Firas Tawfiq Mohammad ASMAR¹

**PARENTAL CONTROL AND FOLLOW-UP ON
ELECTRONIC GAMES AND THE EFFECT OF THOSE
GAMES ON THE EMOTIONAL AND AGGRESSIVE
BEHAVIOR OF KINDERGARTEN CHILDREN FROM THE
POINT OF VIEW OF PARENTS IN JERUSALEM**

<http://dx.doi.org/10.47832/2717-8293.1-3.8>

Research Article

Received:

17/11/2020

Accepted:

13/12/2020

Published:

01/01/2021

This article has been
scanned by iThenticate
No plagiarism detected

Copyright © Published
by Rimak Journal,
www.rimakjournal.com

Rimar Academy, Fatih,
Istanbul, 34093 Turkey
All rights reserved

Abstract:

The study aimed to reveal the effect of supervision and follow-up by parents on electronic games that the child plays, and the effect of those games on the emotional side and aggressive behavior from the viewpoint of parents in occupied Jerusalem, and to achieve the objectives of the study, a questionnaire was prepared by the researcher consisting of three axes: Parents' monitoring and follow-up aspect, the emotional side, and the hostile behavior aspect. The questionnaire was distributed to a survey sample consisting of (300) parents of kindergarten children's parents in Jerusalem, during the middle of the first semester of the 2019/2020 academic year.

The study showed the following results: There are no statistically significant differences for the effect of parental control and follow-up on electronic games that kindergarten children play, and the results also showed that there are no statistically significant differences of the effect of electronic games on the emotional side of kindergarten children from the parents' point of view, as well as the results showed There are statistically significant differences in the effect of electronic games on the aggressive behavior of kindergarten children from the parents' point of view in a negative and large degree.

Key words: Electronic Games, The Child's Emotional Side, The Child's Aggressive Behavioral Side, Follow-Up and Observation, Kindergarten Children.

¹ Researcher, Mohammed V University, Morocco, Feras_1979a@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-1216-3267>

الرقابة و المتابعة الوالدية على الألعاب الإلكترونية وأثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس

فراس توفيق محمد أسمر²

الملخص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير الرقابة والمتابعة من قبل أولياء الأمور على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل، وتأثير تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس المحتلة، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحث مكونة من ثلاثة محاور هي جانب المراقبة والمتابعة من قبل الوالدين والجانب الانفعالي، وجانب السلوك العدواني، ووزعت الاستبانة على عينة مسحية مكونة من (300) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في مدينة القدس، خلال منتصف الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2020/2019.

أظهرت الدراسة النتائج الآتية: عدم وجود فروق دالة إحصائية لتأثير الرقابة والمتابعة من الوالدين على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفال الروضة، وكما أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائية لتأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الانفعالي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية لتأثير الألعاب الإلكترونية على جانب السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور بشكل سلبي وبدرجة كبيرة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الجانب الانفعالي للطفل، الجانب السلوكي العدواني للطفل، المتابعة والمراقبة، أطفال الروضة.

المقدمة:

أنعم الله علينا بالعديد من النعم، ومن أهم تلك النعم البنين والبنات، ولذلك لا بد من الاهتمام بتلك النعمة والمحافظة عليها، وضرورة رعايتها حق رعاية لتكون صالحة لنفسها أولاً ولمجتمعها ثانياً، وتعد مرحلة الطفولة المبكرة التي يمر بها البنون والبنات من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، وفيها تتكون أهم ملامح شخصية الطفل في المستقبل، ويكتسب فيها الطفل الكثير من المهارات الاجتماعية والحركية والجسمية والعقلية والانفعالية، ولذلك فإنها تستحق كل العناية والاهتمام.

ويجمع التربويون على أهمية مرحلة رياض الأطفال، نظراً لما تمثله المرحلة العمرية من أثر على جميع حياة الفرد المستقبلية في جوانبها كافة، وأن الاهتمام بمرحلة رياض الأطفال هو الاهتمام بحاضر الأمة ومستقبلها، وأن تنشئة الطفل تعد المواجهة الضرورية لتحديات المستقبل ومواكبة عصر التقدم العلمي، وإن المجتمعات المتحضرة تولي الكثير من الاهتمام بالأطفال، لأنهم من س يحملون عبء المستقبل وصورة الأمة بالمستقبل (المواضيه، 2013).

وتعتبر البيئة المحيطة بالطفل من العوامل المؤثرة في نمو الطفل وسلوكه، والبيئة تمثل جميع العوامل الخارجية التي تؤثر تأثيراً مباشراً أو غير مباشر على الفرد، منذ الاخصاب الى الممات، وتحتوي البيئة العديد من المؤثرات ومنها من له تأثير بسيط على الطفل، ومنها من له تأثير كبير (الجامعة المفتوحة، 2015)، ومن تلك العوامل البيئية المؤثرة بالطفل الألعاب التي يمارسها الأطفال، ويكتسبون من خلالها معظم سلوكيات حياتهم، وتترك بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، وإعتبر بياجيه أن النمو العقلي عند الطفل يتطور

² الباحث ، جامعة محمد الخامس، المغرب، Feras_1979a@hotmail.com

وينمو من خلال الألعاب التي يمارسها الطفل في مراحل نموه المختلفة، وبحرية اللعب وتوفير مواد اللعب للطفل يزداد نمو الطفل العقلي، والاستطلاع والاكتشاف (العمرية، 2011).

وتتنوع الألعاب التي يمارسها الطفل في الروضة بحيث تشمل ألعاباً حركية وأخرى إدراكية، وألعاباً عقلية وأخرى ترفيهية وغيرها الكثير، وهي تعد أساساً لمنهاج رياض الأطفال، واللعب ليس وسيلة لقضاء وقت الفراغ فقط، بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية (الحوامدة والعدوان، 2012)، وفي ظل التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية الواسعة والمتسارعة، فإنها انعكست أيضاً على أساليب وأشكال اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي انتشرت بشكل سريع وكبير بين كافة فئات المجتمع خاصة الأطفال، ونظراً لما تتمتع به تلك الألعاب من صور وألوان ومثيرات صوتية وأنماط فكرية وأفكار مهمة، فإنها أصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم.

وظهرت الألعاب الإلكترونية بداية الثمانينيات، ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل، وأصبحت تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال، ولها العديد من الفئات، منها ألعاب الحركة والألعاب الاستراتيجية وألعاب المغامرة وألعاب الرياضة، وقد انتشر استخدامها ما بين أجهزة الفيديو قديماً ومن ثم أجهزة التلفاز، وبعد ذلك أجهزة الحاسوب ومن ثم الأجهزة النقالة الذكية، وأجهزة خاصة مثل البلاي ستيشن (الشحروي والريماوي، 2011).

وتعد الألعاب الإلكترونية اليوم ظاهرة حقيقية في مجتمعنا، فلا يكاد بيت أو شارع يخلو من مكان يعرض الألعاب الإلكترونية، التي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وفي بعض الدول تم حظر لبعض تلك الألعاب مثل لعبة الببجي في دولة الأردن، حيث بسبب العديد من المؤشرات التي استندت إلى دراسات بينت أن لتلك اللعبة الأثر السلبي الكبير على شخصية الأطفال.

ولقد أشارت الدراسات أن الألعاب الإلكترونية تمارس من قبل الأولاد والبنات، ولكن أثبتت الدراسات أن هنالك فروقاً جندرية في كمية الوقت المصروف وتفضيلات كل منهم نحو نوعية هذه الألعاب. كما أشارت دراسات أجريت في ألمانيا إلى وجود فجوة ما بين ألعاب الذكور والإناث حيث 33% من الإناث يلعبون لعبة ذكور مرة على الأقل في الأسبوع مقارنة مع 51% من الذكور، وأن 33% من الإناث يلعبون ألعاب فيديو أو ألعاباً حاسوبية مقارنة مع 54% من الذكور، وأن 12% فقط من الإناث تهتم بألعاب الفيديو بشكل عام مقارنة مع 36% من الذكور (Al Mubireek, 2003).

وبسبب الإمكانيات الكبيرة داخل نطاق البيئة الإلكترونية، فإن الوصول إلى الألعاب الإلكترونية أصبح سهلاً جداً، وبإمكان الصغير قبل الكبير القيام بتحميل الألعاب الإلكترونية بسهولة ويسر من خلال البيئة الإلكترونية الوفيرة بألعاب متنوعة، تجمع شخصيات بألوان وصور وأصوات متنوعة مشوقة للأطفال وجاذبة لعقولهم، وتجعلهم يقوموا بتنزيلها على أجهزة الحاسوب أو الأجهزة النقالة الذكية، وتعد وسيلة تعليمية فعالة إن حسن استخدامها، فهي تساعد الطفل في تنمية قدراتهم، وتنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والتعزيز الفوري لاستجابة الأطفال وغيرها من الأمور (قنديل، 2007).

ولأهمية تلك الألعاب ومخاطرها فإنه لا بد من دور مهم للأسرة والمدرسة في استخدام تلك الألعاب الإلكترونية، حيث لا بد للأهل من مصادقة أبنائهم والقرب منهم، وكذلك تشجيع الرياضة الجماعية والألعاب الحركية، وعدم ربط تلك الألعاب بالمهام المدرسية، ومتابعة تلك الألعاب قبل استخدامها من قبل الطفل للتعرف على طبيعة اللعبة وما تحويه، ومن ثم دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب وكيف تمارس بشكل صحيح، وتحديد زمن مناسب للعب (محمد، 2015).

وإن حماية الأطفال والناشئة من إساءة استخدام الإنترنت، وتقنيات الاتصال الحديثة ومن ضمنها الألعاب الإلكترونية التي لا غنى عنها، تبرز مخاطر لتلك التأثيرات السلبية التي تكتنف تعامل الأطفال الصغار مع عالم "الإنترنت" والألعاب الإلكترونية، في ظل غياب الوعي المجتمعي لتأثيراته وتداعياته على سيكولوجية وشخصية الطفل، وفي ظل تراجع تأثير الأسرة بشكل عام وانحسار دورها في عملية التنشئة الاجتماعية أمام العوامل الأكثر تأثيراً، ولا يمكن إغفال أو تجاهل التقدم والتطور الذي حدث في وسائل الإعلام الحديثة ووسائل التواصل الاجتماعي. وحماية الطفل باعتبارها مسؤولية أسرية ومجتمعية، لم تعد قاصرة على مجرد توفير المأكل والملبس والسكن، أو تقديم خدمات صحية ومادية له، أو مجرد منع الضرر والإيذاء الجسدي، بل هي عملية وقائية، وتحصين نفسي ومعنوي وأخلاقي وإنساني في المقام الأول، وأن الآباء والأمهات أنفسهم لا يزالون غير مدركين تماماً المخاطر التي يتعرض لها أطفالهم من عالم الإنترنت والألعاب الإلكترونية. ويمتلك جيل اليوم من الأطفال مهارات متقدمة في استخدام تلك الأجهزة بدرجة تفوق الآباء والأمهات، ويطمئن الآباء والأمهات إلى أن الأطفال بذلك يقضون أوقاتاً ممتعة، ومن ثم ينشغلون بأعمالهم ومهامهم الأخرى، غير أن الأطفال

يتعرضون إلى مخاطر عديدة نتيجة قضاء وقت طويل أمام تلك الوسائل التكنولوجية الحديثة بمفردهم وهذا كله يستدعي الاهتمام بتربية الأطفال حول كيفية التعامل مع تلك التكنولوجيا والتطور السريع (Almashhadani, 2016).

مشكلة الدراسة واسئلتها:

تعددت وتنوعت الألعاب الإلكترونية بشكل سريع جداً وكبير، خاصة في زمننا المتصف بالسرعة التكنولوجية الهائلة، فأصبحت الألعاب تنتشر على أجهزة الحاسوب، ومن ثم على أجهزة الاتصالات الذكية، وكذلك معظم المواقع الإلكترونية التفاعلية أدخلت العديد من الألعاب الإلكترونية لجذب أكبر عدد من الجمهور، فأقبل عليها الكبير قبل الصغير، وقد كان لهذا الإقبال العديد من النتائج السلبية على الجيل عامة والشباب خاصة، فانتشرت مشكلة الإدمان ليس على المخدرات فقط، وإنما على تلك الألعاب الإلكترونية التي تتصف بمميزات تشد العقل بصورة مبالغ فيها، ازداد العنف والعدوان بشكل ملحوظ، الأمر الذي يستدعي الوقوف على تلك المشكلة والعمل على حلها، واستغلال الإيجابي منها.

وتعمل تلك الألعاب على تغيير السلوك الطبيعي عند الشخص، و غرس الأثر الواضح في عدد من الجوانب عند الطفل، وسعت إلى بلورة شخصية ضعيفة أحياناً اجتماعياً، وقوية أحياناً عقلياً وفكرياً، وظهر العديد من الاضطرابات الصحية عند بعض الأطفال من الاستخدام الزائد والكبير.

وتتجه العديد من الأمهات إلى إعطاء الطفل الجهاز الذي، للعمل على إسكاته أو إلهائه والإبتعاد عنها، ولكن هل تدرك الأم مخاطر ما يلعب به الطفل؟ وهل الأم تدرك ما ستعكسه تلك الألعاب على شخصية ابنها؟ وقد كان لعدم علم أهل بمخاطر تلك الألعاب على النشء، وعدم الرقابة والمتابعة لما يقوم به الطفل على تلك الأجهزة أهمية كبيرة جعلت الباحث يتجه الى متابعة تلك الألعاب، وتحديد أهم المخاطر التي تسببها على الأطفال وتوعية أهل بضرورة الاهتمام بما يلعبه الطفل.

وتتمثل مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس الآتي:

"ما مدى الرقابة و المتابعة الوالدية على الألعاب الإلكترونية، وما أثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس؟"

ويتفرع من السؤال الفرضيات الآتية:

1. الفرضية الأولى: لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لرقابة ومتابعة الوالدين على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفال الروضة.
2. الفرضية الثانية: لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) للألعاب الإلكترونية على الجانب الانفعالي لدى أطفال الروضة.
3. الفرضية الثالثة: لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) للألعاب الإلكترونية على جانب السلوك العدواني لدى أطفال الروضة.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى التعرف على تأثير الرقابة والمتابعة من قبل الوالدين على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل، وأثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس المحتلة.

أهمية الدراسة:

تتبع أهمية الدراسة من حساسية المرحلة العمرية التي تتناولها الدراسة، وهي مرحلة الطفولة المبكرة الممتدة من عمر ثلاث سنوات الى نهاية السنة الخامسة، والتي فيها تتحدد أهم خصائص الطفل في المراحل اللاحقة، وتتبع الأهمية أيضاً في تناولها دور مهم لأولياء الأمور يجب الاهتمام به وعدم اغفاله وخاصة مع الظروف المستجدة والمتعلقة بفيروس كوفيد 19 والإغلاقات المتكررة، مع بقاء الأطفال بالبيوت والاتجاه نحو التعليم الإلكتروني، وبالتالي بقاء الأجهزة الإلكترونية بيد الطفل لفترة زمنية طويلة.

كما وتتناول هذه الدراسة موضوع حساس جداً وله تأثير كبير على عقل الطفل ويصل به الى حد الإدمان، وهو الألعاب الإلكترونية والتي أصبحت واسعة الانتشار، وجزءاً رئيساً من حياة الكبار قبل الصغار وبشكلها المتنوعة كافة.

التعريفات الإجرائية:

الألعاب الإلكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب أو الجهاز المحمول أو أجهزة خاصة، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التأزر البصري/الحركي) أو تحدّد للمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (عبد الرحمن، 2015). رياض الأطفال: مؤسسة تربوية مجتمعية وهي المكان الأول الذي يقدم خبرات تربوية تعتمد على اللعب في نقل خبرات إلى الأطفال ذوي المرحلة العمرية الممتدة من ثلاث سنوات إلى نهاية السنة الخامسة، وتخطب برامجها جميع أبعاد الشخصية للطفل (الخالدي، 2008). الجانب الانفعالي: الجانب الذي يدرس حالة تغير مفاجئ تشمل الفرد كله، وتؤثر في جميع نواحي جسم الطفل وسلوكه، وهو حالة شعورية منها الغضب والقلق وغيرها (العمرية، 2011). جانب السلوك العدواني: الجانب الذي يدرس السلوك الذي هو استجابة تكمن وراء الرغبة في إلحاق الضرر والأذى بالغير، وهو سلوك غير سوي وأما تكون جسدي أو لفظي ومع الكبار رمزية (ملحم، 2002).

حدود الدراسة:

تحدد الدراسة بما يأتي:

- الحدود الزمانية: أجريت الدراسة خلال العام الدراسي 2019-2020، بالفترة الممتدة من 2019/11/1 إلى 2020/8/20.
- الحدود البشرية: اقتصر أفراد الدراسة على أولياء أمور أطفال الروضة من الفئة العمرية 3 إلى 5 سنوات.
- الحدود المكانية: مدينة القدس المحتلة وضواحيها.

الدراسات السابقة:

دراسة سومية (2018) والتي تهدف إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد كانت العينة مكونة من 45 تلميذاً، وتم استخدام استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة، ومقياس التنمر لخوج، وقد بينت النتائج وجود علاقة دالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي، وكذلك وجود فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس ولصالح الذكور. دراسة العبيدي (2017) والتي تهدف إلى التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وقد استخدم المنهج الوصفي على عينة تتألف من 150 تلميذاً وتلميذة، وقد أظهرت النتائج أنه كلما زاد الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية زاد اضطراب العدوان والغضب لدى التلاميذ، وبالتالي هنالك علاقة واضحة ما بين الإفراط بتلك الألعاب والاضطرابات السلوكية متمثلة بالعدوان والاضطرابات الانفعالية. دراسة الحارثي (2017) والتي تهدف إلى التعرف على أساليب الرقابة الأسرية الداخلية الأكثر فاعلية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي من وجهة نظر المراهقين وأسرهم، والتعرف على أساليب الرقابة الخارجية الأكثر فاعلية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي من وجهة نظر المراهقين وأسرهم، والمقارنة بين المراقبة الداخلية والخارجية من حيث الأكثر فاعلية من وجهة نظر المراهقين وأسرهم، والتعرف على أبرز المخاطر والصعوبات التي تواجه الأسرة في ممارسة أساليبها الرقابية، وتكون مجتمع الدراسة من جميع طالبات المرحلة المتوسطة للمدارس الحكومية في مدينة الرياض وبلغ حجم العينة 575 طالبة، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي واستبانة كأداة لجمع المعلومات، وأظهرت النتائج أن المراهقات وأسرهن موافقات بدرجة كبيرة جداً على أساليب الرقابة الداخلية، وأظهرت النتائج أن المراهقات وأسرهن موافقات بدرجة كبيرة على أساليب الرقابة الخارجية، وأظهرت النتائج أن المراهقات يرون أن الرقابة الداخلية أكثر فاعلية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي بنسبة 85%، بينما الأسريون أن الرقابة الداخلية أكثر فاعلية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي بنسبة 76,7%، وأظهرت النتائج أن المراهقات وأسرهن موافقات بدرجة كبيرة على طبيعة مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي، وأخيراً تبين أن المراهقات موافقات بدرجة كبيرة على وجود صعوبات تواجه الأسرة من ممارسة أساليب الرقابة الأسرية على الأبناء وأسرهم. دراسة الصوالحة، وآخرون (2016) والتي تهدف إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية بالعنف بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق

أهداف الدراسة أعدت استبانة من محورين هما السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي، ووزعت على عينة مسحية مكونة من 100 ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، وأظهرت النتائج وجود فروقات دالة احصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة وكذلك أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي.

دراسة اليعقوب وادبيس(2015) والتي تهدف إلى تحديد دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، حيث أظهرت النتائج أن هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى عينة الدراسة، وتعمل على تنمية سلوك العنف لديهم، كما تغرس العديد من القيم المخالفة للمجتمع وعاداته وتقاليده، وتبرز سلوكيات غريبة وعدم التكيف مع الآخرين، وتغرس الانعزالية والابتعاد عن المحيط، كما تنعكس سلباً على عادات الدراسة لدى أفراد العينة، وتغرس العديد من المخاوف النفسية عندهم.

دراسة الزيودي(2015) والتي تهدف إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما يراها أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية ومعلموهم بالمدينة المنورة، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وأعدت استبانتان لذلك، وكان حجم العينة 336 معلماً و500 ولي أمر اختيروا بالطريقة العشوائية، وأشارت النتائج إلى أن هنالك مخاطر لهذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وانعكست سلباً على عادات الدراسة والحالة النفسية عند الأطفال وبروز الأناية والمخاوف الوهمية ومخاطر الإدمان.

دراسة حجازي(2010) والتي تهدف إلى تحري دور الألعاب الإلكترونية في نمو وتعلم الطفل، ومن أجل هذا الهدف استخدمت الدراسة المنهج النوعي باستخدام أسلوب جمع البيانات، وقد تعددت محاور الدراسة، متنقلة بين الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في شخصية الطفل وسماته، ومن ثم في التنشئة والتعليم، ثم اتجهت الدراسة باتجاه تتبع أثر الألعاب الإلكترونية على المسار النمائي للطفل بدءاً بالنمو الحسي الحركي، وانتقالاً إلى النمو المعرفي والعقلي، وانتهاءً بالنمو الانفعالي والاجتماعي، وفي محور آخر أظهرت الدراسة أن استخدام هذه التكنولوجيا أثر في تغيير تركيب أدمغة الأطفال المستخدمين لها، وخلصت الدراسة إلى ضرورة استثمار تلك التقنية التكنولوجية وتوظيفها في التعليم وبطرق منظمة لما لها من فوائد ومردودات على العملية التربوية التعليمية، وعلى نمو الطفل بكافة الأبعاد.

دراسة موير(Moyer,2008) والتي تهدف إلى معرفة كيفية استخدام ألعاب الفيديو مع بحث الدافعية باستخدام نموذج معرفة اجتماعية، وأظهرت النتائج أن استخدام ألعاب الفيديو يبلغ ذروته في نهاية مرحلة الطفولة للمراهقة المبكرة، وينخفض مع التقدم في العمر، ونادراً ما يكون لعب الأطفال تحت إشراف الوالدين، ونادراً ما يحدد الآباء وقت اللعب، وأن الدافعية للقيام بالمهام المرتبطة بالألعاب لها دور كبير في الإنجاز.

دراسة شيري(Sherry,2001) والتي تهدف إلى تحليل مجموعة دراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، حيث تم تحليل 32 دراسة نشرت ما بين 1975-2000، حيث هدفت إلى التعرف على تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم، حيث شملت الدراسة المراهقين بين 4 إلى 22 سنة وأشارت النتائج إلى أن التأثير في الألعاب كان أقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروف على شاشات التلفاز، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

طريقة الدراسة واجراءاتها:

منهج الدراسة:

إستخدم المنهج الوصفي المسحي لملاءمته لطبيعة الدراسة، حيث استقصيت آراء أولياء الأمور حول متابعة أبنائهم بما يتمرسونه من الألعاب الإلكترونية، واستقصاء تأثير تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوكي العدواني في مدينة القدس المحتلة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع أولياء أمور أطفال الروضة الفلسطينيين في مدينة القدس المحتلة، سواء داخل جدار الفصل العنصري أو خارجه.

العينة:

تكونت عينة الدراسة من عينة مسحية من (300) ولي أمر اختيروا بطريقة طبقية عشوائية، والجدولين (1)، (2) يظهران التكرار والنسب المئوية حسب المرحلة العمرية والجهة المسؤولة.

الجدول (1) التكرار والنسب المئوية وفق المرحلة العمرية

المرحلة العمرية	التكرار	النسبة
البراعم	100	33.3%
البستان	100	33.3%
التمهيدي	100	33.3%

الجدول (2) التكرار والنسب المئوية وفق الجهة المسؤولة

الجهة المسؤولة	التكرار	النسبة
السلطة الوطنية	100	33.3%
خاصة	100	33.3%
سلطات الاحتلال	100	33.3%

أداة الدراسة:

طور الباحث استبانة لتحديد مدى الرقابة والمتابعة على الألعاب الإلكترونية من قبل أولياء الأمور، وأثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس، وقد تضمنت الأداة ثلاثة جوانب وهي: جانب الرقابة والمتابعة، والجانب الانفعالي، والجانب السلوكي العدواني، وحدد كل جانب بالاستعانة بدراسات ومقالات تحدثت عن موضوع الدراسة، وقد تكونت الأداة من (21) فقرة موزعة على الجوانب الثلاث كما هو موضح في الجدول (3).

الجدول (3) اسم المجال وعدد الفقرات المنتمية اليه

الرقم	المجال	عدد الفقرات
1	المتابعة والمراقبة	7
2	الانفعالي	7
3	السلوكي العدواني	7

صدق الأداة وثباتها:

للتحقق من صدق الأداة وثباتها، وزعت الأداة على مجموعة من المحكمين المختصين في المجال التربوي، ومجال تكنولوجيا التعليم، والخدمة الاجتماعية من الجامعات الفلسطينية، وقد أخذت الملاحظات والمقترحات حول الفقرات والمجالات، وفي ضوءها عدلت الأداة وطورت، وقد استخدمت معادلة كرونباخ ألفا لحساب الاتساق الداخلي، والجدول (4) يبين قيمة معامل الثبات لمجالات الدراسة.

الجدول (4) معاملات الثبات لقياس تأثير المراقبة والمتابعة الوالدية على الألعاب الإلكترونية وأثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني من وجهة نظر أولياء الأمور وفق مقياس كرونباخ

المجال	قيمة الفا
المتابعة والمراقبة	0.73
الانفعالي	0.71
السلوك العدواني	0.68
الدرجة الكلية للأداة	0.706

إجراءات الدراسة:

أخذ الباحث الموافقة من الجهات المسؤولة عن رياض الأطفال بعد كتاب رسمي وجه اليهم، ومن ثم حضر الباحث النسخ وأرسلها الى مديري ومديرات رياض الأطفال في مدينة القدس، وتم توزيعها بمتابعة الباحث الى أفراد العينة، وكانت الأداة مرفقة بتعليمات توضح أهمية الدراسة وهدفها، وقد أجاب على فقرات الاستبانة كل أفراد العينة والتي بلغت (300) ولي أمر، والذين اختيروا بطريقة طبقية عشوائية، واستخدمت الرزم الإحصائية

للعلوم الإجتماعية (SPSS) في معالجة البيانات إحصائياً، وقد استخدم مقياس ليكرت بتدرجات خمس، وأعطيت الاجابة موافق بشدة (5) خمس درجات، وأعطيت الإجابة موافق (4) أربع درجات، والإجابة محايد (3) ثلاث درجات، والإجابة لا أوافق (2) درجتان، والإجابة لا أوافق بشدة (1) درجة واحدة، وقد اعتمد الباحث التصنيف الآتي لأغراض تصنيف المستويات والدرجات والذي اتفق عليه المحكمون، وهو تصنيف مناسب لأغراض هذه الدراسة والجدول رقم (5) يوضح المستويات مع الدرجات.

الجدول (5) المستويات والدرجات المستخدمة في تحليل فقرات الاستبيان

الدرجة	المستوى
1.49-1	ضعيف جداً
2.49-1.5	ضعيف
3.49-2.5	متوسط
4.49-3.5	كبير
5-4.5	كبير جداً

نتائج الدراسة:

عرضت نتائج الدراسة حسب أسئلتها كما يأتي:
 * النتيجة المتعلقة بالسؤال الرئيس الذي نصه: "ما مدى الرقابة والمتابعة الوالدية على الألعاب الإلكترونية، وما أثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الامور في مدينة القدس؟"
 وللإجابة عن هذا السؤال حسبت المتوسطات للأداة والانحرافات المعيارية لفقرات الأداة ولمجالاتها كما هو مبين في الجدول (6).

الجدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقييم

رقم المجال	المجال	المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	التقييم
1	المتابعة والرقابة	2.46	0.881	2	ضعيف
2	الانفعالي	2.44	1.011	3	ضعيف
3	السلوك العدواني	3.60	0.982	1	كبير
	الدرجة الكلية	2.83	0.985		متوسط

ويتضح من الجدول (6) أن مدى الرقابة والمتابعة الوالدية على الألعاب الإلكترونية، وتأثير تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني، من وجهة نظر أولياء الأمور جاءت بدرجات متباينة وفق مجالات الدراسة، وكذلك الدرجة الكلية للأداة كانت بتقييم متوسط، اذ جاء بالمرتبة الأولى جانب السلوك العدواني بمتوسط (3.60) وانحراف معياري (0.982)، وجاء في المرتبة الثانية جانب المتابعة والمراقبة من قبل أولياء الأمور بمتوسط (2.46) وانحراف معياري (0.881)، وجاء في المرتبة الثالثة الجانب الانفعالي بمتوسط (2.44) وانحراف معياري (1.011)، وكان المتوسط الكلي (2.83) بانحراف معياري (0.985) وبدرجة متوسطة. وفيما يأتي عرض لنتائج كل جانب من جوانب الدراسة والاجابة عن فرضية كل جانب.

أولاً: جانب المراقبة والمتابعة:

الفرضية الأولى: لا يوجد تأثير ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لرقابة ومتابعة أولياء الأمور على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفال الروضة.
 حسب (ت) (t-test) على مجال المتابعة والمراقبة من قبل أولياء الأمور، والجدول (7) يبين النتائج.
 الجدول (7) نتائج اختبار (ت) (t-test) على مجال المتابعة والمراقبة من قبل أولياء الأمور

المستوى الاجتماعي	التكرار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة المحسوبة
الأباء	100	2.41	0.912	0.024	0.531

الأهميات	200	2.48	0.772		
----------	-----	------	-------	--	--

يبين الجدول (7) أنه لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدالة (0.05) وبالتالي فإنه لا يوجد تأثير لمتابعة ومراقبة أولياء الأمور على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفال الروضة.

والجدول (8) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مجال المتابعة والمراقبة من قبل أولياء الأمور مرتبة تنازلياً.

الجدول (8) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقييم لفقرات مجال المتابعة والمراقبة

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	التقييم
12	أتابع وأشاهد الطفل أثناء لعبه	3.54	1.080	1	كبير
13	الأهل على معرفة مناسبة بالأجهزة التي يلعب بها الطفل	3.51	0.875	2	كبير
9	الأهل على معرفة مسبقة بالألعاب	2.51	0.941	3	متوسط
10	أقوم بمشاركة الطفل أثناء لعبه	2.11	0.751	4	ضعيف
14	يوجد وقت محدد للألعاب الإلكترونية	2.01	0.985	5	ضعيف
8	يوجد برنامج حماية في الجهاز	1.82	0.801	6	ضعيف
11	يتم مناقشة الطفل بالألعاب التي يلعبها	1.73	0.799	7	ضعيف
	الدرجة الكلية	2.46	881.		ضعيف

يتبين من الجدول (8) أن تأثير المتابعة والمراقبة من قبل أولياء الأمور على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال كان ضعيفاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.46) بانحراف معياري (0.881)، وقد جاءت الفقرة رقم (12) "أتابع وأشاهد الطفل أثناء لعبه" في المرتبة الأولى وبمتوسط (3.54) وبانحراف معياري (1.080) وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة رقم (11) "يتم مناقشة الطفل بالألعاب التي يلعبها" في المرتبة الأخيرة بمتوسط (1.73) وبانحراف معياري (0.799) وبدرجة ضعيفة.

ثانياً: الجانب الانفعالي:

الفرضية الثانية: لا يوجد تأثير ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) للألعاب الإلكترونية على الجانب الانفعالي لدى أطفال الروضة.

حسب (ت) (t-test) على المجال الانفعالي والجدول (9) يبين النتائج .

الجدول (9) نتائج اختبار (ت) (t-test) على المجال الانفعالي

المستوى الاجتماعي	التكرار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة المحسوبة
الأباء	100	2.31	1.024	0.657	0.639
الأمهات	200	2.51	0.981		

يبين الجدول (9) أنه لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدالة (0.05) وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على الجانب الانفعالي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء أمورهم.

والجدول (10) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات المجال الانفعالي مرتبة تنازلياً.

الجدول (10) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقييم لفقرات المجال الانفعالي

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	التقييم
5	تسببت بتكوين مخاوف وهمية	3.63	1.001	1	كبير
3	تجعل الطفل انطوائياً	3.51	1.225	2	كبير
4	تسببت باضطرابات نفسية كالتبول اللاإرادي	2.11	1.012	3	متوسط

1	تجعل الطفل يشعر بالكآبة	2.05	1.021	4	ضعيف
2	تجعل الطفل خجلاً	2.01	0.841	5	ضعيف
7	تجعل الطفل قلقاً	1.91	0.982	6	ضعيف
6	قللت مشاعر المودة اتجاه أسرته	1.85	0.912	7	ضعيف
	الدرجة الكلية	2.44	1.011		ضعيف

يتبين من الجدول (10) أن تأثير الألعاب الإلكترونية على المجال الانفعالي للأطفال كان ضعيفاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.44) بانحراف معياري (1.011)، وقد جاءت الفقرة رقم (5) "تسببت بتكوين مخاوف وهمية" في المرتبة الأولى وبمتوسط (3.63) وبانحراف معياري (1.001) وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة رقم (6) "قللت مشاعر المودة اتجاه أسرته" في المرتبة الأخيرة بمتوسط (1.85) وبانحراف معياري (0.912) وبدرجة ضعيفة.

ثالثاً: جانب السلوك العدواني:

الفرضية الثالثة: لا يوجد تأثير ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) للألعاب الإلكترونية على جانب السلوك العدواني لدى أطفال الروضة.

حسب (ت) (t-test) على جانب السلوك العدواني والجدول (11) يبين النتائج.

الجدول (11) نتائج اختبار (ت) (t-test) على جانب السلوك العدواني

المستوى الاجتماعي	التكرار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة المحسوبة
الأباء	100	3.53	1.024	1.67	0.002
الأمهات	200	3.64	0.897		

يبين الجدول (11) أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) وبالتالي فإن للألعاب الإلكترونية تأثيراً على جانب السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء أمورهم وبشكل سلبي تبعاً للمتوسطات، وذلك وفق طبيعة الفقرات الدالة على هذا التأثير، وبدرجة كبيرة.

والجدول (12) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مجال السلوك العدواني مرتبة تنازلياً.

الجدول (12) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب والتقييم لفقرات مجال السلوك العدواني

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتبة	التقييم
16	يمارس الحركات العدوانية الموجودة باللعبة في البيت	4.29	0.841	1	كبير
21	يمارس النشاط العدواني مع أعباه	4.12	1.023	2	كبير
17	يميل الى الألعاب العدوانية في الجهاز	3.96	0.875	3	كبير
19	التمرد على الوالدين ورفض الأوامر	3.81	1.005	4	كبير
20	الغضب السريع و الشديدي	3.75	0.911	5	كبير
18	يتصرف بعدوانية مع والديه	2.87	1.013	6	متوسط
15	يميل الى العدوان اللفظي	2.42	0.842	7	ضعيف
	الدرجة الكلية	3.60	0.982		كبير

يتبين من الجدول (12) أن تأثير الألعاب الإلكترونية على مجال السلوك العدواني للأطفال كان كبيراً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.60) بانحراف معياري (0.982)، وقد جاءت الفقرة رقم (16) "يمارس الحركات العدوانية الموجودة باللعبة في البيت" في المرتبة الأولى وبمتوسط (4.29) وبانحراف معياري (0.841) وبدرجة كبيرة،

وجاءت الفقرة رقم(15) " يميل الى العدوان اللفظي " في المرتبة الأخيرة بمتوسط(2.42) وبانحراف معياري(0.842) وبدرجة ضعيفة.

مناقشة النتائج:

"ما مدى الرقابة و المتابعة الوالدية على الألعاب الإلكترونية، وما أثر تلك الألعاب على الجانب الانفعالي والسلوك العدواني لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الامور في مدينة القدس ؟"

مجال المراقبة والمتابعة:

أظهرت نتائج الدراسة في الجدول(8) أن تأثير المتابعة والمراقبة من قبل أولياء الأمور على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال كان ضعيفاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي(2.46) بانحراف معياري(0.881)، وقد جاءت الفقرة رقم(12)" أتابع وأشاهد الطفل أثناء لعبه " في المرتبة الأولى وبمتوسط(3.54) وبانحراف معياري(1.080) وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة رقم (11) " يتم مناقشة الطفل بالألعاب التي يلعبها " في المرتبة الأخيرة بمتوسط(1.73) وبانحراف معياري(0.799) وبدرجة ضعيفة، كما بينت النتائج أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة(0.05) وبالتالي فإنه لا يوجد تأثير لمتابعة ومراقبة أولياء الأمور على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفال الروضة.

وهذا لا يتفق مع ما أشار إليه قنديل(2007) على أن هنالك ضرورة ملحة على الأهل لمراقبة ومتابعة ما يقوم به الطفل من أنشطة على الأجهزة الإلكترونية، وتحديد أوقات محددة للاستخدام، لما لذلك من أثر إيجابي على الجانب النمائي عند الفرد، وقد حدد قنديل مجموعة من المعايير لاختيار ألعاب تعليمية إلكترونية للأطفال، ومنها أن يكون محتواها مرتبطاً بأهداف بسيطة ومحددة تتناسب مع المرحلة العمرية للطفل، وكذلك أن تكون جديدة وتثير حب الاستطلاع والاكتشاف عند الطفل، وكذلك أن تتمركز حول اهتمامات الأطفال وميولهم وتشبع حاجاتهم ومطالب نموهم البيولوجية والنفسية، وقليلة التفاصيل حتى لا تشتت انتباه الطفل وتحوي الموسيقى والإيقاع، مع مشاهد وروائع الطبيعة المحيطة بالطفل، وأخيراً سهولة تشغيل اللعبة والتعامل معها.

وكذلك لا تتوافق النتائج مع ما أشار إليه الشحوروي(2008) حول أهمية وضع تعليمات وإرشادات عند استخدام الألعاب الإلكترونية، وتعزيز جانب الرقابة والمتابعة من قبل الأهل، وقدمت مجموعة من الإرشادات الواجب على الوالدين اتباعها، بما يتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل أطفالهم بأن لا تخزن الألعاب في غرفة نوم الطفل، وأن يتم وضع ضوابط للوقت المسموح به للعب من قبل الطفل، ومراقبة استخدام الطفل للأنشطة الإلكترونية وتبادل الآراء والنقاش مع الطفل بما يلعبه.

ولا تتفق النتائج مع دراسة الحارثي(2017) والتي أظهرت أن المراهقات وأسرهن موافقات بدرجة كبيرة على أساليب الرقابة الخارجية، وأظهرت النتائج أن المراهقات يرون أن الرقابة الداخلية أكثر فعالية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي بنسبة 85%، بينما الأسر يرون أن الرقابة الداخلية أكثر فعالية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي بنسبة 76,7%، وأظهرت النتائج أن المراهقات وأسرهن موافقات بدرجة كبيرة على طبيعة مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي، وأخيراً أظهرت النتائج أن المراهقات موافقات بدرجة كبيرة على وجود صعوبات تواجه الأسرة من ممارسة أساليب الرقابة الأسرية على الأبناء وأسرهن.

وهنا لا بد من التأكيد على ضرورة المتابعة من قبل الأهل على ما يقوم به الطفل من أنشطة إلكترونية على جهاز الحاسوب أو الجهاز النقال الذي أو أجهزة الألعاب الخاصة، وهذا تجمع على أهميته كل المراجع والدراسات الأدبية المتعلقة بالموضوع، وأن مقدار المتابعة والمراقبة على ذلك سينعكس إيجاباً على نمو الطفل وشخصيته وخاصة مع اختيار النوعية المناسبة من الألعاب الإلكترونية.

المجال الانفعالي:

أظهرت النتائج في الجدول(10) أن تأثير الألعاب الإلكترونية على المجال الانفعالي للأطفال كان ضعيفاً، إذ بلغ المتوسط الحسابي(2.44) بانحراف معياري(1.011)، وقد جاءت الفقرة رقم(5)" تسببت بتكوين مخاوف وهمية " في المرتبة الأولى وبمتوسط(3.63) وبانحراف معياري(1.001) وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة رقم(6) " قللت مشاعر المودة اتجاه أسرته" في المرتبة الأخيرة بمتوسط(1.85) وبانحراف معياري(0.912) وبدرجة ضعيفة، كما بينت النتائج أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة(0.05) وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على الجانب الانفعالي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء أمورهم.

كما وتتفق النتائج مع دراسة عبد ميهوب(2013) مع الجانب المرتبط بوجود عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة لبنود: التعبير الانفعالي، المشاركة، والتعامل مع البيئة المدرسية، وبالتالي لاتنعكس على

الجانب الانفعالي، كما ولا تتفق النتائج مع ما أشار اليه الدليمي (2012) بكون تلك الألعاب تؤثر بدرجة كبيرة على حواس الطفل والجانب الحركي والانفعالي، وتزيد من الخمول وقلة النشاط وبدرجة كبيرة عند الأطفال، وتكون مخاوف وهمية لدى الاطفال .

ولا تتفق هذه النتائج مع ما أشار اليه مجد (2015) بكون الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الناحية الانفعالية للطفل اذ تظهر حالات من القلق والخوف، كما تسبب مجموعة من الاوهام والتخيلات عند الطفل تجعل حالات التبول اللاارادي تظهر عند الاطفال، كما لا تتفق النتائج مع دراسة حجازي (2010) والتي بينت دور الألعاب الإلكترونية في نمو وتعلم الطفل، و أكدت أثر الألعاب الإلكترونية على المسار النمائي للطفل بدءاً بالنمو الحسي الحركي، وانتقالاً إلى النمو المعرفي والعقلي، وانتهاءً بالنمو الانفعالي والاجتماعي.

ولا تتفق النتائج مع دراسة العبيدي (2017) والتي تهدف الى التعرف على بعض الاضطرابات الانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد أظهرت النتائج أنه كلما زاد الافراط في استخدام الألعاب الإلكترونية زاد اضطراب الغضب لدى التلاميذ، وبالتالي هنالك علاقة واضحة ما بين الإفراط بتلك الألعاب والاضطرابات الانفعالية، ولا تتفق ايضا مع نتائج دراسة الزيودي (2015) والتي تهدف إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وأشارت النتائج الى أن هنالك مخاطر لهذه الألعاب وانعكست سلبياً على عادات الدراسة والحالة النفسية عند الأطفال وبروز الأناية والمخاوف الوهمية ومخاطر الإدمان.

مع ضرورة الانتباه الى المرحلة العمرية التي يتم تطبيق عليها البحث، حيث أن معظم الدراسات تتناول المرحلة العمرية التي بعد رياض الأطفال، وهذا مؤثر لاختلاف النتائج أو توافقها، كما أن نوعية تلك الألعاب الإلكترونية هي التي تحدد مدى التأثير على الجانب الانفعالي، فالألعاب التي تعرض الخوارق وتتحدث عن الموت، وعن اطلاق الرصاص والهجوم على الغير والتدمير، وعدم الإهتمام إلا بالطفل نفسه، سيكون لها تأثير سلبي على الناحية الانفعالية أما الألعاب التي تدعو الى الإهتمام بمساعدة الآخرين، وغرس النواحي الجمالية لدى الشخصيات باللعبة وغيرها، فانها تغرس ناحية إنفعالية إيجابية عند الطفل.

مجال السلوك العدواني:

أظهرت النتائج في الجدول (12) أن تأثير الألعاب الإلكترونية على مجال السلوك العدواني للأطفال كان كبيراً، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.60) بانحراف معياري (0.982)، وقد جاءت الفقرة رقم (16) " يمارس الحركات العدوانية الموجودة باللعبة في البيت " في المرتبة الأولى وبمتوسط (4.29) وبانحراف معياري (0.841) وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة رقم (15) " يميل إلى العدوان اللفظي " في المرتبة الأخيرة بمتوسط (2.42) وبانحراف معياري (0.842) وبدرجة ضعيفة، كما وبينت النتائج أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدالة (0.05) وبالتالي فإن للألعاب الإلكترونية تأثيراً على جانب السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء أمورهم وبشكل سلبي تبعاً للمتوسطات، وذلك وفق طبيعة الفقرات الدالة على هذا التأثير، وبدرجة كبيرة .

وتتفق هذه النتائج مع ما أشار إليه عبد الرحمن (2015) بأن تلك الألعاب تكون عزلة للطفل وتنمي العدوان والعنف وأحداث عدم توازن في شخصية الطفل، كما تزيد من الخلافات بين أفراد الأسرة في كيفية اللعب وأدوار اللعب، كما تساعد على التمرد على السلطة الأبوية والميل الى السيطرة، والعناد والتخريب مع الكذب وعدم الشعور بالندم أو الذنب .

وكذلك تتفق هذه النتائج مع ما أشار اليه مجد (2015) حول أضرار الألعاب الإلكترونية على الطفل بجعله طفلاً عنيفاً يختزن في العقل الباطن المشاهد التي تنمي العدوانية لديه ويخرجها عندما تتيح له الظروف الخارجية، وتصنع تلك الألعاب طفلاً غير اجتماعي منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، كما وتغرس قيمة الأناية عند الطفل، ولا يفكر إلا في إشباع حاجته من هذه اللعبة دون الإهتمام بغيره وذلك على عكس الألعاب الشعبية الجماعية.

كما وتتفق النتائج مع دراسة عبد ميهوب (2013) في إختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود: التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية، باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بصورة أقل، وما ينعكس سلباً على نشاط الطفل البدني وسلوكه العدواني، وتتفق أيضاً مع نتائج دراسة الزيودي (2015) والتي تهدف إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ، كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة

المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وأشارت النتائج إلى أن هنالك مخاطر لهذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه .

كما وتتفق النتائج مع دراسة سومية (2018) والتي تهدف إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد بينت النتائج وجود علاقة دالة إحصائياً بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي، مما يدل على أن لتلك الألعاب الدور الكبير أيضاً بالعنف اللفظي، وتتفق أيضاً مع نتائج دراسة العبيدي (2017) والتي تهدف إلى التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وقد أظهرت النتائج أنه كلما زاد الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية زاد اضطراب العدوان، وبالتالي هنالك علاقة واضحة ما بين الإفراط بتلك الألعاب والاضطرابات السلوكية متمثلة بالعدوان بأشكاله كافة.

كما وتتفق النتائج مع دراسة شيري (Sherry, 2001) حيث بينت تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم، وانعكاس ذلك على حياتهم اليومية، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين، وكذلك تتفق مع نتائج دراسة اليعقوب وادبيس (2015) والتي تهدف إلى تحديد دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، حيث أظهرت النتائج أن هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى عينة الدراسة، وتعمل على تنمية سلوك العنف لديهم، كما تغرس العديد من القيم المخالفة للمجتمع وعاداته وتقاليده، وتبرز سلوكيات غريبة وعدم التكيف مع الآخرين، وتغرس الانعزالية والابتعاد عن المحيط، كما تنعكس سلباً على عادات الدراسة لدى أفراد العينة. وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية بكافة المراحل العمرية بالنسبة للأطفال لها تأثير سلبي على تنمية هذا السلوك وتعزيزه، وخاصة عندما تكون اللعبة متمركزة حول ذلك كما في ألعاب المصارعة الإلكترونية وغيرها، وهذا يعكس ضرورة الإنتباه إلى طبيعة الألعاب التي يلعبها الطفل بتلك الأجهزة.

توصيات الدراسة:

- 1- تعزيز المراقبة والمتابعة من قبل الأهل على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل، سواء بالمراقبة أو المشاركة أو تحديد الزمن.
- 2- ضرورة تزويد الأجهزة الإلكترونية ببرامج حماية، والتي تمنع تحميل أي لعبة تحمل أفكار سامة وغير أخلاقية للأطفال.
- 3- توعية الأهل بضرورة المتابعة والمراقبة على الأبناء عند استعمال الأجهزة الإلكترونية سواء للعب أو غير ذلك، وما لتلك الأجهزة من ضرر كبير على شخصية الطفل.
- 4- اختيار الألعاب المناسبة والتربوية للأبناء، وتحميلها على الأجهزة، ومنع الطفل من القيام بعملية التحميل إلا بإشراف الوالدين، مع التأكيد على نوعية الألعاب ذات الآثار الإيجابية على الطفل وشخصيته.
- 5- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء، وتنمي القيم الاجتماعية المناسبة، والتي تحث على التسامح وتجنب العنف والعدوان، ولا تضر بالجانب الانفعالي والسلوكي للطفل.
- 6- وضع برنامج يومي للطفل يمارس فيه أنشطة متنوعة تخاطب كل الحواس ولا تقتصر على الجانب الإلكتروني فقط، وتركز على الجانب الحسي الحركي.
- 7- إنشاء جهات ومؤسسات رقابية على الألعاب الإلكترونية التي يتم تداولها، أسوة بالجهات الرقابية على وسائل الإعلام الأخرى، وسن القوانين اللازمة لحماية الأطفال من أي استغلال عبر تلك الألعاب.
- 8- التأكيد على أهمية دور الأسرة التربوية من معلمين ومعلمات، في توعية الأطفال والأهل بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيفية الممارسة الصحيحة لتلك الألعاب.
- 9- عمل دراسات تتعلق بدور الألعاب التعليمية في المساعدة على تحقيق أهداف رياض الأطفال، ودراسات تتناول نفس الموضوع ولكن على فئات عمرية أخرى، وتتناول متغيرات أخرى كالجنس وطبيعة العمل للأهل.

المصادر والمراجع:**أولاً: المراجع العربية:**

- جامعة القدس المفتوحة. (2015). علم النفس التطوري. منشورات جامعة القدس المفتوحة.
- الحارثي، أشواق محمد. (2017). أساليب الرقابة الأسرية في الحد من مخاطر شبكات التواصل الاجتماعي (دراسة من وجهة نظر المراهقين وأسرهم). رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.
- حجازي، اندي محمد حسن. (2010). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية، المجلد 11، العدد 43، 66-101.
- الحوامدة، محمد والعدوان، زيد. (2012). مناهج رياض الاطفال . دار الراية.
- الخالدي، مريم (2008). مدخل الى رياض الاطفال (ط1). دار الصفاء.
- الدليمي، عبد الرزاق محمد. (2012). وسائل الاعلام والطفل (ط1). دار الميسرة.
- الزبيد، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة الطيبة للعلوم التربوية. مج. 10، ع. 1، 15-31.
- سومية، قدي. (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. مجلة التنمية البشرية، ع 10، 162-172.
- الشحروري، مها، الريماوي، محمد. (2011 أ). اثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن. مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد 38، ملحق 2، 649 - 637.
- الشحروري، مها، الريماوي، محمد. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها) (ط1). دار الميسرة للنشر والتوزيع.
- الصوالحة، علي والعويمر، يسرى والعليمات، علي. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى اطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للابحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد 4، العدد 16، 2016.
- عبد الرحمن، زينب سالم. (2015). الطفل العربي والثقافة الإلكترونية (ط1). دار العلم والايمان.
- عبد ميهوب، سهير ابراهيم. (2013). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الاطفال في المرحلة العمرية من (4-6) سنوات. مجلة دراسات الطفولة، المجلد 16، العدد 1-11، 60-11.
- العبيدي، بشرى محمد. (2017). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع 53، 414-444.
- العمرية، صلاح الدين. (2011). علم نفس النمو (ط1). مكتبة المجتمع العربي.
- الفرحان، لمياء ابراهيم عبد الله. (2017). استخدام اطفال الروضة للالعاب الإلكترونية في الاجهزة اللوحية والاشباعات المتحركة، دراسة ميدانية على عينة من الامهات في دولة الكويت. مجلة دراسات الطفولة، المجلد 20، ع 76، 95-108.
- قنديل، محمد وبدوي، رمضان. (2007). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة (ط1). دار الفكر للنشر والتوزيع.
- محمد، جميل خليل. (2015). وسائل الاعلام الحديثة وتأثيرها على ثقافة الاطفال (ط1). دار المعتر.
- ملحم، سامي محمد. (2002). مشكلات طفل الروضة الاسس النظرية والتشخيصية والعلاجية. دار الفكر.
- المواضي، رضا والهويدي، زيد والمجالي، نجود. (2013). مدخل الى رياض الاطفال (ط1). دار الوائل للنشر والتوزيع.
- اليعقوب، علي وادبيس، منى. (2015). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. مستقبل التربية العربية، مج 16، ع 58، 219-256.

ثانياً: المراجع الاجنبية:

- Al Mubireek, Khalid. (2003). Gender –oriented vs. gender-neutral computer games in education .Dissertation. The Ohio State University.

- 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.
- Sherry,J.L.(2001).The Effects of Violent Video Games on Aggression:Ameta-Analysis,Human Communication Research,27(3),409-431
- Almashhadani, A. (2016, March). The Protection of Children and Young People from the Misuse of Internet and Modern Communication Technology. In Qatar Foundation Annual Research Conference Proceedings Volume 2016 Issue 1 (Vol. 2016, No. 1, p. .(SSHAPP2652). Hamad bin Khalifa University Press (HBKU Press)