فعالية استخدام بعض الأنشطة الموسيقية المقترحة للتوعية بخطورة الألعاب الالكترونية وأثرها على الأمن النفسي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية

أ.م.د سلوى حسن ابراهيم زيد *

مقدمة البحث :

إن الأنشطة الموسيقية ليست مجرد هواية وترفيه بل هي وسيلة شاملة لتطوير شخصية التلميذ وتحقيق التوازن من خلال تحفيز القدرات العقلية وتعزيز التفكير الإبداعي وتساعد في تحسن التركيز والإنتباه وتنمي الذاكرة عن طريق الحفظ واسترجاع المعلومات وتعمل على تعزيز العمل الجماعي وتنمية روح التعاون والإنسجام بين التلاميذ وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بطرق غير لفظية وتعزز العلاقات الاجتماعية من خلال توفير بيئة ممتعة للتفاعل وبناء الصداقات وتعزز الشعور بالانجاز والفخر والتعبير عن الذات ومن ثم الثقة بالنفس بالاضافة الى تنمية المهارات الحركية بتعزيز التنسيق بين اليدين والقدمين والعينين وتشجع على تحسين الحالة الصحية من تنفس ووضعية الجسم وزيادة اللياقة البدنية وتنمية التذوق الفني وتعليم الالتزام والانضباط لانها تعلم الصبر والمثابرة مما ينعكس على أخلاقيات العمل لدى التلاميذ .

وفي ظل التغيرات التكنولوجية والمعلوماتية الحديثة وتأثيرها على الفرد والمجتمع نلاحظ ان الافراد يتعاملون تلقائيا مع كل هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلاتهم اليومية المعقدة من خلال ما تزودهم به من معلومات تكنولوجية و طاقة وأدوات تفكير غير مسبوقة وحلول ابداعية حديثة ومتطورة كما تعمل على تزويدهم هذه التكنولوجيا أيضا بفرص قوية للتعلم واستعياب مفاهيم العصر ومواكبة التطور ، فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية لانهم ينمون في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الاباء والمربين فيه التنشئة الاجتماعية .

وان من أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الهواتف الذكية والانترنت التى ساهمت في تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطريقة عميقة وغير متوقعة فأطفال هذا المجتمع الالكتروني عرضة لإيجابياته وسلبياته. فمن ناحية يرى المتحمسون لإيجابيات المجتمع الالكتروني الى ان هذه الهواتف تدفع بالأطفال الى ان يتعلموا بشكل افضل من خلال ايجاد بيئات تعلم أكثر فاعلية تتيح

* استاذ مناهج وطرق تدريس التربية الموسيقية المساعد بكلية التربية النوعية جامعة المنصورة

لهم تجريب هذه التكنولوجيا وتجعلهم أكثر الفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل وانه ينبغي على الاطفال التعلم المبكر لكل التقنيات الحديثة من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح ، من ناحية أخرى يرى اخرون ان هذه التكنولوجيا تجعل الاطفال اسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر لها ولتقنياتها الحديثة بل وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدة عن الرقابة (مها الشحروري،10،2007)

وعندما رتب ماسلو النظرية الانسانية في سلم الحاجات الحاجة إلى الأمن في المرتبة الثانية بعد الحاجات الفسيولوجية النفسية ، ويعتبر الامن النفسي حاجة من الحاجات المهمة لبناء الشخصية الانسانية وان امن الانسان يصبح مهددا إذا تعرض الى ضغوط نفسية واجتماعية لا طاقة له بها في اي مرحلة من مراحل حياته (الحارث حسن ، غسان سالم ، 2006، 44)

وينشأ الأمن النفسي نتيجة تفاعل الطفل مع مدرسته والبيئة المحيطة به من خلال الخبرات التي يمر بها وتعتبر من الحاجات الاساسية لبناء شخصيته (إياد أقرع ، 2005 ، 3)

فالشعور بالأمن النفسي معناه انعدام الشعور بالألم أو الخوف او الخطر حيث ان غياب القلق والخوف المرضي وتبدد مظاهر التهديد على مكونات الشخصية من الداخل والخارج يرتبط بمكونات البيئة النفسية والبشرية كلها مؤشرات تدل على مفهوم الامن النفسي (كافي،2012، 23) .

وان شعور الفرد بالثقة والكفاية ناتج عن شعوره بوجود علاقة حميمة دافئة تربطه بالاخرين وخاصة الوالدين وان عدم وجود مثل هذه العلاقة يؤدي الى الشعور بعدم الثقة والتردد وعدم الاطمئنان للعالم حوله .(Farzaee،2012، 45)

يعد شعور الفرد بعدم الاستقرار النفسي مصدرا للإضطرابات النفسية والإنحرافات السلوكية كما أن انخفاض مستوى الامن النفسي يؤثر سلبا على الصحة النفسية للأفراد (على ابو طالب ،2011، 5) وبتحقق الامن النفسي داخل الاسرة والمؤسسات التعليمية والمجتمع ككل يدرك الطفل أن بيئته أمنة وان حاجاته مشبعة والمقومات الاساسية لحياته غير مهددة بالخطر ويتحقق التوازن والتوافق لديه .

يعني وجود الامن النفسي وجود الصحة النفسية وفقدانه يؤدي إلى العديد من الاضطرابات والمشكلات النفسية ويكمن جوهر الشعور بالأمن النفسي في الشعور بالتقدير والحب من قبل المحيطين بالطفل مثل الوالدين والاصدقاء بالإضافة إلى شعوره بالانتماء والاستقرار .

مشكلة البحث :

تتركز مشكلة البحث في الانتشار الهائل والسريع لاستخدام الانترنت والعاب الانترنت حيث لاحظت الباحثة تغير شديد في سلوكيات التلاميذ داخل المدرسة وشكوى أولياء الامور من تغيرات كبيرة في

سلوكيات أطفالهم وسيطرة هذه الالعاب عليهم والخوف على أبنائهم من أضرار هذه الالعاب والرغبة الملحة لضرورة التوعية بخطورة هذه الالعاب باسلوب جذاب ويجعلهم يجدوا البدائل، كما أشارت (سامية إبريعم ،2014) إن الشعور بالوحدة النفسية يؤدى الى الافراط في استخدام الانترنت بصفة مستمرة مما يساهم في تزايد مؤشرات إدمان الانترنت فإن التلاميذ يشعرون بالضيق والتوتر نتيجة لإحساسهم بالوحدة النفسية مما يؤدى بهم الى الإقبال أكثر على استخدام الأنترنت المفرط وأيضا إحساسهم بالزهق والملل نتيجة إفتقادهم لتقبل والود والحب وأيضا وجود فجوة نفسية تباعد بينهم وبين الأخرين هذا ما يدفعهم لكره الأخرين مما يزيد مستوى الشعور بالوحدة النفسية لديهم ، مما يؤدى إلى إدمانهم على الانترنت خاصة مع سهولة استخدام الأجهزة والدخول على الانترنت والذى يحقق لهم المتعة الشخصية والشعور بالذات والهروب من المشكلات الإجتماعية وتعويض إفتقادهم للمهارات الإجتماعية اللازمة للإنخراط في علاقات ناجحة مع الأخرين.

وتفترض الباحثة ان الحل يكون باستخدام بدائل مثل الانشطة الموسيقية حيث أنها تعمل بالإضافة للأهمية التعليمية والترفيهية فهي تشمل مختلف نواحي نمو التلميذ وخبراته و تهدف إلى تنمية حسّه بالإنجاز ما يؤدى الى زيادة احترامه لنفسه وقدراته ، و تعمل على دفعه لأن يكون مبادرا ومبدعاً ، لأن هذه الخبرات المحببة إلى نفسه تعطيه مجموعة من المهارات الذهنية والحسية والحركية والانفعالية والاجتماعية والتعليمية التي تعمل على مساعدته فى توظيفها بشكل ذاتي وتلقائي وبالتالي يظهر تأثيرها في بناء شخصية التلميذ المتكاملة وتحقق الامن النفسي لديه .

و تتحدد مشكلة البحث في التسأول الرئيس التالي :

– ما فعالية استخدام بعض الأنشطة الموسيقية المقترحة لتوعية بخطورة الالعاب الالكترونية وأثرها على الأمن النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟

ويتفرع عن هذا التسأول الأسئلة الفرعية التالية :

– ما أهمية الوعي بخطورة الألعاب الألكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟

– ما أهمية بعض الأنشطة الموسيقية لتوعية بخطورة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وأثرها على الأمن النفسي ؟

– كيف يمكن استخدام بعض الأنشطة الموسيقية في تنمية الوعي بخطورة الالعاب الالكنرونية وأثرها على الأمن النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟

أهداف البحث :

– التوعية بخطورة الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة من خلال إختيار الأنشطة الموسيقية التي يمكن توظيفها لتوعية بخطورة الالعاب الالكنرونبة وأثرها على الأمن النفسي

– التعرف على أهمية الانشطة الموسيقية في تطوير شخصية التلميذ وتحقيق التوازن بين الجانب الاكاديمي والنفسي والإجتماعي.

– قياس درجة الوعي بخطورة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة وقياس مدى تأثيرها على الأمن النفسي من خلال إختبار الأمن النفسي

أهمية البحث : تعزيز أهمية ودور الأنشطة الموسيقية في بناء شخصية التلميذ ، وبناء طفل سليم متوازن وجدانيا ونفسيا وجسمانيا واجتماعيا في ظل التحديات الالكترونية والألعاب الحديثة التي تغزو العالم وتؤثر سلبا عليه ، و يسهم في إطلاع التربويين وأولياء الامور على أهم الاثار السلوكية والاجتماعية والصحية المترتبة على ممارسة التلاميذ للألعاب الألكترونية.

منهج البحث :

اتبعت هذا البحث المنهج الوصفى والمنهج شبه التجريبي نظرا لملائتهما لطبيعة البحث حيث انه قد تم :

– استخدم المنهج الوصفى في التأصيل النظري وإعداد الأدوات وجمع المعلومات والبيانات ومن ثم تحليلها وذلك من خلال بحث الدراسات والبحوث السابقة التى تتعلق وموضوع البحث .

– استخدام المنهج شبه التجريبى للمجموعتين التجريبية والضابطة قبلى – بعدى بشقيها النظرى والتجريبى وتم اختيار عينة البحث من مدرسة الدلتا للغات بالمنصورة واشتملت على(48) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي مقسمة الى(24) تجريبية و(24) ضابطة وتمثل فى إختيار العينة وتطبيق أدوات الدراسة وذلك للتعرف على فعالية الأنشطة المقترحة .

– **إجراءات البحث :**

أولا : الإطلاع على الدراسات السابقة والمراجع العلمية التى تتناول المجالات التالية :

– الأنشطة الموسيقية

– الألعاب الالكترونية

– الأمن النفسي

– خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية

ثانيا : إعداد ادوات البحث

– مقياس الوعي بخطورة الالعاب الالكترونية

- مقياس الأمن النفسي
- إجراء الضبط العلمى للأدوات وأخذ رأى السادة المحكمين .
- إعداد الأنشطة الموسيقية المقترحة
- إختيار عينة البحث بشكل عشوائي .

ثالثا : تطبيق أدوات الدراسة قبليا على عينة الدراسة (المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة)

- تطبيق الأنشطة الموسيقية المقترحة لتنمية الوعي بخطورة الالعاب الالكترونية (المجموعة التجريبية) واثره على الأمن النفسي لدى عينة الدراسة .
- إجراء التطبيق البعدى للادوات على عينة الدراسة (المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة)

رابعا : استخلاص نتائج التطبيق ومعالجتها إحصائيا

- معالجة النتائج والبيانات إحصائيا بإستخدام Spss .
- الوصول للنتائج وتفسيرها .

خامسا: تقديم التوصيات

فروض البحث :

يفترض البحث التالية :

1- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياس القبلى ومتوسط درجات أفراد المجموعة نفسها فى القياس البعدى في مقياس خطورة الالعاب الالكترونية لصالح القياس البعدى .

2- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات افراد المجموعة الضابطة فى القياس البعدى في مقياس خطورة الالعاب الالكترونية لصالح افراد المجموعة التجريبية .

3- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياس القبلى و ومتوسط درجات أفراد المجموعة نفسها فى القياس البعدى في مقياس الامن النفسي لصالح القياس البعدى .

4- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات افراد المجموعة الضابطة فى القياس البعدى في مقياس الامن النفسي لصالح افراد المجموعة التجريبية.

حدود البحث :

التزم البحث بالحدود الأتية :

1- الحدود البشرية : اقتصرالبحث على عينة من تلاميذ مدرسة الدلتا الدولية للغات وبلغت (48) تلميذ وتلميذة

2- الحدود المكانية : الصف الرابع الابتدائي بمدرسة الدلتا الدولية للغات

3- الحدود الموضوعية : اقتصر البحث على بعض الأنشطة الموسيقية لتوعية بخطورة الالعاب الالكترونية وأثرها على الأمن النفسي للتلاميذ

4- الحدود الزمنية : تم تطبيق البحث ميدانيا فى الفترة من الأحد 2023/10/8وحتى الأحد 2023/11/12

بواقع حصتين في الاسبوع يومي الأحد والأربعاء .

أدوات البحث :

1- مقياس الامن النفسي (قبلى – بعدى) (إعداد الباحثة)

2- مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (قبلي – بعدي) (إعداد الباحثة)

3- الأنشطة الموسيقية المقترحة لتوعية بخطورة الالعاب الالكتروني (إعداد الباحثة)

مصطلحات البحث :

1- الفعالية : تعرف لغويا بأنها " مقدرة الشيء على التأثير وتحقيق النتائج " (المعجم الوجيز ، 1996، 477)

- **أما اجرائيا** فتعرفها الدارسة " بأنها مدى ما تحدثه الأنشطة الموسيقية المقترحة لتوعية بخطورة الالعاب الالكتروني وأثرها على الأمن النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية "

2- **الأنشطة الموسيقية** : تعرف "بإنها مجموعة الأعمال التى تقوم على استخدام العناصر الموسيقية الأساسية (اللحن ، والايقاع ، الهارموني) وفقا لصيغ وقوالب فنية وعملية محددة ومن الأنشطة الموسيقية ، القصة الموسيقية الحركية ، والعزف على ألات الفرقة الإيقاعية ، والاستماع والتذوق ، والغناء " (أميرة فرج وأخرون ،2001 ،44)

ويمكن تعريف الأنشطة الموسيقية إجرائيا : بأنها مجموعة من الاعمال التى تقوم على استخدام العناصر الموسيقية الأساسية (اللحن والايقاع والهارموني) والتى يمارسها التلاميذ مع الباحثة وفقا لصيغ وقوالب فنية وعملية تحدد مسبقا بما يتناسب مع قدراتهم كالغناء والالعاب الموسيقية والاستماع والقصة الموسيقية الحركية بهدف التوعية بخطورة الالعاب الالكترونية ومعرفة مدى تأثيرها على الأمن النفسي لديهم .

3- **الألعاب الألكترونية** :

– اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترفيه ، والتعليم ، وتفريغ الطاقة الزائدة إلى غير ذلك من حاجات تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ويكون اللعب اما فرديا أو جماعيا منظما أو عشوائيا كما يكون موجه أو ذاتيا (حنان العناني ، 2018، 12)

– التعريف الإجرائي : هي نشاط ينخرط فيه الأطفال في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي وتسمى الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على حاسب الي والانترنت والبلايستيشن والهواتف المحمولة وغيرها .

4– الأمن النفسي : المعني اللغوي لكلمة الأمن النفسي مشتق من الفعل والوصف (أمن – أمنا أمانا)أي أطمأن ولم يخف وأمن من الشر وهو سليم ووثق لعدم قدوم الخطر .(ابن منظور ، 1388، 34)

– التعريف الاجرائي للأمن النفسي : هو الدرجات التى يحصل عليها أفراد عينة الدراسة على مقياس الامن النفسي المستخدم في الدراسة إذ تشير الدرجة العليا الى الشعور بالأمن النفسي بينما تشير الدرجة المنخفضة إلى فقدانه أو انخفاضه .

الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث

يمكن تقسيمها الى محورين كما يلي :

– المحور الأول : الدراسات والبحوث التى تناولت الانشطة الموسيقية

– المحور الثاني : الدراسات والبحوث التى تناولت الالعاب الالكترونية

– المحور الثالث : الدراسات والبحوث التى تناولت الامن النفسي

المحور الأول : الدراسات والبحوث التى تناولت الانشطة الموسيقية

– الدراسة الأولى بعنوان " فاعلية برنامج فى الأنشطة الموسيقية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة بدولة الإمارات العربية المتحدة " هدفت الى معرفة فاعلية الانشطة الموسيقية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة بدولة الامارات العربية المتحدة واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي مجموعتين تجريبية وضابطة وتوصلت الى ان البرنامج القائم الانشطة الموسيقية فاعلة في تنمية بعض المهارات اللغوية

– الدراسة الثانية بعنوان " فاعلية أنشطة إثرائية مقترحة فى تنمية بعض المفاهيم والسلوكيات الصحية لدى طفل الروضة " هدفت الدراسة الى معرفة فاعية انشطة إثرائية مقترحة في تنمية بعض المفاهيم والسلوكيات الصحية لدى طفل الروضة ، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي للمجموعتين

التجريبية والضابطة وتوصلت الى ان الأنشطة الإثرائية المقترحة فعالة في تنمية بعض المفاهيم والسلوكيات الصحية لدى طفل الروضة

– الدراسة الثالثة بعنوان " أثر الأنشطة الموسيقية فى تنمية بعض القدرات العقلية لطفل القرية المصرى بالمرحلة الأولى من التعليم الأساسي " وهدفت هذه الدراسة الى معرفة أثر الأنشطة الموسيقية في تنمية بعض القدرات العقلية لطفل القرية المصري بالمرحلة الأولى من التعليم الأساسي ، واستخدمن الدراسة المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة قبلي بعدي وأظهرت النتائج تأثير كبير للأنشطة الموسيقية في تنمية القدرات العقلية لطفل القرية المصري بالمرحلة الأولى من التعليم الاساسي

تتفق جميع الدراسات السابقة مع البحث الحالي في أهمية الأنشطة الموسيقية وتأثيرها البالغ في تشكيل جميع جوانب نمو الطفل وتختلف معها في الفئة العمرية وأيضا في دراسة تأثيرها في الحد من أضرار الألعاب الالكترونية و في تحقيق الامن النفسي لدى التلاميذ

– **المحور الثاني : الدراسات والبحوث التى تناولت الالعاب الالكترونية**

– الدراسة الأولى " إدمان الإنترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية فى ضوء بعض المتغيرات لدى عينة من طلاب المرحلة الاعدادية بأسيوط" هدفت الدراسة الى معرفة العلاقة بين إدمان الانترنت والشعور بالوحدة النفسية في ضوء بعض المتغيرات لدى عينة من طلاب المرحلة الاعدادية بمدينة أسيوط وتوصلت انه هناك علاقة طردية بين إدمان الانترنت والشعور بالوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الأعدادية .

الدراسة الثانية " العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض " هدفت الدراسة الى معرفة العلاقة بين الالعاب الألكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض وتوصلت الدراسة الى ان ممارسة الالعاب الالكترونية بشكل كبير ومستمر يؤثر على زيادة السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض

- الدراسة الثالثة " أثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن " تهدف الدراسة الى معرفة أثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية واذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن وأظهرت النتائج أن الالعاب الالكترونية تؤثر سلبا على بعض العمليات العقلية الرئيسية وأيضا على الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن .

تتفق جميع الدراسات السابقة مع البحث الحالي في خطورة الالعاب الألكترونية على الأطفال بينما اختلفت معهم في منهج البحث المتبع وأيضا في عينة البحث .

– **المحور الثالث : الدراسات والبحوث التى تناولت الامن النفسي**

الدراسة الأولى بعنوان " الامن النفسي وعلاقته بتوقعات النجاح والفشل لدى عينة من الايتام في مكة المكرمة" تهدف الدراسة الى معرفة علاقة الامن النفسي بتوقعات النجاح والفشل لدى عينة من الايتام في مكة المكرمة وتوصلت الدراسة الى ان الامن النفسي له علاقة مباشرة بتوقعات النجاح والفشل وانه أذا ما تحقق الامن النفسي يؤدى ذلك الى توقعات النجاح لدى عينة الدراسة .

الدراسة الثانية " الشعور بالأمن النفسي وتأثيره ببعض المتغيرات لدى طلبة جامعة النجاح الوطنية" هدفت الدراسة الى التعرف على الشعور بالامن النفسي وتأثيره ببعض المتغيرات لدى طلبة جامعة النجاح الوطنية وأظهرت النتائج ان الشعور بالأمن النفسي يؤثر تأثير مباشر على بعض المتغيرات المهمة مثل النجاح والرغبة في الانجاز .

تتفق جميع الدراسات السابقة مع البحث الحالي في أهمية الامن النفسي وضرورة معرفة تأثيرة على بعض المتغيرات المختلفة وتختلف في المنهج المتبع في الدراسات السابقة والعينة حيث اختارت الباحثة في البجث الحالي تلاميذ المرحلى الابتدائية لمعرفة تأثير خطورة الالعاب الالكترونية على الامن النفسي .

وينقسم هذا البحث إلى جزءين:

- **الجزء الأول الإطار النظري ويشمل:**
- أولاً / الدراسات السابقة المرتبطة بالبحث.
- ثانياً/ نبذة عن ... اذكري الأجزاء النظرية الخاصة ببحثك
- **الجزء الثاني ويشمل:**
- أولاً/ الاطار التطبيقي
- ثانياً / نتائج البحث

الألعاب الالكترونية

برزت أشكال من الألعاب لم تكن معرفة من قبل واصبحت تلعب دورا اساسيا في تكوين ثقافة وشخصية الطفل تعرف هذه الالعاب بالالعاب الالكترونية واصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق الدراسة والبحث لم يتم التصدي لها بالبحث بالشكل المناسب (في حدود علم الباحثة) من حيث سماتها التربوية وتأثيراتها على النمو الحسمي والعقلي والنفسي للأطفال بشكل خاص وللكبار واصبحت عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليها في العام مليارات الدولارات وتعتبر الألعاب الالكترونية نوع من الالعاب الاكثر شعبية وانتشارا في العالم ، بحيث تعمل على تزويد الافراد بالمتعة

من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التأزر البصري الحركي " او تحد للإمكانات العقلية ، وذلك يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية .

تطورت الالعاب الالكترونية بداية من الاشرطة المرنة " Floppy Disk "مرورا بالأقراص المدمجة " CD " وشبكة الانترنت والهواتف الذكية المحمولة وتطورت الاشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث اصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الابعاد للصورة وسرعة معالجة عالية وايضا نظم معقدة من الامكانات الصوتية التى تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ويمكن ان تلعب بشكل فردي ضد الجهاز اوضد اشخاص أخرين موجودين على الانترنت (مها الشحروري ،2008، 46)

فوائد الالعاب الالكترونية

للالعاب الالكترونية فوائد عديدة هي :

1- تَزيد من الأداء المعرفي: تُشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً ما يكون لديهم أداء فكري مُرتفع، وكفاءة دراسية عالية، نسبةً إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب.

2- تُحسن التناسق بين اليد والعين: إذ تتطلب أغلب الألعاب الالكترونية بغض النظر عن موضوعها من اللاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسُق حركة اليد مع النظر. الألعاب الإلكترونية تُحسن عملية اتخاذ القرار: حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على تطوير استراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يُساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع.

3- تُشجع على القراءة: فمن الممكن أن تُشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يَجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه ويُنمي مهارات القراءة الخاصة به. الألعاب الإلكترونية تَشحذ التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية: حيث تتطلب هذه الألعاب وضع استراتيجيات للتمكُن من التقدم إلى المستويات التالية، وإنهاء اللعبة والفوز بها.

4- تَزيد الاهتمام بالتكنولوجيا: حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتَزيد من اهتمامهم بها. الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المُهمشين في المجتمع: يَتمكن الأشخاص المُهمشين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تَقبُلهم تدريجياً بين الناس من خِلال الألعاب مُتعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك.

5- تُستخدم كأدوات للتدريس: فقد قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الإلكترونية، إذ تُنمي المهارات الحياتية المختلفة وتُحسنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليمية تُصبح أكثر مُتعة.

6- تُستخدم كوسيلة فنية: حيث إن الألعاب الإلكترونية تُساهم بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام.

احدثت الالعاب الالكترونية عبر شبكة الانترنت ضجة كبيرة فهي على مستوى رفيع جدا بحيث اصبحت الصورة فيها ثلاثية الابعاد وتجسمت الاشكال والاصوات لتحاكي الواقع لدرجة تصل الى الاعتقاد بأن ماتقوم به حقيقي على ارض الواقع وليس مجرد لعبة افتراضية وهذا ما جعل الاطفال يتعلقون بها بشكل كبير حيث تشهد يوميا تطورا سريعا في الصوت والصورة وتستقطب الملايين من الزائرين لمواقعها .

وهذه الالعاب نجدها على شبكة On Line او نجدها من خلال اقراص مضغوطة Off Line غير ان الاطفال يفضلون ممارستها عبر الشبكة تفاديا لحمل الاقراص المضغوطة معهم في كل مكان ولكسب اكبر قدر من الالعاب المتوفر على الانترنت مع الحصول على التحديثات التى تطرأ عليها أول بأول وهو ماقد لا توفره الاقراص المضغوطة على عكس الانترنت (فضل سلامة ،2006، 164)

تأثير الالعاب الالكنرونية على الفرد والمجتمع :

لا توثر الالعاب الالكترونية فقط على من يستخدمها انما تمتد آثارها الى كل المحيطين به وبعض هذه الاثار يمكن ان يلاحظ بوضوح في المجتمع وهناك دراسات تناولت أهميتها وتأثيرها السلبي والإيجابي على الأطفال يمكن أن نستخلص منها التالي : (فاطمة المعدول، 2010، 13: 25) (مها الشحروري،2008، 67) (نجلاء نصيرة ، 2014، 85)

- **الأثار الإيجابية**

1- تنمي بعض القدرات المعرفية

2- اثبتت هذه الألعاب أنها تعطي إحساسا بالإنجاز

3- تنمي بعض القدرات الادراكية

4- تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة

- **الأثار السلبية**

1- تسبب مشكلات أسرية حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي

2- تؤثر على الذاكرة اللفظية

3- استغراق الطفل في الألعاب يفصله عن الواقع الذى يعيشه

4- قضاء ساعات طويلة في اللعب يؤدي الى إهمال الدراسة مما يتسبب في ضعفهم الدراسي

5- الاطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية
6- زيادة الوزن بما يتبعها من أمراض اخرى مرتبطة بالسمنة

من الاستعراض السابق نلاحظ حيرة كبيرة نقع فيها هل نسمح لأطفالنا ام نمنعهم من تلك الالعاب لذلك سوف استعرض فيما يلي تأثيرها على الطفل بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة :

أولا : التأثير الصحي

كشفت الدراسات العلمية أن بعض أولياء الامور يشتكون أن أطفالهم ممن اصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشكلات الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل : استنفاد طاقات الاطفال والمراهقين ، تدمع العينين من ضعف البصر ، تقوس العمود الفقري والإصابة بانحناء الظهر ، رعشة تصيب أصابع اليدين ، الدوار والصداع إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية ، بالإضافة الى العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب قلة الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية ، فكثير من أولياء الامور يرون في اقتناء هذه الألعاب بعض الفوائد مثل الحد من خروج الطفل خارج المنزل أو بديلا لأخذ الأبناء في نزهة للحدائق او النوادي نظرا أنهم مشغولين ولديهم الكثير من الإرتباطات .

ولقد اثبتت الإحصائيات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن أثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل تقع ما بين الإدمان على ممارستها وبين الاصابات المختلفة لجميع أعضاء الجسم ، الى غير ذلك من الأثار على شخصية الطفل ، وما قد يصاحب ذلك لاحقا من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء النوم لبعض الاطفال خصوصا تلك الالعاب والقصص والمشاهد المرعبة التى تؤدى الى إطلاق العنان لخيال الطفل في امور متناقضة . (مها الشحروري ، 2008، 71)

وعندما قام بعض الباحثين بدراسة أثر الالعاب الالكترونية على الدماغ وجدوا أن بعض العاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة الاطفال وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ وان هذه الالعاب تنتج أجيالا غبية وتميل الى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة كما ان لديهم الميل الى فقدان السيطرة على انفسهم ، حيث تم قياس مستوى النشاط لدى مئات الاطفال الذين يلعبون انواع معينة من الألعاب الالكترونية وقورن هذا القياس بأدمغة اطفال أخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة ، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى الاطفال الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون تلك الأنواع من الألعاب ، بالإضافة الى ان اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة يضع الطفل في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر ، وإجهاد العينين واحتمال ظهور

نوبات الصرع لدى بعض الأطفال كما ان اللعب بالألعاب التي تتسم بالعنف تزيد من الاثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم (مها الشحروري،2008، 87)

ومن سلبيات هذه الألعاب أيضا ما أكدته دراسة نشرت نتائجها مؤخرا أن إرتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يرجع الى قضاء فترات طويلة أمام الشاشات فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من 2000 طالب تتروح أعمارهم ما بين 9سنوات و18 سنوات تبين فيها ان معدلات أوزان الأطفال إزدادت كما أن هناك إنخفاضا حادا في اللياقة البدنية

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان ان الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع وان الأطفال اكثرعرضة للإصابة بهذا المرض

ثانيا : التأثير النفسي والسلوكي

تعمل الألعاب الالكترونية على توليد نزعة الجبن لدى التلاميذ وتقوي إراداتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والخمول والكسل وتقودهم الى إكتساب سلوكيات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطيرة بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية في نفوسهم وغير ذلك من السلوك المكتسب نتيجة لهذه المشاهدات المثيرة ، وأصبح سلوك الطفل في مواجهة المشاكل التى تصادفه يغلب عليه طابع العنف بشكل ملحوظ ، بحيث أثبتت بعض الأبحاث التى إجريت عن وجود علاقة ما بين سلوك العنف ومشاهد العنف التى يراها الطفل في هذه الألعاب أيضا تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى تلبية إحتياجاته وإشباع رغباته وكثيرا ما تثار المشكلات بين الاخوة الاشقاء حول من يلعب ؟ على العكس في الألعاب الجماعية الذي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه ، كما انها قد تعلم الاطفال أمور النصب والاحتيال فهو يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج اليه من أموال للانفاق على بعض هذه الألعاب ، كما أن بعض هذه الألعاب يحتوى على مضامين خيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويعيشون في عالم خيالي غير موجود وتعمل على تعزيز التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم ونظرتهم إلى الحياة (نشأت صبوح وأخرون ، 2018، 16:17)

فالطفل في هذه الألعاب يعمل على تطوير أساليب العنف فيها ليكون بطلا أكبر ويصل الى مستويات أعلى ويحصل على نقاط أكثر ، فنراه ينتقل من مستوى إلى أخر فى اللعبة وهو عمليا ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى من العنف وخلال هذه العملية يختبر جميع العمليات التى يمر بها البطل وهذا ما جعل العنف عاملا أكثر تأثيرا في ذهن الطفل وسلوكه ، فهو يمارسه ويمكن ان يسقطه على العالم الواقعي من حوله مما قد يؤدي إلى ما يسمى " مرض العالم اللئيم Mean

World Syndrome " وان العديد من الأطفال قلدوا طرق العنف المستخدمة في الالعاب صحيح ان هناك جدلا حول تفاوت تأثير هذا الجانب على فئات من الاطفال حيث أوضحت بعض الدراسات ان هذه التأثير يختلف بين الاطفال حسب واقعهم وظروفهم الاجتماعية فكانت أقل تأثيرا عند الاطفال الأكثر استقرار وأمانا (نشأت صبوح واخرون ، 2018، 20)

وتؤكد بعض الدراسات أن الأطفال الذين يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية ، بل أكدت دراسات حديثه أن الأطفال يمكن أن يتصرفوا بشكل عدواني بعد اللعب بلعبة تتسم بالعنف

رابعا : التأثير العلمي والتعليمي

شكلت الألعاب الالكترونية بيئة هامة في حياة الأطفال ، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم ، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الأساليب التى تعلم بها الأباء والاجداد وتلك التى تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف

خامسا : التأثير على الفرد والمجتمع

الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها انما يمتد أثارها الى كل المحيطين وبعض هذه الآثار يمكن ان يلاحظ بوضوح في المجتمع ، لهذا حظيت بتأثير كبير على الاطفال ونموهم الذهني والحركي والاجتماعي والتربوي على حد سواء ،وهناك العديد من الدراسات التى تناولت التأثير السلبي على الاطقال منها دراسة (D.douglas A.gentil، 2014)

متطلبات تلاميذ المرحلة الابتدائية تحققها الانشطة الموسيقية :

في هذه المرحلة تتعدد متطلبات النمو ، في هذه المرحلة تبدأ الخطوة الأولى في تكوين الملامح الاساسية لشخصية التلميذ التى يكتمل بناؤها الأول وفيما يلي سوف يتم عرض متطلبات نمو مرحلة الطفولة المتوسطة ومحاولة إشباع هذه المتطلبات من خلال الأنشطة الموسيقية.

– الجانب الجسمي

يفترض في التلميذ أن يتعلم المهارات الحركية الضرورية لمزاولة الألعاب المختلفة ، ويمكن تنمية هذا الجانب من خلال الألعاب الموسيقية التي تشتمل على الحركات المنظمة التي يميل إليها ويمارسها الأولاد في هذه المرحلة وأيضا الحركات الايقاعية ، فاستخدام الالعاب الحركية مناسب وممتع للأولاد والبنات على حد سواء فهي تعمل على تنمية الجانب الحركي ، اما من خلال الأناشيد والغناء فيمكن عن طريق مصاحبة الغناء بالحركات التعبيرية الايقاعية أو استخدام طريقة (كارل أورف)الخاصة

بتوظيف الحركات التلقائية للتلميذ بما يتناسب مع النشيد بالتصفيق أو الفرقعة الأصابع والربت على الأرجل .

– الجانب العقلي

تتميز هذه المرحلة بالقدرة على التمايز ولذلك يمكن من خلال الأنشطة الموسيقية تنمية هذا الجانب بشكل واضح وذلك عن طريق إستخدام الايقاعات المختلفة وعلى التلميذ التميز بين كل ايقاع يستمع إليه ، وتؤدى دراسة الايقاعات والنغمات إلى نمو التركيز والذكاء والذاكرة كما أنه من خلال الأنشطة الموسيقية يمكنه تنمية قدراته على الابتكار .

– الجانب النفسي

تنمو لدى التلميذ القوى الإدراكية الواعية وعن طريق القصة الموسيقية تتاح له فرصة التعبير عما يتخيله حيث تتميز هذه المرحلة بالخيال الخصب إذ لابد من مراعاة ترك مساحة من الحرية للتلميذ في التعبير عن ذاته بما يتناسب مع وجهة نظره مع القصة للتعبير عن أحداثها ومواقفها ، كما ان الأداء الجماعي ينمي لدى التلميذ إدراك أهمية العمل الجماعي وإحترام أداء زملائه ، هذا بالإضافة إلى أن الأداء الفردي ينمى لدى التلميذ الثقة بالنفس والتعبير عن الذات .

– الجانب الإجتماعي

يمكن تنمية الجانب الإجتماعي لدى التلميذ فى هذه المرحلة من خلال الأنشطة الموسيقية مثل الألعاب الموسيقية حيث تكسبه القدرة على التوافق الإجتماعي مع زملاءه ويتحقق هذا أيضاً من خلال الغناء الجماعي ، حيث يتاح له الفرصة للتأقلم والتوافق مع زملائه وتدريبه على كيفية التعامل مع الأفراد المحيطين به سواء فى نفس المرحلة السنية كالزملاء او الأكبر منه سنا كالمعلم كما ان الغناء الجماعي يتيح للتلميذ فرصة إدراك أهمية دوره بالنسبة للمجتمع المحيط به الذى يعتبر جزءا منه وهو الصف الدراسي او الفريق المدرسي .(خيري الملط ، 1999، 27)

– الجانب اللغوي

يتمتع التلميذ في هذه المرحلة بالقدرة والاستعداد لإكتساب مفردات جديدة من خلال كلمات الأغاني التى تدرس له ويرددها فمن خلال الغناء الصحيح يمكن مساعدة التلميذ للتغلب على بعض مشكلات الكلام والتخاطب مثل اللجلجة والتهتهة وصعوبات الوضوح في الكلام

تقنين أدوات الدراسة الدراسة

أولاً: الصدق

1- صدق المحكمين

اعتمدت الباحثة في الدراسة الحالية على طريقة **صدق المحكمين الخبراء**؛ حيث تم عرض الأداة على مجموعة من الخبراء في التخصص

ويُعد صدق المحكمين الخبراء من أكثر طرق الصدق شيوعًا وسهولة، وأشهرها استخدامًا لدى الباحثين، وذلك عن طريق عرض المقياس على مجموعة من المحكمين الخبراء المختصين في مجال الدراسة، وذلك للتأكد من سلامة البنود والفقرات من ناحية، ومدى مناسبتها للمجال المراد قياسه من ناحية أخرى (سعد المشهداني،2019، 168)

ويتم حساب معامل الصدق عن طريق نسبة الاتفاق بين المحكمين على فقرات المقياس بموجب المعادلة التالية (محسن عطية ،2009، 109)

P= NP / (NP+NNP)

حيث:

P= معامل الاتفاق.

NP= عدد مرات الاتفاق أو عدد الفقرات المتفق عليها.

NNP= عدد مرات عدم الاتفاق أو البنود التي لم يتم الاتفاق عليها.

- **صدق المحكمين لمقياس خطورة الالعاب الالكترونية**

تم حساب معامل الاتفاق من المعادلة السابقة، وجاءت النتائج على النحو التالي:

P= 32 / 32+3 = 32/35 = 91.42%

- **صدق المحكمين لمقياس الأمن النفسي**

تم حساب معامل الاتفاق من المعادلة السابقة، وجاءت النتائج على النحو التالي:

P= 36 / 36+4 = 36/40 = 90.00%

2- صدق الاتساق الداخلي

أ- مقياس خطورة الالعاب الالكترونية

- البعد الاول: الاثار الجسمية

يوضح الجدول التالي قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الاول: الاثار الجسمية):

جدول (1)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد

(البعد الاول: الاثار الجسمية)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	أشعر بالصداع أثناء اللعب	**0.839****
2	أشعر بالجفاف والحرقان في العين	**0.808****
3	أشعر بضعف في التركيز	**0.847****
4	أشعر بالارهاق والاجهاد	**0.768****
5	يزداد وزني بشكل ملحوظ	**0.754****
6	أشعر بألم وصعوبة في تحرك بعض أصابع اليد	**0.738****
7	أشعر بالتنميل في اليدين أو احداهما	**0.394****
8	اشعر بفقدان الشهية	**0.758****
9	لا أنام بإنتظام	**0.744****
10	أشعر بألم في الرقبة والظهر	**0.701****

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الاول: الاثار الجسمية مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.394) و(0.847) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الاول: الاثار الجسمية).

- البعد الثاني: الأثار النفسية

يوضـــح الجدول التالي قيم ارتباط بيرســـون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الثاني: الاثار النفسية):

جدول (2)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد

(البعد الثاني: الاثار النفسية)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	استمتع بالوحدة واللعب بمفردي	**0.739****

2	أرفض التفاعل مع أي أنشطة أخرى	**0.850****
3	أهمل الدروس والوجبات المدرسية	**0.912****
4	أميل للألعاب القتالية والاجرامية	**0.935****
5	أستطيع التواصل والتفاهم مع زملائي	**0.870****
6	اسيطر على غضبي وانفعالاتي	**0.870****
7	أشعر بالقلق والتوتر	**0.792****
8	اشعر بالغضب عنما أمنع من اللعب بالاجهزة الالكترونية	**0.769****
9	أهرب الى اللعب عند الشعور بالحزن أو الغضب	**0.812****
10	أضطر للكذب عنما أسأل في بعض الموضوعات	**0.754****

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الثاني: الاثار النفسية مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.394) و(0.847) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثاني: الاثار النفسية).

- **البعد الثالث: الاثار الاجتماعية**

يوضـــح الجدول التالي قيم ارتباط بيرســـون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الثالث: الاثار الاجتماعية):

جدول (3)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الثالث: الاثار الاجتماعية)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	استطيع التعامل بشكل مباشر مع زملائي	**0.739****
2	أضطر للكذب على الاخرين	**0.850****
3	أتهرب من أي مسؤلية أو تكليفات	**0.912****
4	أميل الى الكسل وعدم الرغبة في القيام بأي نشاط	**0.935****
5	يتقلب مزاجي بشكل مفاجيء	**0.870****
6	أقلد بعض السلوكيات التى أمارسها في الالعاب	**0.870****

7	أشعر بالملل في التجمعات العائلية	**0.792****
8	أفضل اللعب الافتراضي مع الغرباء	**0.744****
9	أجد صعوبة في التفاهم مع الاخرين	**0.802****
10	أفضل التعامل مع الاخرين عن طريق الشات أكثر من التعامل المباشر	**0.831****
11	أقبل صداقة الاشخاص الذين لا أعرفهم	**0.782****
12	أشعر بضيق أثناء المذاكرة	**0.764****
13	أتقمص ادوار البطولة التى أمارسها في الالعاب الالكترونية	**0.815****
14	لا اشعر بالوقت أثناء اللعب	**0.741****
15	مستعد لخسارة أي شخص يختلف معي في اللعب	**0.760****

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الثالث: الاثار الاجتماعية مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.394) و(0.847) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثالث: الاثار الاجتماعية).

أ- مقياس **الأمن النفسي**

- البعد الاول: الامن النفسي وعلاقته بنفسي

يوضح الجدول التالي قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس الأمن النفسي والدرجة الكلية للبعد (البعد الاول: الامن النفسي وعلاقته بنفسي):

جدول (4)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الاول: الامن النفسي وعلاقته بنفسي)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	اشعر اني محبوب من الاخرين	**0.675****
2	اواجه مشاكلي مهما كانت	**0.806****
3	اشعر ان لي فائدة كبيرة لزملائي وعائلتي	**0.796****
4	اشعر بضعف شخصيتي في المواقف	**0.736****

5	ألوم نفسي كثرا بين الحين والاخر	**0.825****
6	ضعف شخصيتي يعرضني لمشاكل مع الاخرين	**0.586****
7	اشعر ان الحياة حمل ثقيل يحتاج الى قوة	**0.685****
8	اعتمد على الاخرين في انجاز جميع واجباتي	**0.656****
9	احتاج الى الشعور بالعاطفة والدفء من الاسرة والاصدقاء	**0.762****
10	اشعر بقوة داخلية عندما أستطيع حل اي مشكلة	**0.659****

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الاول: الامن النفسي وعلاقته بنفسي مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.586) و(0.806) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الاول: الامن النفسي وعلاقته بنفسي).

- البعد الثاني: الأمن النفسي وعلاقته بالحياة العامة

يوضح الجدول التالي قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس الأمن النفسي والدرجة الكلية للبعد (البعد الثاني: الأمن النفسي وعلاقته بالحياة العامة):

جدول (5)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الثاني: الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	اشعر بالراحة لالتزامي بالمبادىء الدينية	**0.686****
2	اتوقع الخير من كل الناس الذين اتعامل معهم	**0.334****
3	اثق في قدراتي على حماية نفسي	**0.771****
4	ارى ان الحياة تسير الى الاسوأ	**0.749****
5	احتاج الى حماية الاخرين	**0.659****
6	أشعر ان اصدقائي يبتعدون عني	**0.592****
7	تسيطر علي مشاعر التشاؤم	**0.759****
8	اشعر اني مهدد بالخطر	**0.753****

9	اتوتر أثناء الحديث مع الكبار	**0.721****
10	اشعر بالوحدة رغم وجودي وسط العائلة	**0.769****

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الثاني: الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.334) و(0.771) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثاني: الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة).

- البعد الثالث: الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي

يوضح الجدول التالي قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس الأمن النفسي والدرجة الكلية للبعد (البعد الثالث: الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي):

جدول (6)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الثالث: الأمن النفسي والتفاعل الإجتماعي)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	احرص على تبادل الزيارات مع اقاربي وأصدقائي	0.376**
2	احب ان اعيش بين الناس واتعامل معهم بمحبة	0.588**
3	استطيع ان العب واعمل مع الاخرين في انسجام ودون مشاكل	0.508**
4	اتكيف بسهولة وأكون سعيد في تجمعات الاصدقاء والعائلة	0.570**
5	اشعر بالوحدة أثناء وجودى مع الاخرين	0.502**
6	أشعر بالراحة عندما ابتعد عن الناس	0.469**
7	اصدقائي قليلون لتعاملي بعنف وعصبية	0.554**
8	زملائي لا يحبوني ولا يشاركوني في اللعب	0.464**
9	اكره الاشتراك في الرحلات المدرسية او الحفلات	0.408**
10	احب مشاركة الاخرين في انجاز بعض الانشطة	0.574**

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الثالث: الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.376) و(0.588) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثالث: الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي).

- البعد الرابع: الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية

يوضح الجدول التالي قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس الأمن النفسي والدرجة الكلية للبعد (البعد الرابع: الأمن النفسى وعلاقته بالحالة المزاجية):

جدول (7)

يوضح قيم ارتباط بيرسون بين فقرات مقياس خطورة الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد (البعد الرابع: الأمن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية)

	الفقرة	ارتباط بيرسون
1	احرص على تبادل الزيارات مع اقاربي وأصدقائي	0.477**
2	احب ان اعيش بين الناس واتعامل معهم بمحبة	0.458**
3	استطيع ان العب واعمل مع الاخرين في انسجام ودون مشاكل	0.482**
4	اتكيف بسهولة وأكون سعيد في تجمعات الاصدقاء والعائلة	0.378**
5	اشعر بالوحدة أثناء وجودى مع الاخرين	0.404**
6	أشعر بالراحة عندما ابتعد عن الناس	0.426**
7	اصدقائي قليلون لتعاملي بعنف وعصبية	0.416**
8	زملائي لا يحبوني ولا يشاركوني في اللعب	0.494**
9	اكره الاشتراك في الرحلات المدرسية او الحفلات	0.528**
10	احب مشاركة الاخرين في انجاز بعض الانشطة	0.656**

** قيم دالة عند مستوى دلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أن جميع قيم ارتباط بيرسون بين فقرات البعد الرابع: الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية مع الدرجة الكلية للبعد تراوحت بين (0.378) و(0.656) وهي جميعًا دالة عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الرابع: الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية).

ثانيًا: الثبات

اعتمدت الباحثة في الدراســة الحالية على طريقة معامل كرونباخ ألفا / Coefficient Alpha Cronbach's Alpha، وهي طريقة إحصائية الهدف منها التحقق من الاتساق الداخلي والذي يعني أن الأسـئلة تصــب جميعها في غرض عام يراد قياســه، كما أنها تعطي فكرة عن اتســاق الفقرات مع بعضها البعض ومع كل الفقرات بصفة عامة، وتُعد أكثر الطرق شيوعًا واستعمالاً في البحوث.

والجدول التالي يوضح هذه النتائج:

أ- مقياس خطورة الالعاب الالكترونية

جدول رقم (8)

قيم معامل ثبات كرونباخ ألفا لمقياس خطورة الألعاب الالكترونية، ويشتمل على ثلاث أبعاد: الأثار الجسمية، الأثار النفسية، الأثار الإجتماعية

الأبعاد	عدد الفقرات	قيمة كرونباخ ألفا
الاثار الجسمية	**10**	**0.832**
الاثار النفسية	**10**	**0.937**
الاثار الاجتماعية	**15**	**0.853**
المقياس ككل (خطورة الالعاب الالكترونية)	**35**	**0.936**

يتضح من الجدول السابق أن قيمة ثبات ألفا كرونباخ لمقياس خطورة الألعاب الالكترونية، ويشــتمل على ثلاث أبعاد: الاثار الجســمية، الاثار النفســية، الاثار الاجتماعية تراوحت بين (0.832) و(0.937)، وهي قيم ثبات مرتفعة تطمئن الباحثة على استخدام المقياس.

ب- مقياس الأمن النفسي

جدول رقم (9)

قيم معامل ثبات كرونباخ ألفا لمقياس مقياس الأمن النفسي، ويشتمل على أربع أبعاد: الأمن النفسي وعلاقته بنفسي، الأمن النفسي وعلاقته بالحياة العامة، الأمن النفسي والتفاعل الاجتماعي، الأمن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية

الأبعاد	عدد الفقرات	قيمة كرونباخ ألفا
الامن النفسي وعلاقته بنفسي	**10**	**0.771**

الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة	**10**	**0.812**
الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي	**10**	**0.834**
الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية	**10**	**0.801**
المقياس ككل (خطورة الالعاب الالكترونية)	**40**	**0.822**

يتضح من الجدول السابق أن قيمة ثبات ألفا كرونباخ لمقياس الأمن النفسي، ويشتمل على أربع أبعاد: الأمن النفسي وعلاقته بنفسي، الأمن النفسي وعلاقته بالحياة العامة، الأمن النفسي والتفاعل الاجتماعي، الأمن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية تراوحت بين (0.771) و(0.834)، وهي قيم ثبات مرتفعة تطمئن الباحثة على استخدام المقياس.

الأنشطة الموسيقية المقترحة

جدول رقم (10)

قائمة توضح الانشطة الموسيقية المقترحة واهدافها

	عنوان النشاط	الهدف العام	الاهداف الخاصة
النشاط الأول	لعبة تنفيذ الاوامر	تنمية مهارات تميز اللغة المسموعة	1- أن يتعلم التلميذ الإصغاء الجيد لتعليمات المعلمة. 2- أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة . 3- أن يتعلم التلميذ انتظار دوره أثناء النشاط . 4- أن يلاحظ التلميذ التغير فى التعليمات ويتبعها
النشاط الثاني	لعبة فتحى يا وردة	تنمية مهارات التواصل الفظى	1- أن يتعلم التلميذ الإصغاء الجيد لتعليمات . 2- أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة . 3- أن يؤدى التلميذ حركات اللعبة بدقة 4- أن يميز بين بداية الجملة الموسيقية وقفلتها . 5- ان يتعاون التلميذ مع زملاءه فى تنفيذ اللعبة 6- أن يبنى التلميذ الشعور بالثقة بالنفس
النشاط الثالث	لعبة فتحى يا وردة	تنمية التأزر العضلى الحركى	1- أن يتعلم التلميذ الإصغاء الجيد لتعليمات . 2- أن يلتزم التلميذ بإيقاع اللعبة . 3- أن يؤدى التلميذ حركات اللعبة بدقة 4- أن يغني التلميذ الأغنية مع زملاءه بشكل جيد 5- ان يتعاون التلميذ مع زملاءه فى تنفيذ اللعبة
النشاط الرابع	لعبة الاصوات	تركيز وانتباه ونشاط حركى	1- أن يتعلم التلميذ مهارات الاستماع الجيد . 2- أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة . 3- أن يميز التلميذ بين الأصوات الحادة والأصوات الغليظة . 4- ان يستجيب التلميذ بحماس فى التعبير الحركى 5- أن يستمتع التلميذ بأداء اللعبة الموسيقية .
			1- أن يتعلم التلميذ الإصغاء الجيد لتعليمات 2- أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة .

النشاط الخامس	القوة (f) والخفوت (p)	تنمية بعض المهارات الشخصية	3- أن يميز التلميذ بين القوة (f) والخفوت (p) 4- أن يلاحظ التلميذ معنى إشارات اليد. 5- ان يتعاون التلميذ مع زملاءه فى تنفيذ اللعبة 6- أن يبنى التلميذ الشعور بالثقة بالنفس
النشاط السادس	مساعدة الأخرين	تنمية بعض المهارات الشخصية	1- أن يتعلم التلميذ الإصغاء الجيد لتعليمات . 2- أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة . 3- أن يزيد التألف بين المشاركين 4- أن يتحرك التلميذ بحرص . 5- ان يتعاون التلميذ مع زملاءه فى تنفيذ اللعبة
النشاط السابع	السلم الموسيقي	تنمية بعض المهارات الشخصية	أن يميز التلميذ بين نغمات السلم الموسيقى . 2- أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة . 3- أن يتذكر التلميذ نغمات السلم الموسيقي 4- أن يلاحظ التلميذ معنى إشارات اليد 5- ان يتعاون التلميذ مع زملاءه فى تنفيذ اللعبة 6- أن يبنى التلميذ الشعور بالثقة بالنفس
النشاط الثامن	التكامل	تنمية بعض المهارات الاجتماعية	1-أن ينفذ التلميذ التعليمات بدقة . 2- أن يلاحظ التلميذ معنى إشارات اليد 3- ان يتعاون التلميذ مع زملاءه فى تنفيذ اللعبة 4- أن يبنى التلميذ الشعور بالثقة بالنفس 5- أن يتعلم التلميذ إنتظار دوره فى اللعبة

الفروض

تفترض الدراسة الفروض التالية:

1- توجد فروق ذات دلالة احصـائية بين متوسـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياسـين القبلى والبعدى في مقياس خطورة الالعاب الالكترونية لصالح القياس البعدي.

للتحقق من صحة الفرض وبعد التحقق من شروط استخدام الاختبارات البارامترية استخدمت الباحثة اختبار (ت) لمجموعتين مرتبطتين والجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول (11)

يوضح قيمة ت ودلالتها الإحصائية لحساب الفرق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس خطورة الألعاب الالكترونية

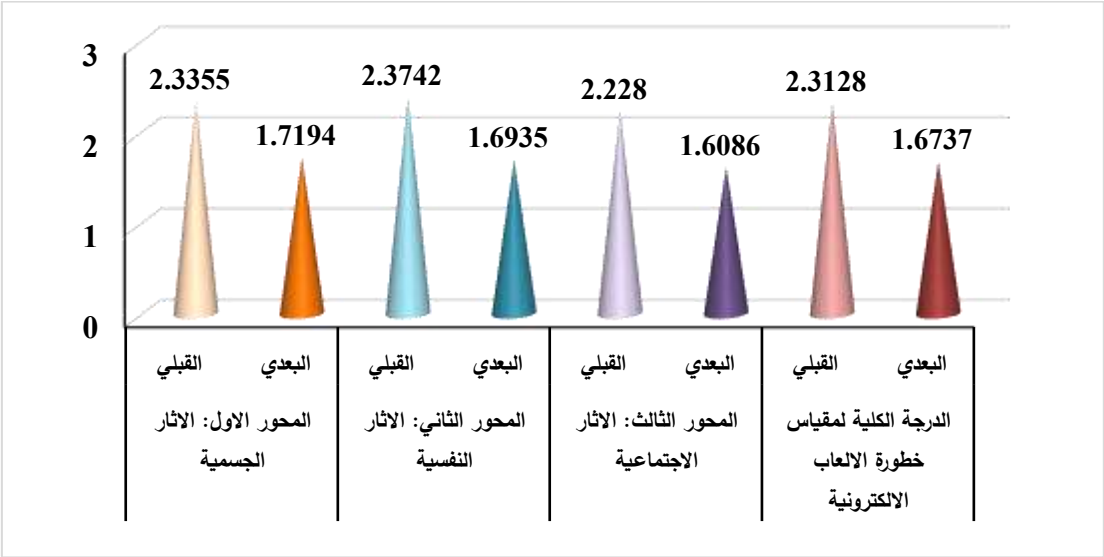
	القياس	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	الدلالة	نسبة الكسب المعدل لبلاك
البعد الاول: الاثار الجسمية	القبلي	31	2.3355	0.14731	17.138	30	0.001	1.619
	البعدي	31	1.7194	0.10139				

البعد الثاني: الاثار النفسية	**القبلي**	**31**	**2.3742**	**0.12641**	**27.060**	**30**	**0.001**	**1.589**
	البعدي	**31**	**1.6935**	**0.12093**				
البعد الثالث: الاثار الاجتماعية	**القبلي**	**31**	**2.2280**	**0.14171**	**20.533**	**30**	**0.001**	**1.544**
	البعدي	**31**	**1.6086**	**0.08733**				
الدرجة الكلية لمقياس خطورة الالعاب الالكترونية	**القبلي**	**31**	**2.3128**	**0.07624**	**36.992**	**30**	**0.001**	**1.645**
	البعدي	**31**	**1.6737**	**0.07347**				

يتضح من الجدول السابق:

- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياســـين القبلى والبعدى على مقياس خطورة الألعاب الالكترونية (البعد الاول: الاثار الجســـمية) لصـــالح القياس القبلي؛ حيث جاءت قيمة ت في مســـتوى الدلالة، وانخفض متوسـط درجات عينة الدراسـة في القياس البعدي مما يدل على انحسـار الاثار الجسـمية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نســـبة الكســـب المعدل لبلاك (1.619) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسيقية المستخدمة.
- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياســـين القبلى والبعدى على مقياس خطورة الألعاب الالكترونية (البعد الثاني: الاثار النفسية) لصالح القياس القبلي؛ حيث جاءت قيمة ت في مستوى الدلالة، وانخفض متوسط درجات عينة الدراســـة في القياس البعدي مما يدل على انحســـار الاثار النفســـية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نسـبة الكسـب المعدل لبلاك (1.589) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموســـيقية المستخدمة.

- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياســـين القبلى والبعدى على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثالث: الاثار الاجتماعية) لصـــالح القياس القبلي؛ حيث جاءت قيمة ت في مســـتوى الدلالة، وانخفض متوسط درجات عينة الدراسة في القياس البعدي مما يدل على انحسار الاثار الاجتماعية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نســـبة الكســـب المعدل لبلاك (1.544) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسيقية المستخدمة.
- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياســـين القبلى والبعدى على مقياس خطورة الألعاب الالكترونية (الدرجة الكلية لمقياس خطورة الالعاب الالكترونية) لصـــالح القياس القبلي؛ حيث جاءت قيمة ت في مســـتوى الدلالة، وانخفض متوسط درجات عينة الدراسة في القياس البعدي مما يدل على انحسار خطورة الالعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك (1.645) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المستخدمة.
- والشكل البياني التالي يوضح ذلك:



شكل رقم (1)

يوضح متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية

2- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات افراد المجموعة الضـــابطة فى القياس البعدى في مقياس خطورة الألعاب الالكترونية لصـــالح افراد المجموعة التجريبية.

للتحقق من صحة الفرض وبعد التحقق من شروط استخدام الاختبارات البارامترية استخدمت الباحثة اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين والجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول (12)

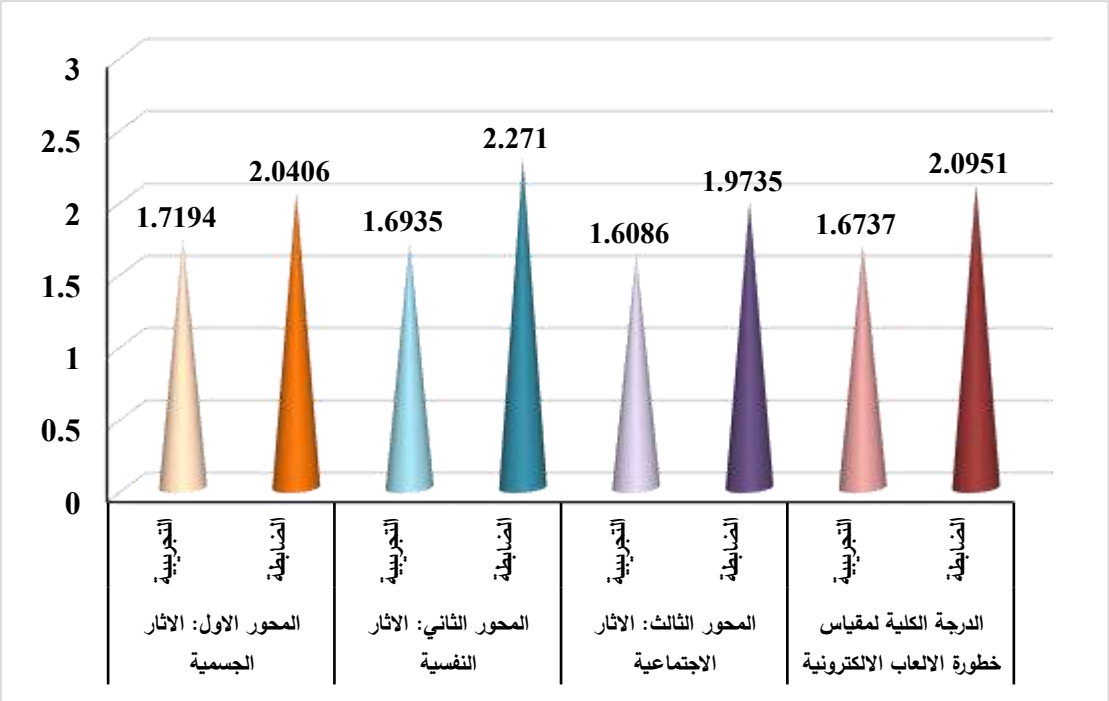
يوضح قيمة ت ودلالتها الإحصائية لحساب الفرق بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية الضابطة في القياس البعدي على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية

	المجموعة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	الدلالة	نسبة الكسب المعدل لبلاك
البعد الاول: الاثار الجسمية	التجريبية	31	1.7194	0.10139	5.108	60	0.001	1.640
	الضابطة	31	2.0406	0.33519				
البعد الثاني: الاثار النفسية	التجريبية	31	1.6935	0.12093	19.905	60	0.001	1.597
	الضابطة	31	2.2710	0.10706				
البعد الثالث: الاثار الاجتماعية	التجريبية	31	1.6086	0.08733	7.973	60	0.001	1.556
	الضابطة	31	1.9735	0.23942				
الدرجة الكلية لمقياس خطورة الالعاب الالكترونية	التجريبية	31	1.6737	0.07347	11.947	60	0.001	1.650
	الضابطة	31	2.0951	0.18213				

يتضح من الجدول السابق:

- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضـــابطة فى القياســـين البعدى على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الاول: الاثار الجسمية) لصـالح المجموعة الضـابطة؛ حيث جاءت قيمة ت في مسـتوى الدلالة، وانخفض متوســط درجات المجموعة التجريبية مما يدل على انحســار الاثار الجســمية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نســبة الكســب المعدل لبلاك (1.640) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسيقية المستخدمة.
- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضـــابطة فى القياســـين البعدى على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثاني: الاثار النفسـية) لصـالح المجموعة الضـابطة؛ حيث جاءت قيمة ت في مسـتوى الدلالة، وانخفض متوســط درجات المجموعة التجريبية مما يدل على انحســار الاثار الجســمية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نســبة الكســب المعدل لبلاك (1.597) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسيقية المستخدمة.
- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضـــابطة فى القياســـين البعدى على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (البعد الثالث: الاثار الاجتماعية) لصـالح المجموعة الضـابطة؛ حيث جاءت قيمة ت في مسـتوى الدلالة، وانخفض متوســط درجات المجموعة التجريبية مما يدل على انحســار الاثار الجســمية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نســبة الكســب المعدل لبلاك **(1.556)** وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسيقية المستخدمة.
- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضـــابطة فى القياســـين البعدى على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية (الدرجة الكلية) لصـالح المجموعة الضـابطة؛ حيث جاءت قيمة ت في مسـتوى الدلالة، وانخفض متوسـط درجات المجموعة التجريبية مما يدل على انحســار الاثار الجســمية للألعاب الالكترونية؛ حيث جاءت نســبة الكســب المعدل لبلاك **(1.650)** وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المستخدمة.

- والشكل البياني التالي يوضح ذلك:



شكل رقم (2)

يوضح متوسطات درجات المجموعتين التجريبية الضابطة في القياس البعدي على مقياس خطورة الالعاب الالكترونية

3- توجد فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس القبلي ومتوســط درجات أفراد المجموعة نفســها فى القياس البعدى في مقياس الامن النفســي لصالح القياس البعدي.

جدول(12)

يوضح قيمة ت ودلالتها الإحصائية لحساب الفرق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس الامن النفسي

	القياس	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	الدلالة	نسبة الكسب المعدل لبلاك
الامن النفسي وعلاقته بنفسي	القبلي	31	2.1167	0.22141	2.665	30	0.05	1.324

	البعدي	31	2.2633	0.19384				
الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة	القبلي	31	1.7800	0.19369	12.339	30	0.001	1.690
	البعدي	31	2.2167	0.07915				
الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي	القبلي	31	1.7833	0.16418	16.470	30	0.001	1.679
	البعدي	31	2.4333	0.17486				
الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية	القبلي	31	1.8333	0.23684	0.544	30	0.590 غير دالة	1.257
	البعدي	31	1.8033	0.17117				
الدرجة الكلية لمقياس الامن النفسي	القبلي	31	1.8783	0.12743	12.620	30	0.001	1.858
	البعدي	31	2.1792	0.07401				

يتضح من الجدول السابق:

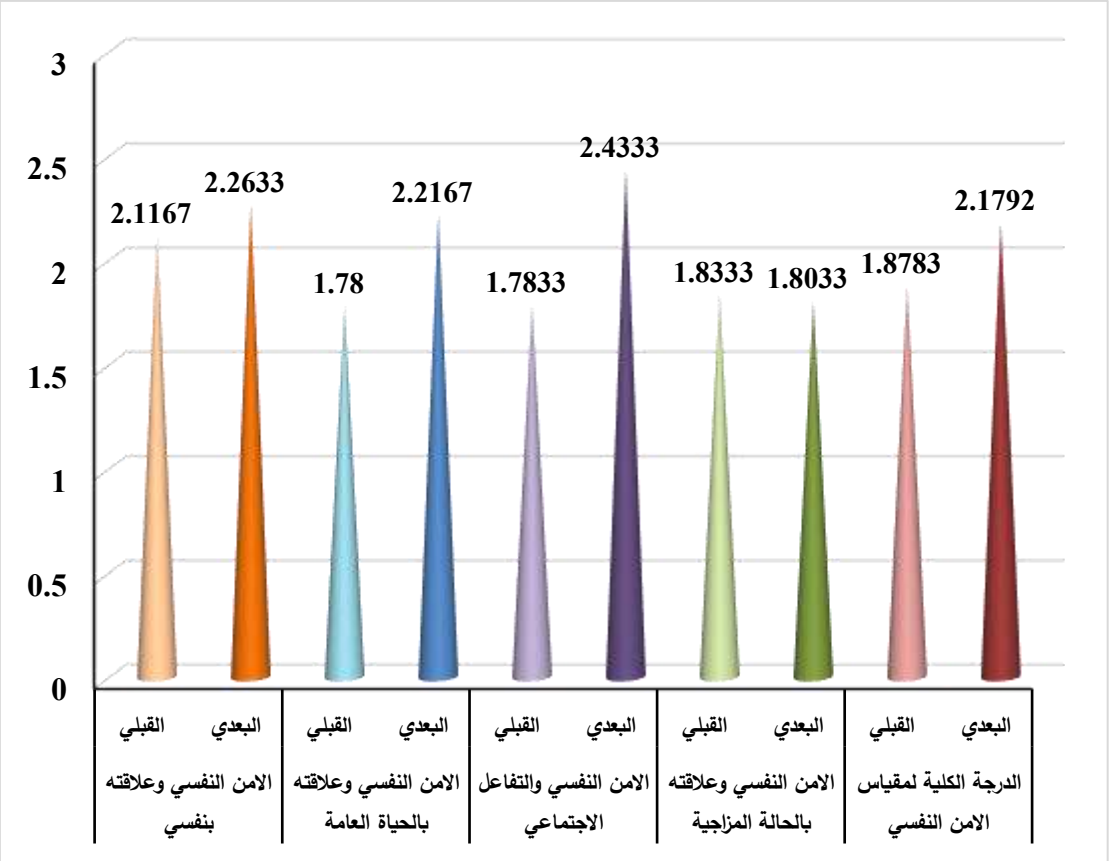
وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى على مقياس الامن النفسي (البعد الثاني: الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة) لصالح القياس البعدي؛ حيث جاءت قيمة ت في مستوى الدلالة، وارتفع متوسط درجات عينة الدراسة في القياس البعدي مما يدل على تحسن الامن النفسي وعلاقته بنفسي؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك (1.324) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المستخدمة وهذا ماأكدته دراسة(داليا حنفي ، 1018) ودراسة (Kutlu, M.,2016,100 & ,.Demir, Y)

- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياسـين القبلى والبعدى على مقياس الامن النفســي (البعد الثاني: الامن النفســي وعلاقته

بالحياة العامة) لصـــالح القياس البعدي؛ حيث جاءت قيمة ت في مســتوى الدلالة، وارتفع متوســط درجات عينة الدراســة في القياس البعدي مما يدل على تحســن الامن النفســي وعلاقته بالحياة العامة؛ حيث جاءت نســبة الكســب المعدل لبلاك **(1.690)** وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسـيقية المسـتخدمة، وأكدته دراسـة (Yao , M. & 2017,164). Zhong , Z و دراسة Shi & 2017 ., Sharifpoo , M . et al 2017 ,.Zou) ،

- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياسـين القبلى والبعدى على مقياس الامن النفسـي (البعد الثالث: الامن النفسـي والتفاعل الاجتماعي) لصـــالح القياس البعدي؛ حيث جاءت قيمة ت في مســـتوى الدلالة، وارتفع متوســط درجات عينة الدراســة في القياس البعدي مما يدل على تحســن الامن النفســي والتفاعل الاجتماعي؛ حيث جاءت نســـبة الكســـب المعدل لبلاك **(1.679)** وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشـــطة الموسيقية المستخدمة واتفق مع دراسة (داليا حنفي ، 1018)
- عدم وجود فروق ذات دلالة احصـائية بين متوسـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياسـين القبلى والبعدى على مقياس الامن النفسـي (البعد الرابع: الامن النفسـي وعلاقته بالحالة المزاجية) لصـــالح القياس البعدي؛ حيث جاءت قيمة ت في غير مســتوى الدلالة، وانخفض متوسط درجات عينة الدراسـة في القياس البعدي مما يدل على تحسن نسبي في الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك **(1.257)** وهي تقع في بداية المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2).
- وجود فروق ذات دلالة احصـــائية بين متوســـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياسـين القبلى والبعدى على مقياس الامن النفسـي (الدرجة الكلية لمقياس الامن النفسـي) لصـــالح القياس البعدي؛ حيث جاءت قيمة ت في مسـتوى الدلالة، وارتفع متوسـط درجات عينة الدراسـة في القياس البعدي مما يدل على تحسـن الامن النفسـي؛ حيث جاءت نسـبة الكســب المعدل لبلاك **(1.858)** وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المستخدمة واتفق مع دراسة (داليا حنفي ، 1018)

والشكل البياني التالي يوضح ذلك:



شكل رقم (3)

يوضح متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس الامن النفسي

4- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات افراد المجموعة الضـــابطة فى القياس البعدى في مقياس الامن النفســـي لصـــالح افراد المجموعة التجريبية.

جدول (14)

يوضح قيمة ت ودلالتها الإحصائية لحساب الفرق بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي على مقياس الأمن النفسي

	المجموعة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجات الحرية	الدلالة	نسبة الكسب المعدل لبلاك
الامن النفسي وعلاقته بنفسي	التجريبية	31	2.2548	0.19636	4.082	60	0.01	1.899
	الضابطة	31	1.9839	0.31315				
الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة	التجريبية	31	2.2226	0.08450	4.863	60	0.01	1.908
	الضابطة	31	1.9903	0.25213				

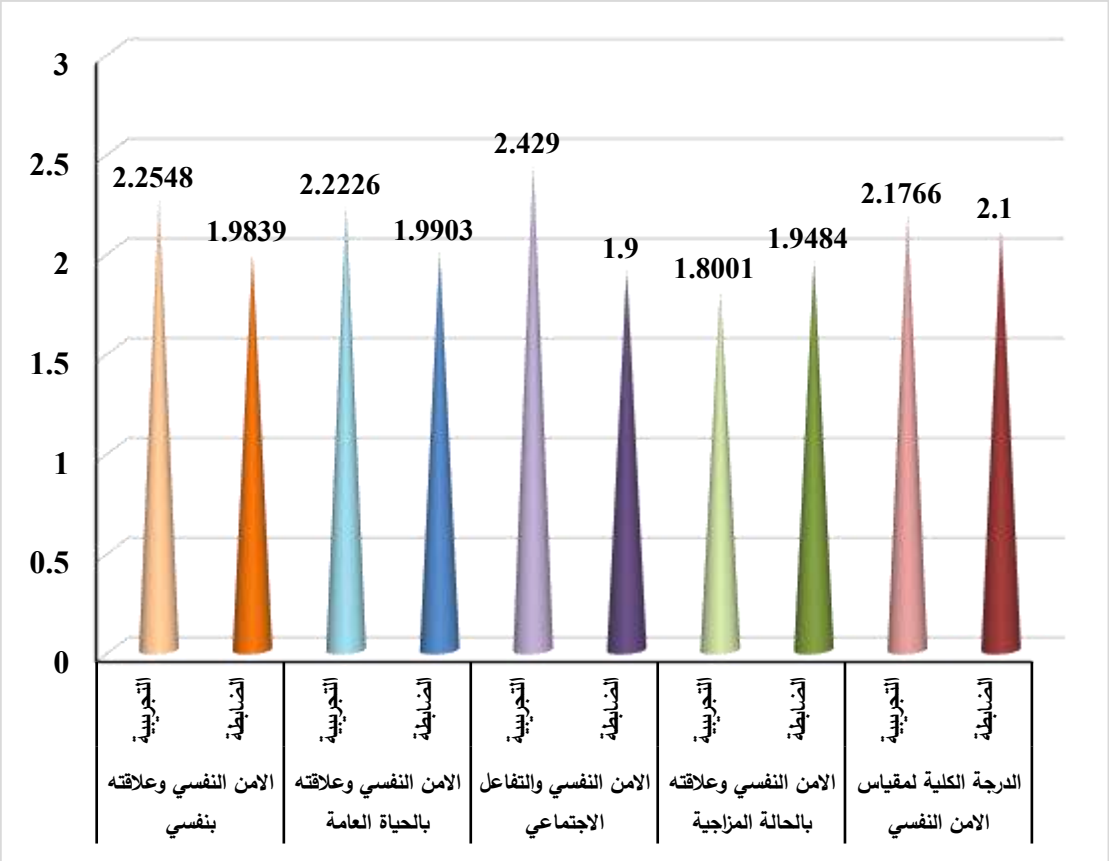
الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي	التجريبية	31	2.4290	0.17358	12.248	60	0.01	1.800
	الضابطة	31	1.9000	0.16644				
الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية	التجريبية	31	1.8001	0.16931	2.668	60	0.05	1.633
	الضابطة	31	1.9484	0.25932				
الدرجة الكلية لمقياس الامن النفسي	التجريبية	31	2.1766	0.07414	3.964	60	0.01	1.501
	الضابطة	31	2.1000	0.07800				

يتضح من الجدول السابق:

- وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية ودرجات أفراد المجموعة الضابطة فى القياس البعدى على مقياس الامن النفسي (البعد الأول: الامن النفسي وعلاقته بنفسي) لصالح المجموعة التجريبية؛ حيث جاءت قيمة ت في مستوى الدلالة، وارتفع متوسط درجات عينة الدراسة التجريبية في القياس البعدي مما يدل على تحسن الامن النفسي وعلاقته بنفسي؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك (1.899) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المقترحة .
- وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية ودرجات أفراد المجموعة الضابطة فى القياس البعدى على مقياس الامن النفسي (البعد الثاني: الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة) لصالح المجموعة التجريبية؛ حيث جاءت قيمة ت في مستوى الدلالة، وارتفع متوسط درجات عينة الدراسة التجريبية في القياس البعدي مما يدل على تحسن الامن النفسي وعلاقته بالحياة العامة؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك (1.908) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المقترحة .
- وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية ودرجات أفراد المجموعة الضابطة في القياس البعدي على مقياس الامن النفسي (البعد الثالث: الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي) لصالح المجموعة التجريبية؛ حيث جاءت قيمة ت في مستوى الدلالة، وارتفع متوسط درجات عينة الدراسة التجريبية في القياس البعدي مما يدل على تحسن الامن النفسي والتفاعل الاجتماعي؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك

(1.800) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المقترحة .

- وجود فروق ذات دلالة احصـائية بين متوسـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية ودرجات أفراد المجموعة الضـــابطة في القياس البعدي على مقياس الامن النفســـي (البعد الرابع: الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية) لصـالح المجموعة التجريبية؛ حيث جاءت قيمة ت في مستوى الدلالة، وانخفض متوسط درجات عينة الدراسة التجريبية في القياس البعدي مما يدل على تحسن الامن النفسي وعلاقته بالحالة المزاجية؛ حيث جاءت نسبة الكسب المعدل لبلاك (1.633) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية الأنشطة الموسيقية المقترحة .
- وجود فروق ذات دلالة احصـائية بين متوسـطي درجات أفراد المجموعة التجريبية ودرجات أفراد المجموعة الضـــابطة في القياس البعدي على مقياس الامن النفســـي (الدرجة الكلية لمقياس الامن النفســـي) لصـــالح المجموعة التجريبية؛ حيث جاءت قيمة ت في مســـتوى الدلالة، وارتفع متوســـط درجات عينة الدراســـة التجريبية في القياس البعدي مما يدل على تحسـن الامن النفسـي؛ حيث جاءت نسـبة الكسـب المعدل لبلاك (1.501) وهي تقع في المدى الذي حدده بليك لفعالية البرنامج (من 1.2 حتى 2) وهو ما يؤكد فعالية البرنامج المستخدم.



شكل رقم (4)

يوضح متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي على مقياس الأمن النفسي

توصيات البحث :

1- عمل المزيد من الدراسات التى تعمل على التوعية بخطورة الالعاب الالكترونية وإقتراح بدائل للأطفال .

2- عمل دراسات تشجع المبرمجين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات للألعاب الالكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية .

3- إدخال بعض الألعاب الالكترونية بالتعاون مع بعض الشركات المتخصصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب وتنمي بعض المهارات والسلوكيات الحميدة .

4- تشجيع الأنشطة المختلفة بكل أنواعها حركية أو موسيقية أو عقلية أو فنية التى تؤكد فكرة العمل كفريق وكيفية الاستمتاع بها وتحقيق الاهداف المرجوة منها .

5- ضرورة الإهتمام بالاكتشاف المبكر للتلاميذ مدمنى الانترنت باستخدام مقياس إدمان الانترنت وإخضاعهم لبرامج وقائية وإرشادية للحد من إنتشار هذه الظاهرة.

6- الإهتمام بإعداد برامج إرشادية للحد من ظاهرة إدمان الإنترنت لدى التلاميذ.

المراجع

أولا : المراجع العربية

– أشرف عبد الغني شريت ، أحلام حسن محمود (2006) : الأمن النفسي أبعاده ومحددتنه من الطفولة ألى الرشد دراسة إرتقائية ، العدد 73، **مجلة التربية المعاصرة** ، مصر ، رابطة التربية الحديثة

– الحارث عبد الحميد حسن ، غسان حسين سالم (2006) : **علم النفس الأمني** ، الدار العربية للعلوم ، لبنان .

– إياد محمد أقرع (2005) : الشعور بالأمن النفسي وتأثيره ببعض المتغيرات لدى طلبة جامعة النجاح الوطنية ، كلية النجاح الوطنية ، رسالة ماجستير غير منشوره ، كلية النجاح الوطنية ، فلسطين .

– حسام محمد كافي (2012): الامن النفسي وعلاقته بتوقعات النجاح والفشل لدى عينة من الايتام في مكة المكرمة ، رسالية ماجستير ، جامعة ام القرى ، مكة المكرمة

– حنان عبد الحميد العناني (2018) : **اللعب عند الاطفال** ، دار الفكر العربي للطباعة والنشر ، عمان ، الاردن .

– خيري ابراهيم الملط (1999): **التربية الموسيقية الشاملة بين رياض الأطفال والتعليم الابتدائي** ، القاهرة ، مكتبة الانجلو المصرية .

– خيري الدين عويس (2007) : **اللعب وطفل ما قبل المدرسة** ، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

– داليا حنفي محمود (2018) : دمان الإنترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية فى ضوء بعض المتغيرات لدى عينة من طلاب المرحلة الاعدادية بأسيوط ،المجلد 1، العدد 1، يناير مجلة كلية التربية جامعة اسيوط .1:30–

– سامية قاسم ابريعم (2014) : الشعور بالوحدة النفسية وعلاقتها بإدمان الانترنت لدى طلبة جامعة أم البواقي في الجزائر ، **مجلة جامعة النجاح للأبحاث العلوم الانسانية** ، 28(10)1–32

– سعد سلمان المشهداني (2019): **منهجية البحث العلمي** ، دار دجلة للنشر والتوزيع ، عمان الأردن

– سلوى حسن زيد (2007): فاعلية برنامج مقترح باستخدام بعض الأغاني لتنمية الوعي الديني لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الاساسي ، رسالة ماجستير ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة .

– عبد الرزاق احمد القاسم(2011) : العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

– عبد الله الشهري (2009) : إساءة المعاملة المدرسية وعلاقتها بالأمن النفسي لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الطائف ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة أم القرى ، مكة المكرمة ، السعودية .

- على أحمد ابو طالب (2011) : المساندة الاجتماعية وعلاقتها بالامن النفسي لدى عينة من النازحين وغير النازحين من الحدود الجنوبية بمنطقة جازان ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة ام القرى مكة المكرمة

– فاطمة ابراهيم المعدول (2010): شبابنا والحياة الافتراضية ، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة مجموعة من الباحثين الجزء الثاني ، **سلسلة كتاب العربي** ، العدد 82، مطبعة حكومة الكويت ، وزارة الاعلام ، جويلية ، الكويت

– فضل سلامة (2006): **سيكولوجية اللعب عند الاطفال** ، دار المشرق العربي ، الاردن

– ماجد محمد الزيودى(2015) : الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كمايراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، **مجلة جامعة طيبة التربوية** ، مجلد 10 ، العدد 1

– محســـن على عطية (2009). **البحث العلمي في التربية: مناهجه – أدواته – وســـائله الإحصائية**، دار المشرق العربي ، عمان ، الاردن .

– مها حسني الشحروري (2007): أثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن ، أطروحة دكتوراه ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا كلية الدراسات التربوية العليا ، قسم علم النفس التربوي ، عمان ، الاردن.

– مها حسني الشحروري :(2008) : **الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ، ما لها وما عليها** ، دار المسيرة ، عمان ، الاردن .

- نجلاء بشور نصيرة (2014) : الالعاب الالكترونية ، ايجابيات وسلبيات ، **المجلة التربوية** ، العدد 31، عمان ، الاردن .
- نشأت صبوح ،رمزية نعمان وسناء شطح (2018): الالعاب الالكترونية والعدوانية ، **مجلة الثقافة النفسية** ، العدد 44، المجلد 11، دار النهضة العربية ، بيروت ، لبنان

ثانيا : المراجع الأجنبية

- Aboujaoude,E(2010).Problematic Internet use:an overview.World Psychiatry,9(2),85-90
- Anne, M. (2015): Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming, **International Journal of Mental Health and Addiction**, v10 n1 p3-23 Feb 2015.
- Demir, Y., & Kutlu, M. (2016). The Relationship between Loneliness and Depression: Mediation Role of Internet Addiction. Educational Process: International Journal
- Farzaee,Nafiesh:(2012)Self Esteem and Social Support vs. Student Happiness . International Research Journal of Applied and Basic seinees,3(9),Pp.1908-1915 .
- Fran,C. & Others(2013): The Impact of Recreational Video Game Play on Children's and Adolescents' Cognition, New
- Fletcher, J. Dexter; C.(2015): Digital Games as Educational Technology: Promise and Challenges in the Use of Games to Teach, Educational Technology, v55 n5 p3-12
- Huang, Z., Wang, M., Qian, M., Zhong, J., & Tao, R. (2017). Chinese Internet addiction inventory: developing a measure of problematic Internet use for Chinese college students. Cyberpsychology & Behavior, 10(6), 805-81

- Joan,F.(2016): **Possible Effects of Electronic Social Media on Gifted and Talented Children's Intelligence and Emotional Development,** Gifted Education International, v32 n2 p165-172.
- Koyuncu, T., Unsal, A., & Arslantas, D. (2014). Assessment of internet addiction and loneliness in secondary and high school students. J Pak Med Assoc, 64(9), 998-1002.
Mihara,s.,OsakiY.,Nakayama,H.,Sakuma,H.,Ikeda,M.,ItaniO.,...&Higuchi,s. (2016).Internetuse and problematic Internet use among.adolescents in Japan: A nationwide representative survey.Addictive Behaviors Reports,4,58-64
- Sandra L.**&Others (2014): Electronic Gaming and the Obesity Crisis,** New Directions for Child and Adolescent Development, n139 p51-57.
- Silver, L. (2012) Developing Children and Multicultural Attitudes: The Systemic Psychosocial Influences of computer Portrayals in a Multimedia Society. Cultural Diversity& **Ethnic Minority Psychology**, v9 n4 p360-66 Nov
- Shi, X., Wang, J., & Zou, H. (2017). Family functioning and Internet addiction among Chinese adolescents: The mediating roles of self-esteem and loneliness. Computers in Human Behavior, 76, 201-210.
- Sharifpoor, E., Khademi, M. J., & Mohammadzadeh, A. (2017). Relationship of Internet Addiction with Loneliness and Depression among High School Students. International Journal of Psychology and Behavioral Sciences, 7(4), 99-102.
- Wartella, E.,Rideout, V. (2013): Parenting in the age of digital technology, Report for the Center on Media and Human Development School of Communication Northwestern University

الملخص العربي

فعالية استخدام بعض الأنشطة الموسيقية المقترحة لتوعية بخطورة الألعاب الالكترونية وأثرها على الأمن النفسي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية

إن الأنشطة الموسيقية ليست مجرد هواية وترفيه بل هي وسيلة شاملة لتطوير شخصية التلميذ وتحقيق التوازن من خلال تحفيز القدرات العقلية وتعزيز التفكير الإبداعي وتساعد في تحسن التركيز والإنتباه وتنمي الذاكرةعن طريق الحفظ واسترجاع المعلومات وتعمل على تعزيز العمل الجماعي وتنمية روح التعاون والإنسجام بين التلاميذ وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بطرق غير لفظية وتوفر بيئة ممتعة للتفاعل وبناء الصداقات وتعزز الشعور بالإنجاز والفخر والتعبير عن الذات ومن ثم الثقة بالنفس بالإضافة الى تنمية المهارات الحركية وتحسين الحالة الصحية وزيادة اللياقة البدنية وتنمية التذوق الفني وتعليم الإلتزام والانضباط .لانها تعلم الصبر والمثابرة مما ينعكس على أخلاقيات العمل لدى التلاميذ

أهداف البحث : هدف البحث الحالي الى محاولة :

1- التوعية بخطورة الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة من خلال إختيار الأنشطة الموسيقية التي يمكن توظيفها لتوعية بخطورة الالعاب الالكنرونية وأثرها على الأمن النفسي

2- التعرف على أهمية الانشطة الموسيقية في تطوير شخصية التلميذ وتحقيق التوازن بين الجانب الأكاديمي والنفسي والإجتماعي

3- قياس درجة الوعي بخطورة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة وقياس مدى تأثيرها على الأمن النفسي من خلال إختبار الأمن النفسي

منهج البحث :

يتبع هذا البحث المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبى نظرا لملاءمتهم لطبيعة الدراسة بشقيها النظري والتجريبى

نتائج البحث

توصل البحث الى أن استخدام الأنشطة الموسيقية المقترحة له تأثير واضح أثبتته النتائج الإحصائية في تقليل استخدام الألعاب الالكترونية والوعي بخطورتها مما كان له أثرا واضحا في تحقيق الأمن النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

التوصيات

1- عمل المزيد من الدراسات التى تعمل على التوعية بخطورة الالعاب الالكترونية وإقتراح بدائل للتلاميذ .

2- عمل دراسات تشجع المبرمجين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات للألعاب الالكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية .

3- تشجيع الأنشطة المختلفة بكل أنواعها حركية أو موسيقية أو عقلية أو فنية التى تؤكد فكرة العمل كفريق وكيفية الاستمتاع بها وتحقيق الاهداف المرجوة منها .

Research summary
The Effectiveness of Using Certain Proposed Musical Activities to RRImpact on the Psychological Security of Primary School Students

Musical activities are not merely a hobby or a form of entertainment but a comprehensive means of developing students' personalities and achieving balance. They stimulate mental abilities, enhance creative thinking, improve focus and attention, and develop memory through learning and recalling information. These activities foster teamwork, cultivate a spirit of cooperation and harmony among students, and help them express their feelings and ideas in non-verbal ways. They create an enjoyable environment for interaction, building friendships, and enhancing a sense of achievement, pride, and self-expression, which ultimately boosts self-confidence.

Additionally, musical activities develop motor skills, improve overall health, increase physical fitness, and nurture artistic appreciation. They also teach commitment and discipline, as they require patience and perseverance, which positively reflect on students' work ethics.

Objectives of the study :

The present study aimed to try:

1-Raising awareness of the dangers of electronic games among primary school students by selecting musical activities that can be utilized to highlight the risks of these games and their impact on psychological security.

2-Identifying the importance of musical activities in developing students' personalities and achieving a balance between their academic, psychological, and social aspects.

3- Measuring the level of awareness regarding the dangers of electronic games among primary school students and assessing their impact on psychological security through a psychological security test.

Study Approach :

This study follows the descriptive approach and the semi-experiential approach due to their suitability to the nature of the study both theoretical and experimental .

Results

The study concluded that the use of the proposed musical activities had a significant impact, as evidenced by statistical results, in reducing the use of electronic games and raising awareness of their dangers. This had a clear effect on achieving psychological security among primary school students.

Recommendations

1- Conduct more studies aimed at raising awareness about the dangers of electronic games and proposing alternatives for children.

2- Encourage studies that motivate developers to design and create software for electronic games focusing on educational and cultural aspects while maintaining elements of excitement and entertainment.
3- Promote various activities, whether physical, musical, intellectual, or artistic, that emphasize the concept of teamwork, how to enjoy these activities, and achieve the desired goals.