اتجاهات الأكاديميين والأمهات نحو تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل

Trends in academics and mothers toward electronic games and children's cultural development

بحث مقدم إلى مؤتمر

التنمية المستدامة للطفل العربى كمرتكزات للتغيير
فى الألفية الثالثة الواقع والتحديات

كلية رياض الأطفال- جامعة المنصورة

الأحد ٢٣ أبريل ٢٠١٧

إعداد

د/ ريمه سالم الحربات

أستاذ مساعد

جامعة الإسراء – المملكة الأردنية الهاشمية

اتجاهات الأكاديميين والأمهات نحو تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل

Trends in academics and mothers toward electronic games and children's cultural development

د.ريمه سالم الحربات *

هدفت الدراسة إلى:

تعرف رأي الأمهات بتأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الأطفال في الأردن حسب الاستبيان الذي أعدته الباحثة.

تعرف رأي الاختصاصيين من الأكاديميين التربويين بتأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الأطفال في الأردن حسب الاستبيان الذي أعدته الباحثة.

ومن أجل ذلك صممت الباحثة استبيان للأمهات من (١١) بند وتم تطبيقه في محافظة الكرك بالأردن على عينة أمهات بلغت (١٧٠) سيدة، وآخر للأكاديميين التربويين من (١٨) بند وتم تطبيقها على (٢٥) أكاديمي، معتمدة على منهج التحليل الوصفي .

بينت النتائج في الإجابة عن سؤال البحث : ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة نظر الأمهات الأردنيات، أن دور الألعاب

* أستاذ مساعد- جامعة الإسراء – المملكة الأردنية الهاشمية.

الإلكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات كانت بدرجة متوسطة.

كما أظهرت النتائج في الإجابة عن سؤال البحث :ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة نظر الكاديميين التربويين، أن دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل كانت بدرجة متوسطة .

Summary:

This study aims to: finding out mothers' opinions about the effect of electronic games on the culture of children in Jordan as the questionnaire were prepared by the researcher. Scooping specialists from academic educators impact, electronic games on culture of children in Jordan as the questionnaire prepared by the researcher. Therefore, the researcher designed a questionnaire to mothers item (11) and was applied in one county, 170 women were chosen as a sample in Jordan, there were many academic (18) credit line on a descriptive analysis,25 academic were chosen as a sample . The results indicated in answering the question: what is the role of the electronic games in the development of children's culture from the perspective of Jordanian mothers? The role of video games in the development of children's culture from the point of Jordanian mothers was moderate. The results also showed a question: what is the role of the electronic games in the development of children's culture from the point of view of academic, educators? The role of video games in the development of children's culture was moderate.

اتجاهات الأكاديميين والأمهات نحو تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل

Trends in academics and mothers toward electronic games and children's cultural development

د.ريمه سالم الحربات *

مقدمة :

مما لا شك فيه أن لكل مجتمع ولكل زمان خصائصه التي تميزه، والتي تؤثر بشكل و بآخر على جميع مناحي الحياة من نمط الطعام والشراب إلى نمط الرفاهية وحتى التربية، فمستوى التطور الحضاري بما يوفره من آليات ووسائل يؤثر بسلوكيات وشخصيات وثقافة أفرداه خاصة الأطفال.

ينبع المعيار الأساسي لثقافة الطفل بالدرجة الأولى من مؤسسة الأسرة فهي التي تسمح بدخول مختلف مؤثرات المجتمع وحتى بدرجة تأثيرها وعمقها، وحيث أن الثقافة بما تعنيه من تنشئة اجتماعية تحتل مكانه هامة خلال سنوات الطفولة وصولاً إلى سن الرشد فخلال هذه السنوات الحاسمة تتم عملية الانتماء الاجتماعي بخصائصها الأساسية، كما تتشكل الهوية الذاتية الذي يلعب المحيط الاجتماعي بمختلف تنويعاته ووسائله الدور الحاسم فيها. وتتعدى الثقافة الهوية إلى تكوين الشخصية بمجملها وتحدد السلوك وتوجهاته وذلك من خلال متابعة وتوجيه عمليات النمو في مختلف أبعادها العاطفية والمعرفية والاجتماعية

* أستاذ مساعد- جامعة الإسراء – المملكة الأردنية الهاشمية.

والسلوكية، وثقافة الطفل العربي لا يجب أن ينظر إليها باعتبارها عملية للارتقاء الفكري وتهذيب الحواس فقط، ولكن الأهم هو الإعداد للمستقبل، والصناعة لـــه من خلال إعداد أجيال الغد والذين هم رهن بعملية التنشئة ومدى العنايـــة التـــي تعطي لها ونوع التوجهات الأساسية التي تتخذها. ومما لاشك فيه عنـــد حـــديثنا عن الثقافة نتحدث عن تأثير المجمتع بمختلف أدواته، خاصة في ظـــل الثـــورة التكنولوجية التي لم يستطع أي مجتمع من المجتمعات المدنية أن يبقى بعيداً عـــن التاثر بها، فلم يعد أي طفل بمنأ عن تأثيرها سلباً كان أم إيجاباً، خاصة الألعـــاب الالكترونية التي تمتلك بكل تقنياتها جذباً من نوع خاص،علماً أنها غدت تـــشكل مجالاً صناعياً لايستهان به."فقد صـــرح الـــرئيس والمـــدير التنفيـــذي لإتحـــاد البرمجيات الترفيهية بأن صناعة الألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو،و الحاســـب، والانترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهـــي تدر على أمريكا وحدها أكثر من ٢٥ مليارسنوياً(الهدلق، ٢٠١٢)، و أمام هـــذه الحقائق نتسأل عن قوة تأثيراتها السلبية والايجابية كمؤثر علـــى ثقافـــة الطفـــل العربي والأردني خصوصاً، بالنظر إلى أن مجمتعاتنا تعتبـــر مـــن المجتمعـــات المحافظة.

والبحث سيتناول وجهة نظر الأمهـــات باعتبـــارهن الموجـــه الأساســـي لمختلف ممارسات و سلوكيات الأطفال في مدى تاثير الألعاب بثقافـــة الطفـــل، علماً أن درجة التطور التكنولوجي أصبح لها دور في تنمية ثقافـــة المجتمـــع. ومن جانب آخر وجهة نظر الأكاديميين التربويين في تاثير الألعاب الالكترونيـــة التي غزت العالم على ثقافة الطفل .

مشكلة البحث:

لاحظت الباحثة تباين توفير الألعاب الاكترونية من قبل الأهالي للأطفال عموماً،علماً أنها باتت تشكل مصدر لثقافة الطفل أولا ومصدر للدلالة على تأثير التطورات التكنولوجية في حياتنا اليومية، و في حياة الأطفال ورغم أننا نُعتبر من المجتمعات التي مازال الارتباط فيها واضحاً بالتراث و التقاليد الاجتماعية، إلا أن دور مؤثرات المجتمع والتطورات التكنولوجية بات واضحاً، وتباينت الآراء حول تأثيرها على ثقافة الطفل أهي إيجابية كمنعكس للتطورات العالمية التي تتيح للطفل فرصة الانتماء و التعامل مع ما يجري عالمياً من تطورات تمسه بشكل مباشر كاألعاب الالكترونية أم هي مؤثر سلبي جملة وتفصيلا؟

من خلال عدة مناقشات وبمناسبات متنوعة مع الأمهات تتعلق بمدى توفير الكتب والألعاب الالكترونية من جانب وتوجهات وميول الأطفال من جانب آخر و كيفية تقديميها و متابعتها من قبلهن، لاحظت الباحثة آراءً متباينة، حول مدى تاثيرها على تنمية ثقافة الطفل، ومدى أهمية متابعتها مع الأطفال من أجل السماح للمؤثرات الأخرى بأخذ دورها المناسب. فقد بينت دراسة (سبتي، ٢٠١٣) انخفاض درجات المواد الدرسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (٥١،٢%) وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (٦٣،١%)، وأكدت عدة دراسات في الولايات المتحدة الأمريكية واليابان أن تلك الظاهرة تنعكس سلباً على تحصيل الأطفال و على صحتهم البدنية والنفسية. و في الأردن تراوحت الآراء من لابد منها إلى بحدود..أوأمر واقع.

وتتلخص مشكلة البحث بالسؤال التالي : مامدى تأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل من وجهة نظر بعض الأمهات الأردنيات والأكاديميين الاختصاصيين في الجامعات الأردنية ؟

أهمية البحث:

يعد تقديم الخدمات للأطفال من معايير تطور وتقدم المجتمعات حالياً، فمستقبل المجتمعات مرهون بأطفالها، ولا يخفى ما للتنشئة الاجتماعية للأسرة وعنايتها بتنمية ثقافة الطفل وأخذ الموضوعوع على محمل الجد، من أهمية تتضح ذلك من خلال السماح بدرجة تدخل معظم المؤثرات عليها، و مراقبتها و متنابعة مدى تأثيرها و محاولة التعديل الذي يفترض أن يصب في مصلحة الطفل ،خاصة تلك المؤثرات القوية الخارجية، كالوسائل التكنولوجية و ما انتجته من ألعاب الكترونية، تخص الأطفال من وتأتي أهمية البحث من :

- أهمية الألعاب الالكترونية في حياة المجتمعات وحياة الأطفال.
- أهمية رأي الأمهات بتأثير الألعاب الالكترونية سلباً وإيجابياً بثقافة الطفل.
- أهمية رأي الاختصاصيين الأكاديميين بتأثير الألعاب الالكترونية سلباً وإيجابياً بثقافة الطفل.
- أهمية ما يمكن أن تأتي به نتائج البحث من تأثير على توجيهات المعنيين بتنمية ثقافة الطفل كمسؤلية مجتمعية و بالدرجة الأولى مسؤلية القائمين على تربيته.

أهداف البحث :

- بناء استبيان اختارت الباحثة فيه نقاط تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل في مجتمعنا العربي من وجهة نظر الأمهات.
- بناء استبيان اختارت الباحثة فيه نقاط تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل في مجتمعنا العربي من وجهة نظر الأكاديميين الاختصاصيين.
- تعرف تأثير المستوى التعليمي على وجه نظر الأمهات في تنمية ثقافة الأطفال في محافظة الكرك حسب الاستبيان الذي أعدته الباحثة.
- تعرّف وجه نظر الأمهات بتأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الأطفال في محافظة الكرك حسب الاستبيان الذي أعدته الباحثة.
- تعرف وجه نظر بعض الأكاديميين الاختصاصيين بتأثير الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الأطفال حسب الاستبيان الذي أعدته الباحثة.

أدوات البحث و إجراءاته:

تم العودة إلى أدبيات البحث: وذلك لتصميم بنود الاختبار للاستبانتين الخاصة بالأمهات، والخاصة بالأكاديمين.

بناء الاستبيان تم باختيار أولاً بعض المؤثرات التي تؤثر على ثقافة الطفل، والتي تناسب خصائص المرحلة، وتندرج ضمن أنشطة وممارسات يومية في جميع الأسر بمجتمعاتنا، تضمنت (١١) بند.

الاعتماد في تصميم استبيان الأكاديميين على نقاط اكثر تفصيلا بحكم اختصاصهم، تقريباً ضعف النبود، تضمنت (١٩) بند.وأخيراً التحقق من صدقها وثباتها و تطبيقها على أفراد العينة.

صدق الأداوات:

تم التحقق من صدق الأداتين، من خلال صدق المحكمين حيث تم عرضها بصورتها الأولية على محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص من أعضاء هيئة التدريس في جامعتي مؤتة، والإسراء وطلب منهم إبداء أرائهم حول فقرات الأداة من حيث سلامة اللغة ووضوح الفقرات وملائمة كل فقرة للفئة الموجهة اليها، وكذلك اقتراح أي تعديلات على تلك الفقرات وفي ضوء تلك الملاحظات تم تعديل صياغة بعض الفقرات حتى خرجت بصورتها النهائية الحالية.

استبيان الأمهات :

الاتساق الداخلي: تم تطبيق الأداة على (٣٠) ربة أسرة من خارج عينة الدراسة ومن مجتمع الدراسة نفسه وتم حساب معامل الارتباط بيرسون بين الأداة على الفقرة والأداة على مجمل الفقرات .والجدول الآتي يبين ذلك.

جدول رقم (١)

معاملات الارتباط بين الأداة على الفقرة والأداة في مجمل الفقرات

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
١	٠,٥٣(**)	١٢	٠,٤٦(**)	٢٣	٠,٥٧(**)
٢	٠,٦١(**)	١٣	٠,٧٣(**)	٢٤	٠,٤٩(**)
٣	٠,٤٣(**)	١٤	٠,٥١(**)	٢٥	٠,٤١(**)
٤	٠,٥٢(**)	١٥	٠,٤٣(**)	٢٦	٠,٧٠(**)
٥	٠,٧١(**)	١٦	٠,٦٧(**)	٢٧	٠,٤٩(**)
٦	٠,٧٩(**)	١٧	٠,٥٨(**)	٢٨	٠,٤٨(**)
٧	٠,٦١(**)	١٨	٠,٦٣(**)	٢٩	٠,٥٩(**)
٨	٠,٤٥(**)	١٩	٠,٤٤(**)	٣٠	٠,٧١(**)
٩	٠,٨١(**)	٢٠	٠,٦٠(**)	٣١	٠,٥٨(**)
١٠	٠,٦٦(**)	٢١	٠,٤٧(**)	٣٢	٠,٧٠(**)
١١	٠,٤٧(**)	٢٢	٠,٧١(**)	٣٣	٠,٦٦(**)

يتبين من خلال استعراض الجدول السابق أن جميع معاملات الارتباط كانت موجبه ودالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠١) وهذا يدل على أن كل فقرة في المجال تقيس نفس المجال الذي تنتمي اليه.

الثبات:

تم تطبيق الأداة على (٣٠) ربة أسرة من مجتمع الدراسة ومن خارج عينتها وتم حساب معامل الثبات باستخدام طريقة ألفا كرونباخ والجدول الآتي يبين نتائج ذلك.

جدول رقم (٢)

معاملات الثبات

	معامل الثبات
دور الألعاب الالكترونية	٠,٨٤٣

يتبين من الجدول السابق رقم (٢) أن قيم معاملات الثبات كانت مرتفعة ومناسبة لأغراض هذه الدراسة.

استبانة الأكاديميين:

صدق الاتساق الداخلي:

للتحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة، تم استخدام معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين كل عبارة والدرجة الكلية للاستبانة، وكانت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٣)

معاملات ارتباط العبارات بالدرجة الكلية للاستبانة

العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط
١	**٠,٦٧٨	١٨	**٠,٦٢٧
٣	**٠,٥٩٤	٢	**٠,٧٠٣
٤	**٠,٥٨٦	٥	**٠,٧٢٦
٨	**٠,٦١٥	٨	**٠,٧٣٤
٩	**٠,٦٠٨	٧	**٠,٥٩٢
١٢	**٠,٧٤٤	١٠	**٠,٥٤٥
١٣	**٠,٦٩٧	١١	**٠,٥٥٨
١٤	**٠,٧٨٠	١٥	**٠,٦٣١
١٦	**٠,٥٦٢	١٩	**٠,٦٩٧
١٧	**٠,٥٩٢		

** دالة عند (٠,٠١)

يتضح من الجدول رقم (٣) أن جميع معاملات الارتباط بين كل عبارة بالدرجة الكلية للاستبانة كانت موجبة ودالة احصائيا عند مستوى (٠,٠١)، وهذا يدل على أن جميع عبارات الاستبانة كانت صادقة وتقيس الهدف الذي وضعت من أجله.

الثبات :

للتحقق من ثبات الاستبانة تم إيجاد معامل ثبات الفا كرونباخ، وكانت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٤)

الثبات باستخدام الفاكرونباخ

عدد العبارات	قيمة معامل ألفا كرونباخ
١٩	٠,٨٥٦

يبين الجدول (٤) قيمة معامل ألفا كرونباخ لعبارات الاستبانة، وهي قيمة مرتفعة، مما يدل على أن الاستبانة تتمتع بقدر مرتفع من الثبات.

منهج البحث:

اتبع البحث منهج التحليل الوصفي باعتبار أنه المنهج الذي يدرس المتغيرات كما هي موجودة في حالاتها الطبيعية لتحديد العلاقات التي يمكن أن تحدث بين هذه التغييرات (منصور وآخرون، ٢٠٠٩، ص٥٣).

فالبحث عن طريق الاستبيان يتوقف عند دور الألعاب الالكترونية بتنمية ثقافة الطفل من وجهة نظر الأمهات، وأيضاً تأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل الأردني من وجهة نظر الأكاديميين.

أدوات البحث:

استبيانان مصممان من قبل الباحثة، إحدهما موجه لأمهات أطفال مدراس التعليم الأساسي،و الآخر موجه للأكاديميين .

عينة البحث:

اختارت الباحثة عينة عشوائية من مدارس محافظة الكرك الأساسية لتطبيق الاستبيان فيه قبل، وذلك بعد أن تم الرجوع إلى دليل الإحصاء التربوي لمدينة الكرك حيث تم حصر المدارس المعنية وأخذت العينة عشوائياً من كل الألوية، تم توزيع الاستبيان على الطلبة وتم الطلب منهم إرسالها إلى الأمهات بغية الإجابة عنها وتم التواصل معهن هاتفيا لتوضيح الهدف من تلك الاستبانة وبيان بأن الاستجابات سيتم التعامل معها بكل سرية وأنها لغايات البحث العلمي فقط، حيث بلغ عددهن ١٧٠ سيدة.

وعينة مقصودة متاحة من الأكاديميين الاختصاصيين بلغت (٢٥) من حملة الدكتوراه في كليات العلوم التربوية والنفسية.

حدود البحث:

الزمانية: ٢٠١٦-٢٠١٧

المكانية:مدارس محافظة الكرك من أجل استبانة الأهل، جامعات عمان والكرك.

العلمية: مؤثرات الألعاب الالكترونية على تنمية الثقافة عند الأطفال.

أساليب المعالجة الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية

للعلوم الاجتماعية (SPSS) لتحليل البيانات والحصول على النتائج كما يلي:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للتعرف على استجابات أفراد العينة على كل عبارة من عبارات الاستبانة.

- معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لقياس صدق الاتساق الداخلي للاستبانة.
- معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لقياس ثبات الاستبانة.

مصطلحات البحث:

الألعاب الاكترونية: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

ثقافة الطفل : ثقافة الطفل هي مجموعة العلوم و الفنون و الآداب والمهارات والقيم السلوكية والعقائدية التي يستطيع الطفل استيعابها وتمثلها في كل مرحلة من مراحله ويتمكن بواستطها من توجيه سلوكه داخل المجتمع توجيها سليماً يتكف به مع مجتمعه المحيط .

الإطار النظري :

غزت الألعاب الإكترونية المنازل دون استئذان،و لكل الفئات و الشرائح الاجتماعية.فقد" دعت عزة كُريم إلى إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، وأن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الإيجابيات والسلبيات قبل شراها.

بالاضافة لذلك، فقد صرح المجلس البريطاني لتصنيف الافلام British BBFC Board of Film Classification) ، (2007 – في تقرير له – بأن الافراد الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب

والاثارة والمتعة التي يشعر بها الاشخاص الذين يمارسونها. كما أشار التقرير كذلك إلى أن هناك قلة في البحوث التي أجريت بهدف التعرف على فهم وتحديد العوامل والعناصر التي تدفع اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ومعرفة الاثار الايجابية والسلبية المترتبة على اللاعبين من وجهة نظرهم."(الهدلق،٢٠١٢)

هذا ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman) نقلاً عن .(الهدلق،٢٠١٢) إلى الأصناف الآتية:

الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفاً، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

الصنف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية.

والأمر المثير و الخطير أنها تشكل مصدر جذب حقيقي للكبار والصغار على حد سواء، بماتحتويه من عناصر لافتة بالصوت و الحركة السريعة والألوان والعوالم و البيئات الافتراضية المتقنة اعتماداً على تقنيات العالم الالكتروني.

وباعتبارها اختراع جديد فهي مبدئياً تحمل في طياتها أثراً إيجابياً وفوائد جمّة، فقد أكّد خبراء ومن خلال دراسات عديدة بأنها ألة وآلية لها أهمية تنعكس إيجاباً على الأطفال :فهي تنمي الإبداع و الذكاء،و تطور القدرة على إتخاذ القرار،من خلال تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير، وتحسن من المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما، كما تطور التمييز السمعي،و تطور الذاكرة البصرية و الذكاء المكاني من خلال المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد، و كل ذلك يطور الذاكرة و الانتباه. ويرى مستشارو العلوم الاجتماعية بأن الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية من خلال توظيف هذه التقنية الحديثة للإنخراط بالمجتمع أكثر.و رغم كل ما سبق من إيجابيات إلا أنها تمتلك جوانب و آثار سلبية متعددة ،خاصة ما إذا وصل حب الأطفال لها حدّ الهوس والإدمان على ممارستها، ومن هنا يرى البعض بأن هذه السلبيات أشد أثراً وتأثيراً لكونهم في مرحلة عمرية حساسة فيها يتكون نمط الشخصية، و يتكسب فيها الطفل سلوكيات وعادات و اتجاهات يتبانها ويتمثلها في باقي مراحل حياته،

أي تساهم تلك الألعاب بتشكيل المنظومة القيمية الأخلاقية له، وأول و أخطر تلك التوجهات هي العنف فهي تنمي مهارات العنف والعداونية لديه، وتوجهه نحو التركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم، بل وتؤثر على مستوى تحصيله، و تساهم بعزلة الطفل عن المجتمع، و تقوي الأنانية بداخله، و تئثر على صحته نتيجة جلوسه مطولاً فتتسبب بآلام الرقبة والظهر وضعف النظر وتؤثر على نمو العظام وكذلك سوء التغذية، وتعد أهم أسباب السمنة لدى الأطفال، لأنها تحل محل الأنشطة و الألعاب الحركية.و هي تلهيه عن أداء عباداته، و كل ذلك ينعكس على نمط حياته عموماً و قيمه و ثقافته.

والثقافة هي السمات الروحية والمادية والفكرية والعاطفية التي تميز مجتمعا بعينه ،أو فئة اجتماعية بعينيها، وهي تشمل الفنون والآداب وطرائق الحياة، كما تشمل الحقوق الأساسية للإنسان، ونظم القيم والتقاليد والمعتقدات ....وهي التي تنمح الإنسان قدراته على التفكير في ذاته، والتي تجعل منا كائنات تتميز بالإنسانية وعن طريقها نهتدي إلى القيم ونمارس الخيار،وهي وسيلة الإنسان للتعبير عن نفسه، والتعرف على ذاته .

و ثقافة الطفل هي مجموعة العلوم و الفنون و الآداب والمهارات والقيم السلوكية والعقائدية التي يستطيع الطفل استيعابها وتمثلها في كل مرحلة من مراحله ويتمكن بواستطها من توجيه سلوكه داخل المجتمع توجيها سليماً يتكف به مع مجتمعه المحيط .

و تكمن وظيفة الثقافة في تكوين هوية الطفل ليكون مخلوقاً اجتماعياً متزناً مع نفسه ومع الآخرين المحيطين به وهي تمده بقوانين ونظم مجتمه، مما يجعله فرداً متكيفاً مع نفسه والمحيط بما تكسبه من أنماط سلوكية تحقق التوازن

بين حاجاته وحاجات المجتمع. لذلك للثقافة أهمية نفسية وتربوية وجمالية إبداعية ،وأشار(الدجاني : ٢٠٠٢) إلى أهمية تفهم دور الأسرة لكيفية تأسيسها لثقافة الطفل في ظل التغيرات العالمية مع الاحتفاظ بثوابت ثقافتنا العربية وأهمية تنشئة الطفل العربي، تنشئة علمية تكنولوجية .

وتتنوع مصادر الثقافة لدى الأطفال ابتداء من وسائل الإعلام المرئي والمسموع في المقام الأول حيث أنها ذات تأثير شبه كاسح من خلال ما تحمله من إشباع احتياج الخيال وعند الطفل بالإضافة إلى التنوع الكبير في موضوعاتها(من معارف، مغامرات، موسيقي،غناء، ألعاب، مسلسلات، سينما الطفل،المسرح) ،أما بالنسبة لسينما الطفل (الكارتون، العرائس،الأفلام) تكاد فائدتها تكون معدومة فرغم امتلاكها لأحدث الأجهزة إلا أنها للأسف الشديد تستخدم للإنتاج الإعلاني أكثر من أن توجه إنتاجها لتقديم مادة ثقافية علمية تربوية بشكل مبهر، وتأتي المجلات والكتب في المقام الثاني من حيث الأهمية في وسائل نقل وإنتاج الثقافة إلى الطفل من قصص على اختلاف أنواعها وموضوعاتها مثل: خرافية، أساطير، أبطال، مغامرات. كذلك شرائط مصورة ومجلات وموسوعات علمية، مثل: عالم التكنولوجيا، الحيوان ،الطبيعة.غلا أن هذه المصادر بدأت تفقد قيمتها أمام غزو الألعاب الالكترونية، والجدير بالذكر هنا أن هذه السلبيات تصل إلى أعلى مستوياتها في ظل غياب رقابة الوالدين، و عدم تقديرهما لمدى هذا التأثير، وإدمان الطفل على مثل هذه الألعاب التي يروّج بعضها إلى العنف وممارستها في جميع الأوقات. وبالتالي تتراجع قيمة و تأثير الأسرة في نقل ثقافة مجتمعه و ما يميزها.

الدراسات السابقة:

سبتي ،عباس (٢٠١٣) دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول بدولة الكويت.

اعتمدت على المسح الميداني لاستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين – بنات) على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية الست من الصف الخامس الابتدائي إلى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الأدبي والعلمي، مستخدمة " استبانة " كأداة لاستطلاع آراء طلبة المدارس بشأن عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية، بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي : المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس، كذلك معظم أفراد العينة من البنات اخترن الألعاب العنيفة (كرة القدم ، الملاكمة والمصارعة والمطاردة والسباق ..) ، وكانت نتائج هذا العزوف كالاتي:

ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (٣٥،٥%)، وعدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (٥٦،٣%) وانشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بالمدرسة بدلاً من الحديث بشئون الدراسة بنسبة (٧٨،١%)، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (٣٥،٣%) وتأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (٤٨%) ،وتفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (٤٩%)، وانخفاض درجات المواد الدرسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (٥١،٢%) وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (٦٣،١%)، والاضطرار إلى أخذ

الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي والعلمي للطلبة بنسبة (٤١,١%) هذا وتم اقتراح طرق علاج مشكلة عزوف الطلبة عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى الأسرة والمدرسة ووزارة التربية ووزارة الداخلية وغيرها.

د. الهدلق، (٢٠١٢) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على ٣٥٩ طالبا، استبانة مكونة من ٧١ فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار

صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، وينـــدرج تحـــت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

- Center on Education Poicy . The Washinton Graduate school of Education and Human Developmemt 2012 Usher, Alexandra, koberNaucy,

الأدوار الرئيسة المنوطة بالآباء و الواجب اتباعها لضمان تربية الأبنـــاء تربية سليمة وهل لثقافة الوالدين و إفساحهم المجال للعب دور أساسي في التعليم

المستوى التعليمي للوالدين و \الدخل وأسلوب التغاضـــي عـــن ســـلوكات الطلبة له أثر في كبير في التحصيل العلمي للطلبة وإثارة دافعيتهم نحـــو الـــتعلم والتعليم و النجاح المدرسي، كما برز أثر دور المعتقدات الأبويـــة ومـــشاركتهم في التعليم على الانجاز والتفوق المدرسي .

أوصت الدراسة بضرورة وضع قواعد واضحة وثابتة حـــول الواجبـــات المنزلية ومشاهدة التلفاز والأنشطة اللامنهجية خارج المدرسة دور فـــي تعزيـــز عملية التعليم المدرسي وتشجيع الطلبة على البحـــث والاستكـــشاف و الابـــداع وتطوير المواهب الخاصة بالأطفال .

و أشار التقرير إلى أن لمعتقدات الوالدين دور وتأثير كبيـــر فـــي زيـــادة الدافعية نحو التعليم لدى الأطفال وأن الآباء الذين لديهم توقعات عاليـــة بكفـــاءة أبنائهم وتشجيعهم بصورة مستمرة على حل مشاكلهم له أثر كبيـــر فـــي زيـــادة دافعيتهم للتعلم عكس الآباء المسيطرين الذين يستخدمون العقاب .

- Some Observation on School :Community Kamily Relations in School -in Newfoundlanl J. Audwews , L.Audwews , R. Cowan Consiantine,Janury Davis Gurry New Fonndad Jmc Carth ,Siugh,Amajit 1999.

أثر المشاركة الوالدية في تعليم الأطفال

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر المشاركة الوالدية في تعليم الأطفال و في إيجاد و بناء أسرة قوية و إيجابية و تعرفت على ملاحظات المدراس والمجتمع الذي يعيش فيه الطفل والعلاقة بينهما في مدينة نيوفاوندلاند.

اعتمدت على الملاحظات وتجاوب المعلمين والمجتمع المحلي والعلاقة بين المدرسة والمجتمع وإشراك الوالدين في الأنشطة وتسليط الضوء على المعرفة و النظريات المتعلقة بالاستحقاقات الوالدية ووضع قائمة لمساعدة المدارس في إعادة وإصلاح التعليم وإعادة الهيكلية وتنمية التفكير لدى التلاميذ وتشجيع الوالدين على الشراكة.

وأكدت على أنه عندما يظهر الوالدين اهتماماً كبير وقوي في تعليم الأبناء فإن ذلك يعزز التنمية التي تعد مفتاح السلبية، وأظهرت أنها عاجزة فإن ذلك يثبط الهمة ويحول دون تحقيق الأهداف المرجوة منها :

توفير بيئة مناسبة من قبل الأسر تتيح الحصول على متطلبات التعليم الأساسية.

إشراك الآباء في التعليم الرسمي للآبناء يحسن من أداء الآبناء .

المشاركة تكون أكثر فعالية عندما تكون شاملة و طويلة الأمد و خططت بشكل جيد.

لا تقتصر الفوائد على مرحلة الطفولة المبكرة والابتدائية بل تستمر إلى المرحلة الثانوية.

إشراك الآباء في تعليم أبناهم المنزلي غير كاف لضمان جودة المدارس كمؤسسات تخدم المجتمع المحلي.

الأطفال ذوي الدخل المنخفض يجب إشراكهم للمساعدة والديهم في الحصول على التعليم الجيد.

لا ينظر إلى المدرسة والمنزل بمعزل عن بعضهما البعض بل مرتبطان مع العالم بأسره.

وأشار الباحث ألى طرق متعددة يمكن من خلالها تقديم المساعدة من قبل الوالدين للأطفال من خلال تقديم مساعدة من قبل الوالدين للأطفال مثل: مشاركة الطفل هواياته و أي معلومات عنها، الحديث عن المن المهمة في الحياة ، المشاركة و تبادل المعرفة مع مدرسين و طلاب مدارس أخرى في القراءة و الرياضيات، مساعدة الطفل لمدرب فريق ألعاب القوى،تعليمات وضع رسالة اخبارية .....كما أشار إلى أن الآباء و الأمهات هي الحلقة الأكثر أهمية نظراً لأن أفراد المجتمع كل يوم يواجهون العديد من القضايا المعقدة وعلى الآباء امتلاك مهارات لمواجهة هذه التحديات وإلا للآسف سيكون هناك خلل و اضطراب في شخصية الطلبة يؤدي إلى في النهاية إلى عدم تحقيق التعليم المرجو الذي نريده.

تعقيب على الدراسات السابقة :

أكدت بعضها على دور الأسرة بمجال التشجيع على طلب العلم، كدراسة (أدريويوس و آخرون ،١٩٩٩)، وأيضا على دور الوالدين بالاهتمام بتعليم الأبناء بشكل مستمر ودائم، والذي ينعكس بدوره على تعزيز التنمية لديهم، وأن اشتراكهم بالتعليم يحسن من العملية التعليمية ولابد للوالدين من اشتراكهم بهوايات أبنائهم والحديث عنها، كما أنه لابد لهم من امتلاك مهارات لمواجهة التعقيدات التي تواجهها المجتمعات وإلا سنواجه شخصيات مضطربة في المستقبل . بينما أشار تقرير مركز الدراسات التربوية الأمريكية ٢٠١٢ إلى دور المستوى الثقافي للأهل وتأثيره على التربية السليمة للأبناء، ودور المستوى التعليمي لهما في مشاركة الأهل بتعليم أطفالهم مما يزيد من دافعيتهم للإنجاز والنجاح ، الالكترونية بينما أوصى التقرير بوضع قواعد ثابتة للواجبات

المنزلية ومشاهدة التلفاز. وأكد تقرير التربية الأمريكي ٢٠٠٩ على دور الأم بالدعم الاجتماعي للاندماج مع المدرسة وأثرها الايجابي، بينما أكدت دراستي(**سبتي** ، ٢٠١٣) و (**الهدلق**،٢٠١٢)على الأضرار السلبية بشكل خاص و عزت دراسة السبتي عزوف الأطفال عن الدراسةو تراجع تحصيلهم إلى تركيز الأطفال جل وقتهم عليها،و تحدثت دراسة(**الهدلق**،٢٠١٢) عن بعض الإيجابيات.بينما تناولت الدراسة الحالية رأي الأمهات بتاثير تلك الألعاب على ثقافتهم و تحديد هويتهم، وكذلك الاختصاصيين الأكاديميين.

أسئلة البحث:

السؤال الرئيس : ما هي اتجاهات الأكاديميين و الأمهات نحو تأثير الألعاب الالكترونية على تثاقة الطفل؟

تفرع عنه السؤاليين:

السؤال الأول: ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات؟

السؤال الأول: ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأكاديميين.

مناقشة نتائج البحث:

النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة: ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأكاديميين؟

للاجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجات الموافقة لعبارات الاستبانة، وكانت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٥)

يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

ودرجات الموافقة لعبارات الاستبانة

الرقم	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
١	حسن اختيار الألعاب الالكترونية الملائمة لقدرات الطفل العقلية يؤثر في تنمية ثقافته.	٢,٧٥	٠,٤٤٢	كبيرة
٣	تنمي الألعاب الالكترونية وتطور معارف الطفل.	٢,٥٤	٠,٥٠٩	كبيرة
٤	الألعاب الالكترونية تنمي الخيال العلمي لدى الطفل.	٢,٤٢	٠,٥٨٤	كبيرة
٨	الألعاب الالكترونية تطور مهارات التواصل الاجتماعي.	١,٨٨	٠,٧٤١	متوسطة
٩	أرى أن الألعاب الالكترونية تطور مهارات الطفل اللغوية بصورة واضحة	٢,٠٨	٠,٧١٧	متوسطة
١٢	أرى أن الألعاب الالكترونية تساعد الأطفال على تطويرشخصية متوازنة و متكيفة مع المجتمع.	١,٨٨	٠,٦١٢	متوسطة
١٣	الألعاب الالكترونية تساعده على اكتساب قيم إنسانية جديدة	١,٩٦	٠,٦٩٠	متوسطة
١٤	الألعاب الالكترونية توسع أفق تفكيره	٢,٢٩	٠,٤٦٤	متوسطة
١٦	الألعاب الالكترونية تطور عند الذكاء الأطفال .	٢,٢١	٠,٧٢١	متوسطة
١٧	الألعاب الالكترونية تساعد الطفل على اكتساب معارف عن القيم الاجتماعية.	١,٧٩	٠,٥٨٨	متوسطة
١٨	تساعد الألعاب الأطفال على قضاء وقت الفراغ باستمتاع.	٢,٥٨	٠,٥٠٤	كبيرة
٢	اختيار الألعاب الالكترونية التي تتناسب مع بيئتنا الثقافية والدينية والاجتماعية ، ينمي ثقافته.	٢,٤٦	٠,٥٠٩	كبيرة
٥	تساعد الألعاب الالكترونية الطفل على مواكبة التطورات العلمية الثقافية.	٢,٦٣	٠,٤٩٥	كبيرة
٦	تحديث الألعاب الكترونية لتواكب التقدم العلمي التكنولوجية.	٢,٢٩	٠,٦٢٤	متوسطة

الرقم	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
٧	إشراك الوالدين الطفل في ممارسة هذه الألعاب.	٢,٢٩	٠,٦٢٤	متوسطة
١٠	تخصيص أوقات محددة يومياً لألعاب الالكترونية.	٢,٤٢	٠,٧٧٦	كبيرة
١١	إعطاء الطفل حرية باختيار الألعاب الالكترونية التي يرغب بها.	١,٩٦	٠,٦٩٠	متوسطة
١٥	الألعاب الالكترونية تساعد الطفل على اكتساب قيم مجتمعية إيجابية.	١,٨٣	٠,٧٠٢	متوسطة
١٩	الألعاب الكترونية رديف للمؤسسات التربوية في تحقيق أهدافها.	١,٩٢	٠,٨٣٠	متوسطة
	المجموع	٢,٢٢	٠,٣٣٤	متوسطة

ويبين الجدول (٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجات الموافقة لعبارات الاستبانة، حيث تراوحت قيم المتوسطات الإجابة بين (١,٨٣ – ٢,٧٥)، كما حصلت جميع العبارات(١، ٣، ٤، ١٨، ٢، ٥، ١٠) على درجات موافقة كبيرة، كان أعلاها العبارة (١) (حسن اختيار الألعاب الالكترونية الملائمة لقدرات الطفل العقلية يؤثر في تنمية ثقافته) حيث حصلت على أعلى متوسط حسابي وقيمته (٢,٧٥)، وهذا يتفق مع دراسة (دلهق،٢٠١٢)،التي أشارت إلى إيجابيات الألعاب الالكترونية في تنمية نواحي عقلية ومهارات تفكير. بينما حصلت باقي العبارات على درجات موافقة متوسطة، وتلك الفقرات تتعلق بمدى قدرة تلك الألعاب على إكساب الطفل مختلف القيم الاجتماعية و تطوير لغته، وطبعاً يعود ذلك إلى أن الطفل يطورها من خلال التفاعل الاجتماعي مع المحيط بالدرجة الأولى،كان أدناها العبارة (١٥)(الألعاب الالكترونية تساعد الطفل على اكتساب قيم مجتمعية إيجابية)،. حيث حصلت على أقل متوسط حسابي وقيمته (٢,٧٥)، هذا ما تسق مع دراسة(**سبتي** ،

٢٠١٣) التي أكدت على الأضرار السلوكية التي يكتسبها الأطفال باستمرار اعتمادهم على الألعاب الالكترونية. تعزو الباحثة ذلك إلى أن الألعاب الالكترونية كائن خارجي الأهداف والتصنيع ولا ينطلق من أهداف ثقافتنا العربية الاسلامية.

كما يبين الجدول حصول إجمالي العبارات على متوسط حسابي قيمته (٢,٢٢) ودرجة موافقة متوسطة، وهذا يدل على أن دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأكاديميين كان بدرجة متوسطة.وهذا يدل على شبه إقرار بأنها مكون مؤثر.

حيث تم استخدام التدريج التالي للدلالة على متوسطات استجابات أفراد العينة على درجة الموافقة والجدول (٦) يوضح ذلك:

المتوسط الحسابي	درجة الموافقة
٢,٣٤ فأعلى	كبيرة
من ١,٦٧ الى أقل من ٢,٣٣	متوسطة
أقل من ١,٦٧	قليلة

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما دور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات؟

للاجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات موافقة أفراد العينة على العبارات المتعلقة بدور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات، وكانت النتائج كما يلي:

الجدول (٦)

المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والترتيب لدرجات موافقة أفراد العينة على العبارات المتعلقة بدور الألعاب الالكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
٢	أحاول اختيار الألعاب الالكترونية الملائمة لقدرات طفلي.	٣,٥١	٠,٥١٣	كبيرة	١
٣	أسعى إلى اختيار الألعاب الالكترونية التي تتناسب مع بيئتنا الثقافية والدينية والاجتماعية.	٣,٤٢	٠,٥١٧	كبيرة	٢
٨	الألعاب المختارة تنمي وتطور معارف طفلي.	٢,٩٧	٠,٧٥٤	متوسطة	٣
١١	تنمي لدى طفلي الخيال العلمي .	٢,٣٣	٠,٩٩١	متوسطة	٤
٩	تساعد الألعاب المختارة طفلي على مواكبة التطورات العلمية الثقافية.	٢,١١	٠,٩٠٩	متوسطة	٥
١	أسعى إلى اقتناء اللعاب الكترونية لمواكبة التقدم العلمي التكنولوجية.	٢,٠١	٠,٦٥٧	متوسطة	٦
٥	أشارك طفلي في ممارسة هذه الألعاب.	١,٨٧	٠,٩٠٧	قليلة	٧
٧	أتفحص الألعاب قبل شرائها واختار المناسب منها .	١,٨٧	٠,٩٣٢	قليلة	٨
١٠	تطور مهاراته اللغوية بصورة واضحة.	١,٨٦	٠,٨٢٢	قليلة	٩
٤	احدد وقت معين لاستخدام الألعاب الالكترونية.	١,٨٣	٠,٥٨٢	قليلة	١٠
٦	اترك الحرية لطفلي لاختيار الألعاب لوحده.	١,٦٩	٠,٥٨٦	قليلة	١١
	المجموع	٢,٧٦	٠,٢٧٠	متوسطة	

يبين الجدول (٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لـــدرجات موافقة أفراد العينة على العبارات المتعلقة بدور الألعاب الإلكترونية فـــي تنميـــة ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات مرتبة تنازليا، حيث حصلت العبارتان (٢، ٣) على درجات موافقة كبيرة، كان أعلاهما العبارة (٢) (أحـــاول اختيـــار الألعاب الالكترونية الملائمة لقدرات طفلي) حيث حصلت على أعلـــى متوســـط حسابي وقيمته (٣,٥١)، وتعزو الباحثة ذلك إلى أن الأمهات هن المسؤلات عـــن تأمين وشراءاحتياجات الأطفال، وهذا يتفق مع دراسة (أدريويـــوس و آخـــرون ١٩٩٩،) و التقرير المريكي (٢٠١٢) اللذان أشارا إلى أهمية تدخل و حـــضور الأهل، خاصة من ذوي الوعي وذوي المستويات التعليمية العليا و أيضاً يتفق مع رأي الاختصاصيين في الاستبانة الأخرى. في حين حصلت العبـــارات (٨، ١١، ٩، ١) على درجات موافقة متوسطة، بينما حصلت باقي العبارات على درجات موافقة قليلة كان أدناها العبارة (٦) (اترك الحريـــة لطفلـــي لاختيـــار الألعـــاب لوحده)، على أقل متوسط حسابي وقيمته (١,٦٩). وتعزو الباحثة ذلك إلى شعور الأمهات بعدم قدرة الأطفال على اختيار ما يناسبهم،و نلاحظ أن فقرة رقم (٤) و الخاصة بتحديد أوقات محددة للعب كانت من اقل الفقرات و هذا يدل على عـــدم وعي الأمهات بإدمان الأطفال على تلك الألعاب.على عكس راي الاختصاصيين الأكاديميين في الاستبانة السابقةز حيث حصلت على درجة موافقة عالية منهم.

كما يبين الجدول حصول إجمالي العبارات على متوسط حـــسابي قيمتـــه (٢,٧٦) ودرجة موافقة متوسطة، وهذا يدل على أن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية ثقافة الطفل من وجهة الأمهات الأردنيات كانت بدرجة متوسطة، هذا مـــا اتفق مع توصية دراسة مركز الدراسات التربوية الأمريكيـــة ٢٠١٢بـــضرورة تخصيص قواعد محددة لمثل تللك الأنشطة مثل مشاهدة التلفاز.

و تعزو ذلك إلى تنوع تلك الألعاب ووجود سلبيات وإيجابيات لكل منها واختلاف الأهالي على درجة أهميتها خاصة أثناء دوام المدرسة واعتبارها للتسلية بالدرجة الأولى دون تقدير حقيقي لدرجة خطورتها.

مما سبق ومن خلال الإجابة على السؤال الأول و الثاني نستطيع الإجابة على **السؤال الأول :** تؤثر الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل من معارف متنوعة و عادات و قيم مختلفة بدرجة متوسطة من وجهة نظر الأمهات و الأكاديميين.

مقترحات البحث:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج يوصى بما يلي:

١. عدم الاقتصار دور الأمهات على اختيار الألعاب والقصص التعليمية وإعطاء التوجيه فقط بل يجب توجيهن نحو مشاركة أبنائهم في ممارسة تلك الألعاب، ورفد المكتبة بأبحاث تؤكد ذلك .
٢. تقديم وتوفير كل ما من شانه زيادة نمو الطفل المعرفي والثقافي والعلمي للأطفال سواء كان ذلك قصصا أو كتبا أو ألعاباً تعليمية تسهم في تطور نموه العقلي والإدراكي، و دراسة هذا الأثر.
٣. ندوات توعوية للأمهات، و على جميع وسائل الإعلام من أجل الحديث عن أهمية دور الأسرة في توجيه التعامل مع الألعاب اللالكترونية لتكون بأفضل الآثار و أقل الأضرار و وقاية الأطفال من ضرر الإدمان عليها. و بشكل خاص تخصيص أوقات محددة.

المراجع :

- إيسيسكو(٢٠٠٦): مشكلات الطفولة العربية وسبل مواجهتها من المنظور الإسلامي منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة ــ إيسيسكو ــ
- السرسي، صلاح الدين(٢٠٠٧):الأسرة و التنشئة الاجتماعية، مقالة ديسمبر،،موقع بوابة الطفولة العربية بدعم من برنامج الخليج العربي للتنمية (أجفند).
- الفيصل ، سمر روحي (١٩٩٨)، أدب الأطفال و ثقافتهم قراءة نقدية، منشورات اتحاد الكتاب العرب ،دمشق .
- الكندري،منایر (٢٠١٤):"تصميم القصة الالكترونية لأطفال ما قبل المدرسة في ضوء معايير تنمية الخيال الإبداعي وأثرها على تنمية مهارات حب الاستطلاع"،دراسة ماجستير ،جامعة الخليج العربي،الكويت.
- الهدلق،عبدالله بن عبدالعزيز(٢٠١٢) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- الهيتي، الهادي نعمان (١٩٨٨):ثقافة الطفل ، المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآداب ،الكويت.
- قاسم ، عبد المجيد إبراهيم(٢٠١٠): دور الأسرة في تربية الطفل.. ثقافياً ... مقالة انترنت ٧ /٢٠١٠
- منصور، علي، وآخرون (٢٠٠٩): مناهج البحث في التربية وعلم النفس، جامعة دمشق، دمشق.ص ٥٣

- موقع دراسات بحرينية : القصة الالكترونية لتعزيز معرفة الأطفال :بنا –عين ،٢٠١٤/١١/٣ ،الجزائر ، رسالة ماجستير.

- وطفة ، علي أسعد(٢٠٠٦)، ثقافة الطفل العربي في زمن التحـــديات، مجلـــة عالم الفكر، ٣٤(٣) ١٨٩-٢٣٩ .

- Rabije Murali and Arditaceka ,The Role of Parentes in The Education of children,2006 Journal of Education and practice issu 2222 1735 vol7,w05
- Usa. Department of Education 2009- 20U. Timer and Max Well –Jolly
- Some Obsevation on School :Community Kamily Relations in School -in Newfoundlanl J. Audwews , L.Audwews , R. Cowan
- Consiantine,Janury Davis Gurry New Fonndad Jmc Carth ,Siugh,Amajit 1999.
- Center on Education Poicy . The Washinton Graduate school of Education and Human Developmemt 2012
- Usher, Alexandra, koberNaucy,
- www.neewlwafurat.com/itepage.