تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينة طولكرم.

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة للتعرف إلى آثار الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينة طولكرم للفصل الدراسي الأول من العام(2017/ 2018م). وبلغت عينة الدراسة (160) ولي أمر طفل وطفلة ممن لديهم ألعاب الكترونية من المجتمع الأصلي البالغ عددهم (1287). واستخدم الباحث استبانة على الأطفال ليتم الإجابة عليها من قبل ولي الأمر وبلغت عدد فقراتها (30) فقرة، ووزعت على ثلاثة مجالات رئيسة. وأظهرت النتائج بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على حدوث الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة تبعاً لمتغيرات (جنس وعمر الطفل, والوقت الذي يقضيه مع الهاتف, والمستوى العلمي ونوع العمل لولي الأمر) وقد أوصى الباحث بضرورة إشراف الدولة على المضمون السلوكي والأخلاقي للألعاب الإلكترونية قبل عرضها بالأسواق.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية،الاضطرابات السلوكية أطفال الروضة.

Abstract:
The study aimed to find out the effects of electronic games on the occurrence of some of Behavioral disorders in children in the kindergarten stage of the views of parents in the city of Tulkarem , in the second semester of the year 2015/2016 , according to the study variables (gender, age , number of hours spent by a child playing day, the scientific level of the guardian , the type of job)taken a random sample of (160) and Lee boys and girls who have the electronic games from the original community was (in 1287) by the Directorate of Education statistics in the city of Tulkarem in 2016 , questionnaires were distributed to children in kindergarten to be answer it by the parent .
The most important results there is no effect on the electronic occurrence of behavioral disorders in children in kindergarten depending on the variables of the Games (the sex and age of the child , and the time spent with the phone, and the scientific level and type of work for guardian).

Key words: Electronic games, Behavioral disorders, Kindergarten children

المقدمة:

تعد مرحلة الطفولة ذات خصوصية عالية في حياة الطفل في المؤسسات التربوية جميعها في العالم، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شاملة متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها: (الأخلاقي، الديني، الإنفعالي، الإجتماعي، اللغوي، الجسمي، العقلي، والجمالي) ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الاطفال وحقوقهم، ووضع المناهج التي تراعي هذه الحاجات والقدرات بهدف توفير فرص للتطور ولدعم الجوانب النمائية عند الطفل (White,2010) .

وهناك علاقة وثيقة بين اللعب ومنهاج رياض الاطفال فاللعب حاجة من حاجات الطفل الاساسية، ومظهر مهم من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضرورات الحياة، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية (الحوامدة والعدوان، 2012).

ومع التقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقًا رائجاً، نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم، وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الالعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد التقدم التقني الباهر (Erbing, 2010).

ومن أكثر الالعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث الشاشة، وتمكين اللاعب من مجريات الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (العناني،2007).

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركز للألعاب أو الترفيه يخلو منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بتشجيع من الآباء أحياناً، أو من أقرانهم على استخدامها، وتبادل الاقراص المدمجة الخاصة بها أحيانا أخرى(Abrahams,2008)، وتحتوي هذه الالعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات أو الالعاب الخيالية كغزو الفضاء وغيرها (خليفة، 2013).

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الاطفال؟ لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب سلاح ذو حدين فكما أن فيها سلبيات فأنها لا تخلو من الإيجابيات (أبوطالب وآخرون، 2004).

حيث أجرت السعد متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، واستنتجت أنه في الوقت الذي تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الاطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي، ولكن أيضا هناك آثار سلبية عليهم، وعلى المجتمع بعد ذلك، ففي نظرها تتسم بعض الألعاب الإلكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط، ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة (السعد،2005).

مشكلة الدراسة :

يواجه التلاميذ مشكلات سلوكية وانفعالية عديدة تظهر من خلال تعاملهم مع أقرانهم في البيت أو في الروضة والتي قد تتطور عند بعضهم وتتحول إلى اضطرابات نفسية (كالعدوان والغضب والعناد وغيرها) مما يؤدي بهم إلى ضعف التعلم وسوء التوافق في حياتهم المدرسية ويصبحون عرضة للإصابة بالأمراض النفسية إذا لم يتم تشخيصها بوقت مبكر وتوضع الحلول لمعالجتها أو الحد من آثارها (Allen, 2010).

وقد يسيء الأطفال التصرف في بعض الأحيان وهذا جزء من نموهم، إلا أن الاضطرابات السلوكية والانفعالية تتجاوز مجرد الأذى والتمرد، فيحدث عند التلميذ الذي يعاني من اضطرابات سلوكية نمط من السلوك العدواني أو الفوضوي(Blazer & Siewert, 2011) وأن التلميذ المصاب باضطرابات سلوكية بحاجة ماسة إلى مساعدة وتدخل تربوي بأسرع وقت ممكن لتعديل سلوكه لكي يصبح عضواً صالحاً في المجتمع (الموسوعة الصحية،2014).

وإن أفضل معالجه لمثل هذه الاضطرابات ينبغي أن تبدأ بتحديد العوامل التي تسببها لا سيما التي ترتبط بالعوامل الوراثية أو الولادية، فضلاً عن العوامل البيئية، إذ أن ايجاد الحلول المناسبة لمثل هذه المشكلات عن طريق فهم طبيعة اختلال الأداء الوظيفي ومسبباته يسهم في تحجيم هذه الاضطرابات خلال فترة زمنية قصيرة (Moyer, 2004).

فقد توصلت بعض الدراسات التي أجريت في هذا المجال كدراسة ماركريت (Margret&Link,1981) ودراسة (الجبوري،1996) الى أن الاضطرابات السلوكية قد ترتبط بمتغيرات عديدة بعضها داخل الفرد أو ضمن تكوينه النفسي أو ضمن مكونات شخصيته وبعضها يحيط به أو في بيئته الخارجية، اذ أن العوامل البيئية الخارجية قد تؤدي إلى الإصابة ببعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية أيضاً (الفهد،2005).

وتتلخص مشكلة الدراسة بالإجابة على السؤال الآتي :

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينة طولكرم؟

أهمية الدراسة :

تنطلق أهمية الدراسة من أهمية مرحلة الطفولة اذ أن لمرحلة الطفولة أهمية خاصة للمجتمع بوصفها القاعدة الأساسية التي تبنى عليها مراحل النمو التالية (شريف،2010) وإن معرفتنا نحن في كيفية تأثير الخبرات المبكرة في شخصية الفرد يجعلنا أكثر اهتماماً في تنشئة الطفل والتغلب على العديد من المشكلات التي تواجهه في المجتمع (العريفي،2015).

وتعد الروضة على اختلاف مراحلها أو مستوياتها من أهم مؤسسات المجتمع المدني إذ أن وظيفتها هي التأثير في سلوك التنشئة بما يحقق لديهم تغيرات سلوكية تتفق ومطالب المجتمع وتحقيق أهدافه وفي الوقت ذاته تتفق مع مطالب نموهم وحاجاتهم (الشافعي، 2015).

وقد يعاني أطفال الروضة مشكلات ليس لها أسباب عضوية واضحة، وإنما تعد مظاهر خارجية لحالات التوتر والصراع النفسي الداخلي الذي يعاني منه الطفل، وتؤدي إلى اختلال جزئي في شخصيته من دون أن تفصله عن الواقع (Carangey & Anderson, 2005).

وتتخلص أهمية البحث بما يلي:

- تسليط الضوء على العلاقة بين بعض الاضطرابات السلوكية والإدمان على الألعاب الإلكترونية للتلاميذ في مرحلة الروضة .
- إن الروضة تمثل المجال الواسع والمهم للتربية، فهي المسؤولة عن نقل الثقافة من خلال العملية التربوية وما يستلزم ذلك من توفير للظروف المناسبة للنمو السليم جسمياً ونفسياً واجتماعياً.
- إن مرحلة الطفولة تمثل الدعامة الأساسية التي يبنى عليها مستقبل الفرد وتعد الأساس في بناء شخصيته واستقراره الإنفعالي وعلاقاته الاجتماعية.
- المساهمة في إطلاع التربويين وأولياء الامور على الآثار السلوكية والصحية والإجتماعية الناجمة من ممارسة أطفال الروضة الألعاب الإلكترونية ولفترة طويلة.

أهداف الدراسة :

توجهت الدراسة للتعرف إلى:

- تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الإضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينة طولكرم.
- أثر كلاً من متغيرات (جنس الطفل وعمره، والوقت الذي يقضيه باللعب بالألعاب الإلكترونية، والمستوى التعليمي لولي الأمر وطبيعة عمله) في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة.
- مستوى الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لتلاميذ مرحلة الروضة.
- الفروق في مستوى الاستعمال المفرط على الألعاب الإلكترونية للتلاميذ.

أسئلة الدراسة:

سعت هذه الدراسة إلى الإجابة عن التساؤلات الآتية من خلال الإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس:

هل يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة ؟

السؤال الاول: هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير جنس الطفل؟

السؤال الثاني: هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير المستوى التعليمي لولي الأمر ؟

السؤال الثالث: هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير عمر الطفل ؟

السؤال الرابع: هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير الوقت الذي يقضيه الطفل بلعب الألعاب الإلكترونية ؟

السؤال الخامس: هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير نوع عمل ولي الأمر ؟

فرضيات الدراسة :

سعت هذه الدراسة إلى فحص الفرضيات الصفرية الآتية من خلال الفرضية الرئيسية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال.

الفرضية الاولى : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير الجنس.

الفرضية الثانية : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير المستوى الثقافي لولي الأمر.

الفرضية الثالثة : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند الدلالة($\alpha \leq 0:05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير عمر الطفل.

الفرضية الرابعة : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند الدلالة($\alpha=0.05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير الوقت الذي يقضيه الطفل بلعب الألعاب الإلكترونية.

الفرضية الخامسة : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند الدلالة($\alpha=0.05$) في مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال تعزى لمتغير نوع عمل ولي الأمر.

التعريفات الاصطلاحية والاجرائية

الألعاب الإلكترونية: هي أنشطة عملية فردية يتفاعل فيها طفل الرياض مع برمجية وسائط متعددة وفق قواعد معينة لإثارة روح التنافس بين اللاعب ومعيار أو محك في جو من المتعة والتعلم دون أذى حيث يختار اللاعب بين عدة بدائل، وتعزز البرمجية تلك الاختبارات بالرسومات والدرجات، وذلك بهدف تنمية عمليات التفكير الأساسية، وحب الاستطلاع (بلمهدي،2014).

ويعرف الباحث الألعاب الإلكترونية: بأنها استعمال التلميذ للألعاب الإلكترونية بشكل يزيد عن الحد الطبيعي مما يؤثر على صحته الجسمية والنفسية وقد يؤدي إلى الإضطرابات السلوكية.

الاضطرابات السلوكية: مجموعة السلوكيات غير السوية التي يتصف بها بعض الأطفال والتي تميزهم عن أقرانهم من حيث ابتعادها عن السلوك النمطي والمقبول وعدم مسايرتها للمعايير والمفاهيم الاجتماعية السائدة ويتم تحديدها من خلال حدة السلوك وتكراره (الداوود،2001).

مرحلة الروضة: اصطلاحاً: يطلق هذا الاسم على المؤسسة التي تعنى برعاية الأطفال من عمر ثلاث سنوات أو أربع وتمتد إلى السنة السادسة أو إلى حين التحاق الطفل بالمدرسة (Weis and Cerankosky, 2010).

إجرائياً: الروضة هي مركز التعليم الأول للطفل خارج منزله تؤهله للمدرسة تقدر سنتين أو ثلاث سنوات، من رياض مدينة طولكرم.

محددات الدراسة :

حدود بشرية : استهدفت هذه الدراسة أولياء أمور الأطفال في مرحلة الروضة أي دون سن السادسة.

حدود مكانية : تمحورت هذه الدراسة في مدينة طولكرم.

حدود زمانية : أجريت هذه الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الأكاديمي (2018/2017م).

محددات موضوعية: استخدمت الاستبانة كأداه قياس أعدها الباحث لهذه الدراسة واستخراج صدقها وثباتها وتعميم نتائج الدراسة بحدود صدق وثبات الأداة.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

تمثل الاضطرابات السلوكية مشكلة اجتماعية خطيرة، وتعد الأنماط السلوكية التي تعد اضطراباً سلوكياً ذات تكرار، كما تعد المسؤول الأساسي عن عدد كبير من الحالات المرضية (كازدين،2000). ويتخذ الاضطراب السلوكي مظاهر متعددة ومتباينة، فقد يتصف المضطرب سلوكياً بالعدوانية والتمرد، فنجده دائماً في صراع مع والديه ورفاقه ومدرسيه. فقد ينضم الطفل المضطرب إلى مجموعة من الأطفال بقصد القيام بأعمال لا تتفق مع الجماعة وأساليب السلوك المتفق عليه، وقد يتسم بالانطواء والإنسحاب، وقد يكون سريع الاستشارة يثور بنوبات غضب وعدوان وصراخ لأتفه الأسباب (Gallagher & Morvant, 2011)، كما يمكن لهذه الظاهرة أن تتخذ صفة الحساسية الشديدة لتظهر على شكل شعور بالخجل والتردد والخوف الاجتماعي وعدم الثقة بالنفس وتوقع الفشل، وان سلوك المضطرب يعكس قلقاً وتوتراً وعدم القدرة على ضبط الانفعالات كما أن ذلك يعكس صورة الطفل بأنه لم ينمو نمواً نفسياً سليماً (شكشك،2014).

وهناك عوامل أو أسباب قد تسهم في نشوء الاضطرابات السلوكية عند الأطفال ومن هذه العوامل ما يتعلق بالجوانب البيولوجية، إذ هناك علاقة بين جسم الفرد وسلوكه على الرغم من عدم وجود تأكيد قوي على تأثير العوامل البيولوجية في الإصابة بالاضطرابات السلوكية لا سيما البسيطة منها ولكن قد يظهر تأثير هذه العوامل بوضوح في حالات الاضطرابات السلوكية الشديدة (Kraut, 2010)، إلا أن تأثير العوامل البيولوجية يظهر بشكل فاعل من خلال تأثير العوامل الجينية والعصبية والبيوكيمائية لا سيما عمليات الأيض (Sanders and Kaplan, 2010). وهناك عوامل أسرية لها تأثير فاعل في تكوين الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال لأن الأسرة تؤدي دوراً مهما في تنشئة الطفل وتشكيل سلوكه (محمد، 2013)، كذلك العوامل المدرسية فالمدرسة لا تقل أهمية عن الأسرة ويمكن أن تساهم إما ايجابياً أو سلباً في الاضطرابات السلوكية ومن هذه عدم مراعاة الفروق الفردية بين تلاميذ المدرسة، وعدم وجود مرونة في المناهج الدراسية المدرسية، والتوقعات غير المرغوبة في هيئة المدرسة وعدم الثبات في ضبط السلوك داخل المدرسة وتدريس مهارات لا يدرك أهميتها التلميذ وتعزيز سلوك غير مرغوب فيه (Kraut, 2010).

كما وتصنف الاضطرابات السلوكية تصنيفاً صادراً عن الجمعية الأمريكية للطب النفسي إلى أربعة فئات وهي اضطرابات التصرف واضطرابات القلق واضطرابات عدم النضج والعدوان الاجتماعي (الزيودي، 2014) ، ولكن الاضطرابات السلوكية الشائعة عند الأطفال هي العدوان والغضب والعناد (الخزار،2013).

أما النظريات التي فسرت الاضطرابات السلوكية تمثلت في النظرية السلوكية التي أشارت حيث أن الاضطراب السلوكي عند السلوكيين ما هو إلا خلل في عملية التعلم أو خطأ في عملية التعلم السلوكي، فالسلوك المضطرب أو الشاذ أو غير المرغوب فيه أو غير السوي تم تعلمه نتيجة التعزيز لهذا السلوك، سواء كان بشكل مقصود أو غير مقصود، وإذا حدث خلل في تعلم هذا السلوك واستمر هذا التعزيز لهذا السلوك غير السوي فإنه يصبح مشكلة سلوكية أو انفعالية(Salen & Zimmerman, 2004).

لكن نظرية التعلم الاجتماعي قالت: أن الاضطراب السلوكي راجع إلى النمذجة أو التعلم عن طريق الملاحظة، حيث أن الطفل يلاحظ ويشاهد ويتعلم عن طريق التقليد والمحاكاة (محمد،2012).

بينما النظرية البيئية: وضحت أن الاضطرابات السلوكية التي تحدث للأطفال لا تحدث من العدم أو من الطفل وحده بل هي التفاعل الذي يحدث بين الطفل والبيئة المحيطة به، لذا تؤكد هذه النظرية أن حدوث الاضطراب السلوكي يعتمد على نوع البيئة التي ينمو فيها الطفل (Joseph &other,2008).

كما أن الاستعمال المفرط لألعاب الكمبيوتر: التي تقدم للطفل مادة معرفية تطرح القيم العليا للإنسان، ونموذجاً للبطل الذي يناط به أن يحمي هذه القيم الجديدة البهلوانية، ضمن الثالوث المرعب لوسائل الإعلام الاستهلاكي المتمثل بالعنق كقدوة، وجعل الإنسان سلعة والقيم مبدأ، والأنانية والانعزالية سلوكاً(خليفة،2013) من ذلك يتولد لدى التلميذ باستخدامهم للألعاب الإلكترونية بعض الاضطرابات السلوكية التي إذا تكررت واشتدت

أدت إلى أنماط سلوكية غير تكيفية سواء أكان ذلك في البيت أو المدرسة وعندئذ تتطلب تعاملاً خاصاً من الآباء والمعلمين للتلاميذ المشكلين (نعيم،2013).

كما أن وسائل الإعلام الجديدة كالتلفاز والعاب الكمبيوتر المتنوعة أصبحت الشريك الذي يقضي معه الطفل وقتاً قد يكون أطول مما يقضيه مع عائلته وأقرانه، ونكون بذلك تركنا الطفل في تماس مع معطيات معرفية وضمن حالة سكونية وغير فاعلة أقل مما يقال عنها أنها غير ملائمة للاحتياجات التربوية المطلوبة في المرحلة العمرية للأطفال (Chidsay, 2000) والتي تتمثل أساساً في تنمية حس الجماعة والتعاون بحيث يصبح التعاون والعمل مفتاح تحقيق المهمات المطلوبة من الطفل وليس العنف والقوة العظيمة لذلك البطل في ذلك المسلسل أو اللعبة والذي يستطيع من خلالها تحقيق المستحيل، بحيث تصبح القوة هي مفتاح حل جميع المشاكل وليس العمل والدأب والصبر والاستعانة والتعاون مع الآخرين (عزاوي،2015).

وقد يثبت أن من مظاهر الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية عدم الكتفاء من استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال وقضاء أوقات طويلة معها، والرغبة الشديدة في الدخول للألعاب مرة ثانية عند تركها، ويلجأ إلى الكذب لتبرير جلوسه الطويل على الحاسب على أنه أحد أشكال المعرفة، وعزفه عن مشاركة الأسرة في الأنشطة والاهتمامات الأسرية، وتأثر أوقات طعامه وتحصيله بشكل سلبي، وإهمال النظافة الشخصية (السالم،2009).

واللعب المفرط له تأثيرات سلبية أهمها نزع الإنسانية وتؤثر في كل مراحل النمو والتطور لدى الطفل وإن التطور الهائل للتكنولوجيا المركبة والمعقدة قد سمح بمشاهدة التلاميذ للعنف أكثر تجسيماً وتجسيداً بما تحويه تلك الألعاب من كميات دم تفور من كل مكان (نادى،2012).

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة **(فايزه، 2016)** للكشف عن ارتباط بين الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الاعاقة الفكرية وصعوبات التعلم ، وتكونت عينة الدراسة من ثلاث مجموعات من الأطفال ذوي الاعاقة الفكرية، واضطراب التوحد وصعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية واستخدمت مقياس للألعاب الإلكترونية وتوصلت نتائج البحث إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة احصائياً عند مستوى دلالة (.01) بين درجات الاطفال ذوي صعوبات التعلم واضطرابات طيف التوحد، والاعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس القلق والإنسحاب الاجتماعي.

في حين كانت دراسة **(زيودي،2015)** حول الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، طبقت الدراسة على عينة مكونة من (336) معلم و (500) ولي أمر طالب واختيروا بالطريقة العشوائية، حيث استخدم المنهج الوصفي المسحي، مُعداً استبيانا للمعلمين وآخر لأولياء الأمور، حيث أظهرت النتائج توافق بين وجهات نظر أولياء الأمور وبين المعلمين حول وجود آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من ناحية صحية واجتماعية ودراسية وانفعالية.

وكانت دراسة **(Prot & Brown,2014)** للتعرف على الآثار السلبية والإيجابية لألعاب الفيديو تبعاً(الجنس، العمر، عدد ساعات الاستخدام اليومية) مستخدمان المنهج التجريبي على عينتين من المراهقين امتدت من 2001_2010. حيث تبين استخدام المراهقين للألعاب أكثر من 4 ساعات يومياً، حيث تبين وجود إدمان ملحوظ على هذه الألعاب وعدوان ملحوظ من مستخدمي الألعاب العنيفة، مع وجود الآثار المفيدة للألعاب الاجتماعية الإيجابية على المساعدة ، والآثار الإيجابية على المهارات البصرية–المكانية، والآثار الضارة للألعاب سريعة الخطى على السيطرة المعرفية ، وظاهرة الادمان على ألعاب الفيديو.

كما تناولت دراسة **(السميري وعبد الهادي،2013)** الآثار النفسية لاستخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء أمور الطلبة من حيث(الجنس، مكان مشاهدة الألعاب عدد ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية أسبوعياً، مستوى تعليم الوالدين) شملت العينة (500) ولي أمر طالب وطالبة اختيروا عشوائياً من العدد الإجمالي للمجتمع الأصلي لدراسة مستخدماً مقياس الآثار النفسية من إعداد الباحثتين, وقد أظهرت النتائج عن وجود فروق معنوية بين الجنسين المترتبة عن الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور مع وجود الأغلبية تستخدم الألعاب الإلكترونية لأكثر من15 ساعة في الأسبوع، كما أكدت النتائج ازدياد الإدمان على هذه الألعاب عند الأطفال الذين تعليم والديهم أقل من الثانوية العامة .

وكانت دراسة (**قويدر،2012)** حول أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في المرحلة الابتدائية في الجزائر من حيث (أنواع الألعاب، المستوى الدراسي، عدد الساعات اليومية للاستخدام (مكانة الألعاب ضمن السياق العائلي) في حين تكونت عينة دراستها من (200) طفل يمارسون الألعاب الإلكترونية مستخدمةً المنهج الوصفي التحليلي من خلال استبانة والملاحظة والمقابلة العلمية مع أولياء الأمور إضافة لإعدادها للاستبانة حيث تبين توجيه الأهالي لأطفالهم باستخدام هذه الألعاب بالعطل والمناسبات، ولكنهم يمارسونها من خمس ساعات فأكثر مما يؤثر على صحتهم بالإضافة لتفضيلهم ألعاب القتل والحرب، مما غير في سلوكياتهم نحو العدائية والعنف. فأوصت الباحثة بضرورة متابعة أولياء الأمور لاختيار أبنائهم لأنواع ألعابهم الإلكترونية مع تحديد الوقت وعدم ترك لهم الحرية باللعب بالوقت الي يريدون ومحاولة إشغالهم عنها وضمهم أكثر نحو اخوتهم وعائلتهم.

وأوضحت دراسة **(Chuang, 2009)** أثر ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر على الأطفال وتعلمهم الإدراكي , شملت العينة (108) طفل من الصف الثالث، مستخدمين المنهج التجريبي، حيث أظهرت النتائج لا ينحسر المستوى الإدراكي لدى الطالب بعد استخدام الألعاب التربوية الإلكترونية ولا يتحسن إنتاج الأطفال عند تلقيهم علاجات تعليمية، فلم تكن هناك فروق واضحة بين الفريقين.

فيما تناولت دراسة **(Joseph &other,2008)** تأثير الألعاب الفيديو على المراهقين وتربيتهم الوطنية والتفاعل الاجتماعي والمشاركة المدنية في أمريكا من حيث (الجنس، ونشاط الطفل)،شملت (60) أسرة أمريكية تحوي أطفال ما بين (12_17) عام، مستخدمة المنهج الوصفي، بعد إجراء مقابلات مع أولياء أمور المراهقين، كان إدمان الذكور أكثر من الإناث بالإضافة إلى ارتفاع نسبة الأنانية لدى هؤلاء المراهقين وضعف العلاقة بينهم وبين والديهم.

وكانت دراسة **(Ihori & other,2007)** حول تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني للأطفالفي المرحلة الابتدائية،على عينة عشوائية للمدارس الابتدائية اليابانية تم اختيار ثماني مدارس ابتدائية عامة عشوائياً أربعة من المدن الكبيرة وأربعة من المناطق الريفية، مستخدمين المسح العام، شارك 900 طالب وطالبة في الدراسة الأولى، 903 في الدراسة الثانية بعد استبعادًا 78من أجل استجابات غير مكتملة، فكان الطلاب (الذكور: 384 والإناث 396)، وتشير نتائج التحليل للذكور أن السلوك المؤيد للمجتمع قمعت أكثر كلما كانت ألعاب الفيديو أكثر. كان تعزيز السلوك الاجتماعي أكثر لأنهم تعرضوا لمشاهد أكثر تأييداً للمجتمع، أو أشاروا إلى تفضيل أقوى لألعاب غير عنيفة، في حين تم قمع السلوك المؤيد اجتماعياً أكثر عند تفضيل الألعاب العنيفة.

الطريقة والإجراءات

يتناول هذا الفصل الطرق والإجراءات التي اتبعتها الباحث في تحديد مجتمع الدراسة والعينة وشرح الخطوات والإجراءات العملية التي اتبعها في بناء أداة الدراسة ووصفها، ثم شرح مخطط تصميم الدراسة ومتغيراتها، والإشارة إلى أنواع الاختبارات الإحصائية التي استخدمت في الدراسة.

منهج الدراسة

في ضوء طبيعة الدارسة والبيانات المراد الحصول عليها استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، فهو المنهج المناسب لهذه الدراسة، وذلك لأن المنهج الوصفي يدرس العلاقة بين المتغيرات، ويصف درجة العلاقة بين المتغيرات وصفاً كمياً، وذلك باستخدام مقاييس كمية، ومن أغراض المنهج الوصفي وصف العلاقات بين المتغيرات، لهذا فقد رأى الباحث أن المنهج الوصفي التحليلي هو الأنسب لهذه الدراسة ويحقق أهدافها بالشكل الذي يضمن الدقة والموضوعية.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع أولياء الأمور الذين لديهم أطفال في سن الروضة في مدينة طولكرم، والبالغ عددهم (1287) ولي أمر(أب أو أم) حسب مصادر مديرية التربية والتعليم في مدينة طولكرم للعام الدراسي 2018م.

عينة الدراسة:

اختار الباحث عينة من مجتمع الدراسة بالطريقة القصدية غير الاحتمالية، بلغ حجمها (160) ولي أمر (أب أو أم) في مدينة طولكرم ممن لديهم أطفال في سن الروضة وتم فقد (16) استبانة، والجدول(1) يبين وصف عينة الدراسة تبعاً لمتغيراتها المستقلة:

الجدول (1): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغيراتها المستقلة (ن=144)

المتغيرات المستقلة	مستويات المتغير	التكرار	النسبة المئوية (%)
جنس الطفل	ذكر	84	58.3
	انثى	60	41.7
	المجموع	144	%100
المستوى التعليمي لولي الامر	توجيهي فاقل	39	27.1
	دبلوم	29	20.1
	بكالوريوس	65	45.1
	ماجستير فأعلى	11	7.6
	المجموع	144	%100
عمر الطفل	3سنين	6	4.2
	4سنين	15	10.4
	5سنين	123	85.4
	المجموع	144	%100
الوقت الذي يقضي الطفل يومياً بممارسة الالعاب الإلكترونية	ساعه	65	45.1
	ساعتين	46	31.9
	3ساعات	21	14.6
	4ساعات فاكثر	12	8.3
	المجموع	144	%100
عمل ولي الأمر	لا يعمل	13	9.0
	عامل	61	42.4
	موظف	70	48.6
	المجموع	144	%100

أداة الدراسة:

بعد إطلاع الباحث على عدد من الدراسات السابقة والأدوات المستخدمة فيها قام بتطوير استبانه خاصة من أجل التعرف إلى درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور، وقد تكونت الأداة في صورتها النهائية من جزأين: الأول تضمن بيانات أولية عن المبحوثين تمثلت في جنس الطفل، المستوى التعليمي لولي الامر، وعمر الطفل، الوقت الذي يقضي الطفل يوميا بممارسة الالعاب الالكترونيه، عمل ولي الأمر، أما الثاني فقد تكون من الفقرات التي تقيس درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور، حيث بلغ عدد هذه الفقرات (30) فقرة، وزعت على ثلاثة مجالات رئيسة والجدول رقم (2) يبين ذلك.

جدول رقم (2): توزيع فقرات أداة الدراسة على محاورها الرئيسة

المحاور	أرقام الفقرات في المجال	عدد الفقرات
المجال السلوكي	1، 2، 3، 4، 5، 6، 7 ,8، 9، 10، 11	11
المجال النفسي	12، 13، 14، 15، 16، 17، 18، 19، 20، 21	10
المجال الاجتماعي	22، 23، 24، 25، 26، 27، 28، 29، 30	9
المجموع		30

كما تم تصميم الاستبانة على أساس مقياس ليكرت خماسي الأبعاد وقد بنيت الفقرات بالاتجاه السلبي حسب درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية، وأعطيت الأوزان للفقرات كما يلي: أعارض بشدة :خمس درجات ،أعارض: أربع درجات، محايد : ثلاث درجات، موافق : درجتين، موافق بشدة: درجة واحدة .

وبذلك تكون أعلى درجة في المقياس =5× 30=150

وتكون أقل درجة = 1× 30= 30

ثبات أداة الدراسة:

استخدم الباحث ثبات التجانس الداخلي(Consistency) من أجل فحص ثبات أداة الدراسة، وهذا النوع من الثبات يشير إلى قوة الارتباط بين الفقرات في أداة الدراسة، ومن أجل تقدير معامل التجانس استخدم الباحث طريقة (كرونباخ ألفا)، حيث بلغ معامل الثبات الكلي (الفا) (0.95) وهذا يعتبر معامل ثبات مرتفع ومناسب لأغراض الدراسة الحالية.

صدق الأداة :

استخدم الباحث نوعين من الصدق من أجل فحص صدق الأداة وهما: الصدق الظاهري وذلك بتوزيع الأداة على عدد من المفحوصين الذين استجابوا عليها بسهولة وبيسر حيث كانت الأسئلة والفقرات واضحة بالنسبة لهم ، وقد كان ذلك مؤشرا على صدق الأداة الظاهري، أما النوع الثاني من أنواع الصدق الذي استخدمه الباحث فهو :صدق المحكمين حيث قام الباحث بعرض الأداة على الأستاذة المختصين في التربية وعلم النفس والإرشاد النفسي والتربوي الذين أبدوا ملاحظاتهم على الأداة ، ومن ثم قام الباحث بإجراء التعديلات المناسبة.

إجراءات الدراسة:

بعد التأكد من ثبات الأداة وصدقها قام الباحث بالإجراءات التالية

- تأهيل الأداة بصورتها النهائية.
- تحديد أفراد عينة الدراسة.
- توزيع الاستبانة على أفراد عينة الدراسة ثم تم جمع الاستبيانات الموزعة، ثم تفريغ المعلومات في جداًول خاصة من أجل معالجتها إحصائياً.
- **تصميم الدراسة ومتغيراتها حيث** ضمت الدراسة كل من المتغيرات المستقلة والتابعة الآتية:

أ- المتغيرات المستقلة:

1. جنس الطفل : وله مستويان: 1) ذكر 2) انثى .
2. المستوى التعليمي لولي الأمر:1) توجيهي فأقل 2) دبلوم 3) بكالوريوس 4) ماجستير فأعلى.
3. عمر الطفل: 1) 3 سنوات 2) 4 سنوات 3) 5 سنوات.
4. الوقت التي يقضيه الطفل يوميا بممارسة الألعاب الإلكترونية: 1) ساعة 2) ساعتان 3) ثلاث ساعات 4) 4 ساعات فأكثر.
5. عمل ولي الأمر : 1) لا يعمل 2) عامل 3) موظف.

ب- المتغير التابع: وتمثل في جميع المجالات التي تقيس درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور.

المعالجات الإحصائية المستخدمة في الدراسة :

من أجل معالجة البيانات استخدمت برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية **(SPSS)** وذلك باستخدام المعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للإجابة عن أسئلة الدراسة.
- اختبار(ت) للمجموعات المستقلة(Independent T-Test) لفحص الفرضية المتعلقة بمتغير الجنس.
- اختبار تحليل التباين الأحادي لفحص الفرضيات المتعلقة بمتغيرات المستوى التعليمي، عمر الطفل، عمل ولي الامر.
- معادلة كرونباخ الفا لقياس الثبات(Cronbach's Alpha).

نتائج الدراسة

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور، إضافة إلى تحديد أثر متغيرات الجنس، المستوى التعليمي لولي الامر، عمر الطفل، الوقت الذي يقضي الطفل يوميا بممارسة الالعاب الإلكترونية، عمل ولي الأمر على درجة تأثير الألعاب الإلكترونية، وبعد عملية جمع البيانات عولجت إحصائياً باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية(SPSS)، وفيما يلي عرضاً للنتائج التي توصلت إليها الدراسة:

أولا: النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الأساسي:

ما درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور؟

من أجل الإجابة عن هذا السؤال استخدمت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية ودرجة التأثير والجداول (3، 4، 5) يبين ذلك، بينما يبين الجدول(6) ترتيب المجالات تبعاً لدرجة التأثير، ومن أجل تفسير النتائج استخدم الباحث المعيار التالي:

النسبة المئوية	درجة التأثير
أقل من 50%	قليلة جداً
من 50-59.9 %	قليلة
من 60-69.9 %	متوسطة
من70-79.9%	كبيرة
80% فأكثر	كبيرة جداً

1- مجال المجال السلوكي:

جدول (3) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والنسب المئوية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً للمجال السلوكي مرتبة تنازليا حسب درجة التأثير.

التسلسل	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة التأثير
1	استخدام الألعاب الإلكترونية لوقت طويل يزيد من السلوكيات السلبية لدى الأطفال كالقسوة والعنف.	3.25	1.18	65.00	متوسطة
2	يزداد عناد طفلي عند منعه عن لعبته الإلكترونية.	3.19	1.27	63.89	متوسطة
3	استخدام الألعاب الإلكترونية يزيد من تمرد الأطفال وعدم سماعهم لتوجيهات الوالدين.	3.07	1.22	61.53	متوسطة
4	أرى طفلي يقلد الشخصّيات الموجودة بالألعاب بالإلكترونية.	3.04	1.10	60.97	متوسطة
5	تعمل الألعاب الإلكترونية على تعزيز ميول العنف والعدوان لدى الأطفال.	2.94	1.23	58.89	قليلة

6	أعتقد أن الألعاب الإلكترونية تأثر فَي نفس طفلًي وتجعل سلوكه عدائًيا.	2.81	1.22	56.39	قليلة
7	لاحظت اختلاف في تصرفات الطفل بعد ممارسته لهذه الألعاب.	2.67	1.18	53.47	قليلة
8	تساهم الألعاب الإلكترونية في انطواء الطفل وكآبته.	2.54	1.25	50.97	قليلة
9	تدفع الألعاب الإلكترونية طفلي للكذب علي أحيانا.	2.38	1.11	47.78	قليلة جداً
10	يحاول طفلي الاحتيال على ليقتنص مني أموال لشراء ما يريد من ألعاب.	2.10	1.25	42.08	قليلة جداً
11	قد يلجأ طفلي إلى السرقة من أجل شراء اللعبة التي يريدها.	1.74	1.06	34.86	قليلة جداً
الجانب السلوكي		2.70	857.	54.17	قليلة

أقصى درجة للفقرة(5) وللمجال (55)درجة

يتضح من خلال الجدول (3) أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً للمجال السلوكي كانت كبيرة على الفقرة (1) حيث تراوحت النسبة المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات ما بين (65%–60.9%)، وكانت قليلة على الفقرات من (5–8) حيث تراوحت النسب المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات ما بين (68.8% – 50.9%)، وكانت قليلة جداً على الفقرات ما بين (9–11) حيث تراوحت النسب المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات على ما بين (47.7%–34.8%)، أما الدرجة الكلية للمجال السلوكي فقد كانت قليلة حيث بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية الكلية لاستجابة المبحوثين على جميع فقرات المجال (54.1%).

2- مجال المجال النفسي:

جدول(4) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والنسب المئوية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمجال المجال النفسي مرتبة تنازليا حسب درجة التأثير.

التسلسل	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة التأثير
12	يهمل طفلي غذائه من أجل مواصلة اللعبة.	3.03	1.38	60.69	متوسطة
13	الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ابتعاد الطفل عن الدراسة وحل واجباته البيتية.	2.89	1.26	57.92	قليلة
14	حب مواصلة اللعبة يدفع طفلًي الى قلة النوم.	2.84	1.27	56.94	قليلة
15	الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع في استيعاب وفهم الطفل للمقررات الدراسية.	2.82	1.23	56.53	قليلة
16	يؤدي الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية إلى تشكيل عالم افتراضي بعيد عن الواقع.	2.80	1.17	56.11	قليلة
17	حب التقدم في مستويات عليا من اللعبة يبقي الطفل في حالة توتر دائم.	2.61	1.12	52.36	قليلة
18	أصبح طفلي أكثر تسرعا باتخاذ قراراته.	2.50	1.07	50.14	قليلة
19	أصبح طفلي كثير النسيان بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.50	1.22	50.00	قليلة
20	تدنّى التحصيل الدراسي لطفلي نتيجة الألعاب الإلكترونية.	2.41	1.22	48.33	قليلة جداً
21	تمّيل الألعاب التي يفضلها طفلي الى الحس الإجرامي.	2.08	1.16	41.67	قليلة جداً
الجانب النفسي		2.65	836.	53.07	قليلة

أقصى درجة للفقرة(5) وللمجال (50)درجة

يتضح من خلال الجدول(4) أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً للمجال النفسي كانت متوسطة على الفقرة (12) حيث بلغت النسب المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرة (60.6%) وكانت قليلة على الفقرات ما بين (13–19) حيث تراوحت النسب المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات ما بين (57.9%– 50%)، وكانت قليلة جداً على الفقرات(20، 21) حيث بلغت النسب المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات على التوالي (48.3%، 41.6%)، أما الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور للمجال النفسي فقد كانت قليلة حيث بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية الكلية لاستجابة المبحوثين على جميع فقرات المجال (53%).

3- المجال الاجتماعي:

جدول(5) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والنسب المئوية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً للمجال الاجتماعي مرتبة تنازليا حسب درجة التأثير.

التسلسل	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة التأثير
22	الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يزيد من العدوانية بين الطفل وأخوته.	3.08	1.14	61.67	متوسطة
23	الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يضعف مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطفل.	3.06	1.27	61.57	متوسطة
24	يقضي طفلي وقتا أطول بالألعاب الإلكترونية مما يقضيه مع اخوته وأصدقائه.	2.80	1.23	56.11	قليلة
25	يؤدي الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية إلى عزل الطفل عن محيطه الاجتماعي.	2.67	1.25	53.47	قليلة
26	لا يقبل طفلي وجهات نظرنا كوالدين حول ألعابه الإلكترونية.	2.66	1.30	53.33	قليلة
27	ممارسة الالعاب الإلكترونية تجعل طفلي يفضل المنزل على الخروج.	2.56	1.35	51.39	قليلة جداً
28	يفقد طفلي بعض أصدقائه نتيجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.	2.48	1.21	49.72	قليلة جداً
29	الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يزيد من الخجل ويضعف علاقه طفلي مع أقاربه.	2.48	1.07	49.72	قليلة جداً
30	يسخر طفلي من زملاءه الذين لا يملكون العابا إلكترونية.	2.04	1.24	40.97	قليلة جداً
	الجانب الاجتماعي	2.65	953.	53.12	قليلة

*أقصى درجة للفقرة(5) *وللمجال (35) درجة

يتضح من خلال الجدول (5) أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً للمجال الاجتماعي كانت متوسطة على الفقرات (22، 23) حيث بلغت النسبة المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات على التوالي(61.6%، 61.5%)، وكانت قليلة على الفقرات (24–26)حيث تراوحت النسبة المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات ما بين (56.1%– 53.3%)، وكانت قليلة جداً على الفقرات ما بين (27–30) حيث تراوحت النسبة المئوية لاستجابة المبحوثين على هذه الفقرات ما بين (51.3%– 40.9%)، أما الدرجة الكلية للمجال المجال الاجتماعي كانت قليلة جداً حيث بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية الكلية لاستجابة المبحوثين على جميع الفقرات هذا المجال (53.1%).

جدول(6) ترتيب المجالات والدرجة الكلية حسب درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور.

م	المجالات	المتوسط	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة التأثير
1	الجانب السلوكي	2.70	.857	54.17	قليلة
2	الجانب الاجتماعي	2.65	.953	53.12	قليلة
3	الجانب النفسي	2.65	.836	53.07	قليلة
	الدرجة الكلية	2.67	802.	53.45	قليلة

يتضح من خلال الجدول (6) ما يأتي:

1- أن الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور كانت قليلة حيث بلغت النسبة المئوية الكلية لمتوسط استجابات المبحوثين على جميع الفقرات لجميع المجالات (53.4%).

2- أن ترتيب المجالات تبعاً لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور جاء على النحو الأتية:

المرتبة الأولى: المجال السلوكي.

المرتبة الثانية: المجال الاجتماعي.

المرتبة الثالثة: المجال النفسي.

مناقشة النتائج:

أولا: النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الأساسي:

ما درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور؟

أظهرت نتائج الجدول (3) أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية تبعاً للمجال السلوكي كانت قليلة. في حين أظهرت نتائج الجدول (4) أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية تبعاً للمجال النفسي كانت قليلة.

كما وأظهرت نتائج الجدول (5) أن درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية تبعاً للمجال الاجتماعي كانت قليلة جداً.

ويرى الباحث أن النتائج واقعية لحد ما فوجود نسبة قليلة لتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال لا يعني عدم وجود تأثير لها، وذلك لمحاولة بعض أولياء الأمور إظهار صورة نموذجية لأطفالهم وإثبات أن لابأس بتوفيرها بمنازلهم وبين أيدي أطفالهم واعتبار أن توفير هذه الألعاب نوع من التحضر والاستقرار للطفل محاولين تجاهل ما قد يترتب منها على الطفل سلوكيا و اجتماعيا ونفسياً والتي قد تصل إلى صحياً إما غير مكترثين أو لعدم وجود الثقافة اللازمة حول هذا الموضوع، فلا يخفى على القارئ الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية في الوقت الحاضر وتعلق الاطفال والشباب على حد السواء بها، فمثلاً بانشغال ولي الامر قد يدفعه إلى تشجيع الطفل لتوجه نحو لعبته حتى يتمكن من إنجاز مهامه، عدم وجود الصداقات الكافية للطفل أو العلاقات الأسرية الدافئة أو عدم قدة الطفل على تحقيق ذاته على أرض الواقع هذه الأمور وأكثر تشكل الدافع للطفل نحو التوجه الألعاب الإلكترونية بالتالي الإدمان عليها مما يعني آثار سلوكية واجتماعية ونفسية سلبية.

ثانيا: مناقشة النتائج المتعلقة بالأسئلة الفرعية والمتبقية عن السؤال الرئيس:

النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الجنس.

ومن أجل فحص الفرضية استخدام اختبار(ت) لمجموعتين مستقلتين(Independent t-test) ونتائج الجدول (7) تبين ذلك.

الجدول (7) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الجنس.

الجنس	ذكر (ن=48)		أنثى (ن=60)		(ت) المحسوبة	مستوى الدلالة المحسوب
	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف		
المجال السلوكي	2.80	.798	2.57	.924	1.59	0.105
المجال النفسي	2.80	.788	2.44	.862	2.57	0.277
المجال الاجتماعي	2.79	.894	2.46	1.005	2.07	0.286
الدرجة الكلية	2.80	.720	2.49	.880	2.28	0.065

دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0,05$)

يتضح من الجدول (7) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب قد بلغت على الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور وعلى جميع المجالات تبعاً لمتغير الجنس على التوالي (0.10، 0.27، 028، 0.06) وهذه القيم أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq 0.05$) أي أننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) على جميع المجالات وعلى الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الجنس ويرى الباحث أن النتيجة واقعية لحد ما، وخاصة في ظل التوسع والتغلغل الكبير للألعاب الإلكترونية في عصرنا ورخص بعض أنواعها ومحاولة الأهالي لإنصاف بين الأبناء قد يدفع إلى المساواة بين الجنسين لهذا قد لا تظهر فروق واضحة بين نسبة الذكور إلى الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث اختلفت مع دراسة كل من (بلمهدي،2014) و (السميري وعبد الهادي،2013) و (Prot&Brown,2014) حيث كان هناك فروق في حدوث الاضطرابات السلوكية بين الجنسين لصالح الذكور.

النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في المتوسطات الحسابية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الأمر.

ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الامر ومن ثم استخدم تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق في درجة التأثير تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الامر والجداًول (8) و(9) تبين ذلك:

جدول(8) المتوسطات الحسابية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الأمر.

المستوى التعليمي لولي الأمر / المجالات	توجيهي فاقل	دبلوم	بكالوريوس	ماجستير فأعلى
	المتوسط	المتوسط	المتوسط	المتوسط
المجال السلوكي	2.62	2.72	3.03	2.62
المجال النفسي	2.73	2.63	2.96	2.73
المجال الاجتماعي	2.88	2.71	2.42	2.88
الدرجة الكلية	2.74	2.69	2.80	2.74

يتضح من خلال الجدول(8) وجود فروق بين المتوسطات الحسابية، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (9) يوضح ذلك.

جدول (9) نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الأمر.

المستوى التعليمي لولي الأمر	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	"ف" المحسوبة	مستوى الدلالة
المجال السلوكي	بين المجموعات	1.551	3	.517	.699	0.554
	داخل المجموعات	103.620	140	.740		
	المجموع	105.171	143			
المجال النفسي	بين المجموعات	1.733	3	.578	.823	0.483
	داخل المجموعات	98.226	140	.702		
	المجموع	99.958	143			
المجال الاجتماعي	بين المجموعات	3.847	3	1.282	1.424	0.238
	داخل المجموعات	126.087	140	.901		
	المجموع	129.934	143			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.966	3	.322	.495	0.687
	داخل المجموعات	91.139	140	.651		
	المجموع	92.105	143			

يتضح من الجدول (9) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب قد بلغت على الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور وعلى جميع المجالات تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الامر على التوالي (0.55، 0.48، 0.23، 0.68) وهذه القيم أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq 0.05$) أي أننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) على الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور وعلى جميع المجالات تبعاً لمتغير المستوى التعليمي لولي الأمر، ويرى الباحث أن النتيجة واقعية لحد ما، حيث يلجأ ولي الأمر الى توفير ألعاب الإلكترونية كنوع من مواكبة العصر الذي أصبحت فيه الرفاهية التكنولوجية مقوم أساسي من مقومات الحياة، حيث يوفر الأهل لأبنائهم ما يطلبون غير دراسين لأبعاد هذه التقنية في حين كل ما ارتفع المستوى التعليمي لولي الأمر كان من المفروض أن يكون أكثر وعياً حول هذه التقنيات وسلبياتها، في حين انخفاض المستوى التعليمي قد يدفعه الي السير وراء الركب مقلداً غير ملم ما قد يصيب طفله من استخدام هذه الألعاب دون توجيهه كما جاء في دراسة (السميري وعبد الهادي,2013).

النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة **($\alpha \leq 0.05$)** في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمر الطفل .

ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير عمر الطفل ومن ثم استخدمت تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق في درجة التأثير تبعاً لمتغير عمر الطفل والجداول (10) و(11) تبين ذلك.

جدول(10) المتوسطات الحسابية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمر الطفل.

عمر الطفل / المجالات	3سنين	4سنين	5سنين
	المتوسط	المتوسط	المتوسط
المجال السلوكي	3.15	2.92	2.66
المجال النفسي	2.80	2.84	2.62

المجال الاجتماعي	3.16	3.20	2.56
الدرجة الكلية	3.03	2.98	2.61

يتضح من خلال الجدول(10) وجود فروق بين المتوسطات الحسابية، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (11) يوضح ذلك:

جدول (11) نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمر الطفل.

سنوات الخبرة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	"ف" المحسوبة	مستوى الدلالة
المجال السلوكي	بين المجموعات	2.137	2	1.068	1.462	0.235
	داخل المجموعات	103.035	141	0.731		
	المجموع	105.171	143			
المجال النفسي	بين المجموعات	0.761	2	0.380	.541	0.584
	داخل المجموعات	99.198	141	0.704		
	المجموع	99.958	143			
المجال الاجتماعي	بين المجموعات	7.174	2	3.587	.1202	870.0
	داخل المجموعات	122.760	141	0.871		
	المجموع	129.934	143			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	2.708	2	1.354	2.136	0.122
	داخل المجموعات	89.397	141	.634		
	المجموع	92.105	143			

يتضح من الجدول (11) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب قد بلغت على الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير العمر الطفل وعلى جميع المجالات على التوالي (0.23، 0.58، 0.07، 0.12) وهذه القيم أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq 0.05$)أي أننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمر الطفل ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى التبسيط الموجود ببعض التقنيات التي تقدمها بعض الشركات حيث تسمح للأطفال بمختلف أعمارهم إمكانية استخدام هذه الألعاب ويمكن إرجاع أهدافها إلى هدف اقتصادي لتصريف منتجاتها لكافة شرائح المجتمع وهدف سياسي أخلاقي حيث تشجع غرس القيم التي تفضلها الشركات الاجنبية وأعداء العرب بشكل عام في نفوس أطفالهم منذ الصغر.

النتائج المتعلقة بالفرضية الرابعة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الوقت التي يقضيه الطفل يوميا بممارسة الألعاب الإلكترونية.

ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير الوقت الذي يقضي الطفل يوميا بممارسة الالعاب الإلكترونية ومن ثم استخدمت تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق في درجة التأثير تبعاً لمتغير الوقت الذي يقضي الطفل يوميا بممارسة الالعاب الالكترونيه والجداًول (12) و(13) تبين ذلك.

جدول(12) المتوسطات الحسابية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الوقت التي يقضيه الطفل يوميا بممارسة الألعاب الإلكترونية.

الوقت / المجالات	ساعة	ساعتين	3ساعات	4ساعات فاكثر
	المتوسط	المتوسط	المتوسط	المتوسط
المجال السلوكي	2.72	2.73	2.59	2.71
المجال النفسي	2.62	2.70	2.60	2.65
المجال الاجتماعي	2.56	2.70	2.54	3.16
الدرجة الكلية	2.63	2.71	2.58	2.84

يتضح من خلال الجدول(12) وجود فروق بين المتوسطات الحسابية، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي(One-Way ANOVA) والجدول (13) يوضح ذلك.

جدول (13) نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الوقت التي يقضيه الطفل يوميا بممارسة الألعاب الإلكترونية.

الوقت	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	"ف" المحسوبة	مستوى الدلالة
المجال السلوكي	بين المجموعات	.307	3	.102	.137	0.938
	داخل المجموعات	104.864	140	.749		
	المجموع	105.171	143			
المجال النفسي	بين المجموعات	.229	3	.076	.107	0.956
	داخل المجموعات	99.730	140	.712		
	المجموع	99.958	143			
المجال الاجتماعي	بين المجموعات	4.070	3	1.357	1.509	0.215
	داخل المجموعات	125.864	140	.899		
	المجموع	129.934	143			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.706	3	.235	.361	0.782
	داخل المجموعات	91.399	140	.653		
	المجموع	92.105	143			

يتضح من الجدول (13) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب قد بلغت على الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الوقت الذي يقضي الطفل يوميا بممارسة الالعاب الإلكترونية وعلى جميع المجالات على التوالي (0.93، 0.95، 0.21، 0.78) وهذه القيم أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq 0.05$)أي أننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الوقت التي يقضيه الطفل يوميا بممارسة الألعاب الإلكترونية. ويرى الباحث أن النتائج واقعية إلى حد ما، حيث اتفق الأغلبية على أن أطفالهم يقضون ساعة واحدة مع ألعابهم الإلكترونية فإن تمعنا قليلاً بالألعاب، لوجدنها عادةً ذات مراحل متعددة تحتاج كل مرحلة للانتقال للمرحلة التي تليها أكثر من ساعة وقد تصل إلى أيام وبالاطلاع على دراسات سابقة الذي جاء فيها استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية أكثر من خمس ساعات, ويظهر ذلك بوضوح أثناء عطلة نهاية الأسبوع والإجازات الصيفية، وجاءت هذه النتائج متفقة مع (بلمهدي,2014)، في حين اختلفت مع دراسة (السميري وعبد الهادي،2013) و(قويدر،2012) و (Prot&Brown,2014).

النتائج المتعلقة بالفرضية الخامسة :

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر .

ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر ومن ثم استخدمت تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق في درجة التأثير تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر والجداًول (14) و(15) تبين ذلك.

جدول(14) المتوسطات الحسابية لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر.

المجالات / عمل ولي الأمر	لا يعمل	عامل	موظف
	المتوسط	المتوسط	المتوسط
المجال السلوكي	2.92	2.64	2.72
المجال النفسي	2.87	2.53	2.71
المجال الاجتماعي	2.97	2.60	2.64
الدرجة الكلية	2.92	2.59	2.69

يتضح من خلال الجدول(14) وجود فروق بين المتوسطات الحسابية، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (15) يوضح ذلك.

جدول (15) نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر.

عمل ولي الأمر	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	"ف" المحسوبة	مستوى الدلالة
المجال السلوكي	بين المجموعات	.903	2	.451	.610	.545
	داخل المجموعات	104.269	141	.739		
	المجموع	105.171	143			
المجال النفسي	بين المجموعات	1.859	2	.929	1.336	.266
	داخل المجموعات	98.100	141	.696		
	المجموع	99.958	143			
المجال الاجتماعي	بين المجموعات	1.511	2	.755	.829	.438
	داخل المجموعات	128.423	141	.911		
	المجموع	129.934	143			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	1.274	2	.637	.988	.375
	داخل المجموعات	90.832	141	.644		
	المجموع	92.105	143			

يتضح من الجدول (15) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب قد بلغت على الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر وعلى جميع المجالات على التوالي (0.54، 0.26، 0.43، 0.37) وهذه القيم أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq 0.05$) أي أننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهات نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير عمل ولي الأمر. ويرى الباحث أن النتائج واقعية إلى حد ما ولكن طبيعة العمل تتحكم بمقدرة ولي الأمر بتوفير الألعاب الإلكترونية لأطفاله فولي الأمر العاطل عن العمل يكون راغب غير قادر على توفير مثل

هذه الألعاب لأطفاله ويكون يتطلع نحو توفير متطلبات الحياة الأساسية وفي حين أن ولي الأمر الموظف الذي يعيش ضمن زملائه في العمل فمن الطبيعي التحدث بأمور التكنولوجيا وبيان مقدرة كل منهم على توفير هذه التقنيات لأطفاله وكذلك الأمهات العاملات ترغب بتوفيرها لأبنائهن مجاراةً للوضع المجتمعي القائم.

التوصيات:

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي:

- إجراء دورات توعوية وندوات إرشادية لأولياء الأمور حول الألعاب الإلكترونية لتقدير حجم مخاطر الناجمة عنها.
- قيام الدولة بإنشاء المتاحف والحدائق والمعارض والمتنزهات ومدن الألعاب الترفيهية كجهة يلجأ لها الطفل بصحبة أهله لقضاء أوقات فراغهم بشيء علمي ومفيد يحقق التواصل الاجتماعي للطفل.
- توجيه جهود الباحثين نحو القيام بدراسة تجريبية ووصفية نحو هذا الموضوع لتعميق ثقافة المجتمع والوقوف عائقاً أمام مخاطرها.
- توجيه باعة الألعاب الإلكترونية بعدم بيع الألعاب الإلكترونية للأطفال إلا بصحبة أولياء أمورهم.
- إشراف الدولة على المضمون السلوكي والاخلاقي للألعاب الإلكترونية قبل عرضها بالأسواق.

المراجع العربية:

- أبو طالب، تغريد والصايغ، ليلى والسعدي، شريف (2004) **المنهاج الوطني التفاعلي**، وزارة التربية والتعليم، عمان.
- بلمهدي، فتحية (2014)، علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية، **مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية**، ع(29)، ص321_326.
- الحوامدة، محمد والعدوان، زيد (2012)، **مناهج رياض الأطفال**، عمان، دار الراية، للنشر والتوزيع.
- الخزار، هنادي (2013)، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في الكويت، **مجلة القراءة والمعرفة**، (137)، ص169_171.
- خليفة، زينب (2013) أثر التفاعل بين الإبحار في برنامج الألعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية، **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، ع(43)،ج(4)، ص12_19.
- الداوود، علاء عادل ناجي (2001)، بناء مكاتب الاضطرابات السلوكية والانفعالية للأطفال للصفوف مرحلة التعليم (الأساسي في الأردن، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، جامعة بغداد، كلية التربية، ابن رشد.
- زيودي، عبد الله (2015)، خطر الالعاب الإلكترونية على الابناء، جريدة الرياض **www.alriyad.com.**
- الزيودي ، ماجد (2014)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، **مجلة جامعة طيبة**،ع(1)،ص16_27.
- السالم، هدى (2009)، العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الأجهزة الإلكترونية لدى الاطفال، **جريدة الرياض**، موقع المرأة العربية 14/ يوليو/ 2009.
- السعد، فؤاد البهي(2005)، **الأسس النفسية للنمو**، مصر، القاهرة، دار الفكر العربي.
- السميري، نجاح، عبدالهادي، تغريد (2013)،الآثار النفسية لاستخدام الألعاب الالكترونية، **مجلة القدس المفتوحة**،مج(2) ع(30)،ص38-52.
- الشافعي، سنية (2015)، مدى تأثير الألعاب الالكترونية على تنمية الخيال العلمي، **مجلة القراءة والمعرفة**، ع(63)، ص263_274.
- شريف، السيد (2010)، **التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال** ، الاردن ، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- شكشك، أنس (2014)، الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأطفال، **مجلة طيب ذوق كوم** www.tbeeb.net.
- الشمري، طارش (2011)، **الاضطرابات السلوكية والانفعالية** موقع الالوكة الاجتماعية، الرياض.
- الاضطرابات السلوكية والانفعالية (2014)، **الموسوعة الصحية** www.al-health,net.
- العريفي، عبد الله (2015)، خطر الالعاب الالكترونية على الابناء، جريدة الرياض **www.alriyad.com.**
- عزاوي، مصعب قاسم (2015)، **اضطرابات السلوك الاجتماعي عند الاطفال، www.azzawi.info/2015.**
- العناني، حنان (2007)، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**. دار الفكر، عمان.
- فايزة، عبد الإله (2016)، الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة، **مجلة التربية الخاصة**، كلية التربية، جامعة الزقازيق، مصر،ع(16)، ص264-315.
- الفهد، إخلاص، علي حسين (2005)، **الاضطرابات السلوكية وعلاقتها بمفهوم الذات وتقديرها لدى تلاميذ المدارس الابتدائية**، كلية التربية، الجامعة المستنصرية.
- قويدر، مريم (2012)، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال, **رسالة ماجستير**، جامعة الجزائر,ص127_ص146.
- كازدين، لأن (2000)، الاضطرابات السلوكية والانفعالية للأطفال المراهقين، **ترجمة عادل عبد الله محمد**، القاهرة، دار الرشاد.
- محمد، صفاء (2012)، اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو المنهج الجديد، **مجلة الطفولة العربية** ع(63)، ص70_ 81
- محمد، محمود (2013)، أضرار الألعاب الالكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها، **مجلة موصليات العراق**، ع(44),ص48_50.

- نادى، وليد (2012)، تأثير الالعاب الإلكترونية على الجسد والعقل، **منتديات الهندسة**،434223.
- نعيم، العتوم (2013)، أثر الألعاب المحوسبة في علاج اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد لدى الأطفال، **مجلة الجامعة الإسلامية**، مج(21)،ع(3)، ص339_340.

المراجع الاجنبية:

- Abrahams(2008). Communication Between Parents and Deaf Children Implications for Social Emotional Development", **Journalof Child Psychology Psychiatry** , 38, 7, PP.793-801.
- Allen, S.(2010). Child Abuse and Mental Retardation: A Problem ofCause and Effect. **American Journal of Mental Deficiency**, 79, 327-330.
- Blazer & Siewert, Jane. (2011). Implementation of new technology for persons with mental retardation and the importance of staff education. **International Journal of Rehabilitation Research**,21, 68-155.
- Carangey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, (2005) .**The Effects Of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, American Psychological Society**, 16 (11) , 882- 889.
- Chidsay, R. (2000). **Making the most of computers: An investigationof the attitudes and opinions of students and teachers concerning the use of computers for the instruction of students withspecial learning needs**. Unpublished doctoral dissertation, University of Massachusetts, Amherst.
- Chuang,Chen, (2009) **Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study**, Educational Technology & Society, *12* (2), 1–10.
- Erbing, Lutz (2010). **Internet and Society: A Preliminary Re-port.Stanford Institute for the Quantitative Study of Society**. Intersurvey Inc., and McKinsey and Co.
- Gallagher & Morvant, M. ,(2011),). **Microcomputer in special education classrooms: Themes from Research and Implication for practice**. Computer in the Schools, 3(3), 97-109.
- Ihori, Douglas A.Lynchb,Paul J.Linderc, Jennifer, Ruh &Walsha, David, A, (2007) .The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance, **Journal Of Adolescence**, 27 (2) , 5- 22.
- Joseph,Kahne,Ellen,Middaugh&other,(2008) **Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement** ,Pew internet & American life project.
- Kraut, R. et at (2010) . **Internet Paradox : A Social Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being American Psychologist**. 53, 9, 1017 – 1031
- Moyer, Valeie S.(2004) .**The Role of User Motivations in Moderating The Relation Between Video Games Playing and Children Adjustment, Bowling Green St ate University**.
- Sara Prot& Douglas Brown, (2014) **The Positive and Negative Effects of Video Game Play**,(109-128)New York: Oxford University Press.
- Sanders, CE; Field, TM.; Diego, M; and Kaplan (2010). **The Relationship of Internet Use to Depression and Social Isolationamong Adolescents**. Adolescence. 35(138).237-42
- Salen & Zimmerman, J. (2004). Computer Based video instructionto teach persons with moderate intellectual disabilities to readgrocery aisle signs and locate items. **The Journal of Special Education**, 35(4), 224-240.
- Weis, R., and Cerankosky, B. C. (2010). **Effects of videogame ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study**. Psychological Science, 21(4).
- White, H. et al. (2010) . Surfing the net in Later Life: A review of the Literature and Pilot Study of Computer use and Quality of life. **Journal of Applied Gevontolog** . Sept. 18 (3). 358 – 378.