

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على طفل الروضة من وجهة نظر

معلمات رياض الأطفال

إعداد

سلوى عبد الفتاح عبد العزيز محمود*

المستخلص: استهدف البحث إلى إستقصاء انعكاسات الألعاب الإلكترونية الإيجابية والسلبية التي يمارسها الطفل من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال , واستخدم البحث المنهج الوصفي, كما قام البحث بالتعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية, وانعكاسات الألعاب الإلكترونية.

وتوصل البحث إلى عدة نتائج من أهمها مايلي:

اتفقت معظم أفراد العينة أن الانعكاسات السلبية المترتبة على الألعاب الإلكترونية عديدة وقد تم تصنيفها إلى ست فئات أضرار دينية, وسلوكية, وأمنية, وصحية, واجتماعية, وأكاديمية, وأضرار عامة, كما اتفقت معظم أفراد العينة أن الألعاب الإلكترونية لها بعض الجوانب الإيجابية.

الكلمات الدالة المرشدة: الألعاب الإلكترونية, انعكاسات الألعاب الإلكترونية, معلمات رياض الأطفال.

أولاً: الإطار العام للبحث

المقدمة:

تُعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان؛ لذلك حظيت تربية طفل ما قبل المدرسة باهتمام المربين؛ ولهذا تُعد السنوات الأولى من حياة الطفل من أهم المراحل في تكوين شخصيته, وتكوين دعائم مستقبله, ففي هذه المرحلة يكون الطفل خامه سهله التشكيل, وشديد القابلية للتأثر بالعوامل المختلطة به داخل الأسرة وخارجها بصورة تترك بصماتها عليه طيلة مراحل حياته المقبلة, وهذا الأمر هو الذي يشير إلى أهمية تربية طفل ما قبل المدرسة, ويجعل من تربيته أمراً يستحق العناية والاهتمام (رمضان, ٢٠١٧, ٢)

*بحث مشتق من رسالة ماجستير, تحت إشراف:

أ.د/ مجدي علي حسين الحبشي أستاذ أصول التربية ووكيل الكلية للدراسات العليا- كلية التربية جامعة قناة السويس.

د/ داليا عبدالحكيم مطر مدرس أصول التربية- كلية التربية جامعة قناة السويس.

وفي السنوات الأخيرة انتشرت الألعاب الإلكترونية على الإنترنت بشكل كبير بمختلف أشكالها، وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلباً متزايداً من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدره على جذب من يلعبونها؛ حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم، والألوان، والخيال والمغامرة (القاسم، ٢٠١١، ٤).

وعلى الرغم من وجود بعض السلبيات للألعاب الإلكترونية مثل الأخطار الصحية في حال زيادة المدة التي يقضيها الطفل منها زيادة الوزن وتشوهات العمود الفقري، أو الآثار النفسية مثل الإدمان عليها وزيادة النزعة نحو العنف، إلا أن استخدامهما باعتدال وتوظيفها في العملية التعليمية مهم وضروري نظراً لانجذاب الأطفال إليها (الزيودي، ٢٠١٥، ١٧).

ونجد أيضاً انعكاسات تربوية إيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل؛ فقيام بعض التربويين بإدراج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لتحل محل الألعاب التقليدية والشعبية، وأصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحوسبة مصطلحاً شائعاً في مؤسساتنا التعليمية، لما لها من أثر إيجابي في إثراء البيئة التعليمية (حمدان، ٢٠١٦، ٣).

ومن خلال ذلك يلتحق الطفل بالروضة ويتعامل بتلك الانعكاسات السلبية والإيجابية التي لا تدرك المعلمة إنها نتيجة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل قبل وأثناء وجود الطفل بالروضة.

مشكلة البحث وتساؤلاته:

جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة، في مجال الكمبيوتر والإنترنت معها أشكالاً وأفكاراً ومشكلات جديدة لأطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تسير هذا التطور، وهي الألعاب الإلكترونية الأكثر جذباً وتأثيراً على للأطفال (محمد، ٢٠١٤، ٧٤٢).

ودعي التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاصر إلى ضرورة اهتمام الباحثين والمتخصصين بمستقبل الطفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر، وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم أكثر من أي وقت مضى، حيث إن هذه الفئات العمرية أكثر استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية، خاصة وإن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب، بدأ يثير

التساؤلات من قبل التربويين والاجتماعيين حول آثارها النفسية والاجتماعية على الطفل؛ حيث أصبح هذا الموضوع مثاراً للجدل بين العلماء (القاسم، ٢٠١١، ٣).

وفي ضوء ما سبق، تحددت مشكلة البحث في التساؤل الرئيسي التالي:-

ما انعكاسات الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

ويتفرع عن ذلك السؤال الرئيسي، التساؤلات الفرعية التالية:

- ١) ما أهم الانعكاسات للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة ؟
 - ٢) ما واقع انعكاسات الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
 - ٣) ما دور معلمة الروضة في مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة؟
- أهداف البحث:-

تتبلور أهداف البحث في التعرف على

- ١) التعرف على أهم الانعكاسات للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
 - ٢) رصد واقع استخدام الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
 - ٣) التعرف على دور معلمات الروضة في مواجهة الانعكاسات للألعاب الإلكترونية على الطفل.
- أهمية البحث:-

تتبع أهمية هذا البحث فيما يلي:

- ١) أهمية مرحلة رياض الأطفال واعتبارها من أخطر المراحل التي يتم فيها تشكيل الأطفال.
- ٢) تلقي الضوء على موضوع الساعة وهو الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الطفل وكيفية مواجهتها للحد من مخاطرها وتنمية إيجابياتها.
- ٣) قد تفيد نتائج البحث كلاً من أولياء الأمور والمعلمات بالروضة لصالح الطفل.
- ٤) قد يقدم البحث تصور مقترح لمعالجة السلبيات وتعزيز الإيجابيات للألعاب الإلكترونية التي تؤثر على طفل الروضة.

منهج البحث:-

نظراً لطبيعة هذا البحث وأهدافه فإنه اعتمد على المنهج الوصفي الذي تمّ توظيفه بعرض صورة دقيقة لملامح الظاهرة، حتى يتيسر إدراكها وفهمها فهماً جيداً وتفسيرها، وجمع المعلومات والبيانات وتحليلها للخروج بنتائج محددة، وتحديد ما يمكن أن يفعله الأفراد لمشكلة ما، والاستفادة من آرائهم في وضع تصور مقترح وخطط مستقبلية (الغزوي،

٢٠٠٨، ٩٨) وقد تم توصيفة بوصف أهم الإنعكاسات للألعاب الإلكترونية وتفسيرها من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

مصطلحات البحث:-

ارتكز البحث الحالي على مصطلحات رئيسية هي: الألعاب الإلكترونية، انعكاسات الألعاب الإلكترونية، ويعرض البحث فيما يلي أهم التعريفات التي تناولتها الدراسات والبحوث لهذه المصطلحات كالتالي:

مفهوم الألعاب الإلكترونية :

عرفها الصادق بأنها "جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة(الصادق، ٢٠١٥، ٢٣).

وكما عرفها عبد الناصر راضي بأنها " نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية ويتخذ القرار بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة، أو العنف والإرهاب والتوصل إلى نتائج معززة(حسن، ٢٠١٩، ٣٤١).

ومن خلال التعريفات السابقة استخلص البحث التعريف الإجرائي التالي بأنها مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها والتي هي متوفرة على هيئة إلكترونية؛ لإيجاد تفاعل بين الطفل والجهاز الإلكتروني (التلفاز أو الحاسوب أو الهواتف الذكية أو أجهزة الألعاب أو الأجهزة الكفية)، وتتطلب من الطفل تحقيق عدد من المهمات لتحقيق أهداف معينة.

انعكاسات الألعاب الإلكترونية: عرفها (الزيودي، ٢٠١٥) بأنها الآثار الأخلاقية والقيمية والثقافية والدينية والنفسية والصحية التي تتأثر بها شخصيات الأطفال نتيجة استخدامهم الألعاب الإلكترونية، سواء أكانت إيجابية أم سلبية، وقد تبنت الباحثة ذلك التعريف لانعكاسات الألعاب.

مجتمع وعينة البحث: اقتصر البحث الحالي على عينة من معلمات رياض الأطفال من (٣٠٨) معلمة بلغت نسبتها (٨٤.٦%) من إجمالي عدد (٩٠٧) معلمة ومعلم في المدارس الرسمية (الحكومية) وذلك في ضوء آخر إحصائية بأعداد معلمات رياض الأطفال بمحافظة الإسماعيلية(وزارة التربية والتعليم، ٢٠٢٢، ٥) .

أدوات البحث: تم إعداد استبانة واحدة موجهة لمعلمات رياض الأطفال لمعرفة سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة.

الدراسات السابقة:

أولاً: الدراسات العربية

- ١- دراسة (وفاء محمد علي محمد، ٢٠٢١): بعنوان : إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
أهداف الدراسة: هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة مدى إمكانية تنبؤ إدمان الألعاب الإلكترونية بكل من السلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية بمحافظه السويس.
منهج الدراسة: استخدمت المنهج الوصفي.
عينة الدراسة: وتكونت العينة من ٣٨٠ طالبا وطالبة في المرحلة الإعدادية بمحافظه السويس.
أدوات الدراسة: وتم استخدام مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية أبووزنه ٢٠١٤ ومقياس السلوك العدواني باهظ , وتعريب البحيري (١٩٨٥), وتحليل البيانات (١٩٨٠), ومقياس الوحدة النفسية تم استخدام معامل ارتباط بيرسون واختبار (ت) وتحليل التباين الأحادي والانحدار البسيط واختبار أقل فرقا معنويا (٢٠١٣).
نتائج الدراسة: وقد أسفرت النتائج عن ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية وإمكانية التنبؤ بكل من السلوك العدواني والوحدة النفسية من مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلبة المرحلة الإعدادية تعزى لمتغير الجنس- الصف- نوع المدرسة لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
- ٢- دراسة(سليمان بن نايف النيف, ٢٠١٧): بعنوان: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علي القيم التربوية لدي طلاب المرحلة المتوسطة (دراسة ميدانية).
أهداف الدراسة:هدفت إلى التعرف علي تداعيات الألعاب الإلكترونية علي القيم التربوية لدي طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس من وجهه نظرهم والكشف عن الفروق حول تداعيات الألعاب الإلكترونية علي القيم التربوية لدي طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس والتي تعزى لمتغيرات (الجنس والصف وأنوع التعليم وعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية) وتقديم بعض التوصيات والمقترحات التي يمكن أن تسهم في تفعيل الإفادة من الألعاب الإلكترونية في تدعيم القيم التربوية.
منهج الدراسة: استخدمت الباحث المنهج الوصفي.

أدوات وعينة الدراسة: وكانت أداة الدراسة استبانة وزعت على عينة من طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة في محافظة الرس ،وقد بلغ عددها (٧٥٨) طالباً وطالبة .
نتائج الدراسة: وكانت أهم نتائجها كالتالي:

- توجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية راجعة لاختلاف الجنس والفروق لصالح الذكور.
-لا توجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية راجعة لاختلاف الصف الدراسي.
-توجد فروق دالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة راجعة لاختلاف نوع التعليم والفروق لصالح الذكور.

- توجد فروق دالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة راجعة عدد الساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية والفروق لصالح الذين يمارسون ساعات من ساعة لأقل من ساعتين.

٣- دراسة أية إبراهيم محمد محمد شعير (٢٠١٧) : بعنوان: أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية في تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى أطفال الروضة.

أهداف الدراسة: هدفت الدراسة إلى التحقق من أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية في إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية المطلوبة لأطفال تلك المرحلة.

منهج الدراسة: وقد استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة

أدوات وعينة الدراسة: حيث تكونت عينة البحث من (٦٢) طفلاً بالمستوى الثانى من مرحلة رياض الأطفال (KG2) بمدرسة (طلخا الرسمية المتميزة للغات) التابعة لإدارة طلخا التعليمية، حيث تم تقسيمهم إلى مجموعتي إحداها تجريبية استخدمت معهم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية التى تم تصميمها وفق معايير تربوية وفنية محددة، وذلك بهدف إكسابهم المفاهيم والسلوكيات الوقائية المستهدفة، في

حين درست المجموعة الضابطة المفاهيم والسلوكيات الوقائية نفسها بالأسلوب المعتاد في الروضة.

نتائج الدراسة: ومن أهم نتائج الدراسة استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية قد ساعد في إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية التي يتطلبها التكيف الناجح مع متطلبات الحياة والوقاية مما قد يتعرضون له من أخطار وما قد يصابون به من أمراض، وهو ناتج عن التأثير الإيجابي للشخصيات الكرتونية في تحقيق الأهداف التي تسعى إليها رياض الأطفال.

٤- دراسة سارة محمود عبد الرحمن حمدان (٢٠١٦): بعنوان "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم".

أهداف الدراسة: هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.

أدوات وعينة الدراسة: اختارت الباحثة عينة قصدية تكونت من (١٠٠) معلم ومعلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة، وبالإضافة إلى (١٠٠) طالب وطالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة الملتحقين بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة، وقد تم إعداد أداتين للدراسة: الأولى وهي الاستبانة (١) التي طبقت على المعلمين والمعلمات، والثانية تمثلت بالاستبانة (٥) والتي طبقت على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

نتائج الدراسة: كشفت نتائج الدراسة عن إجماع كل من المعلمين وأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة على وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، ومن أبرزها أنها تعمل على تقوية التأزر البصري والحركي لديهم وتعودهم على الدقة في العمل. كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة.

وكشفت أيضاً عن تشابه سلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، ومن أهمها: إنها تسهم في التقليل من

تحصيل الأطفال الدراسي، وتؤدي إلى إدمان ممارستها. كما أنها تؤدي بهم للشعور بالعزلة والانعطاف. كما وكشفت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، لصالح إجابات المعلمين والأطفال عند مقارنة إجاباتهم مع الوسط الفرضي في معظم الفقرات. وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لسلبيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أطفال مرحلتين الطفولة المتأخرة والمراهقة.

٥- دراسة خولة محمد المقرن (٢٠١٦): بعنوان "دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز التعددية الثقافية لطفل الروضة"

أهداف الدراسة: هدفت هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز التعددية الثقافية لطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات بمدينة الرياض، وكذلك أهمية الوعي بالدور الذي تسهم به الألعاب الإلكترونية على الطفل في تعزيز التعددية الثقافية، والوعي بالتعددية الثقافية ومساعدة الطفل في تحقيق التوافق الاجتماعي، ووضع معايير لاختيار الألعاب الإلكترونية التي تعزز التعددية الثقافية

منهج الدراسة: وقد كان المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي المسحي. أدوات وعينة الدراسة: وقد تكون مجتمع الدراسة من معلمات رياض الأطفال بمدينة الرياض، تم اختيارهم بشكل عشوائي وبلغت عينة الدراسة (١٠٠) معلمة واعتمدت الباحثة على أسلوب البحث الكمي لجمع البيانات عن طريق أداة «الاستبيان» التي بلغت بنودها «٢٩» بنداً، وتم التحقق من صدقها وثباتها بالطرق العلمية المتعارف عليها، وتمت معالجة البيانات ببرنامج «SPSS». نتائج الدراسة: وقد جاءت نتائج الدراسة بشكل عام بوجود نسبة (٦٧٪) أثبتت أن هناك دوراً للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة، وبشكل أقوى تغيراً في سلوك الطفل بعد ممارسة اللعب بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، وتأثيرها على مجالات النمو المختلفة وإكسابه المهارات والمعارف والسلوكيات الإيجابية، وهذا ما أكدته نتائج هذه الدراسة وجاءت أعلى نسبة (٤٣٪) أثبتت أن ليس هناك دور للألعاب على التعددية الثقافية لطفل الروضة.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

١- دراسة (ALTINTAS, E. & OTHER, 2019): بعنوان "جودة النوم ولعب

ألعاب الفيديو: تأثير شدة ممارسة ألعاب الفيديو والصحة العقلية".

هدفت الدراسة: لاستكشاف جودة النوم لدى لاعبي ألعاب الفيديو، والتنبؤ بدور العوامل المختلفة مثل البيانات الديموغرافية، ومدة وكثافة اللعب بالفيديو، والصحة العقلية

والجسدية , وتكونت العينة من (٢١٧) لاعباً من لاعبي ألعاب الفيديو, وطبق استبيان مؤشر جودة النوم , والصحة الجسدية, والعقلية, ومدة وكثافة ألعاب الفيديو, نتائج الدراسة أشارت النتائج إلى ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب الفيديو, بينما كانت كثافة اللعب عاملاً بارزاً مقارنة بمدة اللعب.

٢-دراسة (RAY&OTHERS, 2017): بعنوان "تقييم العلاقة بين سلامة المادة البيضاء والإدراك وأنواع تعلم ألعاب الفيديو".

هدفت الدراسة إلى معرفة كيفية تأثير أنواع مختلفة من ألعاب الفيديو على المادة البيضاء في الدماغ والإدراك وقاموا بتحليل التعلم على نوعين مختلفين وظيفيا. نتائج الدراسة أشارت النتائج أن الأداء المعرفي والاتصال بالمادة البيضاء في الدماغ تنبؤ بأفضل السبل التي يمكننا تعلمها للعب نوعي الألعاب.

٣-دراسة (Carnagey, N. L.,&OTHERS , 2015) بعنوان: الآثار السلبية للعب لعبة الفيديو.

هدفت الدراسة: إلى مجموعة أهداف، الهدف الأول هو مدى تأثير محتوى ألعاب الفيديو العنيف على التأثير العدواني ، الإدراك والسلوك، والهدف الثاني هو وصف النفسية للعمليات التي تؤدي إلى نتائج سلبية عدوانية (وغير عدوانية) من تشغيل لعبة الفيديو.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج السلبية الأخرى يتم وصف لعب ألعاب الفيديو أيضاً والتي تتضمن المخاطرة، والانتباه، والمشاكل، والاندفاع، وانخفاض المساعدة، والقبولية، وإدمان ألعاب الفيديو وتوفير صورة واضحة لفهم الآثار السلبية لتشغيل ألعاب الفيديو ولكن أيضاً يؤكد أن الألعاب لديها أيضاً إمكانات هائلة لتحقيق نتائج إيجابية.

التعليق على الدراسات السابقة:

أكدت معظم الدراسات السابقة أن كلا منها يتناول أهمية الاهتمام بالأطفال من أخطار الألعاب الإلكترونية مثل دراسة (محمد, ٢٠٢١) و(النيف, ٢٠١٧), ودراسة (lui,Donald,p.y,2016), ودراسة (Altintas,E. Other,2019) أكدت أن الألعاب لها انعكاس سلبي على الأطفال, كما وافق البحث الحالي مع بعض الدراسات أنه توجد إيجابيات للألعاب مثل دراسة(شعير,٢٠١٧), و(حمدان,٢٠١٦), و(المقرن,٢٠١٦), وكما اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة أنها استخدمت نفس أداة الدراسة وهو الاستبيان لرصد واقع انعكاس الألعاب الإلكترونية الإيجابي أو السلبي أو كلاهما معاً

واختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة إنها حاولت التعرف على انعكاسات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

ثانياً: الإطار النظري للبحث:

المحور الأول: الانعكاسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية سلاحاً ذا حدين فبالرغم مما لها من سلبيات إلا أنها لا تخلو من الإيجابيات ويمكن جني الفائدة منها وتجنب مخاطرها بتحديد أوقات معينة للاستمتاع بها، واختيار النوع المناسب منها حسب سن من يمارسها؛ فهي مصنفة حسب الفئات العمرية المختلفة، وفيما يلي بيان لأهم فوائدها (سليم، ٢٠٢٠، ٤٢٨).

١- الفوائد التعليمية: تعد الألعاب الإلكترونية من أهم الوسائل لتعليم الطفل؛ لأن الطفل أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاط ورغبة في التعلم، وتعلمه التفكير العلمي والمنطقي الذي يتمثل في وجود مشكلة، ثم التدرج في حلها، والتعلم عن طريق هذه الألعاب يقرب المفاهيم لدى الطفل، ويساعده على فهم معاني الأشياء، وهو أداة فعالة في مواجهة الفروق الفردية، ووسيلة علاجية لمواجهة صعوبات التعلم التي يعاني منها بعض الأطفال (الهدلق، ٢٠١٣، ١٧).

٢- تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية: لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات (سالم، ٢٠١٥، ١٥٨)، وتساعد على المشاركة، كما أن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه وأسرته ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات، وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها (مشري، ٢٠١٧، ٧١).

٣- إعطاء الأطفال والمراهقين إحساس بالإنجاز وتنمية قدراتهم المعرفية وقدراتهم الإدراكية والقدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف: التي قد تكون غير معتادة ومعقدة، والألعاب الإلكترونية الحديثة تعمل على تنشيط الجسم والسير السليم بسبب لعب عن طريق الحركات الافتراضية يقوم بها اللاعب عن بعد كأنها حقيقية (قويدر، ٢٠١٢، ١٤٣).

٤- تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق: هذا النوع من الألعاب يساهم في التألف مع التقنيات الجديدة حيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود واستعمال عصا التوجيه والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع

والهجوم في آن واحد وحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء؛ لأنها تقوم على حل الألغاز أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة (الهدلق، ٢٠١٣، ١٦٧).

٥- تعتبر مصدرا مهما لتعليم الطفل: إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، وأن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التكنولوجيا الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها، وهذه الفوائد أعطت بعض الأمل فقررنا المواجهة لا الهروب، ولا بد علينا أن نتشاك مع بعض علماء الاجتماع والنفس والطب للاستفادة من فوائدها (صبطي، ٢٠٢٠، ٤٦)، ومن إيجابياتها أيضا أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين (الحري، ٢٠١٠، ١٤٥).

٦- لها قدرة على تحسين الرؤية البصرية والمهارات المختلفة وبالأخص التفكير الإبداعي: وتنمي مهارات التخطيط والتحليل في شتى مجالات التعليم، وأن توظيف الحاسب في تدريس التربية الفنية يعود على المتعلم بفائدة كبيرة منها تنمية قدراته العقلية والمهارية والاجتماعية وإيقاظ الحس الجمالي والإبداع الفني (صقر، ٢٠١٨، ٢٣٨).

٧- الترويح عن النفس في أوقات الفراغ: كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، ومن إيجابياتها أيضا محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

٨- تعوض الأبناء عن النزهة خارج المنزل وتجعلهم يقبلون على المذاكرة والتحصيل، وتوفر للولدين أموالهم التي ينفقونها في الفسح والنزهات البرية (عطا، ٢٠١٥، ٧٥١).

ويستنتج البحث مما تم تناوله من إيجابيات للألعاب الإلكترونية وانعكاسها على الطفل أنها حققت التالي:-

ساعدت الألعاب الإلكترونية على تنمية القدرات العقلية للأطفال، إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز، كمتعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيات الحديثة، ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته، والابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة النوع، كما تعمل على نقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة، وتعمل على تواصل المعرفة من خلالها بين الروضة والأسرة بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها إلى حقيقتها المدرسية ما

الروضة والأسرة، وتنمي الإبداع والابتكار لدى الطفل في إيجاد ألعاب حاسوبية و تصميمها من قبله و تخزينها على الحاسوب و تبادلها مع الأقران، وتؤدي إلى إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية، وتعود الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى، كما تعلم الطفل أن يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة، وتعود الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ، وتبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمة.

المحور الثاني: الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية :-

على الرغم من وجود العديد من الفوائد والإيجابيات للألعاب الإلكترونية إلا أن لها جوانب سلبية متشعبة تظهر آثارها على الطفل خاصة بل وعلى المجتمع عامة؛ فهي على الصعيد الشخصي تُنمي لدى الطفل العنف وحس الجريمة وذلك لأن النسبة الكبرى من هذه الألعاب تعتمد على تسلية الطفل واستمتاعه بقتل الآخرين، وكما تُعلم الأطفال أساليب وطرق ارتكاب الجريمة وحيلها، كما تُنمي في عقولهم العنف والعدوان من خلال كثرة ممارسة مثل هذه الألعاب، فيكون الناتج طفلاً عنيفاً وعدوانياً(حمدان، ٢٠١٦، ٣٥).

إن الألعاب الإلكترونية التي يشتريها الأطفال وبأسعار زهيدة ليست تتفق مع ثقافتنا المجتمعية ولا تنشئهم التنشئة الصحيحة، وأغلبها من إنتاج جهات لها أغراض لتعليم أطفالنا وتربيتهم على فكر أجنبي وافد أو فكر متطرف، وتكمن الخطورة في انتشار تلك الألعاب مع غياب قانون يمنع بيعها للأطفال، وأن بعضهم يقومون بتحميل تلك الألعاب من الإنترنت عن طريق مواقع أجنبية أو عربية بطريقة غير قانونية (حسن، ٢٠١٥، ٣٥٨).

وأيضاً اشتملت بعض الألعاب الإلكترونية على كثير من المخالفات الشرعية؛ فهي تخالف حفظ الضروريات الخمس (الدين، النفس، العقل، النسل، المال) التي لا بد من الحفاظ عليها حتى يعيش الإنسان حياة كريمة، وقد جاءت كل الشرائع بالأمر بالمحافظة عليها، قال تعالى: (وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَسُولًا أَنِ اعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا الطَّاغُوتَ) (النحل [٣٦]، (وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ) البقرة [١٩٥].

وقد تعددت المخاطر والأضرار؛ خاصة إذا أسيء استخدامها، ومن هذه الأضرار ما يلي:
اشتمال الألعاب على مخالفات إيمانية؛ كالشرك بالله، والإلحاد في أسمائه وصفاته، واحتوائها على مشاهد فيها سحر، وشعوذة، أو تعليمها، أو ممارستها، وتعظيم أعياد أجنبي لا تليق بثقافتنا العربية، كعيد الهالوين، وعيد الكريسماس ويتم تعظيم تلك الأعياد بمنح اللاعبين في

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على طفل الروضة من وجهة--- سلوى عبد الفتاح عبد العزيز

أيام هذه الأعياد هدايا وتخفيضات على بعض أسلحة اللعبة؛ مما يجعلهم يحبون تلك الأعياد، ويفرحون بها، والتشجيع على الانتحار وقتل الآخرين، وشرب الدخان، وتناول المخدرات، والسب والشتم، والعبث بالمال، وإجراء المعاملات الربوية وممارسة القمار، والتبذير، وتعليم السرقة، وكيفية ممارستها، و إتلاف ممتلكات الغير، والشذوذ الجنسي، ومشاهدات واضحة للمعاشرة الجنسية، والخيانة الزوجية، كل ذلك في إطار من المتعة والتسلية يؤدي مع مرور الأيام إلى استسهال تلك الأمور واعتيادها، كما أنها تلهي عن أداء بعض الواجبات الدينية كالصلوات الخمس - مثلاً-، فهي قد تلهيه عن أدائها في وقتها، أو أدائها مع الجماعة، وكذلك تلهيه عن صلة الأقارب (سليم، ٢٠٢٠، ٤٣١).

وقد تم تصنيف الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: ألعاب تتسبب ب (أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية وبدنية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية).
- الأضرار الدينية:

اتفقت دراسة (الدهشان, وسويلم, والعوادات) أن الألعاب الإلكترونية القتالية يتضمن محتواها على كثير من بعض الطقوس الدينية المسيئة للديانات, وبالأخص الدين الإسلامي الحنيف, مما قد يؤثر سلباً على معتقدات الممارسين لتلك الألعاب. كما أن التعلق الشديد من جانب الأطفال والمراهقين بممارسة تلك الألعاب قد يشغلهم عن أداء الفرائض وبالأخص تأدية الصلاة في أوقاتها, وقد يلهيهم عن طاعة الوالدين وتلبية مطالبهم, وقد يلهيهم كذلك عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب, وأن مخاطر الألعاب الإلكترونية القتالية تكمن في احتوائها على مضامين وقيم سلبية وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع عادات وتقاليدها مجتمعاتنا الإسلامية, كما أنها تحمل في طياتها مخالفات عقائدية وممارسات خرافية لا تناسب الأطفال والمراهقين, وأن كثير من الألعاب الإلكترونية القتالية تحوي ثقافات ومضامين تخالف الشريعة الإسلامية, ما قد يؤثر في عقول الأطفال والمراهقين ويقلل من الوازع الديني لديهم, كما أنها تشجع الأطفال على ممارسة الرذيلة من خلال عرضها بعض المشاهد التي تروج للأفكار الإباحية, ومن خلال إشاعتها للصور العارية وتعويد اللاعبين عليها (الدهشان, وسويلم ٢٠٢١, ١٧) (العوادات, ٢٠١٨, ٢١).
الأضرار السلوكية والأمنية :

أثبتت الدراسات التي أجريت منها دراسة (دارخان, ٢٠٢١)، (بوصلة, مسعودي, ٢٠٢١) بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم, كما ذكرت أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل

الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم (الدهشان ,وسويلم ٢٠٢١ , ١٨).

ومن الأضرار السلوكية والتي تتمثل في أن الكثير من الأطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع، وذكروا أن الألعاب تنمي العنف، حيث يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إراداتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد، وتقودهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة الالتصاق الشديد بهذه الألعاب(محمد، ٢٠١٤، ٧٤٩).

وقد لخصت(ناجي ٢٠١١) أن الاضرار السلوكية الناتجة من الألعاب الإلكترونية تتلخص في تربية الأطفال علي العنف والعدوان(ناجي، ٢٠١١، ٦١٥).

-الأضرار الصحية والبدنية:

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كبيرة منها ؛ زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين (الزيودي، ٢٠١٥، ١٧).

ووجد أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦ - ١٩ أعوام، يعانون من زيادة الوزن أو السمنة؛ بسبب الجلوس على الألعاب الإلكترونية ويتسبب الوزن الزائد في مشاكل صحية كبيرة، وقد يكون الكثير من هؤلاء الأطفال أكثر عرضة للإصابة بالدرجة الثانية من مرض السكري، والربو، وضيق التنفس أثناء النوم، وارتفاع كل من الكوليسترول وضغط الدم، بالإضافة إلي معاملتهم معاملة خاصة(بالقاسمي، ٢٠١٩، ٢٧٢).

وأكد (عبد الباسط، ٢٠١٥) أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعاً نادراً من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض، وتبين أن الضوء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعليه لدى الأشخاص المصابون بالحساسية تجاه الضوء والذين يشوكون ١٪ من مجموع سكان أي دولة (عبدالباسط، ٢٠١٥، ٧٥٣).

-الأضرار الاجتماعية:

تعرض الألعاب الإلكترونية الأطفال إلى خلل في العلاقات الاجتماعية وهذا إذا أدمن علي ممارسة هذه الألعاب والسبب يرجع إلي أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على طفل الروضة من وجهة-- سلوى عبد الفتاح عبد العزيز

مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل (النيف , ٢٠١٥ , ١٢).

-الاضرار الأكاديمية:

إن الألعاب الإلكترونية لها أضرار أكاديمية عند إساءة الاستخدام؛ فهي تؤثر على التحصيل الدراسي سلبًا، كما أنها تؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وإهمال للواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء اليوم الدراسي. كما أن السهر عليها إلى ساعات متأخرة من الليل يؤثر بشكل مباشر على أدائهم في اليوم التالي؛ فيؤدي إلى النوم في حصص اليوم الدراسي، والكسل، وعدم التركيز، كما أن ممارستها بكثرة في السنوات الأولى من عمر الطفل تؤثر على قدرته على التركيز في التحصيل الدراسي (إبراهيم, ٢٠١٦, ٢٨).

ويستنتج البحث مما سبق تناولة من سلبيات الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل ما يلي:-
تعمل الألعاب الإلكترونية على زيادة السلوكيات العدوانية عند الأطفال، وتقصص الشخصيات غير المرغوبة، وانقطاع العلاقات الاجتماعية والجلسات العائلية بين أفراد الأسرة، كما تسبب الألعاب الإلكترونية مضار عضوية منها (آلام الرقبة والعضلات وضعف النظر) وتتعارض بعض الألعاب الإلكترونية مع تقاليد وتعاليم والقيم الدينية والمجتمعية، وإهمال الواجبات المدرسية والمنزلية وضعف تفاعل الطفل مع المؤسسة التعليمية، والإسراف في شراء بعض الأجهزة والألعاب الإلكترونية، كما تعمل على نشر الثقافة الاستهلاكية في نفوس الأطفال، وتسبب عبء على الأسرة لمواجهة متطلبات الطفل من الألعاب الإلكترونية والعمل على تحديثها بشكل مباشر، ويجب التعامل بموضوعية مع الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال عرض السلبيات وتفاديها والإيجابيات والاستفادة منها.

أساليب المعالجة الإحصائية:-

لمعالجة البيانات إحصائياً تم استخدام حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية، والمعروفة باسم (SPSS (Statistical Package For Social Sciences، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

١. التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات والانحراف المعياري: لتوزيع أفراد العينة حسب الاستجابة على كل عبارة بالقائمة.

٢. معامل ألفا كرونباخ: لحساب معامل الثبات ومعامل ارتباط بيرسون: لحساب الاتساق الداخلي.

٣. اختبار T-taste للعينات المستقلة: وذلك لقياس دلالة فروق المتوسطات غير المرتبطة والمرتبطة للعينات المتساوية والغير متساوية عبر برنامج SPSS.

تحليل النتائج وتفسيرها:-

بعد إجراء المعالجة الإحصائية تم رصد النتائج في صورة جداول إحصائية وتحليلها وتفسيرها على النحو التالي:

أولاً: نتائج الدراسة الميدانية وتحليلها وتفسيرها:

- النتائج الخاصة بالبعد الأول للمحور: الانعكاسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

جدول (٤) لرصد الانعكاسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية.

م	العبارة	درجة كبيرة جداً		درجة كبيرة		درجة متوسطة		درجة صغيرة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
١	تكتسب الألعاب الإلكترونية الطفل قدره علي حل المشكلات بطرق إبداعية.	٩١	٢٥	١٣٥	٣٧,١	١٠٨	٢٩,٧	٣٠	٨,٢	٠,٩١٣	٢,٧٨٨
٢	تزيد الألعاب الإلكترونية من التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء لدي الطفل.	٨٣	٢٢,٨	١٤١	٣٨,٧	١١٦	٣١,٩	٢٤	٦,٦	٠,٨٧٣	٢,٧٧٧
٣	تشبع الألعاب الإلكترونية خيال الطفل.	١٠١	٢٧,٧	١٥٤	٤٢,٣	٩٢	٢٥,٣	١٧	٤,٧	٠,٨٤٥	٢,٩٣١
٤	تولد روح المنافسة بين الطفل وأقرانه.	١٧٨	٤٨,٩	١٢٠	٣٣	٥١	١٤	١٥	٤,١	٠,٨٥١	٣,٢٦٦
٥	تجعل الألعاب الإلكترونية	١١٤	٣١,٣	١٤٨	٤٠,٧	٨١	٢٢,٣	٢١	٥,٨	٠,٨٧٦	٢,٩٧٥

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على طفل الروضة من وجهة--- سلوى عبد الفتاح عبد العزيز

											ه أكثر حيويه ونشاطه	
٦	٢,٧٩١	٠,٨٥٣	٥,٢	١٩	٣٣,٢	١٢١	٣٨,٧	١٤١	٢٢,٨	٨٣	تساعد الألعاب الإلكترونية ه في مراعاة الفروقي الفردية بين الاطفال	٦
١١	٢,٤٢٥	٠,٧٨٧	٧,٧	٢٨	٥٣	١٩٣	٢٨,٣	١٠٣	١١	٤٠	تزيد الألعاب الإلكترونية ه من رغبة الطفل للتعلم	٧
١٢	٢,١٠٤	٠,٧٨٩	٢١,٤	٧٨	٥١,٦	١٨٨	٢٢	٨٠	٤,٩	١٨	تعالج صعوبات التعلم التي يعاني منها بعض الاطفال.	٨
١٠	٢,٥٢٤	٠,٨٢١	٦,٣	٢٣	٤٩,٧	١٨١	٢٩,١	١٠٦	١٤,٨	٥٤	تنمي الألعاب الإلكترونية ه لدي الطفل الحس الجمالي.	٩
١	٣,٢٨٣	٠,٨٤٢	٣,٦	١٣	١٤,٦	٥٣	٣١,٩	١١٦	٥٠	١٨٢	تشجع الألعاب الإلكترونية ه الطفل علي الترويج عن النفس في أوقات الفراغ.	١٠
٣	٣,٢٠٨	٠,٨٧٥	٣,٨	١٤	١٨,٤	٦٧	٣٠,٨	١١٢	٤٧	١٧١	تشجع الألعاب الإلكترونية ه الطفل علي ابتكار حلول	١١

للإغاز												
١٢	تعزز الألعاب الإلكترونية مبادئ الأخلاق السامية مثل التعاون والصدق وحفظ الأمانة.	٨٦	٢٣,٦	١٣٠	٣٥,٧	١٠,٧	٢٩,٤	٤١	١١,٣	٠,٩٥٠	٢,٧١٧	٩

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

❖ أن استجابة (بدرجة كبيرة) حصلت على تكرارات مرتفعة مقارنة بالاستجابات الأخرى، وكانت أكثر العبارات حصولاً على هذه الاستجابة عبارة (تولد روح المنافسة بين الطفل وأقرانه) بنسبة ٨٠.٩٪، بينما أقل العبارات حصولاً على هذه الاستجابة هي (تعزز الألعاب الإلكترونية مبادئ الأخلاق السامية مثل (التعاون، الصدق وحفظ الأمانة)) بنسبة ٣٥.٧٪.

❖ وجاءت الاستجابة (بدرجة كبيرة جداً) في المرتبة التالية من حيث عدد العبارات (١١،١٠،٤) وكانت العبارة (تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل علي الترويج عن النفس في أوقات الفراغ) هي أكثر العبارات حصولاً على هذه الاستجابة بنسبة ٥٠٪، بينما أقل العبارات حصولاً على هذه الاستجابة هي (تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل علي ابتكار حلول للإغاز) بنسبة ٤٧٪.

❖ وجاءت الاستجابة (بدرجة متوسطة) في المرتبة الثالثة من حيث عدد العبارات (٩،٨،٧) وكانت العبارة (تزيد الألعاب الإلكترونية من رغبة الطفل للتعلم) هي أكثر العبارات حصولاً على هذه الاستجابة بنسبة ٥٣٪، بينما أقل العبارات حصولاً على هذه الاستجابة هي (تنمي الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الحس الجمالي) بنسبة ٤٩.٧٪.

❖ بينما الاستجابة (بدرجة ضعيفة) لم تحصل على أي من التكرارات للمحور الانعكاسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة. وفيما يلي تفسير لكل عبارة من عبارات المحور:

▪ جاءت العبارة (١٠) والتي تنص على (تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل علي الترويج عن النفس في أوقات الفراغ) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٣.٢٨٣)

درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٤٢) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جدا)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الأطفال في أوقات فراغهم يلجئون إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية وهذا يدل على أن الألعاب لها انعكاس إيجابي للترويج عن الطفل.

■ جاءت العبارة (٤) والتي تنص على (تولد روح المنافسة بين الطفل وأقرانه) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٣.٢٦٦) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٥١) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جدا)، وتعزو الدراسة ذلك إلى التنافس بين الأطفال من خلال اللعب يولد روح المنافسة وهذا ما أكدت عليه دراسة (صقر, ٢٠١٨, ٢٥٩) .

■ جاءت العبارة (١١) والتي تنص على (تشجع الألعاب الإلكترونية الطفل على ابتكار حلول للأغز) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (٣.٢٠٨) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٧٥) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جدا)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الأطفال يحاولون الوصول إلى نهاية اللعبة للحصول على الفوز سواء كان لغز أو بازل وذلك ما أكدت عليه دراسة (حمدان , ٢٠١٦, ص ٣).

■ جاءت العبارة (٥) والتي تنص على (تجعل الألعاب الإلكترونية أكثر حيوية ونشاط) في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (٢.٩٧٥) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٧٦) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تعزز الطفل لتكرار اللعب والنشاط للحصول على الفوز .

■ جاءت العبارة (٣) والتي تنص على (تشبع الألعاب الإلكترونية خيال الطفل) في المرتبة الخامسة بمتوسط حسابي (٢.٩٣١) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٤٥) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن هذه الألعاب تشبع خيال الطفل بدرجة كبيرة وهذا ما أكدت عليه (دراسة حمدان , ٢٠١٦).

■ جاءت العبارة (٦) والتي تنص على (تساعد الألعاب الإلكترونية في مراعاة الفروق الفردية بين الاطفال) في المرتبة السادسة بمتوسط حسابي (٢.٧٩١) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٥٣) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية والتي تتمثل في الألعاب التعليمية تؤدي إلى وجود فروق فردية بين الأطفال من حيث درجات التفوق في الحصول على

الفوز في وقت قياسي وذلك كما أكدت (دراسة الزيودي, ٢٠١٥) ودراسة (عبد العال, والنجار: ٢٠١٤).

■ جاءت العبارة (١) والتي تنص على (تكسب الألعاب الإلكترونية الطفل القدرة على حل المشكلات بطرق إبداعية) في المرتبة السابعة بمتوسط حسابي (٢.٧٨٨) درجة، وبانحراف معياري (٠.٩١٣) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تضع الطفل في مشكلات تتطلب منه الحل للحصول على الفوز فيبدأ الطفل في إيجاد الحلول للفوز. وهذا ماأكدته (دراسة سالم, ٢٠١٥) ودراسة (محمود, ٢٠١٨).

■ جاءت العبارة (٢) والتي تنص على (تزيد الألعاب الإلكترونية من التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء لدى الطفل) في المرتبة الثامنة بمتوسط حسابي (٢.٧٧٧) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٧٣) درجة، والتي حصلت على تكرارات (درجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب تزيد من تركيز الطفل وهذا ماأكدته دراسة حمدان, ٢٠١٦).

■ جاءت العبارة (١٢) والتي تنص على (تعزز الألعاب الإلكترونية مبادئ الأخلاق السامية مثل التعاون، الصدق وحفظ الأمانة) في المرتبة التاسعة بمتوسط حسابي (٢.٧١٧) درجة، وبانحراف معياري (٠.٩٥٠) درجة، والتي حصلت على تكرارات (درجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الطفل من خلال اللعب يتطلب منه وضع أرقام سرية حافظ علي أسرار من يشاركه في اللعبة من معرفة الأرقام السرية للعبة كما تعلمة التعاون، والصدق وأكدت ذلك دراسة (محمود, ٢٠١٨).

■ جاءت العبارة (٩) والتي تنص على (تنمي الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الحس الجمالي) في المرتبة العاشرة بمتوسط حسابي (٢.٥٢٤) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٢١) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة متوسطة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الطفل ينمي لديه اختيار اللون المناسب والتناسق بين الألوان وذلك من خلال بعض الألعاب مثل لعبة تلبس الأطفال وهذه الألعاب لا تستهوي كل الاطفال إلا من لديهم ميول فنية وحب التلوين، وكما تنمي الحس الجمالي وأكدت ذلك دراسة (بالقاسمي, ٢٠١٩, ٢٧٨).

■ جاءت العبارة (٧) والتي تنص على (تزيد الألعاب الإلكترونية من رغبة الطفل للتعلم) في المرتبة الحادية عشر بمتوسط حسابي (٢.٤٢٥) درجة، وبانحراف معياري (٠.٧٨٧) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة متوسطة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تزيد لدى الأطفال القدرة التحليلية لأعينهم ولكن بدرجة متوسطة لوجود فروق فردية بين

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على طفل الروضة من وجهة--- سلوى عبد الفتاح عبد العزيز

الأطفال لأن ليس كل الألعاب الإلكترونية لها هدف تعليمي وهذا ما توصلت له دراسة (صقر، ٢٠١٨)

■ جاءت العبارة (٨) والتي تنص على (تعالج صعوبات التعلم التي يعاني منها بعض الأطفال) في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.١٠٤) درجة، وبانحراف معياري (٠.٧٨٩) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة متوسطة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب تجعل الطفل يتواصل بصعوبة مع الآخرين وذلك لأنها قد تتسبب في مشكلات للطفل مثل التوحد والعزلة الاجتماعية وقلما ما تستخدم الألعاب الإلكترونية في علاج صعوبات التعلم.

النتائج الخاصة بالبعد الثاني للمحور: الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر

معلمات رياض الاطفال

جدول (٥) لرصد الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية.

م	العبارة	درجة كبيرة جداً		درجة كبيرة		درجة متوسطة		درجة صغيرة		العبارة	العبارة	العبارة
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%			
١	تنمي الألعاب الإلكترونية العدوان لدى الطفل حيث يستمتع بقتل الآخرين في الألعاب.	١٦٣	٤٤,٨	١١٥	٣٣,٦	٧٢	١٩,٨	١٤	٣,٨	٠,٨٧٨	٣,١٧٣	٧
٢	تروج الألعاب الإلكترونية أفكار والفاظ تتعارض مع تعاليم الدين.	١٥٧	٤٣,١	١٠٤	٢٨,٦	٧٨	٢١,٤	٢٥	٦,٩	٠,٩٥٧	٣,٠٧٩	٩
٣	تروج الألعاب الإلكترونية أفكار والفاظ تتعارض مع العادات والتقاليد الاجتماعية.	١٧١	٤٧	١٢٩	٣٥,٤	٤٧	١٢,٩	١٧	٤,٧	٠,٨٥٢	٣,٢٤٧	٣
٤	تشغل الألعاب الإلكترونية الطفل عن ممارسة بعض الأنشطة الدينية مثل (أداء العبادات - طاعة الوالدين - صلة	١٨٠	٤٩,٥	١٣٣	٣٦,٥	٤٠	١١	١١	٣	٠,٧٨٨	٣,٣٢٤	٢

											الرحم- زيارة (الأقارب)	
٥	١٥١	٤١,٥	١٦٥	٤٥,٣	٣٤	٩,٣	١٤	٣,٨	٠,٧٧١	٣,٢٤٤	٤	تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل أكثر عرضة للأصابة ببعض الأمراض.
٦	١٦٤	٤٥,١	١٢٩	٣٥,٤	٤٦	١٢,٦	٢٥	٦,٩	٠,٩٠٤	٣,١٨٦	٦	تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل أكثر عرضه بالأصابة بالأمراض النفسية مثل (العزله الاجتماعيه والخجل والإنطواء).
٧	١٤٧	٤٠,٤	١٦٧	٤٥,٩	٣٨	١٠,٤	١٢	٣,٣	٠,٧٦٦	٣,٢٣٣	٥	تضعف الألعاب الإلكترونية قدرة الطفل في التعبير عن نفسه.
٨	١٩٠	٥٢,٢	١٢٨	٣٥,٢	٣١	٨,٥	١٥	٤,١	٠,٨٠٥	٣,٣٥٤	١	تتسبب الألعاب الإلكترونية بضعف في تركيز الطفل.
٩	١١٣	٣١	١٦٣	٤٤,٨	٧٤	٢٠,٣	١٤	٣,٨	٠,٨١٧	٣,٠٣٠	١٠	تتسبب الألعاب الإلكترونية بالضعف في ممارسته لأنشطة الروضة.
١٠	١٣٦	٣٧,٤	١٧٠	٤٦,٧	٤٠	١١	١٨	٤,٩	٠,٨٠٩	٣,١٦٤	٨	تسبب الألعاب الإلكترونية عبء على الأسرة في شراء الاجهزة والألعاب لتلبية رغبات الطفل.

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

❖ أن استجابة (بدرجة كبيرة جدا) حصلت على تكرارات مرتفعة مقارنة بالاستجابات الأخرى، وكانت أكثر العبارات حصولاً على هذه الاستجابة عبارة رقم (٨) (تتسبب الألعاب الإلكترونية بضعف في تركيز الطفل) بنسبة ٥٢.٢٪، بينما أقل العبارات حصولاً على هذه الاستجابة هي عبارة رقم (٩) (تتسبب الألعاب الإلكترونية بالضعف في ممارسته لأنشطة الروضة) بنسبة ٣١٪.

❖ وجاءت الاستجابة (بدرجة كبيرة) في المرتبة التالية من حيث عدد العبارات (٥، ٧، ٩، ١٠) وكانت العبارة (١٠) (تسبب الألعاب الإلكترونية عبء على الأسرة في شراء الأجهزة والألعاب لتلبية رغبات الطفل) هي أكثر العبارات حصولاً على هذه الاستجابة بنسبة ٤٦.٧٪، بينما أقل العبارات حصولاً على هذه الاستجابة هي (تتسبب الألعاب الإلكترونية بضعف في تركيز الطفل) بنسبة ٤٤.٨٪.

❖ بينما لم تحصل الاستجابتين (بدرجة متوسطة) و(بدرجة صغيرة) على من التكرارات المرتفعة فيما يخص محور الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة. وفيما يلي تفسير لكل عبارة من عبارات المحور:

■ جاءت العبارة (٨) والتي تنص على (تتسبب الألعاب الإلكترونية بضعف في تركيز الطفل) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٣.٣٥٤) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٠٥) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جداً)، وتعزو الدراسة ذلك إلى اهتمام الطفل بمحاكاة اللعب وانفصاله عن الواقع ينصب على اللعبة فقط ويرتبط بها بدرجة كبيرة جداً.

■ جاءت العبارة (٤) والتي تنص على (تشغل الألعاب الإلكترونية الطفل عن ممارسة بعض الأنشطة الدينية مثل (أداء العبادات - طاعة الوالدين - صلة الرحم-زيارة الأقارب) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٣.٣٢٤) درجة، وبانحراف معياري (٠.٧٧٨) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جداً)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تعمل على إلهاء الطفل عن ممارسة أي أنشطة سواء اللعب الإلكتروني.

■ جاءت العبارة (٣) والتي تنص على (تروج الألعاب الإلكترونية أفكار وألفاظ تتعارض مع العادات والتقاليد الاجتماعية) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (٣.٢٤٧) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٥٢) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جداً)، وتعزو الدراسة ذلك إلى ضعف وجود مراقبة على الألعاب الإلكترونية التي قد تستخدم ألفاظ وأفكار غير لائقة للطفل، ولذلك جاءت بدرجة كبيرة جداً.

■ جاءت العبارة (٥) والتي تنص على (تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل أكثر عرضة للإصابة ببعض الأمراض) في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (٣.٢٤٤) درجة، وبانحراف معياري (٠.٧٧١) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أنه بسبب الجلوس لمدة طويلة على الحاسوب يؤثر على صحة الأطفال ومنها مشاكل بصرية وسمعية

وتشتت وقلة تركيز الطفل وتأثيره على العمود الفقري وزيادة وزنة نتيجة لوجوده أمام الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة.

■ جاءت العبارة (٧) والتي تنص على (تضعف الألعاب الإلكترونية قدرة الطفل في التعبير عن نفسه) في المرتبة الخامسة بمتوسط حسابي (٣.٢٣٣) درجة، وبانحراف معياري (٠.٧٦٦) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن انعزال الطفل في اللعب يضعف قدرته علي التعبير عن نفسه.

■ جاءت العبارة (٦) والتي تنص على (تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل أكثر عرضة بالإصابة بالأمراض النفسية مثل (العزلة الاجتماعية والخجل والانطواء)) في المرتبة السادسة بمتوسط حسابي (٣.١٨٦) درجة، وبانحراف معياري (٠.٩٠٤) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جداً)، وتعزو الدراسة ذلك إلى ما أشارت إليه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تتسبب في الانعزال الاجتماعي ومشاكل التوحد للطفل فينفضل عن الواقع.

■ جاءت العبارة (١) والتي تنص على (تنمي الألعاب الإلكترونية العدوان لدى الطفل حيث يستمتع بقتل الآخرين في الألعاب) في المرتبة السابعة بمتوسط حسابي (٣.١٧٣) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٧٨) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جداً)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أنه أكثر الأشياء التي تؤثر سلباً علي الطفل وهو الاستمتاع بقتل الآخرين في اللعب.

■ جاءت العبارة (١٠) والتي تنص على (تسبب الألعاب الإلكترونية عبء على الأسرة في شراء الأجهزة والألعاب لتلبية رغبات الطفل) في المرتبة الثامنة بمتوسط حسابي (٣.١٦٤) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨٠٩) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أنه تؤكد التأثير علي الأسرة من شراء الألعاب للأطفال وغلاء أسعار الألعاب الإلكترونية مقارنة بغيرها من ألعاب الأطفال وإصرار الطفل على شرائها وامتلاكها مما يسبب عبء على دخل الأسرة .

■ جاءت العبارة (٢) والتي تنص على (تروج الألعاب الإلكترونية أفكار وألفاظ تتعارض مع تعاليم الدين) في المرتبة التاسعة بمتوسط حسابي (٣.٠٧٩) درجة، وبانحراف معياري (٠.٩٥٧) درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة جداً)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب تعرض ألفاظ لا تتناسب مع طبيعة المجتمع ولا الدين حيث تخترق ثقافة المجتمع ووافدة من مجتمعات لتتفق مع هويتنا الثقافية والعادات والتقاليد والدين .

■ جاءت العبارة (٩) والتي تنص على (تتسبب الألعاب الإلكترونية بالضعف في ممارسته لأنشطة الروضة) في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٣.٠٣٠) درجة، وبانحراف معياري (٠.٨١٧)

درجة، والتي حصلت على تكرارات (بدرجة كبيرة)، وتعزو الدراسة ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تتسبب بضعف الأطفال بسبب الجلوس عليها لفترات طويلة في ممارستهم لأنشطة الروضة وهذا ما أكدت عليه دراسة (قويدر ٢٠١٢) أن الألعاب الإلكترونية تضعف نشاط الطفل.

نتائج البحث:-

توصل البحث إلى أهم النتائج التالية:-

- اتفقت معظم أفراد العينة أن الانعكاسات السلبية المترتبة على الألعاب الإلكترونية عديدة من وجهة نظر المعلمات، وقد تم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية وسلوكية وأمنية ، وصحية ، واجتماعية، وأكاديمية، وأضرار عامة، ومن بين هذه الأضرار أنها تتسبب بضعف في تركيز الطفل، تروج أفكارا وألفاظ تتعارض مع العادات والتقاليد الاجتماعية، تتسبب بالضعف في ممارسته الطفل لأنشطة الروضة وتسبب له الكسل والخمول من كثرة الجلوس عليها، تشغل الطفل عن ممارسة بعض الأنشطة الدينية مثل (أداء العبادات - طاعة الوالدين صلة الرحم- زيارة الأقارب)، ولا تعالج صعوبات التعلم التي يعاني منها بعض الأطفال لأن الطفل يتواصل بصعوبة مع الآخرين، ولا تزيد من رغبة الطفل للتعلم لأن كل الألعاب ليس لها هدف تعليمي.

- كما وافقت معظم أفراد العينة على أن الانعكاسات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات تمثلت في التالي: إنها تولد روح المنافسة بين الطفل وأقرانه ، أن الألعاب الإلكترونية التعليمية المفيدة تزيد من رغبة الطفل للتعلم وتنمي لديه الحس الجمالي، أنها تشجع الطفل على الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، وكما تزيد من التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء لدى الطفل، أنها تساعد الأطفال علي ابتكار حلول للألغاز من خلال الوصول للفوز.

تصور مقترح لتفعيل دور معلمة رياض الاطفال في مواجهة انعكاسات الالعاب الالكترونية علي طفل الروضة.

المحور الاول: منطلقات التصور المقترح :

يقصد بمنطلقات التصور المقترح الفلسفة التي يُبنى عليها التصور المقترح وموجهاته الرئيسية، وترتكز فلسفة التصور المقترح على مجموعة من الأسس التربوية التي ينبغي أن تلتمز بدور معلمة رياض الاطفال في مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة، وتتمثل تلك المنطلقات فيما يلي:

- الإستفادة من الفكر التربوي للعلماء والمفكرين التربويين.

-تهيئة المعلمات وأولياء الأمور لتكامل الجهود بينهما في مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة.

- تعزيز برامج الحماية وتحديد المدخلات؛ بمطالبة شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية بإصدار قوانين حماية للأطفال , وقوائم بالتوجيهات والمساعدة وإستخدام أنظمة وبرامج الفلترة.
- الوعي بأهمية مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة في أذهان المسؤولين.
- التكامل والتوازن والشمول في تقديم المعلومات والأنشطة في مواجهة تلك الإنعكاسات .

المحور الثاني : اهداف التصور المقترح

هدف إرشادي:

- يتمثل في خفض الدرجة المرتفعة للحد من العزلة الإجتماعية لهؤلاء الاطفال.
- يتمثل في خفض الدرجة المرتفعة للحد من تسبب الألعاب الإلكترونية بضعف في تركيز الطفل.
- تنمية الرقابة الذاتية بتشجيع الآباء علي ممارسة أسلوب التوجيه والإرشاد في التعامل مع الألعاب الإلكترونية عن أسلوب المراقبة.

هدف نمائي:

- يتمثل في تقليل الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية, وأهمها: تخفيف العزلة الإلكترونية, والإستفادة من محاسنها بعيدا عن أسلوب المنع النهائي لإستخدامها وحرمان الطفل مع إيجابياتها.
- يتمثل في تقديم مقترحات تربوية لكيفية التعامل للأبناء مع الألعاب الإلكترونية, وخصوصا مع المطالبة القوية من قبل أولياء الامور في ذلك.

هدف وقائي:

- يتمثل في تحصين مدمني الألعاب الإلكترونية من الأطفال من إحتماالية التعرض لمجموعة من الأفكار الخاطئة التي قد تسبب لهم الأمراض.

هدف وجداني:

- يتمثل في توجيه الأطفال إلي هوايات أخرى مفيدة, وحثه علي إستثمار وقته الحر في العاب وأنشطة تفاعلية, ولكنها غير حركية.
- يتمثل في تحفيز المعلمات علي مشاركتهم الأنشطة المختلفة داخل الروضة لمواجهة الإنعكاسات.
- دراسة إمكانيات وإحتياجات ومتطلبات مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة من قبل معلمات رياض الاطفال.

- وضع خطة لتوظيف موارد الروضة لخدمة الأهداف التي تساعد في مواجهة الإنعكاسات.

المحور الثالث: مراحل التصور المقترح واليات تنفيذه:

تقدم الباحثة مراحل التصور المقترح التي يمكن من خلالها تفعيل دور معلمة رياض الأطفال في مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة, وتتمثل هذه المراحل فيما يلي :

١-مرحلة الاعداد والتمهيد.

٢-مرحلة التخطيط.

٣-مرحلة التنظيم .

٤-مرحلة التنفيذ.

٥-مرحلة المتابعة.

١- مرحلة الإعداد والتمهيد:

☒ وفيه تقوم المعلمات بالإعداد لأنشطة داخلية وخارجية لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية.

☒ عقد إجتماع لمعلمات رياض الأطفال لمناقشة الأنشطة التي تتم لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة.

٢- مرحلة التخطيط:

☒ إسناد الإشراف المباشر علي تنفيذ الأنشطة التي تتم لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة إلي إحدى مشرفات الروضة.

☒ تفعيل كراس متابعة يومية بما يحدث من سلوكيات داخل الروضة من الطفل وإطلاع أولياء الامور عليها.

☒ إعداد خطة للتنفيذ والإشراف والمتابعة لتنفيذ الأنشطة وكراس المتابعة في رياض الأطفال.

٣- مرحلة التنظيم

☒ إشراك أولياء الأمور في الإشراف والتخطيط والتنفيذ للأنشطة الداعمة لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية .

☒ إعداد صحيفة حائطية موضح بها مخاطر الألعاب وطرق مواجهتها بداخل الروضة وخارجها.

☒ إعداد يوم تثقيفي لأولياء الأمور لأخطار الألعاب الإلكترونية تحت إشراف جهات حماية الطفل شهرياً.

☒ توفير بعض المواد والمستلزمات من الوسائل والخامات لتوزيعها علي الأطفال أثناء اليوم التثقيفي.

- ☒ توزيع صورة من البرنامج المعد شهرياً علي أولياء الأمور والمعلمات.
- ☒ التواصل بين الجهات المعنية بحماية الطفل والروضة وأولياء الامور للوقوف علي توفير الدعم التثقيفي لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي الطفل.

٤ - مرحلة التنفيذ:

- ☒ إستخدام معلمات رياض الأطفال مهارات واستراتيجيات للكشف عن انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي الطفل والتوصل لحلول لها بالتشارك مع أولياء الأمور.
- ☒ عمل أنشطة رياضية في العطلات الرسمية لتشجيع الأطفال علي ممارسة الرياضة .
- ☒ تكثيف الجهود من الجهات المعنية بحماية الطفل بالمشاركة مع الروضة لتثقيف أولياء الأمور والاطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية والحد من أخطارها.
- ☒ إنشاء موقع إلكتروني خاص بالروضة يتضمن الألعاب التعليمية الهادفة التي تنمي التفكير لدي الطفل.

٥ - مرحلة المتابعة:

- ☒ الكشف عن الممارسات التربوية التي تم تنفيذها من قبل معلمات رياض الاطفال وتدعيمها وتحديد جوانب القصور والضعف في التنفيذ.
- ☒ التعرف علي واقع دور معلمات رياض الأطفال في مواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة وتحفيز المشاركة وتحديد معوقات التنفيذ.

المحور الرابع متطلبات نجاح التصور المقترح

- ١ - متطلبات مادية: توفير الإمكانيات المادية المختلفة من خلال تفعيل الإنفاق من ميزانيات الروضات ومجالس أولياء الأمور لتهيئة قاعات رياض الأطفال لممارسة الأنشطة التي تحقق التكامل والتوازن والشمول لكافة جوانب النمو الجسمي والمعرفي والاجتماعي لطفل ما قبل المدرسة بما يحقق مفهوم التربية المتكاملة، بحيث تشمل هذه الأنشطة على : أنشطة داخل وخارج الغرفة الصفية، وأنشطة مناسبات، وأنشطة فردية وجماعية، وأنشطة معرفية ودينية، وأنشطة موسيقية ورياضية، وأنشطة تنمي الحواس الخمس.

٢-متطلبات وظيفية:

دورمعلمات رياض الأطفال:

- توسيع المشاركة بين الأسرة ورياض الأطفال من خلال التعرف علي وجهات نظرهم أثناء الإعداد للأنشطة والممارسات المناسبة لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية مما يزيد من

- رفع مستوى دعمهم وتحمسهم لتنفيذ ما يتم التوصل إليه خلال وضع الأنشطة علي مدار العام الدراسي داخل رياض الأطفال وخارجها.
- تدعيم كل مايسهم في ثقافة المعلمة وتعزيز القيم الوطنية لديها ويربطها بالمجتمع المحلي ويجعلها منفتحة علي الثقافات الاخرى والتي تساعد في الأداء الجيد في مجالها.
- سادساً: بعض الصعوبات التي قد تعوق التصور المقترح وسبل مواجهتها.
- تتمثل هذه الصعوبات فيما يلي
- عدم التعاون بين معلمات رياض الأطفال ككل و ضعف العلاقات الإنسانية بين معلمات رياض الأطفال .
- قلة الدورات التدريبية لمعلمات رياض الأطفال في الكشف عن الإنعكاسات للألعاب الإلكترونية.
- عدم توفر أخصائيات نفسيات واجتماعيات بالروضات .
- ضعف تطبيق منهج الأنشطة في رياض الأطفال على النحو المطلوب واختلاف تطبيق منهج التعلم الذاتي في رياض الأطفال من روضة إلى أخرى وعدم مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال.
- المعوقات الإدارية التي تحول دون تنفيذ الأنشطة والروتين الحكومي، والالتزام الحرفي بخطة الوزارة مما قد يعيق تنفيذ هذا التصور المقترح الخاص بمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة، وعدم الالتزام بتنفيذ ما تم الإتفاق عليه من خطط وأنشطة لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية عل طفل الروضة من قبل المعلمات وأولياء الأمور .
- أما عن سبل مواجهة هذه الصعوبات فتكون من خلال ما يلي :
- تدعيم التواصل بين الأسرة ومعلمات رياض الأطفال بكل سبل التواصل المتاحة بما في ذلك وسائل التكنولوجيا الحديثة وشبكات التواصل الاجتماعي وعقد الاجتماعات الدورية والمراسلات.
- تحفيز معلمات رياض الأطفال، وإجراء ندوات توعية للوالدين بأهمية مد جسور التواصل مع المعلمات وإبداء الملاحظات، وإمداد الأسرة بالخطة اليومية للأنشطة لتمكينها من متابعة تعلم طفل رياض الاطفال.
- تيسير تأدية المعلمة لعملها بتوفير معلمة مساعدة لها وبالذات مع قلة عدد المعلمات المساعدات ويتم تحقيق ذلك من خلال إرسال خطاب بتوفير المعلمات إلى مديرية التربية والتعليم وتوجيه رياض الأطفال لسد العجز في معلمات رياض الأطفال و توزيع الأدوار

- والمسؤوليات على جميع معلمات رياض الأطفال وتحديد توقيت إنهاء مهامهن، وكذلك من خلال توفير الأجهزة والأدوات الميسرة لأداء معلمة رياض الأطفال لعملها؛ مثل توفير أجهزة الكمبيوتر والطابعات وآلة التصوير، وتوفير الاسطوانات التعليمية، وأجهزة التسجيل، وامداد حجرة الأنشطة بالأدوات اللازمة لأنشطة رياض الأطفال من الألعاب المختلفة ومسرح العرائس .
- بث روح التعاون بين معلمات رياض الأطفال ككل ويتم تحقيق ذلك من خلال:
 - اشترك معلمات رياض الأطفال بالأنشطة الجماعية والرحلات بمبالغ رمزية، وإقامة مهرجانات شهرية، كل مهرجان يحمل موضوعا معينا يتضمن قيمة تربوية أو تثقيفية متصلة لمواجهة انعكاسات الألعاب الإلكترونية، تشترك فيها كافة المعلمات والأمهات والأطفال، وتوزع الجوائز على المجتهدين في نهايتها.
- الاتصال بالمؤسسات التربوية والثقافية الأخرى التي يمكن أن تساعد رياض الأطفال في مواجهة الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية للطفل مثل وسائل الإعلام، مؤسسات حماية الطفل، ودور العبادة على سبيل المثال لا الحصر، وتطبيق منهج الأنشطة في رياض الأطفال على النحو المطلوب من خلال عقد الاجتماعات والدورات التدريبية بالتعاون مع تلك المؤسسات .

المراجع

المراجع العربية

- ابراهيم, نداء سليم(٢٠١٦): "إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال الفئه العمرية (٦-٣) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الامهات ومعلمات رياض الاطفال ", رسالة ماجستير ,جامعة الشرق الاوسط , كلية العلوم والتربية, الاردن.
- بالقاسمي, محمد الازهر (٢٠١٩): "سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الاسرة في التعامل معها", مجلة تنوير" للعلوم الإنسانية و الاجتماعية,ع٩, يونيو, جامعة دي برج بوعرييج , الجزائر , ص٢٦٦ : ٢٨٠.
- بوصلعة, كلثوم ومسعودي, يمنية(٢٠٢١): "علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة -ادرار"-رسالة ماجستير, جامعة ادرار, الجزائر.
- الحربي, عبيد بن مزعل (٢٠١٠): "فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات"مجلة القراءةالمعرفة,ع ١٠٤, يونيو , ص ص ١٤٢ : ١٦٨.
- حسن, منال عبد الرحيم (٢٠١٩): "دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة", مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية, ع ١٧, سبتمبر, ص ص ٤٥٩ : ٤٧٥.
- حسن, عبدالناصر الرضي محمد(٢٠١٥): "القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأرهاب الإلكتروني, مجلة الثقافة والتنمية, ع٩٦, جمعية الثقافة من اجل التنمية, القاهرة,يناير,ص ص ٣٣٣ : ٣٨٠.
- حمدان, سارة محمود عبد الرحمن (٢٠١٦): "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم", رسالة ماجستير, كلية العلوم التربوية, جامعة الشرق الاوسط, عمان.
- دراخان, سوزان مجيد(٢٠٢١): "الألعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات", مجلة الجامعة العراقية, ع٤٦, ج٢, فبراير,العراق, ص ص ٣٧٤ : ٣٨٢.

الدهشان, جمال وسويلم, محمد (٢٠٢١): "مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها", مجلة العلوم التربوية, جامعة القاهرة, ع ١, مج ٢٩, يناير, ص ١ : ٥٧.

رمضان, هاجر نادي (٢٠١٧): "دراسة تقييمية لمعوقات تربية طفل الروضة", رسالة ماجستير, كلية التربية للطفولة المبكرة, جامعة القاهرة.

الزيودي, ماجد محمد (٢٠١٥): "الانعكاسات التربوية لاستخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة", مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية, ع ١٤, ج ١٠, أبريل, ص ١٣ : ١٥.

سالم, ناهد محمد بسيوني و البوسعيدى, نادية (٢٠١٥): "الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين", المجلة العربية للارشيف والتوثيق والمعلومات, ع ٣٧, نوفمبر, ص ١٤٧ : ١٨١, تونس.

سليم, حسين (٢٠٢٠): "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية", مجلة افاق علمية, ج ١٢, ع ٤, سبتمبر, الجزائر, ص ١٧١ - ١٩٦.

سليم, منال (٢٠٢٠): "الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية : دراسة فقهية مقارنة", مجلة الجمعية الفقهية السعودية, جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية, ع ٤٩, مارس, ص ٤١٣ : ٤٨٦.

شعير, أيه إبراهيم محمد محمد (٢٠١٧): "أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية في تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة", مجلة بحوث التربية النوعية, كلية التربية, جامعة المنصورة, ج ٤٧, يوليو, ص ١٧١ : ١٩١.

الصادق, عبد الصادق حسن (٢٠١٥): "التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدار الثانوية في مصر والبحرين, حوليات الاداب والعلوم الاجتماعية, ع ٣٥, س ٤٢٩, الكويت, ص ٩ : ١٤٠.

صبطي, عبدة احمد (٢٠٢٠): "مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الطفل", المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة, الناشر المؤسسة العلمية للعلوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة, ع ٣, مج ٢, سبتمبر, ص ٦١ : ٨٠.

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على طفل الروضة من وجهة--- سلوى عبد الفتاح عبد العزيز

صقر، عزيزة عبد العزيز(٢٠١٨): " واقع استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الاطفال", المجلة العلمية لكلية رياض الاطفال, ع ٣, ج ٤ , يناير, جامعة المنصورة, ص ٢٢٢ : ٢٨٠ .

عبد الباسط ,احمد عطاالله(٢٠١٥): " الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: دراسة فقهية مقارنة", ع ٣٤, ج ١, مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط, اكتوبر, ص ص ٧١٤ : ٨٣٠ .
العوادات, شهد كامل محمد(٢٠١٨): " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعتهم نحوها", رسالة ماجستير ,كلية الدراسات العليا , الجامعة الهاشمية, الاردن.

الغزوي, رحيم يونس كرو(٢٠٠٨): " مقدمة في منهج البحث العلمي", دار دجلة, عمان.
القاسم ,عبدالرزاق بن إبراهيم (٢٠١١): "العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض",رسالة ماجستير, كلية العلوم الاجتماعية, جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية, المملكة العربية السعودية.
قويدر, مريم(٢٠١٢): "أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال", رسالة ماجستير, كلية العلوم السياسية, جامعة الجزائر, الجزائر.

محمد, مروة محمد(٢٠١٤) : "العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وكل من اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات والامهات", مجلة بحوث التربية النوعية , ع ٣٥ , يوليو, ص ص ٧٦٨ : ٧٣٩ .
محمد, وفاء محمد علي (٢٠٢١): "إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية",رسالة ماجستير, كلية التربية , جامعة قناة السويس.

محمود, خالد صلاح حنفي(٢٠١٨): " الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القتالة", مجلة الطفولة والتربية ,المجلس العربي للطفولة والتنمية ,دورية علمية,كلية الدراسات العليا للتربية,جامعة القاهرة , ع ٣٢ , ص ص ٢١ : ٥٤ .

مشري ,اميرة (٢٠١٧): "أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ لجزائري.دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي", رسالة ماجستير , جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي, كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية,الجزائر

المقرن, خولة محمد(٢٠١٦):"دور الألعاب الالكترونية في تعزيز التعددية الثقافية لطفل الروضة",مجلة المعلم ,الرياض, المملكة العربية السعودية,مارس.

ناجي, فاطمة سامي (٢٠١١):" المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة واساليب الوقاية منها ", مجلة كلية التربية , العدد ٤٣ , كلية التربية , ص ص ٦٠١ :٦٥٦ .

النيف, سليمان بن نايف (٢٠١٧):" الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علي القيم التربوية لدي طلاب المرحلة المتوسطة (دراسة ميدانية)"رسالة ماجستير,كلية التربية, جامعة القصيم, المملكة العربية السعودية.

الهدلق, عبدالله عبدالعزيز (٢٠١٣):"إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض". مجلة القراءة والمعرفة, الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة, كلية التربية, ع١٣٨, يونيو, ص ص ١٥٥ : ٢١٢ .

المراجع الأجنبية

- Altintas, E.; Karaca, Y.; Hullaert, Té .; Tassi, P. (2019) Sleep Quality and Video Game Playing: Effect of Intensity of Video Game Playing and Mental Health. *Psychiatry Research*, 273: 487-492.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of experimental social psychology*, 43(3), 489-496.
- Ray, N. R., O'Connell, M. A., Nashiro, K., Smith, E. T., Qin, S., & Basak, C. (2017). Evaluating the Relationship Between White Matter Integrity, Cognition, and Varieties of Video Game Learning. *Restorative Neurology and Neuroscience*, 35(5), 437-456

Abstract: The research aim: The research aimed to investigate the positive and negative repercussions of electronic games practiced by the child from the point of view of kindergarten teachers.

The research reached several results, the most important of which are the following:

Most of the sample members agreed that the negative repercussions of electronic games are numerous and they have been classified into six categories: religious, behavioral, security, health, social, academic, and general damages, and most of the sample members also agreed that electronic games have some positive aspects.

Keywords guiding: electronic games, reflections of electronic games, kindergarten teachers.