقمي والإعلام التقليدي، مسارات للتكامل والمنافسة، ٢.
- أبو معال، عبدالفتاح. (٢٠٠٥). *أدب الأطفال و أساليب تربيتهم وتعليمهم وتثقيفهم*. دار الشروق للنشر.
- ثروت، مريم. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية بين البناء والهدم. *الوعي الإسلامي*، ٥٨ (٦٧٣).
- الجازي، هايل. (٢٠١٨، اغسطس١٦). *مفهوم السلوك*. موضوع. تم الاسترجاع من موقع / https://mawdoo3.com
- حجازي، اندي. (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. *مجلة الطفولة العربية*، ١١ (٤٣).
- الخثيلة، هند ماجد. (٢٠٠٠). *إدارة رياض الأطفال*. دار الكتاب الجامعي.
- الدوماني، محمد. (٢٠١٣). أهمية رياض الأطفال ودورها في المجتمع. *مجلة العلوم الانسانية*، ٧ .
- الديب،هبـــــة. (٢٠٢٢). التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية: دراسة

- تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية. *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ٢١ (٢).
- الزعبي، حلا. (٢٠١٦). *تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء*
- *الأمور(الأمهات) والمدرسات* [رسالة ماجستير غير منشورة]. كليةجامعة الشرق.

- السناني، بدر. (٢٠٢١). الأدمان الناعم للألعاب الالكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي. *المجلة العربية للعلوم التربوية*
- *والنفسية*،٢٣.
- الشديفات، منيرة، الزبون، محمد. (٢٠٢٠). واقع توظيف تكنلوجيا التعليم في العملية التعليمية فيمدارس قصبة المفرق من وجهة
- نظر المعلمين فيها. *مجلة دراسات العلوم التربوية*، المجلد٤٧، (١).
- الصوالحه، علي، العويمر، يسرى، و العليمات، علي. (٢٠١٥). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والسلوك
- الاجتماعي لدى أطفال الروضة. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، ٤ (١). الأوسط للإعلام، جامعة الشرق.
- طراد، طارق، صادقي، فوزية. (٢٠١٩). تحديات حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية. *مجلة الميدان للدراسات الرياضية*
- *والاجتماعية والإنسانية*، ٥.
- عبدالخالق، فيصل. (٢٠٢١). تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية على عينة من
- طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية الآداب بقناء*، ٥٣.
- العساف، صالح. (٢٠١٢). *المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية* (ط٢). دار الزهراء.
- عيادي، منيره. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية وإنعكاساتها على النمط التفكيري للطفل. *مجلة دراسات في العلوم الإنسانية*
- *والعلوم الاجتماعية*، ١ (٣٢).
- قويدر، مريم. (٢٠١٢). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال*

- *المتمدرسين بالجزائر العاصمة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية العلوم السياسية والأعلام. جامعة الجزائر.
- قويدر، مريم. (٢٠٢٢). ممارسة الألعاب الإلكترونية و أثرها على المستوى الفكري والثقافي لدي الاطفال. *مجلة الحكمة للدراسات*
- *الفلسفية*، ٣.
- الكعبي،فاضل. (٢٠٠٦). ثقافة العنف الإلكتروني. *مجلة الرواد الورقية الإلكترونية*، ٦.دائرة الاعلام والثقافة.
- لفته، عادل، صالح، عبدالغفور. (د.ت). القضايا الفقهية المعاصرة وأثرها في حياة المجتمع بيع حسابات الالعاب الالكترونية، *مجلة*
- *الجامعة العراقية*،٢ *(٥٤)*.
- مبروك، حده. (٢٠٢١) ظاهرة انتحار الأطفال والشباب جراء الألعاب عبر الوسائط الإلكترونية ومخاطرها و سبل الحماية
- القانونية منها. *مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية*،١٤(٢).
- محمد، ريهام. (٢٠٢٢). اضطراب الألعاب الإلكترونية على عينة من المراهقين. *المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية*، ٢ (١٧).
- محمود، خالد. (٢٠١٨). مخاطر الألعاب الإلكترونية. *الوعي الإسلامي*، ٥٦ (٦٤٤).
- معجوز، صفاء. (٢٠٢٢). التاثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع. *مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي*،
- doi:10.21608/asejaiqjsae.2022.237724.*(٤٣)٤*
- معوض، موسى. (٢٠١٢). *الطفولة..تعريفات وخصائص*. شبكة الألوكة. *%https://www.alukah.net/culture/0/44786/%D8%A7%D9%84% D*
- ناجي،فاطمة. (٢٠١١). المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. جامعة طنطا – *مجلة كلية التربية*، ٤٣.
- يوسف، حسن، عازم، أمين. (٢٠١٩). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من
- طلبة الجامعة. *المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية*، ١٢ (١).

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩٠) يوليو ٢٠٢٤م

ب: المراجع الاجنبيه.

−Gross, B. (2003). *The Impact of digital games in education*. Retrieved 15/9/2007 from: www. First Monday. Org/ issues/ issue87/ xyzgros/ index. Html.

-McLean, Lavinia and Griffiths, Mark) 2013(The psychological effects of videogames on young people, Nottingham Trent University.

-Singh, Pankaj; Medawar, Nilofer; Moharkar, Rupali and Kaur, Harshdeep (2016) Effect of video and mobile games on children's behavior, NKP Salve Institute of Medical Sciences, Digdoh Hills, Nagpur, Maharashtra