الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالنمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي

إعداد

أ.شهد إبراهيم المفلح **د.هانيا منير الشنواني**

كلية التربية–الطفولة المبكرة

DOI : 10.12816/0053078

مجلة الدراسات التربوية والانسانية . كلية التربية . جامعة دمنهور

المجلد العاشر – العدد الثانى – لسنة 2018

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالنمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي

أ.شهد إبراهيم المفلح د.هانيا منير الشنواني

DOI : 10.12816/0053078

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية و النمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي، و لتحقيق هذا الهدف استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي و تم اختيار عينة بطريقة عشوائية من أولياء أمور الأطفال، و استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع بيانات البحث بعد التأكد من صدق و ثبات الأداء وقد كشف البحث عن النتائج التالية: اتفق أولياء الأمور على عدد من الإيجابيات، أهمها أن الألعاب الإلكترونية تساعد على تنمية مهارات استخدام الحاسوب و تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال، و اتفقوا على عدد من السلبيات بدرجة كبيرة، أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب بعض المشكلات الصحية للأطفال مثل السمنة الزائدة لدى الأطفال و مشاكل في القدرة البصرية و أنها تشجع على أعمال العنف، كما أشارت النتائج إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالنمو الاجتماعي حيث أن أولياء الأمور اتفقوا أن الألعاب الإلكترونية لا تشجع على التعاون و تأثر بشكل سلبي على ذاكرة الأطفال اللفظية و تسبب الهروب من الجلسات و الاجتماعات العائلية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الأطفال، النمو الاجتماعي .

Abstract

The aim of this study is to identify the relationship between electronic games and children's social growth from the point of view of the parents. To achieve this goal, the researcher used the descriptive survey method. The sample was randomly selected from the parents of the children. The researcher used the questionnaire as a tool for collecting research data after confirming the validity and stability of performance. The research has revealed the following results: Parents agreed on a number of advantages, the most important of which is that electronic games help to develop the skills of children's computer use and the development of English skills, and agreed on a number of disadvantages to a large extent, That the exercise of electronic games cause some of children's health problems, such as children's obesity and problems of visual capacity and it encourages violence, and the results indicated the relationship of electronic games with social growth as parents agreed that electronic games do not encourage Cooperation and negatively affected children's verbal memory and caused the escape of meetings and family meetings.

Keywords: electronic games, children, social growth.

المقدمة

أصبحت ثورة الاتصالات، والعولمة ظاهرتين متلازمتين لا يمكن أن تنفصل إحداهما عن الأخرى في عالمنا المعاصر، واتسعت دائرة العولمة، ووسائل الاتصال المختلفة التي قربت المسافات والاتصالات بين الجميع.(أحمد، 2017)

يتميز العصر الحالي بالتغير التكنولوجي السريع، والانفتاح المعرفي الذي أدى إلى تطور الأمم وتقدمها، وأصبح المقياس لها مدى تقدمها في المجالات العلمية الحديثة، و بمدى قدرتها على التعامل مع وسائل التكنولوجيا الحديثة، و مدى قدرتها على الاستفادة من هذه الوسائل في التنشئة الاجتماعية للطفل.(حجازي، 2010)

تعد مرحلة الطفولة من أكثر المراحل أهمية في حياة الإنسان، فالخبرات التي يتلقاها الطفل في سنواته الأولى توفر الأساس الذي تبنى عليه تكويناته المختلفة، وتساعده على التكيف مع البيئة، وتعده للمجتمع بما يتوافق مع رغباته وفهمه لذاته. (القحطاني، 2017)

حيث أشار الصوالحة(2016) إلى أن أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الالكترونية، وتسمى أيضا: ألعاب الفيديو، أو العاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية.

وذكر الشحروري، الموسى (2007) أنه تفيد الإحصائيات التي نُشرت عام(2006) من دراسات مسحية أجرتها شركات Microsoft, Sony أن أربعةً من كل عشرة أمريكيين يلعبون الألعاب الإلكترونية، وأن 45% من هؤلاء اللاعبين يصرفون أكثر من(2000) دولار في السنة على الألعاب! وقد أستفاد اللاعبون من ألعاب الإنترنت بأنهم كونوا صداقات وعلاقات مع لاعبين آخرين لم يعرفوهم من قبل.

أظهرت الأبحاث التي هدفت إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام منذ السبعينات من القرن العشرين نتائج متناقضة من جهة أشار بعضها إلى التأثير

السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة العدوان، ومن جهة أخرى وضحت الدراسات أن درجة الإدراك البصري، والانتباه تتحسن لدى من يلعبون بالألعاب الالكترونية.(المعوض، الموسى، 2016)

ولكن قد يكون استخدام الأطفال المفرط للألعاب الإلكترونية سببا في الحد من التفاعل الاجتماعي، وبالتالي يزيد من العزلة والانفراد لدى الأطفال، وبالمقابل فإن منع اندفاع الأطفال نحو التكنولوجيا ورغبتهم في اكتشافها يؤدي إلى خلق جيل غير مواكب للثقافة الإلكترونية المتزايدة. (الفردان، 2012)

وبالنظر للانتشار الواسع اليوم للألعاب الإلكترونية عند الأطفال، وماله من آثار سلبية، وإيجابية على جوانب نمو الطفل فقد رأت الباحثة ضرورة البحث في هذا الموضوع؛ لمعرفة العلاقة ما بين النمو الاجتماعي واستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، والآثار السلبية المترتبة عليها، وما إذا كانت هناك آثار إيجابية يمكننا النظر إليها عند استخدام الأطفال لهذه الألعاب.

مشكلة البحث:

تكسب الدراسة الحالية مشكلتها عندما كشفت عدد من الدراسات عن الصعوبات الاجتماعية التي يعاني منها الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة، لاسيما في المهارات الاجتماعية نظرا لأنها من ركائز التوافق النفسي على المستوى الشخصي، والمجتمعي، وذلك من منطلق أن إقامة علاقات ودية من بين المؤشرات الهامة للكفاءة في العلاقات الشخصية للطفل. (ميهوب، 2013)

وتظهر مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي: ما علاقة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية على نموهم الاجتماعي؟

أهمية البحث:

تكمن أهمية الدراسة من جانبين رئيسيين هما الجانب النظري والجانب العملي في:

الجانب النظري: تقصي علاقة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، ونموهم الاجتماعي ولقلة الدراسات في هذا المجال وأهمية الموضوع في هذا الوقت، وتقديم إضافة علمية للمكتبة العربية.

الجانب العملي: تساعد نتائج الدارسة معرفة الوالدين، والمعلمات الدور السلبي، والإيجابي الذي تقدمه هذه الألعاب، وكيف يمكن استفادة أطفالهم منها وابتعادهم عن أخطارها.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

1-التعرف على الدور الإيجابي الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية للأطفال.

2-التعرف على الدور السلبي الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية للأطفال.

3-التعرف على علاقة استخدام الألعاب الإلكترونية والنمو الاجتماعي عند الأطفال.

أسئلة البحث:

سيجيب البحث الحالي على:

-1ما الدور الإيجابي الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية للأطفال؟

-2ما الدور السلبي الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية للأطفال؟

-3ما العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والنمو الاجتماعي عند الأطفال؟

حدود البحث:

الحدود الموضوعية:

تقتصر هذه الدراسة على معرفة استخدام الألعاب الإلكترونية، وعلاقتها على النمو الاجتماعي لدى الأطفال والمقصود بالألعاب الإلكترونية في هذ البحث: الألعاب التي تتضمنها الأجهزة الذكية، والتلفاز. وما هو الدور السلبي أو الإيجابي الذي تقدمه هذه الألعاب على الأطفال.

الحدود المكانية:

أمهات وآباء الأطفال في مدينة الرياض.

الحدود الزمنية:

تم تطبيق إجراءات هذه الدراسة خلال العام الدراسي الثاني من العام 1438-1439هـ

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية:" نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر، ويمارس التفكير واتخاذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر، والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل إلى نتائج معززة."(حسن، 2017، ص6)

وقد عرفت الباحثة إجرائيًا الألعاب الإلكترونية بأنها: مجموعة من الألعاب التي يلعبها الأطفال على الشاشات، أو الأجهزة الإلكترونية المختلفة وقد يتعلم من خلالها الطفل ما هو سلبي أو ايجابي.

الطفولة المبكرة: "هي مرحلة تكوينية للفرد يتم فيها نموه الجسمي، والعقلي والانفعالي، والاجتماعي وتؤثر هذه المرحلة تأثيرا عميقا في حياة الشخص المستقبلية، وفي مراهقته ورشده وشيخوخته."(سريوة، 2013، ص9)

وقد عرفت الباحثة إجرائيا مرحلة الطفولة المبكرة بأنها: المرحلة التي تمتد من نهاية مرحلة الرضاعة حتى دخول المدرسة، وفي هذا العمر يكون الطفل في طور البداية لتكوين جوانب النمو المختلفة لديه، وأي توجيه أو ضبط سوف يؤثر على الطفل إيجابيا، أو سلبيا في مراحل حياته المقبلة.

النمو الاجتماعي: "هو تلك التغيرات التي يمر بها الطفل، والتي ترتبط بالعلاقات الاجتماعية والعادات والتقاليد ويظهر النمو الاجتماعي للطفل من خلال سلوكه الذي يصدر عنه ويتأثر فيه بالأخرين والمحيطين به." (إبراهيم، 2008، ص8)

وقد عرفت الباحثة إجرائيًا النمو الاجتماعي أنه: حسن التصرف في المواقف الاجتماعية، وكيفية التعامل وتكوين العلاقات مع الآخرين، ويظهر النمو الاجتماعي للطفل من خلال تصرفاته وسلوكياته مع الآخرين وكيف يتعامل الطفل مع الأشخاص المحيطين به.

التمهيد:

يعد اللعب أساسا لا غنى عنه في حياة الطفل، فهو عالمٌ خيالي يعيش فيه، ويتفاعل معه بكل حواسه، ومن هذا المنطلق لا يمكن لنا أن نمنع الأطفال من اللعب، فمنذ أن كانت الألعاب بدائية حركية إلى أصبحت في وقتنا الحاضر ألعابا إلكترونية متنوعة كان ومازال دورها كبيرًا في نمو شخصية الطفل، واندماجه في المجتمع.

<u>اللعب في الطفولة المبكرة:</u>

"عرف تايلور اللعب أنه: هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل إنه حياته، و ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال للتربية، و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويح."(الشحروري، 2007، ص2)

وإن أهم حاجات الطفل هي الأكل، واللعب والنوم ولعل اللعب في الطفولة وسيط تربوي يعمل بدرجة هائلة على تكوين شخصية الطفل ونموه السليم. و لا يرجع مصدر هذه الأهمية إلى أن الطفل يقضي جل وقته في اللعب بعيداً عن الحياة العملية للفئة العمرية الأكبر، و إنما يرجع إلى أن اللعب يؤدي إلى تغيرات كيفية في التكوين النفسي للأطفال؛ ليكون دعما و أساسا للنشاط التعليمي و التربوي في حياتهم الدراسية.(إبراهيم، 2016). وتعتقد الباحثة بأن مجتمعاتنا العربية لا تنظر إلى اللعب لدى الأطفال بأنه يؤثر في نمو شخصياتهم و يجعل منها أكثر صلابة، و اندماج مستقبلا و تعتبر اللعب مجرد تسلية و عادة عند الطفل.

الألعاب الإلكترونية:

بين الشحروري(2007) في بداية الثمانينات و مع التطور التكنلوجي، برزت

أشكال للألعاب لم تكن معروفة من قبل، و أصبحت دورا أساسيا في ثقافة الأطفال سميت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية .(Electronic Games) ومن ثَّم تطورت ألعاب الحاسوب خلال الأربعين سنة الماضية من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الإنترنت.

تكتسب الألعاب الإلكترونية أهميتها من جاذبيتها، وتشويقها الذي أدى إلى انتشارها في المنازل وأماكن اللعب، والتسلية، فرأيناها على الهاتف المحمول، وجهاز الحاسوب وغيرها، وتعد الألعاب الإلكترونية الأجنبية الأكثر إنتاجا وانتشارا مقارنة مع الألعاب الإلكترونية في الوطن العربي. (إبراهيم، 2016)

وترى الباحثة أنه من الواجب علينا تشجيع إنتاج الألعاب الإلكترونية العربية لكي تتناسب مع عاداتنا وتقاليدنا الإسلامية، وتحمل الهوية العربية لا الهوية الأجنبية.

ترى إبراهيم(2016) بأن الألعاب الإلكترونية تعد أحد أكثر وسائل الترفيه انتشاراً بين الأطفال لما تتضمنه من أصوات و صور لافته، و ممتعة، وسهولة الحصول عليها من خلال شبكة الإنترنت أو شرائها بأسعار رمزية.

فالألعاب الإلكترونية هي ألعاب مبرمجة تسمى ألعاب الديجيتال (الألعاب الرقمية) تشمل كلا من ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو وألعاب الإنترنت وألعاب الهاتف النقال.(حجازي، 2010)

آثار الألعاب الإلكترونية الإيجابية والسلبية:

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الالكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات فئة الأطفال، وقوة تأثيرها على صحة الطفل، وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، كما أن لها سلبيات، فإنها لا تخلو من الإيجابيات، فقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على لاعبيها.(حسن، 2017) ، أكد علي(2013) أنه لا يمكن أن ننكر إيجابيات بعض الألعاب الإلكترونية الحديثة كتعليم اللغة العربية، و الإنجليزية، و التثقيف العام، و تعزيز الشعور بالاستقلالية و القدرة على

الإنجاز على المستوى الفردي، و كذلك تعليم الطفل دقة الملاحظة، وزيادة قدرته على التركيز، و الاستغراق في اللعب بشكل كبير.

أشار حسن(2017) بأن الألعاب الإلكترونية تمتاز بنواحٍ إيجابية فهي تنمي الذاكرة، و سرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة و التخطيط و المنطق، و مثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ليكون الطفل مواكبا لتطورات العصر.

إن استخدام ألعاب الحاسوب للأطفال كانت تمثل البداية الأولى لاتصالهم بالأجهزة الإلكترونية، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل الاستراتيجيات الأساسية، والمهارات التي تساعده لدخول هذا العالم الافتراضي إضافة إلى ذلك فإن ألعاب الفيديو تساهم في تعلم المناهج المدرسية من خلال استراتيجيات ممتعة، وطرق فاعلة.(الفردان، 2012)

أكد مجموعة من الباحثين على إيجابية اللعب الإلكتروني ودوره الفعال في التعلم، وقاموا بدراسة النتائج العصبية الكيماوية للعب بألعاب الفيديو حيث قاس هؤلاء الباحثون كمية الدوبامين التي تفرز عند لعب الأطفال لعبة الفيديو، (الدوبامين هو أحد الكيماويات في الدماغ يطلق عليه الناقلات العصبية التي تسمح بانتقال المعلومات إلى مناطق الدماغ المختلفة)، و لقد استطاع هؤلاء الباحثون بيان إفراز الدومابين في الفرد أثناء لعبه مما يؤدي إلى سرعة انتشار التعلم بشكل أكبر. (الفدران، 2012)

كما ترى الباحثة أن الأطفال في هذا العصر باستخدامهم للأجهزة والألعاب الإلكترونية جعلتهم أكثر قدرة على أخذ المعلومات، وترتيبها بشكل منظم بالطريقة المناسبة لتفكيرهم.

كما أن هنالك بعض الدراسات التي تؤكد وجود آثار ايجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، وتحصيلهم الدراسي، أيضا هناك دراسات أخرى تبين الآثار السلبية التي تقع على الأطفال ثم على المجتمع بعد ذلك، ففي نظر الباحثين

تتسم بعض الألعاب الالكترونية بالعنف، وتناقض السلوك الاجتماعي السوي المنضبط للطفل.(أحمد، 2016)

وقد صنفت الآثار السلبية في الألعاب الإلكترونية كتالي:

أضرار صحية كما أشار آدمز أن الأطفال و الشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم. و هذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، و يوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن و السمنة، و يتعرض الأطفال الذين يطيلون النظر إلى شاشات أجهزة الكمبيوتر إلى مخاطر في أعينهم مثل احمرار تتراوح شدته من شخص إلى آخر و تسبب لهم قصر النظر. وهناك أضرار الدينية في أن بعض محتويات ومضامين الألعاب الإلكترونية تحمل سلبيات، وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات، وبالذات الدين الإسلامي، و أخيرا أضرار الاجتماعية فالألعاب الإلكترونية تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة.(محمد، 2013؛ حسن، 2017)

ترى الباحثة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت ضرورةً لا يمكن الاستغناء عنها ولكن يجب على الأهل أن يكون لديهم وعي كافٍ وتنظيمٌ للساعات التي يقضيها أبناؤهم على هذه الألعاب وانتقاء لنوعية الألعاب المناسبة للطفل وميوله.

النمو الاجتماعي في الطفولة المبكرة:

يقصد بالنمو عملية تغيير وتوجيه في مختلف النواحي الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية، واللغوية، ويرى (بياجيه) أن النمو سلسلة من الحلقات إذ تعد كل مرحلة امتدادا للمرحلة السابقة، وتمهيدا للمرحلة التالية.(ششتاوي و العجم، 2005)

فالنمو الاجتماعي يكسب الطفل الاتجاهات الاجتماعية، والقيم والمبادئ، فتتسع دائرة علاقته وتفاعله الاجتماعي في أسرته ومع جماعة رفاقه فتزداد، أهميتها ابتداء من العام الثالث، حيث يتمكن الطفل من مصادقة الآخرين واللعب معهم ويقوم بمساعدة غيره من الأصدقاء. (يخلف، 2014)

مظاهر النمو الاجتماعي في الطفولة المبكرة:

ذكر أبو جادو(2015) أنه من أهم مظاهر النمو الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة هي:

يظهر في لعب الطفل تطورا اجتماعيا واضحا حيث يميل الأطفال إلى تكوين جماعات صغيرة، وعلى الرغم من ذلك تكثر المشاجرات بين الأطفال لعدم قدرتهم على التعاون، فتتفكك هذه الصداقات سريعا، ويحرص الطفل على المكانة الاجتماعية كما يهتم بجذب انتباه الآخرين، وتكوين زعامة وقتية لا تكاد تظهر عند طفل ما حتى تختفي، ويحب الطفل في نهاية المرحلة أن يساعد والديه وأن يساعد الآخرين.

ترى الباحثة أن نظرية التعلم الاجتماعي هي النظرية الأنسب لدراسة تأثير الوسائط التكنولوجية الحديثة مثل الألعاب الإلكترونية على الطفل؛ لأنها تتيح للفرد أن يشارك في عملية التعلم بواسطة تزويده بمناخ للتفاعل غير المباشر.

علاقة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية على نموهم الاجتماعي:

من خلال عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ألعاب الكمبيوتر يبدأ الطفل بفقدان التواصل الاجتماعي، مع الأصدقاء وأطفال العائلة، وكذلك الشعور بالعزلة الاجتماعية حيث استحوذت ألعاب الكمبيوتر على الجانب الأكبر من حياته، ومنعته من القيام بمهاراته الاجتماعية المختلفة. (الفدران، 2012)

ويؤثر اللعب بالألعاب الإلكترونية على الشخصية الاجتماعية للطفل من خلال ما يتلقاه من مضمون في هذه اللعبة من خلال تفاعله مع رفاقه أثناء اللعب، فقد ظهرت دراسات وضحت الأثر السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية غير منتقاة بدقة من قبل الأهل على شخصية الطفل، وسماته الخاصة، وأغلب هذه المحاولات اهتمت بدارسة العدائية، وزيادة العنف لدى الأطفال الذين يمارسون اللعب الالكتروني العنيف.(حجازي، 2010)

وترى الباحثة أن الألعاب الإلكترونية أدت إلى عزلة الأطفال التامة عن أسرهم، ومجتمعهم وخلق جسرا من عدم التوافق، والتفاهم فيما بينهم فأصبح العبء كبيرا على عاتق الأهل من حيث انتقاء ما هو مفيد، ونافع من هذه الألعاب هذا من جهة وما هو يتناسب مع المجتمع وعاداته من جهة أخرى، وكيف يمكن للوالدين ضبط سلوك وتصرف أطفالهم اتجاه استخدام هذه الألعاب الإلكترونية خاصة مع التقدم والتطور الهائل للتقنية.

الدراسات السابقة:

في هذا الجزء من الدراسة قامت الباحثة بالبحث والاطلاع على الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة ولم تجد موضوع مختص بشكل مباشر عن عنوان البحث وهو علاقة الألعاب الإلكترونية بالنمو الاجتماعي عند الطفل، لكن وجدت بعض الدراسات ذات الصلة التي تناولت متغيرات الدراسة، وقد توصلت إلى الدراسات السابقة الاتية مرتبة وفق حداثتها بالنشر:

وتم تقسيمها إلى محورين رئيسين:

المحور الأول: دراسات تناولت جانب الألعاب الإلكترونية:

-1دراسة (Joy ,2012)، بعنوان:(تصورات معلمي ما قبل الخدمة لاستخدام ألعاب الفيديو كأدوات تعليمية)

تهدف الدراسة للتحقيق في تصورات "معلمي ما قبل الخدمة" عند استخدام ألعاب الفيديو كأحد أدواتهم التعليمية. حيث تمَّ إعداد مسح عبر الإنترنت، يحتوي على 50 عنصرًا وتمَّ إرساله عبر البريد الإلكتروني باستخدام خدمة listerv مرفقاً بورقة معلومات ورسالةٍ توضيحيةٍ مفصَّلةٍ توضِّحُ بروتوكول البحث. وقد أشارت نتائج إلى:1- اعتقاد "معلمين ما قبل الخدمة" بأنَّ لديهم خبرةً إيجابية في ممارسة ألعاب الفيديو، على الرغم من أنهم لم يلعبوا هذه الألعاب يومياً.2-أنَّ معظم "المعلمين ما قبل الخدمة" يعتقدونَ أنَّ إدخال ألعاب الفيديو إلى الصفوف يساعدُ طلابهم على تطوير المهارات الاجتماعية والأكاديمية.3- عبَّرَ "معلمو ما قبل

الخدمة" عن ارتياحهم لدمج ألعاب الفيديو في مناهجهم بمساعدة مديري المدارس عند توفر الفرص.

-2دراسة(إبراهيم، 2016)، بعنوان :(إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) سنوات و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال)

تهدف الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي مارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات الأطفال. و استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في الدراسة على عينة متيسرة من معلمات و أمهات الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين(6-3) سنوات وتكونت العينة من (60 معلمة) و 60 (أمًا)، و استخدمت الباحثة الاستبانة أداة للدراسة لجمع البيانات، وقد كشفت نتائج الدراسة: 1- اتفقت كل الأمهات و المعلمات على عدد من الإيجابيات و بدرجة كبيرة و أهمها: انها تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال، و تساعد على تعلم اللغة الإنجليزية، وسيلة ترفيه تعليمية ذاتية. 2- تطابقت وجهات نظر الأمهات والمعلمات وبدرجة كبيرة لسلبيات الألعاب الإلكترونية وأهمها: ادمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب، تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية. 3- كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

-3دراسة(حمدان، 2016)، بعنوان: (إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم)

وهدفت الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. و استخدم الباحث المنهج الوصفي على مجتمع معلمين و معلمات

الطفولة المتأخرة و المراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية و التعليم لواء القويسمة على عينية قصدية تكونت من (100) معلم و معلمة، و استخدم الباحث أداتين للدراسة: الأولى وهي الاستبانة التي طبقت على المعلمين و المعلمات و الثانية تمثلت بالاستبانة التي طبقت على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة، و قد كشفت نتائج الدراسة عن: 1- وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية و من ابرزها أنها تعمل على تقوية التآزر البصري/ الحركي لديهم. وتعودهم على الدقة في العمل. كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة. 2- تشابه سلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة. 3-وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة الإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية. 4- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة.

-4دراسة(النيف، 2017)، بعنوان: (الألعاب الإلكترونية و تداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية)

تهدف الدراسة إلى التعرف على تداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس من وجهة نظرهم، والكشف عن الفروق حول تداعيات الألعاب الالكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس. و استخدم الباحث في الدراسة المنهج الوصفي على عينة من طلاب و طالبات المرحلة المتوسطة في محافظة الرس وقد بلغ عددها (758) طالبا و طالبة و تم اختيارهم بطريقة الطبقية العشوائية ، وقد استخدم الباحث الاستبانة كأداة لجمع البيانات، و قد كشفت نتائج الدراسة عن:1- أن تداعيات ممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في جميع أبعاد الدراسة متحققة بدرجة متوسطة.2- توجد

فـروق فـي اسـتجابات أفـراد عينـة الدراسـة حـول تـداعيات ممارسـة الألعـاب الالكترونية على القيم التربوية، راجعة لاختلاف الصف الدراسي.3-لاتوجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية، راجعة لاختلاف الصف الدراسي.4- توجد فروق دالة إحصائيا في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية راجعة لاختلاف التعليم، و الفروق لصالح التعليم العام.5-توجد فروق دالة إحصائيا في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، راجعة لاختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية، و الفروق لصالح الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لعدد ساعات من ساعة لأقل من ساعتين.

المحور الثاني: دراسات تناولت جانب النمو الاجتماعي:

-5دراسة(أحمد، 2013)، يعنوان :(أساليب المعاملة الوالدية و علاقتها بالنمو الاجتماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة ولاية الخرطوم)

تهدف الدراسة إلى الكشف عن علاقة أساليب المعاملة الوالدية بالنمو الاجتماعي لدى طفل ما قبل المدرسة، بولاية الخرطوم محلية الخرطوم. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في بحثها على مجتمع الدراسة آباء و أمهات الملتحقين بالرياض الأطفال التي تتراوح أعمارهم بين (5-4)سنوات الخاص في محلية الخرطوم، و المعلمات بتلك الرياض وكان حجم العينة (170) أبا و أما و (50) معلمة و تم اختيار العينة بطريقة عشوائية، و استخدمت الباحثة أدوات البحث التالية: أ. مقياس أساليب المعاملة الوالدين. ب- استبيان النمو الاجتماعي. واستخدمت الباحثة في المعالجات الإحصائية برنامج(spss) ، وتوصلت إلى أهم النتائج التالية: 1-توجد علاقة ذات دلالة إحصائية موجبه بين أساليب المعاملة الوالدية والنمو الاجتماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة. 2-لاتوجد فروق ذات دلالة

إحصائية في أساليب المعاملة الوالدية تبعا لاختلاف نوع الأبن(ذكر، انثى). 3- لا توجد مشكلات في النمو الاجتماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة.

-6دراسة(أبو عايش، 2015)، بعنوان: (النمو الاجتماعي و علاقته بالتعاطف النفسي لدى طلبة المرحلة الثانوية في قضاء بئر السبع)

تهدف الدراسة إلى التعرف على النمو الاجتماعي وعلاقته بالتعاطف النفسي لدى طلبة المرحلة الثانوية في قضاء بئر السبع. و استخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطي في بحثه، على مجتمع الدراسة طلبة المرحلة الثانوية في قضاء بئر السبع على عينة تكونت من (293) طالبا و طالبة من طلبة المرحلة الثانية في قضاء بئر السبع و تم اختيارهم بطريقة الطبقية العشوائية، و استخدم الباحث أدوات البحث التالية: مقياس النمو الاجتماعي، و مقياس التعاطف النفسي بعد التحقق من خصائصها السيكومترية(الصدق و الثبات)، و توصلت الدراسة إلى أهم النتائج التالية: أن مستوى النمو الاجتماعي و التعاطف النفسي لدى طلبة المرحلة الثانوية كان مرتفعا. 2- وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى النمو الاجتماعي تعزى للجنس. 3-وجود فروق دالة احصائيا في مستوى التعاطف النفسي تعزى للجنس. 4-عدم وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى التعاطف النفسي تعزى للصف. 5- ووجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة احصائيا بين النمو الاجتماعي ككل وجميع ابعاده والتعاطف النفسي ككل وجميع ابعاده.

تعقيب على الدراسات السابقة:

لعل من أهم الدراسات التي استفدت منها دراسة أحمد(2012) و دراسة إبراهيم (2016) فهي تتشابه مع عينة دراستي وهم الوالدين، وفي دراسة أحمد (2012) و دراسة إبراهيم (2016) كانت دراستهم مختصه في مرحلة رياض الأطفال وهذه المرحلة التي يستهدفها البحث الحالي، و في جميع الدراسات استخدم الباحثون في منهجية البحث المنهج الوصفي، و الذي استعنت به في بحثي هذا فكانت انطلاقتي من الدراسات السابقة، و التي أفادت في تحديد اختيار العينية، والمنهج

و أداة و بناء الاستبانة على أسس صحيحة، فتم الاستعانة بدارسة أحمد(2012) و دراسة إبراهيم(2016) في طرح أسئلة الاستبانة ، و من الدراسات السابقة للباحثين تم الاستفادة في إعداد الإطار النظري للبحث، و تختلف دراسة حمدان(2016) عن دراستي في أنها تتناول الجانب الإيجابي في الألعاب الالكترونية فقط وذلك في مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة، واختلفت أيضا دراسة Joy (2012) و دراسة أبو عايش(2015) و دراسة حمدان (2016) و دراسة النيف (2017) عن دراستي في مجتمع الدراسة.

ما يميز الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات هو تناول هذه الدراسة علاقة الألعاب الإلكترونية على النمو الاجتماعي بالتخصيص. إذ أن أغلب الدراسات تحدثت عن الألعاب الإلكترونية بصفة عامة أو من جانب أثرها الإيجابي، و السلبي على مستخدميها، و في دراسة أحمد(2012) حيث أكدت الباحثة من خلال النتائج على عدم وجود مشكلات في النمو الاجتماعي للطفل ما قبل المدرسة لذلك جاء البحث الحالي لمعرفة علاقة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية في نموهم الاجتماعي و ما تحدثه من مشاكل للطفل.

منهجية البحث:

انطلاقا من طبيعة الدراسة التي تهدف لمعرفة علاقة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية على نموهم الاجتماعي من وجهة نظر الأهالي. اتبعت الباحثة في هذا البحث المنهج الوصفي المسحي، والذي يعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما هي في الواقع، ويهتم بوصفها وتوضيح خصائصها، والتعبير عنها تعبيراً كمياً، بوصفها رقمياً بما يوضح حجمها أو درجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى، وهذا المنهج لا يهدف إلى وصف الظواهر أو وصف الواقع كما هو، بل الوصول إلى استنتاجات تسهم في فهم هذا الواقع وتطويره.

مجتمع البحث:

يتكون مجتمع الدراسة من أمهات وأباء الأطفال في مدينة الرياض.

عينة البحث:

تم اختيار العينة بطريقة العينة عشوائية، حيث يبلغ إجمالي العينة (40) ونسبة إلى محدودية مجتمع الدراسة وبعد التطبيق الميداني حصلت الباحثة على (40) استبانة صالحة للتحليل الإحصائي وهي تعتبر عينة عشوائية ممثلة لمجتمع الدراسة.

أداة البحث:

بناءً على طبيعة البيانات التي يراد جمعها استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع البيانات و لكونها الأداء المناسبة لجمع البيانات حسب المنهج المستخدم، وقد تم بناء أداة البحث بالرجوع الى الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث و من هذه الدراسات دراسة أحمد(2012) و دراسة إبراهيم (2016) تم تصميم الاستبانة وفقاً لأسلوب الأسئلة المغلقة (Closed Questionnaire) متعددة الاختيارات بحسب مقياس ليكرث الثلاثي (موافق، محايد غير موافق) ، و تكونت الأداءة من جزئين الجزء الأول تحتوي على معلومات عن العينية في ضوء المتغيرات التالية(العمر، المستوى الاقتصادي، حجم الأسرة) و الجزء الثاني تكونت من المحاور الرئيسة للدراسة و كانت من محورين محور الألعاب الإلكترونية و تتكون من (10) فقرات و محور النمو الاجتماعي و تتكون من (9) فقرات.

صدق الأدءاة:

تم عرض الاستبانة بصورتيها المبدئية على عدد من المحكمين من ذوي الخبرة و الاختصاص والمعرفة والكفاءة في مجالات البحث العلمي لقياس الصدق الظاهري في الأداء من خلال توزيع أداة الدراسة (الاستبانة) وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء آرائهم وملاحظاتهم حول مدى وضوح كل عبارة من عبارات محاور الاستبانة ومدى مناسبتها لقياس ما وضعت لقياسه؛ ومدى ملائمة كل عبارة من العبارات للمحور الذي تنتمي إليه؛ فضلاً عن إدخال أي تعديلات أو

إضافات على العبارات التي تحتاج إلى ذلك، أو حذف العبارات غير المناسبة منها، وتحديد مدى ملائمة التدرج الذي يحدد استجابة أفراد عينة الدراسة لكل محور من محاور أداة الدراسة. وفي ضوء آراء المحكمين أجرت الباحثة التعديلات التي اتفق عليها المحكمون بحذف وتعديل صياغة بعض العبارات؛ حتى تزداد أداة الدراسة وضوحاً وملائمة لقياس ما وضعت من أجله، ثم تم إخراجها بصورتها النهائية.

ثبات الأداءة:

قامت الباحثة باستخدام ثبات الأداءة بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدراسة و قامت الباحثة بدراسة استطلاعية وزعت من خلالها (40) استبانة على مجتمع البحث؛ بهدف التعرف على مدى ثبات و صدق الأداة التي تستخدم بالدراسة والتعرف على مدى ثبات أداة الدراسة لقياس ما استخدمت لقياسه. ولقياس مدى ثبات الدراسة، استخدمت الباحثة (معامل ألفا كرونباخ (cronbach's Alphas))؛ للتأكد من ثبات أداة الدراسة، حيث طبقت المعادلة على العينة الاستطلاعية لقياس صدق الاتساق الداخلي، حيث بلغ معامل ثبات الأداء(0.89)وهذه القيمة لمعامل ألفا كرونياخ مرتفعة؛ مما يؤكد ثبات الأداءة.

اجراءات البحث:

تم الاطلاع على الادب النظري و الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع البحث وبعد التأكد من الصدق الظاهري، ومعامل ثبات الدراسة (الاستبانة) قامت الباحثة بتطبيق أداة البحث في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 1438-1439هـ، حيث قامت الباحثة بإرسال لاستبانة الإلكترونية على مجتمع الدراسة. عقب ذلك قامت الباحثة بعملية فرز الاستبانات التي وصلت؛ لمعرفة الاستبانات الصالحة والتالفة وذلك من خلال استبعاد الاستبانات غير المستوفية لمعايير البحث، وحصر الاستبانات الصالحة للتحليل والمعالجة الإحصائية. وقد تم إدخالها للحاسوب باستخدام برنامج SPSS بإعطائها أرقاماً معينة، أي بتحويل الإجابات

اللفظية إلى رقمية (الترميز) حيث أعطيت الإجابة لتحليل البيانات التي تم جمعها، تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة. وذلك بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات على برنامج SPSS ، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور البحث ، تم حساب المدى(3-1=2)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي(3/2= 0.66) بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح) وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يأتي:

من 1 إلى 1.66 يمثل غير موافق.

من 1.67 وحتى 2.33 محايد

من 2.34 وحتى 3.00 موافق.

الأساليب الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام أساليب احصائية مناسبة باستخدام الحزمة الإحصائية حيث تم استخدام الانحراف المعياري؛ للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة، ولكل محور من المحاور الرئيسية عن متوسطها الحسابي، و تم حساب التكرارات والنسب المئوية للتعرف على البيانات الأولية لأفراد الدراسة وتحديد استجابات أفرادها لكل عبارات من عبارات المحاور الرئيسة التي تتضمنها أداة الدراسة.

الفصل الرابع

تمهيد: في هذا الفصل سوف يتم عرض وتحليل النتائج وتفسيرها. من خلال إجابة على أسئلة البحث

جدول رقم (1)

يظهر من خلال جدول رقم (1) في تحليل العينة بأنه تتراوح أغلب أعمار أفراد

المتغير		التكرار	النسبة
العمر	من 20سنة–30 سنة	8	%20
	من 30 سنة–40 سنة	13	%32,5
	من40سنة–50 سنة	19	%47,5
مستوى الاقتصادي للأسرة	10آلاف ريال أو أقل.	0	0
	10آلاف ريال– 15 ألف	9	%22,5
	15ألف ريال–20ألف	14	%35
	أعلى من 20 ألف	17	%42,5
نوع الأسرة التي يعيش فيها الطفل	أسرة كبيرة	4	%10
	أسرة متوسطة	20	%50
	أسرة صغيرة	16	%40

العينة من 30–50 سنة وهذا يعطي مصداقية أكبر لإجابات افراد عينة الدراسة، وفي المستوى الاقتصادي للأسرة يتبين بأنه لا يوجد من أفراد العينة مستوى دخلهم أقل من 10 آلاف ريال، وأغلب العينة كان الأطفال يعيشون في أسر متوسطة الحجم وهذا ويعطي قوة لإجابات افراد عينة الدراسة.

جدول(2)

م	العبارة	التكرار	الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالنمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
		النسبة %	موافق	محايد	غير موافق		
1	اشجع طفلي على اقتناء الالعاب الإلكترونية.	ك	5	18	17	2.5	0.1
		%	12.5	45	42.5		
2	الاستخدام الدائم للألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على القدرة البصرية للطفل.	ك	37	3	0	1.6	0.2
		%	92.5	7.5	0		
3	توسع الالعاب الالكترونية دائرة تفكير الطفل.	ك	10	13	17	1.5	0.3
		%	25	32.5	42.5		
4	تساعد الالعاب الالكترونية في تطوير معارات استخدام الحاسوب.	ك	24	12	4	1.7	0.7
		%	60	30	10		
5	لا تؤثر سلبا الالعاب الالكترونية على معتقدات الطفل الدينية.	ك	3	17	20	2.51	0.14
		%	7.5	42.5	50		
6	تشجع الالعاب الالكترونية على أعمال العنف.	ك	30	10	0	2.1	0.25
		%	75	25	0		
7	تسهم الالعاب الالكترونية في تطوير مهارات الطفل في اللغة الانجليزية.	ك	24	11	5	1.8	0.61
		%	60	27.5	12.5		
8	تسبب الالعاب الالكترونية للطفل السمنة الزائدة.	ك	25	12	3	1.91	0.32
		%	62.5	30	7.5		
9	تؤدي الالعاب الالكترونية إلى عدم التركيز أثناء ممارسته لأعمال اليومية.	ك	32	7	1	2.6	0.62
		%	80	17.5	2.5		

10	الالعاب الالكترونية تضيق من دائرة تفكير الطفل.	ك	25	11	4	2.2	0.71
		%	62.5	27.5	10		
11	تشجع الالعاب الالكترونية على التعاون مع الاخرين.	ك	4	15	21	1.93	0.62
		%	10	37.5	52.5		
12	تساعد الالعاب الالكترونية على التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح.	ك	5	9	26	1.74	0.55
		%	12.5	22.5	65		
13	تشجع الالعاب الالكترونية على التحدي والتنافس مع الغير.	ك	27	5	8	1.97	0.14
		%	67.5	12.5	20		
14	أعطي الاولاد حرية باللعب الالكتروني أكثر من البنات.	ك	3	5	32	1.44	0.71
		%	7.5	12.5	80		
15	أفضل أن يلعب طفلي بالألعاب الالكترونية وعدم مرافقته لي في الزيارات العائلية.	ك	2	6	32	3.5	0.80
		%	5	15	80		
16	تفتقر الالعاب الالكترونية إلى روح التعاون بين الاطفال.	ك	29	6	5	2.9	0.87
		%	72.5	15	12.5		
17	تعد الالعاب الالكترونية وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية.	ك	34	4	2	2.5	0.9
		%	85	10	5		
18	تؤثر الالعاب الالكترونية سلبا على ذاكرة الاطفال اللفظية.	ك	30	8	2	3.3	0.91
		%	75	20	5		
19	تساعد الألعاب الالكترونية في تطوير التفكير المنطقي وحل المشكلات لديه.	ك	5	11	24	2.1	0.77
		%	12.5	27.5	60		
المتوسط الحسابي العام						2.8	0.75

يوضح الجدول(2) توزيع استجابات افراد الدراسة على العبارات، وقد بلغ المتوسط الحسابي العام 2.8 انحراف معياري 0.75 وهذا يدل على تقبل افراد عينة

الدراسة تجاه لألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالنمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي، وهذا يؤدي إلى قبولها.

فيما يخص نتيجة السؤال الأول للدور الإيجابي الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية للأطفال والتي أسفرت عن النتائج التالية:

أظهرت نتائج البحث أن 60% مع أن الألعاب الإلكترونية تساعد في تطوير مهارات استخدام الحاسوب وتطوير مهارات الطفل في اللغة الإنجليزية وهذا ما يتفق مع دراسة Joy (2012) حيث ذكر أنَّ معظم المعلمين ما قبل الخدمة يعتقدونَ أنَّ إدخال ألعاب الفيديو إلى الصفوف يساعدُ طلابهم على تطوير المهارات الأكاديمية لديهم وتتفق أيضا فيما أشار الفردان (2012) في الإطار النظري أن الأطفال من خلال استخدامهم لألعاب الحاسوب سيبدأ لديهم الاهتمام بالأجهزة الإلكترونية وتتطور مهارات اتصالهم بها.

فيما يخص نتيجة السؤال الأول للدور السلبي الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية للأطفال والتي أسفرت عن النتائج التالية:

اتفقت نتائج البحث مع الدور السلبي للألعاب الإلكترونية بنسبة 92,5% من العينة على تأثير الألعاب الإلكترونية سلبًا على القدرة البصرية عند الأطفال كما اتفق 62,5% من العينة بأن الألعاب الإلكترونية تسبب السمنة الزائدة للطفل وهذا ما يتفق مع دراسة إبراهيم (2016) إن إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب يؤثر سلبا على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية. وهذا ما اتفق عليه محمد وحسن (2013، 2017) في الإطار النظري من الأضرار التي تسببها الألعاب الإلكترونية على الجوانب المختلفة عند الأطفال، 75% من العينة اظهرت اتفاقًا على الدور السلبي للألعاب الإلكترونية في تشجيعها على أعمال العنف عند الأطفال وهذا ما أكدت عليه نظرية التعلم الاجتماعي أنه من خلال المشاهدة الغير مباشرة لأعمال العنف يتأثر الطفل بها.

فيما يخص نتيجة السؤال الثالث عن مدى العلاقة ما بين استخدام الألعاب الإلكترونية والنمو الاجتماعي عند الأطفال والتي أسفرت عن النتائج التالية:

قد أظهرت نتائج البحث مدى العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية و النمو الاجتماعي لدى الأطفال فجاءة النتيجة داعمة سؤال البحث فقد بينت بأن الألعاب الإلكترونية لا تشجع على التعاون مع الآخرين و هذا ما ظهر من خلال النتائج بأن 52,5% من العينة اتفقت على ذلك، و هذه النتيجة غير متفقة مع دراسة Joy(2012)، كما تبين تفضيل الأهالي مرافقة أبنائهم لهم في زيارتهم العائلية و عدم تركهم مع الألعاب الإلكترونية، و جاءت النسبة 75% من العينة لتؤكد أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على ذاكرة الأطفال اللفظية و هي وسيلة للهروب من اللقاءات والاجتماعات العائلية، و البحث الحالي ينافي دراسة أحمد(2012) التي وضحت عدم وجود مشاكل اجتماعية لدى الأطفال.

▪التوصيات:

في ضوء النتائج التي أسفر عنها البحث الحالي توصلت الباحثة إلى مجموعة من التوصيات وهي:

أولا: فيما يخص نتائج السؤال الأول ما الدور الإيجابي الذي ينتج عن الألعاب الإلكترونية على الأطفال، والتي أسفرت على اتفاق نتائج أداة البحث كالتي:

تساعد الألعاب الإلكترونية في تطوير استخدام الحاسوب وتعلم اللغة الإنجليزية لدى الأطفال؛ وتوصي الباحثة:

–تشجيع الأطفال على استخدام برامج الحاسب الآلي وإنشاء جيل ماهر في استخدام التقنية وهذا ما يتوافق مع رؤية المملكة 2030.

–تطوير مبدأ التعلم عن طريق اللعب وذلك بتحميل برامج تعليمية إنجليزية مسلية على أجهزت الأطفال تربط الطفل بواقعه الذي يعيشه وبالمجتمع من حوله بطريقة جذابة.

ثانيا: فيما يخص نتائج السؤال الثاني ما الدور السلبي الذي ينتج عن الألعاب الإلكترونية على الأطفال، والتي أسفرت على اتفاق نتائج أداة البحث كالتي:

تأثير الألعاب الإلكترونية على القدرة البصرية كما أنها تسبب السمنة لدى الأطفال، وتمنع الطفل من تكوين صداقات مع أقرانه؛ فتوصي الباحثة:

-بتجهيز مكان مناسب لجلوس الأطفال أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية لتقليل الآثار السلبية على صحتهم.

-تشجيع الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية التعاونية لتقليل العزلة الاجتماعية والأنانية لدى الطفل.

ثالثا: فيما يخص نتائج السؤال الثالث ما مدى العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والنمو الاجتماعي عند الأطفال:

إن الألعاب الإلكترونية تسبب هروب الأطفال من اللقاءات والاجتماعات العائلية وأن الأهالي يفضلون مرافقة أبنائهم لهم في الزيارات العائلية وعدم تركهم مع الألعاب الإلكترونية وحدهم؛ توصي الباحثة:

-بضرورة الحد من استخدام الألعاب الإلكترونية وتحديد ساعات معينة يسمح فيها للأطفال باستخدام الألعاب والبرامج الإلكترونية المفيدة.

-ضرورة تواجد الأهل مع الأطفال عند استخدام الألعاب الإلكترونية وتوجيههم حيال الاستخدام الجيد لهذه الألعاب.

المقترحات:

بناء على النتائج التي توصل إليه البحث، تقترح الباحثة إجراء دراسات أخرى تتناول:

-الألعاب الإلكترونية وعلاقتها في النمو النفسي لدى الطفل.

-الألعاب الإلكترونية وعلاقتها في النمو الاجتماعي لدى الأطفال البيئات الفقيرة.

-الألعاب الإلكترونية وعلاقتها في النمو الاجتماعي لدى المراهقين.

المراجع العربية

1-إبـراهيم، أحمـد. (2008). أثـر ريـاض الأطفـال علـى النمـو الحركـي و الاجتماعي لدى عينة من أطفال الصف الأول الابتدائي. مجلة كلية التربيـة (جامعـة بنهـا) – مصـر، مـج19، ع77، 78-125. مسـترجع مـن
http://search.mandumah.com/Record/45823

2-إبراهيم، نداء. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئـة العمريـة (3-6) سـنوات وسـلبياتها مـن وجهـة نظـر الأمهـات ومعلمـات ريـاض الأطفـال. رسـالة ماجسـتير غيـر منشـورة. جامعـة الشـرق الأوسـط، عمـان. مسـترجع مـن
http://search.mandumah.com/Record/722203

3-أبو جادو، صالح. (2015). سيكولوجية التنشئة الاجتماعية.(ط11)، عمان: دار الميسرة.

4-أبو عايش، إسماعيل. (2015). النمو الاجتماعي وعلاقته بالتعاطف النفسى لدى طلبة المرحلة الثانوية فى قضاء بئر السبع. رسالة ماجستير غير منشـورة. جامعـة عمـان العربيـة، عمـان. مسـترجع مـن
http://search.mandumah.com/Record/788331

5-أحمد، سناء. (2017). عولمـة تكنولوجيـا الاتصـال وعلاقتهـا بتغيـر منظومـة قـيم الأسـرة المصـرية: بحـث ميـدانى علـى عينـة مـن الأسـر بمدينـة أسيوط. مجلة كلية الآداب (جامعة القاهرة) – مصر، مج77، ج3 ، 11-76. مسـترجع مـن
http://search.mandumah.com/Record/846313

6-أحمد، فايزة. (2016). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الإضطرابات السلوكية لدى الاطفال ذوي الأطفال. مجلة التربية الخاصة – مركز المعلومات التربوية والنفسية والبيئية بكلية التربية جامعة الزقازيق – مصر، ع16، 264-315. مسترجع من http://search.mandum