دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية وانعكاساتها على السلوك الإداري

إعداد

د. حنان سامي محمد محمد عبد العاطي
أستاذ مساعد بقسم إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة
كلية الإقتصاد المنزلي – جامعة حلوان

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة
عدد (٣٦) ـ اكتوبر ٢٠١٤

دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية وانعكاساتها على السلوك الإداري

إعداد

د . حنان سامي محمد محمد عبد العاطي*

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الإداري ، وذلك من خلال دراسة العلاقة بين دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل ، وتحديد الفروق بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية وفي السلوك الإداري ، كما تهدف الدراسة إلى الكشف عن أكثر متغيرات الدراسة تأثيرا على كل من دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل ، وقد اجريت الدراسة على ١٧٣ طفل (بنين ، وبنات) تتراوح أعمارهم بين ٩- ١٢ سنة، من محافظتي القاهرة والجيزة ، وقد اعدت الباحثة استبيان لدوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وإستبيان للسلوك الإداري للطفل ، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة إرتباطية موجبة بين دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل ، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وفي السلوك الإداري للطفل لصالح البنين حيث كانت القيم دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، و٠,٠١،كما تبين أن اكثر متغيرات الدراسة تاثيرا على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بأبعادها كانت مستوى تعليم الأب ، و جنس الطفل ، مستوى تعليم الأم ، ودخل الأسرة ، وحجم الأسرة ، ومهنة الأب على الترتيب ، كما تبين أن أكثر متغيرات الدراسة تأثيرا على السلوك الإداري للطفل هي حجم الاسرة ، وعدد سنوات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ، ودخل الأسرة ، وعمل الأم ، ومستوى تعليم الأم ، وجنس الطفل ، ومستوى تعليم الأب على الترتيب ، وإستنادا إلى نتائج الدراسة أوصت الباحثة بضرورة الإستفادة من الألعاب الإلكترونية التي تجذب معظم الأطفال وذلك من خلال برمجة وتصميم ألعاب إلكترونية تهدف إلى إكساب الأبناء السلوك الإداري السليم ،مع ضرورة ترشيد وتحديد أوقات الممارسة.

* أستاذ مساعد بقسم إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة- كلية الإقتصاد المنزلي – جامعة حلوان

مقدمة ومشكلة البحث :

انتشرت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين وسائل تكنولوجية حديثة كان من أبرزها الألعاب الالكترونية التي انتشرت انتشارا واسعا في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية ، ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ، ودخلت معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم ومعظم أوقاتهم (صلاح أبو العينين ، ٢٠١٠) ، فقد ثبت بالدراسة أن الألعاب الالكترونية تحتل المرتبة الثالثة من حيث معدلات الاستخدام الدائم أو المنتظم بعد التليفزيون وأفلام الفيديو عند الأطفال حيث يبلغ معدل ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية أربعة أيام فأكثر في الاسبوع (صفا فوزي ، ٢٠٠٣) ، وهذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب ، بدأ يثير الاهتمام من قبل المربين وعلماء النفس و الاجتماع حول آثارها النفسية والاجتماعية ، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل بين العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها (مها حسني ،٢٠٠٧)

وقدأكدت العديد من الدراسات على الجانب الايجابي الذى تشكله الألعاب الالكترونية في حياة الطفل ومنها دراسة (Gallagher et al. , 2005) التى أثبتت أ ن ٥٧٪ من الآباء يرون أن ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية تجعل الأبناء يقضون وقت أطول مع أسرهم بالمنزل ، كما أنها تسهم في زيادة نسبة تواصل الأبناء بأصدقائهم . ودراسة (Fang et al. , 2009) التي أوضحت أن الألعاب الالكترونية ليست مخيفة كما يراها الآباء على أبنائهم بل على العكس فهي تحسن من مهارات التعلم عند الأبناء مما يزيد من نسبة التحصيل الدراسي ، كما أكدت دراسة (Mcgonigal 2011,) على أن ممارسة الألعاب الالكترونية عمل مثمر فهو ينتج عواطف ايجابية وعلاقات اجتماعية قوية وشعور بالانجاز.

وعلى العكس من ذلك فقد أظهرت العديد أيضا من الدراسات الجانب السلبي الذى تشكله الألعاب الالكترونية في حياة الطفل ومنها دراسة (Anderson , 2007) التي أكدت على أن ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية يولد لديه العنف ويسبب ضعف في التحصيل الدراسي ، كما أثبتت دراسة (Latner et al. ,2007) وجود علاقة ارتباطية موجبة بين كثافة تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية وبين زيادة أوزان الأطفال ، و أكدت دراسة دلال عبد العزيز (٢٠٠٨)على خطورة ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية ، حيث انه بزيادة معدل تعرض الطفل للألعاب الالكترونية يزداد لديه السلوك العدواني .

ونظرا لانخفاض الخبرات لدى الأطفال لصغر سنهم وعدم المامهم بالقيم العربية والثقافة العربية يصبح الأطفال أكثر احتمالا لأن يتبنوا بسهولة السلوكيات والقيم التي تقدمها الألعاب الالكترونية سواء السلبي منها أو الايجابي (صفا فوزي ، ٢٠٠٣)

وهذا ما أكدته دراسة (نادية حسن ، ١٩٩٩) على أن الطفل ينشأ في ثقافة مجتمعه ، يتكيف معها تكيفا يؤثر في تكوين عاداته واتجاهاته وفي تحديد لغته وتحصيل معرفته واكتساب خبراته ، وبصفة عامة في تكوين شخصيته ، ولذلك يجب أن تتوافق الأهداف والمخططات التربوية مع

هذه الثقافة كمؤثر يساعد في الابقاء على القيم والأفكار والسلوكيات الصالحة ومحاربة العادات والاتجاهات والأفكار غير الصالحة .

وفي عصرنا الحالي أصبح من الضروري العمل على تنمية السلوك الاداري والعمل على زيادة الوعي الاداري للفرد ، نظرا لما يتميز به هذا العصر من التطور السريع في شتى جوانب المعرفة ، ومع التقدم التكنولوجي أصبحت أهم التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع هو كيفية مساعدة الأجيال الصاعدة على مواجهة هذا التطور ، واعدادهم اعدادا سليما بتزويدهم بالمعارف والسلوكيات والاتجاهات والسمات التي تمكنهم من التكيف مع هذا المجتمع . (وفاء شلبي ، ١٩٩٩) ، والادارة تعد بمثابة القوى الدافعة التي يتسنى بموجبها اشباع الحاجات وتحقيق الأهداف المرجوة (كوثر كوجك ، ١٩٩٣) ، كما أن نجاح الفرد الذي يبحث عن أفضل مستوى للمعيشة في مجتمعه انما يتوقف الى حد كبير على درجة تفهمه واستيعابه للوسائل التي يتسنى بموجبها تنمية مداركه في اكتساب المهارات الادارية ، وفي كيفية استخدامها وتطبيقها على أعماله بكفاءة كاملة (وفاء شلبي ، زينب عبد الصمد، ٢٠٠١) .

وقد أكدت دراسة كل من سميحة كرم وفاطمة باكر (١٩٩٤) ودراسة زينب حقي (١٩٩٦) ، ودراسة وفاء شلبي (١٩٩٩) ودراسة عبير هلال (١٩٩٩) على وجود علاقة ايجابية بين الممارسات الادارية وكثير من المتغيرات مثل السمات الشخصية المتعلقة بنمو القدرات الادارية ، وكذلك المسئولية الاجتماعية ومستوى الطموح والتحصيل والتفكير الابتكاري .

كما أكدت العديد من الدراسات ومنها دراسة (Ferrari et al. ,1993) ، ودراسة وفاء شلبي وفاطمة النبوية إبراهيم (١٩٩٦) ، ودراسة زينب صلاح (٢٠٠٣) ، ودراسةهبة الله شعيب (٢٠٠٣) على انخفاض الوعي الاداري للأبناء فهو لم يصل بعد للمستوى المرتفع المطلوب الذي يساعد الفرد على تحقيق أهدافه ، كما أن الآباء والأمهات لا يشجعوا أبنائهم على تنمية سلوكهم الاداري ، واتباع أساليب في التنشئة قد تعوق تنمية السلوك الاداري لديهم ، وقد يكون ذلك عن جهل بأهمية الإدارة وأساليب تنميتها أو عن قصد بهدف تنشئة أبناء يسهل قيادتهم وتوجيههم .

ومن خلال هذا التناول الأكاديمي ، ونظرا لأهمية وانتشار الألعاب الالكترونية في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم ، ولما لها من دور فعال كما أكدت العديد من الدراسات في التأثير على سلوك الطفل سواء بالايجاب أو بالسلب ، ودعما للحاجة في معرفة انعكاسات دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية على السلوك الإداري للطفل فقد رأت الباحثة ضرورة اجراء هذه الدراسة وذلك للاجابة على التساؤلات الآتية :

١. ما هي أكثر الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمامات الأطفال ؟
٢. ما هي العلاقة الارتباطية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية والسلوك الإداري للطفل ؟
٣. ما هي أوجه التباين بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية ؟

٤. ما هي أوجه التباين بين البنين والبنات في السلوك الإداري للطفل ؟

٥. ما مدى تأثيرمتغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، مستوى تعليم الأب ، مستوى تعليم الأم ، عمل الأم ، جنس الطفل ، المستوى المهني للأب ، حجم الأسرة) على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ؟

٦. ما مدى تأثير متغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، مستوى تعليم الأب ، مستوى تعليم الأم ، عمل الأم ، جنس الطفل ، المستوى المهني للأب ، حجم الأسرة) على السلوك الإداري للطفل ؟

أهداف الدراسة :

تهدف هذه الدراسة الحالية الى التعرف على تأثيردوافع ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية على السلوك الإداري للطفل وينبثق من هذا الهدف الأهداف الفرعية الآتية :

١. الكشف عن أكثر الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمامات الأطفال .

٢. دراسة العلاقة الارتباطية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية (التحدي- الفضول- الخيال) والسلوك الإداري للطفل بأبعاده (تحديد الهدف – التخطيط – التنفيذ - التقييم).

٣. تحديد أوجه التباين بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية .

٤. تحديد أوجه التباين بين البنين والبنات في السلوك الإداري للطفل .

٥. الكشف عن الفروق في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تبعا لاختلاف بعض متغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، عمل الأم).

٦. الكشف عن الفروق في السلوك الإداري للطفل تبعا لاختلاف بعض متغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، عمل الأم) .

٧. الكشف عن أكثر متغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، جنس الطفل ، حجم الأسرة ، المستوي التعليمي للوالدين ، المستوي المهني للأب ، عمل الأم ، متوسط دخل الأسرة الشهري) تأثيرا على كل من دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل .

أهمية الدراسة :

١. القاء الضوء على الأثر الفعال للألعاب الالكترونية التي غزت المجتمع حديثا على سلوك ومهارات الطفل ، مما يجعلنا أكثر تحكما في هذه الألعاب وهذا بدوره يساعد في التخفيف من حدتها والعمل على تطويعها لتنمية مهارات وسلوك الطفل .

٢. توضيح دور متخصص ادارة مؤسسات الأسرة والطفولة في النهوض بثقافة الطفل وسلوكه من خلال مساندة الطفل على ممارسة الاسلوب الاداري الذي يستهدف الاستخدام الأمثل لموارد وامكانات الطفل لتحقيق أعلى مستوى من الأهداف في ضوء متطلبات ومتغيرات العصر ضمن أنشطة تساعد على الادارة الجيدة .

٣. تسهم هذه الدراسة في اطلاع الآباء والأمهات على بعض الآثار المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية ،وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الالكترونية ، أو الرغبة في انتاج العاب الكترونية جديدة .

الإسلوب البحثي :

أولا :فروض الدراسة :

١. توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية (التحدي – الفضول – الخيال) والسلوك الإداري للطفل بأبعاده (تحديد الهدف – التخطيط – التنفيذ – التقييم).

٢. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية .

٣. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في السلوك الإداري للطفل .

٤. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تبعا لاختلاف بعض متغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، عمل الأم).

٥. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك الإداري للطفل تبعا لاختلاف بعض متغيرات الدراسة (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، عمل الأم).

٦. تختلف نسبة مشاركة متغيرات الدراسة (جنس الطفل ، عدد سنوات الممارسة ، نوع اللعبة ، حجم الأسرة ، المستوي التعليمي للوالدين ، المستوي المهني للأب ، عمل الأم ، متوسط دخل الأسرة الشهري) مع كل من دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل .

ثانيا :المفاهيم العلمية والإجرائية للدراسة :

- **الدافع** : هو حالة داخلية توجه الشخص نحو اشباع الحاجة الملموسة ، ومتى تم اشباع الحاجة تنعدم حالة التوتر ويحل محلها نوع من الارتياح والتوازن .(عمرو خير الدين ، ١٩٩٨) ، (أحمد سليمان ، ٢٠٠٠)

وقد عرف محمد عبيدات (١٩٩٥) الدوافع بأنها تلك القوى الدافعة داخل الأشخاص والتي تدفعهم للسلوك باتجاه معين نتيجة تعرضهم لمنتجات بينية مختلفة . فالدافع يعد قوة بيولوجية نفسية داخل الفرد تستحثه على القيام بنشاط معين لاشباع رغبة محددة ، كما أن هذه القوة تستمر في دفع الفرد وتوجيه سلوكه حتى يشبع رغبته (فرج طه ، ٢٠٠٠) ، (عبد الرحمن عيسوي ، ٢٠٠٠) . وقد أضافت كل من (عايدة خطاب ، ٢٠٠٠) ، (مها أبو طالب وهيام عبد المنعم ، ٢٠٠٣) أن الدوافع هي القوى المحركة الداعية لأن يأخذ الفرد تصرفا ايجابيا من أجل اشباع الحاجات التي يشعر بها .

- **دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية** : هي العوامل التي تؤدي الى تعلق الأطفال أو اللاعبين بالألعاب الالكترونية ، وتجعلهم يمضون أوقاتا طويلة في ممارستها ، وقد حدد شاي وآخرون دوافع ممارسة الألعاب للتعلم في التحدي والفضول والخيال (Shay et al. , 2003) .

- **التعريف الإجرائي لدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية** : هي القوى المحركة التي تؤدي إلى تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية ، وتوجه الطفل لتعلم سلوك معين وقد حددتها الدراسة طبقا للقراءات السابقة في دوافع التحدي والفضول والخيال .
- **الألعاب الإلكترونية** : هي نشاط ترويحي ظهر في أواخر القرن العشرين ، وهي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الكمبيوتر ، وألعاب الهواتف المحمولة ، وهو بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية (مريم قويدر ، ٢٠١٢)

كما عرفت صفا فوزي (٢٠٠٣) الألعاب الالكترونية بأنها شكل من أشكال الترفيه تمارس عبر أجهزة الفيديو أو الحاسبات الآلية سواء كانت نصية Textualأو مرئية Image-based بواسطة شخص واحد أو عدة أشخاص ، وقد حددتها نهاد حجازي (٢٠١٠) في الألعاب الرياضية مثل كرة التنس والجولف وغيرها ، والألعاب الإستراتيجية مثل ألعاب الحروب وبناء المعسكرات ، ألعاب سباقات مثل سباق السيارات أو الدراجات ، وألعاب ترفيهية مثل جمع الجواهر أو النقود ، وألعاب المغامرات مثل إكتشاف المجهول أوالألعاب التي تعتمد على المطاردات ، وألعاب الذكاء مثل الشطرنج أو الألعاب الورقية .

- **التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية**: هي شكل من أشكال الترفيه يمارسه الطفل عبر أجهزة اي باد (I pad) والتاب (Tab) والهواتف المحمولة وغيرها العديد من الأجهزة ، وقد حددت الدراسة الألعاب الإلكترونية في الألعاب الرياضية ، والألعاب الإستراتيجية ، وألعاب السباق ، الألعاب الترفيهية، وألعاب المغامرات ، وألعاب الذكاء
- **السلوك الإداري** : السلوك الإداري هو سلوك إنساني هادف موجه من النسق القيمي للفرد أوالأسرة وذلك لتحقيق الحاجات الإنسانية المتنوعة من خلال الإستخدام الأمثل للموارد . (وفاء شلبي وزينب عبد الصمد ، ٢٠٠١) .

كما عرف عبد المجيد منصور وزكريا الشربيني (٢٠٠١) السلوك الإداري بأنه النشاط المنظم والموجه نحو هدف ما ويصدر عن شخص أو مجموعة من الأشخاص يسلكون طرقا مختلفة تماما في بيئات متشابهة أو بيئة واحدة .

وعرفت سناء النجار (٢٠١٠) السلوك الإداري بأنه قدرة الفرد على استخدام موارده المتاحة استخداما أمثل في ضوء الممارسات الإدارية للمراحل المختلفة شاملة تحديد الأهداف والتخطيط والتنظيم والتنسيق والتنفيذ والمراقبة والتقييم والتقويم إلى جانب التوعية السليمة نحو اتخاذ القرارات الأسرية أو الفردية من خلال التنفيذ الجيد للخطة بشرط أن تكون صحيحة .

- **التعريف الإجرائي للسلوك الإداري** : هو سلوك إنساني هادف ، يكسب الطفل القدرة على حسن استغلال الموارد ، ويتمثل في تحديد الهدف ، التخطيط ، التنفيذ ، التقييم .
- **تحديد الهدف** : وهي تعد نقطة البداية في عملية التخطيط للأعمال والأنشطة المختلفة ، وأنه لا يوجد خطة ما لم يكن هناك هدف محدد وواضح يسعى الفرد إلى تحقيقه (وفاء خليل، ٢٠٠٥).

- **التخطيط** : عملية فكرية تعتمد على المنطق والتريث ، ويبذل فيها جهدا لتوضيح الأهداف المراد تحقيقها ، والبحث عن أفضل الوسائل لتحقيقها والتنبؤ بالمعوقات التي يمكن أن تعترضها وكيفية التغلب عليها . (وفاء شلبي ، وزينب عبد الصمد ،٢٠٠١)
- **التنفيذ** : هو القدرة على اتخاذ قرارات التطبيق وفقا لتخطيط مسبق يتحقق من خلاله الإنجاز والدافعية في أداء الأعمال مع استمرارية المراجعة والتعديل وصولا إلى أعلى مستويات الكفاءة (نادية حسن ، ١٩٩٩) .
- **التقييم** : هو إصدار حكم على جودة ما تم تنفيذه من خلال قياس الأداء الفعلي (ما أدى من عمل) ومقارنة النتائج المحققة بالنتائج المطلوب تحقيقها كما وكيفا وتحليل أسبابها وكيفية علاجها (سناء النجار ، ٢٠١٠) .

ثالثا : منهج الدراسة :

تتبع هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الذي يعمد على جمع البيانات والحقائق وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلا دقيقا لاستخلاص دلالتها ، والوصول الى الاستنتاجات واستخلاص التعميمات عن هذه الظاهرة أوالموضوع (بشير الرشيدي ، ٢٠٠٠) .

رابعا : عينة الدراسة :

تكونت عينة الدراسة من (١٧٣) طفل (بنين وبنات) بمرحلة الطفولة المتأخرة ، تتراوح أعمارهم بين (٩- ١٢) سنة ، وقد تم إختيار هذه المرحلة نظرا لأنها من وجهة نظر النمو هي أنسب المراحل لتعلم المهارات اللازمة لشئون الحياة وتعلم المعايير الخلقية والقيم والسلوك الإجتماعي (حامد زهران ،١٩٩٥) ، وهؤلاء الأطفال من مستويات اجتماعية واقتصادية مختلفة ، ويمارسون الألعاب الالكترونية الحديثة ، تم إختيارهم بطريقة عمدية من عدة مدارس بأحياء مختلفة من محافظتي القاهرة والجيزة (مدرسة آمون بجاردن سيتي – مدرسة آمون بالزمالك – مدرسة جابر ابن حيان بالسيدة زينب – مدرسة الأوقاف التجريبية بالدقي) .

خامسا : أدوات الدراسة الميدانية :

١) استمارة البيانات العامة للطفل . (اعداد الباحثة)
٢) استبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية . (اعداد الباحثة)
٣) استبيان السلوك الإداري للطفل. (اعداد الباحثة)

١- **استمارة البيانات العامة للطفل :** اشتملت هذه الاستمارة على جزئين أساسيين :

- بيانات خاصة عن أسرة الطفل تضمنت عمل الأم (عاملة ، غير عاملة)، مهنة الأب (حكومية، غير حكومية)، حجم الأسرة وقد تم تقسيمه إلى ثلاث مستويات (صغير أى مكون من٤ أفراد فأقل، متوسط أي مكون من ٤- ٦ أفراد ، كبير أي مكون من ٦ أفراد فأكثر) ، مستوى تعليم كل من الأم والأب وذلك وفقا لثلاث مستويات (منخفض مادون الثانوية العامة ، متوسط للحاصلين على الثانوية العامة وما يعادلها ، والعالي للحاصلين على الشهادات

الجامعية والدراسات العليا) ، متوسط دخل الأسرة الشهري وقد تم تقسيمه إلى ثلاث مستويات أيضا (مستوى دخل منخفض لفئات الدخل أقل من ٥٠٠جنيه ، من٥٠٠- ٧٠٠جنيه ، والمستوى المتوسط لفئات الدخل من ٧٠٠- ١٠٠٠جنيه ، ومن ١٠٠٠- ١٢٠٠جنيه ، والمستوى المرتفع من ١٢٠٠- ١٥٠٠جنيه ، من١٥٠٠- ٢٠٠٠جنيه ، وأكثر من١٢٠٠جنيه)

- بيانات خاصة عن الطفل تضمنت (النوع أو الجنس ، عدد سنوات ممارسة الألعاب الالكترونية ، عدد ساعات الممارسة في اليوم الواحد ، عدد أيام الممارسة في الإسبوع ، أكثرالألعاب الالكترونية إستقطابا للطفل ، أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية ، الأشخاص المفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية معهم ، الأجهزة التي يتم من خلالها ممارسة الألعاب الإلكترونية)

٢- إستبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية :

تم اعداد الإستبيان في ضوء القراءات والدراسات السابقة وأهمها صفا فوزي (٢٠٠٣) ، مها الشحروري (٢٠٠٧)، (Shay and Cynthia, 2003) (Gallagher and Michael, 2011) بهدف قياس دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية ، وقد تكون الاستبيان في صورته النهائية من (٣٤) عبارة مقسمة إلى ثلاثة أنواع للدوافع (دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية للتعلم) هي:

أ- **التحدي Challenge:** تكون هذا المحور من ١٢ عبارة تم صياغة هذه العبارات عن سعي الطفل للفوز أو لهزيمة الآخرين أوانجازه المهام في أقل وقت حتى يتسنى له الاستمرار في اللعب ، مدى حب الطفل للتنافس بين اللاعبين ، التحديات التي تدفع بالطفل للإستمرار في اللعب مثل الصعوبات ذات المستويات المتعددة أو للحصول على درجات أو نقاط أوتحديات أخرى.

ب- **الفضول Curiosity:** تكون هذا المحور من ١٠ عبارات تم صياغة هذا المحور عن حب الاستطلاع والسعي لمعرفة أسباب الغموض في بعض الألعاب وطرق حلها أومحاولة فك وتركيب بعض الأشكال .

ت- **الخيال Imagination:** تكون هذا المحور من ١٢ عبارة تم صياغة هذا المحور عن مدى استهواء الطفل لتصميمات المشاهد الخيالية والصور المتحركة لشخصيات غير واقعية ، التلاعب والسيطرة على بعض الشخصيات أو المواقف والتي لا يمكن تحقيقها في الحياة الحقيقية ، و تحقيق الشعوربالرضي وتلبية بعض التصورات والتخيلات غير الواقعية ، والخروج من مشاكل الحياة الحقيقية للطفل.

وقد تحددت الاجابة على عبارات الاستبيان وفق ثلاث اختيارات هي (دائما ، أحيانا ، نادرا) ، وعلى مقياس متصل (٣ ، ٢ ، ١) على الترتيب للاجابة على العبارات موجبة الصياغة ، والدرجات (١ ، ٢ ، ٣) على الترتيب للاجابة على العبارات سالبة الصياغة .

صدق الاستبيان :

يقصد به قدرة الاستبيان لقياس ما وضع لقياسه ، أو السمة المراد قياسها ، كما يهدف الى الحكم على مدى تمثيل الاستبيان للميدان الذي يقيسه . (ذوقان عبيدات وآخرون ، ٢٠٠٦)، ولقياس

صدق الاستبيان تم عرضه في صورته الأولية على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في مجالات ادارة مؤسسات الأسرة والطفولة ، وعلم النفس لأخذ آرائهم في محاور الاستبيان وجميع عباراته ، وقد أبدى السادة المحكمين بعض الملاحظات وطلبوا تعديل صياغة بعض العبارات ، واتفقت آراء السادة المحكمين على الاستبيان ومحاوره وعباراته وامكانية تطبيقه بنسبة ٩٧ ٪ .

ثبات الاستبيان :

تم تحديد معامل الثبات بايجاد معامل - ألفا كرونباك Alpha Cronbach – لتحديد قيمة الاتساق الداخلي لمحاور الاستبيان والإستبيان ككل ، وجدول (١) يوضح قيم معاملات الثبات .

جدول (١) قيم معاملات الثبات لاستبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية

محاور الاستبيان	التحدي	الفضول	الخيال	مجموع الدوافع
معامل الثبات ألفا كرونباك	٠,٨٥	٠,٧٩	٠,٩٠	٠,٨٧

يتضح من جدول (١) أن قيمة معامل الثبات ألفا كرونباك كانت (٠,٨٧) في مجموع محاور الاستبيان وهي قيمة مرتفعة ومقبولة لهذا النوع من اختبارات الثبات ، كما تبين ارتفاع قيم الثبات لمحاور الإستبيان ، وبذلك يتضح اتساق الإستبيان وصلاحيته للتطبيق .

٣- إستبيان السلوك الإداري للطفل :

أعد هذا الإستبيان طبقا للمفاهيم البحثية وفي ضوء التعريف الاجرائي للسلوك الإداري للطفل ، وقد تكون الإستبيان من (٦٠) عبارة تقيس في مجموعها السلوك الإداري للطفل وذلك في أبعاد محددة هي تحديد الهدف ويقاس من خلال (١٥) عبارة ثم بعد التخطيط ويقاس من خلال (١٥) عبارة ، وبعد التنفيذ ويقاس من خلال (١٥) عبارة ، وأخيرا بعد التقييم ويقاس من خلال (١٥) عبارة ، وذلك في مواقف تتعلق بإدارة الطفل للوقت والجهد والمال وتشمل مواقف لقياس مدى قدرة الطفل على تحديد أهدافه ومتطلباته اليومية وأنشطته وواجباته ومواعيده ، وأيضا القدرة على التخطيط للوقت والجهد والإنفاق لتلبية احتياجاته ومتطلباته ، وتحديد أولويات الأعمال والمسئوليات الشخصية اليومية ، وقدرة الطفل على التنفيذ والتطبيق الجيد لما تم تخطيطه مسبقا في إطار من الجدية والإلتزام ، ودافعية الإنجاز مع عدم التأجيل أو التخلي عن المسئوليات ، وامكانية المراجعة أثناء التنفيذ والتعديل وفقا للنتائج ، وأخيرا قدرة الطفل على التقييم الموضوعي لنتائج الأعمال ، والتعرف على أسباب النجاح والفشل وتقبل النقد والرأي الآخر ، والاستفادة من الأخطاء ومناقشة تصويبها ، وقد تم صياغة العبارات لقياس استجابات الأطفال وفقا لاختيارات (دائما – أحيانا – نادرا) وعلى مقياس متصل (٣ ، ٢ ، ١) .

صدق الاستبيان :

تم عرض الإستبيان على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة للتعرف على آرائهم نحو ملاءمة الإستبيان لهدف الدراسة ، وصحة صياغة العبارات علميا ،

وقد أبدى السادة المحكمون بعض الملاحظات والتعليقات العلمية التي أخذت بها الباحثة وقامت باجراء التعديلات المطلوبة ، وبذلك إتفق السادة المحكمون على صدق الإستبيان وإمكانية تطبيقه .

ثبات الإستبيان :

لحساب الثبات استخدمت طريقة- ألفا كرومباك – Alpha Cronbach لحساب معامل الاتساق الداخلي للاستبيان ككل ولكل محور على حدة ، وجدول (٢) يوضح قيم معاملات الثبات .

جدول (٢) قيم معاملات الثبات لاستبيان السلوك الإداري للطفل

محاورالإستبيان	تحديد الهدف	التخطيط	التنفيذ	التقييم	المجموع
معامل الثبات ألفا كرونباك	٠,٧٩	٠,٩٢	٠,٨٩	٠,٩٢	٠,٨٩

يتضح من جدول (٢) أن قيم معامل الثبات ألفا كرونباك كانت في أبعاد الإستبيان مرتفعة ومقبولة ، كما تبين ارتفاع قيمة الثبات للإستبيان ككل فكانت ٠,٨٩ وهي قيمة مرتفعة ومقبولة أيضا لهذا النوع من الثبات. ويتضح بذلك اتساق الإستبيان وصلاحيته للتطبيق .

التطبيق الميداني :

تم التطبيق الميداني على عينة الدراسة والمكونة من (١٧٣) طفل في نطاق حضر محافظتي القاهرة والجيزة ، واستغرق التطبيق حوالي شهرين ، وقد تم التطبيق خلال الفترة : (١٧ / ٥ / ٢٠١٣حتى (١٤ / ٧ /٢٠١٣).

المعاملات الإحصائية :

لحساب نتائج الدراسة تم استخدام برنامج SPSS لحساب دلالة الفروق بين المتوسطات T test، LSD ، وتحليل التباين F test ، والوزن النسبي ، ودلالة الإرتباط بمعاملات بيرسون ، ومعامل الإنحدار المتعدد ، وحساب الثبات بمعاملات ألفا كرونباك للإستبيان .

النتائج تفسيرها ومناقشتها :

أولا: النتائج الوصفية :

أ- وصف مفردات عينة الدراسة .

جدول (٣) : مواصفات عينة الدراسة حيث ن = ١٧٣

م	المتغيرات	الفئات	التكرار	النسبة ٪	م	المتغيرات	المتغيرات	التكرار	النسبة ٪
١	نوع الطفل	بنين بنات	٨٦ ٨٧	٤٩,٧ ٥٠,٣	٢	حجم الأسرة	صغير متوسط كبير	٥٤ ٧٥ ٤٤	٣١,٢ ٤٣,٤ ٢٥,٤
٣	مهنة الأب	ـ حكومية ـغير حكومية	٩٧ ٧٦	٥٦,١ ٤٣,٩	٤	عمل الام	تعمل لا تعمل	١٠٨ ٦٥	٦٢,٤ ٣٧,٦
٥	مستوي تعليم الاب	ـ منخفض ـ متوسط ـ مرتفع	٢١ ٣٠ ١٢٢	١٢,١ ١٧,٣ ٧٠,٦	٦	مستوي تعليم الام	ـ منخفض ـ متوسط ـ مرتفع	٢٢ ٥٢ ٩٩	١٢,٧ ٣٠,١ ٥٧,٢
٧	متوسط الدخل الشهري	ـ منخفض ـ متوسط ـ مرتفع	٢٧ ٦٤ ٨٢	١٥,٦ ٣٧,٠ ٤٧,٤	٨	عدد سنوات الممارسة	ـ أقل من سنة ـ من ١ـ٣ سنة ـ٣سنوات فأكثر	١١ ٧٦ ٨٦	٦,٤ ٤٣,٩ ٤٩,٧
٩	أماكن ممارسة الألعاب	ـ المنزل ـ النادي ـ مقاهي الانترنت ـ أخرى	٧٧ ٢٩ ٥٢ ١٥	٤٤,٥ ١٦,٨ ٣٠,١ ٨,٦	١٠	عدد ساعات الممارسة في اليوم	ـأقل من١ساعة ـ من١ـ٣ساعة ـ٣ ساعة فأكثر	٤٨ ٦٩ ٥٦	٢٧,٧ ٣٩,٩ ٣٢,٤
١١	عدد أيام الممارسة في الإسبوع	يوم(الأجازة) ١ـ٣يوم ٣يوم فأكثر	٣٤ ٨٧ ٥٢	١٩,٧ ٥٠,٢ ٣٠,١	١٢	يفضل الطفل اللعب مع	ـ الأصدقاء ـ الأسرة ـ منفرد	٩١ ٤٨ ٣٤	٥٢,٧ ٢٧,٧ ١٩,٦
المجموع			١٧٣	١٠٠	المجموع			١٧٣	١٠٠

تبين من جدول (٣) أن نسبة البنين تقاربت مع نسبة البنات حيث كانت نسبة البنين ٤٩,٧٪ ، ونسبة البنات ٥٠,٣٪ بعينة الدراسة ، كما تبين أن أعلى نسبة من عينة الدراسة كانت لحجم الأسر المتوسطة حيث بلغت النسبة ٤٣,٤٪ ، وأقلهم كانت لحجم الأسر الكبيرة حيث كانت النسبة ٢٥,٤٪ ، كما تبين من الجدول أن نسبة الآباء العاملين بالحكومة كانت أعلى من نسبة الآباء غير العاملين بالحكومة فكانت ٥٦,١٪ ، ٤٣,٩٪ ، كما تفوقت نسبة الأمهات العاملات على نسبة الأمهات غير العاملات فكانت الأولى٦٢,٤٪ ، كما تبين من الجدول أن نسبةالآباء والأمهات ذات مستوى التعليم العالي كانت أعلى نسبة بعينة الدراسة فبلغت ٧٠,٦٪ ، ٥٧,٢٪ ، وأقلهم نسبة كانت لآباء وأمهات ذات مستوى تعليم منخفض ١٢,١٪ ، ١٢,٧٪ ، كما أوضح الجدول أن نسبة كبيرة من أسر العينة كانت لأصحاب الدخول المرتفعة حيث بلغت ٤٧,٤٪ ، وأقلهم نسبة كانت للأسر ذات الدخل المنخفض فكانت ١٥,٦٪ ،وعند النظر لعدد سنوات ممارسة أطفال عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية تبين أن أعلى نسبة كانت لفترة ٣سنوات فاكثرفكانت ٤٩,٧٪ وأقلهم كانت لفترة أقل من سنة فكانت النسبة ٦,٤٪ ، كما اتفقت أعلى نسبة من عينة الدراسة والتي بلغت ٤٤,٥٪ على أن المنزل هو أفضل مكان لممارسة الألعاب الإلكترونية بينما أقل نسبة من عينة الدراسة والتي بلغت ٨,٦٪ يمارسون الألعاب الإلكترونية في منازل الأصدقاء والمدرسة، كما أوضح الجدول أن ٣٩,٩٪ وهي أعلى نسبة من عينة الدراسة يمارسوا الألعاب الإلكترونية

من ١- ٣ساعة ، أما عن عدد أيام ممارسة أطفال عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية في الأسبوع فقد تبين أن أعلى نسبة من عينة الدراسة والتي بلغت ٥٠,٢٪ كانت تمارس اللعب من١- ٣ يوم ، يليها نسبة الأطفال التي تمارس الألعاب من ٣يوما فأكثر إسبوعيا حيث كانت النسبة ٣٠,١٪ ،هذا وقد تبين من الجدول أن أعلى نسبة من عينة الدراسة والتي بلغت٥٢,٧٪ يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الاصدقاء بينما أقلهم نسبة والتي بلغت١٩,٦٪ يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بمفردهم .

ب- استطلاع رأي الأطفال حول أكثر الألعاب الإلكترونية استقطابا لإهتماماتهم ووسيلة ممارستها :

جدول (٤) الأهمية النسبية للألعاب الإلكترونية الأكثر إستقطابا لأطفال عينة الدراسة

نوع اللعبة	الوزن النسبي	النسبة المئوية	الترتيب
ألعاب ترفيهية	٣٣٢	١٩,٤	الأول
ألعاب رياضية	٣٠٧	١٧,٩٥	الثاني
ألعاب سباق	٢٩٤	١٧,٢	الثالث
ألعاب استراتيجية	٢٨٣	١٦,٥٥	الرابع
ألعاب مغامرات	٢٧٤	١٦,٠٣	الخامس
ألعاب ذكاء	٢٢٠	١٢,٨٧	السادس
المجموع	١٧١٠	١٠٠	

يتضح من جدول (٤) أن أكثر الألعاب الإلكترونية استقطابا لأطفال الدراسة كانت الألعاب الترفيهية (مثل ألعاب العرائس وبابا نويل والرسم والألوان) بنسبة ١٩,٤٪، يليها الألعاب الرياضية (مثل الجري والملاكمة والمصارعة) بنسبة ١٧,٩٥٪ ، ثم تأتي ألعاب السباق (مثل سباق الدراجات والسيارات) في الترتيب الثالث بنسبة ١٧,٢ ٪ ، ثم الألعاب الإستراتيجة (مثل المعارك الحربية وبناء المعسكرات والمنازل) بنسبة ١٦,٥٥٪ ، ويليها ألعاب المغامرات (مثل المطاردات بالمسدسات والقنابل) بنسبة ١٦,٠٣٪ ، وأخيرا ألعاب الذكاء(مثل الشطرنج والكوتشينة والدومانو) بنسبة ١٢,٨٧٪ .

جدول (٥) الأجهزة التي يمارس عليها أطفال عينة الدراسة الألعاب الالكترونية

الجهاز	التكرار - ك	النسبة المئوية - ٪
اي باد (Ipad)	٧٧	٤٤,٥
الوي للألعاب (WII)	٤٩	٢٨,٣
تاب (Tab)	٨٣	٤٨
تابلت (Tablet)	٧٨	٤٥,١
بلاي ستيشن ١ (Play 1)	٦١	٣٥,٣
بلاي ستيشن ٢ (Play 2)	٦٧	٣٨,٧
بلاي ستيشن ٣ (Play 3)	٣١	١٧,٩
أتاري (ATARI)	١٥	٨,٧
إكس بوكس (Xbox)	٣٤	١٩,٧
بلاى محمول PSP	٥٤	٣١,٢
أجهزة أخرى	٧	٤,٠٥

أوضح جدول (٥) أن أكبر نسبة من اطفال عينة الدراسة يمارسون الالعاب الإلكترونية من خلال أجهزة التاب حيث كانت النسبة ٤٨٪ ، يليه جهاز التابلت فكانت النسبة ٤٥,١٪ ، ثم جهاز الأى باد بنسبة ٤٤,٥٪ ، يليه جهازالبلاى ستيشن٢ وهذا بنسبة ٣٨,٧٪ ، ويأتي بعده جهاز البلاي استيشن١ بنسبة ٣٥,٣٪ ، وبعده جهاز البلاى المحمول PSP بنسبة ٣١,٢٪ ، ثم يأتي في الترتيب جهازالوي للألعاب (WII) بنسبة ٢٨,٣٪ ، ويليه جهاز إكس بوكس Xbox بنسبة ١٩,٧٪ ، ثم جهازالبلاى استيشن٣ بنسبة١٧,٩٪ ،ويأتي بعد ذلك جهاز الأتاري بنسبة ٨,٧٪ ، ثم يأتي في الترتيب الأخيرالأجهزة الأخرى والتي تتمثل في جهاز Game boy ، وجهاز DVD للألعاب بنسبة٤,٠٥٪.

ج- التوزيع النسبي لاطفال عينة الدراسة وفقا لمستوى دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل :

بعد التطبيق ومعالجة البيانات إحصائيا قد أمكن تحديد كل من :

- مستوى دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية لأطفال عينة الدراسة وكانت كالتالي : كانت اعلى درجة ٩١ ، وأقل درجة ٦٢ بمتوسط ٧٦,٥

المدى = ٩١- ٦٢ = ٢٩ إذن طول الفئة = ١٠

المستوى المنخفض من ٦٢ إلى أقل من٧٢ ، والمستوى المتوسط من٧٢ إلى أقل من٨٢ ، والمستوى المرتفع من٨٢ فأكثر .

جدول (٦) توزيع أطفال عينة الدراسة وفقا لمستوى دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية

المتغيرات	منخفض		متوسط		مرتفع		المجموع	
	التكرار	٪	التكرار	٪	التكرار	٪	التكرار	٪
دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية	٢٧	١٥,٦	٦٩	٣٩,٩	٧٧	٤٤,٥	١٧٣	١٠٠

أوضح جدول (٦) أن أعلى نسبة من أطفال عينة الدراسة في محور دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تقع في المستوى المرتفع بنسبة ٤٤,٥٪ ، يليه المستوى المتوسط بنسبة ٣٩,٩٪ ، وأقل نسبة كانت في المستوى المنخفض ١٥,٦٪ .

- مستوى السلوك الإداري لأطفال عينة الدراسة وكانت كالتالي :

كانت أعلى درجة ١٦٩ ، وأقل درجة ١٢٤ بمتوسط ١٤٦,٥

المدى = ١٦٩ – ١٢٤ = ٤٥ إذن طول الفئة = ١٥

المستوى المنخفض من ١٢٤ إلى أقل من ١٣٩ ، والمستوى المتوسط من ١٣٩ إلى أقل من ١٥٤ ، والمستوى المرتفع من١٥٤ فأكثر .

جدول (٧) توزيع أطفال عينة الدراسة وفقا لمستوى السلوك الإداري

المتغيرات	منخفض		متوسط		مرتفع		المجموع	
	التكرار	٪	التكرار	٪	التكرار	٪	التكرار	٪
السلوك الإداري للطفل	١٩	١٠,٩	٦٧	٣٨,٨	٨٧	٥٠,٣	١٧٣	١٠٠

أوضح جدول (٧) أن أعلى نسبة من أطفال عينة الدراسة في محور السلوك الإداري تقع في المستوى المرتفع بنسبة ٥٠,٣٪ ، يليه المستوى المتوسط بنسبة ٣٨,٨٪ ، وأقل نسبة كانت في المستوى المنخفض ١٠,٩٪

ثانيا : النتائج في ضوء فروض الدراسة :

١- **الفرض الأول :** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية (التحدي – الفضول – الخيال) والسلوك الإداري للطفل بأبعاده (تحديد الهدف – التخطيط – التنفيذ – التقييم).

جدول (٨) معاملات الإرتباط بين دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل

المتغيرات	تحديد الهدف	التخطيط	التنفيذ	التقييم	السلوك الإداري للطفل ككل
التحدي	*٠.٨٢	*٠.٦٧	*٠.٢٤	*٠.٤٩	*٠.٧٧
الفضول	*٠.٥٤	*٠.٦٢	٠.٠٠٨	*٠.٤٧	*٠.٥٨
الخيال	*٠.٣٤	*٠.٢٥	*٠.٣٩	*٠.٥٠	*٠.٤٣
الدوافع ككل	*٠.٧٨	*٠.٦٣	*٠.٣٠	*٠.٦٣	*٠.٧٩

❖دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١

أوضح جدول (٨) وجود علاقة إرتباطية موجبة بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ككل والسلوك الإداري للطفل ككل ،حيث كانت جميع قيم الإرتباط دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، كما تبين وجود علاقة ارتباطية موجبة بين كل من أبعاد دوافع الممارسة وأبعاد السلوك الإداري فيماعدا بين أبعاد (الفضول ، التنفيذ) ، فكانت قيمة الإرتباط غير دالة ، ويتفق ذلك جزئيا مع دراسة (Fang et al. , 2009) التي أوضحت أن الألعاب الالكترونية تحسن من مهارات التعلم عند الأبناء، كما أضاف كلايوس Caillois أن الألعاب الإلكترونية تشكل مزيجا من الفرصة أو الحظ والمنافسة ، وإتقان اللعب ، وتسمح للاعب باللعب بشكل منظم وله هدف ، حيث يصبح اللاعب بإمكانه أن يطور خطط وإستراتيجيات أثناء ممارسة اللعب (Newman ,2004) وبذلك يتضح صحة الفرض الأول .

٢- **الفرض الثاني :** توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية .

أوضح جدول (٩) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين بنين وبنات عينة الدراسة في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وأبعادها المختلفة ، حيث كانت قيم (ف) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، ولبيان اتجاه الدلالة تم اجراء اختبار (ت) كما هو مبين بجدول (١٠)

أوضح جدول (١٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين بنين وبنات عينة الدراسة في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ككل وبأبعادها التحدي والفضول لصالح البنين ، حيث كانت قيم (ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، ٠,٠٥ ، كماتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في بعد الخيال لصالح البنات وبذلك يتضح أن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية عند البنين أقوى من البنات ، وهذا يتفق جزئيا مع حامد زهران (١٩٩٥) حيث أشار إلى أن في مرحلة الطفولة المتأخرة يعطي الآباء حرية أكبر لجماعات الذكور ويضعون قيودا على جماعات الإناث ، وهذه الحرية قد تعتبر دافع للطفل لممارسة النشاط الذي يرغبه . كما يتفق ذلك جزئيا مع دراسة (Sherry et al. , 2000)التي أثبتت أن البنين أكثر ميلا وانجذابا لقضاء أوقات أطول من تلك التي تقضيها الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وبذلك تتحقق صحة الفرض الثاني .

جدول(٩) تحليل التباين بين أطفال عينة الدراسة فى دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية تبعاً لاختلاف النوع

المتغيرات	مصدرالتباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
التحدي	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٦٨٢,٣ ٢٣١٧,٨ ٣٠٠٠,١	٦٨٢,٣ ١٣,٦	٥٠,٣٤	٠,٠٠١
الفضول	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٦٣٥,٩ ٩٩٤,١ ١٦٢٩,٩	٦٣٥,٩ ٥١,٨	١٠٩,٤	٠,٠٠١
الخيال	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٣٠٣,٥ ٩٤٤,٢ ١٢٤٧,٧	٣٠٣,٥ ٥,٥	٥٤,٩٧	٠,٠٠١
دوافع الممارسة ككل	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	١١٥٠,٢ ٩١١٩,٩ ١٠٢٧٠,١	١١٥٠,٢ ٥٣,٣	٢١,٦	٠,٠٠١

جدول (١٠) دلالة الفروق فى دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تبعاً لاختلاف النوع (بنين – بنات)

المتغيرات	النوع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري	العينة	قيمة (ت)	مستوي الدلالة	اتجاه الدلالة
التحدي	بنين/بنات	٢٧,٧/٣١,٧	٢,٩ /٢,٦	٠,٣٢/٠,٢٨	١٧٣	٤,٦١	٠,٠٠١	للبنين
الفضول	بنين/بنات	٢٤,٤/٢٨,٢	٢,٣ /٢,٤	٠,٢٤/٠,٢٦	١٧٣	٢,٠٥	٠,٠٥	للبنين
الخيال	بنين/بنات	٣١,٢/٢٨,٧	٤,٨/٢,٥	٠,٥١/٠,٢٧	١٧٣	٥,٠٣	٠,٠٠١	للبنات
الدوافع	بنين/بنات	٨٣,٤/٨٨,٦	٨,٧ /٥,٢	٠,٩٣ /٠,٥٥	١٧٣	٤,٨٥	٠,٠٠١	للبنين

٣- **الفرض الثالث** : توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في السلوك الإداري للطفل.

أوضح جدول (١١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك الإداري للطفل بأبعاده المختلفة حيث كانت قيم (ف) دالة جميعها عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، ٠,٠١ ،ولبيان اتجاه الدلالة تم اجراء اختبار (ت) كما هو موضح بجدول (١٢)

جدول (١١) تحليل التباين بين أطفال عينة الدراسة فى السلوك الإداري تبعاً لاختلاف النوع (بنين - بنات)

المتغيرات	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
تحديد الهدف	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٢٩١,٧ ١٧٨٢,٣ ٢٠٧٤,٠	٢٩١,٧ ١٠,٤	٢٧,٩٨	٠,٠٠١
التخطيط	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٥٩٦,٢ ١٢٣٩,٩ ١٨٠٩,١	٥٩٦,٢ ٧,٣	٧٨,٥	٠,٠٠١
التنفيذ	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٣٣٢,٢ ١٩٨٢,٧ ٢٣١٤,٨	٣٣٢,٢ ١١,٦	٢٨,٦٥	٠,٠٠١
التقييم	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٤٣,٨ ٨٦٠,٥ ٩٠٤,٣	٤٣,٨ ٥,٣	٨,٧١	٠,٠١
السلوك الإداري ككل	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٨٦٠,٢ ١٣٤١٦,٩ ١٤٢٧٧,١	٨٦٠,٢ ٧٨,٥	١٠,٩٦	٠,٠٠١

جدول (١٢) دلالة الفروق فى السلوك الإداري للطفل تبعاً لاختلاف النوع (بنين - بنات)

المتغيرات	النوع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري	العينة	قيمة (ت)	مستوي الدلالة	اتجاه الدلالة
تحديد الهدف	بنين/بنات	٢٢,٧/٢٥,٨	٣,٤/٣,٠	٠,٣٥/٠,٣٣	١٧٣	٥,٣	٠,٠٠١	للبنين
التخطيط	بنين/بنات	٢٢,٨/٢٦,٥	٢,٤/٢,٩	٠,٢٥/٠,٣٢	١٧٣	٨,٩	٠,٠٠١	للبنين
التنفيذ	بنين/بنات	٢٥,٦/٢٢,٩	٣,٤/٣,٣	٠,٣٥/٠,٣٨	١٧٣	٥,٤	٠,٠٠١	للبنات
التقييم	بنين/بنات	١٧,٧/١٩,٠٦	٢,٢/٢,٣	٠,٢٢/٠,٢٦	١٧٣	٢,٩	٠,٠٠١	للبنين
السلوك الإداري	بنين/بنات	٨٩,٢/٩٣,٧	٨,٥/٩,٢	٠,٨٨/١,٠٣	١٧٣	٣,٣	٠,٠١	للبنين

أوضح جدول (١٢) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في السلوك الإداري ككل وأبعاده (تحديد الهدف ، التخطيط ، التقييم) لصالح البنين ، حيث كانت قيم (ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، بيما كانت الفروق لصالح البنات في بعد التنفيذ فقط ، مما يدل على تفوق البنين على البنات بعينة الدراسة في السلوك الإداري للطفل، ويتفق ذلك مع دراسة زينب حقي (١٩٩٥) ، ودراسة منى حجاج (٢٠٠٤) التي أثبتت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الممارسات الإدارية بين البنين والبنات لصالح البنين .

٤- **الفرض الرابع** : توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تبعا لاختلاف بعض متغيرات الدراسة (عدد سنوات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، عمل الأم).

جدول (١٣) تحليل التباين بين أطفال عينة الدراسة فى دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تبعاً لاختلاف (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة، عمل الأم)

المتغيرات	مصدرالتباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
عدد سنوات الممارسة	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	٢ ١٧٠ ١٧٢	٣٦٧٤,٤ ٦٥٩٥,٧ ١٠٢٧٠,١	١٨٣٧,٢ ٣٨,٨	٤٧,٤	٠,٠٠١
متوسط دخل الأسرة الشهري	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	٢ ١٧٠ ١٧٢	٢٥٦٧,٨ ٧٧٠٢,٣ ١٠٢٧٠,١٤	١٢٨٣,٩١ ٤٥,٣	٢٨,٣٤	٠,٠٠١
عمل الأم	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	١,٩٥ ١٠٢٦٨,١٨ ١٠٢٧٠,١٤	١,٩٥ ٦٠,٠٥	٠,٠٣	غير دالة

تبين من جدول (١٣)عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية في دوافع الطفل نحوممارسة الألعاب الإلكترونية بإختلاف عمل الأم (عاملة ، غير عاملة) ، حيث كانت قيمة (ف)غير دالة ، كما أوضح الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دوافع الطفل نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعا لاختلاف كل من متغيرات (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة) ، حيث كانت قيمة (ف) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١، وللتعرف على إتجاه الدلالة تم إجراء إختبار L.S.D والذي تبين من خلاله وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية باختلاف عدد سنوات الممارسة وذلك عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، ٠,٠١ لصالح عدد سنوات الممارسة الأكبر ، فقد وجدت فروق بين المتوسطات لدوافع الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية (منذ أقل من سنة ، منذ ١- ٣ سنة) لصالح عدد سنوات الممارسة (منذ ١- ٣سنوات) ، وأيضا بين المتوسطات لدوافع الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية منذ (١- ٣ سنوات ، وأكثر من ٣ سنوات) لصالح عدد سنوات الممارسة منذ (أكثر من ٣ سنوات) ، حيث كانت المتوسطات لدوافع الممارسة (منذ أقل من سنة ، ومن ١- ٣سنة ، ومن ٣سنوات فأكثر) على التوالي (٦٩ ، ٨٢,٧ ، ٨٧,٥) وبذلك يتضح أنه بزيادة عدد سنوات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تزداد دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية ، كما تبين من اختبار L.S.D وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتوسطات لدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية بإختلاف متوسط دخل الأسرة وذلك عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ لصالح مستوى الدخل الأعلى ، حيث وجدت فروق في المتوسطات لدوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بين أطفال الأسر ذات مستوى الدخل (المنخفض ، المتوسط) لصالح أطفال الأسر ذات الدخل المتوسط ، وبين المتوسطات لدوافع الممارسة لأطفال الأسر ذات مستوى الدخل (المتوسط ، المرتفع) لصالح أطفال الأسر ذات مستوى الدخل المرتفع ، حيث كانت المتوسطات لدوافع الممارسة لأطفال الأسر ذات مستويات الدخول (المرتفع

، المتوسط ، المنخفض)هي على التوالى (٨٨,٢ ، ٨٦,٥ ، ٧٧,١) وقد يرجع ذلك إلى إنه بإرتفاع مستوى دخل الأسرة يستطيع الآباء تلبية إحتياجات أبنائهم وشراء كل ما هو جديد من الوسائل التكنولوجية الحديثة وأحدث الألعاب لممارسة ألعابهم الإلكترونية ، وذلك بغرض إرضاء أبنائهم أو لمسايرة كل ما هو حديث أسوة بغيرهم من الأهل والأصدقاء ، وبذلك تقوى وتتعمق دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الألكترونية ، وبذلك تتحقق صحة الفرض الرابع

٥- **الفرض الخامس**: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك الإداري للطفل تبعا لاختلاف بعض متغيرات الدراسة (عدد سنوات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ، متوسط دخل الأسرة الشهري ، عمل الأم).

جدول (١٤) تحليل التباين بين أطفال عينة الدراسة فى السلوك الإداري للطفل تبعاً لاختلاف (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة ، عمل الأم)

المتغيرات	مصدرالتباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
عدد سنوات الممارسة	بين المجموعات	٢	٤٠٠٨,٢	٢٠٠٤,١	٣٣,٢	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	١٧٠	١٠٢٦٨,٩	٦٠,٤		
	التباين الكلي	١٧٢	١٤٢٧٧,١			
متوسط دخل الأسرة الشهري	بين المجموعات	٢	٤٠٩٦,٨	٢٠٤٨,٤	٣٤,٢	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	١٧٠	١٠١٨٠,٣	٥٩,٩		
	التباين الكلي	١٧٢	١٤٢٧٧,١			
عمل الأم	بين المجموعات	١	٧٩٣,٢	٧٩٣,٢	١٠,٠٦	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	١٧١	١٣٤٨٣,٩	٧٨,٩		
	التباين الكلي	١٧٢	١٤٢٧٧,١			

تبين من جدول (١٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك الإداري للطفل تبعا لاختلاف كل من متغيرات (عدد سنوات الممارسة ، متوسط دخل الأسرة الشهري، عمل الام) ، حيث كانت قيمة (ف) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١، وللتعرف على إتجاه الدلالة تم إجراء إختبار L.S.D والذي تبين من خلاله وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتوسطات للسلوك الإداري للطفل باختلاف عدد سنوات الممارسة وذلك عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ لصالح عدد سنوات الممارسة الأكبر ، فقد وجدت فروق في المتوسطات للسلوك الإداري بين الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ (أقل من سنة ، ١- ٣سنة) لصالح عدد سنوات الممارسة من (١- ٣ سنة)، وأيضا في المتوسطات للسلوك الإداري بين الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ (١- ٣ سنوات ، أكثر من ٣ سنوات) لصالح عدد سنوات الممارسة منذ (أكثر من ٣ سنوات) ، حيث كانت المتوسطات للسلوك الإداري للأطفال (منذ أقل من سنة ، ومن ١- ٣سنة ، ومن٣سنوات فأكثر) على التوالي (٧٤,٦ ، ٨٦,١ ، ٩٣,٢) ، ويتفق ذلك جزئيا مع دراسة كل من نجوى عبد الجواد (١٩٩٧) ، صفا فوزي (٢٠٠٣) ، والتي أشارت إلى أن الأطفال أكثر تأثرا وأكثر احتمالا لأن يتبنوا بسهولة السلوكيات والقيم التي تقدمها الألعاب الالكترونية ، ويتفق ذلك جزئيا مع دراسة (fang et al. ,2009) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الالكترونية تحسن من مهارات التعلم عند الأبناء مما يزيد من نسبة التحصيل

الدراسي ، كما أكدت دراسة (Mcgonigal ,2011) على أن ممارسة الألعاب الالكترونية عمل مثمر فهو ينتج عواطف ايجابية وعلاقات اجتماعية قوية وشعور بالانجاز، كما تبين من اختبار L.S.D وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتوسطات للسلوك الإداري للطفل بإختلاف متوسط دخل الأسرة الشهري ، وذلك عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ لصالح مستوى الدخل الأعلى ، حيث وجدت فروق في المتوسطات للسلوك الإداري بين أطفال الأسر ذات مستوى الدخل (المنخفض ، المتوسط) لصالح أطفال الأسر ذات مستوى الدخل المتوسط ، كما وجدت فروق في المتوسطات للسلوك الإداري بين أطفال الأسر ذات مستوى الدخل (المتوسط ، المرتفع) لصالح أطفال الأسر ذات مستوى الدخل المرتفع ، حيث كانت المتوسطات للسلوك الإداري لأطفال الأسر ذات مستوى الدخل (المرتفع ، والمتوسط ، والمنخفض)هي على التوالى (٩٥,٤ ، ٩٠,١ ، ٨١,٤) ، كما تم اجراء اختبار (ت) للتعرف على دلالة الفروق في المتوسطات للسلوك الإداري لأطفال الأمهات العاملات وغير العاملات كما هو مبين بجدول (١٥) والذي تبين من خلاله أن الفروق في المتوسطات للسلوك الإداري للطفل كانت لصالح أطفال الأمهات العاملات حيث كانت قيمة (ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ وقد يرجع ذلك إلى إن خروج المرأة للعمل وتغيبها عن أسرتها ومنزلها في وقت عملها جعلها أكثر حرصا على حسن استغلال مواردها لتلبية حاجاتها وحاجات أسرتها ، ولا يتحقق لها ذلك إلا من خلال اتباع ادارة حكيمة وبث هذا السلوك في أبنائها لتحقيق أهداف الأسرة ، مما يقوي ويدعم لديهم السلوك الإداري . وبذلك تتحقق صحة الفرض الخامس.

جدول (١٥) دلالة الفروق في السلوك الإداري للأطفال تبعا لإختلاف عمل الأم (عاملة – غير عاملة)

المتغيرات	عمل الأم	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الخطأ المعياري	العينة	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	إتجاه الدلالة
السلوك الإداري للطفل	عاملة	٩٢,٩٤	٩,٦	٠,٨٥	١٧٣	٣,١٧	٠,٠٠١	الأمهات العاملات
	غيرعاملة	٨٨,٥٢	٧,٥	١,٨				

٦- **الفرض السادس** : تختلف نسبة مشاركة متغيرات الدراسة (جنس الطفل ، عدد سنوات الممارسة، حجم الأسرة ، المستوي التعليمي للوالدين ، المستوي المهني للأب ، عمل الأم ، متوسط الدخل الشهري للأسرة ، نوع اللعبة) مع كل من دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والسلوك الإداري للطفل.

اظهر جدول (١٦) أن أكثر متغيرات الدراسة تأثيرا على دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية هي مستوى تعليم الأب حيث كان أول المتغيرات التى أضيفت فى تحليل الانحدار (الخطوة الأولي)إذ بلغت نسبة المشاركة R2(٠,٤٦) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، وهذا يعني أن متغير مستوى تعليم الأب من أولي المتغيرات التى أثرت على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، وقد يرجع ذلك إلى إنه كلما إرتفع المستوى التعليمي للآباء كلما إزداد وعي الآباء بمدى تأثير الألعاب الألكترونية على أبنائهم سواء بالسلب أو الإيجاب ، مما يجعلهم أكثرحرصا على رقابة أبنائهم وأكثر مساندة لهم في إنتقاء الألعاب الإلكترونية ومشاركتهم في ممارستها مما يشجع الابناء على ممارسة الألعاب الإلكترونية تحت رعاية الآباء ، وهذا يقوي من دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لديهم ،

كما يتبين من الجدول أن قيمة نسبة المشاركة R2 ازدادت بإضافة متغير نوع الطفل حيث بلغت (٠,٥٦) والذى يعد (الخطوة الثانية) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١، ثم يأتي متغير مستوى تعليم الأم (الخطوة الثالثة) حيث كان متغير ذو فاعلية فكانت قيمة R2 (٠,٦٢) عند مستوى دلالة ٠,٠٠١، ، ثم يأتي متغير دخل الأسرة (الخطوة الرابعة) حيث كانت نسبة المشاركة R2 (٠,٦٦) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١، ، ثم يأتي المتغير الخامس (الخطوة الخامسة) وهو حجم الأسرة لتزيد نسبة المشاركه R2 لتصل (٠,٦٧) عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، ثم يأتي متغير المستوى المهني الأب فى (الخطوة السادسة) حيث بلغت نسبة المشاركة R2 (٠,٦٩) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، وقد يرجع ذلك إلى ان الآباء العاملين بالمهن الحكومية قد يكون لديهم متسع من الوقت الذي يقضونه مع أبنائهم ، وذلك لأن ساعات العمل تكون محددة ومعروفة بالنسبة لهم ، وبذلك يكون لديهم الفرصة الأكبر مقارنة بالآباء العاملين بالمهن غير الحكومية بمشاركة أبنائهم في أنشطتهم ومنها ممارسة ألعابهم الإلكترونية ومراقبتهم مع توجيههم ، وهذا يشجع الأبناء على ممارستها مما يقوي من دوافع ممارسة تلك الالعاب .

جدول (١٦) معاملات الانحدار باستخدام الخطوة المتدرجة إلى الامام (Step wise)

المتغير التابع	المتغيرات المستقلة	Rمعامل الارتباط	R2 نسبة المشاركة	B معامل الانحدار	قيمة f	مستوي الدالة
دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية	مستوى تعليم الأب	.٠,٦٨	٠,٤٦	٩,٨	١٤٥,٥	٠,٠٠١
	نوع الطفل (الجنس)	٠,٧٥	٠,٥٦	٤,٨	٣٩,١	٠,٠٠١
	مستوى تعليم الأم	٠,٧٩	٠,٦٢	١,٣	٢٤,٤	٠,٠٠١
	متوسط دخل الأسرة	٠,٨١	٠,٦٦	٣,٠١	٢١,١	٠,٠٠١
	حجم الأسرة	٠,٨٢	٠,٦٧	٤,٤	٥,٦	٠,٠٠١
	المستوى المهني للأب	٠,٨٣	٠,٦٩	٢,٨	٧,٦	٠,٠١
السلوك الإداري للطفل	حجم الأسرة	٠,٧٤	٠,٥٥	١٥,٤	٢٠٩,٢	٠,٠٠١
	عدد سنوات الممارسة	٠,٨٣	٠,٦٩	٣,٩	٨١,١	٠,٠٠١
	متوسط دخل الأسرة	٠,٨٦	٠,٧٥	٨,٦	٣٦,٤	٠,٠٠١
	عمل الأم	٠,٨٩	٠,٨٠	٥,٢	٢٢,٦	٠,٠٠١
	مستوى تعليم الأم	٠,٩١	٠,٨٢	٣,٢	٢٣,٣	٠,٠٠١
	نوع الطفل	٠,٩٢	٠,٨٥	٤,٩	٣٤,٨	٠,٠٠١
	مستوى تعليم الأب	٠,٩٣	٠,٨٧	٣,٤	١٦,٤	٠,٠٠١
	المستوى المهني للأب	٠,٩٤	٠,٨٨	٤,٩	١٨,٦	٠,٠٠١

كما يتضح من جدول (١٦) أن أكثر متغيرات الدراسة تأثيراً على السلوك الإداري للطفل كان متغير حجم الأسرة (الخطوة الأولي) حيث بلغت نسبة المشاركة R2 (٠,٥٥) عند مستوى دلالة ٠,٠٠١ ، ويليه متغير عدد سنوات الممارسة (الخطوة الثانية) حيث كانت قيمة R2 (٠,٦٩) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، أما (الخطوة الثالثة) وهي دخل الأسرة فقد بلغت نسبة المشاركة R2 (٠,٧٥) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، وهذا ما أيدته دراسة وفاء شلبي (١٩٩٩) ، ودراسة زينب يوسف (٢٠٠٣) والتي أثبتت أن هناك علاقة إرتباطية موجبة بين متوسط دخل الأسرة والوعي الإداري للأبناء ، و (الخطوة

الرابعة) وهي دخول متغير عمل الأم فكانت قيمة R2 (٠,٨٠) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، ويتفق ذلك مع دراسة زينب حقي (١٩٩٦) ، ودراسة وفاء شلبي (١٩٩٩) والتي أثبتت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الممارسات الإدارية بين أبناء الأمهات العاملات وأبناء غير العاملات لصالح أبناء العاملات ، و (الخطوة الخامسة) كانت بدخول متغير مستوى تعليم الأم فكانت نسبة المشاركة R2 (٠,٨٢) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ويتفق هذا مع دراسة كل من وفاء شلبي (١٩٩٩) ، ودراسة هبة الله شعيب (٢٠٠٣) التي أثبتت وجود علاقة إرتباطية موجبة بين المستوى التعليمي للآباء والقدرات الإدارية للأبناء ، و (الخطوة السادسة) كانت نوع الطفل حيث كانت قيمة R2 (٠,٨٥) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، ثم كانت نتيجة (الخطوة السابعة) وهي مسنوى تعليم الأب لتزيد نسبة المشاركة (٠,٨٧) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، ثم يأتي متغير المستوى المهني للأب (الخطوة الثامنة) لتزيد نسبة المشاركة R2 (٠,٨٨) عند مستوي دلالة ٠,٠٠١ ، وبذلك تتحقق صحة الفرض السادس.

توصيات الدراسة :

١- ضرورة تنمية الثقافة البشرية من خلال عمل برامج ودورات تدريبية من قبل متخصصي إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة موجهة للأباء والأمهات والمهتمين بدراسات الطفولة لتعديل الإتجاهات السلبية الخاصة بالألعاب الإلكترونية ، بعد تضمينها للمحتوى الذي يكسب الطفل السلوك والمهارات المختلفة والتي تعود علي الطفل بالنفع والفائدة واستغلال أوقات الفراغ بشكل ايجابي ، مع حث المتدربين على ضرورة ترشيد وتحديد أوقات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ، تجنبا لحدوث أي آثارسلبية للطفل طبقا لما أشارت إليه بعض الدراسات نتيجة للإفراط في أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٢- توجيه وإرشاد القائمين على تصميم وبرمجة الألعاب الإلكترونية بضرورة تصميم واعداد برامج برؤية علمية هادفة ، يعينهم في ذلك متخصصي إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة بما يتوافق مع عادات وتقاليد المجتمع لإكساب الطفل السلوك الإداري السليم ، مع التأكيد على ضرورة تضمين هذه الألعاب بعوامل الجذب والمتعة ، لجذب الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية .

٣- تبني وزارة التربية والتعليم فكرة استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية شيقة وخاصة في المراحل التعليمية المبكرة والتي يسهل من خلالها اكساب الطفل السلوك والمهارات التي تساعده على حسن استغلال موارده وتحقيق اهدافه، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته .

٤- ضرورة العمل على حث ودعوة مؤسسات حماية المستهلك بتكليف لجان للمراقبة منبثقة من تلك المؤسسات لمراقبة ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية ، على أن تشكل هذه اللجان من متخصصي علم النفس والإجتماع وإدارة مؤسسات الأسرة والطفولة وغيرها من التخصصات المعنية بالطفل ، بحيث تحدد هذه اللجان الالعاب التي يجب تداولها وما يحظر تداولها .

المراجع :

١- أحمد حسين عبد المعطي ، دعاء محمد مصطفى (٢٠٠٨) : المهارات الحياتية – دار السحاب والتوزيع – القاهرة – الطبعة الأولى .

٢- أحمد علي سليمان (٢٠٠٠) : سلوك المستهلك بين النظرية والتطبيق مع التركيز على السوق السعودية ، معهد الادارة العامة ، المملكة العربية السعودية

٣- بشير صالح الرشيدي (٢٠٠٠) : مناهج البحث التربوي ، رؤية تطبيقية مبسطة ، دار الكتاب الحديث ، القاهرة .

٤- حامد عبدالسلام زهران(١٩٩٥): علم نفس الطفولة والمراهقة، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

٥- دلال عبد العزيز الخشاش (٢٠٠٨) : أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، جامعة عمان ، كلية الدراسات التربوية العليا – الأردن .

٦- ذوقان عبيدات ، عبد الرحمن عدس ، كايد عبد الحق (٢٠٠٦) : البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه ، دار أسامة للنشر والتوزيع ، جدة .

٧- زينب صلاح محمود يوسف (٢٠٠٩) : إتجاهات المرأة نحو اكتساب أفكار مستحدثة في إدارة الشئون الأسرية من خلال وسائل الإتصال المرئية ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنوفية .

٨- زينب محمد حسين حقي (١٩٩٥) : علاقة الوقت بالدافعية للإنجاز والتحصيل الدراسي لدى طلاب كلية الإقتصاد المنزلي ،مجلة الإقتصاد المنزلي ، العدد ١١ ، الجمعية المصرية للإقتصاد المنزلي .

٩- زينب محمد حسين حقي (١٩٩٦) : دراسة فاعلية المشاركة بادارة المنزل في بناء المسئولية الاجتماعية لدى شباب الجامعة ، مجلة الاقتصاد المنزلي ، العدد الثاني عشر ، الجمعية المصرية للاقتصاد المنزلي ، القاهرة .

١٠- سميحة كرم توفيق ، فاطمة عبد العزيز باكر (١٩٩٤) : القدرات الادارية وعلاقتها بالتفكير الابتكاري لطالبات الاقتصاد المنزلي بجامعة قطر – نشرة بحوث الاقتصاد المنزلي مجلد (٤) – العدد الأول – يناير – كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة المنوفية.

١١- سناء محمد أحمد النجار (٢٠١٠) : فاعلية برنامج باستخدام الكمبيوتر لتنمية مهارات وسمات السلوك الإداري قائم على تحديث الثقافة الاستهلاكية للشباب الجامعي – رسالة دكتوراة غير منشورة - كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة حلوان

١٢- صفا فوزي (٢٠٠٣) : علاقة الطفل المصري بوسائل الاتصال الالكترونية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الاعلام ، جامعة القاهرة – القاهرة .

١٣ - صلاح أبو العينين (٢٠١٠) : حياة أفضل بلا بلايستيشن

http://woman.islammessage.com/article.aspx?id =3502

١٤ - عايدة خطاب وآخرون (٢٠٠٠) : العلوم السلوكية ، دار قباء للنشر ، القاهرة.

١٥ – عبد الرحمن محمد عيسوي (٢٠٠٠): علم النفس والانتاج، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية.

١٦ - عبد المجيد أحمد منصور ، زكريا أحمد الشربيني (٢٠٠١) : علم نفس الطفولة – الأسس النفسية والإجتماعية – دار الفكر العربي – الطبعة الأولى .

١٧ - عبير أنور أحمد هلال (١٩٩٩) : تخطيط الوقت والجهد وعلاقته بالتحصيل الدراسي لطالبات شعبة الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية – رسالة ماجستير غير منشورة – كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة المنوفية .

١٨ – عبير محمود الدويك (٢٠٠٩) : دور الأبناء في إدارة شئون الأسرة وعلاقته بالتوافق الأسري، مجلة الإقتصاد المنزلي ، كلية الأقتصاد المنزلي ، جامعة المنوفية، مجلد ١٩ - عدد ٣

١٩ - عمرو خيرالدين (١٩٩٨): التسويق (المفاهيم والاستراتيجيات)، مكتبة عين شمس ، القاهرة.

٢٠ - فاطمة النبوية إبراهيم (١٩٩٩) : الممارسات الإدارية وعلاقتها بمستوى الطموح لدى شباب الجامعة ، مجلة بحوث الاقتصاد المنزلي ، مجلد٩ ،العدد٣/٢ ، جامعة المنوفية .

٢١ - فرج عبد القادر طه (٢٠٠٠) : أصول علم النفس الحديث ، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة .

٢٢ - كوثر حسين كوجك (١٩٩٣) : مدخل الى العلاقات الأسرية ، الطبعة التاسعة ، عالم الكتب، القاهرة .

٢٣ - محمد ابراهيم عبيدات (١٩٩٥) : مبادئ التسويق مدخل سلوكي ، دار المستقبل للنشر والتوزيع ، الطبعة الثالثة ، عمان ، الأردن .

٢٤ - مريم قويدر (٢٠١٢) : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ،رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر.

٢٥ – منى عبد الفتاح حجاج (٢٠٠٤) : فاعلية برنامج تعليمي لتنمية القدرة على إدارة مورد الوقت وعلاقتها ببعض السمات الشخصية لدى أطفال المرحلة الأولى من التعيم الأساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس .

٢٦- مها حسني الشحروري (٢٠٠٧) : أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، جامعة عمان ، كلية الدراسات التربوية العليا .

٢٧- مها سليمان محمد أبو طالب ، هيام عبد المنعم (٢٠٠٣): أنماط انفاق الوقت على الأنشطة الانتاجية ومتوسط الدخل النقدي والعيني العائد من ممارسة زوجات الخريجين والمنتفعين لتلك الأنشطة بمنطقة بنجر السكر ، مجلة الاسكندرية للبحوث الزراعية ، المجلد ٤٨، العدد ٢.

٢٨- نادية حسن أبو سكينة (١٩٩٩) : فاعليات مهرجان القراءة للجميع وأثرها في تنمية الوعي الاداري والبيئي لدى الأطفال ، مجلة الاقتصاد المنزلي ، العدد الخامس عشر ، الجمعية المصرية للاقتصاد المنزلي ، القاهرة .

٢٩- نجوى سيد عبد الجواد (١٩٩٧): مهارات التفكير الإدارى وعلاقتها بممارسة ألعاب الكمبيوتر لدى عينة من الأطفال" دراسة نمائية" مجلة المؤتمر العلمى الرابع للاقتصاد المنزلى والتنمية البشرية كلية الاقتصاد المنزلى – جامعة حلوان.

٣٠- نهاد فتحي سليمان حجازي (٢٠١٠) : القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال – رسالة ماجستيرغير منشورة- كلية الإعلام جامعة القاهرة .

٣١- هبة الله علي شعيب (٢٠٠٣) :فاعلية برنامج إرشادي لتنمية الوعي بالممارسات الإدارية لدى المراهقات ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الإقتصاد المنزلي ، جامعة المنوفية .

٣٢- وفاء فؤاد شلبي (١٩٩١) : توعية إدارية للنهوض بمستوى كفاءة ربة الأسرة في إدارة شئون منزلها ، مجلة الجمعية المصرية للإقتصاد المنزلي ، كلية الإقتصاد المنزلي، جامعة حلوان - العدد السابع .

٣٣- وفاء فؤاد شلبي، فاطمة النبوية إبراهيم (١٩٩٦) : المناخ الأسري وعلاقته باتخاذ الأبناء المراهقين للقرارات- دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الثانوية – المؤتمر المصري الأول للإقتصاد المنزلي- جامعة المنوفية (٢٤- ٢٥مارس) .

٣٤- وفاء فؤاد شلبي (١٩٩٩) : فاعلية اكساب الأبناء خبرات أسرية مبكرة على تنمية قدراتهم الادارية - مجلة بحوث الاقتصاد المنزلي – المجلد التاسع – جامعة المنوفية .

٣٥- وفاء فؤاد شلبي ، زينب محمد عبد الصمد (٢٠٠١) : إدارة موارد الأسرة ، كلية الاقتصاد المنزلي – جامعة حلوان – مطبعة الطوبجي .

٣٦- وفاء محمد خليل (٢٠٠٥) : فعالية برنامج مصمم لتنمية القدرات الإدارية لطالبات المرحلة الثانوية باستخدام الوسائط المتعددة – رسالة دكتوراة غير منشورة- كلية التربية النوعية- جامعة عين شمس .

37- Anderson , C.A ,Gentile ,D.A and Buckley , K.E. (2007) : Violent video game effects on children and adolescents theory , research and public policy .New York :Oxford University Press.

38- Fang Wei , Sopory Yi and Katherin Hendrix (2009) : The effects of educational computer games on preschool children learning : gender differences in playing competitive mathematics games ,Paper presented at the annual meeting of the international communication association ,Dresden international congress center ,Dresden ,Germany

39- Ferrari ,J.R. and Olivette ,M.J. (1993) : Perceptions of parents control and development of indecision among common wealth scientific and Industrial research organization , Australia .

40- Gallagher, M . Michael , D. (2011): The 2011 essential facts about the computer and video game industry entertainment software association (ESA)

41- Latner Janet , Rosewell Juliet and others (2007) : Childhood obesity stigma ,association with television ,videogame and magazine exposure. In :Body Image .Volume 4,Issue 2, June 2007 ,Pagges 147-155

42 - Mcgonigalm Jane (2011) : Reality is broken :Why games make us better and How they can change the world .Penguin group (U S A)

43- Newman , James (2004) :Videogames , Routldge- London , p27-28

44- Shay,sayre and Cynthia,king (2003) : Entertainment and society: audiences,trends and impacts (London ,sage publications) p266.

45- Sherry , John and De Souza Rebecca (2000) : Why do adolescents play video games? Developmental stages predicts video game preference, and amount of time spent in ply . available at :http://web.ics.purdue.edu/sherry/vedio games/original&G.pdf. Date of search : march.

The motives of child for playing electronic games and its reflections on the managerial behavior

Dr. Hanan Samy Mohammed Mohamed Abdel-Atti
Assistant Professor, Section of the Management of the Family and Childhood Establishments
Faculty of Home Economics - Helwan University

Summary :

This study aims to recognize the motives of playing electronic games and its reflections on the child's managerial behavior by studying the relationship between the motives of playing electronic games and the child's managerial behavior, and defining the differences between the males and females in terms of the motives of playing electronic games and the child's managerial behavior. It also aims to explore the most influential variables concerning the motives of playing electronic games and the child's managerial behavior. The study was conducted on 173 children (boys and girls) aged between 9-12 years old in Cairo and Giza. The researcher prepared a questionnaire on the motives of playing electronic games, and another one on the child's managerial behavior. The findings revealed that there is a positive correlation between motives of playing electronic games and the child's managerial behavior. There are statistically significant differences between the boys and girls in terms of the motives of playing electronic games and the child's managerial behavior for the boys, as the values were significant at 0.001, 0.01. The most influential variables concerning the motives of playing electronic games were the father's education level, the child sex, the mother's education level, the family income, the family size and the father's job respectively. The most influential variables concerning the child's managerial behavior were the family size, how long the child played the electronic games, the family income, the mother's job, the mother's education level, the child sex and the father's education level respectively. According to the study findings, the researcher recommended that the electronic games attracting most children must be utilized by designing electronic games that make the children acquire sound managerial behavior, with the necessity of rationalizing and defining the time spent in playing these games.