مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء وعلاقته بأساليب التربية الوالدية بمحافظة جدة من وجهة نظر المعلمين

بندر بن محسن صالح الحارثي
باحث دكتوراه – كلية التربية – جامعة المدينة العالمية
abuanas25@gmail.com

أ.د.م / أمل محمود علي
أستاذ مشارك – كلية التربية – جامعة المدينة العالمية
amal.mahmoud@mediu.my

المستخلص:

رغم أن إدراك الأسر أهمية استخدام التكنولوجيا، والأجهزة الرقمية؛ إلا أنه يجب أن يخافوا في الوقت نفسه – على أطفالهم من تأثيراتها السلبية؛ لتحقيق الاستفادة القصوى من تلك التكنولوجيا دون إضرار بالطفل، ونموه؛ جسميًّا، ونفسيًّا، واجتماعيا، لذا هدف البحث إلى التعرف على المشكلات التي تواجه الوالدين نتيجة ما تعكسه تلك الألعاب الإلكترونية من أفكار وسلوكيات على الأبناء، ومن خلال هذا البحث تم التعرف على أساليب التربية الوالدية للأبناء لمواجهة مشكلات الألعاب الإلكترونية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطى ، وتكون مجتمع الدّراسة من معلمي المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة خلال العام الدراسي (1445ه) ، وتكونت عينة الدراسة من (322) معلم من معلمي المرحلة الابتدائية ، اختيروا بالطريقة العشوائية بالمدارس الابتدائية الحكومية التابعة لإدارة التعليم بمحافظة جدة للعام الدراسي (1445ه) ، واستخدمت الدراسة: استبانة وجهت للمعلمين ، وأظهرت النتائج : رأى المعلمون أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية تسهم في تحسين قدرتهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية، تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للطلاب ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط، هناك العديد من المشكلات نتيجة ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين. كما اوصى البحث بضرورة توعية الوالدين بأهمية اختيار الألعاب المناسبة لعمر الطفل وتجنب الألعاب التي تحتوي على محتوى عنيف أو غير أخلاقي، وتعزيز التعاون بين المدرسة والأسرة لنشر الوعي حول المخاطر المحتملة للألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: مخاطر الألعاب الإلكترونية – أساليب التربية الوالدية..

Abstract

Although families realize the importance of using technology and digital devices; However, they must fear at the same time – for their children from its negative effects; To make the most of this technology without harming the child and his development; Physically, psychologically, and socially The research aimed to identify the problems facing parents as a result of the thoughts and behaviors that these electronic games reflect on their children. Through this research, methods of parental education for children to confront the problems of electronic games were identified. The researcher used the descriptive approach. The study population consisted of primary school teachers in Jeddah Governorate during the academic year (1445 AH). The study sample consisted of (322) primary school teachers, who were chosen randomly in government primary schools affiliated with the Education Department in Jeddah Governorate for the academic year (1445 AH). The study used: A questionnaire was sent to teachers, The results showed: Teachers saw that children playing electronic games full of movement and visual effects contributes to improving their ability to play electronic games and cognitive and educational outcomes. It improves cognitive skills, especially reading skills specifically. For students with low reading skills only, there are many problems as a result. Primary school students playing electronic games from the teachers' point of view. The research also recommended the need to educate parents about the importance of choosing games appropriate for the child's age, avoid games that contain violent or immoral content, and enhance cooperation between the school and the family to spread awareness about the potential dangers of electronic games.

Keywords: Dangers of electronic games – parental education methods.

مقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المرحلة الرئيسة التي تُرسى فيها دعائم الشخصية، وتُعد كذلك – مرحلة الطفولة من المراحل الأكثر تأثيرًا في حياة الطفل بصفة خاصة؛ حيث يتأثر الطفل بالمحيط الخارجي الذي يعيش فيه، ويتعلم كيفية التعامل مع الآخرين بدءًا بوالديه ومرورًا بتكوين الصداقات بشكل كبير مع أقرانه، وانتهاء بالتعاون مع المثيرات الاجتماعية المحيطة به.

ويُعد اللعب فضلاً عما سبق – حاجةً من حاجات الطفل الأساسية، ومظهراً من مظاهر سلوكه، واستعدادًا فطريًّا، وضرورة من ضروريات الحياة؛ فهو كنشاط موجه أو غير موجه يعمل على إمتاع الأطفال، وتسليتهم، ويسهم اللعب في تنمية شخصية الطفل الاجتماعية، ونموه؛ جسميًّا، وعقليًّا، وأخلاقياً، كما أنه يتيح للطفل فرصة التعبير عن نفسه، ويقوي إرادته، وينفس عن توتره الجسمي، والانفعالي، وتختلف أشكال اللعب وتتنوع؛ فمنها البدني، والتمثيلي، والرمزي، والتركيبي، والفني.

ويشهد العصر الحالي ثورة تكنولوجية هائلة انعكست على كل معالم الحياة، فيما نتاجه قصر المسافة بين الأطفال، والعلم، والتكنولوجيا؛ بل وصارت تلك التكنولوجيا إحدى صور الإمتاع والألعاب التي يمكن اقتناؤها بما يُطلق عليه "الألعاب الإلكترونية (مطر، 2016م، 206)، وقد حلت محل كثير من الألعاب اليدوية المُمارسة من ذي قبل، وتضم تلك التقنيات التكنولوجية في طياتها كثيرًا من التطبيقات التي يجب أن يكون الآباء والأمهات على وعي تام بها، وعلى قدر من المسؤولية تجاهها؛ كي لا تمثل مصدر تهديد للطفل.

وتعد دراسة أساليب التربية الوالدية وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية للأبناء، في ظل الظروف الراهنة وما يشهده العالم عامة، والكيفية التي تنمو بها شخصية الأبناء، والناتجة وبحسب معظم النظريات النفسية بسبب طبيعة الشخصية الانسانية، وأساليب التنشئة

الاجتماعية، فالبيئة الاجتماعية المحيطة بالفرد تسهم في بناء شخصيته والاختلاف في السلوك الاجتماعي لكل من الجنسين في البيئات والثقافات المختلفة دليل على ذلك.

وتعد الألعاب الإلكترونية سلاحًا ذا حدين، فرغم قدرتها الهائلة على تطوير مهارات الأطفال، وتنشيط مجالات تفكيرهم، وإثراء مداركهم ومخيلاتهم بشكل مُوَسِّع وتنمية قدراتهم إلى النمو والإدراك الواسع؛ فإنها وفي الوقت ذاته- تحمل كثيرًا من الأضرار، والتأثيرات السلبية عليهم، وخاصة في الجوانب الصحية والنفسية، والعقلية، والسلوكية (مطر، 2016م، 206).

إن الألعاب الإلكترونية صارت في ضوء ما أشارت إليه عديد من الدراسات عاملا مهماً في إشاعة العنف، وترسيخه في نفوس الأطفال، ويتجلى ذلك في سلوكيات الأطفال العدوانية، واستمتاعهم بالعنف، والتدمير، وتحطيم الممتلكات العامة والاعتداء على الغير، وإيذاء الآخرين، وتعلُّم أساليب الجريمة، والتحايل، فاللعبة الإلكترونية في الأساس- غير مقصورة على الإمتاع والتسلية، بل تتعدى ذلك لتكون وسائل إعلامية متضمنة رسائل مشفرة لتحقيق غايات ثقافية وسياسية ودينية، ومن تلك الألعاب:(الحوت الأزرق، بكيمون جو، جنية .النار)، وكذلك تزايدت في الآونة الأخيرة مخاطر الألعاب الإلكترونية والحوادث الناجمة عنها إلى الحد الذي تداولته الصحف والمجلات، والتي تنوعت أشكالها ما بين الشنق والحرق، والانتحار، وتشويه أعضاء الجسم؛ مما ألزم العديد من وغيرها(حنفي، 2018م، 22).

فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الفترة الأخيرة بازدياد السلوك العنيف ومعدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأبناء والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم

والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأبناء والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها.

مشكلة الدراسة:

رغم أن إدراك الأسر أهمية استخدام التكنولوجيا، والأجهزة الرقمية؛ إلا أنه يجب أن يخافوا في الوقت نفسه – على أطفالهم من تأثيراتها السلبية؛ لتحقيق الاستفادة القصوى من تلك التكنولوجيا دون إضرار بالطفل، ونموه؛ جسميًّا، ونفسيًّا، واجتماعيا؛ لذا يقفون موقف تحدٍ يجعل أطفالهم يستفيدون من تلك التقنية، ومع الانتشار الموسع لهذه الألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب؛ بدأت التساؤلات من قبل المربين، وعلماء النفس والاجتماع حول كيفية حماية أطفالنا في هذا العالم الرقمي، وتوعية آبائهم بكيفية حماية أطفالهم من تلك الظاهرة.

واتضح من الدراسات السابقة تنوع نتائج الدراسات، حيث أكدت دراسة(الهدلق، ٢٠١٣م)، وأن الألعاب الإلكترونية لها عديد من الفوائد والإيجابيات إذا ما أحسن استخدامها بوجود ضوابط معينة، ومتابعة أولياء الأمور لأطفالهم، وعلى صعيد آخر أكدت عديد من الدراسات؛ كدراسات(قويدر، ٢٠١٢م)، و(الزيوتي،٢٠١٥م)،و(Fletcher others & 2015)، و(Joan ,2015) على السلبيات الناجمة عن الألعاب الإلكترونية، والإفراط في ممارستها بما يفوق مزايا ممارستها، وأن هذه الألعاب تستهدف الأطفال، وتؤثر سلبًا أو إيجابًا – في شخصية الطفل، واعتمدت هذه الدراسات في أدواتها على استخدام المقابلات واستمارات تحليل المحتوى، وتحاول هذه الدراسة طرح رؤية مقترحة؛ لتوعية الوالدين بدورهم في حماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ كألعاب الحوت الأزرق، ومريم، وجنية النار، وتحدي وغيرها من الألعاب، والتي انتشرت في كثير من الدول العربية؛ لما تسببه هذه الألعاب من مقتل كثير من الأطفال، وإصابة آخرين بأضرار نفسية واجتماعية وخيمة، وقد أثارت تلك الألعاب الفزع والخوف في المجتمعات العربية؛ مما جعل توعية الوالدين بدورهما في حماية

أطفالهما من تلك الألعاب أمرًا ملحاً وواجب الدراسة، ونظراً لغلبة الدراسات المعنية بدراسة التأثيرات الناتجة عن تلك الألعاب الخطيرة؛ فقد اختلفت الدراسة الحاضرة بطرائق توعية الوالدين بدورهما الحماية أطفالهما من تلك الألعاب؛ نظرًا لحداثة تلك الألعاب وانشغال الوالدين الدائم عن أطفالهما، وبحثهما دومًا عن مصدر لصرف انتباههم.

كما يسعى البحث إلى التعرف على المشكلات التي تواجه الوالدين نتيجة ما تعكسه تلك الألعاب الإلكترونية من أفكار وسلوكيات على الأبناء، ومن خلال هذا البحث سيتم التعرف على أساليب الوالدين في تحصين ابنائهما ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية، وبذلك تتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي: ما مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء وعلاقته بأساليب التربية الوالدية؟

ويتفرع منه الاسئلة التالية:

أسئلة الدراسة:

1- ما إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين؟
2- ما مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين؟
3- ماالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة من وجهة نظر المعلمين؟.

أهداف الدراسة:

1- التعرف إلى إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين.
2- الوقوف على مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين.

3- التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة من وجهة نظر المعلمين.

أهمية الدراسة:

تستمد الدراسة الحالية أهميتها من:

أولاً: الأهمية النظرية:

- كونها محاولة لإضافة نتائج جديدة للمجال العلمي والمعرفي حول علاقة الألعاب الإلكترونية بالتربية الوالدية وأساليب المعاملة الوالدية.
- تناولت الدراسة لجانب من جوانب الحياة الأسرية، وهو العلاقة بين الوالدين والأبناء المتمثل في أسلوب المعاملة الذي ينعكس – بدوره – على شخصية الأبناء وسلوكهم.
- إبراز دور أساليب المعاملة الوالدية في البناء القيمي للأبناء.

الأهمية التطبيقية:

- إن أهمية دراسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بأساليب المعاملة الوالدية قد يساعد في إعداد برامج توعوية وإرشادية للوالدين من قبل المختصين التربويين.
- سعيها إلى إلقاء الضوء على الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدان في حماية أبناهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- يمكن أن تسهم هذه الدراسة في توجيه نظر المسؤولين في مجال الإرشاد النفسي إلى أهمية الألعاب الإلكترونية وأساليب المعاملة الوالدية في إعداد برامج توعوية.
- يمكن الاستفادة من الدراسة الحالية في التعرف إلى أكثر الأساليب الشائعة لدى الوالدين، والعمل على توعية الوالدين لتقليل الأساليب الخاطئة.
- إعداد برامج توعوية وإرشادية للوالدين من قبل المختصين التربويين للمرشدين التربويين.

- أهميتها للوالدين للأبناء الموجه الطلابي.

مصطلحات الدراسة:

اشتملت الدراسة الحالية على عدة مصطلحات يمكن تناول كل منها على حدة كالآتي:

- **أساليب التربية الوالدية:**

هي الأساليب التي يتبعها الوالدان في معاملة أبنائهما أثناء عملية التنشئة الاجتماعية؛ والتي تحدث التأثير الإيجابي أو السلبي في سلوك الأبناء؛ والتي يتم عبرها نموهم النفسي والاجتماعي (Logand,2015,12).

وتعرف أساليب التربية الوالدية إجرائياً: كل سلوك يصدر من الوالدين أحدهما أو كليهما وتؤثر على الطفل ونمو شخصيته سواء بقصد أم غير قصد.

- **الألعاب الإلكترونية:**

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها:" نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبةٍ ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف(حنفي، 2018م، 27).

وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيا بأنها: "الألعاب التي تُمارس عن طريق الأجهزة الإلكترونية (مثل: الهواتف والحواسيب)، وتمتاز بوجود مؤثرات صوتية وبصرية؛ فيشعر فيها الطفل بحالة من المتعة والترقب من أجل تحقيق هدف الفوز، أو الرغبة في الانتقال لمستوى متقدم في اللعب، وهذه الألعاب يمارسها الطفل سواء بمفرده، أو مع الآخرين".

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية:

وعرف سبتي(2021م) الألعاب الإلكترونية بأنها: استخدام التقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعلياً أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار، وتسود روح التحدي، والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة".

وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيا بأنها : برامج حاسوبية تفاعلية يتم تشغيلها عبر أجهزة إلكترونية مثل الحواسيب، الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب المخصصة، وتتميز بواجهات رسومية تفاعلية تعتمد على مدخلات المستخدم لتحقيق أهداف محددة داخل بيئة افتراضية

التربية الوالدية:

عرفت التربية الوالدية بأنها: عملية تفاعل بين الوالدين والأبناء كما تعني عملية تزويد الوالدين بالخبرات التي تساعدهما على تربية أبنائهما وتعليمهما من خلال النشطة المختلفة، بما يؤثر في فاعلية دورهما ويؤدي إلى تلبية احتياجاتهما واحتياجات أبنائهما (Logand,2015,5).

وتعرف التربية الوالدية إجرائيا بأنها: مواقف الوالدين نحو الأبناء في المواقف الحياتية المتنوعة ولكل سلوك أو ردة فعل تصدر من الوالدين تجاه الأبناء، قصد تعديل سلوك ما ينتج من الأبناء وإن هذه الأساليب تختلف باختلاف البيئة المحيطة بهم التي يعيشون فيها، أو باختلاف مواقف السلوك الصادر من الأبناء.

النظريات المفسرة لأساليب المعاملة الوالدية:

من بين النظريات التي تناولت أساليب المعاملة الوالدية أو عملية التنشئة الاجتماعية للطفل ما يلي:

ويلاحظ أن من إيجابيات هذه النظرية، أنها أكدت على علاقة الطفل بوالديه ودورهما في عملية التنشئة وفي اكتساب معايير السلوك من خلال التفاعل معهما.

-نظرية التعلم الاجتماعي: يرى أنصار هذه النظرية أن عملية التنشئة الاجتماعية بحد ذاتها عملية تعلم لأنها تتضمن تغيراً أو تعديلاً في السلوك نتيجة التعرض لخبرات وممارسات معينة، ولأن مؤسسات التنشئة الاجتماعية المختلفة تستخدم أثناء عملية التنشئة بعض الأساليب والوسائل المعروفة في تحقيق التعلم سواء أكان ذلك بقصد أو بدون قصد، والتطبيع الاجتماعي في رأي نظرية التعلم الاجتماعي هو ذلك الجانب المحدود من التعلم الذي يعني بالسلوك الاجتماعي عند الفرد، وترى هذه النظرية أن التطور الاجتماعي يحدث عند الأطفال بالطريقة نفسها التي يحدث فيها تعلم المهمات الأخرى، وذلك من خلال مشاهدة أفعال الآخرين وتقليدهم ولا شك أن مبادئ التعلم مثل: التعزيز والعقاب والإطفاء والتعميم والتمييز التي لها دور في عملية التنشئة الاجتماعية، ويعطي أصحاب هذه النظرية أمثال: "دولار" و"ميلر" أهمية كبيرة للتعزيز في التعلم، والسلوك يدعم أو يتغير تبعاً لنمط التعزيز المستخدم أو العقاب، (السبعاوي،2010م)، أما "باندورا " و"لتزا" بالرغم من موافقتهما على مبدأ التعزيز في تقوية السلوك، إلا أنهما يشيران إلى التعزيز وحده لا يعتبر كافياً لتفسير حدوث بعض أنماط السلوك التي تظهر فجأة لدى الطفل، في ظروف لا يستطيع الفرد فيها إن يفترض أن هذه الأنماط قد تكونت تدريجياً عن طريق التعزيز، ويرى" باندورا" أن الناس يطورون فرضياتهم حول أنواع السلوك التي سوف تقودهم للوصول إلى أهدافهم، ويعتمد قبول هذه الفرضيات على النتائج المترتبة على السلوك مثل: الثواب والعقاب، إن كثير من التعلم يحدث عن طريق مراقبة سلوك الآخرين وملاحظة نتائج أفعالهم(مقحوت،2014م)، ويعتمد مفهوم نموذج التعلم بالملاحظة على افتراض مفاده الإنسان، ككائن اجتماعي، يتأثر باتجاهات الآخرين ومشاعرهم وتصرفاتهم وسلوكهم، وينطوي هذا الافتراض على أهمية تربوية بالغة إذا أخذنا بعين الاعتبار أن التعلم بمفهومه الأساسي عملية اجتماعية(السبعاوي،2010م، 156).

– نظرية البنائية الوظيفية: تفسر النظرية البنائية الوظيفية أن عملية التنشئة الاجتماعية بأنها أحد جوانب النسق الاجتماعي، وبذلك تتفاعل مع عناصره للمحافظة على البناء الاجتماعي وتحقيق توازنه، ويتعرض الفرد أثناء التنشئة الاجتماعية لعمليات الضبط والامتثال التي تساعده على التوافق مع مجتمعه، لارتباطها بعملية التعلم، لأن الفرد يتعلم أنماط ثقافته وقيمها وعاداتها وتقاليدها وأفكارها ورموزها، التي تنتقل من جيل إلى آخر. ومن خلالها يستقي الطفل اتجاهات والديه وموافقهما عن طريق تقليد الكلمات والسلوك(المقاطي، 2018م)، ولقد حلل "بارسونز" عملية التنشئة من خلال التركيز على عمليات التعلم أثناء تفاعل الفرد مع الجماعة وهي التعلم الإبدال والتقليد والتوحد، ولقد فسر" بارسونز " تنشئة الأطفال بناءً على وجود وظائف محددة للذكور وأخرى للإناث، وهذا التفرد والتمايز بين الجنسين يحقق أهداف وفوائد عديدة للأسرة كما يعمل على استمرار النسق الاجتماعي، وبالتالي يؤدي وظيفة الأسرة والمجتمع، حيث أكد كذلك على أن الأسرة هي الوحيدة التي تستطيع القيام بمهمة إعداد الصغار وتنشئتهم (السبعاوي،2014م).

ومن هنا اتضح أن تصور هذه النظرية للتنشئة الاجتماعية وأساليبها، وما يؤثر فيها، قد أسندت إلى فكرة الإجماع على المعايير السائدة في المجتمع، ولذلك يرى أنصار هذه النظرية أن التنشئة الاجتماعية تحدث من خلالها تعلم قيم ومعايير المجتمع، لأن الأبناء لديهم استعداد لتقبل وترسيخ أهداف ومعايير مجتمعهم التي تقوم بها الأسرة وغيرها من مؤسسات التنشئة الاجتماعية الأخرى، من أجل توافق هؤلاء الأبناء مع أهداف النسق الاجتماعي ولتحقيق توازنه. (المقاطي، 2018م).

–نظرية الدور الاجتماعي: وتتخذ هذه النظرية مفهومي المكانة الاجتماعية والدور الاجتماعي فالفرد يجب أن يعرف الأدوار الاجتماعية للآخرين ولنفسه، حتى يعرف كيف يسلك وما يتوقع من غيره ومشاعر هذا الغير، إن المقصود بالمكانة الاجتماعية وضع الفرد في بناء اجتماعي يتحدد اجتماعياً، وترتبط به التزاعات ووجبات تقابلها حقوق وامتيازات

مع ارتباط كل مكانة بنمط من السلوك المتوقع، وهو الدور الاجتماعي الذي يضمن إلى جانب السلوك المتوقع ومعرفته مشاعر وقيماً تحددها الثقافة(الشربيني،2010م)، ويكتسب الطفل أدواره الاجتماعية عن طريق التفاعل الاجتماعي مع الآباء والراشدين عن طريقتين: التعليم المباشر: حيث يقوم الوالدان أو أحدهما بتعليم طفلهما بالأساليب المناسبة لسنه أو عمره أو جنسه أشكال السلوك المناسبة (جاد، 2010م، 92).

الإطار النظري للبحث

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية

تعريف الألعاب الإلكترونية

عرفها الهدلق (2013، 155) الألعاب الإلكترونية بأنها "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعدٍ معينةٍ، وتُشغل بواسطة الحاسوب، أو الهواتف النقالة، والتلفاز، والفيديو .

وعرف الديك (2010، 12) الألعاب الإلكترونية وفق استخداماتها بأنها شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات، والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الحاسب الآلي، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي وممتع، وهي نوع من التعليم المتمركز، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية.

وتعرف الدراسة الألعاب الإلكترونية إجرائيا بأنها: نوع من الألعاب يتم ممارسته عن طريق الأجهزة الإلكترونية، مثل الهواتف، ألعاب الحاسب وتمتاز بوجود مؤثرات صوتية وبصرية، والتي يشعر فيها الطفل بحالة من المتعة والترقب من أجل تحقيق هدف الفوز أو الرغبة في الانتقال لمستوى متقدم في اللعب، وهذه الألعاب يمارسها الأبناء بمفرده أو مع الآخرين

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

ومن إيجابيات الألعاب الإلكترونية ما يلي:

الألعاب الإلكترونية تقدم قيمًا للمواطنة وتحقق الجماعية، وتتجاوز الأنماط التقليدية لأنها تعد بيئة تعليمية مليئة بالمثيرات وتساعد على التفاعل بين الأفراد. (Prenske,2020,66)

- تحول الألعاب الإلكترونية العالم إلى قرية عالمية حقيقية حيث تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، وتسهم في التفاعل والتواصل وفي تحسين أساليب المحادثة وتنمية ثقافة الحوار وقبول الآخر. (الناشف، 2015، 28)
- الألعاب الإلكترونية تكسب الأبناء العديد من المهارات الاجتماعية؛ فتساعد على ترسيخ الصداقة مع أقرانهم، وتقلل من العزلة الاجتماعية، وتنمي فيهم الاستقلال، وتشجعهم على المشاركة في المجتمع بأدوار فعالة، وتنمي لديهم مهارات حل المشكلات (مشرى، 2017، 71).
- الألعاب الإلكترونية تكسب الطفل العديد من المهارات الأكاديمية والعقلية ومنها مهارة البحث عن المعلومات، ومهاره الكتابة، ومهارات اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، والسعي إلى الفوز والمنافسة والتحدي وحب الاستطلاع وغيرها (الناشف، 2015، 28)

كما تستخدم الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) في الرعاية الصحية والصحة العقلية، وذلك من خلال مجموعة من التشخيصات والأهداف العلاجية، بوصفها عنصرًا معاونا للعلاج النفسي؛ حيث أشارت الدراسات الحديثة إلى مميزات الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) في إعادة التأهيل؛ حيث تساعد في علاج الاكتئاب، والغضب، وتحسين مفهوم الذات، ومعالجة الخوف المرضي لديهم، مثل الخوف من الطيران، واضطراب الهلع(البسيوني ، 2020م، 333).

مما سبق ذكره نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لها دور مهم لا يمكننا أن نتجاهله في تنمية قدرة الطفل على تحليل المعلومات وزيادة الوعي والإدراك لما حوله بصورة أفضل وأسرع، كما أنها تزيد من مستوى الخيال لدى الطفل والقدرة على حل المشكلات وغيرها من المهارات الاجتماعية والعلمية المهمة.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

فإيجابيات الألعاب الإلكترونية لا يمكن أن تحجب عنا سلبياتها؛ حيث يمكن تصنيفها إلى ست فئات: أضرار ذهنية، وأضرار دينية، وأضرار سلوكية، وأضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة وسيتم عرض الفئات الستة بشكل مفصل فيما يلي:

أ.**الأضرار الذهنية:** الألعاب الإلكترونية تعمل على تدمير قدارت العقل، بما فيها من جو المنافسة، والسرعة والمطاردة، مثل: سباق السيارات، وألعاب القتل، حيث إن الألعاب الإلكترونية السريعة تقوم بتدمير خلايا العقل وذلك خلال ثلاثة أشهر من الاستخدام؛ حيث إن لها تأثيرًا على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل وهي قدرة التذكر وقدرة الانتباه والتركيز؛ حيث إنها سبب أساسي في خمول العقل وليست حافزًا لتنمية الذكاء؛ فالطفل حينما يبلغ أعلى مراتب اللعبة فذلك نتاج الخبرة لا الذكاء، مثال على ذلك: عند التعامل مع طفل يلعب الألعاب الإلكترونية لمدة عام، تجده فاقد التركيز ومشتتًا لأي حركة تحدث حوله.(صالح ، 2017، 238)

ب. **الأضرار الصحية:** الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تصلب الرقبة وآلام حادة في الذراعين، والعمود الفقري، وهذه المشكلات لم يكن الأطفال يعانون منها في السابق، ولكن مع انتشار الكمبيوتر، صارت هذه الأعراض المرضية أمرًا لافتًا؛ ولا سيما مع الجلوس غير المريح أمام الكمبيوتر، إضافة إلى الحركة السريعة للعينين أثناء اللعب مما يزيد من فرصة إجهاد العينين والإشعاع المنبثق من شاشة الكمبيوتر، والذي يؤدي إلى حمرة العين ويتسبب في استخدام العدسات الطبية في سن صغير (قاسم، 2013، 84) .

ج. **أضرار دينية:** في المقابل فإن الألعاب الإلكترونية تؤثر بالسلب وذلك على حسب محتوى اللعبة – على صحة الأبناء؛ فهي أيضًا تؤثر بشكل سلبي على الجانب الديني لما يتعرض له الطفل من محتوى غير لائق مثل الصور الجنسية والإباحية والمواد

العنصرية والتمييزية والكراهية، والمواقع التي تدعو إلى سلوكيات منافية للدين مثل إيذاء النفس والانتحار، بالإضافة إلى التنمر والاستغلال الجنسي والاعتداء الجنسي، وما يحدث من قرصنة على بيانات الأبناء وهوياتهم التي قد تكون غير محمية على وسائل التواصل الاجتماعي، وما قد يتبع ذلك من مخاطر جمة.

مما سبق نستنتج أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها؛ لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم سلبًا، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

المبحث الثاني: أساليب التربية الوالدية للأبناء

مفهوم التربية الوالدية

عرفت التربية الوالدية بأنها: عملية تربوية مستمرة لمساعدة الكبار من أفراد المجتمع (المقبلين على الزواج الأزواج قبل الإنجاب الولدين بالفعل) على الفهم الجيد لمعنى الوالدية الفعالة وأدوارها التربوية والاجتماعية والنفسية وكيفية القيام بها، وصولاً لتحقيق أدوار الأبوة والأمومة الحقيقية لدى الآباء والأمهات في تربية أطفالهم تربية أفضل في إطار ثقافة المجتمع (طلبه ، 2011م، 89).

ويشير (أبو خلفاية، ، 2016م، 41) إلى تعريف التربية الوالدية بأنها: العملية التي عن طريقها يتزود الوالدان بمجموعة من المعارف والمهارات عن العلاقات الأسرية وكيفية نمو الأطفال منذ مرحله الحمل حتى نهاية الحياة، وتحمل المسئولية بما يمكنهما من ممارسة علاقات أسرية سليمة وتربية الأبناء من خلال أسس علمية صحيحة.

مما سبق تبين أن التربية الوالدية هي: عملية تفاعل بين الآباء والأبناء تؤدي إلي زيادة مستوى الدفء بين الآباء والأبناء ويتم من خلالها تزويد الوالدين بمعارف ومهارات التربية الأسرية، يقتضي إتاحة الفرص للنمو المتكامل للفرد داخل الأسرة والإفادة مما يتاح من خبرات ومهارات وتقنيات الوصول بإمكانيات الفرد إلى أفضل مستوى ممكن.

أساليب التربية الوالدية:

ويقصد بها الطرق والوسائل التي يتبعها الوالدان في تربية أبنائهم، وتتعدد أساليب التربية وكل نمط أو أسلوب من أساليبها له تأثير واضح في تكوين الشخصية للأبناء (Zahedani et al,2016,131، ومنها:

1. **التشجيع** :ويقصد به الإثابة المعنوية والمادية لتنمية اعتماد الأبناء أنفسهم، والمشاركة في حل مشكلاتهم، واتخاذ قرارات تصريف شؤون حياتهم وتعزيز إتباعهم لأسس ثقافة مجتمعهم ومبادئها، وقد يتدرج الآباء والأمهات في توجيه أبنائهم

وتلقينهم المعايير الاجتماعية بلطف ولين حتى يتمكنوا من إتقان ثقافة مجتمعهم ويستطيعون أداء أدوارهم بشكل إيجابي عبر حثهم ودفعهم برفق على إتباع السلوك المقبول اجتماعيا ونبذ السلوك غير المقبول عن طريق تعزيز السلوك السوي وحثهم على الاستمرار فيه (قناوي ، ١٩٩١ ، ٩).

2. **الأسلوب الديمقراطي**: تتسم التربية في هذا الأسلوب بالحرية والاحترام المتبادل بين الأبناء والوالدين، وتستند على احترام شخصية الابن وتنميتها من خلال منحه الحرية والاستقلال في الرأي والمناقشة في الأمور الأسرية، والمدرسية، والشخصية، واحترام مشاعره وآرائه والاستماع إليه حتى يتمكن من التعبير عن ذاته، ويتبنى الوالدان طرق وأساليب متجددة في التعامل مع الأبناء، وتشجيع صناعة القرار من الأبناء والانضباط السلوكي، وتشجيع الأبناء على التعبير عن آرائهم والمناقشة والحوار، مما يُنتج أبناء ذوي ثقة بأنفسهم قادرين على تحمل المسئولية ولديهم قدرات إبداعية(Sarwar،2016,230) وهذا الأسلوب يعد أكثر مناسبة خاصة في ظل العصر الرقمي.

فالأبن أصبح متفتحًا ومن ثم لا يستطيع تحمل الأسلوب التسلطي الضاغط عليه ولا الأسلوب المتساهل الذي يؤدي إلى الإهمال والضياع، ومن ثم تبين أن الوالدين في هذا الأسلوب أكثر دعمًا لسلوك الأبناء ولديهم القدرة على التشجيع بالألفاظ، والحوار، والعطاء، وهذا الأسلوب من أكثر الأساليب الإيجابية لدى الأبناء خاصة في ظل العصر الرقمي.

مما سبق، تبين أساليب التربية الوالدية المتعددة: فمنها الديمقراطي والتسلطي والمتساهل وكل أسلوب يتم اتباعه ينتج عنه شخصية مختلفة عن الأخرى، نظرًا لاختلاف الأنماط عن بعضها واختلاف الأساليب التي يتبعها الوالدين في التربية في ضوء الأسلوب المتبع، ومن أسس التربية السليمة للأبناء التي لابد من مراعاتها من قبل الآباء والأمهات لتحقيق الأهداف المثلى المنشودة، وهي على النحو الآتي: تربية تكاملية شاملة، وتربية

مثالية واقعية، وتربية فردية واجتماعية معا، وتربية لفطرة الإنسان وإعلاء لدوافعه (مرسي، ٢٠٢٢، ٦١).

الدور الوقائي والعلاجي للوالدين لحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية

1. **تنظيم الوقت:** ينبغي تحديد عدد معين من الساعات لممارسة تلك الألعاب ألا يتعدى ساعتين خلال اليوم كحد أقصى وبعد إكمال واجباتهم المدرسية وغيرها من المهام الأخرى ، فلا تضيع الساعات تلو الساعات بين تصفح الإنترنت واللعب بالألعاب الإلكترونية، وإنما يتم الاتفاق على تحديد وقت معين لهذه الأنشطة، والحرص على إقناع الطفل بأن تحديد الوقت مفيد لصحته وسلامته(سليمان ، 2014م، 32)

2. **إيجاد البدائل:** من الضروري توفير بدائل ممتعة للأطفال من خلال ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية أو الفردية، وذلك لتقليص أوقات الفراغ لديهم، حتى يكون اليوم لديهم ينقسم بين المدرسة والأنشطة الرياضية، بالإضافة إلى أنه ينمي لديهم الشعور بالنجاح.(Jennifer, 2012,5)

3. **تثقيف الأطفال حول كيفية الحفاظ على سلامتهم**فيتم توضيح مدى خطورة هذه الألعاب على صحتهم النفسية والجسدية، بدلا من منعهم عن استخدامها دون ذكر الأسباب، بالإضافة إلى حث الأطفال على القراءة والاطلاع على كتب بسيطة في عرضها حتى تتناسب مع المرحلة العمرية، وتحفيزهم على النجاح من خلال إلقاء الضوء على شخصيات ناجحة من أقاربهم (. Nancy, 2019,7)

4. **متابعة الآباء لأبنائهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية:** يرغب الآباء بشكل دائم في مساعدة أبنائهم في أي مشكلة قد يقعون بها، ولكن حينما يتعلق الأمر بوسائل التواصل الاجتماعي أو الحقائق الافتراضية أو الألعاب عبر الإنترنت، فإنهم غالبا ما يشعرون بأن ليس لديهم المعرفة أو الخبرة الكافية لذلك فإن الكثير من الآباء لا يعرفون ما يفعله أبناؤهم عبر الإنترنت، وإلى من يتحدثون وما المحتوى الذين يصلون إليه ويشاركونه،

لذا لا بد من معرفة الآباء كل ما هو جديد في عالمنا الآن حتى لا يقع أبناؤهم في المشكلات فيما بعد.(David, 2018,2)

5. تنمية الوازع الديني عند الأبناء: إن الشعور الديني هو نظام نفسي يتكون بتفاعل نزعات الطفل الفطرية والكامنة في أعماقه مع عوامل البيئة المحيطة، ويتطور ويتكامل هذا النظام مع تطور شخصية الطفل وتكاملها، ومن هنا نجد أن الشعور الديني لدى الطفل هو ما يغرس من قيم واتجاهات وما يكتسبه من مفاهيم وقيم وأخلاقيات، وذلك من خلال التعرف على العقيدة وينمو الوازع الديني .

وتأسسًا على ما تقدم وجب على الوالدين معرفة كيفية التنشئة الاجتماعية الصحيحة للأبناء وذلك باستخدام الأساليب الصحيحة والبعد عن الأساليب الخاطئة التي تم ذكرها، ومعرفة دورهما الوقائي مثل تنظيم الوقت وإيجاد بدائل عن التكنولوجيا وعلاج الفجوة المعرفية بين الآباء والأطفال، والتعرف على الدور العلاجي للألعاب الإلكترونية حيث تم تصنيف اللعب المتكرر بالألعاب الإلكترونية على أنه إدمان، ويتم من خلال عمل حوار بين الآباء والأبناء والتأكيد على القيم المجتمعية، وذلك من خلال استخدام النصح والإرشاد والقدوة، وشغل أوقات الفراغ بأعمال مفيدة، ومن الممكن الاسترشاد بأخصائي تعديل السلوك.

الدراسات السابقة:

- **وبينت دراسة (حسن، 2018)** المحتوى العنيف لألعاب الفيديو في السلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسي للمراهقين في المدرسة، باعتبار أن ألعاب الفيديو هي الأكثر شعبية بين الشباب في جميع أنحاء العالم، أن أولئك الذين يتعرضون لمستويات مرتفعة من المحتوى العنيف لألعاب الفيديو سيزداد سلوكهم المضاد للمجتمع، وأثبتت النتائج أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة ارتبط إيجابياً بالوقت المستهلك باللعب، والسلوك المضاد للمجتمع، وتدنى درجات الطلاب في المقررات الدراسية، وارتبط سلباً

بالرقابة الوالدية، كما وجدت فروق بين الذكور والإناث بالنسبة للوقت المستهلك في لعب ألعاب الفيديو العنيفة لصالح الذكور مقارنة بالإناث.

- واهتمت دراسة كونتوستافلو ودريجاس (Cábelková,& ,2020) بالتأثيرات المعرفية للألعاب الإلكترونية حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة والانتباه، حيث أوضحت أهمية الألعاب الإلكترونية في تدريب وتنمية الوظائف المعرفية لذاكرة اللاعبين، وأشارت إلى أن الألعاب يمكن أن تفيد في علاج عسر القراءة وزيادة درجة الانتباه لتعدد الخطوات التي تحتاجها الألعاب، واحتياج الفوز باللعب للتركيز في أكثر من مهمة في نفس الوقت، ولكن أوضحت النتائج أن المتغير الوسيط في هذه العلاقة الارتباطية هو النظر في نوع اللعبة، ومدة اللعب وطريقة اللعب، وأكدت أن هناك حاجة لمزيد من البحث لتحديد خصائص معينة للألعاب الإلكترونية التي يمكن أن تعزز تنمية الوظائف المعرفية، والاستفادة منها في العمليات التعليمية والتدريبية.

- وأضافت دراسة ألين (2020) Allen عن العلاقة بين مستوى الرضا المتحقق أثناء لعب الألعاب الإلكترونية وسعادة الفرد اليومية، بالمقارنة مع مستوى الرضا المتحقق في حياة الفرد الفعلية، بعداً آخر لتأثيرات الألعاب الإلكترونية، حيث توصلت الدراسة إلى أن رغم الطبيعة الافتراضية للألعاب الإلكترونية إلا أنها من العوامل المساعدة على تحقيق السعادة والرضا للاعبين في حياتهم الحقيقية.

- اهتمت دراسة عثمان، (2021) بالتعرف على اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم لتطبيقات الألعاب الإلكترونية إيجابا أو سلبا، ورصد وجهة نظر الآباء حول أهم الفوائد أو المخاطر التي يتعرض لها الأبناء نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية، وكذلك فهم رؤية الآباء حول كيفية وقاية الأبناء من الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية المختلفة، واعتمدت الدراسة على نموذج تقبل التكنولوجياTAM ، واستخدمت المنهج المسحي من خلال تطبيق استبيان على عينة من الآباء قوامها (205) مفردة ،وجاءت أهم نتائج الدراسة على النحو التالي: ثبت استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

بشكل دائم بنسبة كبيرة، لتشغل جزء كبير من الروتين اليومي لديهم، كما أكدت ارتفاع نسبة معرفة الآباء بالألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أبنائهم، والتي تركزت حول الألعاب القتالية وألعاب المغامرات، وهو ما انعكس سلبا على ارتفاع نسب العنف لدى الأبناء، كما تأكد التأثير الكبير لتطبيقات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأبناء، وكانت أهم فوائد تلك التطبيقات: ازدياد اهتمام الأبناء بالتكنولوجيا، بالإضافة إلى ارتفاع نسبة التواصل والمشاركة خلال اللعب سواء مع أصدقاء، .

إجراءات البحث

- منهج البحث: هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع دور الوالدين في تحصين أبنائهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية، واستنادًا إلى مشكلة الدراسة وأهدافها وتساؤلاتها، فإن المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي الارتباطى.

- مُجتمع الدِّراسة: تكوَّن مجتمع الدراسة من جميع أولياء أمور الطلاب الذين يدرسون بالمرحلة الابتدائية بمحافظة جدة خلال العام الدراسي(1445ه) بمحافظة جدة.

عينة الدراسة: تكونت العينة الأساسية من عدد(380) من أولياء أمور من المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة عينة عشوائية.

أدوات الدراسة:

1. استبانة المعلمين: استبانة واقع الأساليب التربية الوالدية للأبناء في ضوء الألعاب الإلكترونية. (إعداد الباحث).

أ- الهدف من الاستبانة: تهدف هذه الاستبانة إلى قياس واقع الأساليب التربية الوالدية للأبناء في ضوء الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية وخاصة في محافظة جدة، وتم ذلك من خلال تطبيق الاستبانة على مجموعة من أولياء أمور الأبناء الذين يدرسون في المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة.

ب- وصف الاستبانة: لبناء هذه الاستبانة اطلع الباحث على عديد من الدراسات والبحوث العربية التي تناولت موضوع واقع الألعاب الإلكترونية، منها على سبيل المثال: دراسة عبد العزيز (٢٠١٣م)، ودراسة الزيودي(٢٠١٥م)، كما اطلع الباحث على عديد من الدراسات والبحوث الأجنبية، منها: ودراسة (2015) Fletcher & others، ودراسة (Joan,2016)، كذلك اطلع الباحث على عديد من المقاييس والاستبانات التي تم استخدامها في هذه الدراسات لقياس واقع الألعاب الإلكترونية.

وتكونت الاستبانة من محاور وهي كالتالي:

المحور الأول: إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين وتكون من (18) عبارة.

المحور الثاني: مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين وتكون من (18) عبارة

صدق الاتساق الداخلي:

1. استبانة المعلمين:

تم حساب الاتساق الداخلي لفقرات أداة البحث وذلك بحساب معاملات ارتباط بيرسون بين كل فقرة والدرجة الكلية للمحور التابعة له، وتراوحت نسبة الارتباط لعبارات محور إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين ما بين (0.695) و(0.866)، ومحور مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين ما بين (0.770) و(0.878) وهو ما يدل على أن عبارات الاستبانة تتمتع بدرجة صدق عالية، وصالحة للتطبيق الميداني..

ثبات الأداة: أن معاملات الثبات لمحاور الأداة وأبعادهما كانت مرتفعة، ومناسبة لأغراض الدراسة الحالية؛ لأنها تزيد على (60%)، إذ بلغت قيمة معامل الثبات الكلي لمحور إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر

المعلمين. (0.978)، كما بلغت قيمة معامل الثبات الكلي لمحور مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين. (0.972)، و كما بلغت قيمة معامل الثبات الكلي لمحور تصورات أولياء أمور تلاميذ الصفوف العليا الابتدائية بمحافظة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية (0.960) .

معيار تفسير المتوسطات الحسابية للتعليق على النتائج: لأغراض الحكم على واقع الأساليب التربية الوالدية للأبناء لمواجهة مشكلات الألعاب الإلكترونية، وفقًا لفئات المقياس الخماسي المُستخدَم في الموافقة على عبارات الأداة، أعطيت لها القيم التامة على التوالي: (5، 4، 3، 2، 1)،

جدول(1)1معيار الحكم

مستوى اليقظة الاستراتيجية		
مستويات الاستجابة	المتوسط الحسابي	مستوى اليقظة الاستراتيجية
مرتفعة جدًا	5.00 – 4.21	مرتفع جدًا
مرتفعة	4.20 – 3.41	مرتفع
متوسطة	3.40 – 2.61	متوسط
منخفضة	2.60 – 1.81	منخفض
منخفضة جدًا	1.80 – 1	منخفض جدًا

نتائج البحث وتفسيرها:

المحور الأول: إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين

الجدول رقم (2) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات المعلمين حول إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين.

رقم العبارة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
1.	تولد الشعور بالإنجاز وتحقيق الذات لديهم.	3.35	0.90	متوسط	16
2.	تغرس روح المثابرة والإصرار لبلوغ الهدف.	3.70	0.93	مرتفع	14
3.	تساعد على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم.	3.90	0.90	مرتفع	7
4.	تعودهم على الدقة في إنجاز العمل.	3.30	0.78	متوسط	17
5.	تؤدي إلى تسريع زمن رد الفعل.	3.95	0.86	مرتفع	6
6.	تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة.	3.76	0.83	مرتفع	12
7.	تغرس روح التحدي والمنافسة في نفوسهم.	3.80	0.80	مرتفع	11
8.	تسهم في تدريبهم على محاكاة المواقف المختلفة.	3.86	0.83	مرتفع	9
9.	تنشط الخلايا العصبية للدماغ.	3.68	0.90	مرتفع	15
10.	تعمل على تقوية التآزر البصري/ الحركي لديهم.	2.85	0.92	مرتفع	10
11.	تثير دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية.	4.11	0.80	مرتفع	5
12.	تزودهم بمعلومات جديدة.	4.41	0.78	مرتفع جدًا	2
13.	تطور من مهاراتهم في اللغتين العربية والإنجليزية.	4.12	1.02	مرتفع	4
14.	تطور مهارة البحث والاكتشاف لديهم.	4.16	0.82	مرتفع	3
15.	تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة.	4.44	0.84	مرتفع جدًا	1
16.	تنمي لديهم روح المشاركة والتعاون مع الآخرين.	3.20	0.93	متوسط	18
17.	تساعدهم على التعرف إلى أصدقاء جدد.	3.74	0.82	مرتفع	13
18.	تبث شعورًا بالنشوة والسرور في أنفسهم.	3.87	0.90	مرتفع	8
المتوسط العام		3.78	0.89	مرتفع	–

يشير الجدول(2) إلى أن مستوى إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين(الكلي) جاء مرتفعًا، حيث بلغ المتوسط الحسابي لاستجابات المعلمين حول إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية(3.78) وانحراف معياري(0.89)، ويمكن تفسير المستوى لاستجابات

المعلمين حول إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية، الأمر الذي من شأنه معالجة القصور وما يترتب عليه من ضعف الشعور بالإنجاز وتحقيق الذات، والقصور في تنمية روح المشاركة و التعاون مع الآخرين، وضعف الدقة في إنجاز العمل، كما يمكن تفسير النتيجة بأن ايجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين(عينة الدراسة)، والذين أكدوا الحاجة إلى أهمية تدريبهم على التقنيات الحديثة بصورة أكثر إبداعًا، بحيث تحقق الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية التطور في ممارستها بشكل إيجابي، أيضاً ضرورة زيادة دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب الإلكترونية، والتطوير من مهاراتهم في اللغتين العربية و الإنجليزية، والتطور من مهارة البحث والاكتشاف.

بالنسبة للعبارات، فقد تراوحت استجابات المعلمين حول إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية ما بين المستوى "متوسط" و"مرتفع"، و"مرتفع جدا"، وقد جاءت (3) عبارات بمستوى متوسط، و(2) عبارات بمستوى مرتفع جداً، (13) عبارات بمستوى مرتفع، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين (4.44) و(4.16) و(3.35)، كما تراوحت الانحرافات المعيارية للعبارات ما بين (4.44) و(4.16) و (0.90). وكانت أعلى المؤشرات الدالة على إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية لدى المعلمين، ما ورد في العبارة(15): " تساعد على تدريبهم على التقنيات الحديثة " التي حلّت في الترتيب الأول بمتوسط حسابي(4.44) وانحراف معياري(0.84) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن أن يعود السبب في ذلك محاولة المعلمين في التعرض لأهمية التدريب على التقنيات الحديثة، ومن ثم ضرورة إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى إنتاج برمجيات تربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية المعلومة شائعة الانتشار، تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات العربية. وفي الترتيب الثاني جاء المؤشر الوارد في العبارة(12): " تزودهم بمعلومات جديدة " بمتوسط حسابي(4.41) وانحراف

معياري(0.78) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن تفسير ذلك في ضوء وضع إرشادات واضحة لاستخدام الألعاب الإلكترونية من خلال تزودهم بمعلومات جديدة، والاستفادة من التجارب التي تشجع على الأخلاق الحميدة والتفكير العلمي، إلى جانب توعية هؤلاء الأطفال بالألعاب الإلكترونية وخطورة إدمان استخدامها دون توقف، أما أقل المؤشرات الدالة على إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية لدى المعلمين، من حيث الترتيب: فقد جاء المؤشر الوارد في العبارة(16): " تنمي لديهم روح المشاركة و التعاون مع الآخرين " في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي(3.20) وانحراف معياري(0.93) وبمستوى متوسط، وقد يعود السبب في ذلك إلى توجه طلاب المرحلة الابتدائية نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يدعو إلى المشاركة والتعاون وغرس روح الانتماء فيما بينهم، وفي الترتيب قبل الأخير جاء المؤشر الوارد في العبارة(4): " تعودهم على الدقة في إنجاز العمل " بمتوسط حسابي(3.30) وانحراف معياري(0.78) وبمستوى متوسط، وربما يعود السبب في ذلك إلى قصور تعود طلاب المرحلة الابتدائية على الدقة في إنجاز العمل، ولذا يستوجب ضرورة الاهتمام بإنجاز العمل في وقته والحفاظ على تحديد المواعيد والالتزام بها.

وتتفق هذه النتيجة المتوسطة لمستوى إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية لدى المعلمين، مع دراسة كونتوستافلو ودريجاس(2020)، حيث اهتمت بالتأثيرات المعرفية للألعاب الإلكترونية حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة والانتباه، حيث أوضحت أهمية الألعاب الإلكترونية في تدريب وتنمية الوظائف المعرفية للذاكرة، وأكدت أن هناك حاجة لمزيد من البحث لتحديد خصائص معينة للألعاب الإلكترونية التي يمكن أن تعزز تنمية الوظائف المعرفية، والاستفادة منها في العمليات التعليمية والتدريبية.

في حين تختلف مع دراسة مطر (٢٠١٦)، حيث أظهرت أن مستويات ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة

الابتدائية بمحافظة الدقهلية، كما تختلف مع دراسة هونساكر،2018(Hunsaker) عن رؤية معالجي الصحة النفسية حول استخدام الألعاب الإلكترونية في علاج الأطفال والمراهقين، وقاموا باستخدام الألعاب الإلكترونية في علاج الأطفال والمراهقين، وأنها أداة مفيدة في العلاج النفسي.

النتائج المتعلقة بالمحور الثاني: مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين.

الجدول رقم (3)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات المعلمين حول سلبيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين.

رقم العبارة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
1.	تعد سببا للتوتر والكآبة لديهم.	2.59	0.85	منخفض	15
2.	تولد شعورًا باللامبالاة نحو مصائب الآخرين.	3.70	0.89	مرتفع	10
3.	تؤدي إلى إدمان ممارستها.	4.45	0.88	مرتفع جدًا	5
4.	تؤدي إلى الشعور بالعزلة والانطواء.	4.30	1.02	مرتفع	7
5.	تغرس أفكار العنف في نفوسهم.	3.80	0.95	مرتفع	9
6.	تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية.	3.39	0.83	متوسط	13
7.	تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية.	2.30	0.74	منخفض	14
8.	تشجعهم على السرقة.	1.45	0.80	منخفض جداً	18
9.	تؤثر سلباً على الترابط الأسري.	4.68	0.85	مرتفع جدًا	1
10.	تشجعهم على التلفظ ببعض الألفاظ النابية.	2.38	0.87	متوسط	17
11.	تؤدي إلى قلة الالتزام بمواعيد الصلاة.	2.39	0.81	متوسط	16
12.	تعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت.	4.60	0.80	مرتفع جدًا	2
13.	تقلل من تحصيلهم الدراسي.	3.67	0.76	مرتفع	12

رقم العبارة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
14.	تقلل من لياقتهم البدنية.	4.40	0.81	مرتفع جدًا	6
15.	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم.	4.47	0.82	مرتفع جدًا	4
16.	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية.	4.56	0.84	مرتفع جدًا	3
17.	تسبب لهم آلاما باليدين.	3.68	0.99	مرتفع	11
18.	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس.	3,90	0.76	مرتفع جدًا	8
المتوسط العام		3.41	1.12	مرتفع	–

يشير الجدول (3) إلى أن مستوى المعلمين حول مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين(الكلي) جاء مرتفعًا، حيث بلغ المتوسط الحسابي لاستجابات المعلمين حول إيجابيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية (3.41) وانحراف معياري(1.12).

ويمكن تفسير المستوى لاستجابات المعلمين حول مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية، إلى وجود سلبيات تنتج عن ممارسة الصفوف العليا الابتدائية للألعاب الإلكترونية والتي تؤدي إلى تدني مستواهم العلمي وتحصيلهم الدراسي، كما تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس، كما تعمل على تدني مقدرتهم البصرية، ويمكن تفسير ذلك أيضاً في ضوء عدم نشر الوعي بالآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية والتي بالفعل تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية، تسبب لهم آلاماً باليدين وغيرها من السلبيات.

بالنسبة للعبارات، فقد تراوحت استجابات المعلمين حول مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية ما بين المستوى "مرتفع"، و"مرتفع جدا" و"متوسط" و" منخفض "، وقد جاءت(7) عبارات بمستوى مرتفع جداً، و(5) عبارات بمستوى مرتفع، و(3) عبارات بمستوى متوسط، و(2) عبارات بمستوى منخفض، و(1)

عبارات بمستوى منخفض جداً، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين(4.68) و(4.30) و(3.39) و(2.30) و(1.45)، كما تراوحت الانحرافات المعيارية للعبارات ما بين (0.85) و(1.02) و (0.83) و(0.74) و(0.80)، وكانت أعلى المؤشرات الدالة على وجود مشكلات حول ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة، ما ورد في العبارة(9): " تؤثر سلباً على الترابط الأسري " التي حلّت في الترتيب الأول بمتوسط حسابي(4.68) وانحراف معياري(0.85) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن أن يعود السبب في ذلك إلى ظواهر سلوكيات بعيدة عن القيم الاجتماعية، حيث ممارسة الأطفال لهذه الألعاب يُسبب في انعزال الأطفال لساعات طويلة عن العالم المحيط به، مما يؤدي إلى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل وعدم التواصل والترابط بين أفراد أسرته، ومن ثم يأتي الأثر السلبي لتلك الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، وتواصلهم الاجتماعي، وضعف تحصيلهم الدراسي، وشعورهم بآلام في الرقبة والظهر..

وفي الترتيب الثاني جاء المؤشر الوارد في العبارة (12): " تعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت " بمتوسط حسابي (4.60) وانحراف معياري(0.80) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن تفسير ذلك في ضوء التعرف على الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية حيث أنها تعد وسيلة لإهدار الوقت، كما تبين أن عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية تتسبب في ضعف وتدني المهارات الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الابتدائية،.

أما أقل المؤشرات الدالة على مشكلات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية، من حيث الترتيب: فقد جاء المؤشر الوارد في العبارة(8): " تشجعهم على السرقة، " في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي(1.45) وانحراف معياري(0.80) وبمستوى منخفض جداً، وقد يعود السبب في ذلك إلى ضرورة تفعيل دور المدرسة في توعية طلاب المرحلة الابتدائية، بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة،

والحد من تشجعهم على السلوكيات والظواهر السلبية وفي الترتيب قبل الأخير جاء المؤشر الوارد في العبارة(7): "تؤثر سلباً على قيمهم الأخلاقية " بمتوسط حسابي(2.30) وانحراف معياري(0.74) وبمستوى منخفض، وربما يعود السبب في ذلك إلى كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية التي تسببت في إدمان طلاب المرحلة الابتدائية، لهذه الألعاب، وما ينجم عنها من آثار سلبية منها العزلة الاجتماعية، والانطواء، وعدم التماسك المجتمعي وضعف دعم القيم الأخلاقية، وظهور السلوكيات السلبية وغيرها.

النتائج المتعلقة بالمحور الثالث: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة من وجهة نظر المعلمين.

الجدول رقم(4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات المعلمين حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة من وجهة نظر المعلمين.

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
.1	يهمل الواجبات الدراسية البيتية المعطاة له.	2.70	0.62	متوسط	20
.2	تدني التحصيل الدراسي عند الطالب.	3.88	0.74	مرتفع	8
.3	ألاحظ بضعف حاسة البصر عند الطالب.	4.33	0.66	مرتفع جدًا	6
.4	يمارس السلوك العدواني مع أقرانه.	3.75	0.89	مرتفع	13
.5	ألاحظ خمول وكسل عند الطالب.	4.58	0.88	مرتفع جدًا	1
.6	ضعف التركيز الدراسي لديه.	3.95	1.02	مرتفع	7
.7	ألاحظ بأن مشاركته وتفاعله ضعيف.	3.82	0.88	مرتفع	12
.8	ضعف بالمشاركة الجماعية عند الطالب.	3.85	0.89	مرتفع	11
.9	علاقة الطالب الاجتماعية مع أقرانه ضعيفة.	4.43	0.93	مرتفع جدًا	4
.10	ألاحظ بأن الطالب يتحرك بشكل متثاقل.	2.85	1.21	متوسط	18
.11	ألاحظ الاصفرار وشحوب بوجه الطالب.	3.40	0.77	مرتفع	15

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
.12	**ألاحظ بضعف بحاسة السمع عند الطالب.**	**2.80**	**1.22**	**متوسط**	**19**
.13	**يشتكي زملائه منه لتسميته لهم بأسماء أحداث اللعبة الإلكترونية.**	**2.90**	**0.77**	**متوسط**	**17**
.14	**أشعر بأن الطالب غير واقعي ويعيش بالخيال.**	**4.35**	**0.96**	**مرتفع**	**5**
.15	**ممارسة الطالب للرياضة المدرسية ضعيفة.**	**4.51**	**0.84**	**مرتفع جدًا**	**2**
.16	**ألاحظ انحناء بالكتفين عند الطالب.**	**3.20**	**0.90**	**متوسط**	**16**
.17	**لدى الطالب سمنة مقارنة بأقرانه بمثل عمره.**	**4.47**	**1.13**	**مرتفع جدًا**	**3**
.18	**يغيب عن الدوام المدرسي.**	**3.87**	**1.22**	**مرتفع**	**9**
.19	**ينام داخل الصف أثناء شرح المعلم للدرس.**	**3.74**	**1.03**	**مرتفع**	**14**
.20	**يتأخر الطالب عن الدوام الصباحي.**	**3.86**	**0.88**	**مرتفع جدًا**	**10**
المتوسط العام		**3.38**	**0.53**	**1.23**	**–**

يشير الجدول(4) إلى أن مستوى المعلمين حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة من وجهة نظر المعلمين(الكلي) جاء مرتفعًا، حيث بلغ المتوسط الحسابي لاستجابات المعلمين حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية(3.38) وانحراف معياري(0.53).

ويمكن تفسير المستوى لاستجابات المعلمين حول آثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية ، حيث تبين تدني التحصيل الدراسي عند الطالب من وجهة نظر أفراد العينة، كما أظهرت العينة ضعف ممارسة الطالب للرياضة المدرسية، و التغيب عن الدوام المدرسي، كما تبين بعض الآثار السلبية الصحية لدي الطالب المرحلة الابتدائية كـــــــــ انحناء الكتفين، والنوم داخل الصف أثناء شرح المعلم للدرس، ومن ثم تأخره عن الدوام الصباحي، ويمكن تفسير ذلك في ضوء توافر الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية ، من وجهة نظر المعلمين(عينة الدراسة)، مما يدفع من الحد من هذه الآثار ومحاولة التقليل من ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية.

بالنسبة للعبارات، فقد تراوحت استجابات المعلمين حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة ما بين المستوى "متوسط" و"مرتفع"، و"مرتفع جدا"، وقد جاءت(6) عبارات بمستوى مرتفع جداً، و(9) عبارات بمستوى مرتفع،(5) عبارات بمستوى متوسط، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين(4.58) و(3.87) و(3.20)، كما تراوحت الانحرافات المعيارية للعبارات ما بين(0.88) و(1.22) و(0.90).

وكانت أعلى المؤشرات الدالة حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة، ما ورد في العبارة(5): " ألاحظ خمول وكسل عند الطالب" التي حلّت في الترتيب الأول بمتوسط حسابي(4.58) وانحراف معياري(0.88) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن أن يعود السبب في ذلك إلى القصور في دمج الأنشطة لتنمية الثقة بالنفس بـــــ كافة المراحل العمرية المبكرة والمختلفة.

وفي الترتيب الثاني، جاء المؤشر الوارد في العبارة(15): " ممارسة الطالب للرياضة المدرسية ضعيفة " بمتوسط حسابي(4.51) وانحراف معياري(0.84) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن تفسير ذلك بأن هناك قصور في توعية الطالب حول ممارسة الرياضة المدرسية، ومن ثم يستوجب الاهتمام بالأنشطة الرياضية وتفعليها داخل المدرسة، نشر البرامج والندوات الخاصة بأهمية ممارسة الرياضة داخل المدرسة.

أما أقل المؤشرات الدالة حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة، من حيث الترتيب: فقد جاء المؤشر الوارد في العبارة(1): " يهمل الواجبات الدراسية البيتية المعطاة له " في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي(2.70) وانحراف معياري(0.62) وبمستوى متوسط، وقد يعود السبب في ذلك إلى غياب التزام الطالب بـــــــــ الواجبات الدراسية البيتية المعطاة له، وهذا يدلل على تدني التحصيل الدراسي بسبب إدمانه للألعاب الإلكترونية.

وفي الترتيب قبل الأخير، جاء المؤشر الوارد في العبارة(12): " ألاحظ بضعف بحاسة السمع عند الطالب " بمتوسط حسابي(2.80) وانحراف معياري(1.22) وبمستوى متوسط، وربما يعود السبب في ذلك إلى قلة الوعي بالآثار السلبية الناجمة عن كثرة الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، لذا يستوجب بنشر الوعي للحد من الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بمحافظة جدة.

النتائج المتعلقة بالمحور الرابع: تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم(5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لاستجابات المعلمين حول تصورات المعلمين للأساليب الوالدين للحد الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية.

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
.1	توعية الوالدين بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية وخاصة ما يتسم منها بالعنف.	4.44	0.78	مرتفع جدًا	12
.2	تنمية الوازع الديني عند الأبناء.	4.30	0.88	مرتفع جدًا	15
.3	غرس قيم وعادات المجتمع لدى الأبناء.	4.38	0.95	مرتفع جدًا	13
.4	أن يقوم الوالدان بتوفير مصادر إضافية متنوعة للقدوة كالسيرة النبوية والقصص القرآنية والشخصيات والعلماء المعاصرين في المجتمع.	4.77	0.94	مرتفع جدًا	5
.5	يجب تشجيع الأبناء على ممارسة بعض الأنشطة الأخرى مثل القراءة والرسم، وممارسة الرياضة.	4.50	1.13	مرتفع جدًا	11
.6	ينبغي التعرف على المواهب التي يتمتع بها الأبن والعمل على تنميتها.	3.41	1.33	مرتفع	24
.7	يجب متابعة الابن ومراقبة تصرفاته الانفعالية خلال اللعب.	3.83	1.32	مرتفع جدًا	16

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
.8	توفير بدائل ممتعة للأبناء من خلال ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية أو الفردية.	4.58	0.78	مرتفع جدًا	8
.9	تثقيف الأبناء حول كيفية الحفاظ على سلامتهم.	3.56	0.98	مرتفع	20
.10	التحدث إلى الأبناء حول سلوكهم عبر الإنترنت.	4.51	1.04	مرتفع جدًا	10
.11	الحرص على تفاعل ومشاركة أحد الوالدين مع الأبناء أثناء اللعب.	3.42	1.22	مرتفع	23
.12	لا يقوم الوالدين بشراء ألعاب إلكترونية دون سن السادسة.	3.43	1.10	مرتفع	22
.13	تفعيل دور المدرسة في توعية الأبناء بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.	4.36	0.89	مرتفع جدًا	14
.14	إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.	3.41	0.93	مرتفع	
.15	ضرورة تقرب الآباء لأبنائهم وأن يصادقوهم، وعدم الانشغال عنهم.	4.55	0.73	مرتفع جدًا	9
.16	إرشاد الطلاب وتعليمهم العادات الصحية السليمة أثناء ممارسة اللعب(مثل وضعية الجلسة، المسافة الآمنة عن الجهاز،...).	4.80	0.95	مرتفع جدًا	4
.17	ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، والتي لا تحتوي على ما يخل بدينهم وصحتهم النفسية.	4.70	1.24	مرتفع جدًا	6
.18	مشاركة الوالدين في اختيار الألعاب التي تتناسب مع أعمار أبنائهم.	4.63	1.16	مرتفع جدًا	7
.19	وضع جهاز البلايستيشن في مكان عام في المترل حتى لا ينفرد الطفل بمشاهدته.	3.82	1.11	مرتفع	17
.20	تحديد زمن معين يومي من قبل الأهل لممارسة الألعاب الإلكترونية.	3.74	0.96	مرتفع	19

رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
.21	توعية الطلاب بسلبيات الألعاب الإلكترونية.	4.88	1.20	مرتفع جدًا	1
.22	توفير الألعاب المفيدة عن طريق المدرسة والنوادي.	4.87	0.98	مرتفع جدًا	2
.23	تشجيع الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد فكرة العمل كفريق.	3.77	1.15	مرتفع	18
.24	عدم استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية في غرفهم الخاصة.	3.50	1.40	مرتفع	21
المتوسط العام		4.12	0.87	مرتفع	–

يشير الجدول(5) إلى: أن مستوى المعلمين حول تصورات المعلمين للأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية(الكلي) جاء مرتفعًا، حيث بلغ المتوسط الحسابي لاستجابات المعلمين حول تصوراتهم للأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية(4.12) وانحراف معياري(0.87).

ويمكن تفسير المستوى لاستجابات المعلمين حول تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية، ومن هذه الأساليب التي يمكن اتباعها هي توعية الوالدين بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية وخاصة ما يتسم منها بالعنف، ويتم ذلك من خلال برامج وندوات للتوعية للوالدين، أو من خلال اجتماعات فردية أو جماعية بهدف تحقيق الغاية.

كما يمكن تفسير النتيجة حول تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية، والتي أكدت ضرورة توفير الألعاب المفيدة عن طريق المدرسة والنوادي، والتشجيع على الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد فكرة العمل كفريق، أيضاً الرغبة في تحديد زمن معين يومي من قبل الأهل لممارسة الألعاب الإلكترونية.

بالنسبة للعبارات، فقد تراوحت استجابات المعلمين حول تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية ما بين المستوى "مرتفع"، و"مرتفع جداً"، وقد جاءت(15) عبارات بمستوى مرتفع جداً، و(9) عبارات بمستوى مرتفع، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية للعبارات ما بين(4.88) و(3.74)، كما تراوحت الانحرافات المعيارية للعبارات ما بين(1.20) و(0.96).

وكانت أعلى المؤشرات الدالة على حول تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية، ما ورد في العبارة(21): " توعية الطلاب بسلبيات الألعاب الإلكترونية " التي حلّت في الترتيب الأول بمتوسط حسابي(4.88) وانحراف معياري(1.20) وبمستوى مرتفع جداً. ويمكن أن يعود السبب في ذلك إلى محاولة المعلمين في التعرض لأهمية نشر الوعي بين الطلاب للتعرف على سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية وآثاره على صحة الفرد والمجتمع، ووضع آليات مفعلة للحد من استخدامها.

وفي الترتيب الثاني، جاء المؤشر الوارد في العبارة(22): " توفير الألعاب المفيدة عن طريق المدرسة والنوادي " بمتوسط حسابي(4.87) وانحراف معياري(0.98) وبمستوى مرتفع جداً، ويمكن تفسير ذلك في ضوء أهمية توفير الألعاب المفيدة من خلال تفعيل الحجرات الإلكترونية بـــــــ المدرسة والنوادي الرياضية والترفيهية.

أما أقل المؤشرات الدالة على تصورات المعلمين للأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية، من حيث الترتيب: فقد جاء المؤشر الوارد في العبارة(14): " إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها " في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي(3.41) وانحراف معياري(0.93) وبمستوى مرتفع، وقد يعود السبب في ذلك إلى غياب الالتزام في المحلات التجارية بأهمية وضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب

المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها، وذلك للتقليل من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية.

وفي الترتيب قبل الأخير، جاء المؤشر الوارد في العبارة(11): " الحرص على تفاعل ومشاركة أحد الوالدين مع الأبناء أثناء اللعب " بمتوسط حسابي(3.42) وانحراف معياري(1.22) وبمستوى مرتفع، وربما يعود السبب في ذلك " قلة اهتمام الوالدين مشاركة أطفالهم في اللعب"، مما يخلق تباعد في العلاقات الأسرية، وينجم عنه إهمال من قبل الوالدين والشعور والرغبة في ممارسة هذه الألعاب لفترات طويلة.

ملخص النتائج:

1. أظهرت النتائج أن مستوى استجابات المعلمين حول سلبيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين(الكلي) جاء مرتفعًا، ويمكن تفسير المستوى لاستجابات المعلمين حول سلبيات ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية، إلى وجود سلبيات تنتج عن ممارسة الصفوف العليا الابتدائية للألعاب الإلكترونية والتي تؤدي إلى تدني مستواهم العلمي وتحصيلهم الدراسي، كما تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة بسبب طول فترة الجلوس، كما تعمل على تدني مقدرتهم البصرية، ويمكن تفسير ذلك أيضاً في ضوء عدم نشر الوعي بالآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية والتي بالفعل تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية، تسبب لهم آلاماً باليدين وغيرها من السلبيات

2. أظهرت النتائج أن مستوى استجابات المعلمين حول تصورات المعلمين للأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية(الكلي) جاء مرتفعًا ويمكن تفسير المستوى لاستجابات المعلمين حول تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية، ومن هذه الأساليب التي يمكن اتباعها هي توعية الوالدين بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية وخاصة ما يتسم منها بالعنف، ويتم ذلك من خلال برامج وندوات للتوعية للوالدين، أو من

خلال اجتماعات فردية أو جماعية بهدف تحقيق الغاية، كما يمكن تفسير النتيجة حول تصورات المعلمين لأساليب الوالدين للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية، والتي أكدت ضرورة توفير الألعاب المفيدة عن طريق المدرسة والنوادي، والتشجيع على الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد فكرة العمل كفريق، أيضاً الرغبة في تحديد زمن معين يومي من قبل الأهل لممارسة الألعاب الإلكترونية.

التوصيات: بناءً على النتائج التي توصلت إليها الدراسة، فإن الدراسة تُوصي بالآتي:

1. **تعزيز دور الوالدين في التوجيه والمراقبة**

- تشجيع الآباء على وضع ضوابط واضحة لاستخدام الألعاب الإلكترونية، مثل تحديد الوقت اليومي المسموح به.
- توعية الوالدين بأهمية اختيار الألعاب المناسبة لعمر الطفل وتجنب الألعاب التي تحتوي على محتوى عنيف أو غير أخلاقي.
- تعزيز الحوار الإيجابي بين الآباء والأبناء حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوك والصحة.

2. **اندماج التربية الرقمية في المناهج الدراسية**

- تقديم حصص توعوية في المدارس حول الاستخدام الآمن والمسؤول للألعاب الإلكترونية.
- تدريب الطلاب على التفكير النقدي والتعامل مع المحتوى الرقمي بطريقة إيجابية.
- تعزيز التعاون بين المدرسة والأسرة لنشر الوعي حول المخاطر المحتملة للألعاب الإلكترونية.

3. تشجيع البدائل الترفيهية المفيدة

- تنظيم أنشطة مدرسية ورياضية تشجع الأطفال على قضاء وقتهم في أنشطة تنموية بدلاً من الإفراط في الألعاب الإلكترونية.
- تشجيع الطلاب على ممارسة الهوايات المختلفة مثل القراءة، الفنون، والرياضة لتنمية مهاراتهم الشخصية والاجتماعية.

4. تعزيز التربية الوالدية الإيجابية

- تقديم ورش عمل للآباء حول أساليب التربية الحديثة وكيفية التعامل مع أبنائهم فيما يخص الألعاب الإلكترونية.
- توجيه الآباء نحو تعزيز القيم الإيجابية والانضباط الذاتي لدى أبنائهم بدلاً من فرض العقوبات فقط.
- دعم التربية القائمة على الحوار والتفاهم بدلاً من القمع والمنع المطلق، مما يساعد على بناء علاقة ثقة بين الطفل ووالديه.

5. التعاون مع الجهات المختصة

- التعاون مع خبراء التكنولوجيا والنفسية لتوفير استشارات أسرية حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء.
- تفعيل دور المؤسسات الإعلامية في توعية المجتمع بمخاطر الألعاب الإلكترونية ونشر بدائل تربوية أكثر فائدة.
- تعزيز القوانين التي تنظم تصنيف الألعاب الإلكترونية وتمنع بيع الألعاب غير المناسبة للأطفال.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

- إبراهيم، عبير ياسين أحمد (2020)، **الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية**، *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، ع30، جامعة المنيا – كلية التربية النوعية، مصر، 109-165.
- أبو حلفاية، عائشة علي محمد (٢٠١٦)، **برنامج مقترح للتربية الوالدية على ضوء الاحتياجات التربوية للمجتمع الليبي**، *رسالة دكتوراة*، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس.
- البسيوني، مها إبراهيم (2020)، **"الألعاب التربوية ودورها في تنمية تحمل المسؤولية لأطفال الرياض"**، *مجلة كلية التربية*، جامعة الإسكندرية، 30(3).
- حسن، يوسف (2018)، **دور المحتوى العنيف لألعاب الفيديو في السلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسي للمراهقين في المدرسة**، *مجلة الإرشاد النفسي*، مركز الإرشاد النفسي: جامعة عين شمس. ع (53)، **197–217**.
- **حنفي**، خالد صلاح (2018)، **الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة دراسة تحليلية"**، مجلة الطفولة والتنمية، ع(٣٢).
- الديك، سامية عمر (2010)، **"أثر المحاكاة بالحاسوب على التحصيل الآني والمؤجل لطلبة الصف الحادي عشر العلمي"**، *رسالة ماجستير*، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية.
- الزيوتي، ماجد محمد(2015)، **"الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للأطفال الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية"**، مجلة جامعة طيبة التربوية، ع(1)، **15–31**.

- **سبتي**، عباس(2021)، **دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة: نتائج: حلول الكويت**.
- **السبعاوي**، فضيلة عرفات(2010)، **الخجل الاجتماعي وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية**، دار صفاء، ط1، الأردن.
- سليمان، سبيت (2015)، **أشكال المعاملة الوالدية من وجهة نظر الطلبة وعلاقتها ببعض المتغيرات الشخصية: على عينة من طلبة الصف الثالث الثانوي العلمي في مدرسة المتفوقين بمدينة دمشق**، *مجلة جامعة البعث للعلوم الإنسانية*، جامعة البعث، سوريا، 37(5)، **89 – 137**.
- **صالح**، أماني عبد التواب (2017)، **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على للذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية "**، *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، 25(3).
- طلبة، جابر محمود (٢٠١١)، ***مقدمة في التربية الوالدية***، مطبعة جامعة المنصورة، المنصورة.
- عبد العزيز، عبد الله (2013)، **"إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهه نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"**، *مجلة القراءة*، ع ١٣٨.
- عثمان، أماني خميس محمد (2018)، **"أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**، *مجلة كلية التربية*، 34(111).
- عثمان، داليا عثمان إبراهيم (2021)، **اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية**، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، جامعة القاهرة – كلية الإعلام – مركز بحوث الرأي العام. 20(1)

- قاسم، محمود الحاج (2013)، **"أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال وكيفية الاتقاء منها"**، مجلة موصليات، جامعة الموصل، ع ٢٤(.
- قناوي، هدى. (١٩٩١). الطفل وتنشئته وحاجاته القاهرة مكتبة أنجلو المصرية، مصر. محرز، نجاح (٢٠٠٥). أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بتوافق الطفل الاجتماعي والشخصي في رياض الأطفال، مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية، 12(١)، ٢٨٥-١٨٦.
- قويدر، مريم(2012)، **"أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"**، (رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر.
- محمد السيد مطر(2016)" ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية"، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، جامعة المنصورة، ع(٢٧).
- محمد، شيماء حارث (2019)، **اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن**، حوليات آداب عين شمس، ، جامعة عين شمس - كلية الآداب، 47(2)، **157 – 179**.
- **مرسي**، محمد (٢٠٢٢) **التربية الإسلامية أصولها وتطورها في البلاد العربية، عالم الكتب. مقحوت، فتحية.** (٢٠١٤). **أساليب المعاملة الوالدية للمراهقين المتفوقين في شهادة التعليم المتوسط دراسة ميدانية بثانوية القبة الجديدة للرياضيات** – الجزائر العاصمة، *رسالة ماجستير غير منشورة*، جامعة محمد خيضر – بسكرة، الجزائر .
- مشري، أميرة (2017)، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.

- مطر، محمد. (2016) ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة جامعة المنصورة (27) 205-233
- المقاطي، طعيس(2018)، **أساليب التنشئة الاجتماعية**، فهرس مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض.
- منسي، حسن (2012)، **"الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس"**، مجلة كلية التربية، ع (٧٩)، **الجزء الثاني**.
- **الناشف**، هدى محمود (2015)، **تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة**، دار الكتاب الحديث، القاهرة.
- الهدلق، عمر أحمد(٢٠١٣)،" **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر التعليم العام بمدينة الرياض"**، مجلة القراءة والمعرفة، ع(138)، **جامعة عين شمس**، 155-212.
- اليعقوب، على محمد، و أدبيس، منى يونس (2009)، **دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت**، *مجلة مستقبل التربية العربية*، المركز العربي للتعليم والتنمية، 16(58).

ثانياً: المراجع الأجنبية

- Allen, J. (2020), Gaming as psychologically nutritious: Does need satisfaction in video games contribute to daily well-being beyond need satisfaction in the real world?, Iowa State University, Retrieved fromhttps://search.proquest.com/docview/2445982791?accountid=178282
- Cábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., Molchanova, A., (2020), Does Playing Video Games Increase Emotional Creativity?, International Journal of Environmental Research and Public Health,

(17), Retrieved from: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7177848

- David H (2018) "Kids & Tech: Tips for Parents in the Digital Age" Amircan Academy of pediatrics (10Aug)
- Fletcher, J. Dexter." Digitital Games as Educational Technology: promise and Challenges in the Use of GAMES to Teach", Educational Technology, v 55 n5 (2015): 3-12.
- Hunsaker, S. W., (2018), Therapists' perspectives on using video games in treatment with children and adolescents, California School of Professional Psychology, Alliant International University, San Diego, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2128014188?accountid=178282
- Jennifer A (2012) "The role of parents and Related Factors on Adolescent
- Joan, F." Possible Effects of Electronic social media on Gifted and Talented children's Intelligence and Emotional Development", Gifted Education International, V32 n2 (2016):165- 172.
- Logand, B., & et.al (2015): Family Literacy: A Strategy for Educational Improvement, NationalCenter for family Literacy, Washington, DC:
- Nancy M (2019)"AParent's Guide to Preventing and Overcoming Problems With Gaming " Oxford University Press, N1 6 feb)
- Prenske, M (2020), "Digital Games Based leaming", New York: McGraw-Hill..
- Rudolf, K., Bickmann, p., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., Grieben, C. (2020), Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019, International Journal of Environmental Research and Public Health, Retrieved from: www.mdpi.com/journal/ijerph
- Sarwar, S. (2016). Influence of parenting style on children's behaviour. Journal of Education and Educational Development, vol (3), no (2).
- Zahedani et., al (2016) "The influence of parenting style on academic achievement and career path", Journal of Advances in Medical Education & Professionalism are provided here courtesy of Shiraz University of Medical Sciences, vol(4),no(3)
- .