

دراسة مقارنة بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية والأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الحركية الأساسية والتواصل الاجتماعي

* د/ إيمان أحمد صالح حشاد. *

ملخص البحث :

يُعد اللعب إستراتيجية فعالة ووسيلة قوية التأثير في معارف ومهارات الأطفال ومن المهم اختيار الألعاب المناسبة، لذا تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على الفرق بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية والأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الحركية والتواصل الاجتماعي ، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي المقارن بين مجموعتين متكافئتين، اختيرت عينة الدراسة من المجتمع الأصلي بالطريقة العمدية بأعمار من ٥ إلى ٧ سنوات وعددهم (٣٠) طفلاً وطفلةً وتم تقسيمهم إلى مجموعتين (مجموعة ممارسة للألعاب الرياضية، مجموعة ممارسة للألعاب الإلكترونية)، وقد روعي في اختيار العينة التكافؤ بينهم في الطول والوزن والسن .

وجاءت نتائج الدراسة الحالية فيما يلي :

١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية وبين الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية من حيث اكتسابهم للمهارات الحركية .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية وبين الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية في التواصل الاجتماعي لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية .

* مدرس بكلية التربية للطفولة المبكرة-جامعة مدينة السادات.

A comparative study between children practicing sports and children practicing electronic games in basic movement skills and social Communication

Dr. Iman Ahmed Saleh Hashad. *

Abstract:

Playing is an effective strategy and a powerful means of influencing children's knowledge and skills. It is important to choose the appropriate games. Therefore, the current study aims to identify the difference between children who practice sports and children who practice electronic games in motor skills and social communication. The study used the comparative descriptive survey method between two equal groups, which were chosen The study sample was from the original community by the intentional method, ages from 5 to 7 years, and their number was (30) boys and girls, and they were divided into two groups (a group practicing sports games) (a group practicing electronic games), and the equivalence between them in height, weight and age was taken into account in selecting the sample.

:Keywords الكلمات المفتاحية

- الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية.

Children practicing sports

* Lecturer- Faculty of Early Childhood Education, Sadat City University.

- الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية.

Children's practitioners of electronic games

- المهارات الحركية الأساسية. Basic motor skills

- التواصل الاجتماعي. Social communication

مقدمة:

إن الثروة البشرية هي الثروة الحقيقية لأي مجتمع من المجتمعات ويُعد الأطفال على رأس تلك الثروة في مواجهة تحديات العصر الحديث ، ولما كانت الطفولة هي عماد المستقبل والعناية بهم في المرحلة العمرية الأولى (طفولتهم المبكرة) هي القاعدة التي تقوم عليها نشأتهم السليمة في مراحل نموهم التالية، لذا وجب الاهتمام بهذه المرحلة وعدم إهمالها والعمل على الاستفادة منها من خلال استثمار طاقات الأفراد وتوجيههم الوجهة التربوية السليمة .

ويؤكد عبد القادر (٢٠١٥) على أنه تمثل مرحلة الطفولة أولى المراحل العمرية أهمية للإنسان، إذ أنه من خلال الخبرات التي يكتسبها الطفل أثناء فترة نموه في هذه المرحلة تتشكل معالم شخصيته الإنسانية، حيث تعد هذه المرحلة بمثابة اللبنة الأساسية التي تقوم عليها شخصيته مستقبلاً ، كما يشير أيضاً إلى أنه توجد العديد من المزايا لتوظيف دور الأنشطة والألعاب وخاصةً الحركية في تنمية المهارات للأطفال في تجنب مواجهة أية صعوبات أو مشكلات قد تنتج عن سوء ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على مهارته الحركية وتواصله الاجتماعي (عبد القادر، ٢٠١٥ ، ص ١٦).

كما يؤكد شحاتة (٢٠٠٨) أن مرحلة ما قبل المدرسة هي الفترة التكوينية الحاسمة في حياة الفرد؛ ذلك لأنها الفترة التي يتم فيها وضع البذور الأولى

للشخصية التي تتبلور وتظهر ملامحها في مستقبل حياة الطفل وهي الفترة التي يكون فيها الطفل فكرة واضحة وسليمة عن نفسه ومفهومها محددًا لذاته الجسمية والنفسية والاجتماعية (شحاتة، ٢٠٠٨ ، ص ١٠٧).

أضفت الشايجي (٢٠٠٢) أن اللعب يؤدي دورًا هامًا في العملية التربوية وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة؛ وذلك لما للعب من فوائد عديدة منها تنمية قدرة الطفل على التفكير وتزويده بمهارات وخبرات ومعلومات جديدة، كما يساهم اللعب في تطوير سلوك الطفل الاجتماعي، بالإضافة إلى تحقيق الاتزان الانفعالي للطفل من خلال إزالة توتره وإشباع رغباته وتصريف طاقاته (الشايجي، ٢٠٠٢).

يُعد اللعب إستراتيجية فعالة ووسيلة قوية التأثير في سلوك الأطفال؛ وذلك بإكسابهم معارف ومهارات جديدة وصقل قدراتهم لما تتضمنه من الأهداف والمحتويات الناجحة؛ وجب على كل مربية أن تختار الألعاب المناسبة لأطفالها التي تستطيع من خلالها أن تحقق الأهداف السلوكية والتربوية التي تريدها لطفلها والتي لها تأثير ايجابي على مهاراته المختلفة، يوجد أنواعًا مختلفة من الألعاب التي يمكن للأطفال ممارستها سواء حركية ورياضية أو فنية وحديثًا ظهرت أنواعًا رقمية تسمى الألعاب الإلكترونية (الحميدان، ٢٠٠٥).

حيث أن تنمية مهارات التواصل الاجتماعي للطفل (اللفظية وغير اللفظية) أحد الرئيسية لتربية طفل الروضة، فهي القاعدة التي يبني عليها تعليمه في المستقبل من أجل الاندماج في المجتمع، كما يعد التواصل اللفظي من أهم الخصائص التي تميز الإنسان عن سائر الكائنات الحية، وعن طريقه يستطيع الطفل التعرف إلى الأشياء ومسمياتها واكتساب معلومات جديدة من خلال تفاعله مع الآخرين، ومع البيئة الخارجية التي تتضمن أفعالًا تواصلية

رمزية شفاهية مثل: الإنصات والفهم والكلام وهو ما يُقصد به التواصل اللفظي أو غير شفاهية مثل: الإيماءات وحركات الجسد المختلفة، وهو ما يُقصد به التواصل غير اللفظي الذي يعدُّ شكلاً من أشكال السلوك الاجتماعي الذي يدعم عمليات التفاعل بين الأفراد داخل المجتمع الواحد، والتي أثبتت دراسات كلٍ من طيب (٢٠١٥)، (Lesly 2009) أن للعب دور واضح في صقل وتنمية مهارات التواصل الاجتماعي .

من هنا تتضح أهمية اللعب للطفل وأهمية اختيار الألعاب المناسبة له؛ لما لها من تأثير على مهاراته وشخصيته وطرق تواصله مع أفراد مجتمعه .

مشكلة الدراسة:

في العصر الحديث ومع تطور البيئة المحيطة بالإنسان، وبالتالي تطور الأجهزة التي يستخدمها الإنسان والتي تتجه جميعها لتقليل الجهد البدني المبذول للعمل على زيادة الراحة والرفاهية للإنسان في مختلف استخداماته الحياتية، وبالطبع أطفالنا يتأثرون بما حولهم من تغيراتٍ بيئيةٍ فنرى أثر ذلك عليهم حتى في ألعابهم، حيث نجد أن ألعاب الأطفال اليوم يغلب عليها الطابع الإلكتروني، ونرى الطفل الصغير يجلس بيده جهاز يفصله عن العالم من حوله وينخرط من خلاله في ألعاب وعالم افتراضي يرى ويسمع ويمارس من خلاله خبرات وألعاب ليست كالتي كنا نمارسها قديماً ونحن أطفال، والعالم مفتوح أمامه بضغطه زر بدون رقابة ولا توجيه، الأمر الذي يجعل الطفل يقضي طوال يومه جالساً بدون حركة منذ أن يستيقظ إلى أن ينام في عالمٍ آخرٍ غير عالمنا مما لفت انتباه الباحثة وجعلها تتساءل هل هذه الألعاب الإلكترونية مفيدة للطفل مثل الألعاب الرياضية التي كنا نمارسها قديماً ونحن أطفال وما زال بعض أولياء الأمور متمسكين بها لأطفالهم ويرون فيها طوق نجاه لأطفالهم من جراء التطور

التكنولوجي الرهيب الذي يسرع بشدة وقد يسحق معه في سرعته بعض المهارات المرغوب فيها لدى أطفالهم؟، كما تساءلت الباحثة أيضاً هل تتأثر بالأخص مهارات الطفل الحركية ومهارات التواصل الاجتماعي لديه نتيجة الممارسات لألعاب رياضية أو إلكترونية؟

وبالبحث وجدت الباحثة دراسات ترى أنه يمكن اكتساب بعض المهارات من خلال التدريب للطفل على بعض الألعاب التي يمارسها داخل رياض الأطفال والألعاب الرياضية التي قد يمارسها في النادي، كما يستطيع الطفل أن يطور من مهارته الشخصية من خلال تلك الألعاب والتجارب كما في دراسة (Middendorf & Cindy, 2007).

بينما أشار Lawrence E (2017) أن الألعاب الإلكترونية يمكن الاستفادة منها وأن يكون لها دوراً في دعم تنمية مهارات الأطفال ومعرفتهم "الأماكن والأشخاص" حيث أن تلك الألعاب الإلكترونية تسمح بزيارات الأماكن المختلفة للأطفال بما قد يساعد على تطوير حياتهم ومهارات الاستفسار لديهم. كما يمكن للأطفال إنشاء سيناريوهات عالمية صغيرة أو تسجيلهم الخبرات من خلال الرسم أو صنع النماذج أو استخدامها ببرامج الكمبيوتر المناسبة (Lawrence E, 2017).

من ذلك يتضح قوة تأثير كلٍ من الألعاب الرياضية والإلكترونية في تنمية مهارات الأطفال الأمر الذي استشعرت به الباحثة المشكلة وأهمية دراستها لبيان ما إذا كان هناك فروقاً بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية والأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الحركية والتواصل الاجتماعي.

أسئلة الدراسة:

انطلقت الدراسة من خلال السؤال الرئيس وهو:
هل هناك فروق بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية والأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الحركية والتواصل الاجتماعي؟
ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة التالية:

١. ما تأثير ممارسة كل من الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية على المهارات الحركية للطفل ؟
٢. ما تأثير ممارسة كل من الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية على مهارات التواصل الاجتماعي للطفل ؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى إلقاء الضوء والتعرف على الفرق بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية والأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية من سن ٥ إلى ٧ سنوات في المهارات الحركية والتواصل الاجتماعي من خلال:
١- التعرف على الفرق بين ممارسة كل من الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية على المهارات الحركية للطفل ؟
٢- التعرف على الفرق بين ممارسة الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية على مهارات التواصل الاجتماعي للطفل ؟

أهمية الدراسة:

تتطلب أهمية الدراسة الحالية من خلال محورين رئيسيين الأهمية النظرية للدراسة والأهمية التطبيقية حيث تظهر أهميتها في الآتي :

١- الأهمية النظرية:

تركيز الضوء على تأثير الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الحركية الأساسية والتواصل الاجتماعي ودورها في تربية الطفل وتعليمه ونموه .

٢- الأهمية التطبيقية :

إعداد دليل ارشادي للمعلمة ولأولياء الأمور في زيادة أو تقليل أو التوجيه لممارسة الألعاب الرياضية أو الإلكترونية التي تساعد على تنمية مهارات الطفل الحركية وكذا مهارات التواصل الاجتماعي له.

فروض الدراسة:

- ١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد العينتين في المهارات الحركية الأساسية لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية .
- ٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد العينتين في التواصل الاجتماعي لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية .

مصطلحات الدراسة :

١- الألعاب الرياضية :

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها : مجموعة من الأنشطة الحركية والبدنية يقوم فيها الطفل بممارسة الرياضة بأنواعها بشكلٍ منظمٍ وعلى أسسٍ علميةٍ وتحت إشرافٍ مدربٍ متخصصٍ وتكون الممارسة إما فردية أو جماعية وفقاً لقوانين وأسس منظمة .

٢- الألعاب الإلكترونية :

هي سلعة تجارية تكنولوجية، إذ أنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطرق متنوعة (Rebecca Bernstein,2019).

٣- المهارات الحركية الأساسية :

هي الأنماط الحركية الفطرية والمكتسبة ، التي تعتبر محور التربية الحركية وتنقسم إلى ثلاثة محاور، الأول هو الحركات الانتقالية وتتضمن : المشي، الجري، الوثب للأمام، الوثب لأعلى، الحجل، الثاني هو حركات التحكم والسيطرة وتتضمن: الرمي، المسك واللقف، التنطيط، والضرب بيد واحدة، أما المحور الثالث فهو حركات الثبات والاتزان وهي الحركات التي تتطلب التعامل الأمثل مع الجاذبية الأرضية وتشتمل على التوازن الثابت والتوازن الحركي (مطر وعبد الرازق، ٢٠١٦).

٤-مهارات التواصل الاجتماعي Social Communication Sskills:

القدرة على التعبير عن الأفعال، والدخول في حوارٍ متبادلٍ أو مناقشة، مما يساعد على نقل المعلومات من وإلى الآخرين من خلال التعبير عن المشاعر والانفعالات تجاههم عن طريق تعبيرات الوجه وخصائص الصوت وإيماءات الجسم وضبط هذه الانفعالات بما يتناسب مع الموقف، بالإضافة إلى استقبال مشاعرهم وانفعالاتهم وتفسيرها، مما يؤدي إلى زيادة التفاعل الاجتماعي وإقامة علاقات اجتماعية وصدقات مع الآخرين (خطاب ، ٢٠١٤).

الإطار النظري:

أولاً : مرحلة الطفولة المبكرة وخصائص النمو الحركي والاجتماعي فيها:

تُعد الطفولة دعامة البشرية وكيان كل مجتمع يريد أن يقوم على بنيانٍ متينٍ، والذخيرة التي يقدمها الجيل الحاضر للأجيال المقبلة، كما تعتبر أنها لها قيمتها في ذاتها؛ كونها مرحلة نمو مستمر للطفل في جميع النواحي البدنية والاجتماعية والعقلية، فيجب رعايته والعناية به، وتركه يعد جريمة لا تغنفر في حق الطفل ذاته وفي حق المجتمع كله. ولقد كان اهتمام المربين فيما مضى ينصب على الطفل بعد دخوله المدرسة وقل أن يحظى باهتمامٍ قبلها انطلاقاً من أن التحاقه بالمدرسة يشكل نقطة البدء في تعليمه وتربيته، وفي المدرسة تصقل مواهبه وتُبنى شخصيته، وإذا اهتم المربون في هذه المرحلة من حياته وعلى أن يتخرج من المدرسة حيث يدخل ميدان الحياة من بابه الواسع يكافح متسلحاً بما تلقاه من علمٍ وما اكتسبه من معرفةٍ .

(Aram, D. & Levin, I, 2014)

- خصائص النمو الحركي والاجتماعي للأطفال من ٥ إلى ٧ سنوات :

إن معرفة المعلمون والمربون للمبادئ العامة للنمو شرط أساسي ولكنه لا يكفي للتوصل إلى أفضل الإستراتيجيات لمضاعفة فرص التعلم والنمو لدى الأطفال وخاصةً في مرحلة الطفولة المبكرة ، لذا فإنه من الضروري التعرف على طبيعة وخصائص نمو الأطفال في هذه المرحلة، حيث إن هذه الخصائص هي التي سوف تحدد بشكلٍ كبيرٍ كيف يتعلم الأطفال وكيف يفكرون، وبالتالي تحدد الاحتياجات التي يجب أن نشبعها لديهم (طلبة ، ٢٠٠٠) .

ومعرفة هذه الخصائص تساعد على تفهم سلوك الأطفال وتصرفاتهم، والأساليب التي يستخدمونها لمعالجة الأمور أو للتفاعل مع الآخرين،

وتساعدنا في التعرف على كيفية التعامل مع الأطفال، وتوجيههم، ومساعدتهم لينمو نموًا سليمًا (الدسوقي ، ٢٠٠٣ ، ص ١٠٩).

حيث أن لمرحلة الطفولة المبكرة خصائص نمو تتفرد بها (جسمية- حركية- عقلية- انفعالية- اجتماعية)، فالطفل في هذه المرحلة العمرية متقدم ومتفجر سواء بالداخل أو خارج المكان الموجود فيه، حيث أنها الفترة التي لا يتعب فيها الطفل حتى تعثره الرغبة في غزو الفراغ المحيط به، وأن يجتاز العوائق الموجودة في بيئته (كامل وحافظ ، ٢٠١٢ ، ص ٦٥).

كما تتميز هذه الفترة من النمو بغزواتها الحركية والحسية فيبرز الطفل فيها حيويته ونضجه الحركي والطفل ما بين ثلاث وست سنوات فهو لا يعد مستقلاً ذاتياً حيث لم تتشكل شخصيته بعد بصورة متكاملة فهو يتوقع من الكبار الذين يقيم معهم أن يحبوه ويتقبلوه كما هو، وتتسم علاقة الصغير بالكبير في هذه المرحلة بالإحساس بالغيرة التي تتجلى في علاقته بأقرانه ولهذه العلاقة وظيفتها في تنميته اجتماعياً (البسيوني، ٢٠٠٨، ص ٢٤٢).

في هذه المرحلة أيضاً يتعلم الطفل المعايير الاجتماعية التي تبلور الدور الاجتماعي له ويبدأ الطفل بالتمسك ببعض القيم الأخلاقية والمبادئ والمعايير الاجتماعية، وتتسع دائرة العلاقات والتفاعل الاجتماعي للطفل في الأسرة ومع جماعة الرفاق التي تزداد أهميتها ابتداءً من العام الثالث .

(كامل وحافظ، ٢٠١٢، ص ٧٣)

ثانياً: اللعب وممارسة الرياضة وأثرهما على النمو الحركي والاجتماعي للطفل :

اللعب هو لغة الطفل الرمزية للتعبير عن الذات، فمن خلال تعامله مع اللعب يمكن أن يفهم عنه الكثير؛ فالطفل يكشف عن نفسه في أثناء اللعب أكثر مما يعبر عنه بالكلمات، فهو يكشف عن مشاعره بالنسبة لنفسه

وبالنسبة للأشخاص المهمين في حياته والأحداث التي مرت به بحيث يمكن القول أن اللعب هو لغة الطفل ومشاعره تترجم في حركاته أثناء اللعب .

كما يعد اللعب وسيلة لتنمية قدرات الأطفال، إن الأطفال يتعرضون لتجارب فاشلة في حياتهم، لكن عندما لا يستطيعون الاندماج مع الجماعة فإن اللعب يجعلهم يُقدمون بشكلٍ عفويٍّ إلى محاولة الاندماج مع الجماعة دونما خوف من التعرض للنقد والفضل؛ لأن عمل الأطفال من خلال اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة يُنمي شخصياتهم، ولذلك يجب استثمار اللعب في بناء الخبرات وتصميم الأنشطة لأغراض التعليم والتدريب والتنمية .

(محمد وعبد الفتاح ، ٢٠٠٥ ، ص ١٩٥ - ٢٣٧)

فاللعب هو روح الطفل، ومتعته، ويمكن أن يكون سبباً في انتظام حياته، يمكن من خلال لعب الطفل تحقيق فوائد عظيمة نسعى إلى تحقيقها، وذلك من خلال تحويل هذا اللعب إلى ممارسة رياضات متنوعة من شأنها تنمية قدرة الطفل الجسدية والعقلية والاجتماعية، وتحسين نفسيته بما يجعله أكثر مرونة، والرياضة هي عبارة عن مجهود جسدي أو مهارة تُمارس بموجب قواعد مُتفق عليها بهدف الترفيه أو المنافسة أو المتعة أو التميز أو تطوير المهارات أو تقوية الثقة بالنفس .

ناهيك عن أهمية الرياضة والألعاب الرياضية للطفل وفوائدها العظيمة في تنمية البدن والمهارات، إن الرياضة واللعب لا ينتهي الكلام عنهم ؛ فالمدائمة على اللعب والرياضة تساعد الطفل على إدراك العالم الخارجي من حوله ؛ ومع تقدم عمر الطفل يتمكن من تنمية مهاراته وذلك من خلال ممارسته لألعاب أو رياضة معينة؛ ويلاحظ أن الألعاب التي يقوم فيها الطفل بالاستكشاف والتجميع وغيرها من أشكال اللعب الذي يميز مرحلة الطفولة تثري حياة الطفل العقلية بمعارف كثيرة عن العالم الذي يحيط به ،

ولابدّ أنّ هناك بعض التحديات التي يواجهها الطفل أثناء لعبه، ويتوجبه بسيطاً من مدرّبه سيدفعه ذلك لخلق حل مبتكر أي مشكلة تواجهه ، ومع ممارسة ذلك الأمر ستتضاعف قدرته على الإبداع وإيجاد الحلول السريعة المناسبة لتلك التحديات وما شابهها على أرض الواقع ، كما أن ممارسة الألعاب الرياضية تساعد الطفل على البقاء بصحة جيدة وتزيد إدراكه ببعض المفاهيم المتعلقة بصحة الغذاء والأطعمة الصحية .

- الألعاب الرياضية المناسبة للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة :

يبدأ الأطفال الصغار في مرحلة ما قبل دخول المدرسة في عمر من ٣ إلى ٥ أعوام إتقان العديد من الحركات الأساسية ولكن ذلك لا يسمح لهم بممارسة رياضة منتظمة واتباع قواعد وتعليمات بشكل جماعي أو فردي، ويُعد إدراج طفلك في أي رياضة منظمة في هذا العمر لا جدوى منه، ومن ثم في هذه المرحلة من العمر يفضل ممارسة الرياضة بشكل حر غير منظم مثل الجري والسباحة رمي الكرة والتقاطها .

بدءاً من ٥ إلى ٩ أعوام في هذه المرحلة العمرية ومع نمو جسم طفلك ونمو قدراته الذهنية والعقلية وروح المنافسة واللعب الجماعي يمكن السماح للطفل بممارسة الرياضة بشكل منظم، والألعاب الرياضية المناسبة لهذا العمر هي (كرة القدم، الجمباز، السباحة، الفروسية، التنس، الكاراتيه، الصيد).
(موقع روستات تربوية ، ٢٠١٩)

ثالثاً: الألعاب الإلكترونية فوائدها وأضرارها من الناحية الحركية والاجتماعية للطفل :

الألعاب الإلكترونية تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها: سلعة تجارية تكنولوجية، إذ أنها جزء صغير من العالم الجديد الناشيء من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع

بطرق متنوعة، بدأت الألعاب الإلكترونية بين عام ١٩٦٧ و ١٩٦٩م، وذلك بعدما قرر المهندس الأمريكي رالف باير العثور على طريقة للعب الألعاب على التلفاز وبمساعدة أصدقائه بيل هاريسون وبيل روش تم صناعة أول نموذج للألعاب الإلكترونية والذي أطلقوا عليه اسم الصندوق البني (Brown Box).

- فوائد الألعاب الإلكترونية :

للألعاب الإلكترونية تأثير كبير على الثقافة العامة للأفراد، بسبب انتشارها الواسع بينهم، ويُمكن حصر فوائد الألعاب الإلكترونية بما يلي:

* الألعاب الإلكترونية تزيد من الأداء المعرفي: تُشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً ما يكون لديهم أداءً فكرياً مُرتفعاً، وكفاءة دراسية عالية، نسبةً إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب.

* الألعاب الإلكترونية تُحسن التناسق بين اليد والعين: إذ تتطلب أغلب ألعاب الفيديو بغض النظر عن موضوعها من اللاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسق حركة اليد مع النظر.

* الألعاب الإلكترونية تُحسن عملية اتخاذ القرار: حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على تطوير إستراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يُساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع.

* الألعاب الإلكترونية تُشجع على القراءة: فمن الممكن أن تُشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه ويُنمي مهارات القراءة الخاصة به.

* الألعاب الإلكترونية تُشجذ التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية: حيث تتطلب هذه الألعاب وضع إستراتيجيات للتمكُن من التقدم إلى المستويات التالية، وإنهاء اللعبة والفوز بها.

* الألعاب الإلكترونية تزيد الاهتمام بالتكنولوجيا: حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتزيد من اهتمامهم بها.
* الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المهتمين في المجتمع: يتمكن الأشخاص المهتمين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تقبلهم تدريجياً بين الناس من خلال الألعاب متعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك.

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

* الألعاب الإلكترونية تُستخدم كوسيلة فنية: حيث إن الألعاب الإلكترونية تُساهم بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام (موقع موضوع ، ٢٠١٩).

- أضرار الألعاب الإلكترونية :

قد تتسبب الألعاب الإلكترونية بإصابة اللاعبين بالسمنة، والكسل، والأمراض الاجتماعية، ومشاكل في الصحة البدنية، والعقلية المُتكوّنة بسبب كثرة استخدام هذه الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي بعض أضرار الألعاب الإلكترونية:

* التشجيع على العنف تؤثر ألعاب الفيديو على سلوك الأفراد في الحياة الواقعية، إذ أشارت بعض الدراسات إلى أن لعب ألعاب إلكترونية عنيفة لمدة مُعينة من الزمن قد يؤدي إلى زيادة كمية العنف لدى اللاعبين، كما قد يؤدي إلى توليد سلوكيات أخرى خطيرة.

* إضاعة الوقت ارتبط لعب الألعاب الإلكترونية بإضاعة الوقت، حيث إن الوقت الذي يُمضيه اللاعب بلعب هذه الألعاب يحل محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء أو القيام بالمسؤوليات الدراسية أو المشاركة في النشاطات الترفيهية كلعبة كرة القدم أو قضاء الوقت في تطوير مهارة ما.

* تغيير في المظهر الخارجي إن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تغيير مظهر اللاعب الخارجي، وذلك من خلال عدم النوم لساعات كافية والذي بدوره قد يؤدي إلى شحوب لون البشرة أو تكوّن هالات تحت العينين، زيادة الوزن، عدم القدرة على الوقوف بشكلٍ صحيح.

* يُمكن للألعاب الإلكترونية أن تؤثر على الصحة البدنية للاعبين، إذ يُمكن أن تُسبب آلام المفاصل إذ قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية إلى الإصابة بآلام المفاصل الموجودة في الرقبة أو اليد أو الرسغ أو الساعد، حيث إن هذه الآلام قد تنتج بسبب اللعب المُستمر لفتراتٍ طويلةٍ دون راحة.

* نقص فيتامين د: قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية لفتراتٍ طويلةٍ إلى نقص فيتامين د، والذي يحصل عليه الإنسان من التعرض لأشعة الشمس، إذ يؤدي نقص فيتامين د إلى مرض الكساح الذي يُضعف العظام، ويُسبب انثناء في العمود الفقري والساقين.

* البدانة: غالباً ما تؤدي الألعاب الإلكترونية المُرتبطة بتناول الأطعمة غير الصحية، والوجبات الخفيفة الدهنية والسكرية إلى السمنة .

* الإفراط في تحفيز الجهاز الحسي: عندما يلعب الطفل الألعاب الإلكترونية، فإن صور الشاشة ذات الألوان الزاهية والحركات السريعة ترسل رسائل مفرطة التحفيز إلى الجهاز العصبي. وهذا يخلق استجابة طيران أو قتال في الجسم بسبب هرمون الإجهاد. ومع ذلك، عندما لا يلعب الطفل الألعاب الإلكترونية، ينخفض هذا التحفيز، مما يؤدي إلى الحرمان

الحسي الذي يؤدي إلى التهيج وسوء الانتباه وصعوبة ملاحظة الاتجاهات وغيرها من الآثار العصبية.

* الاقتران بالقيم الخاطئة: غالبًا ما يُقال أن الألعاب الإلكترونية تقدم إحساسًا مشوهًا بالصواب والخطأ. في الحالات التي يفشل فيها الطفل في الحفاظ على الفحص الأخلاقي ، قد ينجذب إلى ممارسة سلوكيات مخوفة بالمخاطر، مثل التدخين، والشرب بنهم، والقيادة المنهورة، وما إلى ذلك. يعتقد بعض الباحثين أن بعض الألعاب الإلكترونية يمكن أن تقلل من الخصائص النفسية الاجتماعية، مثل التعاطف والمشاركة الأخلاقية .

* ضعف التنمية الاجتماعية: أظهرت الأبحاث أن الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤثر على التنمية الاجتماعية للطفل، يحدث هذا في الغالب بسبب العزلة المفروضة ذاتيًا والتي يمارسها الأطفال لتوفير المزيد من الوقت للعب. ومع ذلك، فإن هذا التأثير محدد للغاية للحالة ويمكن تخفيفه بتوجيه أبوي مناسب.

* مشاكل الصحة العقلية: قلة النوم والنظام الحسي المفرط يمكن أن يؤدي إلى التهيج وتقلبات المزاج والعدوان. وقد لوحظ أن الاستخدام المطول للألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى مخاوف تتعلق بالصحة العقلية.

* ضعف الاهتمامات الأكاديمية: لاحظت دراسة وجود ارتباط مباشر بين ألعاب الفيديو والنتائج الأكاديمية الضعيفة، مثل انخفاض الدرجات. ترتبط هذه النتيجة بشكل رئيسي بقضايا الانتباه والاندفاع الناتج عن ألعاب الفيديو، ويقترح العديد من الخبراء أن لعب الألعاب الإلكترونية الزائدة يغير وظائف الدماغ، مما يؤدي إلى انخفاض في الأداء الأكاديمي.

* وجد الباحثون أنه بمرور الوقت يبدأ الأطفال في التفكير بقوة أكبر وعند الاستفزاز في المنزل أو المدرسة أو في المواقف الأخرى، سيتفاعل الأطفال تمامًا كما يفعلون عند لعب لعبة فيديو عنيفة. يبدو أن الممارسة المتكررة

لطرق التفكير العدوانية تقود التأثير طويل المدى للألعاب العنيفة على العدوان (Gentile, D. A., Khoo, 2014).

كيف يمكن للوالدين تجنب الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية؟

يمكن للوالدين اتخاذ بعض الخطوات السريعة للتأكد من أن الطفل يستمتع بالألعاب الإلكترونية دون تجاوز حدوده أو الوقوع فريسة للسلبية. فيما يلي بعض الإجراءات التي يمكن تجربتها مع الأبناء :

• تعتمد الألعاب الإلكترونية على العمر ، لذا تأكد من عدم تعريض طفلك لألعاب غير مناسبة لأعمارهم ، مع تفضيل الألعاب التعليمية للأطفال الصغار.

• تحقق من تصنيف اللعبة الإلكترونية أو العمر الموصى به للعبة ، تجنب شراء ألعاب الإلكترونية العنيفة للأطفال الصغار.

• تحقق من محتوى اللعبة وتوقع آثارها المفيدة المحتملة على طفلك ، اقرأ التحذيرات المحددة واعمل وفقاً لذلك.

• تحديد وقت معين للعبة والاتفاق مع الطفل عليه وعدم تجاوزه، يجب أن يتضمن الوقت الذي يقضيه على الشاشات عموماً بما فيها ألعاب الكمبيوتر وألعاب الجوال وألعاب الفيديو والتلفزيون، بما في ذلك الوقت الذي يقضيه للعب على الشاشات تلك في أي مكان غير البيت أو حتى مع أحد الأصدقاء.

• احصل على نظام مكافآت عملية للسماح لطفلك باللعب على الألعاب الإلكترونية فقط بعد الانتهاء من واجبه المنزلي.

• امنحهم بعض ١٠-١٥ دقيقة إضافية للعب في عطلات نهاية الأسبوع إذا كانوا يقضون ٣٠ دقيقة في ممارسة الأنشطة البدنية مثل الجري والسباحة وما إلى ذلك كل يوم.

- لا تسمح بالألعاب ليلاً خاصةً حول وقت النوم ، واحتفظ بجميع أدوات الألعاب والأجهزة الإلكترونية بعيداً عن غرفة طفلك.
- انضم لطفلك أثناء اللعب وحاول ان تشاركه اهتماماته بين الحين والآخر ومتابعته جيداً وتوجيهه أحياناً بشكلٍ غير مباشرٍ ، حاول أن تختار ألعاب متعددة اللاعبين يمكن للعائلة بأكملها لعبها معاً سيعزز ذلك الترابط الأسري والاجتماعي ويطور المشاعر الإيجابية وسيساعد طفلك على فهم نواياك والتقرب منك .
- إذا كنت تلعب ألعاباً إلكترونيةً مع طفلك، فتأكد من اتباع نفس القواعد التي حددتها لطفلك، كن قدوةً وإرشادهم.
- راقب نشاطهم على الإنترنت. إذا كانوا يتفاعلون مع الغرباء أثناء لعب الألعاب، تحقق من التفاصيل مثل مع من يتحدثون وكم يتحدثون وفي ماذا يتحدثون، قم بتوجيه طفلك للعب بأمان وعدم مشاركة أي معلومات شخصية مع شخصٍ غريبٍ عبر الإنترنت.
- تنقيفهم حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية من خلال تقديم أمثلة ذات صلة. تأكد من أنك تتحدث عن الجوانب الإيجابية أيضاً. حقق التوازن واقنعهم باتباع المسار الأوسط .
- لا يجب أبداً رفض ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية تماماً؛ لأنه قد يدفع طفلك إلى ممارسة ألعاب الفيديو التي لا تتناسب مع سنه في السرية. (موقع رويشات تربية ، ٢٠١٩)

رابعاً: المهارات الحركية الأساسية :

ذكر متولي وحشاد (٢٠١٦) بالاتفاق مع آراء عدة علماء أن المهارات الحركية الأساسية للطفل يمكن تقسيمها كما يلي :

١-مهارات انتقالية .

٢-مهارات معالجة وتناول ونقسمها لبنتين:

أ- معالجة وتناول بالعضلات الدقيقة.

ب-معالجة وتناول بالعضلات الكبيرة.

٣-مهارات الاتزان ونقسمها إلى بنتين:

أ- مهارات الاتزان الثابت.

ب-مهارات الاتزان الحركي (متولي وحشاد ، ٢٠١٦).

المهارات الحركية الأساسية وأهمية تنميتها وتطويرها لدى الطفل:

يتأثر تطور المهارات الحركية بالنضج الذي يتحدد فطرياً، وبالخبرة التي تتوقف على العوامل البيئية، ويؤدي إشراك الأطفال في برامج تعليم المهارات الحركية الأساسية من خلال اللعب إلى رفع مستوى تطور هذه المهارات أكثر من المستوى الذي يصل إليه الأطفال نتيجة للنضج، وتتضمن عملية التطوير تحقيق مستوى الآلية في أداء المهارات الحركية الأساسية وفي المقدرة على استخدامها بكفاءة في المواقف المختلفة التي يمر بها.

تظهر كثير من الدراسات أهمية العلاقة بين المهارات الحركية الأساسية وبين بعض المهارات الأكاديمية، ومن مظاهر هذه العلاقة أن بعض الأطفال الذين يعانون من صعوبات في تعلم القراءة والكتابة يكون لديهم قصوراً في القدرات الإدراكية الحركية ، وتعتبر بعض الدراسات مهارات حركية معينة متطلباً لمهارات أكاديمية حيث تقترح أن مهارات المعالجة والتناول متطلباً لتطور مهارة القراءة والكتابة ، معدل تقدم الأطفال في تطور المهارات الحركية الأساسية لا يكون موحدًا لديهم جميعًا ، حيث أن اللعب الحر والخبرات يؤثران كثيرًا على معدل تطور كل المهارات الحركية الأساسية متضمنةً مهارات الانتقال والتحكم والاتزان.

يجب تشجيع الأطفال على النشاط الحركي منذ بداية حياتهم من خلال العديد من الأنشطة والمواقف ، وتشير الأبحاث إلى أن تبني نمطاً حياتياً يتسم بالنشاط الجسماني في المراحل المبكرة من العمر يزيد من احتمالات تعلم الأطفال كيفية الحركة بمهارة، وسوف تساعد تنمية وتشجيع التمتع بالحركة واكتساب الثقة والكفاءة في المهارات الحركية في سن مبكرة على ضمان تطور النمو بطريقة صحية، بالإضافة إلى الاشتراك في الأنشطة والألعاب الرياضية لاحقاً (متولي وحشاد ، ٢٠١٦).

خامساً: التواصل الاجتماعي :

يعد التواصل الاجتماعي جانباً مهماً في حياة الإنسان فهو أداة فعالة من أدوات التغيير والتطوير والتفاعل بين الأفراد والجماعات ، ويهدف الأفراد من خلال عملية التواصل إلى التأثير في أفكار الفرد المُستقبل لتعديلها أو التأثير في سلوكياته واتجاهاته ، وتظهر أنماط التواصل في الأسرة بين الآباء والأبناء، وبعد التواصل الإيجابي بين أفراد الأسرة مؤشراً هاماً ودالاً على رفاهية الأسرة وصحتها (Kurato, Y, 2006) .

كيف نُعلِّمُ الطفل مهارات التواصل الاجتماعي ؟

معظمنا يتعلم مهارات التواصل الاجتماعي دون التخطيط لذلك فيتم الأمر بشكل تلقائي وطبيعي، وطبقاً للخبراء في هذا المجال فهناك ثلاث طرق أساسية لتعلم قواعد التواصل الاجتماعي وهي:

١- **التواصل بالعين**: نحن نرى ما يفعله الآخرون من حولنا ونتبعه . فلا بد للبالغين أن يحافظوا على التواصل البصري مع أطفالهم أثناء الحديث هذا يُعلِّمُ الأطفال أهمية التواصل بالعين أثناء الحديث مع الآخرين ، حتى الأشخاص ضعاف البصر غير القادرين على التواصل بالعين مع غيرهم

في الجلسات الاجتماعية فهناك بعض الطرق التي يقدمها لهم الخبراء لمساعدتهم على التواصل بشكل أكبر.

٢- **التعلم بالتفكير والملاحظة:** الأطفال يتعلمون بالتفكير فيما يدور حولهم فمثلاً عندما يتساءل الطفل لماذا ترك زميله اللعب وانصرف وقد استنتج شعور زميله بالملل، وبهذا يتعلم الطفل مهارات التواصل بنجاح قد يكون هذا الجزء من التعلم صعباً بالنسبة للأطفال الذين يعانون من مرض التوحد أو بعض أنواع الإعاقة الذهنية .

٣- **التعلم عن طريق اللعب والتجربة :** عندما يلعب الطفل أو يتحدث مع الآخرين بنجاح فإنه يطور قدرته على التواصل مع الآخرين بشكل إيجابي وفعال حتى إن لم ينجح الأمر فإن الطفل يميز ويلاحظ ما هي المشكلة ولماذا لا ينجح الأمر . (عبد الوهاب ، ٢٠١٥)

بعض الطرق التي تساعدك على تنمية مهارات الطفل الاجتماعية:

١- **الحديث مع الطفل:** الحفاظ على التواصل في الحديث مع طفلك في تعليمه أي شيء أمر هام وضروري لإنجاح عملية التعلم هذه ، فمن اللازم تشجيع طفلك على التكلم وليس الاستماع فقط كي يبدو أمامك بشكل مهذب عندما تطلب من الطفل الحديث بحرية فإنه يتعلم تلك المهارة بشكل أسهل .

٢- **اللعب :** أكثر الطرق فاعلية في تعليم الطفل مهارات التواصل مع الآخرين هو اللعب معهم، فمن خلال اللعب مع الآخرين يتعلم الطفل أن ضرب الآخرين سلوكاً مشيئاً وأن مشاركة اللعب تجلب المرح أكثر .حتى إذا كان طفلك خجولاً فالأفضل أن يشارك اللعب مع طفل واحد آخر قريباً منه أما إذا كان أكثر انفتاحاً على المحيط من حوله يمكنه مشاركة الآخرين وتكوين صداقات جديدة.

٣- المحاكاة والتقليد : يتعلم الأطفال الكثير من خلال ملاحظتهم لمن حولهم ومراقبتهم لتصرفاتهم، فمثلاً عندما يرى الطفل أحد الوالدين يتعمد الانشغال عن إجابة الهاتف أو لا يرد تحية الآخرين سيتعلم أن هذه السلوكيات هي الصحيحة ويبدأ في تقليدها . وبالمثل عندما يراك تساعد الآخرين وتتصرف معهم بلطفٍ وتهذيبٍ سينمو على هذه السلوكيات كجزء طبيعي من تعاملاته الاجتماعية مع الآخرين .

٤- التكرار : عندما يواجه طفلك مشكلةً تتعلق بالتواصل الاجتماعي مع الآخرين فعليك التحدث معه عنها كي يلاحظ أخطاءه ويمكنك اقتراح بعض المواقف الشبيهة لتحسين ردة فعله وتصرفه إزاءها مع تكرار نفس الخطوات والنصائح السابقة مرات عديدة حتى تتحسن لديه تلك المهارات.

فدائماً سيمر الطفل بالعديد من المواقف الاجتماعية خلال حياته التي تحتاج للتخصيص والممارسة أنت تضع له أساسيات التعامل وزيادة ثقته بنفسه التي ستساعده لاحقاً في حياته، وكلما كان الأساس قوياً كلما استطاع أن يبني عليه ويطور من مهاراته ليحظى بعلاقاتٍ أنجح مع الأخرى (عبد الوهاب ، ٢٠١٥).

الدراسات السابقة :

(أ) المحور الأول: دراسات اهتمت بمهارات الطفل في جميع جوانب النمو ودور الألعاب الرياضية فيها :

١-دراسة الحياني والرومي (٢٠٠٢): التي هدفت إلى الكشف عن أثر برنامج مقترح في الاستكشاف الحركي في بعض متقيدات النمو الحركي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة بعمر (٤-٥) سنوات، وكذلك الكشف عن الفروق في بعض متقيدات النمو الحركي بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة ، باستخدام المنهج التجريبي ، وتكونت عينة البحث من (٤٨)

طفلاً وطفلةً قسموا إلى مجموعتين متساويتين بالعدد، وتوصلت الدراسة إلى الاستنتاجات الآتية :

-إن استخدام البرنامج المقترح له أثر إيجابي على متغيرات النمو الحركي .
-وجود فروق ذات دلالة معنوية في متغيرات النمو الحركي بين مجموعتي البحث في الاختيار القبلي والبعدى لمصلحة الاختيار البعدى (الحياني والرومي، ٢٠٠٢).

٢-دراسة عبد الحلیم (٢٠١٤) : والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج أنشطة حركية ترويحوية على السلوك التكيفي وبعض جوانب النمو الحركي والاجتماعي والخلقي لدى أطفال الروضة، من خلال بناء برنامج أنشطه حركية ترويحوية يستهدف تنمية السلوك التكيفي وبعض جوانب النمو الحركي والاجتماعي والخلقي لدى أطفال الروضة في المرحلة العمرية من ٤ : ٥ سنوات ، وجاءت النتائج بأن للبرنامج موضع البحث من تأثيرات إيجابية في إكساب هؤلاء الأطفال بعض جوانب النمو الحركي (عبد الحلیم، ٢٠١٤).

٣-دراسة سعيد وعمر (٢٠١٨) : هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب الصغيرة الترويحوية في تنمية المهارات الحركية لدى الأطفال التوحيدين وأثرها على مهاراتهم الوظيفية المرتبطة بأنشطة الحياة اليومية ، عينة الدراسة ١٠ أطفالاً من ذوي اضطراب التوحد المنتظمين في مركز تنمية الإنسان (عبور) بمدينة جيزان بالمملكة العربية السعودية، حيث قام الباحثان بتصميم العديد من الجلسات التدريبية القائمة على الألعاب الصغيرة الترويحوية وتم تطبيقها مع الأطفال في فترة بلغت ٣ شهور، توصلت النتائج إلى وجود تحسن ذي دلالة إحصائية في مستوى المهارات الحركية

الأساسية، وكذلك تحسن ذي دلالة إحصائية في مستوى المهارات الوظيفية المرتبطة بأنشطة الحياة اليومية بعد تطبيق البرنامج التدريبي المقترح.
(سعيد وعمر ، ٢٠١٨)

(ب) المحور الثاني دراسات اهتمت بمهارات الطفل في جميع جوانب النمو ودور الألعاب الإلكترونية فيها :

١-دراسة حجازي (٢٠١٠) : تهدف إلى تحري دور الألعاب الإلكترونية في نمو وتعلم الطفل، ومن أجل هذا الهدف؛ استخدمت الدراسة المنهج النوعي في البحث باستخدام أسلوب جمع البيانات من الدراسات ذات العلاقة وتحليل مضمون ونتائج تلك الدراسات. وبناءً على ذلك فقد تعددت محاور الدراسة، منتقلة بين الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في شخصية الطفل وسماته، والتي بدا منها النشاط والتواصلية وتقبل التكنولوجيا وعدم التسامح مع الطرق التقليدية في التعليم، ومن ثم أظهرت الدراسة دور تلك الألعاب الإيجابي في تنشئة الطفل كواحدة من أدوات التنشئة إذا ما استخدمت بطريقةٍ موجهةٍ ومنظمةٍ، وكشفت أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم كتقنية حديثة هادفة تعمل على زيادة المتعة والدافعية في التعلم، وتوفير الوقت والجهد في عملية التعليم، والمساعدة على تطوير التفكير، ثم اتجهت الدراسة باتجاه تتبع أثر الألعاب الإلكترونية على المسار الإنمائي للطفل بدءاً بالنمو الحسي الحركي، وانتقالاً إلى النمو المعرفي والعقلي، وانتهاءً بالنمو الانفعالي والاجتماعي، وفي محور آخر أظهرت الدراسة أن استخدام هذه التكنولوجيا أثر في تغير تركيب أدمغة الأطفال المستخدمين لها. ومن جانب آخر، فقد تطرقت الدراسة إلى احتمالات التباين في الإفادة من الألعاب الإلكترونية بين الأطفال من كلا الجنسين، وفي مراحل الطفولة المختلفة، والتي أظهرت أن كلا الجنسين يستخدم وسائل

التكنولوجيا بفعالية، ولكن الذكور يمضون أوقاتاً أكثر على اللعب الإلكتروني من الإناث، ويعود ذلك لعدة أسباب. وخلصت الدراسة إلى ضرورة استثمار تلك التقنية التكنولوجية وتوظيفها في التعليم وبطرق منظمة؛ لما لها من فوائد ومردودات على العملية التربوية التعليمية (حجازي ، ٢٠١٠).

٢- دراسة (Science (2013): والتي هدفت إلى التعرف في دراسته على نوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال ، حيث تجاوز استهلاك ألعاب الكمبيوتر عن قراءة الكتب القصصية ، وشراء الملابس ، والذهاب إلى السينما أو المسرح أو المتاحف أو الاختلاط مع الأصدقاء الآخرين أو الرسم ، باعتبارهم من التسالي المفضلة للطفل قديماً، ولاحظ في دراسته أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤ و ١٠ سنوات يقضون ما يزيد عن ساعتين في اليوم في لعب ألعاب الكمبيوتر (Science,2013) .

٣-دراسة سالسينو وكلوديا (٢٠١٤): هدفت إلى التحقق من مواقف الآباء فيما يتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على نمو أطفالهم في الجوانب التالية: الوقت الذي يقضونه على الكمبيوتر للعب، وأنواع الألعاب المفضلة، وطرق الإشراف على الأطفال، والمزايا مساويء الألعاب الإلكترونية. حيث تظهر نتائج البحث: ٤٧,٣٠٪ من الأطفال يمكنهم الوصول إلى الكمبيوتر في أي وقت يريدون ؛ يستخدم الكمبيوتر في الغالب للألعاب (٣٦,٢٨٪) ؛ يشرف ٤٢,٨٧٪ من الآباء على أنشطة أطفالهم على الكمبيوتر فقط عندما يكون لديهم وقت فراغ ؛ يسمح ٥٠٪ من الآباء لأطفالهم بقضاء ١-٢ ساعة في ألعاب الكمبيوتر يومياً، بينما يسمح ٢٨,٥٤٪ ٣-٤ ساعات (وأكثر) من ألعاب الكمبيوتر يومياً.

وخلصت الدراسة التي أجريت على أسلوب الأبوة والأمومة والبيئة ووقت الشاشة إلى أن "الزيادة العالمية في انتشار زيادة الوزن والسمنة في مرحلة

الطفولة قد نُسبت إلى عدة اتجاهاتٍ بما في ذلك زيادة استهلاك الحميات كثيفة الطاقة وزيادة السلوك المستقر (خاصة زيادة وقت الشاشة؛ الوقت الذي يقضيه في مشاهدة التلفزيون وعلى أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة الألعاب). (سالسينو وكلوديا ، ٢٠١٤).

٤-دراسة (Gentile et al (2014): هدفت إلى معرفة ما إذا كان العنف والسلوك السيء الذي يتم لعبه في العالم الافتراضي قد يساهم في ممارسة نفس السلوك في العالم الحقيقي. حيث أن اللاعبين الذين يلعبون ألعاباً عنيفةً قد تشعرهم بتطبيق تلك الألعاب في العالم الحقيقي حيث يمكن لممارسة تلك الألعاب أن تخلط بين الواقع والخيال ، كما أنها أيضاً قد تشعرهم بالذنب بشأن سلوكها في العالم الافتراضي وهذا قد يجعلهم أكثر حساسيةً للقضايا الأخلاقية التي انتهكوها خلال لعب اللعبة، كما أنه بمرور الوقت يبدأ الأطفال في التكيف بقوة أكبر، وعند الاستفزاز في المنزل أو المدرسة أو في المواقف الأخرى سيتفاعل الأطفال تمامًا كما يفعلون عند لعب لعبة فيديو عنيفة. وبالتالي فإن الممارسة المتكررة لطرق التفكير العدوانية تقود التأثير طويل المدى للألعاب العنيفة على العدوان .
(Gentile et al,2014)

(ج) دراسات اهتمت بالتواصل الاجتماعي للأطفال:

١- دراسة (Kurato (2006 : هدفت إلى دراسة مشروع الدعم المجتمعي للأطفال الملتحقين بالروضة على المستوى الوطني في اليابان، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي بالاعتماد على تقديم برنامج لكل روضة مرة واحدة أو اثنتين في الشهر، طبق على عينة قوامها (١١) روضةً وتضمن البرنامج نشاطات مع الأم كقراءة صور كتب، عمل أقراص لتجميل الوجه مع الأطفال، اللعب وغناء الأغاني، ونشاطات مع الأب تساعد الطفل

على التحدّث مع مجموعات من نفس عمره . وقد أظهرت النتائج وفق التقارير النهائية لهذا المشروع: فائدة كل في مشروع الدعم المجتمعي لرعاية أطفال الروضة .

وكان إجمالي المشروع له وظيفة مقبولة؛ لأن المشروع سيحقق للمشاركين المتعة وفقاً لذلك تعلموا كيف يرتبطون بالوالدين، وقد أظهرت أنشطة المتعة نسبة مئوية مرتفعة للوالدين حيث بلغت (٥٧,٢ %)، أما بالنسبة لمتعة معاملة الأطفال مع المعلمين فاقترنت على نسبة (٢٨,١ %).
(Kurato, 2006)

٢-دراسة (2009) Lesly : هدفت إلى تحسين مهارات التواصل الاجتماعي ضمن سياق اللعب في رياض الأطفال التي يعاني أطفالها من الخطر ، لأطفال الروضة الذين يعانون من تأخر في اللغة ولديهم مشكلات سلوكية ، اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي، باستخدام برنامج تدخل يعتمد على اللعب لتحسين التواصل عند الأطفال الصغار، وجاء التدخل وفق ثلاثة أنماط ، تعلم الأطفال اللعب الحر ، والتفاعل الاجتماعي بصورة عفوية، ثم تقييم الأطفال أنفسهم أثناء تفاعلهم الحر، ولوحظ الطفل في عدد من سلوكيات التواصل الاجتماعي، والتي تطورت بعد التدخل المتتابع للأطفال، واعتمد التصوير وتسجيل النطق في جلسات اللعب، كانت أهم النتائج : تزايد النمو اللغوي المركب عند الأطفال ، وحمل التدخل توقعاً لتحسين اللغة المهددة بالخطر والسلوكيات غير الآمنة عند هؤلاء الأطفال الذين يعانون من ضعف في اللغة في مؤسسات ما قبل المدرسة .
(Lesly,2009)

٣-دراسة مسعود (٢٠١٨) : حيث هدفت إلى التعرف على مهارات التواصل لدى طفل الروضة وعلاقتها ببعض المتغيرات، وتوصلت إلى النتائج التالية: مهارات التواصل غير اللفظي والكلي منخفضة لدى طفل

الروضة سواء الذكور أو الاناث ، كما يعد اللعب وسيلة لتنمية قدرات الأطفال (مسعود ، ٢٠١٨) .

الاستفادة والتعليق الدراسات السابقة :

استفادت الباحثة من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة وتحليلها ، في إطار الدخول لدراستها الحالية ويمكن تحديد أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة كما يلي:

١-تعد بعض الدراسات السابقة حافزاً لإجراء هذه الدراسة، وذلك من خلال الوقوف على أحدث النتائج التي توصلت إليها نتائج هذه الدراسات في تأثير ممارسة الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية على اكتساب المهارات الحركية والتواصل للأطفال داخل الروضة.

٢-اتفقت الدراسات السابقة التي تبحث عن فاعلية ممارسة الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية في اكتساب العديد من المهارات للأطفال داخل الروضة .

٣-قلة الدراسات التي تناولت المقارنة بين ممارسة الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية في اكتساب العديد من المهارات للأطفال داخل الروضة.

٤-بلورة مشكلة الدراسة وأهمية الدراسة ووضع التساؤلات الخاصة بها.
٥-التعرف على دور ممارسة الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية في اكتساب المهارات الحركية ومهارات التواصل للأطفال .

٦-استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في اختيار بعض أدوات الدراسة.
٧-التعرف على بعض المعايير القياسية والعالمية التي اهتمت بممارسة الألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية في اكتساب المهارات الحركية ومهارات التواصل والتي ساعدت الباحثة في وضع أدوات جمع البيانات.

٨- اختيار المنهج المناسب لتناول موضوع الدراسة، كما ساهمت الدراسة الحالية أيضاً في تحديد المعايير اللازمة للوقوف على عينة الدراسة الميدانية المناسبة.

٩- الاهتداء إلى المراجع العربية والأجنبية التي يمكن الاستعانة بها في كتابة الإطار النظري.

١٠- ساعدت الدراسات السابقة الباحثة في تحديد الشروط اللازمة لاختيار عينة البحث.

ولذلك كان علينا توضيح وتأكيد أهمية وخطورة مرحلة الطفولة المبكرة، وإظهار الفرق بين تأثير الألعاب الرياضية والإلكترونية في التأثير على المهارات الحركية والتواصل الاجتماعي للأطفال .

الإجراءات المنهجية للدراسة :

تحقيقاً لهدف الدراسة واختباراً لفروضها اتبعت الباحثة الإجراءات المنهجية الآتية:

١- نوع ومنهج الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى المقارنة بين أطفال الروضة الممارسين للألعاب الرياضية وأطفال الروضة الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الحركية والتواصل الاجتماعي، وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي المقارن بين مجموعتين متكافئتين .

٢- مجتمع وعينة البحث :

قامت الباحثة بتطبيق الدراسة على بعض أطفال أعضاء مركز شباب عابدين بالحلمية الجديدة بأعمار تتراوح من ٥ إلى ٧ سنوات وعددهم (٥٥) طفلاً وطفلةً ممن شملهم الاستطلاع والذين قَبِلَ أولياء أمورهم.

وقد تم اختيار لعينة الدراسة من المجتمع الأصلي بالطريقة العمدية وعددهم (٣٠) طفلاً وطفلةً وتم تقسيمهم إلى مجموعتين (مجموعة الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية، مجموعة الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية)، وقد روعي التكافؤ بينهم في الطول والوزن والسن .
وتم اختيارهم وفقاً للشروط التالية:

• بالنسبة لمجموعة الأطفال التي تمارس الألعاب الرياضية:

- شرط الانتظام في ممارسة أي لعبة رياضية بالنادي والاطلاع على كارييه ممارسة اللعبة الخاص بالنادي.
- أن يكون الطفل منتظماً في لعبته الرياضية قبل تطبيق الدراسة بثلاثة شهور على الأقل وليس مشتركاً فيها حديثاً، ويمارسها بواقع ثلاث مرات أسبوعياً خلال تلك الفترة، تم التأكد من هذا الشرط بمراجعة مدرّبين الأطفال.
- أن يكون أولياء أمورهم من النوع الذي لا يسمح لهم بممارسة الألعاب الإلكترونية في النادي أو على الموبايل أو الكمبيوتر أو اللاب المنزلي لمدة تزيد عن ساعة في اليوم أو ثلاث مرات في الأسبوع .
- موافقة ولي الأمر.

• بالنسبة للأطفال التي تمارس الألعاب الإلكترونية:

- شرط الانتظام في الذهاب إلى منطقة الألعاب الإلكترونية بالمركز أو أي مركز ألعاب إلكترونية قريب من منزله من مدة تسبق تطبيق الدراسة بحوالي ثلاثة شهور على الأقل وأن يكون من روادها بشكلٍ منتظمٍ على الأقل ثلاث مرات أسبوعياً .
- أن يكون أولياء أمورهم من غير المهتمين بممارسة الألعاب الرياضية لأبنائهم، وكذلك أبنائهم ليس لديهم الرغبة.
- خلو الأطفال من الأمراض المزمنة أو الإعاقات الحركية والجسدية .

- موافقة ولي الأمر.

جدول (١)

الدرجات الخام للمجموعتين في حيث الطول والوزن والسن

ن = ٣٠

رقم الطفل

درجات عينة الأطفال

الممارسون للألعاب الإلكترونية			رقم الطفل بمجموعة (٢)	الممارسون للألعاب الرياضية			رقم الطفل بمجموعة (١)
الوزن	الطول	السن		الوزن	الطول	السن	
١٧	١٠٧	٦	١	٢٢	١١٥	٧	١
٢٠	١٠٥	٥	٢	٢٠	١١٠	٦	٢
٢٢	١١٠	٧	٣	١٨	١٠٥	٧	٣
٣٠	١٢٥	٧	٤	١٧	١٠٢	٥	٤
١٥	١٠٤	٥	٥	٢٠	١٠٥	٦	٥
٢٠	١٠٠	٦	٦	١٦	١١٢	٧	٦
٢٠	١١٠	٦	٧	١٥	١٠٠	٥	٧
١٨	١٠٠	٥	٨	١٩	١٠٧	٥	٨
١٩	١١٥	٧	٩	١٥	١١٠	٦	٩
٢٠	١٢٠	٧	١٠	٢٢	١٢٠	٧	١٠
١٦	١٠٢	٥	١١	١٨	١١٠	٦	١١
١٧	١٠٥	٦	١٢	١٧	١٠٤	٥	١٢
٢٥	١١٥	٧	١٣	٢٥	١١٥	٧	١٣
٢٢	١٢٠	٧	١٤	١٩	١٠٧	٦	١٤
١٥	١١٠	٦	١٥	١٥	٩٥	٥	١٥

باستقراء الجدول السابق (١) الذي يظهر الدرجات الخام لعينتي الدراسة من أطفال رياض الأطفال، حيث بلغ مجموع العينتين به (٣٠) مفردة من

الأطفال تم تقسيمهم إلى مجموعتين الأولى ممارسة للألعاب الرياضية والثانية ممارسة للألعاب الإلكترونية كل مجموعة بعدد (١٥) طفلاً وطفلةً، وجد أنه تراوح مقياس السن لهم بين (خمس سنوات، وسبع سنوات) حيث تماثلت المراحل العمرية بين المجموعتين، وبالنظر إلى مقياس الطول لأفراد العينة الأولى الممارسة للألعاب الرياضية وجد أنه يتراوح بين (٩٥ سنتيمتر : ١٢٠ سنتيمتر). بينما تراوح مقياس الطول لأفراد العينة الثانية الممارسين للألعاب الإلكترونية بين (١٠٢ سنتيمتر : ١٢٥ سنتيمتر) وهو مستوى قريب نسبياً لأفراد العينيتين، وبالنظر أيضاً إلى الفروق بين العينتين، كما جاء مقياس الوزن لأفراد العينة الأولى الممارسة للألعاب الرياضية ولأفراد المجموعة الثانية الممارسين للألعاب الإلكترونية وجد أنه يتراوح بين (١٥ كيلوجرام : ٢٥ سنتيمتر) وهو يشير إلى التماثل تقريباً بين أفراد العينتين في مقياس الوزن ، الأمر الذي يوضح تكافؤ العينتين في السن والطول والوزن .

جدول (٢)

التكافؤ بين المجموعتين في الطول والوزن والسن

ن=٣٠

الدالة عند	قيمة الدالة	قيمة "ت"	للممارسين للألعاب الإلكترونية		للممارسين للألعاب الرياضية		التكافؤ في
			الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	
٠,٠٥							
غير دالة	٠,٦٦٧	٠,٤٣٥	٠,٨٣	٦,١٣	٠,٨٤	٦	السن
غير دالة	٠,٤٣٢	٠,٧٩٨	٧,٧١	١٠٩,٨	٦,٤٠	١٠٧,٨	الطول
غير دالة	٠,٣٥٥	٠,٩٤٢	٣,٩٧	١٩,٧٣	٢,٩٢٤	١٨,٥٣	الوزن

يتضح من جدول (٢) السابق الذي يوضح نتائج تحليل اختبار T.test بين متوسطي درجات العينيتين في الطول والوزن والسن لمتوسطات لدرجات الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية ومتوسطات درجات الأطفال للممارسين الإلكترونية من حيث: السن حيث بلغت قيمة دلالة "ت" (٠,٦٦٧) حيث جاءت قيمة دلالة "ت" للطول هي (٠,٤٣٢) ، وجاءت قيمة دلالة "ت" للوزن هي (٠,٣٥٥) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ، مما يدل على تكافؤ بين المجموعتين في (السن ، الطول ، الوزن) .

٣-مجالات وحدود البحث :

- الحدود البشرية للدراسة:

يضم مجتمع البحث ٥٥ طفلاً وطفلةً ممن شملهم المقابلة والملاحظة والاستطلاع من اعضاء ورواد مركز شباب عابدين يتراوح أعمارهم من ٥ إلى ٧ سنوات ، تم اختيار عينة البحث من بينهم بالطريقة العمدية ممن انطبقت عليهم شروط اختيار العينة السابقة وعددهم ٣٠ طفلاً وطفلةً، تم تقسيمهم لمجموعتين (مجموعة أطفال ممارسين الألعاب الرياضية ، مجموعة أطفال ممارسين الألعاب الإلكترونية) متكافئتين في الطول والوزن والسن .

- الحدود الزمنية للدراسة:

تم التطبيق لهذه الدراسة في الإجازة الصيفية للعام الدراسي ٢٠١٨ / ٢٠١٩ في شهور من يونيو إلى أغسطس ٢٠١٩ .

- الحدود الجغرافية للدراسة : مركز شباب عابدين بمنطقة الحلمية الجديدة حي الخليفة وسط محافظة القاهرة .

٤ - أدوات جمع البيانات :

استعانت الباحثة في جمع البيانات بالوسائل التالية:

أ- تحليل الوثائق وقد تمثلت في المراجع العلمية في مجال الحركة وعلم النفس الطفل.

ب- مقياس المهارات الحركية للطفل (إعداد/ الباحثة) . (ملحق ١)

ج- مقياس مهارات التواصل الاجتماعي للطفل (إعداد/ الباحثة) (ملحق ٢).

د- استمارة المقابلة الشخصية، استمارة ملاحظة واستطلاع وجمع بيانات عن الطفل سن من ٥ إلى ٧ سنوات عن طريق ولي أمره (إعداد/ الباحثة) (ملحق ٣).

هـ- استطلاع رأي الخبراء : وقد استعانت الباحثة بعدد أربعة عشر (١٤) خبيراً من الخبراء المتخصصين في مجال التربية الرياضية وعلم النفس وتربية الطفل (ملحق ٤).

و- مقاييس أنثروبومترية (الطول - الوزن - السن).

جدول (٣)

يوضح معاملات الصدق والثبات لأبعاد مقياسي التواصل الاجتماعي والمهارات الحركية بطريقة كرونباخ

$$n = 14$$

المقياس	المحاور	معامل الثبات (ألفا)	الصدق
مقياس التواصل الاجتماعي	مهارة الاستماع	٠,٧٧١	٠,٨٨
	مهارة التحدث والتواصل اللفظي	٠,٨٢٧	٠,٩١
	مهارة التواصل البصري	٠,٦٩٢	٠,٧٨١
	مهارة فهم واستخدام لغة الجسد	٠,٧٢٦	٠,٨٥٢

٠,٧٨٢	٠,٦٨٥	المهارات الانتقالية	مقياس المهارات الحركية
٠,٨٢	٠,٦٦٨	المهارات غير الانتقالية (الثبات والاتزان)	
٠,٨٥	٠,٧٢٢	مهارات المعالجة والتناول للعضلات الصغرى	
٠,٨٣	٠,٦٨٤	مهارات المعالجة والتناول للعضلات الكبرى	

يوضح الجدول السابق أن معامل ألفا كرونباخ $0,946$ وهو مرتفع (موجب الإشارة) وتشير قيمة معامل ألفا للمقياس المستخدم في الدراسة، كلها أكبر من $(0,685)$ وهو الحد الأدنى المطلوب لمعامل ألفا ووفقاً لـ (Churchill, G.A) فإن قيمة معامل ألفا تعتبر مقبولة، إذا كانت أكبر من $(0,60)$ ، وعلى ذلك يمكن القول بأن المقياس الوارد في الجدول السابق يتمتع بالثبات الداخلي لعبارة.

فعند تطبيق معامل ألفا كرونباخ على مقياس التواصل الاجتماعي الذي أعدته الباحثة للتعرف على درجات الصدق والثبات لعبارة:

- جاءت العبارات التي تشير إلى قياس مهارة الاستماع بمعامل ثبات $(0,771)$ ، كما جاء معامل الصدق لعبارات قياس مهارات الاستماع أيضاً $(0,88)$ حيث تم اختزال العبارات التي تقيس مهارة الاستماع من المقياس المُحكّم من قِبَل السادة المحكمين من عدد (12) عبارةً إلى عدد (10) عبارات، كما تم تعديل بعض الصياغات البسيطة بها حتى تم الوصول إلى عبارات قوية وملائمة لقياس المهارة التي صُممت من أجلها وهي مهارة التواصل الاجتماعي لطفل رياض الأطفال.

- وجاءت العبارات التي تشير إلى قياس مهارة التحدث والتواصل اللفظي بمعامل ثبات $(0,827)$ ، كما جاء معامل الصدق لعبارات قياس مهارة

التحدث والتواصل اللفظي أيضاً (٠,٩١)، حيث تم اختزال العبارات التي تقيس مهارة التحدث والتواصل اللفظي لأطفال المجموعتين بالمقياس المُحكّم من قِبَل السادة المحكمين من عدد (١٦) عبارةً إلى عدد (١٣) عبارةً ، وتعديل بعض الصياغات البسيطة بها حتى يتم الوصول إلى عبارات قوية وملائمة لقياس المهارة التي صُمِمت من أجلها وهي مهارة التحدث والتواصل اللفظي لطفل رياض الأطفال التي صُمِمَ من أجلها المقياس .

• كما جاءت العبارات التي تشير إلى قياس مهارة التواصل البصري بمعامل ثبات (٠,٦٩٢) وهو منخفض نسبياً عن المحورين السابقين ، كما جاء معامل الصدق لعبارات قياس مهارة التواصل البصري أيضاً (٠,٧٨١)، وذلك يشير إلى قوة العبارة وملاءمتها أيضاً لقياس مهارة التواصل الاجتماعي التي صُمِمت من أجلها إلا أن بعض العبارات قد احتاجت إلى تعديلات، أولها من عنوان المحور تم تعديله من قياس مهارة التواصل الكتابي إلى مهارة التواصل البصري، وكذا اختزال العبارات التي تقيس مهارة التواصل البصري لأطفال المجموعتين بالمقياس المُحكّم من قِبَل السادة المحكمين من عدد (٢٢) عبارةً إلى عدد (١٧) عبارةً وتعديل بعض الصياغات حتى تم الوصول إلى عبارات قوية وملائمة لقياس المهارة التي صُمِمت من أجلها وهي مهارة التواصل البصري لطفل رياض الأطفال التي صُمِمَ من أجلها المقياس.

• بينما جاءت العبارات التي تشير إلى قياس مهارة فهم واستخدام لغة الجسد بمعامل ثبات (٠,٧٢٦)، كما جاء معامل الصدق لعبارات لقياس تلك المهارة أيضاً (٠,٨٥٢)، وذلك يشير إلى قوة العبارة ومدى ملاءمتها لقياس المهارة التي صُمِمت من أجلها حيث تم اختزال العبارات التي تقيس مهارة الاستماع من المقياس المُحكّم من قِبَل السادة المحكمين من عدد (١٤) عبارةً إلى عدد (١٣) عبارةً ، كما تم تعديل بعض الصياغات البسيطة بها

حتى تم الوصول إلى عبارات قوية وملائمة لقياس مهارة فهم واستخدام لغة الجسد التي صُممت من أجلها وهي مهارة التواصل الاجتماعي للطفل .

• وبذلك تم اعتماد المقياس من قِبَل السادة المحكمين وعددهم (١٤) خبيرًا من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة والتربية الرياضية في جامعات مختلفة بجمهورية مصر العربية ، بعد أن تم تعديله إلى عبارات قوية وواضحة مكونة للمقياس الأول الخاص بقياس مهارات التواصل الاجتماعي لمجموعتي الأطفال عينة الدراسة، حيث جاء رأي الخبراء مؤكدًا على قوة تمثيلها للمقياس .

ومن الجدول السابق أيضًا عند تطبيق معامل ألفا كرونباخ علي مقياس المهارات الحركية الذي أعدته الباحثة للتعرف على درجات الصدق والثبات لعبارته :

• حيث جاءت العبارات التي تشير إلى قياس المهارات الانتقالية بمعامل ثبات (٠,٦٨٥)، كما جاء معامل الصدق لعبارات قياس المهارات الانتقالية أيضًا (٠,٧٨٢)، فلم يتم تعديل أو حذف عبارات من المحور الأول للمقياس، وذلك يشير إلى قوة العبارة وملاءمتها لقياس المهارة التي صُممت من أجلها .

• وكذلك جاءت العبارات التي تشير إلى قياس المهارات غير الانتقالية (الثبات والاتزان) بمعامل ثبات (٠,٦٦٨)، كما جاء معامل الصدق لعبارات المهارات غير الانتقالية (الثبات والاتزان) أيضًا (٠,٨٢)، ولم يتم أيضًا تعديل أو حذف أية عبارات من المحور الثاني، وذلك يشير إلى قوة العبارة وملاءمتها لقياس المهارة التي صُممت من أجلها .

• كما جاءت العبارات التي تشير إلى قياس مهارات المعالجة والتناول للعضلات الصغرى بمعامل ثبات (٠,٧٢٢)، كما جاء معامل الصدق لعبارات قياس مهارات المعالجة والتناول للعضلات الصغرى أيضًا (٠,٨٥)،

ولم يتم أيضاً تعديل أو حذف أية عبارات من المحور الثالث للاستمارة الخاصة بمقياس المهارات الحركية، وذلك يشير إلى قوة العبارة وملاءمتها لقياس المهارة التي صُممت من أجلها.

• وجاءت أيضاً العبارات التي تشير إلى قياس مهارات المعالجة والتناول للعضلات الكبرى بمعامل ثبات (0,684)، كما جاء معامل الصدق لعبارات قياس مهارات المعالجة والتناول للعضلات الكبرى أيضاً (0,83)، وذلك يشير إلى قوة العبارة وملاءمتها لقياس المهارة التي صُممت من أجلها، حيث لم يتم تعديل أو حذف أية عبارات من المحور الرابع بالاستمارة الخاصة بمقياس المهارات الحركية، مما يشير إلى قوة العبارة وملاءمتها لقياس المهارة التي صُممت من أجلها.

وذلك يوضح لنا قوة العبارات المكونة للمقياس الخاص بقياس المهارات الحركية لمجموعتي الأطفال عينة الدراسة، حيث جاء رأي الخبراء مؤكداً على تمثيلها وملائمتها لقياس المهارات الأربعة المعبرة عن المهارات الحركية للطفل .

٤- المعالجة الإحصائية :

تمت المعالجة الإحصائية عن طريق البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية (SPSS) في إجراء التحليلات الإحصائية والأساليب المستخدمة في هذه الدراسة هي:

١-معامل ألفا بطريقة كرونباخ : لاختبار الصدق والثبات لمقياسي المهارات التواصل الاجتماعي والمهارات الحركية للمجموعتين.

٢-اختبار T.test : للمقارنة بين متوسطات درجات المجموعة الأولى (الأطفال الممارسون للألعاب الرياضية) ؛ والمجموعة الثانية (الأطفال

الممارسون للألعاب الإلكترونية)، وكذلك بين مهارات التواصل الاجتماعي والمهارات الحركية للمجموعتين .

عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة :

١- الفرض الأول للدراسة:

نص الفرض الأول لهذه الدراسة على أن: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد العينتين في مهارات الحركية الأساسية لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية".

وللتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بعمل اختبار بيان الفروق بين متوسطي درجات العينتين على مقياس المهارات الحركية الأساسية واتضح التالي :

جدول (٤)

نتائج تحليل اختبار T.test لمتوسطي درجات عینتي البحث على مقياس المهارات الحركية
ن=٣٠

المجموعة	متوسط	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدالة عند
الأطفال الممارسون للألعاب الرياضية	٤٥,٨٠	١٣,٥٨	١,٠٧٩	٠,٢٩٠	غير دالة
الأطفال الممارسون للألعاب الإلكترونية	٤٠,٤٦	١٣,٤٩			

يوضح جدول (٤) تحليل اختبار T.test لمتوسطي درجات عینتي البحث على مقياس المهارات الحركية ، حيث بلغ متوسط درجات الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية (٤٥,٨٠) وبلغ الانحراف المعياري لهم

(١٣,٥٨)، بينما بلغ متوسط درجات الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية(٤٦,٤٠) وبلغ الانحراف المعياري لهم (١٣,٤٩)، حيث بلغت قيمة دلالة "ت" (٠,٢٩٠)، مما يدل على أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية ونظيرهم للألعاب الإلكترونية من حيث المهارات الحركية مما يثبت عدم صحة الفرض الأول لهذه الدراسة، وهو ما لم يتفق أيضاً مع دراسة (حجازي، ٢٠١٠) التي أثبتت أن الألعاب الإلكترونية تساهم في نمو وتعلم الطفل وتأثير دور الألعاب الإلكترونية في شخصية الطفل وسماته ومنها النشاط والتواصلية وتقبل التكنولوجيا وعدم التسامح مع الطرق التقليدية في التعليم، والتأكيد على الدور الإيجابي للألعاب في تنشئة الطفل كواحدة من أدوات التنشئة إذا ما استُخدمت بطريقةٍ موجهةٍ ومنظمةٍ، وكشفت أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم كتقنية حديثة هادفة تعمل على زيادة المتعة والدافعية في التعلم، وتوفير الوقت والجهد في عملية التعليم، والمساعدة على تطوير التفكير، ثم اتجهت الدراسة باتجاه تتبع أثر الألعاب الإلكترونية على المسار الإنمائي للطفل بدءاً بالنمو الحسي الحركي، وانتقالاً إلى النمو المعرفي والعقلي، وانتهاءً بالنمو الانفعالي والاجتماعي وخلصت إلى ضرورة استثمار تلك التقنية التكنولوجية وتوظيفها في التعليم وبطرق منظمة لما لها من فوائد ومردودات على العملية التربوية التعليمية .

٢- الفرض الثاني للدراسة:

نص الفرض الثاني لهذه الدراسة على أن: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد العينتين في التواصل الاجتماعي لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية".

وللتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بعمل اختبار بيان الفروق بين متوسطي درجات العينتين على مقياس التواصل الاجتماعي واتضح التالي:

جدول (٥)

نتائج تحليل اختبار T.test لمتوسطي درجات عينتي البحث على مقياس مهارات التواصل الاجتماعي

ن=٣٠

المجموعة	متوسط	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدالة عند
الأطفال الممارسون للألعاب الرياضية	٣٩,٧٣	٤,٠٦١	٦,٨١٨	٠,٠٠٠	٠,٠٥
الأطفال الممارسون للألعاب الإلكترونية	٢٨,٥٣	٤,٨٩٧			دالة

يوضح جدول (٥) تحليل اختبار T.test لمتوسطي درجات عينتي البحث لمقياس مهارات التواصل الاجتماعي، حيث بلغ متوسط درجات الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية ٣٩,٧٣ وبلغ الانحراف المعياري لهم ٤,٠٦١ ، بينما بلغ متوسط درجات الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية ٢٨,٥٣ وبلغ الانحراف المعياري لهم ٤,٨٩٧ ، حيث بلغت قيمة دلالة "ت" = ٠,٠٠٠ ، مما يدل على أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية ونظيرهم للألعاب الإلكترونية من حيث مهارات التواصل الاجتماعي لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية ، وهو ما أكدته أيضاً دراسة (Lawrence E, 2017) أن الألعاب الإلكترونية يمكن الاستفادة منها وأن يكون لها دوراً في دعم وتنمية مهارات الأطفال المعرفية، حيث أن تلك الألعاب الإلكترونية تسمح زيارات الأماكن المختلفة للأطفال بما قد يساعد على تطوير حياتهم

ومهارات الاستفسار والمعرفة لديهم . كما يمكن للأطفال إنشاء سيناريوهات عالمية صغيرة أو تسجيلهم الخبرات من خلال الرسم أو صنع النماذج أو استخدامها برامج الكمبيوتر المناسبة، ولكنهم لا يمكنهم ممارستها في الواقع من خلال التواصل مع أقرانهم بشكل طبيعي ويظل التواصل الافتراضي هو المفضل لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية .

جدول (٦)

نتائج تحليل اختبار T.test لمتوسط درجات الأطفال الممارسون للألعاب الرياضية من حيث مهارات التواصل الاجتماعي والمهارات الحركية

الأطفال الممارسون	مهارات التواصل الاجتماعي		المهارات الحركية		قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدالة عند ٠,٠٥
	متوسط	الانحراف المعياري	متوسط	الانحراف المعياري			
للألعاب الرياضية	٣٩,٧٣	٤,٠٦١	٤٥,٨٠	٤,٨٩	١,٩٥٨	٠,٧١	غير دالة
للألعاب الإلكترونية	٢٨,٥٣	١٣,٥٨	٤٠,٤٦	١٣,٤٩	٢,٨٥٣	٠,٠١٣	دالة

يوضح جدول (٦) تحليل اختبار T.test لمتوسطي درجات عيني الدراسة لمقياس مهارات التواصل الاجتماعي وكذلك المهارات الحركية :

١- أولاً: للأطفال الممارسون للألعاب الرياضية:

حيث بلغ المتوسط ٣٩,٧٣ لاكتساب الطفل لمهارات التواصل الاجتماعي وكذا الانحراف المعياري لهم ٤,٠٦١ ، بينما بلغ المتوسط ٤٥,٨٠ والانحراف المعياري ٤,٨٩ لاكتسابهم للمهارات الحركية حيث بلغت قيمة دلالة "ت" = ٠,٧١ ، وهي غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ مما يدل على انه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة

الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية من حيث مهارات التواصل الاجتماعي وبين المهارات الحركية وهو ما أكدته أيضاً دراسة (Lesly, 2009) والتي هدفت إلى تحسين مهارات التواصل الاجتماعي ضمن سياق اللعب في رياض الأطفال التي يعاني أطفالها من الخطر، واختبار تأثير ثلاثة عناصر تتدخل في تفاعلات التواصل الاجتماعي للأطفال الروضة باستخدام برنامج تدخل يعتمد علي اللعب لتحسين التواصل عند الأطفال الصغار، ولوحظ الطفل في عددٍ من سلوكيات التواصل الاجتماعي والتي تطورت بعد التدخل المتتابع للأطفال ، وذلك يتفق مع الدراسة الحالية على أنه من الضرورة الاهتمام بالألعاب الرياضية التي يمارسها الطفل حيث أنها مصدر هام لتعليمه مهارات التواصل الاجتماعي .

٢ - ثانياً: للأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية:

حيث بلغ المتوسط ٢٨,٥٣ والانحراف المعياري لهم ١٣,٥٨ لمهارات التواصل الاجتماعي بينما بلغ المتوسط ٤٠,٤٦ والانحراف المعياري ١٣,٤٩ لمهارات الحركية حيث بلغت قيمة دلالة "ت" = ٠,٠١٣ ، وهي دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية من حيث مهارات التواصل الاجتماعي وبين المهارات الحركية لصالح المهارات الحركية وهو ما أكدته أيضاً (Anderson and Warburton, 2012) أن الألعاب الإلكترونية لها إمكانات كبيرة لتحسين حياة الأطفال، كما أظهرت النتائج أن محتوى ألعاب الكمبيوتر المفيد والمؤيد للمجتمع يعزز مجموعة واسعة من المهارات المعرفية ، مثل زيادة الانتباه السرعة و الدقة. ومن هنا يتضح لنا أن هناك تتطابق بين ما جاءت به نتائج الدراسة الحالية التي أكدت أن الطفل الممارس للألعاب الرياضية أو الألعاب الإلكترونية

يمكنه اكتساب المهارات الحركية حيث أن كلا النوعين من الألعاب يتطلب من الممارس سرعة ودقة الحركات والتنبيه والتركيز إلا أن مهارات التواصل الاجتماعي تزيد أكثر لدى الممارسين للألعاب الرياضية عن أمثالهم الممارسين للألعاب الإلكترونية، حيث أن في الألعاب الرياضية تعتمد معظمها على اللعب الجماعي مما يساعد في دمج الطفل مع أقرانه مكتسباً العديد من مهارات التواصل الاجتماعي ، بينما في الألعاب الإلكترونية يكون الطفل بكامل تركيزه مع الشاشة التي يمارس اللعبة عليها مما يؤدي به إلى بعض العزلة عن الآخرين، فتسبب بعض الألعاب الإلكترونية وتعلم الأطفال القيم الخاطئة، وكذلك الإصابة ببعض الأمراض النفسية مثل التوحد والانطواء وغيرها التي تجعل الطفل معزولاً اجتماعياً إذا لم يتم اختيارها ومتابعتها بدقة .

نتائج الدراسة:

١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية وبين الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية من حيث اكتسابهم للمهارات الحركية .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية وبين الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية في التواصل الاجتماعي لصالح الأطفال الممارسين للألعاب الرياضية .

توصيات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة يمكن تقديم التوصيات الآتية:

١- ضرورة الاهتمام بممارسة الأطفال للألعاب الرياضية والألعاب الإلكترونية المفيدة والمختارة بعناية وفق المرحلة العمرية والشروط المناسبة لها ، وأن يكون الاهتمام الأكبر للألعاب الرياضية.

- ٢- اعتماد أساليب التدريس باللعب سواء الرياضية أو الإلكترونية المفيدة واستخدامها في العملية التعليمية داخل رياض الأطفال .
- ٣- تدريب المعلمين على كيفية استخدام التمارين الرياضية والألعاب الإلكترونية في التدريس وتوظيفها في المواد التعليمية المختلفة .
- ٤- الاهتمام بتصميم الدروس تعتمد في تدريسها على الألعاب الرياضية والإلكترونية التي تهدف إلى تنمية مهارات التواصل الاجتماعي للطفل.

المراجع

أولاً : المراجع العربية :

- - طلبة ، ابتهاج (٢٠٠٠) . برامج طفل قبل المدرسة . القاهرة : زهراء الشروق .
- الحميدان ، إبراهيم (٢٠٠٥) . التدريس والتفكير . ط 1 . القاهرة : مركز الكتاب .
- عبد القادر ، السيد (٢٠١٥) . إدارة رياض الأطفال وتطبيقاتها . لبنان : دار العلوم للتحقيق والطباعة والنشر .
- مسعود ، أمال (مارس ، ٢٠١٨) . مهارات التواصل لدى طفل الروضة وعلاقتها ببعض المتغيرات . مجلة العلوم التربوية والنفسية ، المجلد ١٩ (العدد ١) ، السعودية ، جامعة الملك عبدالعزيز - كلية الاقتصاد المنزلي .
- سعيد ، خالد وعمر ، محمد (يناير ، ٢٠١٨) . فاعلية استخدام الألعاب الصغيرة الترويحية في تنمية المهارات الحركية لدى الأطفال التوحيدين وأثرها على مهاراتهم الوظيفية المرتبطة بأنشطة الحياة اليومية . المجلة التربوية ، (العدد ٥١) ، جامعة سوهاج - كلية التربية .
- خطاب ، رأفت (فبراير ، ٢٠١٤) . فاعلية برنامج تدريبي يقوم على مفاهيم نظرية العقل لتنمية التواصل الاجتماعي في تطوير مهارات التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال التوحيدين ، مجلة الإرشاد النفسي ، العدد ٣٠) ، جامعة دمشق - مركز الإرشاد النفسي .
- شحاتة ، سليمان (٢٠٠٨) . تنشئة الطفل بين الواقع والمأمول . الإسكندرية : مركز الإسكندرية للطباعة والنشر .

- كامل ، سهير وحافظ ، بطرس (٢٠١٢) . اختبار المهارات اللغوية لطفل الروضة . القاهرة : دار حورس للطباعة والنشر .
- مطر ، عبدالفتاح وعبد الرازق ، ابراهيم (٢٠١٦) . التربية الحركية والرياضية لذوي الاحتياجات الخاصة . الرياض : دار النشر الدولي للطباعة والنشر والتوزيع .
- متولي ، عصام وحشاد ، إيمان (٢٠١٦) . المهارات الأساسية في التربية الحركية للطفل . القاهرة : مكتبة الأنجلو .
- عبد الوهاب ، فاطمة (٢٠١٥) . الجديد في التربية العملية في مصر والعالم العربي .
- محمد ، لطفي وعبد الفتاح ، منى (٢٠٠٥) . تنمية المهارات الاجتماعية وخفض الشعور بالخجل لدى الأطفال . مجلة دراسات التعليم الجامعي ، (العدد ٧) .
- الدسوقي ، مجدي (٢٠٠٣) . سيكولوجية النمو من الميلاد إلى المراهقة . القاهرة : الأنجلو المصرية .
- الحياني ، محمد والرومي ، جاسم (٢٠٠٢) . أثر برنامج مقترح للاستكشاف الحركي في بعض متغيرات النمو الحركي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة . مجلة ديالي الرياضية ، المجلد ١ ، جامعة ديالي .
- طيب ، منال (٢٠١٥) . فاعلية برنامج قائم على النشاط القصصي ولعب الدور في تنمية القيم الخلقية والاجتماعية لدى طفل الروضة (رسالة ماجستير) . كلية العلوم التربوية ، جامعة الإسراء .
- البسيوني ، مها (٢٠٠٨) . كيف تكونين معلمة متميزة . القاهرة : عالم الكتب .

- عبد الحليم ، ميادة (٢٠١٤) . فاعلية برنامج أنشطة حركية ترويحوية على السلوك التكيفي وبعض جوانب النمو الحركي والاجتماعي والخلقي لدى أطفال الروضة (رسالة ماجستير) كلية التربية الرياضية، جامعة الزقازيق .
- الشايجي ، نهلة (٢٠٠٢) . التربية والتعلم الذاتي عن طريق اللعب في رياض الأطفال . الكويت : مكتبة الربيعان .
- حجازي ، ندى (يونيو ، ٢٠١٠) . المجلس العربي للموهوبين والمنفوقين . مجلة الطفولة العربية . مجلد ١١ (العدد ٤٣) ، الأردن .

ثانياً : المراجع الأجنبية :

- Aram, D. & Levin, I. (2014) . *Mother-child joint writing in low SES sociocultural factors, maternal mediation and emergent literacy. Cognitive Development.*
- Anderson, A. A., Warburton, W. A. (2012). *The impact of violent video games: An overview, chapter in W. Warburton & D. Braunstein (Eds.), Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children, (pp. 56-84).*
- Gentile, D. A., Khoo D. L., A., Prot, S., Anderson, C., A. (March , 2014) . Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behaviour practice, thinking, and action. *JAMA Pediatrics, (DOI:10.1001.63) .*
- Kurato, Y (2006) . A Study of community support project for child rearing of in preschool period, *Bulletin*

of the psychological Clinic, *psychological Research center for community support Ottoman* (Vo2,1) , Gawking University .

- Lawrence E. Shapiro, (2017) . *101 WAYS TO TEACH CHILDREN SOCIAL SKILLS A READY*. United States of Ame, p 32 .

- Lesley A .Craig-Unkefer (2009) . *Improving the social communication skills of At- risk preschool children in a play context*, Vanderbilt- university.

- Middendorf, Cindy (2007) . *Differentiating Instruction in Kindergarten: Planning Tips, Assessment Tools, Management Strategies, Multi-leveled Centers, and Activities that Reach and Nurture Every Learning* . New York : Scholastic .

- Rebecca Bernstein (May , 2017) . *Exploring the Pros and Cons of Video Gaming*. Online.concordia.edu. Retrieved 31-3-2019 .

- Science (2013) . *American Psychological Society*, Vol 16 (No 11 .

ثالثاً: شبكة المعلومات الدولية :

- موقع روشتات تربوية (يونيو ، ٢٠١٩) بواسطة Corrector Academy .
(<https://corrector.academy/sport-effect/>)
-موقع موضوع (١٨ أبريل، ٢٠١٩) ، مقال إبراهيم أبو غزالة.