مجلة آفاق علمية ISSN: 1112-9336
مجلد: 12 عدد: 04 السنة 2020 ص 171- 196

تاريخ الإرسال: 2019/04/12 تاريخ القبول: 2020/08/26
تاريخ النشر: 2020/09/20

الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية .

The educational implications of children's use of electronic games as seen by parents of primary school pupils.

د / بن سليم حين د / زرقط بولرباح
جامعة عمار ثليجي – الأغواط جامعة عمار ثليجي – الأغواط
h70benslim@gmail.com boulerbahze.univ.laghout@gmail.com

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية بمدينة مسعد. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وتم إعداد استبان موجه لأولياء التلاميذ المتمدرسين في المدارس الابتدائية (أول نوفمبر ، أبوبكر الصديق ، سيدي نائل) بمدينة مسعد؛ أشارت نتائج الدراسة حسب وجهة نظر أولياء الأمور. إلى أن الأولياء يواجهون معاناة حقيقية نتيجة لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر(ضعف التواصل، الأنانية). كما بينت نتائج الدراسة أن أراء أولياء التلاميذ حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تتمثل في: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة، إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الإلكترونية، الأطفال ، الأسرة ، التكنولوجيا، التربية ، القيم، التصورات.

Summary:
The study aimed to identify the educational implications of children's use of electronic games as seen by parents of primary school pupils in Massad city. To achieve the objectives of the study, the researcher used the descriptive and analytical method, and a questionnaire was prepared for the parents of students studying in primary schools (early November, Abu Bakr Al-Siddiq, Sidi Nael) in the city of Massad.
The results of the study indicated according to the parents' point of view. That the parents face real suffering as a result of children playing electronic games. This caused several problems within families (poor communication, selfishness). The results of the study also showed that the opinions of the pupils' parents on reducing the negative effects of electronic games are: activating the role of government and specialized oversight bodies, supervising parents to purchase games programs appropriate for their children's ages, activating the school's role in educating children about the dangers of games, how to practice it properly and obligating shops By developing information about the nature of the offered games and the age groups appropriate for them.
Keywords: electronic games, children, family, technology, education, values ,Perceptions.

المؤلف المرسل: **زرقط بولرباح** ، الإيميل: TAHAZE2011@GMAIL.COM

1- مقدمة:

لم يعد غريبا في عصرنا الراهن أن ينجذب أطفالنا نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دور الألعاب الإلكترونية بوضوح في حياة الأطفال حتى أصبحوا يفضلونها أيما تفضيل، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية؛ ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية ، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه

الألعاب، وقد أشارت بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا على ممارستها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول ان هذا الضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية.

وإذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية. فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها. ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا؛ وفي ضوء طبيعة العصر وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناحي الحياة الاجتماعية والتعليمية والتثقيفية والترويحية فإنه يتوقع من الأسرة العربية والمسلمة المعاصرة خاصة باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة وتشكيل درع واق لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم، وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، ويمكن عرض أحداثها على الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. وتتكون هذه الألعاب من عنصرين: العنصر الأول: جهاز مستضيف وهو إما أن يكون حاسبا شخصيا أو جهازاً إلكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون ومن أشهر ما يعرف بالبلايستيشن (PlayStation) الذي أنتجته شركة سوني اليابانية؛ أما العنصر الثاني: فهو برمجيات حاسوبية مخزنة على قرص مدمج (CD) وتحمل على الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة.

فالارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا سواء من النواحي الصحية أم السلوكية والانفعالية فضلاً عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام؛ وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فهي سلاح ذو حدين: فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات؛ فمن الناحية الايجابية عد بعضهم ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار.

حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (Rochester) أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادرّ تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20%لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة دافين بافيلير (Daphne Bavelier) أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة؛ وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوتة، حيث أشار بيو(PEW, 2006) إلى بعض النتائج الإيجابية منها تحسن المهارات المعرفية(مهارات القراءة) بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط.

ومن النواحي الاجتماعية فإن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة، وفيما يتعلق بسلبيات هذه الألعاب على الأطفال، كما تناولته بعض الأبحاث المتخصصة في هذا المجال، فيمكن استعراض أهمها على النحو الآتي:

-**الأضرار الصحية والبدنية:** تشير حسني إلهام(2007م) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها "أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة

سنة الماضية ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة.[1]؛ وفي هذا الصدد أشارت منسي حسن (2012م) " أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل وآلام باليدين وأضرار بالعين فضلاًعن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل".[2]

-**الأضرار النفسية والاجتماعية:** تؤكد السعد نورة (2005)أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي. فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين.[3]

-**الأضرار التربية** :من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير (ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وان ذهبوا فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية.[4]

2- مشكلة الدراسة:

إن التطورات التكنولوجية الحديثة في مجال الكمبيوتر والإنترنت جلبت أشكالاً وأفكار ومشكلات جديدة لأطفالنا، فظهرت أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساير هذا التطور وهي الألعاب الإلكترونية الأكثر جذبا للأطفال؛ ففي ظل التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاصر ازداد اهتمام الباحثين والمتخصصين بمستقبل الطفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم أكثر من أي وقت مضى كون هذه الفئات العمرية أكثر استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية.

فالانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء الاجتماع حول آثارها النفسية والاجتماعية، وقد أصبح هذا الموضوع مثاراً للجدل بين العلماء فريق منهم متفائل وآخر متشائم؛ وفي ذات السياق أشارت العديد من الدراسات التي أجريت على الأطفال إلى خطورة الألعاب الإلكترونية على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال، وأوصى بعضها بضرورة إجراء دراسات جديدة لمتابعة تعاظم تأثيرها على الأطفال ولاسيما انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال، كما أن الباحثين أحسا بمشكلة الدراسة من خلال استماعهما لشكاوى الأسر في مجتمع الدراسة من تعلق الأطفال الزائد بهذه الألعاب، ومن هنا انبثقت فكرة هذه الدراسة وبالتالي إجراؤها.

و تأسيسا على ما سبق ، يمكن صياغة مشكلة الدراسة على النحو التالي: ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء التلاميذ؟

ويتفرع عن سؤال الدراسة السؤالين الفرعيين الآتيين: 1- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية لمدينة مسعد؟ .2- ما تصورات أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية لمدينة مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

3- فرضيات الدراسة:

3-1- هناك انعكاسات تربوية ايجابية وأخرى سلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

3-2- يساهم أولياء التلاميذ بجملة من التصورات لبناء النشاطات العقلية وتكوين صورة بسيطة للواقع كحلول مقترحة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

4- أهداف الدراسة: تسعى الدراسة لتحقيق الأهداف التالية :

أ.التعرف الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية وآثارها السلبية والايجابية على الأطفال من وجهة نظر أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية (أول نوفمبر ، أبوبكر الصديق ، سيدي نائل) بمدينة مسعد.

ب.التعرف على تصورات أولياء التلاميذ.للحلول المقترحة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

ج.الخروج بتوصيات من شأنها تقديم الفائدة للأسر والمدارس والجهات الرقابية ذات العلاقة.

5- أهمية الدراسة: من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في إطلاع المهتمين بالشأن التربوي (أساتذة ، مستشاري التوجيه المدرسي ،أولياء التلاميذ) على أهم الآثار التربوية (السلوكية، الصحية، الاجتماعية)المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية أو الرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة؛ كما يمكن الاستفادة من نتائجها في وضع تشريعات قانونية لتنظيم القطاع التجاري الذي له علاقة بهذا المجال.

6- الدراسات السابقة :

6-1- دراسة الرميان هند،بعنوان : العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن(Grand Theft Auto)(اختصارا GTA) دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. رسالة ماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، 2007 م .

توصلت الدراسة الى النتائج التالية: 1- أن ما نسبته 50% من أطفال العينة يمارسون اللعبة بدرجة كبيرة، وأن نسبة 24% نادراً ما يمارسونها.

2- وجود علاقة بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني .

6-2- دراسة قام بها كلاً من : كنتر و أولسو و ويرنر(Kutner, Olso Warner and)، و هي دراسة عن وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية، مجلة بحوث المراهقين (2008 م) .

"Kutner, L., Olso, C. and Warner, D. (2008). Parents and sons perspectives on video game play. Journal of Adolescent Research, 23, 76-96"

توصلت الدراسة إلى أن: القلق لدى الأولياء لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية.

6-3- دراسة اليعقوب علي و منى ادبيس ، بعنوان: دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، 16، 58، الكويت(2009 م).

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: *- وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال .الألعاب الإلكترونية دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم. *-وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الألعاب (4 ساعات يومياً) وسلوك العنف. *- تطرقت الدراسة إلى جملة من الآثار السلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية، فضلاً عن العدوان، العزلة، وعدم التكيف مع الآخرين، بالإضافة إلى آثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية.

6-4- دراسة عبد الرحمن زينب سالم، بعنوان: الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري – دراسة ميدانية ، كلية التربية، جامعة سوهاج، مصر (2011 م).

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: *-أن الوسائط الالكترونية تلعب دورًا كبيراً في تشكيل ثقافة الطفل. *-الوسائط الالكترونية فتحت مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته الدينية. *-قد يتسبب سوء استخدام الأطفال للوسائط الثقافية في بعض الانحرافات السلوكية والأخلاقية. *-بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الإلكترونية وفرت للطفل فرصة غير مسبوقة للتواصل والتعارف مع أصدقاء من مختلف الثقافات. *كما أنها فتحت مجالاً جديداً للحوار الأُسري بين الطفل والوالدين، لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح. *- كما ظهر أيضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الالكترونية. *-إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى حد الإدمان.

6-5- دراسة ماجد محمد الزيودي، بعنوان : الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة

المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلّد 10 ، العدد 01 ، 2015 م ، ص ص :15-31.

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: *-أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب كمشكلات البصر والسمع وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. *-بينت نتائج الدراسة أنالأولياء يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، واستحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، (ضعف التواصل ، الأنانية). كذلك أبدى أفراد العينة من الاولياء قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

*-كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء التلاميذ حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة و إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

6-6- دراسة عبد الله بن عبد العزيز بن عبد الرحمن الهدلق بعنوان : إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة،(2) ، جامعة عين شمس، مصر (2012م).

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: *-هناك عدداً من العوامل التي تدفع التلاميذ نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع

التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. *- كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية منها:

-أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية والعقلية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات.

*-أما فيما يتعلق بالآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية فمنها: أضرار دينية وسلوكية وأمنية وصحية واجتماعية وأكاديمية وأضرار عامة.

وتأسيسا على ما سبق من خلال استعراض الجهود البحثية في مجال موضوع الدراسة يمكننا القول:

1- إن الدراسة الحالية اتفقت مع الدراسات السابقة من حيث الموضوع الذي تناقشه.

2- اختلاف الدراسة الحلية مع هذه الدراسات حول قياس الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية أو سلبياتها وايجابياتها أو علاقتها بالعنف والسلوك العدواني أو الانعكاسات التربوية على الأطفال المستخدمين لها. أما مناهج الدراسة المستخدمة في الدراسات السابقة فقد تنوعت بين المنهج الوصفي التحليلي والمسحي والمنهج التجريبي. وبالنسبة للعينات المستخدمة فيها فتنوعت بين طلبة المدارس وأولياء الأمور، والمدرسين. أما الأدوات المستخدمة فيها، فبعضها استخدم الاستبانة، وبعضها استخدم المقابلة وبذلك فإن الدراسة الحالية تتميز عن سابقاتها في أنها تتناول الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتتمثل عينتها في أولياء أمور التلاميذ بثلاث ابتدائيات، ومكانها هو بلدية مسعد ولاية الجلفة، وأما منهجها المستخدم، فهو المنهج الوصفي التحليلي، أما الأدوات المستخدمة في هذا البحث فهي الاستبيان في شكل مقياس خماسي (مقياس ليكرت).

7- حدود الدراسة:

7- أ- الحدود الموضوعية: اقتصرت هذه الدراسة على البحث في الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال في المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء

تلاميذ المدارس الابتدائية و هي (مدرسة أول نوفمبر، مدرسة أبو بكر الصديق ،مدرسة سيدي نائل) لمدينة **مسعد.**

7- **ب - الحدود الزمانية:** تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من السنة الدراسية 2018- 2019(من 22 سبتمبر2018 إلى 28 نوفمبر 2018)

7- ج- الحدود المكانية: اقتصر تطبيق أداة الدراسة على عينة من المدارس الابتدائية و هي (مدرسة أول نوفمبر، مدرسة أبوبكر الصديق ، مدرسة سيدي نائل) لمدينة مسعد .

7- **د- الحدود البشرية:** اقتصر تطبيق أداة الدراسة على عينة من أولياء أمور تلاميذ المدارس الابتدائية (أول نوفمبر، أبوبكر الصديق ، سيدي نائل) لمدينة مسعد وهي تقتصر على الذكور دون الإناث والذين لديهم أجهزة كومبيوتر منزلية وممن يحملون شهادات.

8- مفاهيم الدراسة :

8-1- ماهية الألعاب الالكترونية :

8-1-1- اللعبة: نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.[5]

8-1-2- الألعاب الإلكترونية

8-**1-2-1-** هي الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية.

ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة (digital palm devices) .[6]

8-**1-2-2-**هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز ألعاب (الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحدّ للإمكانات العقلية أو تحدد لاستخدام اليد مع العين التآزر البصري/الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية.[7]

*-ويعرفها الباحثان إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات الكترونية والتي تشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

8-1-3- بلايستيشن Playstation

جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعةحيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل.[8]

8-1-4- جهاز ألعاب الفيديو(Play station): جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة،حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل.[9]

8-2- الانعكاسات التربوية: ويعرفها الباحث إجرائيا بأنها الآثار الأخلاقية والقيمية والثقافية والدينية والنفسية والصحية والاجتماعية التي تتأثر بها شخصيات الأطفال نتيجة استخدامهم الألعاب الإلكترونية سواء أكانت ايجابية أم سلبية.

8-3- التصورات:

*-حسب جون بياجي (jean Piaget): التصور هو: الميكانيزم الذهني الذي يسمح ببناء الصورة الذهنية، وهذا يخص إرجاع إلى الحاضر ما هو من الماضي كفكرة أو موضوع أو حادثة معينة، والتصور يعد الممثل الرئيسي للموضوع الذي عاد بناؤه رمزيا .[10]

*-حسب قاموس نوبير سلامي (Nobèrt Sillamy): التصور ليس مجرد استرجاع صورة بسيطة للواقع فقط، بل تكوين أو بناء للنشاطات العقلية، إذن فهو بناء عقلي لنشاطنا.[11]

*-ويعرف الباحثان التصورات اجرائيا: بأنها ليست فقط ما يدور في ذهن الفرد من أفكار حالية، بل هي جملة ما اكتسبه من الماضي من خبرات وأفكار مرسخة في الذهن، وهي تضم كل القيم والأفكار الخاصة بالفرد والمرتبطة بمحيطه.

أو هي: عملية ذهنية تعتمد على محاولة استحضار شيء من خلال صورة، رمز، إشارة...إلى الواقع بالرغم من غيابها فيه وعليه فإن التصور هو عملية فكرية محضة.

9- منهجية الدراسة:

اعتمدتالدراسةالحالية المنهج الوصفي التحليليوذلك لملاءمته لطبيعة الدراسة الحالية.

10- مجتمع الدراسة: يتكون مجتمع الدراسة جميع أولياء أمور التلاميذ المتمدرسين بإبتدائيات (أول نوفمبر ، أبوبكر الصديق ، سيدي نائل) بمدينة مسعد ، والبالغ عددهم (1200)

11- عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من أولياء الأمور و البالغ عددهم (300) ولي أمر تلميذ أُختيرُ بطرقة عشوائية بسيطة.

جدول رقم (01) يوضح توزيع مفردات العينة.

الابتدائية	عدد أولياء الأمور
ابتدائية أول نوفمبر	100
ابتدائية أبوبكر الصديق	100
ابتدائية سيدي نائل	100
المجموع	300

المصدر : الباحثان

12- أدوات الدراسة:

قام الباحثان بتصميم استبيان بمحورين :(مقياس ليكارت الخماسي)

المحور الأولى: لمعرفة الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ وتكون من 12 فقرة

المحور الثاني: لمعرفة تصورات أولياءأمور التلاميذ في المدارس الابتدائية بمدية مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكتروني وتكون من10 فقرات.

ونشير الى أننا تبنينا المقياس الذي استخدمه ماجد محمد الزيودي في دراسته: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مع القيام ببعض التعديلات.

13- صدق و ثبات الأدوات:

13-1- الصدق الظاهري: للتحقق من صدق الأداة، تم عرضها على مجموعة من الأساتذة المحكمين من ذوي الخبرة من أساتذة جامعة عمارثليجي بالأغواط و البالغ عددهم (06)، وقد أخذ الباحثان بملاحظات المحكمين بإضافة أو حذف أو تعديل الفقرات .

13-2- ثبات الأداة : وقد تحققنا من ثبات استبيان الدراسة من خلال استخدامنا معادلة: (ألفا كرونباخ cronbach's Alpha Coefficient) حيث كانت النتائج كما هو مبين في الجدول رقم (02).

جدول رقم (02) يوضح معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات الاستبيان

الأبعاد	معامل ألفا كرونباخ	الثبات*
الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ	0.986	0.992
تصورات أولياء أمور التلاميذ في المدارس الابتدائية بمدية مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكتروني.	0.985	0.992
جميع أبعاد الاستبيان	0.993	0.996

***الثبات : الجذر التربيعي الموجب لمعامل ألفا كرونباخ – المصدر : الباحثان**

من الجدول رقم **(02)** يتضح أن معاملات ثبات ارتباط(**ألفا كرونباخ**) كانت(0.992) لبعد الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ، و (0.992) لبعد تصورات أولياء أمور التلاميذ في المدارس الابتدائية بمدية مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ، كما أظهر الاستبيان معاملاً عالياً من الثبات بلغ (0.996) وهو معامل مرتفع في الدراسات الاجتماعية، مما يشير إلى إمكانية ثبات النتائج في هذه الدراسة .

14- أساليب المعالجة الاحصائية : لقد تمت معالجة البيانات الإحصائية عن طريق برنامج الحزم الإحصائية و الإجتماعية SPSS حيث تضمنت المعالجة الأساليب الإحصائية التالية: 1- معامل ألفا كرونباخ (cronbach's Alpha Coefficient) لتحديد معامل ثبات أداة الدراسة. 2- التكرارات و النسب المئوية لوصف خصائص مجتمع الدراسة.3- حساب المتوسط الحسابي المرجح. 4- الانحراف المعياري. 5-

الوسط الحسابي المعياري لإجراء المقارنات. 6- المتوسط الحسابي(mean)(متوسط متوسطات العبارات) وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد عينة الدراسة عن المحاور الرئيسة.

15- نتائج الدراسة: اعتمد الباحثان المعيار المبين في الجدول (03) كمؤشر للحكم على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء الأمور في المدارس الابتدائية بمدينة مسعد.

جدول رقم (03) يوضح استجابة أفراد العينة و فق مقياس ليكرت

الاستجابة	موافق بشدة	موافق	لا ادري	غير موافق	غير موافق بشدة
الدرجة(الوزن)	5	4	3	2	1
مجال التوافر	[5-4.21]	[4.2-3.41]	[3.40-2.61]	[2.6-1.81]	[1.8-1]

المدى : 5-1= 4 ؛ طول الفئة= 5/4 = **0.8**

المتوسط الحسابي المعياري المعتمد في الدراسة : 1+5/2 = **3** /*- **المصدر: الباحثان.**

15-1- نتائج السؤال الأول: جدول رقم (04) يوضح استجابة أفراد العينة ازاء الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ.

الرقم	مدى الاستجابة / الخصائص	الفئة	موافق بشدة	موافق	لا أدري	غير موافق	غير موافق بشدة	الوسط الحسابي المرجح	الانحراف المعياري	الترتيب	الاتجاه
1	تعرض لهم مشاهد أو صور غير محتشمة وخادشة للحياء	ت	150	133	15	02	00	4.44	0.622	الأول	موافق بشدة
		%	50	44	05	01	00				
2	تعلمهم التلفظ بعبارات غير لائقة	ت	128	151	18	03	00	4.35	0.639	الثاني	موافق بشدة
		%	43	51	06	00	00				
3	تزيد من مهاراتهم في التعامل مع التكنولوجيا الحديثة	ت	150	103	35	12	00	4.30	0.829	الثالث	موافق بشدة
		%	51	34	11	03	01				
4	تعلمهم قيادة السيارة الحقيقة بطريقة مشهورة مستقبلا	ت	111	120	35	25	09	4.00	1.046	الحادي عشر	موافق
		%	43	43	14	00	00				
5	تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرًا ، مما يسبب تأخرهم عن المدرسة في اليوم التالي	ت	110	156	23	11	00	4.22	0.738	السادس	موافق بشدة
		%	38	52	08	02	00				
6	تنمي لديهم شعور الاهتمام بالوقت وإدارته وتنظيمه وأهميته	ت	120	124	53	03	00	4.20	0.760	السابع	موافق
		%	41	41	18	00	00				
7	تعرض صحتهم للخطر بسبب جلوسهم لساعات طويلة أمام الشاشة دون حركة	ت	108	154	35	03	00	4.22	0.684	الخامس	موافق بشدة
		%	36	51	12	01	00				
8	تعزز لديهم الأنانية من خلال محاولة كل واحد التفرد باللعبة مما يثير المشكلات بينهم	ت	99	162	30	09	00	4.17	0.723	الثامن	موافق
		%	33	54	10	03	00				
9	تسبب لهم اضطرابات في النوم بسبب طول فترة اللعب فيها	ت	126	118	30	26	00	4.15	0.921	التاسع	موافق
		%	42	39	10	09	00				
10	تعلمهم سلوكيات العنف والعنوان مع إخوانهم	ت	111	124	49	16	03	4.10	0.860	العاشر	موافق
		%	37	41	16	05	01				
11	تسبب ضعف التواصل معهم، بسبب انشغالهم بممارسة هذه الألعاب	ت	129	129	42	00	00	4.29	0.698	الرابع	موافق بشدة
		%	37	40	11	09	03				
12	تعزز شخصياتهم وتجعلهم أكثر قدرة على التعامل مع الآخرين	ت	105	105	33	54	03	3.85	1.119	الثاني عشر	موافق
		%	35	35	11	18	01				
متوسط : (الوسط الحسابي المرجح الكلي) و (الانحراف المعياري الكلي) لبعد الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ								4.1903	0.76125		موافق
قيمة المتوسط الحسابي المعياري المعتمد في الدراسة تساوي : 3											

المصدر : الباحثان اعتماداً على مخرجات برنامج spss

يلاحظ من الجدول(04) أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ في المدارس الابتدائية(أول نوفمبر، أبوبكر الصديق ، سيدي نائل) بمدينة مسعد كانت بدرجة **موافق** ، إذ بلغ المتوسط الحسابي المرجح الكلي لبعد الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور التلاميذ (4.1903) ، وبانحراف معياري يساوي (0.76125)، وتراوحت فقرات هذا البعد بين اتجاهي (موافق و موافق بشدة). إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (3.85 و 4.44).

وحيث أن قيمة المتوسط الحسابي المرجح لهذا البعد كانت أكبر من قيمة المتوسط الحسابي المعياري المعتمد في الدراسة والذي يساوي إلى (3). وكان اتجاه إجابة أفراد العينة إزاء هذا البعد نحو "الموافقة" .

وقد جاءت الفقرات مرتبة حسب الأهمية بناء على الوسط الحسابي المرجح كما يلي:

1- في الترتيب الأول: تعرض لهم مشاهداً و صور غير محتشمة وخادشة للحياء

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.44) و الانحراف المعياري (0.622) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

2- في الترتيب الثاني : تعلمهم التلفظ بعبارات غير لائقة

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.35) والانحراف المعياري (0.639) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

3- في الترتيب الثالث : تزيد من مهاراتهم في التعامل مع التكنولوجيا الحديثة

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.30) والانحراف المعياري (0.829) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

4- في الترتيب الرابع: تسبب ضعف التواصل معهم، بسبب انشغالهم بممارسة هذه الألعاب.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.29) والانحراف المعياري (0.698) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

5- في الترتيب الخامس : تعرض صحتهم للخطر بسبب جلوسهم لساعات طويلة أمام الشاشة دون حركة.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.22) والانحراف المعياري (0.684) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

6- في الترتيب السادس : تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرًا ، مما يسبب تأخرهم عن المدرسة في اليوم التالي.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.22) والانحراف المعياري (0.738) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

7- في الترتيب السابع: تنمي لديهم شعور الاهتمام بالوقت وإدارته وتنظيمه وأهميته.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.20) والانحراف المعياري (0.760) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة ".

8- في الترتيب الثامن تعزز لديهم الأنانية من خلال محاولة كل واحد التفرد باللعبة مما يثير المشكلات بينهم؛ حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.17) والانحراف المعياري (0.723) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة ".

9- في الترتيب التاسع : تسبب لهم اضطرابات في النوم بسبب طول فترة اللعب فيها؛ حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.15) والانحراف المعياري (0.921) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

10- في الترتيب العاشر : تعلمهم سلوكيات العنف والعدوان مع إخوانهم؛ حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.10) والانحراف المعياري (0.860) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

11- في الترتيب الحادي عشر : تعلمهم قيادة السيارة الحقيقة بطريقة متهورة مستقبلا؛ حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.00) والانحراف المعياري (1.046) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

12- في الترتيب الثاني عشر : تعزز شخصياتهم وتجعلهم أكثر قدرة على التعامل مع الآخرين؛ حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (3.85) والانحراف المعياري (1.119) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

ويبدو من هذه النتيجة أن الأولياء يواجهون معاناة حقيقية في جانب مشاهدة أبنائهم للمشاهد والصور غير المحتشمة والخادشة للحياء والتي تعرض من خلال هذه الألعاب بهدف القضاء علي القيم الدينية و دمج الأطفال في عالم آخر. وهو ما يتفق مع دراسة كلاً من : كنتر و أولسو و ويرنر" القلق لدى الأهالي (الأولياء) لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية". واتفقت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة ماجد محمد الزيودي" أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية".

ويرى الباحثان أنه في غياب الرقابة الوالدية أولاً كون بعض هذه الألعاب متوافرة على شبكة الإنترنت وغياب الرقابة الحكومية على الأقراص المدمجة التي تباع في الأسواق، فإن الأطفال يكونون عرضة للصدمات النفسية من المشاهد الخادشة للحياء و قد يتعدى الأمر إلى تقليد بعض الحركات أو السلوكات غير الأخلاقية كسرقة السيارات ونهب الأموال وقتل الناس وتدمير الممتلكات وشرب الخمر،..فضلاً عن المشاهد الخادشة للحياء وهذا وسواه يتنافى مع

مبادئ ديننا الحنيف وعاداتنا وتقاليدنا العربية المحافظة. وهو ما يتفق مع الدراسة التي قام بها كلاً من : كنتر و أولسو و ويرنر(2008)التي أظهرت أن آراء بعض الأهالي أبدت قلقها لما تحتويه من مشاهد عنف ولقطات جنسية كما يتفق هذا مع دراسة الرميان هند" ممارسة الألعاب يولد السلوك العدواني" وهم ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة عبد الله بن عبد العزيز بن عبد الرحمن الهدلق" الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فمنها: أضرار دينية وسلوكية وأمنية وصحية واجتماعية وأكاديمية وأضرار عامة "

وهذه الألعاب تعلم الأطفال التلفظ بعبارات غير لائقة تقلل من قيمة الفرد، في حين أنها تزيد من مهارات الأطفال في التعامل مع التكنولوجيا الحديثة في التعامل معها بايجابية، في حين أن الباحثان يعزيان مدى معاناة أولياء الأمور إلى استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم مما يسبب المشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة لاسيما الأطفال ووالديهم؛ كما أن مشكلة محاولة الطفل الاستئثار باللعبة تؤدي إلى بروز نزعة الأنانية لدى أطفال الجيل الجديد والتي لم تكن موجودة لدى أطفال الأجيال السابقة الذين كانوا يمارسون الألعاب الشعبية التي كانت تقوم على مبدأ التشاركية واللعب الجماعي.و هذا يتفق مع دراسة اليعقوب علي، ومنى ادبيس" وجود آثار سلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية، فضلاً عن العدوان، العزلة، وعدم التكيف مع الآخرين، بالإضافة إلى آثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية".

ويمكن أن يعزا الباحثان تعرض صحة الأطفال لخطر الألعاب بسبب جلوسهم لساعات طويلة أمام الشاشة دون حركة و هو ما يولد مخاوفا لدى الأولياء من امكانية اصابتهم بأمراض (التوحد– ضعف النظر...)، في حين أن تعود الأطفال على السهر لساعات متأخرة واستسلامهم لهذه الأجهزة وعدم النوم مبكرًا مما يسبب تأخرهم عن المدرسة في اليوم التالي. ويرى الباحثان هنا ضرورة قيام الأهالي بالحسم مع أطفالهم في هذا الجانب و زيارتهم وتفقدهم في غرفهم الخاصة سيما وأن الأطفال يمكن أن يمارسوا هذه الألعاب من خلال الهواتف المحمولة في أي وقت وفي أي مكان. فالألعاب الإلكترونية تسبب سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل، مما يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وأنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية. و اتفقت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة ماجد محمد الزيودي "بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال على ممارسة الألعاب

الإلكترونية مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية. فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال" .

*–هذه الألعاب حسب رؤية الأولياء يمكن أن تنمي لدى الأطفال شعور الاهتمام بالوقت وإدارته وتنظيمه وأهميته و هذا في حالة فرض الرقابة من قبل الأولياء على ما يشاهدونه أبناءهم من ألعاب مع امكانية اللعب معهم في اوقات محددة وتحديد وقت خاص للمراجعة و انجاز الواجبات.و هذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة عبد الرحمن زينب سالم" الوسائط الالكترونية تلعب دورًا كبيراً في تشكيل ثقافة الطفل." كما اتفقت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة عبد الله بن عبد العزيز بن عبد الرحمن الهدلق "تسهم الألعاب في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية والعقلية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات".

ويرى الاولياء كذلك أن هذه الألعاب تعزز لدى الأطفال الأنانية من خلال محاولة كل واحد التفرد باللعبة مما يثير المشكلات بينهم، حيث أن الطفل يصبح يفكر في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب، أو من يلعب؛ فهذه الألعاب تسبب للأطفال اضطرابات في النوم بسبب طول فترة اللعب فيها كون أن الطفل يصبح مندمجا مع اللعبة لدرجة أنه يضُنُ نفسه لاعباً ضمن اللعبة. وهو ما يولد لديه سلوكيات العنف والعدوان مع الآخرين. وهذه الألعاب تجعل الأطفال يلجون إلى عالم الخيال الغير محدود مما يولد لديهم الطموح ، ويعزز شخصياتهم ويجعلهم أكثر قدرة على التعامل مع الآخرين .

و وفقا لما تقدم فالأولياء أمام تحدٍ كبير أمام هذه الألعاب التي لا تتسم بالمعيارية و لا تراعي سن الاطفال و لا القيم الدينية للمجتمعات و خاصة المجتمعات الاسلامية و العربية. فالأولياء ملزمون أمام هذا التحدي بتحكيم الرقابة على سلوكيات أبنائهم؛ ونظرا للأهمية البالغة للدور الرقابي الرسمي والتوعوي الأسري والحكومي يعتقد الباحثان أنه إذا ما تم تفعيل هذا الدور. فإنه من الممكن أن يمنع دخول الكثير من برمجيات هذه الألعاب التي تتعارض ليس مع الدين والعادات والتقاليد فحسب، بل تتعدى ذلك إلى انتهاك حقوق الطفولة أيضا.

15-2- نتائج السؤال الثاني: جدول رقم (05) يوضح استجابة أفراد العينة ازاء تصورات أولياء أمور التلاميذ في المدارس الابتدائية بمدية مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكتروني.

الرقم	مدى الاستجابة / الخصائص	الفئة	موافق بشدة	موافق	لا ادري	غير موافق	غير موافق بشدة	الوسط الحسابي المرجح	الانحراف المعياري	الترتيب	الاتجاه
13	ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، والتي لا تحتوي على ما يخل بدينهم وصحتهم النفسية	ت	150	130	15	05	00	4.40	0.736	الأول	موافق بشدة
		%	51	44	05	00	00				
14	تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة	ت	130	152	18	00	00	4.37	0.596	الثاني	موافق بشدة
		%	43	51	06	00	00				
15	تشغيل ساعات التليفزيون التي تغلق التلفاز الذي يلعب عليه الطفل أوتوماتيكيا بعد فترة محددة من التشغيل	ت	153	102	33	09	03	4.31	0.858	الثالث	موافق بشدة
		%	51	34	11	03	01				
16	ضرورة تقرب الآباء لأبنائهم وأن يصادقوهم، وعدم الانشغال عنهم	ت	129	129	40	02	00	4.28	0.715	الرابع	موافق بشدة
		%	43	43	14	00	00				
17	تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية المختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب بما يتفق مع ثقافتنا وأخلاقنا ودينا	ت	123	123	50	04	00	4.22	0.765	السادس	موافق بشدة
		%	41	41	18	00	00				
18	تحديد زمن معين يومي من قبل الأهل لممارسة الألعاب الإلكترونية بحيث لايتجاوز3 ساعات متواصلة في اليوم الواحد	ت	108	155	34	03	00	4.23	0.681	الخامس	موافق بشدة
		%	36	51	12	01	00				
19	تشجيع الألعاب الرياضية والألعاب الشعبية في المدرسة والبيت والحي	ت	99	162	29	10	00	4.17	0.731	السابع	موافق
		%	33	54	10	03	00				
20	وضع جهاز البلايستيشن في مكان عام في المنزل حتى لا ينفرد الطفل بمشاهدته	ت	130	113	30	27	00	4.15	0.934	الثامن	موافق
		%	42	39	10	09	00				
21	إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة له	ت	119	123	40	15	03	4.13	0.897	التاسع	موافق
		%	37	41	16	05	01				
22	إرشاد الأطفال وتعليمهم العادات الصحية السليمة أثناء ممارسة اللعب (مثل وضعية الجلسة، المسافة الآمنة عن الشاشة.....)	ت	110	121	34	26	09	3.99	1.049	العاشر	موافق
		%	37	40	11	09	03				
متوسط : (الوسط الحسابي المرجح الكلي) و (الانحراف المعياري الكلي) لبعد النمط القيادي الديمقراطي								4.2253	0.757013		موافق
قيمة المتوسط الحسابي المعياري المعتمد في الدراسة تساوي :3											

المصدر : الباحثان اعتماداً على مخرجات برنامج spss

يلاحظ من الجدول(05) أن تصورات أولياء التلاميذ في المدارس الابتدائية (أول نوفمبر، أبو بكر الصديق ، سيدي نائل) بمدية مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكتروني. كانت بدرجة **موافق**، إذ بلغ المتوسط الحسابي المرجح الكلي لبعد تصورات أولياء أمور التلاميذ في المدارس الابتدائية بمدية مسعد للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكتروني؛ كما يراها أولياء التلاميذ (4.2253) وبانحراف معياري يساوي

(0.757013). و تراوحت فقرات هذا البعد بين اتجاهي (موافق و موافق بشدة) إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (3.99 و 4.40)؛ كما أن قيمة المتوسط الحسابي المرجح لهذا البعد كانت أكبر من قيمة المتوسط الحسابي المعياري المعتمد في الدراسة والذي يساوي إلى (3) و كان اتجاه إجابة أفراد العينة إزاء هذا البعد نحو "الموافقة" .

وقد جاءت الفقرات مرتبة حسب الأهمية بناء على الوسط الحسابي المرجح كما يلي:

1 – في الترتيب الأول: ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، والتي لا تحتوي على ما يخل بدينهم وصحتهم النفسية.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.40) والانحراف المعياري (0.736) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

2– في الترتيب الثاني : تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.37) والانحراف المعياري (0.596) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

3– في الترتيب الثالث : تشغيل ساعات التليفزيون التي تغلق التلفاز الذي يلعب عليه الطفل أوتوماتيكيا بعد فترة محددة من التشغيل.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.31) والانحراف المعياري (0.858) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

4– في الترتيب الرابع : ضرورة تقرب الآباء من أبنائهم وأن يصادقوهم، وعدم الانشغال عنهم.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.28) والانحراف المعياري (0.715) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

5– في الترتيب الخامس : تحديد زمن معين يومي من قبل الأهل لممارسة الألعاب الإلكترونية بحيث لا يتجاوز3 ساعات متواصلة في اليوم الواحد.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.23) والانحراف المعياري (0.681) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة بشدة "

6– في الترتيب السادس : تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية المختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب بما يتفق مع ثقافتنا وأخلاقنا وديننا.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.22) والانحراف المعياري (0.765) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو" الموافقة بشدة " .

7- في الترتيب السابع: تشجيع الألعاب الرياضية والألعاب الشعبية في المدرسة والبيت والحي؛ حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.17) والانحراف المعياري (0.731) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

8- في الترتيب الثامن : وضع جهاز البلايستيشن في مكان عام في المنزل حتى لا ينفرد الطفل بمشاهدته، حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.15) والانحراف المعياري (0.934) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

9- في الترتيب التاسع : إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة له.

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (4.13) والانحراف المعياري (0.897) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

10- في الترتيب العاشر : إرشاد الأطفال وتعليمهم العادات الصحية السليمة أثناء ممارسة اللعب (مثل وضعية الجلسة، المسافة الآمنة عن الجهاز،.....).

حيث تؤكد قيمة المتوسط الحسابي المرجح الذي يقدر بـ (3.99) والانحراف المعياري (1.049) على أن استجابة أفراد عينة الدراسة تتجه نحو " الموافقة " .

ويبدو للباحثين من هذه النتيجة أن الأولياء ملزمون بالتصدي للألعاب الخادشة للحياء كونها تتنافى مع قيم مجتمعنا لأن ديننا يحثنا على التحلي بالأخلاق و السلوكات الحميدة وهذا من خلال تقديم مقترحات و تصورات ممثلة في الأفكار التي تمثل جملة ما اكتسبه الفرد من الماضي من خبرات وأفكار مرسخة في الذهن، وهي تضم كل القيم والأفكار الخاصة بالفرد والمرتبطة بمحيطه و التي تتجلى في الإشراف على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم والتي لا تحتوي على ما يخل بدينهم وصحتهم النفسية. والعمل على تفعيل دورُ للمدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة و التحكم في تشغيل ساعات التليفزيون التي تغلق التلفاز الذي يلعب عليه الطفل أوتوماتيكيا(آليا) بعد فترة محددة من التشغيل، وكذلك ضرورة تقرب الآباء لأبنائهم وأن يصادقوهم، وعدم الانشغال عنهم و مصاحبتهم للتعرف على ما يفكرون فيه قبل وقوع الكارثة، كما يتم تحديد زمن معين يومي لممارسة الألعاب الإلكترونية و تشجيع الألعاب الرياضية

والألعاب الشعبية في المدرسة والبيت والحي وتفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية المختصة (المسجد والمدرسة وجمعيات الحي) من خلال الحوار والنقاش حول ما يريده الاطفال من ألعاب والتي تكون مسلية ومنمية للذكاء وهذا تفاديا لاقتناء الأطفال لما هو مطروح بالأسواق من ألعاب والتي قد لا تتفق مع ثقافتنا وأخلاقنا وديننا؛ مع إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة له. وإرشاد الأطفال وتعليمهم العادات الصحية السليمة أثناء ممارسة اللعب (مثل وضعية الجلسة، المسافة الآمنة عن الجهاز،.....).

من النتائج السابقة يتبين للباحثين أن ثمة اتفاقاً بين تصورات وآراء أولياء أمور التلاميذ في جانب ضرورة تفعيل الدور الرقابي الحكومي على الأقراص المشغلة للألعاب الإلكترونية، من خلال إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، فضلاً عن الدور الرقابي للأسرة، ودور المدرسة التوعوي حرصاً على حماية أطفالنا من المخاطر على دينهم، وصحتهم، وأخلاقهم، فطفل اليوم هو مواطن المستقبل.

16- توصيات الدراسة:

في ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج، فإنها توصي بمجموعة من التوصيات، أهمها:

*-ضرورة تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وعدم السماح بدخول مواد أو أشرطة قد تضر بعقيدة أطفالنا وثقافتهم وأخلاقهم.

*-إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة تجاه من يخالف.

*-ضرورة تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة والمدرسة والمسجد ووسائل الإعلام في الحث على الأساليب القويمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، تلك الأساليب التي تُرسخ القيم الأصيلة في عروق الأطفال منذ نعومة أظفارهم.

خاتمة:

نظرا لما يشهده العصر الحالي من ثورات تكنولوجية متلاحقة ومتسارعة في كافة مناحي الحياة الاجتماعية، والتعليمية والتثقيفية والترويحية. فإنه يتوقع من الأسرة كأحد أنساق المجتمع باعتبارها خط الدفاع الأول عن الأطفال أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التربية و التوجيه والإرشاد والتوعية والإشراف على الأبناء

خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة و لمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر، وتشكيل درع واق لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم.

ولقد بينت نتائج الدراسة أن الأُسر تواجه معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة و بروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورا ت أولياء التلاميذ حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم. فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

وهذه الألعاب لما لها من أضرار فإن لها فوائد فهي تحفز الذكاء عند الأطفال وتحسن مستوي الفهم لديهم. كما انها تتطور المهارة الإدراكية حيث أنها تنسق العلاقة بين يده وعينه و هذه الألعاب تنمي الذاكرة وسرعه التفكير واتخاذ قرارات سليمه وسريعة وتعلمهم مهام الدفاع عن نفسهم؛ وعليه يجب تفعيل دور المراقبة لنجني أضرار هذه الألعاب مثل:

*–يجب تحديد وقت معين لممارسه هذه الألعاب ولا تكون طول اليوم للسيطرة على إدمان الطفل لهذه الألعاب. *–وضع برنامج مراقبه لمعرفه ما يفتحه الطفل من ألعاب. *–ممارسة الطفل لهذه الألعاب مع أحد الوالدين. *–جعل الطفل يمارس هذه الألعاب مع أصدقائه حتى لا ينعزل عنهم. *–تخصيص وقت لممارسة الأنشطة الرياضية*–غرس حب القراءة في نفس الطفل. *–جعل الطفل يخرج طاقته من خلال الرسم لزيادة قدرته على التخيل والإبداع.

قائمة الهوامش:

[1]– حسني، إلهام (2007). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط.

2- منسي، حسن(2012).الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، (79)،الجزء الثاني، مصر

[3]- السعد، نورة (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض.

[4]- ماجد محمد الزيودي ،(2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كمايراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلّد 10 ، العدد 01 ، ص 17.

[5] -- Salen, K. , & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals, Cambridge, MA: MIT Press,p 80

[6] -Salen, K. , & Zimmerman, Ibid, p 86

[7]- نداء سليم ابراهيم ابراهيم،(2016) ، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها ، رسالة ماجستير ، جامعة لشرق الأوسط ، ص 8.

[8]- عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق(2012)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ،ص 8.

[9]- أبو العينين، علاء(2010). .حياة أفضل بلا "بلايستيشن"، موقع رسالة الإسلام. تم استعراضه في 27من ذي القعدة 1434هـ، نقلا عن الانترنيت (الرابط : http://woman.islammessage.com/article. : aspx?id=3502

[10] - Jean Piaget (1967): La représentation du monde chez l'enfant, PUF, Paris, p. 8

[11] - Nobèrt Sillamy (1983) : Dictionnaire usuel de psychologie, L- Z, édition Bordas, Paris, p. 1029.