تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة

A proposed Proposal to improve parental awareness of the dangers of electronic games on kindergarten children

إعداد

د./ راندا أيمن محمد شبكه

مدرس أصول تربية الطفل

كلية التربية- جامعة دمياط

المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة - جامعة المنصورة

المجلد العاشر - العدد الثانى

أكتوبر ٢٠٢٣

تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة

A proposed Proposal to improve parental awareness of the dangers of electronic games on kindergarten children

د./ راندا أيمن محمد شبكه *

المستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن تصورات أولياء الأمور نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، وإدراكهم المخاطر الناجمة عن ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. ورصد الأساليب الوقائية من مخاطر استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. واعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي التحليلي. وتكون مجتمع الدراسة من بعض أمهات وآباء الأطفال في مرحلة الروضة من ٤-٦ سنوات بمدينة رأس البر بمحافظة دمياط. وبلغت عينتها (٥٠) من الأباء والأمهات. واستخدمت الباحثة استبانة الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة. وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج تمثلت في: هناك تدني في كيفية توجيه استخدام الهاتف مع الأطفال حيث يتبين اتفاق أفراد عينة الدراسة نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية (في اتجاه غير موافق) على أن لعب الطفل الكترونيا على الهاتف مشروط بزمان ومكان ومعرفة مخاطر العاب الأطفال الإلكترونية وتحذير الأطفال من الإفراط في ممارستها دون توجيه ومتابعة

* مدرس أصول تربية الطفل - كلية التربية - جامعة دمياط.

ورقابة. وعن المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تبين في ضوء آراء العينة البحثية من الأباء والامهات أن المخاطر التي تظهر على اطفالهم متنوعة ما بين الجسمية وإعاقات التعلم حيث جاءت (في اتجاة موافق) على أن يظهر على الطفل اضطرابات العادات مثل قضم الأظافر ومص الأصابع وغيرها كما يظهر على الطفل اضطرابات لغوية مثل اللجلجة والتحريف والإبدال والتلعثم مع الشكوى من سلامة الحواس خاصة البصر. وعن الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. تبين في ضوء آراء العينة البحثية من الأباء والامهات (في اتجاه موافق) أنه لابد من اتباع أساليب وقائية لمواجهة المخاطر التي تظهر على اطفالهم نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث الوعي والمتابعة والتوجية من خلال غلق تطبيقات الهاتف برمز مرور لا يعرفه الطفل وتنظيم لعب الطفل وممارسته للألعاب الإلكترونية ووضع نظام تقييم لسلوك الطفل (اثابة أو عقاب) ليس له علاقة باستخدام الهاتف واللعب الإلكتروني . كما قدمت الدراسة تصورا مقترحا في ضوء دراسة الأدب التربوي ودراسة الواقع حول تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة. كما أوصت الدراسة بعده توصيات منها: التشجيع الإيجابي وتعزيز الطفل من أجل ممارسة نوعية معينة من الألعاب تسهم في تحسين تعلمه وتحقيق النتائج التعليمية المرجوه من مرحلته العمرية و التنمية المهنية المستدامة لمعلمات رياض الأطفال في مجال توظيف الألعاب الإلكترونية في تقديم خبرات التعلم المتنوعة.

كلمات مفتاحية: الوعي الوالدي – الألعاب الإلكترونية – أطفال الروضة.

Abstract

The current study aimed to reveal parents' perceptions of kindergarten children's use of electronic games, and their awareness of the risks resulting from kindergarten children playing electronic games. And monitoring preventive methods against the dangers of kindergarten children's use of electronic games. In her study, the researcher relied on the descriptive analytical method. The study population consisted of some mothers and fathers of kindergarten children aged 4-6 years in the city of Ras El-Bar, Damietta Governorate. Its sample consisted of (50) mothers and fathers. The researcher used a questionnaire on parental awareness of the dangers of electronic games on kindergarten children. The study reached a number of results, including: There is a decline in how to direct the use of the phone with children, as it is clear that the study sample members agreed about kindergarten children playing electronic games (in a direction that does not agree) that a child playing electronically on the phone is conditional on time, place, and knowledge of the dangers of children's games. Electronic and warning children against excessive practice without guidance, follow-up and control. Regarding the risks resulting from kindergarten children playing electronic games, it became clear in light of the opinions of the research sample of parents that the risks that appear on their children varied between physical and learning disabilities, as they came (in an agreeable direction) with the child showing habit disorders such as nail biting, finger sucking, and others. The child also shows linguistic disorders such as slurring, distortion, substitution, and stuttering, along with complaints about the integrity of the senses, especially vision. And about preventive methods from the dangers of kindergarten children

playing electronic games. It became clear in light of the opinions of the research sample of parents (in an agreeable direction) that it is necessary to follow preventive methods to confront the risks that appear to their children as a result of playing electronic games, in terms of awareness, follow-up and guidance through closing phone applications with a passcode that the child does not know and organizing the child's playing and practicing of electronic games. Establishing a system to evaluate the child's behavior (reward or punishment) that has nothing to do with the use of the phone and electronic games. The study also presented a proposed scenario in light of a study of educational literature and a reality study on improving parental awareness of the dangers of electronic games on kindergarten children. The study also made recommendations, including: positive encouragement and promotion of the child in order to practice a certain type of games that contribute to improving his learning and achieving the desired educational results for his age, and sustainable professional development for kindergarten teachers in the field of employing electronic games to provide diverse learning experiences.

Key words: parental awareness -electronic games kindergarten children.

تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة

A proposed Proposal to improve parental awareness of the dangers of electronic games on kindergarten children

د./ راندا أيمن محمد شبكه *

مقدمة

من طبيعة الأطفال خاصة والإنسان عامة اللعب، ومن خلاله يتم بناء شخصية سوية متكاملة النمو في جميع الجوانب النمائية فهو وسيط تربوي لا ترجع أهميته لعدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسته وإنما في أسس النشاط التي تسيطر على الطفل في حياته.

ويشير كل من (الكريديس وباحاذق، ٢٠١٩) إلى أن اللعب مطلبًا أساسيًا لنمو الطفل فهو يقدم فرصة جيدة له للتفاعل مع من حوله من الآباء والمعلمين والأصدقاء وخلاله يندمج ويتفاعل مع عالمه المحيط،

ويتغير نوع اللعب ونمطه وفقا لثقافات المجتمع وما تبرزه الأحداث الطارئة على المجتمع فمع تطور المجتمع تتطور أدوات اللعب ونتيجة للمستحدثات التكنولوجية واكتساح التكنولوجيا لكافة المجالات الحياتية فلم تعد الألعاب التقليدية مجالا لجذب انتباه الاطفال حيث انتشرت في الآونة الحالية الألعاب الإلكترونية والتي لم يخل بيتا في مجتمعنا منها وتتميز بأنها توفر

* مدرس أصول تربية الطفل - كلية التربية - جامعة دمياط.

عنصر التشويق والتفاعل وتلك العنصران يلبيان الاحتياجات النمائية لطفل الروضة (محمود ،٢٠١٨، ٧٦).

وساهم ذلك في انتشار الألعاب الإلكترونية انتشاراً سريعاً وغزت معظم البيوت وأصبحت بمتناول الأطفال واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم وباتت تشكل هوساً للكبار والصغار (Keeley & Little, ٢٠١٧).مما ترتب عليه زيادة في ساعات استخدام الاطفال للشاشات الرقمية وتحميل الألعاب الإلكترونية التي يوفرها متجر وتطبيقات جوجل بلاي بالمجان فنجد الطفل الصغير يجلس ويداوم ساعات طويلة أمام الهاتف وينهي لعبة ويمارس الأخرى وهكذا كونها أكثر متعة وترفية لما تحويه من صور وأصوات وحركات لافتة ومثيرة للانتباة يحاكيها ويتفاعل معها مع إمكانية الحصول عليها مجاناً أو بأسعار رمزية عبر شبكة الإنترنت (صقر،٢٠١٨، ٢٢٧).

وتؤثر الألعاب الإلكترونية فيما ينتهجه الأطفال من سلوكيات فالتعلم في سياق ذي معنى أفضل من التعلم التقليدي المباشر، فمن خلال تفاعله مع اللعبة يمكن أن يتم التعلم من خلال محاكاة أفعال الشخصيات الموجودة باللعبة، فالأطفال يتعلمون مهارات اللعب والتفكير من خلال مراحل اللعبة نفسها ومن خلال محاكاة أفعال أقرانهم، حيث تحقق ميزة الألعاب الإلكترونية بأنها تسمح باختيار البيئة للعب، والتحكم بها والسيطرة عليها، والانخراط بها بنشاط وبفاعلية وبالشكل التطوري الملائم لقدرات الطفل وإمكانياته (حجازي، ٢٠١٠، ٧٩).

وقد أشارا كل من عبدالعال، والنجار (٢٠١٤، ٦٣٩-٦٤٠) إلى انجازات المستحدثات العصرية والرقمنة والتكنولوجيا في تشكيل ملامح حياة

الطفل داخل المنزل وفي الروضة بطريقة غير متوقعة فأطفال المجتمع التكنولوجي عرضه لإيجابيات وسلبيات المجتمع الإلكتروني فمن ناحية أظهر عديد من التربويين أن لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية كإحدى المستجدات التكنولوجية التي فرضت سيطرتها وبقوة على مجتمعنا إيجابيات في التعلم وتحسين السلوك بصورة افضل. وهذا ما أشار اليه نتائج دراسة(2023) Barra & Annarumma والتي أوضحت أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية تحفز لديه ممارسة العمليات المعرفية وفوق المعرفية بما يحفز نمو مهارات التفكير المختلفة لديه. وأوضح (Raffone ,2023) أن الألعاب الإلكترونية تثير دافعية التعلم لدى الطفل وتعوده قيم المثابرة وتتيح له فرص الاكتشاف والمغامرة خاصة مع توفير الإشراف التربوي.

كما أوضح كل من (خميس،صالح،خطاب، ومصطفى٢٠١٥، ٤٣٧) بالإتفاق مع (الجزار،٢٠١٢) أن الألعاب الإلكترونية أسلوب تربوي يتعلم الطفل من خلاله وفقًا لقدراته الخاصة حيث توفر له فرص التجريب والمغامرة وتحقق له الإثارة والمتعه التي تضمن له البقاء والاستمرار في التعلم والرغبة في الإنجاز ليرى ما هو جديد وبالتالي يتحسن مستوى الطفل في التعلم ويؤدي أداءات التعلم المتوقعة منه.

أوضح أيضا (سليمان ،٢٠١٢) أن الألعاب الإلكترونية تنمي لدى طفل الروضة المهارات الحياتية المتنوعة وزيادة التحصيل العلمي. في حين أشار (بن وصيف،٢٠١٨) أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يحسن لديه بعض المهارات اللغوية ويساعده على الإبداع.

وعلى النقيض ظهر فريق تربوي أخر لينادي وبقوة عن سلبيات استخدام الشاشات الرقمية خاصة مع غياب التوجيه الأسري. منهم ما أشار اليه (إسماعيل،٢٠٢٢ ،٢) أن الألعاب الإلكترونية عاملا مهما في نشر السلوكيات غير السوية مثل السلوكيات العدوانية والتنمر في نفوس الأطفال ويظهر ذلك في سلوكيات التدمير والتخريب والعنف وإيذاء الأخرين وتدمير الممتلكات الشخصية والعامة فمثلما يتعرض الطفل لألعاب الكترونية ايجابية تساعد على التعلم واعمال العقل يتعرض أيضا لألعاب عنف وعدوان قد يجرمها الدين أعراف المجتمع مثل لعبة مومو والجدة الشريرة والحوت الأزرق وبابجي وتشارلي ومريم وغيرها من التطبيقات السلبية.

كما بيَّن (العويمر، والعليمات،٢٠١٦)؛ و(حجازي،٢٠١٧) ؛ و(بوتيمة،٢٠١٧) أن الألعاب الإلكترونية تساعد الطفل على العنف والعدوان وتنمي لديه السلوكيات الاجتماعية غير السوية كالرغبة في اللعب والانعزال طول الوقت وإضاعة الوقت دون تحقيق الأهداف المنشودة خلال هذه المرحلة العمرية.

وأشار (بوصلعة ومسعودي، ٢٠٢١) إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يعودهم على الصوت العالي وسلوكيات الشغب والعنف. كما أكد (الهدلق، ٢٠١٣) و(نايف، ٢٠١٥) على أن لممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية مخاطر صحية قد تظهر في مرحلة عمرية مبكرة أو في مراحل لاحقة. كما أن سهر الأطفال فى ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم فى اليوم التالي فلا يستطيعون تأدية أقل الأعمال المنزلية بل يكونوا غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى الروضة، وإن ذهبوا يقضون ساعات في

النوم داخل قاعات التعلم بدلا من الاستماع والتفاعل مع المعلمة Wallenius, (M.,etal.,2009).

وأوضح (عثمان،٢٠١٨)، (الانصاري، ٢٠٢٠) أن من سلبيات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية قلة التواصل الأسري.

ووفقًا لدراسة مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة أن الأطفال ما بين ٦-١٩ عاما يعانون من أمراض السمنة وزيادة الوزن غالبًا بسبب استخدام الالكترونيات عندما يلعبون الألعاب لفترة طويلة (بالقاسمي،٢٠١٩) ؛ (Jassim & Dzakiria, 2019).

في حين أشاروا (Pietilä, Varsaluoma & Väänänen ,2019) إلى التجسس الإلكتروني والمعلومات المضللة والتنمر الإلكتروني.

كما أوضح (بوبيدي، تركي وعدايكة،٢٠١٩، ٨) سلبيات أخرى تتمثل في انخفاض مظاهر التوافق النفسي وقلة ممارسة الأنشطة اليومية. وهناك سلبيات أخرى تتمثل في ضعف التحصيل والقدرة على التركيز وممارسة سلوكيات سلبية غريبة عن مجتمعنا (الزيودي،٢٠١٥، ١٧-١٨).

كما يؤثر سلبًا في تحصيله الدراسي وعمليات التفكير والعادات العقلية التي يمارسها في أنشطة التعلم التقليدية الموجه كما جاء في دراسة (الانباري،٢٠١٠) و(سبتي، ٢٠١٣).

ويذكر كل من (Hosokawa & Katsura, 2018) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية عندما يتعلق الطفل الصغير ما بين الثالثة والعاشرة بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على مستواه التعليمي ونطاق تفكيره.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسنى، ٢٠٠٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية فى السنوات الأولي من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات فى مقدرة الطفل على التركيز فى أعمال أخري مثل الدراسة والتحصيل.

كما أوضح (بالطاهر، وغرغوط،٢٠١٨، ٤٣) أن الألعاب الإلكترونية تنمي العنف في نفوس الأجيال مما يساهم في زيادة العنف في المجتمع. كل هذه السلبيات تأتي مع غياب الرقابة الابوية وانعدام الوعي لدى الكثيرين منهم (خليدة،٢٠٢٠، ١٨٣).

وحيث أن الألعاب الإلكترونية باتت تمثل جزءا من حياة كثير من الأطفال ولم تعد ممارستها مقصورة على الأطفال فقط بل شاركهم الوالدين في اللعب (الشهراني، ٢٠٢٠، ١٧٨) وهي سلاح ذو حدين ويجب الالتفات لمخاطره حتى لا نجني السلبيات مستقبلا؛ على الرغم من أن الأسر تدرك أهمية استخدام التكنولوجيا والأجهزة الرقمية، إلى أنهم فى الوقت نفسه يخشون على أبنائهم من التأثيرات السلبية لها وتحاشياً لتلك المخاطر نجدهم يقفون موقف تحد يجعل أبنائهم لا يستفيدون من إيجابيات تلك التقنية (عثمان، ٢٠١٨).

أي هناك تحدي كبير أمام الوالدين فلانستطيع أن نمنع الأطفال من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعل مع مستحدثات التكنولوجيا حتى نتمكن من جني إيجابياته؛ وليس من الإيجابي ان نترك الطفل مع هاتفه وممارسة كل الألعاب المتاحة في التطبيقات دون إشراف ولكن يجب أن يتوفر لدينا الوعي حول الاستخدام وتقنينه وتوجيه كأولياء أمور مسئولين عن تربية ورعاية أجيال

المستقبل هذا الأمر الذي دعا الباحثة لإعداد هذه الدراسة من أجل تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة.

مشكلة البحث

أولاً : الإحساس بالمشكلة

تم التوصل لمشكلة البحث من خلال عدة مصادر تمثلت في الآتي:

- ما حققته الثورة التكنولوجية والمعلوماتية وهيمنة الرقمنة على كافة المجالات الحياتية حيث ازداد شغف الأطفال بالأجهزة الرقمية وشاشات الأيفون والآيباد وممارسة الألعاب الإلكترونية مما أوجد تحديا أمام الوالدين لتوجيه سلوكيات الأطفال وتقنين اللعب الإلكتروني للإستفادة من إيجابياته ومواجهة سلبياته.
- ملاحظات الباحثة الميدانية من خلال الإشراف على فصول التربية العملية في رياض الأطفال والاستماع إلى أحاديث الأطفال عن الألعاب الإلكترونية السلبية وغيابهم المتكرر وعزوفهم عن المشاركة في اداء الأنشطة الصفية وتفضيل النوم وممارسة بعض السلوكيات السلبية وبعض الأمراض الصحية التي تظهر على الطفل كأمراض العين والصداع المستمر.
- تعلق طفل الروضة باللعب فهو استعداد فطري وطبيعي، وهو عند الطفل أساس من أساسيات حياته، فالطفل ليس بحاجة إلى تعلم كيف يلعب ولكنه فى حاجة إلى إرشاد وتنظيم لعبه. وباللعب يشير كل من عيسور، وبوشيربي (٢٠٢٠) أنه يكتسب الطفل سلوكياته ويتبني عملياته العقلية، وهو الأمر الذي أكده الكثير من علماء النفس والتربية منهم بياجيه

وومونتيسورى وفروبل. ومن ناحية نوعية الألعاب فإن أغلبية الأطفال يفضلون ألعاب العنف وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظراً لتقمصهم السلوك السلبي لشخصيات الألعاب، كما ان ممارستهم الألعاب دون رقابة أبوية تجعلهم يميلون إلى العزلة الاجتماعية والانطواء.

- شكاوي أولياء الأمور حول شغف الأطفال باستخدام الهاتف النقال وممارسة الألعاب الإلكترونية بالساعات يوميا.
- احصائية استخدام الأطفال في المراحل العمرية المبكرة من ٣-٦ سنوات للهاتف النقال وممارسة وتحميل الألعاب الإلكترونية التي تحث على العنف والعدوان وغيرها من السلوكيات غير السوية وذلك بنسبة تتعدى ٨ ساعات يوميا.
- ما جاءت به نتائج الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة مع عدد (٢٥) من أمهات وآباء أطفال الروضة بعده روضات بمحافظة دمياط حيث أقرت النتائج أن ٨٥% منهم أشاروا إلى أن استخدام الأطفال للهاتف وممارسة الألعاب يساعدهم على انجاز أعمالهم اليومية المنزلية وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية جزءا لا يتجزأ من حياة الطفل اليومية فهناك إشارة الى زيادة عدد الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب والتي تتعدى ١٠ ساعات يوميا بل وأكثر وبسؤالهن عن ما يعرفونه عن التطبيقات الإلكترونية السلبية والإيجابية أو جدول ساعات الاستخدام المقابلة لعمر أطفالهم أو برامج الرقابة الأبوية جاءت النتائج بنسبة ٧٥% لتنم عن قلة وعي الوالدين بمخاطر الألعاب الإلكترونية وحاجاتهم إلى تنمية الوعي الوالدي للإستفادة من الألعاب الالكتونية وتجنب مخاطرها.

- نتائج وتوصيات بعض أدبيات البحوث والدراسات السابقة في البيئتين العربية والاجنبية حيث أشارت دراسة (صقر،٢٠١٩) إلى أنه لا يوجد فروق في استخدام الأطفال للهاتف النقال وممارسة الألعاب الإلكترونية ترجع إلى الجنس أو المهارة في استخدام الشاشات الرقمية حيث هدفت غلى الكشف عن واقع استخدام الاطفال في الصفوف الاولى للألعاب الإلكترونية، ودراسة (أحمد ،٢٠١٦) والتي تناولت الاضطرابات السلوكية التي تظهر لدى الاطفال نتيجة الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث اضطرابات النوم والقلق والعزلة وقلة مشاركة الوالدين. ودراسة (صبطي،٢٠٢٠) ودراسة (ثروت،٢٠٢١) والتي أشارت إلى بعض السلبيات خاصة في المرحلة العمرية ما بين السنتين والخمس سنوات حيث تضعف قدرته على التعلم وتقل لديه الحصيلة اللغوية. وعن سلوكيات التمرد وعدم سماع الكلام والتوجيهات والتوحد مع سلوكيات العنف والتنمر جاءت نتائج دراسة (Quwaider, (Alabed & Duwairi ,2019) ؛ Van Petegem, de Ferrerre, Soenens, van Rooij & 2019) Van Looy, . وهذا أيضا ما أكدته نتائج دراسة (عيسى، ومهيري،٢٠٢٢) والتي استهدفت التعرف على انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ومستويات التعلم من خلال معرفة أنماط وعادات ممارسة الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال الجزائريين وأهم الدوافع التى تكمن التى تدفع الأطفال للمارسة هذه الألعاب الإلكترونية، والبحث عن تأثير ممارسة هذه الألعاب على مستوى التحصيل الدراسي للأطفال في الجزائر، وخلصت الدراسة إلى النتائج التالية: تميز الألعاب الإلكترونية بتحقيق عامل التشويق والإثارة جعل الأطفال يتعلقون

بها أكثر وزيادة ممارسة هذه الألعاب تؤثر على الجانب الصحي للأطفال بالسلب.عدم وجود مراقبة وغياب الوعي الوالدي حول مخاطر هذه الألعاب جعل المردود الدراسي للأطفال يتراجع. الممارسة المستمرة لهذه الألعاب دون رقابة أبوية تؤدى إلى الإدمان والإهمال الدراسي. كما أوصت نتائج دراسة (تينة،٢٠٢٢) ودراسة (حيزير، ٢٠٢٠) ودراسة (رزيوق، ٢٠٢٠) بعده توصيات منها حذر أولياء الأمور من استخدام أطفالهم للشاشات الرقمية وممارسة مابها من ألعاب دون إشراف أو توجيه أبوي. أيضا أوصى كل من (السيد، والبهاص، وعمر، ٢٠٢٠) بضرورة وجود رقابة وإرشاد من قبل الوالدين على ألعاب الإنترنت التي يمارسها الأبناء، وإشراك الأطفال في بعض الألعاب البدنية والانشطة الرياضية لتجنب ألعاب الإنترنت حيث يقل تقدير الذات نتيجة العزلة عن الحديث مع الأسرة وتعزيز أفعال الطفل بصورة مباشرة.

ثانياً : تحديد مشكلة البحث تتحدد مشكلة البحث في الأسئلة التالية :

تأسيسًا على ماسبق فإنه تتبلور مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي:

ما التصور المقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية علـــى أطفال الروضة؟

وهذا التساؤل يتفرع الي الأسئلة الفرعية الأتية:

١- ما الإطار النظري والمفاهيمي لممارسة الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة؟

٢- ما تصورات أولياء الأمور نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟

٣- ما المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

٤- ما الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟

٥- ما التصور المقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة؟

أهداف البحث

تحدد الهدف الرئيس للبحث في تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة وذلك من خلال:

- تقديم اطاراً نظريا معرفيا حول ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على واقع تصورات أولياء الأمور نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
- تحديد المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
- الكشف عن الأساليب الوقائية من مخاطر استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.

- إعداد التصور المقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة.

أهمية البحث

يستمد البحث أهميته من النقاط التالية:

- تنبع أهمية الدراسة من أهمية الموضوع التي تدرسه وهو موضوع الألعاب الإلكترونية وشغف أطفال الروضة بممارستها دون وعي مقابل من الوالدين بضرورة تقنين وتوجيه الاستخدام .
- إعداد تصور مقترح يساهم في تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة.
- تقديم بعض التوصيات التربوية حول مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية والتخطيط للاستفادة من مزاياها.

منهج البحث

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي Descriptive analytical method؛ لملائمته لطبيعة الدراسة الحالية والهدف منها؛ وفقا للخطوات الإجرائية التالية:

- مطالعة الباحثة للإطار النظري والمفاهيمي وادبيات البحوث والدراسات السابقة حول الألعاب الإلكترونية.
- إعداد الاستبانة الميدانية وصياغة محاورها.

- عرض الاستبيان على الأساتذة المحكمين لأخذ ارؤاهم حول موضوع الاستبيان ومحاوره وماتضمنته من فقرات وذلك في صورته الأولية.
- تقنين الاستبيان وصياغته في الصورة النهائية للتطبيق الميداني.
- تحديد مجتمع البحث والعينة الدراسية الخاصة بتطبيق الاستبانة الميدانية.
- تطبيق الاستبيان وتجميع النتائج البحثية والتي في ضوءها تمت صياغة مرتكزات التصور المقترح.
- تحليل النتائج وصياغة أهم التوصيات البحثية.

أدوات البحث

استبانة الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة (إعداد الباحثة).

حدود البحث

- **حدود مكانية وجغرافية:** روضة مدرسة رأس البر الجديدة الابتدائية بمحافظة دمياط .
- **حدود زمانية:** الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣م.
- **حدود بشرية:** بعض من أمهات وآباء أطفال الروضة بالمستويين الأول والثاني لرياض الاطفال بمدرسة رأس البر بمحافظة دمياط.

مصطلحات البحث

١) الوعي الوالديparental awareness :

يعرفه (نجم الدين،٢٠١٥) بإنه "معرفة الفرد لأشياء معينة في الموقف أو الظاهرة وهو المعلومات المعرفية المتعلقة باستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ".

ويشير اليه (العقلا،٢٠٢٣، ١٩١) بإنه " الفهم والمعرفة من قبل الوالدين والإدراك للأفكار والمشاعر وأساليب التفكير الذاتي وتفكير الآخرين من حولهم مع تحديد جوانب القوة لتنميتها والضعف لمعالجتها".

ويعرف الوعي الوالدي إجرائيًا بإنه " تصورات ومعارف واتجاهات وآراء الوالدين (الأب والام معا) نحو الكيفية السليمة لاستخدام طفل الروضة للألعاب الإلكترونية وذلك في اطار أبعاد الاستبانة الثلاثة من خلال: وصف الكيفية الواقعية للإستخدام – إدراك المخاطر والأضرار الناجمة عن الإستخدام – تحديد التدابير الوقائية التي تحد من هذه المخاطر).

٢) الألعاب الإلكترونيةElectronic games:

يعرفها (الخليفة، ٢٠١٦) بأنها" ألعاب تستخدم الإلكترونيات لإنتاج نظام تفاعلي يتمكن من خلاله المستخدم من اللعب وتعرض على شاشة التلفاز او الحاسوب او الفيديو أو الهواتف النقالة وتعتمد على التآزر البصري الحركي وتحدي القدرات العقلية للمستخدم وتتميز بالتفاعلية والمتعة، ومستوى النشاط، والمؤثرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة".

ويشير اليها (إسماعيل،٢٠٢٢، ٨) بأنها "ألعاب يمارسها الطفل عبر الأجهزة الإلكترونية كالهواتف الحمولة والحواسيب وأجهزة الآيباد، وتتميز بوجود مؤثرات بصرية وصوتية؛ فيتفاعل الطفل معها ويشعر بحالة من المتعة ويترقب تحقيق الهدف بتحقيق الفوز والإنتقال إلى مرحلة أخرى تالية في اللعب ويمارسها الطفل بمفرده أو بمشاركة أصدقاؤه".

ويعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيًا بإنها "ألعاب يمارسها الأطفال وتقدم لهم من خلال جهاز الكتروني (شاشة كمبيوتر – هاتف محمول) يمارسها الطفل بشكل فردي أو جماعي ويتفاعل مع ماتتميز به من سمات تخص مؤثرات تفاعلية وصوتية وبصرية مما يحقق له متعة الاستخدام لفترات طويلة".

خطوات البحث ومراحله الإجرائية

للإجابة عن تساؤلات البحث الرئيسة والفرعية، فقد سار البحث وفقًا للخطوات والإجراءات التالية:

١) **الإطار النظري والمفاهيمي:** حول الألعاب الإلكترونية حيث استعراض الأفكار التالية (نشأة الألعاب الإلكترونية ومجالات الألعاب الإلكترونية ودور الوعي الوالدي في مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ومعايير اختيار الألعاب الإلكترونية والمكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية وأسباب شغف طفل الروضة بممارسة الألعاب الإلكترونية وتصنيف الألعاب الإلكترونية وموضوع الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين (له إيجابيات – سلبيات) و الطفل بين الألعاب التقليدية والألعاب الإلكترونية وخصائص الألعاب

الإلكترونية المناسبة لطفل ما قبل المدرسة)، و بذلك يجيب عن السؤال الأول من أسئلة البحث.

٢) **الإطار التحليلي الميداني:** وتناول استعراض آراء وأفكار العينة الدراسية حول مخاطر استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية من خلال **الإجابة عن فقرات أبعاد الاستبانة حيث رصد** تصورات أولياء الأمور نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، وتحديد المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، والتوصل إلى الأساليب الوقائية من مخاطر استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. ويجيب عن السؤال الثاني وحتى الرابع من أسئلة البحث.

٣) **الإطار المستقبلي:** حول التصور المقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة. ويجيب عن السؤال الخامس من أسئلة البحث.

الإطار النظري والدراسات السابقة

سوف تجيب الباحثة في اطار ماتستعرضه في جزء الإطار النظري والدراسات السابقة عن السؤال البحثي الأول وهو:

(١): ما الاطار المفاهيمي لممارسة الألعاب الإلكترونية في مرحلة الروضة؟

١ – ١ نشأة الألعاب الإلكترونية:

شهد عام ١٩٧٢ حدثا واضحا في تاريخ الألعاب الإلكترونية فقد أسس Nolan Sipnel و Tiddy Dapny شركة الألعاب الإلكترونية وذلك في الولايات المتحدة الأمريكية حيث طرحا أول لعبة الكترونية تحاكي رياضة كرة

الطاولة وحاذت هذه اللعبة على اقبال جماهيري غير عادي واستطاعت الشركة في فترة قصيرة أن تسوي أكثر من ١٠٠٠ نسخة.

وصاحب تطور الألعاب الإلكترونية تطور الحاسوب الشخصي حتى تراجعت أجهزة ألعاب الفيديو حتى عام ١٩٩٥ حين طرحت شركة يابانية محطة ألعاب تتميز بإمكانات تفاعلية عالية حيث الصوت والصورة والسرعة. إلى أن تطورت وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب ومتصلة بنظام تحكم واستشعار عن بعد من خلال برامج الذكاء الاصطناعي والتي سمحت بتفاعل الحواس الخمسة للاعب (بوصلعة ومسعودي، ٢٠٢١- ٣٩-٤١).

١- ٢ مجالات الألعاب الإلكترونية:

تتعدد المجالات التي يتمكن خلالها الفرد أن يمارس اللعب الألكتروني وتشمل خمس مجالات: (الألعاب الإلكترونية على الهاتف النقال والألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت والألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم والألعاب الإلكترونية في قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية).

(Zeng, Parks & Shang, 2020)

١-٣ دور الوعي الوالدي في مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية:

الأسرة من أهم المؤسسات الاجتماعية التربوية التي تحتضن الطفل منذ ولادته وهي كأي مؤسسة تربوية فيشترك القائمين عليها (الأب والأم معا) في مسئولية الحفاظ على كيانها واسمرارها واستقرارها وأمنها. فالتفاعلات الأسرية

نموذج أساسي يستخدمه الطفل في بناء علاقاته الاجتماعية مع من حوله. وسمة التواصل الأسري أساس لبناء التربية الصحيحة. لذا ينبغي على الأسرة التواصل مع الأبناء ومتابعة سلوكياتهم والتي منها اللعب الإلكتروني فالسعادة التي يبحث عنها الأبناء دائما تكمن في التواصل مع الآباء (McDaniel, ٢٠١٩).

وبمهارة التواصل الأسري يتمكن الطفل من مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية حيث يستطيع تحقيق ذاته ويتعلم آداب الاتصال الجيد وكيف يصغي إلى الأوامر وينفذها كما يتدرب على مهارة التفاوض ويتمكن من الحوار ويستطيع تقييم أداءاته وسلوكياته الحياتية المختلفة وهنا يتمكن من مواجهة المشكلات ويتعود الانجاز وتزيد قدرتهم على الإلمام بمهام ومسئوليات أدوارهم الحياتية مستقبلا (عطية والنجار، ٢٠٢٢، ١٠٤٧- ١٠٤٨).

وبممارسة مهارات الوعي الوالدي السوية يستطيع أن يشبع الطفل احتياجاته الفسيولوجية والنفسية بصورة ملائمة دون التعرض إلى سلبيات ومخاطر (Mirzajonova, E. T., & Parpiyeva, 2022) . والعكس صحيح فمهارات الوعي الوالدي غير السوية وترك الطفل دون رعاية وإهمال التواصل معه يبث فيه روح العدوان والشعور بالذنب والقلق وعدم الانتماء ويشعر بالتجاهل وأنه غير مرغوب فيه فيتعرض إلى الكبت والإحباط غير انه يكون عرضه لسلبيات المواقف التي يتفاعل معها دون توجيه ومنها اللعب الإلكتروني (عبدالعال، ويوسف، والصواف، ٢٠٢١، ١٧٥- ١٧٦).

١- ٤ تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع:

لا تؤثر بيئة الألعاب الإلكترونية فقط على من يستخدمها وإنما آثارها ممتدة إلى السياق الاجتماعي المحيط وذلك بأشكالها المختلفة "حاسوب وفيديو

وانترنت وهاتف محمول" وآثار ممارسة هذه الألعاب تتنوع ما بين ما هو سلبي وماهو إيجابي وقد أشار (قويدر،٢٠١٢، ١٤٢) إلى الآثار الإيجابية في النقاط التالية:

- تعطي للأطفال الشعور بالإنجاز وتحقق له السعادة.
- تنمي القدرات المعرفية وكذلك العمليات الإدراكية للفرد.
- تساعد الطفل على التخطيط والتعامل مع المشكلات.

وعن السلبيات فيشير كل من (Severo, R ,etal. ,2020) إلى ما يلي:

انتشار العنف ومضيعة الوقت والإدمان والعزلة الاجتماعية والانتحار وغيرها من السلبيات حيث:

- اهمال الدراسة النظامية وضعف التحصيل الدراسي.
- الميل إلى ممارسة العدوان في الحقيقة واعتباره سلوك مقبول.
- التأثيرات السلبية في الذاكرة اللفظية.
- مشكلات أسرية نتيجة لقلة التواصل بين أفرادها.
- أمراض صحية ويتصدرها الزيادة في الوزن وضعف الإبصار واضطرابات النمو.
- الانطواء والانفصال عن الواقع الاجتماعي المحيط.

وهذا الاختلاف في التأثيرات كان مصدرا لحيرة كل من يقع على عاتقه تربية ورعاية الأطفال هل يستمر الأطفال في اللعب أم يجب ان يمنعون منه. وكانت الإجابة ببساطة تكمن في وعي الوالدين في توجيه وإرشاد أطفالهم أي

من هذه الألعاب يمكن ممارسته مع التخطيط لكيفية ممارســتها (Xu, ٢٠٢٠ Y., & Warschauer,).

وأشــار (Robertson, J., & Howells,٢٠٠٨) إلــى التــصنيف العالمي ومعايير ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

- ألعاب الطفولة المبكرة الإلكترونية: يرمز لها EC وهي تحتوي على مواد بسيطة أو كلمات تناسب هذه المرحلة كما تحتوي على رســوم متحركــة بسيطة مع استخدام الخيال ولغة مناسبة وهدف محدد و ويجب أن تكــون ممارسة الطفل مصاحب لها مرافق كما يجب:

- أن يقنن الوقت ولا يتجاوز ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين على مدار اليوم.
- أن يكون الطفل أنجز أعماله ومهامه اليومية.
- أن لا يضع أجهزة الفيديو أو الهاتف النقال في حجرة الطفل الخاصة.
- أن يمارس الطفل الألعاب الإلكترونية بمصاحبة احد والديه ويناقش فيما يمارس.
- تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.

١- ٥ معايير اختيار الألعاب الإلكترونية:

يسردها (الدوسري،٢٠٢٢، ١١١٥) في :

- ملائمة المرحلة العمرية وخصائصها واحتياجاتها النمائية؛ حيث يجــب أن يسأل الوالدين ويستعلمون عن أهداف اللعبة وطبيعة مراحلها قبل خــوض أطفالهم لممارستها.

- يجب ان تحقق اللعبة هدف ويكون واضح في فيديو شرح خطوات اللعبة ومراحلها.
- أن تكون تعليمات اللعبة واضحة ومحددة.
- أن تكون اللعبة سهلة ومتدرجة في مستوياتها وملائمة لطبيعة العمر العقلي للطفل.
- التحقق من قبل القائم على رعاية وتربية الطفل من إدراك الطفل لمفاهيم اللعبة قبل ممارستها حتى يحقق الهدف منها.
- أن يتخلل اللعبة مهارات وعمليات عقلية معرفية مفيدة للطفل.

١-٦ المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية:

يشير اليها (بوشلاق،٢٠١٩) في أربع مكونات أساسية هي:

-الهدف: يجب أن تحقق اللعبة النتيجة المنشودة منها.

- القواعد: يجب أن تكون هناك بعض المعايير والإجراءات التى تسهل تحقيق الهدف.
- المشاركة: وهذا يعني أن كل واحد مشارك فى ممارسة اللعبة يفهم مرحل وقواعد اللعبة وشروطها، وكيفية تلقى التغذية الراجعة.
- التغذية الراجعة: يتعرف الطفل من خلالها مدى تحقيقه للهدف بإنتقاله لمرحلة تالية من اللعبة.

١-٧ أسباب شغف طفل الروضة بممارسة الألعاب الإلكترونية:

يشير إليها (أحمد، ٢٠١٦) فيما يلي:

- توافر عناصر التشويق والإثارة من خلال الصوت والصورة والحركة.
- الأسلوب القصصي الشيق.
- جودة الرسوم وألوانها الزاهية.
- سلسلة متواصلة من المراحل تنتهي كل مرحلة بتعزيز.
- طريقة التلفظ بالكلمات. أيضا أضاف (٢٠١٩, Quwaide, Alabed& Duwairi) الأسباب التالية:
- تتطلب التأمل والتفكير.
- توفر عالم افتراضي.
- فيها محاكاة للأبطال.
- تمكن الطفل من السيطرة والتحكم والإختيار.

١-٨ تصنيف الألعاب الإلكترونية:

يشير كل من (الشحروري، الريماوي، وجروان ،٢٠٠٧) إلى تصنيف أخر فيما يلي:

- ألعاب الحركة وهى تلك الألعاب التى تعتمد على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة وما تقدمه من أفكار مثل ألعاب المغامرات.
- ألعاب لعب الدور وهي تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلاً من أن ترتكز على حل المشكلات ويمكن فيها أكثر من لاعب واحد.

- ألعاب الإستراتيجية وهى تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقى والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
- ألعاب المغامرة وهى تلك التى تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

كما حددها (Leonhardt & Overå ,2021) في الألعاب الأتية:

- ألعاب فكرية (تعتمد على قوة الملاحظة– والإنتباة والتركيز) عملياً تناسب هذه الألعاب الأطفال ولكنها تجذب انتباة الكبار لأنها تقوي سرعة البديهة والذاكرة والنشاط العقلي وتناسب أن يبدأ الطفل في ممارستها من سن السابعة.
- ألعاب تعليمية تعتمد على حكاية، أو شخصية كرتونية خيالية: هذا النوع من الألعاب مفيد جداً ينجذب اليه الأطفال ويتفاعلون معه ويؤثر بقوة في ثقافتهم وهذه الألعاب يمكن أن يبدأ الطفل ممارستها من سن الرابعة.
- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء لنهاية المرحلة من اللعبة: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لايتسبب في حدوث العنف ولكنه يؤدى إلى تبلد الفكر فلا يمارس الطفل خلاله أي نشاط ذهني إذ أنه يعتمد على صيد (فواكه – طائرات –بالونات ... وذلك لتجميع نقاط أكبر.
- الألعاب التى تعتمد إستراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط الذهنية) وهذا النوع من الألعاب يعتبر نوعاً ما من المراحل المتقدمة لأنه يتطلب من اللاعب زيادة في الوعي والإدراك والتى تحتاج إلى نضج عقلي مناسب ويمكن ممارستها من سن العاشرة وحتي فترة المراهقة وهي متدرجة في الصعوبة.

- وأشار كل من (قهلوز، وعرقابي ،٢٠٢٠) إلى تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الفئة المستخدمة والهدف منها إلى ثلاث أنواع رئيسية وهى:
- ألعاب الذكاء: يرتكز محتوى هذه الألعاب على إعمال العقل والتفكير المنطقي فى اتخاذ القرارات نحو حل اللغز، وتحتاج إلى تفكير كبير للتعامل معها مثل لعبة الشطرنج الإلكترونية.
- الألعاب التعليمية: تهدف هذه الألعاب الجمع بين التعلم واللعب والموازنة بينهما في تحقيق تجربة التعلم الممتع، وتقوم بنقل المعلومات لمن يلعبها بأسلوب مسل وتغطي الكثير من مجالات التعلم في اللغة والرياضيات والعلوم واللغات وغيرها، مثل لعبة قطار الحروف والأرقام.
- ألعاب الإثارة والمتعة: تسعي هذه الألعاب لتقديم التسلية وملء أوقات الفراغ، وترتكز على التفاعل المتبادل بين الطفل واللعبة وهي عبارة عن مستويات متدرجة من السهل للأصعب وتتميز بأنها جذابة بشكل كبير حيث ألوانها الزاهية مع الحركة والصوت.

١- ٩ الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين (له إيجابيات - سلبيات):

لهذا التطور التكنولوجي الهائل جانباً من الإيجابيات وآخر من السلبيات وعن إيجابيات الألعاب الإلكترونية يذكر

النقاط التالية:(Comeras-Chueca, etal.,2020)

- تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل التآزر البصري الحركي عن طريق التنسيق بين العين واليد مما يساهم في زيادة التركيز.

- الألعاب الإلكترونية قادرة على تشجيع الطفل على التعلم واكتشاف ما حوله وإشباع خياله.
- تقوية الملاحظة، وتساعد أيضاً فى التركيز والخيال.
- إعمال العقل، وتنمية الذاكرة.
- التفكير المبدع الإبداع، والتخطيط بشكل سليم وصولا للحل وتخطي العقبات.
- تحسين الفهم والوعى والسرعة فى التفكير.
- القيام بعدة مهام فى وقت واحد.

ويسرد كل من (علي وطه، ومحمد، ٢٠٢٢) ميزات أخرى للألعاب الإلكترونية في المجال التربوي حيث تقرب المفاهيم لدى الطفل؛ وتساهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى الأطفال: مثل مهارات التآزر البصري الحركي والإنجاز والمثابرة لتحقيق المهمة وأيضا مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ومهارات حل المشكلات. كما تعمل على تكوين علاقات اجتماعية وإيجابية قوية وتنمي التفاعل مع الآخرين والشعور بالإنجاز، وخاصة الألعاب الجماعية والتى تكون ضمن فريق. وعند استخدامها باعتدال، فهي مفيدة لتخفيف التوتر والاستمتاع والتواصل مع الآخرين (عبدالنبي،٢٠٢١).

ومن جانب آخر يشير (محمد ،٢٠١٩) إلى ان اللعب يمثل أحد المنافذ الرئيسية التى يحاول فيها الطفل إسقاط انفعالاته وكل ما يعانيه من اضطرابات

نفسية، إلا أن هذا اللعب نفسه قد يكون مصدر الإيذاء للطفل عندما يقابله عدم اهتمام الوالدين باختيار الألعاب المناسبة لعمره وتفكيره.

وعن سلبيات الألعاب الإلكترونية يشير

(Cabeza-Ramírez, Muñoz-Fernández & Santos- 2021) Roldán,إلى ما يلي:

- تزيد من الإثارة الفيزيولوجية، يصلحب ذلك زيادة في ضغط الدم وضربات القلب، وألعاب العنف يصاحبها لاحقاً الكثير من التهيئات والأحلام المفزعة مما يولد الجبن والخوف عند الأطفال، وتعمل على توليد نزعة العدوانية في نفوسهم.
- انخفاض نشاط الأطفال والشعور بالخمول والكسل. ويؤكد ذلك نتائج دراسة (السيد، ٢٠٢١) التى أظهرت أن المخاطر التي أكدها المعلمين خاصة في الصفوف الأول حيث يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من بينها فقدان القدرة على إدارة الوقت، وعلى نماء القدرات والمهارات العقلية كالذاكرة.

وأشارت نتائج دراسة كل من (Shoshani, Braverman ,2021) & Meirow إلى سلبيات الألعاب الإلكترونية كما بينتها آراء الأسر فهم يواجهون معاناة حقيقية مع انتشار واستحواذ الألعاب الإلكترونية على الأطفال نتيجة سهر الأبناء طوال الليل فى ممارسة هذه الألعاب تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهو ما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية والتي بدورها تؤثر سلباً على مستوى تعلمهم وقدراتهم على اكتساب مفاهيم التعلم،

فضلاً على استحواذ هذه الألعاب على الوقت وعقول الأطفال دون أي فائدة مجرد فقط مضيعة الوقت.

١-١٠ الطفل بين الألعاب التقليدية والألعاب الإلكترونية:

الألعاب بين التقليدية والحداثة كلاهما يساعد في تطوير قدرات الطفل مع وجود التوجيه الملائم يتمكن الطفل من مواجهة المشكلات وحلها. ولكن الاختلاف يكمن في أنه قبل الثورة التكنولوجية والإلكترونية الجديثة كان للطفل السيطرة الكاملة على الألعاب بداية من اختيارها إلى تكملتها والانتهاء منها. أما الآن فقد أصبحت الألعاب خارجة عن السيطرة لا يشارك الأطفال فى صناعتها أو تحديد محتواها وبرمجتها.

واحتلت الألعاب الإلكترونية بمسمياتها ومجالاتها المختلفة مكانة بارزة فى نطاق الأسرة بسبب انتشارها اللامحدود،لما تمتاز به من عناصر الإثارة والتشويق كالتفاعلية، ومستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية والحركة التى توفرها اللعبة، إن وجود هذه العناصر مع بعضها بعضا تجعل هذه الألعاب أكثر متعة، وإثارة، وإدمانا (قويدر،٢٠١٢،ص١٢٠).

١-١١ خصائص الألعاب الإلكترونية المناسبة لطفل ما قبل المدرسة:

يجملها كل من (الدفتار والنجيحي،وعبدالرحمن،٢٠١٤) في أنها ينبغي ان تكون:

- غير محدودة أو مفتوحة النهاية.

تتوافق مع خصائص المرحلة العمرية واحتياجاتها النمائية.

- أن تكون متحركة ومتفاعلة وذات توجه نحو تناول احدى المشكلات الحياتية.
- أن تكون الألعاب ذات إمكانيات متنوعة ويمكن الاستفادة منها وتقديمها بهدف تحقيق المتعة والإثارة و وتعمل على تنمية الحس والذوق الجمالي.
- أن تتوجه نحو تحفيز النشاط الذهني والإدراكي والدافعية.
- أن تتضمن مكافآت رمزية معنوية للفائزين بقصد التشجيع على المثابرة لتحقيق النجاح وإيجاد الحلول للمشكلات .

وينطبق ذلك مع البرامج الإلكترونية والألعاب ويمكن تحديد خصائص الألعاب الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة فيما يلي

- ضرورة تأمين فرص الفوز بشكل متساو لكل اللاعبين والكمبيوتر في وقت واحد.

(Gözüm, & Kandır ,2021)

إجراءات الدراسة الميدانية

أولًا: منهج الدراسة

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي التحليلي Descriptive analytical method؛ حيث إعداد تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة. من خلال التعرف على تصورات أولياء الأمور من الأمهات والأباء نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، والوقوف على المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال

الروضة للألعاب الإلكترونية وصولا إلى تحديد آليات الوقاية من مخاطر ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.

ثانيا: أهداف الدراسة الميدانية

تهدف الدراسة الميدانية تحقيق ما يلي من أهداف في ضوء أبعاد الاستبانة العمليه:

- التعرف على تصورات أولياء الأمور من الامهات والأباء نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
- الوقوف على المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
- تحديد آليات الوقاية من مخاطر ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.

ثالثا: أداة الدراسة الميدانية

من أجل تحقيق أهداف الدراسة الميدانية الحالية قامت الباحثة بإعداد استبانة لجمع المعلومات والآراء الخاصة وثيقة الصلة بظاهرة الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة وذلك بإتباع الخطوات التالية:

٣-أ خطوات بناء أداة الدراسة الميدانية

اتبعت الباحثة ما يلي من خطوات إجرائية لإعداد استبانة التعرف على مظاهر الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة حيث قامت الباحثة بـــــــ:

- مطالعة بعض أدبيات البحوث والدراسات السابقة التي تناولت برامج التوعية الوالدية وظاهرة الألعاب الإلكترونية مع أطفال الروضة.
- تحديد أبعاد الاستبانة الرئيسة وعباراتها المقابلة ذات الصلة وتحديد الاستجابات الملائمة حيث استخدمت الباحثة مقياس ليكرت الثلاثي (موافق– موافق إلى حد ما – غير موافق) وذلك في صورتها الأولية للعرض على الأساتذة المحكمين في مجال تخصص تربية الطفل ورياض الأطفال للتوصل إلى الصورة النهائية للتطبيق بعد إجراء التعديلات المطلوبة من قبل الأساتذة المحكمين.
- تقنين الاستبانة احصائيا بحساب الصدق والثبات للتأكد من صلاحيتها للتطبيق العملي.
- تحديد مدرسة التطبيق الميداني بمدينة رأس البر بمحافظة دمياط.
- أخذ الموافقات الرسمية للتطبيق الميداني من مركز التعبئة والإحصاء.
- تطبيق الدراسة الميدانية وتوزيع الاستبانات على اللينك الإلكتروني من خلال Google Drive Forms على عينة الدراسة من والدي أطفال الروضة من الأباء والأمهات حيث تم تحديد بيانات التواصل معهم من خلال معلمة القاعة المسئوله.
- تجميع الاستجابات وإصدار الإكسيل شيت لإجراء المعالجات الإحصائية للدرجات المقابلة للاستجابات كل عبارة حسب البعد المندرجه أسفله.
- عرض وتحليل وتفسير نتائج الدراسة الميدانية والتوصل إلى التصور المقترح. وفيما يلى توضيح لمراحل إعدادها.

٣- ب وصف الاستبانة

الصورة الأولية للاستبانة

من خلال أفكار وموضوعات الإطار النظري واستعراض أدبيات البحوث والدراسات السابقة للدراسة قامت الباحثة بإعداد أبعاد الاستبانة وتمت صياغة فقرات كل بعد على حده وجاءت الصورة الأولية للاستبانة مكونه من إجمالي عدد ٨٠ فقرة موزعة على الأبعاد الثلاثة كما يلي:

- **البعد الأول :** (تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية) وتمت صياغة عباراته بعبارات سلوكية موجبة وعددها ٢٥ عبارة.
- **البعد الثاني :** (المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية) وتمت صياغة عباراته بعبارات سلوكية سلبية وعددها ٢٥ عبارة.
- **البعد الثالث :** (الأساليب الوقائية من ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية) وتمت صياغة عباراته بعبارات سلوكية إيجابية وعددها ٣٠ عبارة. **وقد راعت الباحثة عند صياغة عبارات الاستبانة عدة نقاط:**

- العبارات وثيقة الصلة بأهداف البحث.
- وضوح العبارات ومعناها المقصود.
- العبارات سلوكية يمكن قياسها وتحقيقها.
- العبارات غير مركبة.

- العبارات موجزة حتى لا تبعث الملل في نفوس العينة البحثية.
- وضوح تعليمات تطبيق الاستبانة وإنها لغرض البحث العلمي فقط (البيانات سرية).

٣-ج استطلاع آراء الاساتذة المحكمين في مجال التخصص نحو الصورة الأولية للاستبانة

قامت الباحثة بعرض الاستبانة بأبعادها الثلاثة وعباراتها المقابلة على عدد (١١) من الأساتذة المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في مجال أصول تربية الطفل ورياض الأطفال وذلك بعد استعراض تمهيدا نظريا استعرضت فيها الباحثة عنوان البحث وفكرته، وتساؤلاته، وأهدافه الرئيسة والفرعية، حيث قدم الأساتذة المحكمين آرائهم وملاحظاتهم حول الاستبانة ومحاورها وعباراتها من حيث مدى ملائمتها لموضوع الدراسة والهدف منها، ومدى ارتباط العبارات بالبعد التي تندرج تحته من خلال تحديد استجابة (واضحة – غير واضحة) (تنتمي –لا تنتمي). وراعت الباحثة أن يكون في نهاية كل بعد (إضافة مقترحات).

<u>وجاءت أراء الأساتذة المحكمين لتشير إلى:</u>

- بعض التعديلات والصياغات اللغوية.
- بداية بعض العبارات فعل سلوكي.
- حذف بعض العبارات لتكرار نفس المعنى.
- تناسب عدد عبارات الأبعاد الثلاثة.

٣- د إعداد الصورة النهائية للاستبانة

جاءت الصورة النهائية للاستبانة تشمل (٦٠ عبارة) موزعة على الأبعاد الثلاثة بالتساو كما يلي:

- **البعد الأول :** (تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية) وتمت صياغة عباراته بعبارات سلوكية موجبة وعددها ٢٠ عبارة.
- **البعد الثاني :** (المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية) وتمت صياغة عباراته بعبارات سلوكية سلبية وعددها ٢٠ عبارة.
- البعد الثالث : (الأساليب الوقائية من ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية) وتمت صياغة عباراته بعبارات سلوكية إيجابية وعددها ٢٠ عبارة.

٣- هـ تصحيح الاستبانة ورصد الدرجات احصائيا

جاءت الاستجابات المقابلة لعبارات الاستبانة في صورة مقياس ليكرت ثلاثي متدرج (موافق – موافق إلى حد ما – غير موافق) بدرجات معيارية كما يلي:

في البعد الأول والثالث تكون كما يلي:

- **موافق** ثلاث درجات.
- **موافق إلى حد ما :** تقدر بدرجتين.
- **غير موافق:** تقدر بدرجة واحدة. وذلك لصياغتها في عبارات موجبة.

أما عن عبارات البعد الثاني لأنها سلبية كانت كما يلي:

- **موافق** درجة واحدة.
- **موافق إلى حد ما :** تقدر بدرجتين.
- **غير موافق:** تقدر بثلاث درجات. وذلك لصياغتها في عبارات سلبية.

٣- و التقنين الإحصائي للاستبانة (حساب الصدق والثبات Realibilty & Validity)

- عينة التقنين : جاءت هذه العينة بخلاف العينة الرئيسة وعددها (٢٠ أب وأم) من روضة مدرسة رأس البر الجديدة . وتتضح نتائج الصدق والثبات كما يلي:

٣-هـ - ١حساب صدق الاتساق الداخلي :

- للتحقق من صدق الاتساق الداخلي قامت الباحثة بتطبيق معادلة حساب معامل الارتباط بيرسون بين درجة العبارة المفردة والدرجة الكلية للبعد التي تنتمي اليه. وجاءت النتائج كما هي مبينه في الجداول التالية رقم ١، ٢، ٣:

جدول (١) يوضح معاملات الارتباط بين درجات العبارات المفردة والدرجة الكلية للبعد التي تنمي اليه (البعد الأول)

تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية

البعد الأول	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة الإحصائية
البعد الأول ٢٠ عبارة تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية	١	٠,٣٦١	٠,٠١	دال
	٢	٠,٤٤٤	٠,٠١	دال
	٣	٠,٤١٥	٠,٠١	دال
	٤	٠,٥٠٢	٠,٠١	دال
	٥	٠,٤٢٣	٠,٠١	دال
	٦	٠,٣٩٧	٠,٠١	دال
	٧	٠,٥٢٧	٠,٠١	دال
	٨	٠,٦١١	٠,٠١	دال
	٩	٠,٦٢٧	٠,٠١	دال
	١٠	٠,٤٥٤	٠,٠١	دال
	١١	٠,٣٩٦	٠,٠١	دال
	١٢	٠,٣٩١	٠,٠١	دال
	١٣	٠,٧٢٣	٠,٠١	دال
	١٤	٠,٦١٦	٠,٠١	دال
	١٥	٠,٥٦٢	٠,٠١	دال
	١٦	٠,٧١٣	٠,٠١	دال
	١٧	٠,٧٧٧	٠,٠١	دال
	١٨	٠,٧٦٠	٠,٠١	دال
	١٩	٠,٦٤٠	٠,٠١	دال
	٢٠	٠,٦٩٩	٠,٠١	دال

ونتائج الجدول الإحصائي(١) توضح معاملات الارتباط بين درجات عبارات البعد الأول المفردة والدرجات الكلية للبعد، حيث تراوحت ما بين (٣٦. ٠ – ٠,٧٨) وجميعها دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١ وبذلك تعتبر عبارات البعد الأول صادقة لما وضعت لقياسه.

جدول (٢) يوضح معاملات الارتباط بين درجات العبارات المفردة والدرجة الكلية للبعد التي تنمي اليه (البعد الثاني)

المخاطر الناجمة عن ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية

البعد الثاني	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة الإحصائية
البعد الثاني ٢٠ عبارة المخاطر الناجمة عن ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية	١	٠,٨١١	٠,٠١	دال
	٢	٠,٧٩٣	٠,٠١	دال
	٣	٠,٧٩٩	٠,٠١	دال
	٤	٠,٧٨٧	٠,٠١	دال
	٥	٠,٨٠٣	٠,٠١	دال
	٦	٠,٨٨٧	٠,٠١	دال
	٧	٠,٨٢٧	٠,٠١	دال
	٨	٠,٧٨٢	٠,٠١	دال
	٩	٠,٧٧٧	٠,٠١	دال
	١٠	٠,٧٦٥	٠,٠١	دال
	١١	٠,٨١٨	٠,٠١	دال
	١٢	٠,٩٠٢	٠,٠١	دال
	١٣	٠,٨١٢	٠,٠١	دال
	١٤	٠,٨٧٦	٠,٠١	دال
	١٥	٠,٨٦٥	٠,٠١	دال
	١٦	٠,٨١١	٠,٠١	دال
	١٧	٠,٩٠٢	٠,٠١	دال
	١٨	٠,٩١٣	٠,٠١	دال
	١٩	٠,٨٦٣	٠,٠١	دال
	٢٠	٠,٩٠٢	٠,٠١	دال

ونتائج الجدول الإحصائي(٢) توضح معاملات الارتباط بين درجات عبارات البعد الأول المفردة والدرجات الكلية للبعد، حيث تراوحت ما بين (٧٧. ٠ – ٠,٩١) وجميعها دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١ وبذلك تعتبر عبارات البعد الثاني صادقة لما وضعت لقياسه.

جدول (٣) يوضح معاملات الارتباط بين درجات العبارات المفردة والدرجة الكلية للبعد التي تنمي اليه (البعد الثالث)

الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية

البعد الثالث	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة الإحصائية
البعد الثالث ٢٠ عبارة الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة اطفال الروضة للألعاب الإلكترونية	١	٠,٨٦٦	٠,٠١	دال
	٢	٠,٨٩١	٠,٠١	دال
	٣	٠,٩٠٠	٠,٠١	دال
	٤	٠,٩٣١	٠,٠١	دال
	٥	٠,٩٠٦	٠,٠١	دال
	٦	٠,٨٧٢	٠,٠١	دال
	٧	٠,٩١٣	٠,٠١	دال
	٨	٠,٨٤٥	٠,٠١	دال
	٩	٠,٨٦٣	٠,٠١	دال
	١٠	٠,٨٩٢	٠,٠١	دال
	١١	٠,٨٨٨	٠,٠١	دال
	١٢	٠,٩٢١	٠,٠١	دال
	١٣	٠,٩١٧	٠,٠١	دال
	١٤	٠,٩٠٢	٠,٠١	دال
	١٥	٠,٩٢٤	٠,٠١	دال
	١٦	٠,٨٨٢	٠,٠١	دال
	١٧	٠,٨٩٠	٠,٠١	دال
	١٨	٠,٩٢٢	٠,٠١	دال
	١٩	٠,٩٣٠	٠,٠١	دال
	٢٠	٠,٩٠٠	٠,٠١	دال

ونتائج الجدول الإحصائي(٣) توضح معاملات الارتباط بين درجات عبارات البعد الأول المفردة والدرجات الكلية للبعد، حيث تراوحت ما بين (٨٥. ٠ – ٠,٩٣) وجميعها دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١ وبذلك تعتبر عبارات البعد الثالث صادقة لما وضعت لقياسه.

٣-هـ - ٢ حساب الصدق البنائي للاستبانة :

وللتحقق من الصدق البنائي للاستبانة قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بعد على حدة والدرجة الكلية للاستبانة . وجاءت النتائج كما هي موضحه في الجدول التالي رقم (٤)

جدول (٤) يوضح معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية للأبعاد المفردة والدرجة الكلية للاستبانة

أبعاد الاستبانة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة الإحصائية
البعد الأول	٠,٨٠٠	٠,٠١	دال
البعد الثاني	٠,٩٠٢	٠,٠١	دال
البعد الثالث	٠,٩٢٣	٠,٠١	دال

ونتائج الجدول الإحصائي(٤) جاءت جميعها دالة عند مستوى ٠,٠١ مما يدل على صدق وتجانس أبعاد الاستبانة.

٣-هـ - ٣ حساب نتائج ثبات الاستبانة وأبعادها.

وللتحقق من ثبات الاستبانة وأبعادها الثلاثة استخدمت الباحثة طريقة معامل ألفا كرونباخ (ر) وجاءت النتائج كما هي مبينة في الجدول (٥).

جدول (٥) يوضح نتائج اختبار ألفا كرونباخ للاستبانة وأبعادها الثلاثة

أبعاد الاستبانة	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
البعد الأول	٢٠	٠,٨٢٠
البعد الثاني	٢٠	٠,٨٧٠
البعد الثالث	٢٠	٠,٩٠٠

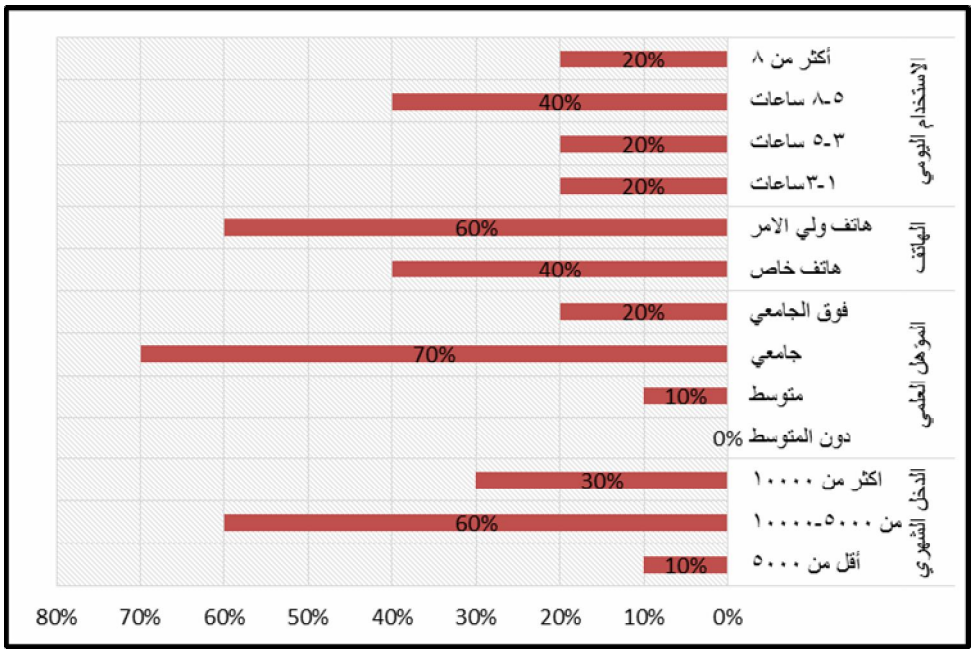
يبين الجدول (٥) معاملات الثبات للاستبانة وأبعادها وهى نسب ثبات مرتفعة، وجميعها دال عند مستوى ٠,٠١ مما يطمئن الباحثة لنتائج تطبيق الاستبانة وانها صالحة للتطبيق الميداني.

رابعا: عينة الدراسة النهائية

اشتملت العينة البحثية على عدد ٥٠ من أولياء الأمور (الأم والأب) من يكون طفل الروضة في ولايته وذلك بروضة مدرسة رأس البر الجديدة بمدينة رأس البر بمحافظة دمياط وذلك بنسبة ١٧,٨٦% من المجتمع الأصلي. وفيما يلي جدول توصيف البيانات الديموغرافية للعينة (٦) مع التمثيل البياني لها شكل بياني (١):

جدول (٦) يوضح توصيف العينة البحثية

إجمالي العينة = ٥٠ ٣٥ أم ١٥ أب											
الدخل الشهري			مستوى التعليم				الهاتف		عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية			
أقل من ٥٠٠٠	من ٥٠٠٠- ١٠٠٠٠	أكثر من ١٠٠٠٠	دون المتوسط	متوسط	جامعي	فوق جامعي	لطفلي هاتفه الخاص	يستخدم هاتفي	١-٣	٣-٥	٦-٨	أكثر من ٨
٥	٣٠	١٥	-	٥	٣٥	١٠	٢٠	٣٠	١٠	١٠	٢٠	١٠



شكل (١) يوضح توصيف العينة البحثية

خامسًا: الأساليب الإحصائية لتحليل نتائج الدراسة الميدانية

تهدف عملية التحليل الإحصائي للنتائج التعرف علي دراسة أهمية كل عبارة من عبارات الأبعاد الثلاثة في الاستبانة، وذلك باستخدام الأساليب الإحصائية الأتية:

- حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري.
- حساب النسبة المئوية لتكرارات الاستجابة (%).
- إعطاء درجة وزنية = (ثلاث درجات للاستجابة الأولي "موافق بدرجة كبيرة" –ودرجتان للاستجابة الثانية" موافق بدرجة متوسطة" – ودرجة

واحدة للاستجابة الثالثة "غير موافق") ، وذلك مع كل عبارة في البعدين الأول والثالث. والعكس مع البعد الثاني بالترتيب المواز ١-٢-٣.

- حساب الوزن النسبي المقابل لكل عبارة.
- حساب الترتيب لدرجة الموافقة على العبارة وفقا لآراء العينة الدراسية، وتحديد اتجاه الموافقة.

سادسا: تحليل نتائج الدراسة الميدانية

قامت الباحثة بتحليل آراء أفراد عينة الدراسة من الأباء والأمهات في استبانة حول "الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة "، بهدف التعرف على تصورات أولياء الأمور من الامهات والأباء نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. والوقوف على المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. وتحديد آليات الوقاية من مخاطر ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. وذلك بالتطبيق على روضة مدرسة رأس البر الجديدة بدمياط وبلغ العدد الكلي للعينة الدراسية (ن=٥٠ من الأباء والامهات).

وتم استخدام الوزن النسبي والنسبة المئوية والمتوسط لحساب لدلالة الفروق بين آراء أفراد عينة الدراسة حول عبارات الاستبانة وفقاً لمقياس ثلاثي متدرج على النحو التالي:

مقياس "موافق ، موافق إلى حد ما، غير موافق" بأوزان (٣، ٢، ١) على الترتيب، وتم حساب المدى، وذلك بطرح أصغر وزن من أعلى وزن في المقياس (٣ – ١ = ٢) ، ثم قسمة المدى (٢) على (٣) بهدف تحديد الطول

الفعلي لكل مستوى، وكانت (٢ ÷ ٣ = ٠,٦٧ تقريباً) ،. وبذلك يكون الوزن المرجح لإجابات كل عبارة من العبارات كما يلي:

١ – ١,٦٧ (غير موافق)

١,٦٧ – ٢,٣٣ (موافق إلى حد ما)

٢,٣٤ – ٣,٠ (موافق)

٦- أ **تحليل النتائج الإحصائية وفقا لآراء العينة الدراسية على عبارات البعد الأول فيما يخص:** التعرف على تصورات أولياء الأمور من الامهات والأباء نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، ن= ٥٠. ويمكن تفسير النتائج الإحصائية في الجدول الإحصائي التالي رقم (٧). وذلك في ضوء الإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة وهو: **ما تصورات أولياء الأمور نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟**

جدول (٧) يوضح مجموع الاوزان والأوزان النسبية والنسبة المئوية واتجاة الموافقة لآراء أفراد العينة الدراسية على عبارات البعد الأول نحو تصوراتهم لممارسة الألعاب الإلكترونية على اطفال الروضة

رقم	العبارة	مجموع الاوزان	الوزن النسبى المرجح	النسبة المئوية (%)	درجة الموافقة	الترتيب	مستوى الدلالة
١		٧٠	١,٤	٤٦,٦٧	غير موافق	٦	٠,٠١
٢		٦٩	١,٣٨	٤٦	غير موافق	٧	٠,٠١
٣		٦٣	١,٢٦	٤٣	غير موافق	١٨	٠,٠١
٤		٦٥	١,٣	٤٣,٣٣	غير موافق	١٦	٠,٠١
٥		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩	٠,٠١
٦		٦٩	١,٣٨	٤٦	غير موافق	٧م	٠,٠١
٧		٦٣	١,٢٦	٤٢	غير موافق	١٨م	٠,٠١
٨		١٠٠	٢	٦٦,٦٧	غير موافق	١	٠,٠١
٩		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩م	٠,٠١
١٠		٦٥	١,٣	٤٣,٣٣	غير موافق	١٦م	٠,٠١
١١		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩م	٠,٠١
١٢		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩م	٠,٠١
١٣		٨٠	١,٦	٥٣,٣٣	غير موافق	٥	٠,٠١
١٤		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩م	٠,٠١
١٥		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩م	٠,٠١
١٦		١٠٠	٢	٦٦,٦٧	غير موافق	١م	٠,٠١
١٧		١٠٠	٢	٦٦,٦٧	غير موافق	١م	٠,٠١
١٨		١٠٠	٢	٦٦,٦٧	غير موافق	١م	٠,٠١
١٩		٥٦	١,١٢	٣٧,٣٣	غير موافق	٢٠	٠,٠١
٢٠		٦٨	١,٣٦	٤٥,٣٣	غير موافق	٩م	٠,٠١
متوسط البعد				١,٤٧٦			

يوضح جدول (٧) مستويات آراء أفراد عينة الدراسة المتنوعة نحو عبارات البُعد الأول فيما يخص (تصورات أولياء الأمور من الامهات والأباء نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية)، حيث جاءت قيم الوزن النسبي المرجح لكافة العبارات المفردة دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠١، مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين مستويات آراء أفراد عينة الدراسة لجميع عبارات البُعد الأول بمتوسط حسابي للعبارات ككل ١,٤٧٦، ووقعت الآراء في اتجاه استجابة "غير موافق" وفيما يلي التحليل الإحصائي لآراء العينة الدراسية:

- جاءت العبارات رقم ٨، ١٦، ١٧ ، ١٨ في الترتيب الأول يوزن نسبي مرجح ٢ ومجموع اوزان ١٠٠ ونسبة مئوية ٦٦,٦٧% في اتجاه غير موافق. وتشير إلى لعب الطفل الكترونيا على الهاتف مشروط بزمان ومكان. وأعرف مخاطر العاب الأطفال الإلكترونية. واحذر طفلي من مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية. واربط أساليب معاقبة الطفل واثابته باستخدام الألعاب الإلكترونية. وتوضح الباحثة أن هذا يؤكد التصورات السلبية لأولياء الأمور نحو ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية حيث يتاح للطفل اللعب الإلكتروني أي وقت وفي أي مكان بل يكافيء الوالدين سلوكيات الطفل الإيجابية بالسماح له للعب الإلكتروني وزيادة عدد الساعات وذلك دون متابعة كلما تحسن سلوكه ويبررون ذلك بأنهم دائما ينصحون أطفالهم ويقومون سلوكياتهم لمعرفتهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

- بينما جاءت العبارة رقم ١٣ في الترتيب الخامس بوزن نسبي مرجح ١,٦ ومجموع أوزان ٨٠ ونسبة مئوية ٥٣,٣٣% والتي تشير إلى ممارسة ولي الأمر مع الطفل ألعاب أخرى خلاف الألعاب الإلكترونية. وتشير الباحثة هنا إلى أنه يقل ممارسة أنشطة ترفيهية أخرى ويعلل الآباء ذلك بسهولة ممارسة الألعاب الإلكترونية وأنها أصبحت منقذ لهم خاصة مع الانشغال بالأعمال والأعباء المنزلية.

- وتليها العبارة رقم (١) في الترتيب السادس بمجموع أوزان ٧٠ ووزن نسبي مرجح ١,٤ ونسبة مئوية ٤٦,٦٧% والتي تدور حول معرفة ولي الأمر لتصنيفات الألعاب الإلكترونية. وتوضح الباحثة أنه أشار بعض أولياء الامور انهم لا يعرفون التصنيفات العلمية للألعاب الإلكترونية بل من خلال مطالعتهم لبعض الألعاب فيذكرون ان هناك العاب حروب وسيارات أو ألعاب مخيفة ولكن تحت أي تصنيف لا يعرفون.

- ثم جاءت العبارات رقم رقم ٢ ،٦ في الترتيب السابع بوزن نسبي مرجح ١,٣٨ ومجموع ٦٩ ونسبة مئوية ٤٦% والتي تشير إلى معرفة ولي أمر الطفل لسمات الألعاب الإلكترونية الجيدة وسمات الألعاب الإلكترونية الآمنة. وتوضح الباحثة أنه أشار بعض من أولياء الأمور إلى أن الألعبا الإلكترونية هي مجرد العاب يلهوا أطفالهم فيها وان سمات الأمن تتعلق فقط باحتواءها لفيروسات مؤذيه للهاتف أم لا.

- وتليها العبارات رقم ٥، ٩، ١١، ١٢، ١٤، ١٥، ٢٠ في الترتيب التاسع بوزن نسبي مرجح ١,٣٦ ومجموع ٦٨ ونسبة مئوية ٤٥,٣٣% والتي أشارت إلى منع الطفل من تحميل الألعاب الإلكترونية الخطيرة التي تحذر

منها وسائل الثقافة والاعلام. و مراقبة ما يشاهده الطفل ويتفاعل معه خلال اللعب الالكتروني. و الإشراف والتوجيه للعب الطفل الالكتروني. ومشاركة الطفل وقت اللعب الإلكتروني. والتحدث مع الطفل حول ما يراه في الألعاب الإلكترونية . ومرافقته طيله فترة لعبه الالكتروني لتوجيهه وارشاده. والمناقشة حول ما يشاهدة ويمارس لعبه الكترونيا. وتوضح الباحثة أن آراء اولياء الامور أشارت إلى انشغالهم في العمل ومعظمهم لم يسمع من وسائل الإعلام وانما قرأو عن بعض العاب تتسبب في العنف أو خوف الأطفال مثل جيراني ولعبة بابجي ولكن عن المتابعة ففيها قصور واضح مع قلة المناقشات العائلية مبررين ذلك بأن اللعبة راحة لهم فكيف يتناقشون مع الاطفال حول ما يشاهدونه.

- وجاءت العباراتان ٤، ١٠ في الترتيب السادس عشر بوزن نسبي مرجح ١,٣ ومجموع ٦٥ ونسبة ٤٣,٣% والتي تشير إلى معرفة التطبيقات والألعاب التي تشجع الطفل على التعلم ، والوعي ببرامج الرقابة الوالدية على الهاتف المحمول. وتوضح الباحثة أن التعلم من خلال الالعاب يكون في الروضة وانهم بحاجة إلى معرفة مثل هذه التطبيقات وكيفية تفعيل برامج الرقابة الأبوية واستخدامها على الهاتف وأنهم لا يعرفون التصنيف العمري الملائم لكل لعبة. أيضا لا يوجد رقابة أبوية على نوع المحتوى الذي يشاهده الأطفال من الألعاب، لكل لعبة تصنيف عمري معين وهذا التصنيف العمري لم يتم وضعه بشكل عشوائي لذلك من الأجدر التمسك به.

- بينما جاءت العباراتان رقم ٣، ٧ في الترتيب الثامن عشر بمجموع ٦٣ ووزن نسبي مرجح ١,٢٦ ونسبة ٤٢% والتي تشيرا إلى معرفة الألعاب الإلكترونية الملائمة للمرحلة العمرية للطفل. والتي تشجع الطفل على الابتكار. وتوضح الباحثة أن هناك شبه اجماع من قبل اولياء الأمور على معرفة الألعاب المفيدة والتي تحسن من قدرات اطفالهم على التفكير والإبداع.

- وأخيرا جاءت العبارة رقم ١٩ في الترتيب العشرون بنسبة مئوية ٣٧,٣٣ ومجموع ٥٦ ووزن نسبي مرجح ١,١٢ والتي تشير إلى معرفة الجدول الزمني للساعات الملائمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية وفقا للعمر الزمني للطفل. وتوضح الباحثة أن تفاجيء اولياء الأمور بالإلزام وفقا لتقارير وزارة الصحة بأنه ممنوع استخدام الهاتف قبل ٤ سنوات وفي مرحلة رياض الأطفال لايتعدى الساعة الواحدة يوميا مع الاشراف الوالدي خاصة مع التحذير المصرح من وزارة الصحة العالمية من خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية كهوس مرضي بشكل رسمي وهذا بدوره دفعهم لمطالعة المخاطر واتخاذ خطوات جادة لمواجهته.

٦- ب تحليل النتائج الإحصائية وفقا لآراء العينة الدراسية على عبارات البعد الثاني فيما يخص: تحديد المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، ن= ٥٠. ويمكن تفسير النتائج الإحصائية في الجدول الإحصائي التالي رقم (٨). وذلك في ضوء الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة الدراسة وهو: **ما المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟**

جدول (٨) يوضح مجموع الاوزان والأوزان النسبية والنسبة المئوية واتجاة الموافقة لآراء أفراد العينة الدراسية على عبارات البعد الثاني نحوالمخاطر الناجمة عن لممارسة الألعاب الإلكترونية على اطفال الروضة

رقم	العبارة	مجموع الاوزان	الوزن النسبي المرجح	النسبة المئوية (%)	درجة الموافقة	الترتيب	مستوى الدلالة
١		١٠٠	٢	٦٦,٦٧	موافق	٨	٠,٠١
٢		١٠٥	٢,١	٧٠	موافق	٣	٠,٠١
٣		١٠٥	٢,١	٧٠	موافق	٣م	٠,٠١
٤		١٠٠	٢	٦٦,٧٦	موافق	٨م	٠,٠١
٥		٨٠	١,٦	٥٣,٣٣	موافق	١٤	٠,٠١
٦		١٢٠	٢,٤	٨٠	موافق	١	٠,٠١
٧		٧٥	١,٥	٥٠	موافق	١٧	٠,٠١
٨		٧٥	١,٥	٥٠	موافق	١٧م	٠,٠١
٩		٧٥	١,٥	٥٠	موافق	١٧م	٠,٠١
١٠		٧٥	١,٥	٥٠	موافق	١٧م	٠,٠١
١١		١١٥	٢,٣	٧٦,٦٧	موافق	٢	٠,٠١
١٢		١٠٠	٢	٦٦,٧٦	موافق	٨م	٠,٠١
١٣		١٠٥	٢,١	٧٠	موافق	٣م	٠,٠١
١٤		٩٠	١,٨	٦٠	موافق	١٢	٠,٠١
١٥		١٠٥	٢,١	٧٠	موافق	٣م	٠,٠١
١٦		٨٠	١,٦	٥٣,٣٣	موافق	١٤م	٠,٠١
١٧		٨٠	١,٦	٥٣,٣٣	موافق	١٤م	٠,٠١
١٨		٨٥	١,٧	٥٦,٦٧	موافق	١٣	٠,٠١
١٩		١٠٥	٢,١	٧٠	موافق	٣م	٠,٠١
٢٠		٩٥	١,٩	٦٣,٣٣	موافق	١١	٠,٠١
متوسط البعد				١,٨٧			

يوضح جدول (٨) مستويات آراء أفراد عينة الدراسة المتنوعة نحو عبارات البُعد الثاني فيما يخص (المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية)، حيث جاءت قيم الوزن النسبي المرجح لكافة العبارات

المفردة دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠١، مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين مستويات آراء أفراد عينة الدراسة لجميع عبارات البُعد الثاني بمتوسط حسابي للعبارات ككل ١,٨٧، ووقعت الآراء في اتجاه استجابة " موافق" وفيما يلي التحليل الإحصائي لآراء العينة الدراسية:

- جاءت العبارة رقم ٦ في الترتيب الأول بمجموع أوزان ١٢٠ ووزن نسبي مرجح ٢,٤ ونسبة مئوية ٨٠% والتي تشير إلى أنه: يظهر على طفلي اضطرابات العادات مثل قضم الأظافر ومص الأصابع وغيرها. وتوضح الباحثة أنه مع مناقشة اولياء الأمور حول المخاطر تبين أن ادمان الأطفال للهاتف لمشاهدة الفيديو على اليوتيوب أو ممارسة الألعاب جعلهم يمارسون عادات خاطئة منها مص الأصابع أو العنف وتقمص بعض الشخصيات التي يرونها في مقاطع الفيديو أو الألعاب.
- وجاءت العبارة رقم ١١ في الترتيب الثاني بمجموع ١١٥ ومتوسط ٢,٣ ونسبة ٧٦,٦٧% والتي تشير إلى أنه يظهر على طفلي اضطرابات لغوية مثل اللجلجة والتحريف والإبدال والتلعثم. وتوضح الباحثة أنه أشار أولياء أمور الأطفال دون الرابعة أوضحوا أن إدمان الألعاب الإلكترونية منذ سن متقدمة، تسبب للطفل تأخرا في النطق، وتبطئ لديه النمو اللغوي السليم وتظهر لديه اضطرابات الكلام حيث يتوحد الطفل مع الهاتف ويستبدل معظم الكلمات والجمل بالإشارة فقط."
- بينما جاءت العبارات رقم ٢، ٣، ١٣، ١٥، ١٩ بنسبة مئوية ٧٠% ووزن نسبي مرجح ٢,١ ومجموع ١٠٥ في الترتيب الثالث والتي تشير إلى أن: يشكو طفلي من سلامة الحواس كـــ " ضعف البصر والسمع" ويعاني

طفلي من أمراض سوء التغذية "النحافة او البدانة" ويفضل طفلي البقاء في البيت عن الخروج خارج المنزل . ويمارس الطفل بعض سلوكيات التنمر. ويرفض الطفل اللعب مع أقرانه مفضلا البقاء على هاتفه. وتوضح الباحثة ما أشار به أولياء الأمور نحو عدم رغبة الطفل في التنزة أو الخروج أو ممارسة الأنشطة الرياضية الترفيهية ناتج من شعورهم الكافي بالسعادة والترفية.

- بينما جاءت العبارات رقم ١، ٤، ١٢ في الترتيب الثامن بمجموع ١٠٠ ووزن نسبي مرجح ٢ ونسبة ٦٦,٦٧% حيث تشيرا إلى أنه : يشكو الطفل من آلالام جسمية في الرقبة والأطراف. يشكو الطفل من أعراض الصداع والدوخة وزغلله العين
- وغيرها من الاعراض المرضية. ويظهر على الطفل الانطواء والخجل. وتوضح الباحثة أن أولياء الأمور أشاروا إلى أنهم بالرغم من شكوتهم من هذه الأعراض الا انهم لم يتوقفوا على اعتبار أن هذه الألعاب مكافأة تسبب السعادة والشعور بالنجاح وبالإنجاز وبالتالي يصبح العقل في حاجة إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار لتحقيق الشعور بالسعادة.
- ثم جاءت العبارة رقم ٢٠ في الترتيب الحادي عشر بمجموع ٩٥ ووزن نسبي مرجح ١,٩ ونسبة ٦٣,٣٣% والتي تشير إلى انه: يقل ذهاب طفلي إلى الروضة بإنتظام. وتوضح الباحثة أن زيادة ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية يساعد الطفل على الخمول والكسل حتى لاداء اسهل الأعمال كما تقل لديهم ساعات النوم خلال اليوم ولا تصل الى ٨ ساعات مما يقل ذهابهم للروضة لرغبتهم في النوم كما أشار آراء بعض من أولياء الأمور.

- والعبارة رقم ١٤ في الترتيب الثاني عشر بمجموع ٩٠ ووزن نسبي مرجح ١,٨ ونسبة ٦٠% . والتي تشير إلى انه يظهر على طفلي سلوك العدوان لفظي أو مادي. وتوضح الباحثة أنه أشارت بعض الامهات إلى أنهم يفضلون ممارسة الالعاب الالكترونية بدلا من الانشطة الرياضية والالعاب الحركية لانها تحقق لهم عناصر التشويق والجذب كالاصوات والحركات المتنوعة أيضا أشاروا إلى أنهم يقلدوا سلوكيات العنف ويظهر لديهم سلوكيات مزعجة للأخرين.

- وفي الترتيب الرابع عشر جاءت العبارات رقم ٥، ١٦، ١٧ بمجموع ٨٠ ووزن نسبي مرجح ١,٦ ونسبة مئوية ٥٣,٣٣% والتي تشير إلى: يظهر على طفلي اضطرابات نفسية مثل العصبية والقلق. و يظهر في أقاويل الطفل تعبيرات الغضب. يتعرض الطفل لمشاهد عنيفة أثناء اللعب الإلكتروني. وتوضح الباحثة أن بعض الأباء أشاروا إلى تفضيل الأطفال البقاء في غرفتهم بمفردهم لممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من شعورهم بالانطواء والاكتئاب والتمرد والعصبية.

- وفي الترتيب السابع عشر والإخير جاءت العبارات رقم ٧، ٨، ٩، ١٠ بوزن نسبي مرجح ١,٥ ونسبة مئوية ٥٠% ومجموع ٧٥ والتي تشير إلى: يصاب الطفل بالخمول وقلة الحركة والنشاط. ويعاني الطفل من اضطرابات النوم. كما يعاني الطفل من صعوبة التذكر والانتباه. كما يعاني الطفل من صعوبات التذكر. وتوضح الباحثة أن وراء الاضطرابات السلوكية وعدم الرغبة في التعلم وأداء أقل الواجبات الاجهاد المفرط التي تسببت فيه الألعاب الإلكترونية دون تقنين أو توجيه من قبل أولياء الامور

كما أن الطفل في هذه المرحلة العمرية يصعب عليه التمييز بين ماهو خيال وماهو واقع وبالتالي فينتهل من القيم الخاطئة الكثير دون إدراك. وبذلك تظهر الحاجة إلى دعم الدور الوالدي في الدخول الآمن لعالم الرقمنة وحمايتهم من الأخطار المحتمل مواجهتها مع هذا العالم وهذا ما يتناوله البعد الثالث بالاستبانة.

٦-ج تحليل النتائج الإحصائية وفقا لآراء العينة الدراسية على عبارات البعد الثالث فيما يخص: الكشف عن الأساليب الوقائية من المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، ن= ٥٠. ويمكن تفسير النتائج الإحصائية في الجدول الإحصائي التالي رقم (٩). وذلك في ضوء الإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة الدراسة وهو: **ما الأساليب الوقائية من مخاطر استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟**

جدول (٩) يوضح مجموع الاوزان والأوزان النسبية والنسبة المئوية واتجاة الموافقة لآراء أفراد العينة الدراسية على عبارات البعد الثالث نحو الأساليب الوقائية من المخاطر الناجمة عن لممارسة الألعاب الإلكترونية على اطفال الروضة

رقم	العبارة	مجموع الاوزان	الوزن النسبي المرجح	النسبة المئوية (%)	درجة الموافقة	الترتيب	مستوى الدلالة
١		١٣٥	٢,٧	٩٠	موافق	٤	٠,٠١
٢		١٣٥	٢,٧	٩٠	موافق	٤م	٠,٠١
٣		١١٥	٢,٣	٧٦,٦٧	موافق	١٩	٠,٠١
٤		١١٥	٢,٣	٧٦,٦٧	موافق	١٩م	٠,٠١
٥		١٣٥	٢,٧	٩٠	موافق	٤م	٠,٠١
٦		١٤٢	٢,٨٤	٩٤,٦٧	موافق	١	٠,٠١
٧		١٤٢	٢,٨٤	٩٤,٦٧	موافق	١م	٠,٠١
٨		١٣٧	٢,٧٤	٩١,٣٣	موافق	٣	٠,٠١
٩		١٢٥	٢,٥	٨٣,٣٣	موافق	١٤	٠,٠١
١٠		١٣٥	٢,٧	٩٠	موافق	٤م	٠,٠١
١١		١٣٥	٢,٧	٩٠	موافق	٤م	٠,٠١
١٢		١٢٦	٢,٥٢	٨٤	موافق	١٣	٠,٠١
١٣		١٢٥	٢,٥	٨٣,٣٣	موافق	١٤م	٠,٠١
١٤		١٢٥	٢,٥	٨٣,٣٣	موافق	١٤م	٠,٠١
١٥		١٣٠	٢,٦	٨٦,٦٧	موافق	١٠	٠,٠١
١٦		١٢٠	٢,٤	٨٠	موافق	١٧	٠,٠١
١٧		١٣٥	٢,٧	٩٠	موافق	٤م	٠,٠١
١٨		١٣٠	٢,٦	٨٦,٦٧	موافق	١٠م	٠,٠١
١٩		١٣٠	٢,٦	٨٦,٦٧	موافق	١٠م	٠,٠١
٢٠		١٢٠	٢,٤	٨٠	موافق	١٧م	٠,٠١
متوسط البعد				٢,٥٩			

يوضح جدول (٩) مستويات آراء أفراد عينة الدراسة المتنوعة نحو عبارات البُعد الثالث فيما يخص (الأساليب الوقائية من المخاطر الناجمة عن

ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية)، حيث جاءت قيم الوزن النسبي المرجح لكافة العبارات المفردة دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠١، مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين مستويات آراء أفراد عينة الدراسة لجميع عبارات البُعد الثالث بمتوسط حسابي للعبارات ككل ٢,٥٩، ووقعت الآراء في اتجاه استجابة " موافق" وفيما يلي التحليل الإحصائي لآراء العينة الدراسية:

- جاءت العباراتان رقم ٦، ٧ في الترتيب الأول بمجموع أوزان ١٤٢ ووزن نسبي مرجح ٢,٨٤ ونسبة مئوية ٩٤,٦٧%. وتشير إلى غلق تطبيقات الهاتف برمز مرور لا يعرفه طفلي- و تنظيم وقت لعب الطفل على الهاتف وممارسته للألعاب الإلكترونية. وتوضح الباحثة أنه أشار بعض أولياء الأمور إلى أن غلق تطبيقات الهاتف لا تعوق لعب الطفل وخاصة أنهم من يسعون إلى شغل اوقات الاطفال باللعب الإلكتروني.
- ثم جاءت العبارة رقم ٨ في الترتيب الثالث بمجموع ١٣٧ ووزن نسبي مرجح ٢,٧٤ ونسبة مئوية ٩١,٣٣% وتشير هذه العبارة إلى: وضع نظام تقييم لسلوك الطفل (اثابة أو عقاب) ليس له علاقة باستخدام الهاتف واللعب الإلكتروني. وتوضح الباحثة أن بعض أولياء الأمور يمارسون المكافئة والعقاب من خلال الهاتف وممارسة اللعب لأنه يحقق الشعور بالسعادة للطفل.
- وفي الترتيب الرابع جاءت العبارات رقم ١، ٢، ٥، ١٠، ١١، ١٧ بنسبة مئوية ٩٠% ووزن نسبي مرجح ٢,٧ ومجموع ١٣٥ وتشير هذه العبارات إلى: الحرص على توافر أدوات الرقابة الوالدية على الهاتف. و الإشراف على لعب الطفل وتوجيهه. و وقراءة التعليقات على اللعبة قبل

تحميلها على الهاتف. و التحاور والمناقشة مع الطفل حول ما يمارسه من ألعاب الكترونية. وتحديد الألعاب المسموح ممارستها. وأيضا توعية الطفل بإستمرار حول مخاطر الألعاب الإلكترونية. وتوضح الباحثة أن انشغال الأمهات بأعمال المنزل والأباء بالعمل خارج المنزل يجعلهم غير متفرغين لمطالعة برامج الرقابة الابوية والتطبيقات الأمنة والتطبيقات والالعاب الملائمة لخصائص المرحلة العمرية واحتياجاتها النمائية.

- وفي الترتيب العاشر جاءت العبارات الثلاثة رقم ١٥، ١٨، ١٩ بمجموع أوزان ١٣٠ ونسبة ٨٦,٦٧% ووزن نسبي مرجح ٢,٦ والتي تشير إلى : تقديم النصائح والإرشادات إلى الطفل بأفكار وموضوعات حول الأمان الرقمي. وحظر الاستخدام للهاتف قبل ٤ سنوات. ومراقبة طريقة جلوس الطفل على الهاتف وتفاعله مع الألعاب الإلكترونية. وتوضح الباحثة أن بعض أولياء الامور اشاروا الى أن لعب الطفل وممارسته للألعاب الإلكترونية تكون في غرفته الخاصة وأنهم لا يعرفون معلومات كثيرة عن الأمن الرقمي ويحصرون فكرة الأمان في كلمة السر فقط.

- وفي الترتيب الثالث عشر جاءت العبارة رقم ١٢ بنسبة ٨٤% ووزن نسبي مرجح ٢,٥٢ ومجموع أوزان ١٢٦ والتي تشير إلى مشاركة الطفل وقت اللعب الإلكتروني. وتوضح الباحثة أن بعض الأمهات أشارت إلى ندرة المشاركة ويكمن التواصل فقط عند رغبة الطفل في المساعدة في اعداد الحساب الالكتروني أو تخطي مرحلة لمرحلة تالية من اللعبة.

- والعبارات رقم ٩، ١٣، ١٤ في الترتيب الرابع عشر بوزن نسبي مرجح ٢,٥ ونسبة مئوية ٨٣,٣٣% ومجموع أوزان ١٢٥ والتي تشير إلى:

توفير ألعاب اخرى خلاف الإلكترونية. وتشجيع الطفل على ممارسة الأنشطة الرياضية. وتحفيز الطفل على المشاركة في أنشطة ترفيهية بديلة للألعاب الإلكترونية. وتوضح الباحثة أن بعض الأمهات أشاروا إلى أنهم قدموا ألعاب الكترونية أخرى ولكن الأطفال يفضلون ألعاب العنف والرعب لما توفره من اثارة وجذب.

- وفي الترتيب السابع عشر جاءت العباراتان رقم ١٦، ٢٠ بنسبة مئوية ٨٠% ووزن نسبي مرجح ٢,٤ ومجموع أوزان ١٢٠. والتي تشيرا إلى تقييم أداء الطفل ومعارفه بعد الانتهاء من اللعب الإلكتروني. ومطالعة تصنيفات الألعاب قبل تحميلها على الهاتف المحمول لتنظيم طريقة اللعب. وتوضح الباحثة أن بعض الأباء أشاروا إلى انهم يفتقدوا آليه تنظيم اللعب الغلكتروني وتقنينه لما في صالح أبناءهم.
- وعن العبارة رقم ٣، ٤ جاءا في الترتيب التاسع عشر بنسبة ٧٦,٦٧% ووزن نسبي مرجح ٢,٣ ومجموع أوزان ١١٥ والتي تشيرا إلى: أخطط أعمال طفلي اليومية في جدول. و تتوافر المرونة في الساعات المحددة إذا كان اللعب الإلكتروني له فائدة واضحة مع طفلي. وتوضح الباحثة أنه يفتقد بعض أولياء الامور القدرة على التخطيط والمرونة خاصة مع الإنشغال بأعباء العمل ومطالب الحياة.

عرض وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة الميدانية

أجرت الباحثة مقابلة مع بعض أولياء أمور الاطفال بروضة مدرسة رأس البر الجديدة لتعريفهم بنفسها وبفكرة بحثها والهدف منه ثم قامت بتوزيع لينك googledrive الخاص بالتطبيق الميداني للاستبانة من خلال معلمة

القاعة وجاءت الاستبانة سعيا وراء الإجابة عن أسئلة الدراسة من السؤال الثاني وحتى الرابع وهي:

السؤال الثاني: ماذا عن تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

السؤال الثالث: ماذا عن المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

السؤال الرابع: ماذا عن الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

وبالاجابة عن الأسئلة يكون التقييم الكلي لأبعاد الاستبانة وتوضحه الباحثة ما يلي:

- البعد الأول: تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. جاء بمجموع أوزان ١٤٧٦ومتوسط حسابي ١,٤٧٦ في اتجاه غير موافق. وعن النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما تصورات أولياء الأمور نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

تبين في ضوء آراء العينة البحثية من الأباء والامهات أن هناك تدني في كيفية توجيه استخدام الهاتف مع الأطفال وأن أغلب الامهات تعتبره حلا لهن لأداء الأعمال المنزلية كما لا يعلموا شيء عن برامج الرقابة الوالدية وإن وجدت على الهاتف لا يعرفوا تطبيقها ويبرروا عدم المحاولة بأن أطفالهم ستذهب لليوتيوب أو يستخدمون هواتف أخواتهم .

حيث يتبين اتفاق أفراد عينة الدراسة نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية (استجابات في اتجاه غير موافق) مرتبة كما يلي:

- لعب الطفل الكترونيا على الهاتف مشروط بزمان ومكان في الترتيب الأول بوزن نسبي مرجح ٢ .
- أعرف مخاطر العاب الأطفال الإلكترونية في الترتيب الأول بوزن نسبي مرجح ٢.
- احذر طفلي من مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية في الترتيب الأول بوزن نسبي مرجح ٢.
- اربط أساليب معاقبة الطفل واثابته باستخدام الألعاب الإلكترونية في الترتيب الأول بوزن نسبي مرجح ٢.
- وتليها عبارة أمارس مع طفلي ألعاب أخرى خلاف الألعاب الإلكترونية بوزن نسبي مرجح ١,٦.
- البعد الثاني: المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. جاء بمجموع أوزان 1870 ومتوسط حسابي 1.87 في اتجاه موافق . وعن النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: ما المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

تبين في ضوء آراء العينة البحثية من الأباء والامهات أن المخاطر التي تظهر على اطفالهم متنوعة ما بين الجسمية وإعاقات التعلم حيث تدنى لديهم ممارسة مهارات التفكير المتنوعة ومهارات الابداع والابتكار وعادات التفكير . كما تبين أن هناك اتفاق بين أفراد عينة الدراسة نحو المخاطر الناجمة عن

ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية (استجابات في اتجاة موافق) وهي مرتبة كما يلي:

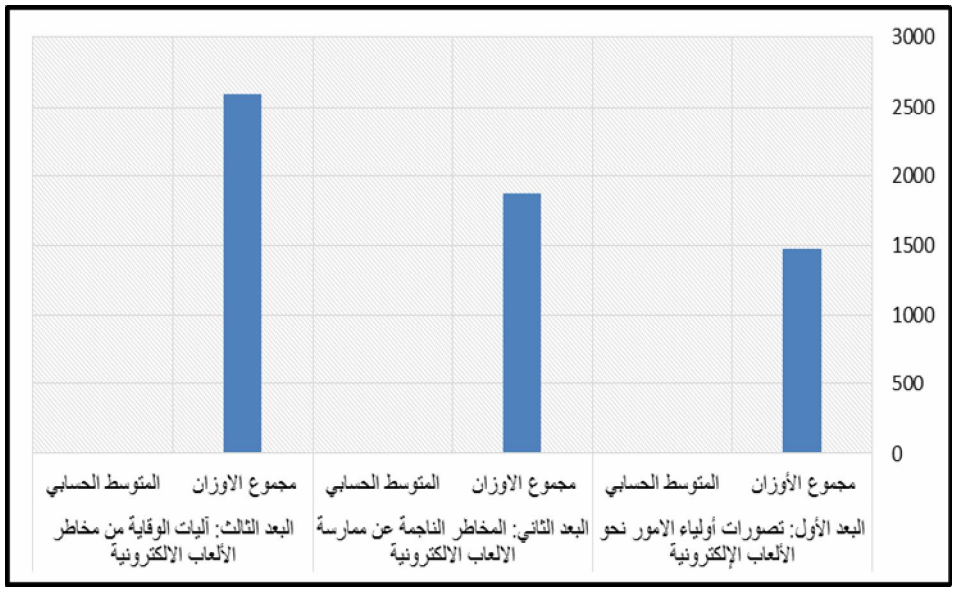
- يظهر على طفلي اضطرابات العادات مثل قضم الأظافر ومص الأصابع وغيرها بوزن نسبي مرجح ٢,٤.
- يظهر على طفلي اضطرابات لغوية مثل اللجلجة والتحريف والإبدال والتلعثم بوزن نسبي مرجح ٢,٣.
- يشكو طفلي من سلامة الحواس كـ " ضعف البصر والسمع" بوزن نسبي مرجح ٢,١ .
- يعاني طفلي من أمراض سوء التغذية "النحافة او البدانة" بوزن نسبي مرجح٢,١ .
- يفضل طفلي البقاء في البيت عن الخروج خارج المنزل بوزن نسبي مرجح ٢,١ .
- يمارس الطفل بعض سلوكيات التنمر. ويرفض الطفل اللعب مع أقرانه مفضلا البقاء على هاتفه بوزن نسبي مرجح٢,١.
- البعد الثالث: الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. جاء بمجموع أوزان ٢٥٩٥ومتوسط حسابي ٢,٥٩ في اتجاه موافق .

تبين في ضوء آراء العينة البحثية من الأباء والامهات أنه لابد من اتباع أساليب وقائية لمواجهة المخاطر التي تظهر على اطفالهم نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث الترشيد والإشراف والتوجيه والمتابعة والوعي . كما

تبين أن هناك اتفاق بين أفراد عينة الدراسة نحو الأساليب الوقائية من المخـــاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية (استجابات فـــي اتجـــاة موافق) وهي مرتبة كما يلي:

- أغلق تطبيقات الهاتف برمز مرور لا يعرفه طفلي بوزن نـــسبي مـــرجح ٢,٨٤.
- أنظم وقت لعب طفلي على الهاتف وممارسته للألعاب الإلكترونيـــة بـــوزن نسبي مرجح ٢,٨٤.
- أضع نظام تقييم لسلوك الطفل (اثابة أو عقاب) ليس له علاقـــة باســـتخدام الهاتف واللعب الإلكتروني بوزن نسبي مرجح ٢,٧٤.
- أحرص على توافر أدوات الرقابة الوالدية على الهاتف بوزن نسبي مرجح ٢,٧ .
- لعب طفلي يكون تحت اشرافي وتوجيههي بوزن نسبي مرجح ٢,٧.
- أقرا التعليقات على اللعبة قبل تحميلها على الهاتف بوزن نـــسبي مـــرجح ٢,٧.
- أتحاور مع طفلي حول ما يمارسه من ألعاب الكترونية بوزن نسبي مرجح ٢,٧.
- أحدد لطفلي الألعاب المسموح ممارستها بوزن نسبي مرجح ٢,٧.
- أوعي طفل بإستمرار حول مخاطر الألعاب الإلكترونية بوزن نسبي مرجح ٢,٧.

والشكل البياني التالي (٢) يوضح المتوسطات الحسابية لمدى الاتفاق بين عينة الدراسة على الأبعاد الثلاثة للاستبانة وفقاً لأوزانها النسبية:



شكل (٢) يوضح مدى الاتفاق على أبعاد الاستبانة (الاوزان النسبية والمتوسطات الحسابية)

مناقشة نتائج الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة

اتفقت نتائج الدراسة الحالية حول القصور في الوعي الوالدي بمخاطر الالعاب الإلكترونية وتصوراتهم السلبية نحو تقنين الاستخدام مع دراسة السماحي (٢٠٢٢) حيث هدفت التعرف على واقع الدور الرقابي للوالدين لتحقيق السلامة الرقمية لطفل الروضةفي ضوء متطلبات عصر الرقمنة حيث أظهرت النتائج وقد أظهرت نتائج الدراسة اتفاق أفراد عينة الدراسة نحو صعوبة قيام الوالدين بدورهما الرقابي لحماية أطفالهم من مخاطر التكنولوجيا وبخاصة في

متابعة وتوجية أطفالهم في استخدام الالعاب والمواقع التكنولوجية أيضا دراسة محمد (٢٠٢٢) والتي أوصت بعقد دورات تدريبية لأولياء الأمور بخصوص مخاطر الأجهزة المحمولة،؛ لتوعيتهم بكيفية التعامل مع التحديات التي يواجهونها، بالإضافة إلى توعية الوالدين ببرنامج المراقبة الأبوية كحل لضمان أمان الإنترنت خاصة المحتوى غير اللائق، بالإضافة إلى ضرورة تفاعل الوالدين مع الأبناء وإدارة حوار حول إجراءات الأمن عبر الإنترنت بشكل شيق وجذاب. وعن مخاطر الألعاب الإلكترونية كما جاء بالبعد الثاني من الاستبانة أوضحت دراسة Yustina, Syafii & Vebrianto (٢٠٢٠) أنه تتعدد مخاطر الافراط في استخدام الانترنت وممارسة الالعاب الالكترونية حيث تضعف مهارات التفكير للطفل خاصة ضعف مهارات التفكير النقدي، وضعف قدرات التواصل الاجتماعي الواقعي مع من حوله. كما أوضحت دراسة Brown & Greenfield (2021) أنه تتعدد الاضطرابات الصحية للطفل خاصة ضعف الإبصار و ايضا تظهر على الطفل اضطراب التواصل الاجتماعي والميل الى العزلة والبقاء في المنزل. كما أشارت دراسة Dowsett, A., & Jackson(2019) إلى سلوكيات العنف والعدوان والتمرد على عصيان الاوامر كلها نواتج لممارسة الألعاب الإلكترونية دون رقابة وتواصل مع الأطفال.

وعن آليات مواجهة المخاطر الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية دون وعي والدي أو رقابة فجاءت دراسة سبتي (٢٠١٦) لتقدم عدة توصيات لاستخدام آمن لشبكة الانترنت وما توفره من تطبيقات وألعاب الكترونية منها: مناقشة محتوى اللعبة مع الطفل وترشيد ساعات الاستخدام ومطالعة مواقع

الانترنت للحصول على مواقع الكترونية مفيدة تقدم نصائح والديه لتحقيق لعب الكتروني آمن للأطفال.

ومن خلال ما جاء بالعرض السابق تتفق الباحثة مع أدبيات البحوث والدراسات السابقة العربية والأجنبية التي أوضحت أن الألعاب الإلكترونية هي سلاح ذو حدين له فوائد وله أضرار لكي تتم الاستفادة من مزاياه ونبتعد عن مخاطره يجب الوعي بآليات الممارسة الواعية مع توافر المتابعة الأسرية والحوار العائلي لمناقشة الطفل فيما يشاهد ويلعب.

بعد استعراض الباحثة لكل ماسبق بداية من الإطار البحثي العام وما يتعلق بمتغيراته من أدبيات البحوث والدراسات السابقة واستعراض الإطار الميداني للدراسة والنتائج التطبيق الميداني. ستقوم الباحثة بإستعراض (ألإطار المستقبلي) حول تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة وسيكون هذا بمثابة الإجابة عن السؤال الخامس: ما التصور المقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة؟ .

ويرتكز التصور المقترح على عده عناصر هي:

- **مرجعيات بناء التصور المقترح:**

– ما أشارت اليه بعض أدبيات الدراسات السابقة والبحوث حول أهمية الرقابة الأبوية ومتابعة الوالدين لممارسات اللعب الإلكتروني من قبل أطفالهم حيث مع الحوار الأسري مع الأبناء حول ما يمارسونه من ألعاب يستطيع الوالدان ارسال تعليمات ورسائل توجيهية تربوية بطريقة غير مباشرة قيتلقاها الأطفال بصدر رحب بدلا من الأوامر الشفهية التي تعرض الطفل للتوتر والإحباط. كما أن وعي الوالدين حول الألعاب

الإلكترونية يشجع الأطفال على ممارسة نوعية محددة من الألعاب تلائم أعمار الاطفال بشكل يساعد على تنمية التفكير ويحسن من الذكاء. أيضا الطفل لا يدرك ما هو خيال ولا يفرقه عن الواقع فحديث الأسرة معه يجعله يخطط لما يلعبه ويحدد تطبيقات معينة ولمدة زمنية معينة يمارس فيها اللعب الإلكتروني وبصورة صحيحة لا تضر صحتهم. كذلك مع توافر الوعي الوالدي يناقش الطفل فيما يمارسه من ألعاب وحول مايشاهده وتستطيع الأسر متابعة الحالة الصحية للطفل مع توجيه التوصيات اللازمة لعدم الإضرار بصحته واولها طريقة الجلوس الصحيح والساعات المناسبة للعمر الزمني والعقلي للطفل.

- نتائج الدراسات السابقة حول سلبيات الألعاب الإلكترونية خاصة مع زيادة عدد ساعات ممارستها وعدم الوعي بمخاطرها ومنها المخاطر الصحية وممارسة السلوك السلبي والعدوان أيضا ضعف مهارات التواصل والانطواء وقلة القدرة على النشاط والحركة والإحساس بالسلبية كما جاء بدراسة(2021) Caner & Evgin ودراسة (2019) Irmak & Erdogan .

- نتائج التطبيق الميداني واستخلاص النتائج حول تصورات أولياء الأمور عن ممارسة طفل الروضة للعب الإلكتروني فجاءت لتفيد بقلة معرفة اولياء الأمور لبرامج الرقابة الابوية أو التطبيقات الالكترونية والألعاب المفيدة لأطفالهم وعن المخاطر التي تأتي نتيجة لممارسة اللعب الإلكتروني دون وعي فهي كما أشارت آراء العينة الدراسية فتتنوع لمخاطر صحية ونفسية وعقلية واجتماعية وسلوكية. وعن الأساليب

الوقائية فجاءت من خلال حلقات المناقشة العائلية والرقابة والوعي الأبوي وتقديم تغذية راجعة حول أي ممارسة الكترونية مع ضمان اجراءات الأمان الرقمي قبل الممارسة من قبل الطفل.

- **مرتكزات التصور المقترح:**

في ضوء نتائج الدراسة الميدانية تقدم الباحثة عده مرتكزات هي:

- تحسين معارف أولياء الأمور حول الألعاب الإلكترونية وكيف يحسنون استخدامها وما هي التطبيقات المثمرة مع مرحلة طفل الروضة وما هي الساعات الملائمة لعمر الطفل لاستخدام الهاتف المحمول.
- توعية أولياء الأمور بمتابعة ما يشاهده أبناءهم على الهاتف وما يمارسونه من ألعاب مع ضرورة مناقشة الأطفال وتوجيهم وارشادهم لضمان الاستفادة التامة من التكنولوجيا الحديثة.
- الوقوف على المخاطر الناجمة من فرط ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وكيف تؤثر على الجوانب النمائية للطفل.
- تحديد أهم الأساليب الوقائية من مخاطر ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على سبيل (الوقاية أفضل من العلاج).
- في ضوء التعلم في الصغر كالنقش على الحجر فتعويد الطفل على ترشيد الاستخدام مع تقنينه يجعل هذا السلوك مبدأ لدى الطفل في مراحل عمريه تالية.
- التربية بالمناقشة والحوار الأسري يعود الطفل على امتثال السلوك بصورة أفضل بدلا من الأوامر والنواهي.

- **فلسفة التصور المقترح :**

تقوم فلسفة التصور المقترح على دور الوعي الوالـــدي فـــي مواجهـــة مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة مـــع تحـــسن الكفـــاءة المعرفية للوالدين حول التطبيقات الهادفة لتحسين عملية تعلـــم الطفـــل وكيفيـــة تطبيق الرقابة الأبوية وأيضا اتباع أســـاليب الوقايـــة حيـــث ترشـــيد ســـاعات الاستخدام مع المتابعة والمناقشة حول مايمارسوه الاطفال.

- **الرؤية والرسالة للتصور المقترح :**

- رؤية التصور المقترح: تفعيل التعلم مـــن خـــلال الألعـــاب الإلكترونيـــة باعتبارها اسلوب محبب ومثير خاصة في مراحل التعلم الأولى من حيـــاة الطفل.
- رسالة التصور المقترح: تحـــسين الـــوعي الوالـــدي بمخـــاطر الألعـــاب الإلكترونية على أطفال الروضة.

- **أهداف التصور المقترح :**

- التوصل إلى إجراءات وقائية لمواجهة مخاطر ممارسة أطفـــال الروضـــة للألعاب الإلكترونية.
- توعية أولياء الأمور بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونيـــة علـــى طفـــل الروضة خاصة مع الاستخدام المفرط دون توجيه او ارشاد.
- لفت انتباه المعلمات في الروضة إلى بعض التطبيقات الإلكترونية والألعاب التي تثري تعلم طفل الروضة وتحقق أهداف التعلم المنـــشودة فـــي هـــذه المرحلة.

- التوجه نحو الاستفادة من ايجابيات الألعاب الإلكترونية وأنها أسلوب تعلم فعال مثير ومحبب للطفل.

- **أهمية التصور المقترح :**

- تحسين وعي بعض من أولياء أمور أطفال احدى مؤسسات التعليم بمدينة رأس البر بمحافظة دمياط (مدرسة رأس البر الجديدة).
- إلقاء الضوء على هذه الفكرة البحثية يحفز إجراء أفكار بحثية أخري تستهدف نشر الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ولكن مع مراحل عمرية مغايرة لتلك المرحلة (مرحلة رياض الأطفال) وتقديم تصورات اخرى حول الاستفادة من مزايا هذه الألعاب في تحسن تعلم الطفل للمفاهيم والمهارات.

- **محاور التصور المقترح :**

البعد الأول: تصورات أولياء الأمور نحو مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة، من خلال:

- توعية ولي الأمر بأن لعب الطفل الكترونيا على الهاتف مشروط بزمان ومكان.
- توعية ولي الأمر بمخاطر العاب الأطفال الإلكترونية.
- توعية ولي الأمر بتحذير الطفل المستمر من مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- توعية ولي الأمر بأن لا يتم ربط أساليب معاقبة الطفل واثابته باستخدام الألعاب الإلكترونية.

- توعية ولي الأمر بمشاركة الطفل في ممارسة ألعاب أخرى خلاف الألعاب الإلكترونية.
- توعية ولي الأمر بممارسة الطفل لأنشطة ترفيهية أخرى .
- توعية ولي الأمر بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.
- توعية ولي الأمر بسمات الألعاب الإلكترونية الجيدة وسمات الألعاب الإلكترونية الآمنة.
- توعية ولي الأمر بمنع الطفل من تحميل الألعاب الإلكترونية الخطيرة التي تحذر منها وسائل الثقافة والاعلام.
- توعية ولي الأمر بمراقبة ما يشاهده الطفل ويتفاعل معه خلال اللعب الالكتروني.
- توعية ولي الأمر بمشاركة طفلهم وقت اللعب الإلكتروني.
- توعية ولي الأمر بمناقشة الطفل حول ما يراه في الألعاب الإلكترونية .
- توعية ولي الأمر بمناقشة الطفل طيله فترة لعبه الالكتروني لتوجيهه وارشاده.
- توعية ولي الأمر بمناقشة الطفل حول ما يشاهدة ويمارس لعبه الكترونيا.
- توعية ولي الأمر ببعض التطبيقات و الألعاب الإلكترونية التي تشجع الطفل على التعلم.
- توعية ولي الأمر ببعض برامج الرقابة الوالدية على الهاتف المحمول.
- توعية ولي الأمر بالألعاب الإلكترونية الملائمة للمرحلة العمرية للطفل.

- توعية ولي الأمر بالألعاب الإلكترونية التي تشجع الطفل على الابتكار.
- توعية ولي الأمر بالجدول الزمني لساعات استخدام الألعـــاب الإلكترونيـــة وفقا للعمر الزمني للطفل.

البعد الثاني: المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية. وتتمثل في:

- اضطرابات لغوية مثل اللجلجة والتحريف والإبدال والتلعثم.
- ضعف الحواس كـــ " ضعف البصر والسمع" .
- أمراض سوء التغذية "النحافة او البدانة" .
- الانطواء البقاء في البيت وتفضيل ذلك عن الخروج خارج المنزل .
- ممارسة بعض سلوكيات التنمر.
- رفض اللعب مع أقرانه مفضلا البقاء على هاتفه.
- الشكوى من آلالام جسمية في الرقبة والأطراف.
- أعراض الصداع والدوخة وزغلله العين وغيرها من الاعراض المرضية.
- ظهور أعراض الانطواء والخجل على الطفل.
- يقل ذهاب الطفل إلى الروضة بإنتظام.
- ممارسة الطفل لسلوك العدوان لفظي أو مادي.
- يظهر على الطفل اضطرابات نفسية مثل العصبية والقلق.
- يظهر في أقاويل الطفل تعبيرات الغضب.

- يتعرض الطفل لمشاهد عنيفة أثناء اللعب الإلكتروني.
- يصاب الطفل بالخمول وقلة الحركة والنشاط. .
- يعاني الطفل من اضطرابات النوم.
- يعاني الطفل من صعوبة التذكر والانتباه.
- يعاني الطفل من صعوبات التذكر.

البعد الثالث: أساليب الوقاية من المخاطر الناجمة عن ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية وتتمثل في:

- غلق تطبيقات الهاتف برمز مرور لا يعرفه طفلي.
- تنظيم وقت لعب الطفل على الهاتف وممارسته للألعاب الإلكترونية.
- وضع نظام تقييم لسلوك الطفل (اثابة أو عقاب) ليس له علاقة باستخدام الهاتف واللعب الإلكتروني.
- توافر أدوات الرقابة الوالدية على الهاتف.
- الإشراف الوالدي على لعب الطفل وتوجيهه.
- سؤال الطفل بإستمرار عن رغبته في ممارسة هذه الالعاب وتقديم تغذية راجعة عن ماتحققه من إيجابيات.
- قراءة التعليقات من قبل البالغين على اللعبة قبل تحميلها على الهاتف.
- مناقشة الطفل حول ما يمارسه من ألعاب الكترونية.
- تحديد الألعاب المسموح ممارستها من قبل ولي الأمر.

- أوعي الطفل بإستمرار حول مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- أنصح الطفل بأفكار وموضوعات حول الأمان الرقمي.
- أحظر استخدام الهاتف قبل ٤ سنوات.
- مراقبة طريقة جلوس الطفل على الهاتف وتفاعله مع الألعاب الإلكترونية.
- أشارك الطفل وقت اللعب الإلكتروني.
- أوفر للطفل ألعاب اخرى خلاف الإلكترونية قدر المستطاع.
- أشجع الطفل على ممارسة الأنشطة الرياضية.
- أحفز الطفل على المشاركة في أنشطة ترفيهية بديلة للألعاب الإلكترونية.
- أقيم الطفل بعد الانتهاء من اللعب الإلكتروني.
- أطلع كولي أمر على تصنيفات الألعاب قبل تحميلها على الهاتف المحمـــول لتنظيم طريقة اللعب.
- أخطط أعمال طفلي اليومية في جدول.
- وضع نظام مرن في الساعات المحددة إذا كان اللعب الإلكتروني له فائـــدة واضحة مع طفلي.

- **منطلقات التصور المقترح :**

تتعدد منطلقات التصور المقترح من النقاط التالية:

- ضرورة مواكبة التكنولوجيا ومطالعة المستحدثات العصرية .
- الاستفادة من مزايا التطبيقات التكنولوجية وتجنب مخاطرها.

- مواجهة مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية بزيادة الوعي الأسري .

- **متطلبات تنفيذ التصور المقترح :**

- تتحسين معارف أولياء الأمور حول الألعاب الإلكترونية وممارستها وكيفيه جني ثمارها.
- تحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة خاصة مع الاستخدام المفرط.
- تحديد الإجراءات الوقائية والأفعال السلوكية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة.

- **آليات تنفيذ التصور المقترح :**

يمكن التوصل إلى آليات تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة وذلك من خلال:

- تقديم دورات للوالدين وبرامج توعية حول تأمين دخول الطفل عالم الرقمنة.
- تقديم ندوات لأولياء الأمور حول التطبيقات الالكترونية والالعاب المفيدة في هذه المرحلة وكيف يقيمون محتوى اللعبة قبل ممارستها من قبل الأطفال وكيفية تقييم أداء الطفل وما استفاد به من ممارسة اللعبة.
- تقديم دورات للمعلمات حول الاستفادة من مزايا الالعاب الإلكترونية في تحسين نواتج التعلم.

- لفت انتباه خبراء مناهج الطفولة عن استراتيجيات التعلم وكيفيـــة اســـتغلال الالعاب الالكترونية في عرض خبرات تعلم متنوعة لما توفره من عناصر التشويق والجاذبية والاثارة.

- **المشاركون في تحقيق التصور المقترح :**
  - خبراء مناهج الطفولة.
  - وزارة التربية والتعليم.
  - معلمات رياض الاطفال.
  - أولياء الأمور.
- **النتائج المتوقعة من تنفيذ التصور المقترح :**
  - زيادة الوعي الأسري بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة وتوعيتهم ببعض الأساليب التربوية لجني ثمار الألعاب الإلكترونية ومواجهة مخاطرها.
  - تحسين نواتج عملية التعلم لطفل الروضة من خلال تطبيق أسلوب التعلم بالألعاب الإلكترونية.
- **معوقات تطبيق التصور المقترح :**

- الدعم المادي لتهيئة البنية التحتية للروضة (شبكة الانترنت) من أجل تفعيل استخدام الهاتف وما يحمله من تطبيقات الكترونية في إثراء تعلم الطفل.
- انشغال بعض أولياء الأمور في أعمالهم عن الحضور إلى مجالس الآباء و الندوات.

- تدني قدرات وإمكانيات بعض المعلمات في تطبيق وسائل التكنولوجيا والتعامل معها في تحقيق اهداف التعلم للخبرات المتنوعة.

وهناك بعض المعوقات المحتملة التي حددتها الباحثة في التصورات السلبية لدى أولياء الأمور نحو ممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية وذلك فيما يلي:

- لعب الطفل الكترونيا على الهاتف مشروط بزمان ومكان .
- بالرغم من معرفة أولياء الأمور عن مخاطر العاب الأطفال الإلكترونية إلا انهم لا يمنعوا اطفالهم عن ممارستها ولا يحذرونهم من الاستخدام المفرط لها ويعتبرون ذلك وسيله لتحقيق راحتهم النفسية والتخلص من عناء رعاية الطفل على مدار اليوم..
- ربط أساليب معاقبة الطفل واثابته باستخدام الألعاب الإلكترونية.
- قلة ممارسة الطفل لأنشطة ترفيهية أخرى خلاف الألعاب الإلكترونية.
- تدني معارف ومعلومات أولياء أمور الاطفال عن تصنيفات الألعاب الإلكترونية و سمات الألعاب الإلكترونية الجيدة وسمات الألعاب الإلكترونية الآمنة.
- عدم استطاعة أولياء الأمور من منع الطفل من تحميل الألعاب الإلكترونية الخطيرة التي تحذر منها وسائل الثقافة والاعلام.
- قله بل انعدام مراقبة ما يشاهده الطفل ويتفاعل معه خلال اللعب الالكتروني.
- غياب التوجيه والارشاد والمناقشة فيما يشاهده الطفل ويمارسه من ألعاب الكترونية.

- قصور في وعي أولياء الأمور بالتطبيقات الالكترونية المفيدة التي تلائم المرحلة العمرية والتي تثري تعلم الطفل.
- تدني في معرفة بعض أولياء الأمور عن برامج الرقابة الوالدية وبرامج تأمين وحماية الهاتف.
- عدم معرفة أولياء الأمور بعدد الساعات المناسبة لاستخدام اطفالهم للهاتف النقال وممارسة الألعاب الإلكترونية.

- **توصيات ومقترحات البحث:**

- من خلال تحليل نتائج البحث الحالي تبين ضرورة مواكبة جيل الديجيتال وأن الحل هو الوقاية وليس في الابتعاد عن التكنولوجيا والإنغلاق مما يستوجب من الوالدين في المنزل استخدام طرق جديدة في التفكير من خلال استخدام بعض التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي تثري من عملية التعلم للأطفال وتحقق لهم التعلم الذاتي وتشجعهم على استمرارية التعلم وذلك لانها تمتلك دور فعال في نمو الطفل وتعلمه وتنمية طرق تفكير لما توفره من إثارة وجاذبية.
- في ضوء خبرات منهج ٢,٠ واتاحة بنك المعرفة لمقاطع فيديو قصيرة تعلم الطفل الخبرات المتنوعة لنوافذ التعلم على معلمات الروضة استغلال تعلق الطفل بالهاتف النقال واعتماده كأسلوب فعال في التعلم وتحقيق ما تنشده رؤية مصر ٢٠٣٠ في التعلم. وهذا بالضرورة يتطلب التخطيط من قبل مخططي المناهج لتطبيق هذا الأسلوب في التعلم.

- التشجيع الإيجابي وتعزيز الطفل من أجل ممارسة نوعية معينة من الألعاب تسهم في تحسين تعلمه وتحقيق النتائج التعليمية المرجوه من مرحلته العمرية.
- التنمية المهنية المستدامة لمعلمات رياض الأطفال في مجال توظيف الألعاب الإلكترونية في تقديم خبرات التعلم المتنوعة.
- مناقشة الطفل فيما يشاهده والتوجيه المستمر ليس في صورة أوامر وانما مناقشات ممتعة.
- مطالعة ولي الأمر لجدول الساعات المسموح للطفل خلالها استخدام الهاتف وفقا لما تقره وزارة الصحة (في مرحلة ما قبل المدرسة: لا يزيد الوقت على ساعة واحدة يوميا، مع وجود الكبار لمساعدتهم على فهم ما يشاهدونه).
- تفعيل برامج الرقابة الأبوية على الهاتف وتفعيل برامج الخصوصية والحماية.
- اعداد اجتماعات ومجالس آباء لتوجيه أولياء الأمور حول الاستفادة من تطبيقات متجر بلاي والألعاب الإلكترونية في تعلم طفل الروضة وإكسابه مهارات حياتية وسلوكيات بناءة. مع زيادة نشر الوعي حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية والنتائج التى تترتب على استخدامها المفرط من قبل الأطفال.
- اقامة دورات تدريبية لمعلمات الروضة حول استخدام الهاتف النقال وما به من تطبيقات في إثراء تعلم طفل الروضة.

- توفير بيئة التعلم المثيرة للطفل بما تحويه من وسائل ومواد تعلم تغنيه عن استخدام الهاتف.
- إعداد دورات توعوية للمعلمات لمطالعة المستحدثات التكنولوجية والمستجدات العصرية بما يخدم تحقيق أهداف التعلم في مرحلة رياض الأطفال.
- فحص ولي الأمر لمحتوى اللعبة وهدفها قبل ممارسة الطفل لها من خلال مشاهدة الآراء السابقة والفيديو الخاص باللعبة واختيار الألعاب ذات المضامين التربوية والتعليمية الهادفة.
- تقنين وقت ممارسة الألعاب الغلكترونية واحترام بعض الساعات على مدار اليوم أثناء تناول الطعام او وقت الحديث العائلي.
- عدم ربط مكافئة الطفل أو عقابة بإستخدام الهاتف.
- تخصيص وقت للحديث العائلي والترفيه خارج المنزل.
- مشاركة الطفل في الانشطة الترفيهية والالعاب الرياضية التي تحد من استخدام الطفل للهاتف.

- **بحوث ودراسات مقترحة:**

- إجراء بدراسة ميدانية حول آليات تفعيل ألعاب الهاتف النقال في تحقيق أهداف نوافذ التعلم لمنهج ٢,٠ في مرحلة رياض الأطفال.

المراجع References

المراجع العربية:

- أحمد، فايزة إبراهيم عبداللاه (٢٠١٦). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدي الأطفال ذوي الإعاقة. *مجلة التربية الخاصة*. (١٦). جامعة الزقازيق: كلية علوم الإعاقة والتأهيل. ٢٦٤-٣١٥.

- إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم (٢٠٢٢). *الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما فى تحصين أطفالهما ضد مخاطرها*. رسالة ماجستير. جامعة الأسكندرية.

- الانباري، باسم (٢٠١٠). *نصائح مهمه لمتابعى الألعاب الإلكترونية*. متاح في:

https://portal.arid.my/Publications/31131c87-4cfb-43f4-9957-42be37990ba9.docx

- الأنصاري، رفيدة عدنان (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. *مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية*. ١٠(١). جامعة طيبة: كلية الاداب والعلوم الانسانية. ٣٠١- ٣٣٢.

- الخراز، هنادي بدر (٢٠١٢). *أثر استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدي طفل الروضة بدولة الكويت*. رسالة ماجستير. جامعة عين شمس: كلية التربية.

- الدفتار، خديجة إسماعيل ، النجيحي، ثناء السيد، وعبد الرحمن، سعد محمد علي (٢٠١٤). فاعلية استخدام ألعاب إلكترونية فى تنمية بعض عادات

العقل لدي طفل ما قبل المدرسة. *مجلة البحث العلمي في التربية*. ٢(١٥).جامعة عين شمس : كلية البنات للآداب والعلوم والتربية. ١-٢٥.

- الدوسري، أحلام (٢٠٢٢). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى اطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. *مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية*، ٦٠(٨). ١١٠٩- ١١٤٠.

- الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*. ١٠(١).

- السماحي، زينب محمد موسى. (٢٠٢٢). تصور مقترح لتفعيل الدور الرقابي للوالدين في تحقيق السلامة الرقمية لطفل ما قبل المدرسة في ضوء متطلبات العصر الرقمي. *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد* ٢٤. (١). ١-٩١.

- السناني، بدر بن سالم بن جميل (٢٠٢١). الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي . *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*.١٠(٢٣). المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب.٧٣-١١٢.

- السيد، راشا محمود و البهاص، سيد أحمد أحمد ، و عمر، أحمد أحمد متولي (٢٠٢٠). إدمان ألعاب الانترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال. *مجلة كلية التربية*. ٢٠(٤). جامعة كفر الشيخ: كلية التربية. ٢٨٥- ٣٢٤.

- السيد، نعيم محمد ناجي (٢٠٢١). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة كلية التربية*. ١١٦(٩). المنصورة. ١١٥٧- ١١٩٩.

- الشحروري، مها حسني و الريماوي، محمد عودة، جروان، فتحي عبد الرحمن (٢٠٠٧). *أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدي أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن*. رسالة دكتوراه. جامعة عمان العربية- كلية الدراسات التربوية العليا. ١- ١٨١.

- الشهراني، حسين بن معلوي (٢٠٢٠). المعاوضات في الألعاب الإلكترونية. *مجلة الجامعة الاسلامية للعلوم الشرعية*. ٥٣(١٩٢). الجامعة الاسلامية بالمدينة المنورة.١٧٧ – ٢٤٠.

- الصوالحة، على سليمان والعويمر، يسري راشد والعليمات، على مصطفي (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والاجتماعي لدى أطفال الروضة. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*. ٤(١٦).

- الكريد يس، أميرة عبدالعزيز وباحاذق، رجاء عمر (٢٠١٩). الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة وعلاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم. *مجلة كلية التربية*. ٣(١٨٣). جامعة الازهر. ٤٠١- ٤٤٠.

- الهدلق، عبدالله عبدالعزيز (٢٠١٣). ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*. (١٣٨). كلية التربية. الرياض: جامعة الملك سعود.١٥٥-٢١٢.

- بالطاهر، النوي وغرغوط، عاتكة (٢٠١٨). الاضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للالعاب الالكترونية. *مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع*. ٨(٨). الجزائر: جامعة الشهيدحمه لخضر. ٣٩-٤٧.

- بالقاسمي، محمد الازهر (٢٠١٩). سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الاسرة في التعامل معها. *مجلة تنوير للعلوم الانسانية والاجتماعية*. (٩). الجزائر: جامعة برج بوعريريج. ٢٦٦-٢٨٠.

- بن وصيف، آمال (٢٠١٨). *الالعاب التعليمية ودورها في تنمية المهارات اللغوية لدى اطفال الروضة من وجهة نظر المربيات*. رسالة ماجستير. جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية.

- بوبيدي، لامية وتركي، أسماء وعدايكة، سامية (٢٠١٩). تأثيرات الادمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للاطفال. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*. (٢٩).ز جامعة الشهيد حمة لخضر. ٧- ١٨.

- بوتيمة، سميحة (٢٠١٧). *الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي*. رسالة ماجستير. جامعة محمد خيضر بسكرة: كلية العلوم الانسانية والاجتماعية.

- بوشلاق، نادية (٢٠١٩). *التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية.مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي*. ٣٩(١). اتحاد الجامعات العربية – الأمانة العامة .٢٩٢- ٢٨١.

- بوصلعة، كلثوم ومسعودي، يمينة (٢٠٢١). *علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية*. رسالة ماجستير. جامعة احمد درايه. ادرار – كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية.
- تينة، كريمة (٢٠٢٢).تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا: لعبة الحوت الأزرق أنموذجا. *مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والانسانية*. ٥(١). جامعة عاشور زيان الجلفة. ١- ٨ .
- ثروت، مريم (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية بين البناء والهدم. *الوعي الاسلامي*. ٥٨(٦٧٣). وزارة الاوقاف والشؤون الاسلامية. ٧٦- ٧٧.
- حجازي، آندي محمد حسن محمد (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. *مجلة الطفولة العربية*. ١١(٤٣). الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية. ٦٦- ١٠١.
- حجازي، نظيمة (٢٠١٧). اثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الاطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية. *مجلة الطفولة والتنمية*. ٢٩(٨). ١٧- ٤٧.
- حيزير، رزيقة (٢٠٢٠). أثر الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل: دراسة ميدانية على عينة من أطفال الجزائر. *حوليات جامعة الجزائر*.٣٤(١). جامعة الجزائر١ بن يوسف بن خدة. ٥٤٨- ٥٦٦.
- خليدة،مهدية (٢٠٢٠). تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة

من الامهات بمدينة تمنراست. *المجلة العربية للتربيـــة النوعيـــة*. ٤(١٣). جامعة قاصدي مرباح ورقلة. ١٧٣- ١٨٤.

- خميس، محمد عطية وصالح، عبدالقادر عبدالمنعم وخطاب، أيمن فـــوزي ومصطفى، صافي حسين (٢٠١٥). أثر التلميحات المـــصاحبة للالعـــاب التعليمية الالكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات. *المجلة العلمية لكلية التربية النوعية*. ٦(٤). جامعة المنوفية: كلية التربية النوعية. ٤٣٥-٤٩٠.

- رزيوق، ليليا (٢٠٢٠). إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لـــدي الطفـــل: دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة. *مجلـــة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية*. (٦). ٥٨- ٧٠.

- سبتي، عباس (٢٠١٣). *دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الاولاد عـــن الدراسة "نتائج وحلول"*. *الكويت*. متاح في:

https://kenanaonline.com/files/0066/66830/%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D8%A9.doc

- سليمان، مروة سليمان (٢٠١١). *فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية علـــى تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة*. رسالة ماجـــستير. جامعـــة عين شمس: كلية التربية.

- صبطي، عبيدة أحمد (٢٠٢٠). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفـــل. *المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة* .٢(٣). المؤسسة العلمية للعلـــوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة. ٦١-٨٠.

- صقر، أبرار عبدالعزيز (٢٠١٩). *واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية*. رسالة ماجستير. الرياض: كليات الشرق العربي.
- صقر، عزيزة عبدالعزيز (٢٠١٨). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. *المجلة العلمية لكلية رياض الاطفال*. ٤(٣). جامعة المنصورة. ٢٢٢-٢٨٠.
- عبد النبي، سامية محمد صابر محمد (٢٠٢١). اضطراب الألعاب عبر الإنترنت" إدمان الألعاب الإلكترونية" .*المجلة التربوية* . ٨٧(٧). جامعة سوهاج – كلية التربية. ١-٩.
- عبدالعال، زينب عبدالعال ويوسف، ماجي وليم والصواف، منى محمد (٢٠٢١). مهارات الوعي الوالدي وعلاقتها بالنفاذ للآخر لدى آباء الأطفال الذاتويين وأخواتهم. *المجلة الدولية لدراسات المرأة والطفل*. (١). جامعة عين شمس. ١٦٩- ١٩٧.
- عبدالعال، عاطف محمود والنجار، محمد السيد (٢٠١٤). فاعلية برنامج العاب تعليمية الكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لاطفال مرحلة الرياض. *العلوم التربوية*. ٢(٣). ٦٣٩- ٦٧٦.
- عثمان، أماني خميس (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات اطفال المرحلة الابتدائية العليا. *المجلة العلمية لكلية التربية*. ٣٤(١). جامعة أسيوط. ١٢٦-١٦٠.

- عثمان، أماني خميس محمد (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *مجلة كلية التربية*. ٣٤(١). جامعة أسيوط: كلية التربية. ١٢٦ -١٦٠.

- عطية، نيبال فيصل والنجار، سناء محمد (٢٠٢٢). فاعلية برنامج ارشادي لتنمية وعي الوالدين بأساليب التواصل مع ابنائهم المراهقين للحد من التنمر الاسري. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*.٨(٤٣). جامعة المنيا: كلية التربية النوعية. ١٠٤٣-١١٤٥.

- العقلا، فاطمة عبدالله محمد (٢٠٢٣). العلاقة بين وعي الوالدين بحقوق الطفل ومطالب النمو لطفل الروضة في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*. ١٦(١). جامعة القصيم. ١٨٨- ٢١٨.

- علي، محمد عيد عبد وطه، محمد مصطفى، ومحمد، أسماء زين العابدين (٢٠٢٢). اضطراب الألعاب الإلكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة كلية التربية*. ١٩ (١١٤). جامعة بني سويف : كلية التربية. ٢٧٦- ٣٠٥.

- عيسور، عقيلة و بوشيربي، إكرام (٢٠٢٠). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة. *مجلة أنسنة للبحوث والدراسات*. ١١(١). جامعة زيان عاشور بالجلفة – كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. ١٩٢-٢٠٦.

- عيسي، سالم و مهيري، دليلة (٢٠٢٢). الأثار الاجتماعية والنفسية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى ظل جائحة كورونا: دراسة ميدانية

على عينة من أولياء بلدية بودة بولاية أدار. *رفوف*. ١٠(٢).جامعة أحمد دراية أدار – مخبر المخطوطات الجزائرية فى أفريقيا. ٨٨١- ٨٩٩.

- قهلوز، منير و عرقابى ، فاطمة (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *المجلة العربية للتربية النوعية*.٤(١٢). المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب. ١٠٩ -١٢٢.
- قويدر، مريم (٢٠١٢). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال*. رسالة ماجستير. جامعة الجزائر: كلية العلوم السياسية والاعلام.
- محمد، سحر محمد علي (٢٠٢٢). رؤية مقترحة لترية والدية للمجتمع المصري على ضوء تداعيات العصر الرقمي. *مجلة كلية التربية*. ٣٨(٦). جامعة أسيوط. ١٣٤-١٦٨.
- محمد، شيماء حارث (٢٠١٩). اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن. *حوليات آداب عين شمس*. ٤٧(٦). جامعة عين شمس – كلية الآداب . ١٥٧-١٧٩.
- محمود، خالد صلاح حنفي(٢٠١٨). مخاطر الالعاب الالكترونية. *الوعي الاسلامي*. ٥٦(٦٤٤). وزارة الاوقاف والشؤون الاسلامية. ٧٦ – ٧٧.
- نايف، وسام سالم (٢٠١٥). تأثير الألعاب الإلكترونية على الاطفال دراسة وصفية تحليلية للاطفال الفئات العمرية من ٧-١٥ عاما. *مجلة جامعة بابل*. ٢٤(٢). جامعة بابل: كلية العلوم. ١-١٨.
- نجم الدين، حنان عبدالجليل عبدالغفور (٢٠١٥). فاعلية النشاطات غير الصفية في تنمية الوعي بمفاهيم المواطنة والاتجاه نحوها لدى لدي طالبات

الدراسات الاجتماعية في الدبلوم العام في التربية. *المجلة السعودية للتعليم العالي*. (١٤). وزارة التعليم – مركز البحوث والدراسات في التعليم العالي. ٣٩– ٦٦.

– همال، فاطمة (٢٠١٢). *الالعاب الالكترونية عبر الوسائل الاعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري*. رسالة ماجستير. الجزائر: جامعة الحاج لخضر.

المراجع الأجنبية:

_ Barra, V., & Annarumma, M. (2023). Metacognitive Interaction between Videogames and E-Learning: Theoretical Reflections and Didactic Implications. In *Handbook of Research on Establishing Digital Competencies in the Pursuit of Online Learning* (pp. 267-276). IGI Global.

_ Brown, G., & Greenfield, P. M. (2021). Staying connected during stay□at□home: Communication with family and friends and its association with well□being. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *3*(1), 147-156.

_ Cabeza-Ramírez, L. J., Muñoz-Fernández, G. A., & Santos-Roldán, L. (2021, February). Video game streaming in young people and teenagers: Uptake, user groups, dangers, and opportunities. In *Healthcare* (Vol. 9, No. 2, p. 192). MDPI.

_ Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game

addiction, emotional eating, and aggression. *International journal of mental health nursing*, *30*(6), 1599-1609.

- Comeras-Chueca, C., Villalba-Heredia, L., Pérez-Llera, M., Lozano-Berges, G., Marín-Puyalto, J., Vicente-Rodríguez, G., ... & González-Agüero, A. (2020). Assessment of active video games' energy expenditure in children with overweight and obesity and differences by gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(18), 6714.

- Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, *99*, 22-27.

- Gözüm, A. İ. C., & Kandır, A. (2021). Digital games pre-schoolers play: parental mediation and examination of educational content. *Education and Information Technologies*, *26*(3), 3293-3326.

- Hosokawa, R., & Katsura, T. (2018). Association between mobile technology use and child adjustment in early elementary school age. *PloS one*, *13*(7), e0199959.

- Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2019). Predictors for digital game addiction among Turkish adolescents: a Cox's interaction model-based study. *Journal of addictions nursing*, *30*(1), 49-56.

- Jassim, L. L., & Dzakiria, H. (2019). A literature review on the impact of games on learning English vocabulary to children. *International Journal of Language and Literary Studies*, *1*(1).

- Keeley, B., & Little, C. (2017). *The State of the Worlds Children 2017: Children in a Digital World*. UNICEF. 3 United Nations Plaza, New York, NY 10017.
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International journal of environmental research and public health*, *18*(11), 6085.
- McDaniel, B. T. (2019). Parent distraction with phones, reasons for use, and impacts on parenting and child outcomes: A review of the emerging research. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *1*(2), 72-80.
- Mirzajonova, E. T., & Parpiyeva, O. R. (2022). Modern special preschool education: problems and solutions. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, *9*, 100-106.
- Pietilä, I., Varsaluoma, J., & Väänänen, K. (2019). Understanding the digital and non-digital participation by the gaming youth. In *Human-Computer Interaction–INTERACT 2019: 17th IFIP TC 13 International Conference, Paphos, Cyprus, September 2–6, 2019, Proceedings, Part II 17* (pp. 453-471). Springer International Publishing.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, *151*, 575-582.

_ Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, *151*, 575-582.

_ Raffone, A. (2023). *Digital Storytelling and Digital Gaming in the 21st Century EFL Classroom: New Frontiers in CALL*. Cambridge Scholars Publishing.

_ Robertson, J., & Howells, C. (2008). Computer game design: Opportunities for successful learning. *Computers & Education*, *50*(2), 559-578.

_ Severo, R. B., Soares, J. M., Affonso, J. P., Giusti, D. A., de Souza Junior, A. A., de Figueiredo, V. L., ... & Pontes, H. M. (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry*, *42*, 532-535.

_ Shoshani, A., Braverman, S., & Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human behavior*, *114*, 106578.

_ Van Petegem, S., de Ferrerre, E., Soenens, B., van Rooij, A. J., & Van Looy, J. (2019). Parents' degree and style of restrictive mediation of young children's digital gaming: Associations with parental attitudes and perceived child adjustment. *Journal of Child and Family Studies*, *28*, 1379-1391.

_ Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. L., & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among

adolescents: Relations to parent–child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of applied developmental psychology*, *30*(4), 463-474.

- Xu, Y., & Warschauer, M. (2020, June). Exploring young children's engagement in joint reading with a conversational agent. In *Proceedings of the interaction design and children conference* (pp. 216-228).

- Yustina, Y., Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The Effects of Blended Learning and Project-Based Learning on Pre-Service Biology Teachersâ€™ Creative Thinking through Online Learning in the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *9*(3), 408-420.

- Zeng, J., Parks, S., & Shang, J. (2020). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *2*(2), 186-195.