التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة

إعداد

د/ هالة فوزي عبد الفتاح العصامي

مدرس أصول التربية

بكلية التربية جامعة طنطا

التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة

الملخص:

هدفت الدراسة الكشف عن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي، والاعتماد على الاستبانة في جمع البيانات، وطبقت الدراسة على عينة بلغت (122) من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة تم توزيعهن وفق متغيرات النوع (ذكر/ أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد/ مدرس) والمحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، وتوصلت النتائج إلى أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب الصحي والنفسي جاءت مرتفعة، وأن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب التعليمي جاءت مرتفعة، وأن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب الأخلاقي جاءت مرتفعة، وأن موافقة أفراد عينة الدراسة على الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال جاءت مرتفعة، كما أشارت النتائج إلى أنه لاتوجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير النوع بينما توجد فروق في استجاباتهم تعزى لمتغير الدرجة العلمية لصالح درجة أستاذ، ووفقاً لمتغير المحافظة لصالح القاهرة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية – الألعاب الإلكترونية – التأثيرات السلبية.

The negative effects of electronic games on children and the mechanisms of reducing them from the point of view of faculty members in the faculties of childhood education

Summary:

The study aimed to reveal the negative effects of electronic games on children and the mechanisms of reducing them from the point of view of faculty members in the faculties of childhood education. To achieve this goal, the descriptive approach was used, and the questionnaire was used to collect data. In the faculties of education for childhood, they were distributed according to the variables of gender (male / female), academic degree (professor / assistant professor / teacher) and governorate (Cairo / Alexandria / Assiut), and the results concluded that the negative effects of electronic games on children in the health aspect The negative effects of electronic games on children on the educational side were high, and the negative effects of electronic games on children on the moral side were high, and the approval of the study sample members on the proposed mechanisms to reduce the negative effects of electronic games on children was high. The results indicated that there were no differences in the responses of the study sample members due to the gender variable, while there were differences in their responses due to the global degree variable in favor of the degree of professor, and according to the governorate variable in favor of Cairo.

Keywords: educational games - electronic games - negative effects.

المقدمة

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الإنسان من الميلاد حتى البلوغ فهي بمثابة الركيزة الأساسية للبناء السليم والمتكامل للطفل وعلى كافة المستويات المهارية والبدنية والمعرفية والنفسية والوجدانية، كما أنها تؤثر على سلوكه وشخصيته بكل إبعادها، إلا أن الاهتمام بتنمية القدرات البدنية والحركية لدى الأطفال أصبحت من الأمور التي يهتم بها العلم الحديث من خلال العلاقة الوثيقة بينها وبين تطور الإنسان، لذلك فإن هذا الاهتمام بها يتطلب إعدادًا متكاملا من مرحلة الطفولة المبكرة حتى الوصول إلى أعلى المستويات وفي جميع النواحي العقلية والنفسية والمهارية والوجدانية والبدنية.

ويؤدي اللعب دوراً تربوياً؛ حيث يعمل على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى ما أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالا في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات الحديثة القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه (السعدي، 2016، 204).

واللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية؛ والتعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية (القحة، 2014، 238).

ويشير (Allery, 2014) إلى دور الألعاب التعليمية في تنمية العديد من المهارات؛ كمهارة التخطيط واتخاذ القرار، فالألعاب التعليمية تساعد المتعلم في غرس المفاهيم، فهي تساعده علي التجريب سواء بصورة فردية أو جماعية، مما يزيد من إيجابية المتعلم.

ويعد اللعب حاجةٌ من حاجات الطفل الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطريٌّ لديه وضرورة من ضرورات حياته، وهو من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل فتستهويه، ومن ثم تثير فكره وتوسع خياله ومداركه ويسهم في تكوين شخصيته بأبعادها وسماتها المختلفة، وهو وسيطٌ تربويٌّ مهم يعمل على تعليمه ونموّه ويشبع احتياجاته (الحربي، 2010، 32).

كما يُعد استخدام اللعب في التربية بصفة عامة، واستخدام تقنياته التعليمية بصفة خاصة، جزءًا من تطوير التعليم وتحديده، وتعد الألعاب التعليمية من تقنيات التعليم التي توفر تعليمًا موحدًا ومثاليًا؛ إذ تقدم فرصة للمعلم كي يؤدي واجباته التربوية والتعليمية بصفة فعالة، كما تساعد التلميذ على التعلم بصور أفضل وتتفاعل مع البيئة التعليمية باعتبارها طريقة تشبع حاجاته وتتماشى مع ميوله وقدراته (العريفي،2021، 70).

وتُعد الألعاب التعليمية من الوسائل التي تجعل المتعلم نشطًا فعالا أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ العلمية في مواقف تعليمية قريبة أو شبيهة من الواقع بطريقة مثيرة ومشوقة، كما أن أسلوب الألعاب التعليمية يعمل على إيجاد جو ديمقراطي في غرفة الصف، وبالتالي يزيد من دافعية المتعلمين واهتماماتهم (الحراحشة، 2017 ،37).

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في جذب الأطفال من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة متعمقة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي استيشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة(الشحروري، 2007، 4).

ويشير(سليمان وآخرون، 2001) إلى أن الألعاب الإلكترونية تحتوي العديد من المثيرات والتي تتضمن المزج بين النصوص المكتوبة والأصوات والموسيقي وعروض الفيديو والصور الثابتة والمتحركة، مما يجعل أمام التلميذ فرصة للقيام بعملية التعلم بصورة ممتعة ومشوقة تثير انتباهه وتساعده علي استخدام العمليات العقلية الأساسية، وذلك من خلال استخدام وسيط كالحاسوب.

ويشهد الواقع انتشار الألعاب الإلكترونية بسرعة كبيرة في المجتمعات العربية، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها.وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين ، 2010).

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال. فعلى سبيل المثال تقرر Mai، (2010) أنه نظراً لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

ولم يعد غريباً أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية والتلفاز على حساب الألعاب الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والتلفاز في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال. إنها ألعاب وبرامج التسلية والترفيه للجيل الجديد. إنها الألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم. وإذا كان اندفاع الطفل نحو ألعاب الفيديو والكمبيوتر والتلفاز يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية.

وفي ظل الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية وتعلق الأطفال بها، يكون السؤال عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة

الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على مستخدميها خاصة الأطفال.

مشكلة الدراسة:

أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الإنترنت، حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها (سومية، 2018، 162)

وبالرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية وهو ما أكدته دراسة محمود ومرغني والزهري (2022): فإن سلبياتها متعددة كما أشارت لذلك دراسة بلقاسمي (2019، 266)

ومن ثم بات من الضروري معاجلة مشكلة الآثار السلبية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية لما لها من آثار على منظومة القيم المجتمعية (الزيدي، 2018).

وأظهرت الأبحاث التي هدفت إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام نتائج متناقضة، فمن جهة أشار بعضها إلى أن التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية كدراسة محمود ومرغني والزهري (2022) ودراسة بلقاسمي (2019، 266)، ودراسة سومية (2018) خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى أوضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه تتحسن لدى من يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها (معوض، والموسى، 2016، 222).

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير الجدل–من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع– حول

آثارها النفسية والاجتماعية، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعي هذه الألعاب (قويدر، 2012، 14).

ونظرًا لانتشار وسائل الإعلام الحديثة وما تبثه من مواد وما تقدمه من ألعاب تحتوي على كم هائل من الموضوعات المتعلقة بالعنف، وكذلك مع انتشار ألعاب الفيديو الإلكترونية التي تعتمد على العنف مع توفر عنصري الإثارة والتشويق التي تشد الأطفال وتجعلهم يعتادون عليها تدريجيًا بل ويستمتعون بها ويقلدونها في جدهم ولعبهم وما نتج عنه من قلق لدى الآباء والمربين في النتائج المترتبة على مشاهدة العنف في هذه الوسائل بمختلف أنواعها سلوكية أو صحية أو اجتماعية، أصبحت الحاجة ماسة للكشف عن أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، وهذا ما تستهدفه الدراسة الحالية.

أسئلة الدراسة: سعت الدراسة للإجابة عن السؤال الرئيس التالي: ما أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة؟ وتفرعت عنه الأسئلة الآتية:

1. ما أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجالات الصحية والنفسية والتعليمية والأخلاقية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة؟
2. ما الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة؟
3. ما مدى تأثير متغيرات النوع (ذكر/ أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد/ مدرس) والمحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط) في رؤية عينة الدراسة للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والآليات المقترحة للحد منها؟

أهداف الدراسة: هدفت الدراسة التعرف على أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، وذلك من خلال ما يلي:

1. تحديد أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجالات الصحية والنفسية والتعليمية والأخلاقية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.
2. توضيح الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.
3. تحديد مدى تأثير متغيرات النوع (ذكر/ أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد/ مدرس) والمحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط) في رؤية عينة الدراسة للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والآليات المقترحة للحد منها.

أهمية الدراسة: تتضح أهمية الدراسة في عدة نقاط أبرزها ما يلي:

1. أهمية مرحلة الطفولة وحاجتها لمزيد من الرعاية والاهتمام.
2. تزايد انتشار الألعاب الإلكترونية وتزايد الإقبال عليها خاصة من الأطفال.
3. توصية العديد من الدراسات بإجراء مزيد من الأبحاث عن الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال.
4. خطورة الآثار السلبية المترتبة على الإغراق في استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال دون توجيه أو متابعة.
5. يمكن للدراسة أن تفيد الأسرة بما تقدمه من نتائج تكشف عن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها.
6. يمكن للدراسة أن تفيد معلمات رياض الأطفال بما تسفر عنه من نتائج تعزز من دورهم في وقاية الأطفال من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

7. يمكن للدراسة أن تفيد مخططي ومطوري مناهج رياض الأطفال بما تتضمنه من نتائج يمكن تضمينها في برامج رياض الأطفال بما يسهم في التوعية بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها وكيفية التعامل الإيجابي معها.

حدود الدراسة: اقتصرت الدراسة على الحدود التالية:

1. الحدود الموضوعية: التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في المجالات (الصحية والنفسية/التعليمية/ الأخلاقية) على الأطفال.
2. الحدود البشرية: أعضاء هيئة التدريس المحددين بعينة الدراسة.
3. الحدود المكانية: كليات التربية للطفولة بمحافظات (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط).
4. الحدود الزمانية: العام الدراسي 2022/ 2023م.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

تعرف بأنها؛ برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم وبين الترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم والمهارات، وتعتمد الألعاب التعليمية على روح المنافسة لإثارة دافعية التلميذ، وطرد الملل(الحربي،2010، 29). لماذا التركيز هنا على تعريف الألعاب التعليمية في حين أنك ذكرت الألعاب الالكترونية وليست التعليمية

وتعرف إجرائياً بأنها ألعاب يتم اللعب بها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة.

الدراسات السابقة:

1. دراسة غوص والشريف(2022): هدفت التعرُّف على قياس فاعليَّة توظيف التطبيقات الذكيَّة القائمة على الرسوم المتحركة، في تقديم وحدة مقترحة عن الأمن السيبراني، على

التحصيل المعرفي والاتجاه نحوه. وتحقيقًا لذلك اتبعت الدِّراسَة المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أداتا الدِّراسَة في: اختبار تحصيلي، ومقياس اتجاه. وتوصلت الدِّراسَة إلى النتائج التالية: وجود فرق ذي دلالةٍ إحصائيَّة عند مستوى ($\alpha \leq 0.01$) بين متوسِّطي درجات طالبات المجموعتين التجريبيَّة والضابطة في التطبيق البعدي لمستويات التذكُّر، والفهم، والتطبيق، وكذلك الدرجة الكليَّة للاختبار التحصيلي، لصالح المجموعة التجريبيَّة. وأوصت الدِّراسَة بضرورة تضمين وحدة عن الأمن السيبراني، في منهج الحاسب الآلي للمرحلة المتوسِّطة، والاستفادة من التطبيقات الذكيَّة في توضيح مفاهيم الأمن السيبراني، واستخدام نظريات التعلُّم الموقفي في تصميم محتوى وأنشطة منهج الحاسب الآلي في المرحلة المتوسِّطة.

2. دراسة محمود ومرغني والزهري (2022): هدفت تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وقد تكونت مجموعة البحث من(٣٣) تلميذًا وتلميذة. وتم إعداد قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي اشتملت على عدد (١٨) مهارة، واختبار مهارات القراءة الموسعة. وتم استخدام المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتم قياس مهارات القراءة الموسعة قبليًا، وتم التطبيق على مجموعة البحث باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ثم القياس البعدي لمهارات القراءة الموسعة، واستخراج النتائج ومعالجتها إحصائيًا باستخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطةPaired Samples t test– ، وقد أسفر ذلك عن وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات تلاميذ مجموعة البحث فيما بين القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة الموسعة ككل وفي كل بعد رئيس على حدة لصالح القياس البعدى.

3. دراسة العريفي (2021): هدفت الدراسة إلى التعرف على اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية لتنمية الاستعداد للقراءة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة الرياض، وأبرزت المعوقات بالنسبة لمعلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية لتنمية الاستعداد للقراءة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة الرياض، كذلك هدفت إلى التعرف على الفروق في اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية تعزى لمتغير(الخبرة، الدورات التدريبية، المؤهل

العلمي)، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتم جمع المعلومات باستخدام مقياس الاتجاه، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في عينة عشوائية بسيطة بلغ حجمها (360) معلمة، وقد أظهرت النتائج ما يلي: أن أفراد عينة الدراسة موافقين بدرجة(عالية) في آرائهم حول استخدام بعض تطبيقات الآيباد العربية لتنمية الاستعداد للقراءة في مرحلة رياض الأطفال بالروضات الحكومية، أن المعوقات الأكثر تأثيراً هي ارتفاع تكلفة شراء الأجهزة وبعض التطبيقات العربية يحد من توظيفها، وكذلك ارتفاع تكلفة الاتصال بشبكة الإنترنت لاستخدام بعض التطبيقات العربية يحد من توظيفها في تنمية الاستعداد للقراءة.

4. دراسة الشهراني وفلمبان(2020) التي هدفت إلى التعرف على أثر تصميم الألعاب الإلكترونية لتعزيز مفاهيم الأمن السيبراني حيث تم استخدام المنهج التجريبي بتصميم شبه التجريبي باستخدام برنامجGame Maker ، وتمثلت عينتها في (17) طالبة من الصف الثاني متوسط تم اختيارهم بطريقة عشوائية بمدينة جدة، أجري عليهم الاختبار القبلي ومن ثم تقسيمهم إلى أربع مجموعات لتصميم الألعاب الإلكترونية وفق كل مفهوم من مفاهيم الأمن السيبراني وتم إجراء الاختبار قبل دراسة البرنامج وبعده وبعد الانتهاء تم تقييم التصاميم واختبارهم الاختبار البعدي، واستخدمت أدوات تمثلت في اختبار معرفي لقياس مفاهيم الأمن السيبراني، وبطاقة تقييم منتج لتقييم تصاميم الألعاب الإلكترونية، وكان من أبرز نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطالبات في الاختبار القبلي والبعدي نحو مفاهيم الأمن السيبراني.

5. دراسة الحربي(2020): استهدفت التعرف على مهارات القرن الحادي والعشرين "التواصل والابتكار"، ومفهوم الألعاب التعليمية، ووضع نموذج مقترح لتوظيف الألعاب التعليمية أثناء تدريس اللغة العربية لتنمية مهارتي التواصل والابتكار، وكان من أهم نتائج الدراسة: أن انخفاض الأداء يأتي من عدم توفير فرص تعليمية متنوعة للمتعلمين، وأن استخدام الألعاب في عملية التدريس من أبرز الاستراتيجيات والطرق التدريسية المناسبة لتعليم الطفل، أسلوب التدريس باللعب ينمي عملية التفاعل بين الطفل والمعلم، كما ينمي مهارتي التواصل والابتكار من خلال الأنشطة والألعاب التعليمية، وأهم توصيات البحث في: التوسع في تبني استخدام ألعاب متنوعة للتعلم والتعليم في مدارس المرحلة الابتدائية.

6. دراسة سومية (2018): هدفت الدراسة الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وطبقت على عينة بلغت (45) تلميذا، وطبق عليهم استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة، ومقياس التنمر المدرسي، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة دالة إحصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، وتوجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

7. دراسة الهدلق(2018): هدفت الدراسة التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية.

8. دراسة (Mangold, 2016): هدفت الدراسة إلى قياس فاعليَّة البرامج التعليميَّة للطلاب، في زيادة المعرفة بالأمن السيبراني، من أجل تطوير متطلَّبات البرامج المستقبليَّة في التدريب الصيفي. حيث استُخدم المنهج شبه التجريبي، وطبق الاختبارين القبلي والبعدي على العينة المكونة من (37) طالبًا في ثانويَّة فلوريدا. حيث تم استخدام أداة مسح تم تطويرها في هذه

الدِّراسَة. أظهرت نتائج الدِّراسَة أن برنامج التدريب الصيفي أدى إلى زيادة متوسِّط المعرفة بالأمن السيبراني بنسبة (36.1 ٪)، وأوصت الدِّراسَة بإقامة الدورات التدريبيَّة والمعسكرات السيبرانيَّة لتلبية للطلب المتزايد على المختصين في الأمن السيبراني، من خلال الوصول إلى الطلاب في المراحل الثانويَّة والكليات.

9. دراسة أبو الرب والقصيري(2014) هدفت التعرف على المشكلات السلوكية جرّاء استخدام بعض تطبيقات الأجهزة اللوحية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وقد تم تطبيق الدراسة على عينة مكونة من (299) من أولياء أمور الأطفال تم اختيارهم عشوائياً، وقد أجاب أفراد الدراسة على مقياس الاتجاه أعدت لتحقيق أهداف الدراسة، مكونة من ثلاثة أبعاد: (الاجتماعي، النفسي، التربوي)، وبعد تحليل النتائج بيّنت الدراسة أنّ أكثر المشكلات السلوكية وجوداً هي المشكلات الاجتماعية، يليها المشكلات التربوية، ثم المشكلات النفسية.

التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال ما تم عرضه من دراسات سابقة يتضح تأكيد هذه الدراسات على أهمية التوظيف الإيجابي للألعاب التربوية في العملية التعليمية، كما يلاحظ تأكيد هذه الدراسات على تنوع تأثيرات هذه الألعاب ما بين إيجابية وسلبية، كما يلاحظ تنوع توجه هذه الدراسات ما بين التركيز على الواقع أو تناول أبرز المعوقات أو العلاقة ببعض المتغيرات، كما يلاحظ تنوع المراحل والبيئات التي ركزت عليها الدراسات السابقة، وتأتي هذه الدراسة في سياق الدراسات السابقة من حيث التركيز على الألعاب بوجه عام ولكنها تختلف في تركيزها على الألعاب الإلكترونية تحديداً وبوجه خاص على التأثيرات السلبية لهذه الألعاب على الأطفال بجانب تحديد أبرز الآليات المقترحة للتغلب على هذه التحديات، وهذا من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، واستفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في تدعيم الإحساس بمشكلتها وفي تناول بعض المفاهيم النظرية بجانب الاستفادة منها في بناء وتصميم الأداة وفي تفسير ومناقشة النتائج. كان يجب ذكر أوجه الاختلاف والاتفاق والاختلاف الملاحظة في الدراسات السابقة عن دراستك لتوضيح كيفية الاستفادة منها في دراستك

الإطار النظري:

1. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من :ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشارك (قويدر، 2012، 35).

وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو جهاز الهاتف، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري /الحركي)، أو تحد الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (شايب، وآخرون، 2020، 205).

وتعرف بأنها الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة (خليدة، وآخرون، 2020، 176)

وترى الباحثة أن الألعاب الإلكترونية هي نمط من اللعب يتم عن طريق جهاز إلكتروني، ويمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف محددة (خليدة، وآخرون، 2020، 176).

2. العناصر الأساسية للألعاب التعليمية: لماذا حددت هنا الألعاب التعليمية

ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010) عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواءً كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

- الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
- القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.
- المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
- التحدي: أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.
- الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.
- الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة, على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

وبالإضافةً إلى العناصر السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية فإن هناك عناصر خاصة يجب توافرها في الألعاب التعليمية الالكترونية نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب، ومن هذه العناصر التي ذُكرت في (Moreno-Ger, P. et al, 2008):

- التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.
- المثيرات والاستجابة الإيجابية: وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تُعرض على المتعلم يُعد مثيراً ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.

- التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.

3. مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية من أحدث الألعاب في العالم، إذ أنها لم تكن معروفة من قبل، وهو تؤدي دوراً أساسياً في ثقافة الأفراد عموما والأطفال خصوصاً، حيث إنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال، كما أنها تمتاز بخاصية الجذب إذ أنها تقدم واقعاً افتراضياً مشوقاً يجذب المستخدم، كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة (خليدة، وآخرون، 2020، 176).

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، فهي كما يقرر الجارودي (2011) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

ويضيف (الجارودي، 2011) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها.

كما يرى (الانباري، 2010) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازا تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة

بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

ولذا يمكن تحديد أبرز ما تمتاز بها الألعاب الإلكترونية في النقاط التالية:

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة زميل.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي, نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.
- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.

- تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
- إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.
- تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد.

4. أصناف الألعاب الإلكترونية

يوجد العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية، فشبكة الإنترنت وفرت مختلف الأنواع، كما أن التطور التكنولوجي الذي نشهده كل يوم سمح بظهور أنواع جديدة في كل مرة، فنجد ألعاب مغامرة،خيال،محاكية للواقع كألعاب كرة القدم،ألعاب الحروب و القتال...إلخ (شايب، وآخرون، 2020، 208)

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزيمرمان (Salen& Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

- الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل)Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.
- الصنف الثاني المديرManager:ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.
- الصنف الثالث المستغرب (المتعجب)Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو

موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

- الصنف الرابع المشاركParticipant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

5. تأثيرات الألعاب الإلكترونية:

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، حاسوب، إنترنت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ويمكن أن نستخلص منها ما يلي بإيجاز حسبما أشارت إليه دراسات (بلقاسمي، 2019، 265 – 266، وشايب وآخرون، 2020، 204 – 206، محمود ومرغني والزهري، 2022، 241):

الآثار الايجابية:

- أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.
- تنمي قدراتهم المعرفية.
- تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.
- تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة

الآثار السلبية:

- إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
- الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.

- تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي
- التأثير في الذاكرة اللفظية.
- في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.
- زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة المنهج الوصفي باعتباره الأنسب لتحقيق أهدافها فمن خلاله أمكن تحديد التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة. كان يجب تعريف المنهج الوصفي أولا ثم تطبيق هذا التعريف على بحثك

مجتمع الدراسة: يتكون مجتمع الدراسة من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.

عينة الدراسة: اقتصرت الدراسة على عينة بلغت (122) من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة موزعين وفق متغيرات النوع (ذكر/ أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد/ مدرس) والمحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، ويوضح الجدول التالي توزيع العينة وفق متغيراتها:

جدول (1) يوضح توزيع أفراد العينة حسب المتغيرات المختلفة

المتغير		التكرار	النسبة المئوية
النوع	ذكور	53	43.4
	إناث	69	56.6
الدرجة	أستاذ	31	25.4
	أستاذ مساعد	40	32.8
	مدرس	51	41.8
المحافظة	القاهرة	49	40.2
	الإسكندرية	43	35.2
	أسيوط	30	24.6
المجموع		122	100

يتضح من الجدول (1) أن نسبة العينة من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة الإناث أعلى من نسبة الذكور حيث بلغت النسب على الترتيب (56.6%)، (43.4%).

كما يتضح من الجدول (1) أن نسبة العينة من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة فئة مدرس أعلى من نسبة فئتي أستاذ مساعد وأستاذ، حيث بلغت النسب على الترتيب، (41.8%)، (32.8%)، (25.4%).

ويتضح من الجدول (1) أن نسبة العينة من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة المنتسبين لمحافظة القاهرة أعلى من نسبة المنتسبين لمحافظتي الإسكندرية وأسيوط، حيث بلغت النسب على الترتيب، (40.2%)، (35.2%)، (24.6%). ما تعليقك على هذه المؤشرات عن عينة الدراسة

أداة الدراسة: صممت الباحثة استبانة من إعدادها بهدف التعرف على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والآليات المقترحة للحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، وتم تصميم وإعداد الاستبانة في ضوء ما تم عرضه في الإطار النظري للدراسة ووفقاً لما تم الاطلاع عليه في الأدبيات التربوية والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة بجانب الاستفادة من آراء الخبراء والمتخصصين، وجاءت الاستبانة مكونة من أربعة محاور، شمل المحور الأول العبارات الخاصة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي، وشمل المحور الثاني العبارات الخاصة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي، وشمل المحور الثالث العبارات الخاصة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي، وشمل المحور الرابع العبارات الخاصة بالآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، وتكون كل محور من (10) عبارات، وأمام كل عبارة تدرج ثلاثي يعبر عن درجة الموافقة بحيث تتراوح ما بين مرتفعة وتعطى (3) ثلاث درجات ومتوسطة وتعطى (2) درجتان، ومنخفضة وتعطى (1) درجة واحدة فقط، وتتراوح العبارات على كل محور ما بين (10) إلى (30) عبارة، بينما تتراوح على الاستبانة مجملة ما بين (40) إلى (120) درجة، وتدل الدرجة

المرتفعة على شدة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية وكذلك ارتفاع الموافقة على الآليات المقترحة للحد منها بينما تدل الدرجة المنخفضة على العكس.

صدق أداة الدراسة:

- **الصدق الظاهري:** تم التأكد من صدق الاستبانة الخارجي من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في المجال محل الدراسة؛ وذلك للقيام بتحكيمها بعد أن يطلع هؤلاء المحكمين على عنوان الدراسة، وتساؤلاتها، وأهدافها، فيبدي المحكمين آرائهم وملاحظاتهم حول فقرات الاستبانة من حيث مدى ملائمة الفقرات لموضوع الدراسة، وصدقها في الكشف عن المعلومات المرغوبة للدراسة، وكذلك من حيث ترابط كل فقرة بالمحور الذي تندرج تحته، ومدى وضوح الفقرة، وسلامة صياغتها، واقتراح طرق تحسينها بالإشارة بالحذف والإبقاء، أو التعديل للعبارات، والنظر في تدرج المقياس، ومدى ملاءمته، وغير ذلك مما يراه مناسباً. وبناءً على آراء المحكمين وملاحظاتهم تم التعديل لبعض العبارات، وكذلك تم إضافة وحذف بعض العبارات بحيث أصبحت صالحة للتطبيق في الصورة النهائية.
- الصدق الذاتي: بعد تحكيم الاستبانة والالتزام بتعديلات السادة المحكمين تم تطبيق الاستبانة على عينة الدراسة الاستطلاعية والبالغة (40) عضو، وبعد تفريغ الاستبانات وتبويبها، تم حساب الصدق الذاتي باستخدام حساب معامل (ارتباط بيرسون) بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور التابعة له، وكذلك بين الدرجة الكلية للمحور والدرجة الكلية للاستبانة وكانت قيم معاملات الارتباط كما بالجدولين التاليين:

جدول (2) يوضح معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والمحور التابعة له (ن=40)

المحور الأول		المحور الثاني		المحور الثالث		المحور الرابع	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
1	**0.698	11	**0.812	21	**0.895	31	**0.644
2	**0.753	12	**0.809	22	**0.741	32	**0.638
3	**0.789	13	**0.808	23	**0.700	33	**0.736
4	**0.741	14	**0.864	24	**0.703	34	**0.876

المحور الأول		المحور الثاني		المحور الثالث		المحور الرابع	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
5	**0.754	15	**0.756	25	**0.802	35	**0.600
6	**0.682	16	**0.677	26	**0.830	36	**0.689
7	**0.667	17	**0.735	27	**0.860	37	**0.782
8	**0.872	18	**0.869	28	**0.849	38	**0.901
9	**0.695	19	**0.880	29	**0.544	39	**0.596
10	**0.699	20	**0.893	30	**0.858	40	**0.813

يتضح من الجدول (2) أن معاملات الارتباط لعبارات المحور الأول مع الدرجة الكلية للمحور موجبة وقوية وتراوحت ما بين (0.667) إلى (0.872)، وكلها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (0.01).

كما يتضح من الجدول (2) أن معاملات الارتباط لعبارات المحور الثاني مع الدرجة الكلية للمحور موجبة وقوية وتراوحت ما بين (0.677) إلى (0.879)، وكلها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (0.01).

بينما يتضح من الجدول (2) أن معاملات الارتباط لعبارات المحور الثالث مع الدرجة الكلية للمحور موجبة وما بين متوسطة إلى قوية حيث تراوحت ما بين (0.554) إلى (0.895)، وكلها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (0.01).

ويتضح من الجدول (2) أن معاملات الارتباط لعبارات المحور الرابع مع الدرجة الكلية للمحور موجبة وما بين متوسطة إلى قوية حيث تراوحت ما بين (0.596) إلى (0.901)، وكلها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (0.01).

مما يدل على قوة ارتباط العبارات بالمحاور التابعة لها وهو ما يؤكد صدق الاستبانة، وبذلك أصبحت الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

جدول (3) يوضح معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبانة (ن=40)

م	معامل الارتباط
المحور الأول	**0.869**

م	معامل الارتباط
المحور الثاني	**0.844**
المحور الثالث	**0.890**
المحور الرابع	**0.895**

يتضح من الجدول (3) أن معاملات الارتباط لمحاور الاستبانة مع الدرجة الكلية للاستبانة موجبة وقوية وتراوحت ما بين (0.844) إلى (0.895)، وكلها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (0.01). مما يدل على قوة ارتباط محاور الاستبانة بالاستبانة مجملة وهو ما يؤكد صدق الاستبانة، وبذلك أصبحت الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

ثبات أداة الدراسة: تم حساب ثبات الاستبانة، باستخدام طريقتي معامل الفا كرونباخ والتجزئة النصفية، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالي:

جدول (4) معامل الثبات لمحاور الاستبانة الكلي (ن=40)

المحور	عدد العبارات	الثبات		
		معامل ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية	درجة الثبات
المحور الأول	10	0.822	0.892	كبيرة
المحور الثاني	10	0.902	0.864	كبيرة
المحور الثالث	10	0.932	0.900	كبيرة
المحور الرابع	10	0.839	0.826	كبيرة

يتضح من الجدول (4) أن جميع قيم معامل ألفا كرونباخ (الثبات) في محاور الاستبانة كبيرة حيث تراوحت القيم على المحاور ما بين (0.822– 0.932)، كما يتضح من الجدول (4) أن جميع قيم معامل الثبات بعد التصحيح (التجزئة النصفية) في محاور الاستبانة كبيرة حيث تراوحت القيم على المحاور ما بين (0.826– 0.900)، مما يشير إلى ثبات تلك

الاستبانة، ويمكن أن يفيد ذلك في تأكيد صلاحية الاستبانة فيما وضعت لقياسه، وإمكانية ثبات النتائج التي يمكن أن تسفر عنها الدراسة الحالية، وقد يكون ذلك مؤشرًا جيدًا لتعميم نتائجها.

تصحيح الاستبانة:

تعطى الاستجابة (مرتفعة) الدرجة (3)، والاستجابة (متوسطة) تعطي الدرجة (2)، والاستجابة (منخفضة) تعطي الدرجة (1)، وقد تحدد مستوى الموافقة لدى عينة الدراسة كما بالجدول(5) التالي:

جدول (5) يوضح مستوى الموافقة لدى عينة الدراسة

مستوى الموافقة	المدى
منخفضة	من 1وحتى (1 + 0.66) أي 1.66 تقريباً
متوسطة	من 1.67وحتى (1.67 + 0.66) أي 2.33 تقريباً
مرتفعة	من 2.34وحتى (2.34 + 0.66) أي 3

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

استخدمت الباحثة مجموعة من الأساليب الإحصائية التي تستهدف القيام بعملية التحليل الوصفي والاستدلالي لعبارات الاستبانة، وهي: معامل ارتباط بيرسون، والنسب المئوية في حساب التكرارات، والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار التاء لعينتين مستقلتين (t – test Independent Simple)، واختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه (One Way ANOVA)، واختبار LSD للمقارنات الثنائية البعدية.

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها:

نتائج الإجابة عن السؤال الأول الذي نص على ما يلي: ما أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجالات الصحية والنفسية والتعليمية والأخلاقية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة؟

ويمكن الإجابة عن هذا السؤال من خلال الجداول(6)،(7)،(8) التالية:

جدول (6) الوزن النسبي والرتبة ومستوى الموافقة على المحور الأول الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة(ن=122)

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
1	تتسبب في ضعف النظر لدى الأطفال	ك	71	33	18	2.4344	0.73841	6
		%	%58.2	%27.0	%14.8			
2	تؤدي لإصابة الأطفال بالقلق والتوتر	ك	103	14	5	2.8033	0.49191	2
		%	%84.4	%11.5	%4.1			
3	تسهم في تشتيت ذهن وانتباه الأطفال	ك	78	27	17	2.5000	0.73011	5
		%	%63.9	%22.1	%13.9			
4	تصيب الأطفال بالعزلة عن الواقع المحيط بهم	ك	76	14	32	2.3607	0.87259	8
		%	%62.3	%11.5	%26.2			
5	تتسبب في زيادة وزن الأطفال نتيجة الجلوس للعب فترات طويلة	ك	88	28	6	2.6721	0.56689	3
		%	%72.1	%23.0	%4.9			
6	تعرض الأطفال للإصابة بالصداع نتيجة اللعب لفترات طويلة متتالية	ك	63	58	1	2.5082	0.51820	4
		%	%51.6	%47.5	%8.			
7	تتسبب في بعض أمراض العظام لدى الأطفال كانحناء الظهر وتقوصه	ك	74	16	32	2.3443	0.86979	9
		%	%60.7	%13.1	%26.2			
8	معاناة بعض الأطفال من تهيآت وأحلام مفزعة أثناء الليل خصوصا تلك الألعاب التي تتضمن مشاهد فزع	ك	70	31	21	2.4016	0.76774	7
		%	%57.4	%25.4	%17.2			

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
	ورعب							
9	تعرض الأطفال للإصابة بالإحباط نتيجة ضعف قدرتهم على الانتصار أو الوصول لأعلى المستويات في اللعبة	ك	114	6	2	2.9180	0.33004	**1**
		%	%93.4	%4.9	%1.6			
10	تجعل الطفل غير متزن انفعالياً في كثير من المواقف	ك	59	15	48	2.0902	0.93600	10
		%	%48.4	%12.3	%39.3			
	المتوسط الكلي لعبارات المحور					**2.503**		

يوضح الجدول السابق نتائج المحور الأول الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، أن المتوسط الكلي لعبارات المحور بلغ (2.503) وهي درجة مرتفعة، حيث تراوحت متوسطات العبارات ما بين درجة مرتفعة ومتوسطة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية يترتب عليها أن يقضي الأطفال أغلب أوقاتهم منشغلين بهذه الألعاب مما يعرضهم للعزلة الاجتماعية وضعف القدرة على التفاعل الإيجابي مع الآخرين، مما يترتب عليهم شعورهم بالاكتئاب في كثير من الأحيان، إضافة إلى أن مدة جلوسهم الطويلة أمام هذه الألعاب وطريقة استخدامهم لها يترتب عليه اكتسابهم العديد من السلوكيات النفسية غير المرغوبة كالعدوانية والكذب.

كما يمكن تفسير النتيجة السابقة في ضوء ما ذكرته بعض الدراسات من أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاذ طاقات الأطفال، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار بالإضافة إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن

الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية (نمرود، 2008، 190).

إضافة لما سبق يتأثر الطفل سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة.

كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة، كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فإن الدراسات تؤكد أيضا أن الأطفال الذي يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية. كما أكدت عدد من الدراسات أن هناك ارتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، بل أكدت دراسات حديثة أن الأطفال يمكن أن يتصرفوا بشكل عدواني بعد اللعب بلعبة تتسم بالعنف (قويدر، 2012).

وفيما يتعلق بترتيب العبارات يتضح ما يلي:

- أكثر العبارات التي تعكس أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب الأول: تعرض الأطفال للإصابة بالإحباط نتيجة ضعف قدرتهم على الانتصار أو الوصول لأعلى المستويات في اللعبة، بوزن نسبي (2.9180) وهي درجة مرتفعة.

- وجاء في الترتيب الثاني: تؤدي لإصابة الأطفال بالقلق والتوتر، بوزن نسبي (2.8033) وهي درجة مرتفعة.

- وجاء في الترتيب الثالث: تتسبب في زيادة وزن الأطفال نتيجة الجلوس للعب فترات طويلة، بوزن نسبي (2.6721) وهي درجة مرتفعة.
- في حين كانت أقل العبارات التي تعكس أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب العاشر: تجعل الطفل غير متزن انفعالياً في كثير من المواقف، بوزن نسبي (2.0902) وهي درجة متوسطة.
- وجاء في الترتيب التاسع: تتسبب في بعض أمراض العظام لدى الأطفال كانحناء الظهر وتقوصه، بوزن نسبي (2.3443) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثامن: تصيب الأطفال بالعزلة عن الواقع المحيط بهم، بوزن نسبي (2.3607) وهي درجة مرتفعة.

جدول (7) الوزن النسبي والرتبة ومستوى الموافقة على المحور الثاني الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة (ن=122)

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
11	تؤدي لصرف الأطفال عن المذاكرة والاجتهاد في التعلم	ك	112	2	8	2.8525	0.50896	2
		%	%91.8	%1.6	%6.6			
12	تتسبب في ضعف انتظام الأطفال في الحضور للمدرسة	ك	104	15	3	2.8279	0.43962	3
		%	%85.2	%12.3	%2.5			
13	تقلل من تركيز الأطفال أثناء الدراسة	ك	79	41	2	2.6311	0.51748	4
		%	%64.8	%33.6	%1.6			
14	تفقد الطفل الدافعية نحو التعلم	ك	74	28	20	2.4426	0.76113	7

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
		%	%60.7	%23.0	%16.4			
15	تقلل من مستوى ذكاء الأطفال في مجال التعلم	ك	72	42	8	2.5246	0.61943	5
		%	%59.0	%34.4	%6.6			
16	يترتب عليها ضعف قدرة الأطفال على استثمار الوقت إيجابياً لصالح العملية التعليمية	ك	54	39	29	2.2049	0.80225	9
		%	%44.3	%32.0	%23.8			
17	تؤدي لانخفاض مستوى تحصيل الأطفال مقارنة بزملائهم الذين لا ينغمسون في ممارسة هذه الألعاب	ك	109	11	2	2.8770	0.37654	1
		%	%89.3	%9.0	%1.6			
18	تدفع الأطفال لإهمال واجباتهم المنزلية وتكليفاتهم التي يكلفهم بها معلميهم	ك	58	45	19	2.3197	0.73029	8
		%	%47.5	%36.9	%15.6			
19	فقدان الأطفال الثقة في قدراتهم التعلمية	ك	71	36	15	2.4590	0.70591	6
		%	%58.2	%29.5	%12.3			
20	تفقد الأطفال الحماس والدافعية للتعلم	ك	56	31	35	2.1721	0.84982	10
		%	%45.9	%25.4	%28.7			
	المتوسط الكلي لعبارات المحور					2.531		

يوضح الجدول السابق نتائج المحور الثاني الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، أن المتوسط الكلي لعبارات المحور بلغ (2.531) وهي درجة مرتفعة، حيث تراوحت متوسطات العبارات ما بين درجة مرتفعة ومتوسطة.

وتبدو النتيجة السابقة منطقية ويمكن عزوها لكون الاستغراق في الألعاب الإلكترونية

يترتب عليه انشغال الأطفال بهذه الألعاب وبعدهم عن الاهتمام بالمذاكرة أو التركيز أثناء عملية التعلم حيث تصبح هذه الألعاب همهم الشاغل، وتفقدهم التركيز فيما سواها، فهم كثيراً ما يتغيبون عن الدراسة أو يحضرون لها بدون تركيز نتيجة انشغالهم بهذه الألعاب، وذلك نتيجة ضعف وعيهم بأهمية التعلم مقارنة بهذه الألعاب التي تحقق لهم متعة أو ترفيه مؤقت.

ويدعم النتيجة السابقة ما أظهرته دراسة (معوض، والموسى، 2016، 222) من وجود تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الهدلق (2018) التي أكدت وجود تأثيرات سلبية بدرجة مرتفعة للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي.

وفيما يتعلق بترتيب العبارات يتضح ما يلي:

- أكثر العبارات التي تعكس أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب الأول: تؤدي لانخفاض مستوى تحصيل الأطفال مقارنة بزملائهم الذين لا ينغمسون في ممارسة هذه الألعاب، بوزن نسبي (2.8770) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثاني: تؤدي لصرف الأطفال عن المذاكرة والاجتهاد في التعلم، بوزن نسبي (2.8525) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثالث: تتسبب في ضعف انتظام الأطفال في الحضور للمدرسة، بوزن نسبي (2.8279) وهي درجة مرتفعة.
- في حين كانت أقل العبارات التي تعكس أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب العاشر: تفقد الأطفال الحماس والدافعية للتعلم، بوزن نسبي (2.1721) وهي درجة متوسطة.
- وجاء في الترتيب التاسع: يترتب عليها ضعف قدرة الأطفال على استثمار الوقت إيجابياً لصالح العملية التعليمية، بوزن نسبي (2.2049) وهي درجة متوسطة.

- وجاء في الترتيب الثامن: تدفع الأطفال لإهمال واجباتهم المنزلية وتكليفاتهم التي يكلفهم بها معلميهم، بوزن نسبي (2.3197) وهي درجة متوسطة.

جدول (8) الوزن النسبي والرتبة ومستوى الموافقة على المحور الثالث الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة (ن=122)

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
21	تنمية سلوك العنف لدى الأطفال	ك	79	27	16	2.5164	0.71851	3
		%	%64.8	%22.1	%13.1			
22	تنمي في عقول الأطفال مهارات ارتكاب الجريمة وفنونها	ك	74	32	16	2.4754	0.71828	5
		%	%60.7	%26.2	%13.1			
23	تقلل من روح التعاون ومساعدة الآخرين لدى الأطفال	ك	46	50	26	2.1639	0.75362	10
		%	%37.7	%41.0	%21.3			
24	تصرف الأطفال عن الانتظام في ممارسة الشعائر الدينية	ك	78	36	8	2.5738	0.61548	2
		%	%63.9	%29.5	%6.6			
25	تعود الأطفال الكذب	ك	56	45	21	2.2869	0.74390	9
		%	%45.9	%36.9	%17.2			
26	تحفز الأطفال لاكتساب مهارات وأساليب الخداع في التعامل مع الآخرين	ك	72	35	15	2.4672	0.70634	6
		%	%59.0	%28.7	%12.3			
27	تفقد الطفل التفاعل الإيجابي مع أسرته	ك	75	27	20	2.4508	0.76171	7
		%	%61.5	%22.1	%16.4			
28	تجعل الطفل أنانياً لا يركز إلى على إشباع رغباته هو فقط من اللعب والتسلية	ك	57	45	20	2.3033	0.73731	8
		%	%46.7	%36.9	%16.4			

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
29	تعرض الطفل لمشاهدة بعض الصور والمقاطع الغير مناسبة أخلاقياً	ك	101	17	4	2.7951	0.47999	1
		%	%82.8	%13.9	%3.3			
30	إكساب الطفل بعض الأنماط الثقافية الغربية التي لا تتناسب مع قيم وثقافة المجتمع	ك	75	31	16	2.4836	0.71851	4
		%	%61.5	%25.4	%13.1			
	المتوسط الكلي لعبارات المحور					**2.451**		

يوضح الجدول السابق نتائج المحور الثالث الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، أن المتوسط الكلي لعبارات المحور بلغ (2.451) وهي درجة مرتفعة، حيث تراوحت متوسطات العبارات ما بين درجة مرتفعة ومتوسطة.

تشير النتيجة السابقة لكون تأثير الألعاب الإلكترونية تؤثر بدرجة مرتفعة على الجانب الأخلاقي للأطفال، ولعل هذه النتيجة يمكن عزوها لكون هذه الألعاب في الغالب تركز على تنمية جوانب العنف لدى الأطفال، كما أنها تتضمن في الغالب محتوى لا يتناسب مع النمو العمري والعقلي للأطفال وتنشر مشاهد وصور وأفعال تتنافى مع القيم الأخلاقية التي يتبناها المجتمع، ونظراً لأن الأطفال في الغالب لا يدركون حقيقة ذلك وما يترتب عليه من مخاطر فهم يقعون فريسة للتأثر بهذه الأمور.

ويدعم هذه النتيجة أنه من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم، ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ

والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله (قويدر، 2012).

وفي نفس السياق أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية (أبو جراح، 1425هـ).

ويؤكد النتيجة السابقة أنه بالرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية فإن سلبياتها في نظرMai، (2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وفيما يتعلق بترتيب العبارات يتضح ما يلي:

- أكثر العبارات التي تعكس أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب الأول: تعرض الطفل لمشاهدة بعض الصور والمقاطع الغير مناسبة أخلاقياً، بوزن نسبي (2.7951) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثاني: تصرف الأطفال عن الانتظام في ممارسة الشعائر الدينية، بوزن نسبي (2.5738) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثالث: تنمية سلوك العنف لدى الأطفال، بوزن نسبي (2.5164) وهي درجة مرتفعة.
- في حين كانت أقل العبارات التي تعكس أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة،

والتي جاءت في الترتيب العاشر: تقلل من روح التعاون ومساعدة الآخرين لدى الأطفال، بوزن نسبي (2.1639) وهي درجة متوسطة.

- وجاء في الترتيب التاسع: تعود الأطفال الكذب، بوزن نسبي (2.2869) وهي درجة متوسطة.
- وجاء في الترتيب الثامن: تجعل الطفل أنانياً لا يركز إلى على إشباع رغباته هو فقط من اللعب والتسلية، بوزن نسبي (2.3033) وهي درجة متوسطة.

نتائج الإجابة عن السؤال الثاني الذي نص على ما يلي: ما الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة؟

ويمكن الإجابة عن هذا السؤال من خلال الجدول(9) التالي:

جدول (9) الوزن النسبي والرتبة ومستوى الموافقة على المحور الرابع الخاص بالآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة (ن=122)

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
31	توعية الأسرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية وأبرز سلبياتها	ك	118	3	1	2.9590	0.23698	2
		%	%96.7	%2.5	%8.			
32	تضمين برامج ومقررات رياض الأطفال ما يوعي الأطفال بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية	ك	106	10	6	2.8197	0.49820	10
		%	%86.9	%8.2	%4.9			
33	تدريب وتأهيل معلمي ومعلمات رياض الأطفال على كيفية إكساب الأطفال مهارات التوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية	ك	116	4	2	2.9344	0.30796	5
		%	%95.1	%3.3	%1.6			
34	توعية الأسرة بكيفية تدريب	ك	118	1	3	2.9426	0.32267	4

م	العبارة		درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
			مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
	أطفالهم على الاستفادة من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وتلاشي سلبياتها	%	%96.7	%8.	%2.5			
35	تشديد الرقابة والمتابعة من جانب الأسرة على ما يمارسه أطفالهم من ألعاب إلكترونية	ك	116	3	3	2.9262	0.34421	6
		%	%95.1	%2.5	%2.5			
36	تقنين عملية نشر وتوزيع الألعاب الإلكترونية سواء من المحلات التجارية أو عبر المواقع الإلكترونية بما يضمن الحد من انتشار الألعاب الضارة	ك	112	8	2	2.9016	0.34997	8
		%	%91.8	%6.6	%1.6			
37	تدريب الأطفال على كيفية استثمار الوقت فيما يفيد بشكل إيجابي بدلاً من الانغماس في الألعاب الإلكترونية	ك	117	4	1	2.9508	0.25234	3
		%	%95.9	%3.3	%8.			
38	التكثيف من الأنشطة التربوية التي تكسب الأطفال القيم الإيجابية المتطلبة كالتعاون ومحبة الآخرين والإيثار ونحو ذلك	ك	116	1	5	2.9098	0.40664	7
		%	%95.1	%8.	%4.1			
39	جعل الأطفال يخصصون أوقات محددة للألعاب الإلكترونية لا يتجاوزونها وتكون بعد إنهاء ما يكلفون به من مهام	ك	120	1	1	2.9754	0.20177	**1**
		%	%98.4	%8.	%8.			
40	محاولة شغل أوقات فراغ الأطفال بممارسة الأنشطة الرياضية وإقامة العلاقات الإيجابية مع أفراد أسرتهم وزملائهم بدلاً من قضائها في ممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	115	1	6	2.8934	0.44177	9
		%	%94.3	%8.	%4.9			

م	العبارة	درجة الموافقة			الوزن النسبي	الانحراف المعياري	الرتبة
		مرتفعة	متوسطة	منخفضة			
	المتوسط الكلي لعبارات المحور				2.921		

يوضح الجدول السابق نتائج المحور الرابع الخاص بالآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، أن المتوسط الكلي لعبارات المحور بلغ (2.921) وهي درجة مرتفعة، حيث تراوحت متوسطات العبارات ما بين درجة مرتفعة ومتوسطة.

تشير النتيجة السابقة لوجود موافقة مرتفعة على الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، ويمكن عزو هذه النتيجة لشمول هذه الآليات المقترحة لجميع جوانب التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية من جهة، ومراعاتها طبيعة المرحلة العمرية للأطفال من جهة أخرى، بالإضافة لمراعاتها لطبيعة البيئة التعليمة والإمكانات المتاحة، يضاف لما سبق أن هذه الآليات تم صياغتها بالاستفادة مما تم طرحه في الأدبيات التربوية والدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع، بجانب الاستفادة من آراء الخبراء والمتخصصين في المجال، ولذا جاءت الموافقة عليها مرتفعة من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة.

وفيما يتعلق بترتيب العبارات يتضح ما يلي:

- أكثر العبارات التي تعكس الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب الأول: جعل الأطفال يخصصون أوقات محددة للألعاب الإلكترونية لا يتجاوزونها وتكون بعد إنهاء ما يكلفون به من مهام، بوزن نسبي (2.9754) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثاني: توعية الأسرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية وأبرز سلبياتها، بوزن نسبي (2.9590) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثالث: تدريب الأطفال على كيفية استثمار الوقت فيما يفيد بشكل إيجابي بدلاً من الانغماس في الألعاب الإلكترونية، بوزن نسبي (2.9508) وهي درجة مرتفعة.

- في حين كانت أقل العبارات التي تعكس الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، والتي جاءت في الترتيب العاشر: تضمين برامج ومقررات رياض الأطفال ما يوعي الأطفال بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية، بوزن نسبي (2.8197) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب التاسع: محاولة شغل أوقات فراغ الأطفال بممارسة الأنشطة الرياضية وإقامة العلاقات الإيجابية مع أفراد أسرتهم وزملائهم بدلاً من قضائها في ممارسة الألعاب الإلكترونية، بوزن نسبي (2.8934) وهي درجة مرتفعة.
- وجاء في الترتيب الثامن: تقنين عملية نشر وتوزيع الألعاب الإلكترونية سواء من المحلات التجارية أو عبر المواقع الإلكترونية بما يضمن الحد من انتشار الألعاب الضارة، بوزن نسبي (2.9016) وهي درجة مرتفعة.

نتائج الإجابة عن السؤال الثالث الذي نص على ما يلي: ما مدى تأثير متغيرات النوع (ذكر/ أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد/ مدرس) والمحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط) في رؤية عينة الدراسة للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والآليات المقترحة للحد منها؟

أولاً: النتائج الخاصة بالفروق بين استجابات أفراد العينة على مدى الموافقة على محاور الاستبانة بحسب متغير النوع (ذكور- إناث)، والجدول التالي يبين ذلك:

جدول (10) يوضح نتائج اختبار التاء لعينتين مستقلتين t – test لإظهار دلالة الفروق بين استجابات أفراد العينة نحو الموافقة على محاور الاستبانة حسب متغير النوع (ن=122).

المحور	النوع	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
الأول	ذكور	53	24.4151	5.65493	1.035-	0.303 غير دالة
	إناث	69	25.5072	5.87022		
الثاني	ذكور	53	24.7736	4.43605	1.104-	0.272

المحور	النوع	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
	إناث	69	25.7246	4.91661		غير دالة
الثالث	ذكور	53	23.6415	5.39620	1.512-	0.133
	إناث	69	25.1884	5.75550		غير دالة
الرابع	ذكور	53	29.3585	2.14919	0.523	0.602
	إناث	69	29.1014	3.03966		غير دالة

يتضح من الجدول (10) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير النوع (ذكور- إناث)، بالنسبة لمحاور الاستبانة الأربعة، حيث جاءت قيمة (ت)، (-1.035)، (-1.104)، (-1.512)، (0.523)، وجميعها قيم غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

وتبدو النتيجة السابقة منطقية ويمكن عزوها لكون أفراد عينة الدراسة من الذكور والإناث يعملون في بيئة واحدة وتحيط بهم نفس الظروف وتتاح لهم نفس الإمكانات، كما أنهم يمتلكون نفس المؤهلات التي تجعلهم متشابهين في رؤيتهم للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

ثانياً: النتائج الخاصة بالفروق بين استجابات أفراد العينة على مدى الموافقة على محاور الاستبانة بحسب متغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس) والجدول التالي يبين ذلك:

جدول (11) يوضح نتائج اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه لإظهار دلالة الفروق بين استجابات أفراد العينة نحو مدى الموافقة على محاور الاستبانة حسب متغير الدرجة العلمية (ن=122)

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
الأول	بين المجموعات	640.109	2	320.054	11.196	0.000

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
	داخل المجموعات	3401.760	119	28.586		دالة
	المجموع	4041.869	121			
الثاني	بين المجموعات	507.469	2	253.734	13.808	0.000 دالة
	داخل المجموعات	2186.695	119	18.376		
	المجموع	2694.164	121			
الثالث	بين المجموعات	895.766	2	447.883	18.112	0.000 دالة
	داخل المجموعات	2942.701	119	24.729		
	المجموع	3838.467	121			
الرابع	بين المجموعات	14.971	2	7.486	1.041	0.356 غير دالة
	داخل المجموعات	855.488	119	7.189		
	المجموع	870.459	121			

يتضح من الجدول (11) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس)، بالنسبة للمحور الرابع، حيث جاءت قيمة (ف) (1.041)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

كما يتضح من الجدول (11) أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس)، بالنسبة للمحاور الأول والثاني والثالث، حيث جاءت قيمة (ف) (11.196)، (13.808)، (18.112)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

- **اتجاه الفروق على إجمالي محاور الاستبانة الأول والثاني والثالث تبعا لمتغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس)، باستخدام اختبار " Scheffe " للمقارنات الثنائية البعدية:**

جدول (12) يوضح نتائج اختبار "Scheffe" للمقارنات الثنائية البعدية لعينة الدراسة من المعلمين تبعًا لمتغير الدرجة العلمية (ن=122).

الحور	المجموعة (أ)	المجموعة (ب)	الفرق بين المتوسطات (أ- ب)	الخطأ المعياري	الدلالة الإحصائية
الأول	أستاذ	أستاذ مساعد	*4.52097	1.27937	0.001
		مدرس	*5.63567	1.21764	0.000
الثاني	أستاذ	أستاذ مساعد	*3.93468	1.02574	0.000
		مدرس	*5.04301	97625.	0.000
الثالث	أستاذ	أستاذ مساعد	*5.23226	1.18992	0.000
		مدرس	*6.69892	1.13251	0.000

يتضح من الجدول (12) ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس)، بالنسبة للمحور الأول الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، لصالح فئة أستاذ، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات فئة أستاذ وفئتي أستاذ مساعد ومدرس (4.52097*)، (5.63567*)، على الترتيب، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس)، بالنسبة للمحور الثاني الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، لصالح فئة أستاذ، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات فئة أستاذ وفئتي أستاذ مساعد ومدرس (3.93468*)، (5.04301*)، على الترتيب، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير الدرجة العلمية (أستاذ- أستاذ مساعد- مدرس)، بالنسبة للمحور الثالث الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، لصالح فئة أستاذ، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات

فئة أستاذ وفئتي أستاذ مساعد ومدرس (5.23226*)، (6.69892*)، على الترتيب، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

وتبدو النتيجة السابقة منطقية ويمكن عزوها لعامل الخبرة الذي يتمتع به أفراد العينة من رتبة أستاذ مقارنة بمن هم أقل منهم في الدرجة العلمية، وبالتالي جاءت رؤيتهم أعمق والفروق في صالحهم من حيث رؤيتهم للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

ثالثاً: النتائج الخاصة بالفروق بين استجابات أفراد العينة على مدى الموافقة على محاور الاستبانة بحسب متغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط) والجدول التالي يبين ذلك:

جدول (13) يوضح نتائج اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه لإظهار دلالة الفروق بين استجابات أفراد العينة نحو مدى الموافقة على محاور الاستبانة حسب متغير المحافظة (ن=122)

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
الأول	بين المجموعات	374.941	2	187.470	6.084	0.003 دالة
	داخل المجموعات	3666.928	119	30.815		
	المجموع	4041.869	121			
الثاني	بين المجموعات	266.251	2	133.125	6.525	0.002 دالة
	داخل المجموعات	2427.913	119	20.403		
	المجموع	2694.164	121			
الثالث	بين المجموعات	397.433	2	198.717	6.872	0.001 دالة
	داخل المجموعات	3441.034	119	28.916		
	المجموع	3838.467	121			
الرابع	بين المجموعات	29.132	2	14.566	2.060	0.132 غير دالة
	داخل المجموعات	841.327	119	7.070		
	المجموع	870.459	121			

يتضح من الجدول (13) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، بالنسبة للمحور الرابع، حيث جاءت قيمة (ف) (0.132)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

كما يتضح من الجدول (13) أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، بالنسبة للمحاور الأول والثاني والثالث، حيث جاءت قيمة (ف) (6.084)، (6.525)، (6.872)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

❖ **اتجاه الفروق على إجمالي محاور الاستبانة الأول والثاني والثالث تبعا لمتغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، باستخدام اختبار " Scheffe " للمقارنات الثنائية البعدية:**

جدول (14) يوضح نتائج اختبار "Scheffe" للمقارنات الثنائية البعدية لعينة الدراسة من المعلمين تبعًا لمتغير المحافظة (ن=122).

الحور	المجموعة (أ)	المجموعة (ب)	الفرق بين المتوسطات (أ-ب)	الخطأ المعياري	الدلالة الإحصائية
الأول	القاهرة	أسيوط	4.48844*	1.28686	0.001
	الإسكندرية	أسيوط	2.73333*	1.32052	0.041
الثاني	القاهرة	أسيوط	3.78095*	1.04712	0.000
	الإسكندرية	أسيوط	2.43876*	1.07451	0.025
الثالث	القاهرة	أسيوط	4.58163*	1.24660	0.000
	الإسكندرية	أسيوط	3.33721*	1.27920	0.010

يتضح من الجدول (14) ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، بالنسبة للمحور الأول الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الصحي والنفسي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، لصالح محافظة القاهرة، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات

محافظة القاهرة وأسيوط (4.48844*)، ولصالح محافظة الإسكندرية، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات محافظة الإسكندرية وأسيوط (2.73333*)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، بالنسبة للمحور الثاني الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال التعليمي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، لصالح محافظة القاهرة، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات محافظة القاهرة وأسيوط (3.78095*)، ولصالح محافظة الإسكندرية، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات محافظة الإسكندرية وأسيوط (2.43876*)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تبعًا لمتغير المحافظة (القاهرة/ الإسكندرية/ أسيوط)، بالنسبة للمحور الثالث الخاص بأبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجال الأخلاقي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة، لصالح محافظة القاهرة، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات محافظة القاهرة وأسيوط (4.58163*)، ولصالح محافظة الإسكندرية، حيث جاءت قيمة الفرق بين متوسطات محافظة الإسكندرية وأسيوط (3.33721*)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05).

ويمكن تفسير النتيجة السابقة في ضوء أن أفراد عينة الدراسة من محافظة القاهرة يتعرضون لمواقف أكثر بسبب الانفتاح وتزايد الإمكانات المتوفرة وكثرة الألعاب الإلكترونية المتاحة بجانب ضعف فرص الرقابة والمتابعة للأطفال نظراً لكثرة انشغال الوالدين مقارنة بمحافظات الصعيد والأرياف، وبالتالي تزداد فرص ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والتأثر سلبياً بها مقارنة بمحافظات الأرياف والصعيد، ولذا جاءت الفروق في صالح أفراد العينة من القاهرة من حيث رؤيتهم للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

توصيات الدراسة:

1. العمل على تصميم دورات تدريبية وتأهيلية لتنمية مهارات التوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية لدى معلمات رياض الأطفال.

2. عمل دورات تدريبية متخصصة لتوعية الأسرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وكيفية الحد منها.
3. تشديد المتابعة والرقابة على الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال وحظر استخدام الألعاب التي تتضمن محتويات غير مقبولة أخلاقيًا وغير مناسبة للمستوى العمري للأطفال.
4. ضرورة تشديد الأسرة على التقليل من فترات ممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية وقصرها على جزء محدد من أوقات فراغهم وبعد انتهائهم من جميع أعمالهم التعلمية.
5. تطوير البرامج التعليمية والمناهج الدراسية برياض الأطفال بما يضمنها ما يوعي الأطفال بسلبيات الإغراق في الألعاب الإلكترونية وكيفية الوقاية من مخاطرها.
6. الاستفادة من الآليات التي اقترحتها الدراسة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة بنشرها داخل رياض الأطفال وتعميمها على المناطق التعليمية وتعريف الأسرة بها.

مقترحات الدراسة:

تقترح الدراسة الحالية إجراء بعض الدراسات مثل:

- متطلبات التوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية في تعليم أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات في ضوء بعض المتغيرات.
- تصور مقترح للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة في ضوء خبرات بعض الدول.
- مدى امتلاك معلمات رياض الأطفال مهارات التوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية من وجهة نظرهن في ضوء بعض المتغيرات.
- مستوى وعي الأسرة المصرية بالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفالهم وتصور تربوي مقترح لتعميقه.

المراجع:

أبو الرب، محمد عمر؛ القصيرى، إلهام.(2014). المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر والديهم في ضوء بعض المتغيرات. المجلة الدولية للأبحاث التربوية، (35)، 171-192.

أبو العينين، علاء. (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدة 1432هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502.

أبو جراح. (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون . ذو القعدة 1425

الأنباري، باسم. (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 2023/1/13م. على الرابط http: //alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

بلقاسمي، محمد الأزهر. (2019).سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودر الأسرة في الحد منها، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد9، مجلة جامعة بوعريج، الجزائر، ص ص264 – 304..

الجارودي، حسين (2011). أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 1/9/ 2023 على الرابط http: //waelarabic.in-goo.com/t596-topic.

الحراحشة، كوثر عبود. (2017). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي واتجاهات طالبات المرحلة الأساسية نحو العلم. (أطروحة دكتوراه). عمان: جامعة عمان العربية للدراسات العليا. تم الاسترجاع من مكتبة الملك فهد الوطنية.

الحربي، عبيد بن مزعل بن عبيد. (2010). فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه (غير منشورة). جامعة أم القرى كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، مكة المكرمة.

الحربي، نشيمة صنهات درع. (2020). وحدة مقترحة قائمة علي استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التواصل والابتكار لدى تلاميذ الصف السادس بالمرحة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية، مجلة التربية، كلية التربية بنين، جامعة الأزهر بالقاهرة، العدد 187، يوليو، الجزء الخامس.

الحربي، نوار محمد سعد. (2010). فاعلية برنامج تعليمي إلكتروني باستخدام الحواسب اللوحية لإكساب طفل ما قبل المدرسة بعض المفاهيم الرياضية في الرياض. بحث مقدم للمؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بُعد.

خليدة، مهرية، وديلعلي، ليلى، وشودي، منوبية. (2020). تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم "دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست"، المجلة العربية للتربية النوعية، العدد 13، المجلد الرابع، يوليو، ص ص173 – 184.

الزيدي، طه أحمد. (2018). الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية، المجمع الفقهي العراقي، دار الفجر، بغداد.

السعدي، باسم أحمد. (2016). التجديد في التربية، الطبعة الأولى، مؤسسة الفردوس للطباعة والنشر 2016 بغداد.

سليمان، عبد الرحمن سيد، والتهامي، السيد ياسين التهامي، والطنطاوي، محمود محمد. (2001). صعوبات التعلم الخصائص والتعرف واستراتيجيات التدريس. القاهرة: دار الكتب.

سومية، قدي. (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتنمر في الوسط المدرسي، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، العدد 10، مارس، ص ص 162 – 172.

شايب، أميرة، وأبريعم، سامية، وعاشور، منيرة. (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة (pubg) أنموذجاً، مجلة سوسيولجيا، المجلد4، العدد2، ديسمبر، ص ص199 – 220.

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

الشهراني، بيان. فلمبان، فدوى. (2020). أثر برنامج تدريبي قائم على تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية باستخدام برنامج Game Marek لإكساب مفاهيم الأمن السيبراني لدى طالبات المرحلة المتوسطة. مجلة البحث العلمي في التربية، 9(21). 614-651

العريفي، سارة سعد. (2021). اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام بعض التطبيقات العربية في الأجهزة اللوحية (آيباد) لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

غوص، أميرة عبد الرحمن حسن، والشريف، باسم نايف محمد. (2022). فاعليَّةُ تَوظيفِ بعضِ التَّطبيقاتِ التّعليميَّةِ الذَّكِيَّة في تقديم وحدَّة مقترَحة عن الْأَمْنِ السيبراني على التَّحصيل المعرفي والْاتِّجاهات نحوهُ لدى طالباتِ المرحلةِ المتوسِّطةِ بِالمدينَةِ المُنوَّرةِ، مجلة التربية، كلية التربية بنين، جامعة الأزهر بالقاهرة، العدد 195، الجزء الثالث، يوليو.

القحة، أحمد عبد الله أحمد. (2014). مدى توافر معايير الجودة في الأداء التدريسي، مجلة جامعة الناصر، كلية التربية، العدد 4، يوليو.

قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، درجة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

محمود، عبد الرازق مختار، ومرغني، أماني حامد، والزهري، محمد محمود حسن. (2022). أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، المجلة التربوية لتعليم الكبار، كلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد الرابع، العدد الثاني، أبريل، ص 213 – 252.

معوض، ربى عبد المطلب، والموسى غادة عبد الرحيم. (2016). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، الكويت، مجلد 31، عدد121، ديسمبر.

مي. (Mai 2010). سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية.تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط-http://alexmedia.forumsmotions.com/t150 .topic

نمرود، بشير. (2008). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (15- 12 سنة) -القطاع العام - دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي.

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (2018). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، منشور على شبكة الإنترنت، موقع الألوكة، تم استرجاعه بتاريخ، 14/ 1/ 2023.

Allery, L. (2014). Make use of educational games. Education for Primary Care, 25(1), 65-66.

Mangold, L. V. (2016). An analysis of knowledge gain in youth cybersecurity education programs (Order No. 10250476).

Moreno-Ger, P. et al.(2008). Educational game design for online education, Computers in Human Behavior (2008), doi: 10.1016/j.chb.2008.03.012.

Salen ، K. ،& Zimmerman ، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ، MA: MIT Press.