**وعى الأُسرة بخطورة ألعاب التسلية الإلكترونية لأطفال الروضة من منظور نموذج الحياة فى خدمة الفرد**

**إعداد**

**د/ عبير عليوه أحمد عبد النبى د/ غادة عبد العال أحمد عبد العال**

**أولاً : مشكلة البحث :**

تعد الألعاب الالكترونیة Electronic Games من أحدث الألعاب في العالم ، حيث تؤدي دوراً أساسیاً في تعليم وتثقيف الأطفال وأن هذه الألعاب تحاكي العالم الواقعى في تصورها وأنها سهلة المنال، شهد العالم تطوراً كبيراً في مجال الألعاب الإلكترونية للأطفال كنتيجة حتمية لإستخدامهم للتكنولوجيا الحديثة ، حيث أصبح الأطفال يقضون ساعات طويلة فى إستخدام هذه الألعاب ، وإرتبط اللعب بضحك الأطفال أثناء إستخدام هذه الألعاب ، فهى تزودهم بالطاقة وبأدوات التفكير، إذن أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية وسيلة حدیثة لإمتصاص غضب وبكاء الأطفال وقضاء أوقات ممتعة أمام شاشات الهواتف الذكیة وأجهزة الكمبيوتر فى المنزل أو المدرسة أو الشارع ويتبع الأطفال الشریحة الحساسة والمهمة في المجتمع فهم الفئة الأكثر عرضه لإيجابيات وسلبيات هذه الالعاب.

فالألعاب الإلكترونية نوع حديث من الألعاب تم تجميعها على أيدى مختصين فى إطار إلكترونى لغرض المتعة والترويح وتضمن العديد من التطبيقات الإلكترونية المعقدة التى تحرك ذهن الطفل من خلال اللعب وتقوم على التحدى والمنافسة لتحقيق هدف معين ( ساره محمود حمدان ،2016 ، ص: 76 )

فالتقنية الحديثة لها دور فى إنتشار الألعاب الإلكترونية من وسائل الإتصال الحديثة التى زادت من تفاقم الإستهلاك وهى الفضائيات التى تعرض نموذجاً لمجتمع إستهلاكى يسعى فيه الوالدين لتحقيق كافة متطلبات الكمالية والترفيهية لأطفالهم ، الأمر الذى يترتب عليه تعميق الشعور بالحرمان ، فالبث الفضائى من أسباب دخول الأُسرة فى دوامة الثقافة الإستهلاكية التى تتبلور فى شراء وتحميل الألعاب الإلكترونية لأطفالهم ، وهذا عمل على إشاعة وبلورة ثقافة تتسم بالإستهلاك المفرط (محمود حسن شمال ، 1999، ص:96) لذا فعلى الوالدين الإهتمام بالإختيار الصحيح للعبة الإلكترونية ، وتحديد وقت على أن لا يتجاوز الساعتين كحد أقصى فى الإستخدام حتى لا يصل الطفل الى مرحلة فيها إدمان اللعب ، ومشاركتهم لأطفالهم فى اللعب وتشجيعهم على التواصل ، واخذ رأى الطفل قبل شراء الجهاز الإللكترونى بأن يكون إستعماله فى أوقات محددة حتى يشعر بالمسئولية (ناصر بن صالح العبيدي، سعيد بن دبيس، 2017،ص:21).

يواجه المصنعون وتجار التجزئة المختصين بالألعاب اإلكترونية جيلاً جديداً من الأطفال الذين يختلفون عن الأجيال السابقة ، فأطفال اليوم لديهم المزيد من المال ولهم تأثير كبير على العادات الإستهلاكية لأبائهم وأُسرهم ككل ، وفى المستقبل سيتكون جيل من الشباب فى عصر الكمبيوتر والإنترنت والهاتف المحمول الذكى الذين يعتبرونه جزءاً طبيعياً من حياتهم ويعرفون جيداً كيفية إستخدام إمكانيات التكنولوجيا الحديثة ( Jens Christensen,2009,p:454).

تقدم الألعاب الإلكترونية للأطفال الترفيه والمتعة ، فتقوم بعض هذه الألعاب على أشياء من العالم الحقيقى والأُخرى تقوم على عالم الخيال ، وتسمح للطفل خلالها بإستخدام الصوت واللمس، وهذا إتضح من خلال ما توصلت اليه دراسة (Derek Van Rheenen, 2012) الى أن العقبات التى تواجه إستخدام ألعاب الواقع الإفتراضى منها مشكلات فى دقة ووضوح الصورة ومشاكل مع مجالات الإتصال ، إذن فهناك قيود شديدة على صانعى هذه الالعاب لأنها تتمتع بجودة ودقة وعالية.

تنتمي ألعاب الفيديو والكمبيوتر التفاعلية إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة القائمة على تكنولوجيا الكمبيوتر الرقمية ، أصبحت هذه الألعاب شائعة بشكل متزايد خلال العشرين إلى 25 عامًا الماضية لما للألعاب الإلكترونية أهمية ثقافية وتربوية ، خاصة بين الأطفال كما أوضحتها دراسة (Johannes Fromme ، 2003) أن الأنشطة الترفيهية التى يفضلها الأولاد والبنات هى ممارسة الأنشطة الرياضية والألعاب الإلكترونية والإستماع للموسيقى والقراءة ، فلا يوجد دليل على أن ألعاب الكمبيوتر تحل محل القراءة ، فالبنات يفضلن قراءة وإستماع القصص أكثر من الأولاد لكنهن أقل إنخراطاً فى الوسائط التفاعلية الجديدة وكان من أهم النتائج أن الألعاب الإلكترونية لها دوراً هاماً فى المواقف التى يشعون فيها بالملل أو إذا إضطروا الى الإبتعاد أو قضاء وقت فراغهن.

حيث ينطوى الإنتماء الأسرى على مراعاة أهمية رغبات جميع أفراد الأسرة ، إذ تعزز هذه العملية المسئولية الفردية والعلاقات الشخصية ، مما يعمل على تعزيز الصحة النفسية الجيدة للطفل ، وعندما يهتم الوالدان بإحتياجات أطفالهم على نحو يوازن بين التنظيم والحرية، فيدرك الأطفال أن الكبار يهتمون بأمرهم ، وأن عملية حل المشكلات وعرض الإختيارات يمكن أن تكون مسلية (شارون كيه هول،2016،ص: 109).

وأوضحت دراسة (Sara de Freitas,2018 ) الى أن الألعاب التعليمية بمختلف أنواعها سواء يدوية أوتقليدية أو رقمية متطورة أكثر فاعلية من الإلكترونية لأنها تساعد الطفل على إكتساب مهارات معينة عن طريق اللعب، فهذه الألعاب تجذب إنتياه الطفل المتعلم لها بإستمرار، بجانب أنها تستخدم أكثر من حاسة فى ذات الوقت ، الأمر الذى يزيد من إنتباه الطفل ويقلل من تشتته وإنتباهه وتنمى ثقته بنفسه وبقدراته على إنجاز المهام المختلفة وتحفز أيضاً نموه العقلى والإدراكى ، ومن مميزاتها أنها تراعى الفروق الفردية للأطفال فهى تكون مقسمه الى عدة مراحل ومستويات ويمكن للطفل تكرار ممارسة مستوى معين أو مرحلة معينة .

فالألعاب الإلكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى الأطفال فى أوقات فراغهم بإعتبارها مصدر التسلية والترفيه فى ظل غياب الرقابة الأبوية وإنعدام الوعى بالأضرار الناتجة عن الإفراط فى إستخدامها وأكدت على ذلك نتائج دراسة (أميرة مشرى،2017) أن الإستخدم المفرط فى ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبياً على الجوانب المعرفية لديهم، لذا يجب أن تراعى الأم قدرة وإحتياجات وإهتمامات الطفل فى الفئة العمرية من (4-6) سنوات ، ذلك لتحقيق التوازن فى نموه النفسى والفسيولوجى ، وأتفقت أيضاً مع نتائج دراسة Johannes Fromme 2003)).

وتوصلت دراسة (برتيمة سميحة، 2017) الى أن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف والذى يظهر فى قيام الطفل بالشغب وتكسير الأشياء ومنها أدواته ، وقد تصل الى ضربه لأقرانه والسب والشتم ، وهذا يرجع الى أن الألعاب الإلكترونية قد جاءت بمضامين غريبة عن الواقع الإجتماعى والثقافى لمجتمعنا العربى.

وأوصت دراسة ( يسرى العويمر، على العليمات، على مفرح ، 2016) بضرورة تثقيف الوالدان لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ، وكان من نتائجها عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأُمور .

وإستهدفت دراسة (على الصوالحة،2016) الى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والإجتماعى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور ، وأوصت الدراسة بضرورة وعى وتثقيف الوالدان لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ، وهذا ما تطرقنا اليه فى بحثنا الحالى نظراً لأهمية موضوع وعى الأسرة بخطورة ألعاب التسلية الإلكترونية على الاطفال فى الوقت الراهن.

ولقد توصلت دراسة (ندا سليم ، 2016) الى ان الألعاب الإلكترونية تفيد الأطفال فى الفئة العمرية من(4-6) سنوات ، فمن إيجابياتها أن ممارستها تحفز الخيال لدى الطفل وتساعده فى تعلم اللغة الإنجليزية ، كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية تساعده فى مواجهة التحديات المتضمنة في هذه الألعاب ، وأيضاً تسهم فى زيادة فهم الطفل للتقنيات الحديثة ، ولكن لها سلبيات من وجهة نظر أمهات الاطفال ومعلماتهم تتمثل فى تأثيرها السلبى على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية ، الى جانب أثرها السلبى على اللقاءات والجلسات العائلية كما أشارت النتائج أيضاً الى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

وكشفت دراسة (سارة حمدان، 2016) عن إجماع أفراد العينة على وجود كثير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ومنها تقوية التآزر البصرى والحركى لديهم ، وتتحدد السلبيات بأنها تؤدى الى الإدمان وأيضاً لشعور الأطفال بالعزلة والإنطواء.

وتوصلت دراسة ( هويدا بشير، 2015) الى ضرورة توعية الوالدان بأهمية إستخدام إحدى مستجدات التكنولوجيا وخاصة الألعاب الإلكترونية و شبكة الإنترنت بإعتبارها وسيلة لتدريب الأطفال على الإستخدام المفيد لها بالإضافة الى غرس القيم لديهم كالصدق وغيره من القيم.

وأكدت دراسة (عباس سبتى ، 2013) أن ألعاب التسلية الإلكترونية لها العديد من الآثار السلبية التى منها إدمان الأطفال عليها الى جانب ذلك فإنها تلبى رغبات الأطفال من تنمية الخيال والمغامرة وحب الإستطلاع والإكتشاف وتقدير الذات ، وأوضحت أيضاً أن البنات يمارسن الألعاب العنيفة مثل البنين مع إن المشهور هو ميلهن الى الألعاب غير العنيفة والتى فيها النعومة والجمال، ومن الألعاب المفضلة البنين والبنات هى كرة القدم والمطاردة والمغامرات وبات مان والتسوق والتجميل والركض والجودو.

أما دراسة Derek Van Rheenen,2012) ) الى تفضيل الأطفال الأمريكيون لبعض الألعاب الإلكترونية المختلفة مثل ألعاب الكمبيوتر والألعاب الموسيقية التى تنمى المهارة الفردية ، ذلك نتيجة التقدم التكنولوجى فى المجتمع الامريكى.

وتوصلت دراسة (مريم قويدر ،2012) الى أن الألعاب الإلكترونية فى مقدمة النشاطات الترفيهية التى يحبها الأطفال ، حيث أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات وهذا يؤثر على صحتهم ، أما من ناحية نوعية الالعاب فهم يفضلون الألعاب التى بها عنف مثل الألعاب القتالية والحربية وألعاب المغامرات وألعاب المحاكاة الواقعية والرياضية والعاب الرمى، وهذا ما يجعلهم عرضه للسلوكيات العدوانية نظراً للممارستهم المتكرره لهذا النوع من الألعاب التى تنسب الى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

وأوضحت دراسة (فاطمة همال، 2012) إن أكثر انواع الألعاب الإلكترونية تفضيلاً لدى الأطفال هى ألعاب القتال والحروب والمغامرات ، وأن تصميم اللعبة وأبطالها هى أكثر العوامل جذباً للطفل ، وتؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلى والنفسى والجسدى للطفل .

وأظهرت نتائج دراسة ( مها الشحرورى ، محمد الريماوى ، 2011) أن الالعاب الإلكترونية تعطى الطفل المجال لممارسة المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة ، فاللعب بالنسبة له وسيلة لإكتساب المعارف وتزويده بالفرص التى تتيح له تجربة ما لم يجربه من سلوك ، فهناك أمر ما يجرى فى اللعب مثل التخطيط وإتخاذ القرار وإتباع إستراتيجية ، إذن فالألعاب الإلكترونية تؤثر على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرارات.

أما دراسة Ciara Josephine Moriarty,2011) ) فقد توصلت الى العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية .

وأوضحت دراسة (عبد الرحمن الغامدى ، 2011) أن ألعاب الفيديو يكتسب من خلالها الطفل مخزون بصرى كبير للتعبير عنه فى رسوماته وإهتماماته بتفاصيل الأشكال المرسومة ، وأيضاً تعطيه إنفتاحاً إدراكياً وخبرات تراكمية فى تصوره للكثير من الأحداث فى الرسم ، فعندما يرسم الطفل محتوى عنيف يكون ذلك نتيجة ممارسته لألعاب لا تتناسب مع قدراته وعمره مثل ألعاب العنف والسرقة والقتل، لذا فعلى الأم أن لا تستخدام أسلوب الردع عندما يرتفع صوت اللعبة مثلاً والتي قد تتسبب في فقدان السمع والصمم ، فالتعلم بالنسبة للطفل يدعم بالتحدى ويقل بالتهديد وهذا النوع من اللعب يوفر بيئة التعلم( اوشيدا، ريكو ، اليخت جوليزيان، ، 1993).

وأثبتت دراسة ( نمرد بشير، 2008) أن الإهتمام والتوجه الكبير لفئة الأطفال والمراهقين نحو الألعاب الإلكترونية وتراجعهم عن ممارسة النشاط البدنى الرياضى ، وأصبحت ظاهرة إجتماعية بدأت تظهر فى المجتمع العربى مثل المجتمعات الأخرى خاصة الغربية منها ، وذلك نظراً لإنتشار الألعاب ذات الإستعمال الشخصى على الهواتف الذكية وغيرها من الأجهزة بأسعار منخفضة ، وأيضاً للتطور التكنولوجى الحديث الفئق الدقة من الناحية النفسية والجمالية ، كل هذه العوامل تجذبهم الى الألعاب الإلكترونية بشكل مبالغ فيه وتبعدهم عن الأنشطة الترفيهية الأخرى خاصة الرياضية منها.

فقد أكدت دراسة 2007) (Nena Galanidou أن الألعاب اليدوية و التركيبية هى أفضل للنمو الصحى للأطفال لأنها تعمل على تطور مهاراتهم العقلية .من الألعاب الإلكترونية التى لها تقنية عالية ، ومن أمثلة هذه الألعاب المثالية التى تتضمن الكرات والألغاز وكتب التلوين والألعاب الورقية ، لأنها تسمح للأطفال بتنمية خيالهم الإبداعى .

وتوصلت الدراسة الإثنوغرافية او الوصفية William Sims & Wilma Alice, 2007)) الى أن للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت الآثار الإيجابية عن طريق تحليل محتواها ومعالجتها من خلال اللغة ليفهمها الطفل وكذلك ملاحظة المشاركين .

وأوضحت دراسة ( عماد الدين الرشيد، 2007) أن أفلام الكرتون الأمريكية واليابانية ولا سيما المدبلجة تلعب دوراً إيجابياً فى تنمية الحس الجماعى وحب الإستطلاع وتعزيز القيم ، وتؤثر سلبياً فى الأخلاق والفطرة والهوية والقيم وإنتهت الدراسة الى مجموعة من التوصيات أهمها ضرورة تشجيع صناعة أفلام الكرتون العربية وإستحداث مراكز دراسات تنمية الطفل .

وترى الباحثتان أن الالعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التى رافقت ظهور الهواتف الذكية وتطور الكمبيوتر فهى من الناحية العملية تضع الطفل أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة الى التعقيد ومن البطء الى السرعة ، لذا ينبغى الإستفادة من إمكانياتها فى التعليم والتسلية والترفيه نتيجة تفاعل الطفل مع الآلة ، **حيث یتصف اللعب بسمات یمكن إجمالها في الآتى** (هويدا بشير بكر ، 2015، ص:56) :-

* نشاط لا إجبار فیه و غیر ملزم للمشاركین فیه من الأطفال.
* يشعر من خلال اللعب الأطفال بالمتعة والسرور.
* يوجه اللعب الطاقة الذهنیة و الحركیة للأطفال في آن واحد .
* يعد اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل ، و لتلبیة احتیاجاته المتطورة و لتعلیمه التفكیر.
* اللعب یتیح الفرصة للتعبیر عن الحاجات و الرغبات و المشاعر التي یعبر عنهاالطفل .
* اللعب یساعد الطفل لتطویر ذاكرته ، و تفكیره ، وخیاله و ذكائه ، وقدرته على الحدیث وإطلاق إبداعاته.
* إن الدافع الأول للعب الإستمتاع : أي لیس له دوافع أخرى غیر المتعة .
* یتم في اللعب استغلال للطاقة الحركیة و الطاقة الذهنیة في ممارسته لنشاط اللعب.
* تدفع الألعاب الإلكترونية الطفل الى اللعب المتواصل وقضاء الأوقات الطويلة فى ممارستها كيفما شاء الطفل وبشتى أنواع الألعاب بحرية تامة ، حيث أن هذه الألعاب تعمل على إشباع حاجات الطفل وميوله وإكتشاف قدراته وتدريب قدراته وتدريب مهاراته فى اللعب وإكتساب المزيد من الخبرات ( Richard Joiner, Martin Owen & Others, 2011,p:178)

**ثانيـــــاً : أهمية الدراسة :**

لقد تطرقنا فى بحثنا الى موضوع وعى الأسرة بخطورة الالعاب الإلكترونية عل الأطفال ، والتى يمكن إعتبارها رياضة فكرية وحركية تساعد على نمو الذكاء ، ولكن طرحنا لهذا الموضوع لدراسة خطورة التوجه الكبيرلهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثرها الكبير على الأطفال فى جميع البلدان العربية وخاصة مصر وبإعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية ، فهى تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأُخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التى تلعب دوراً كبيراً فى حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية وإجتماعية وتربوية كما تعمل الألعاب الأجنبية الغربية على تنميط سلوك الطفل وتغيير المبادئ التربوية للأطفال إضافة الى أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك تجعلنا أكثر تحكماً فى الظاهرة مما يساعد فى التخفيف من حدتها وتوسع إنتشارها ، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة ستكشف خبايا الفكر الغربى وهدفه من توسع هذه الالعاب الإلكترونية ومضمونها ، وبهذا تفادى هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها من قبل هؤلاء الأطفال.

**ومما سبق تتضح أهمية الدراسة فى الآتى:-**

1. نظراً لأهمية طبيعة موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الأطفال خاصة فى الوقت الراهن.
2. إنتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية وشيوعها عبر الهواتف الذكية وتأثيرها على الأطفال فى المجتمعات العربية بصفة عامة وفى مصر بصفة خاصة.
3. قلة الدراسات والبحوث الى تناولت موضوع أضرار الألعاب الإلكترونية عل الأطفال الروضة بالرغم من أهميتها وتأثيرها عليهم.

**ثالثـــــاً : : أهداف الدراسة :**

تحددت أهداف الدراسة فى هدف رئيسى وهو "تحديد مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة من منظور نموذج الحياة فى خدمة الفرد" **لتحقيق عدة أهداف فرعية وهى:-**

1. معرفة أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية فى جميع البلدان العربية وخاصة مصر.
2. معرفة آثارها على سلوكيات أطفال الروضة من سن 4-6 سنوات.
3. معرفة الاشياء المثيرة والجذابة فى هذه الألعاب الإلكترونية والافكار والتوجهات التى تروجها فى افكارا هؤلاء الأطفال.
4. تحديد مدى مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الجسمية لأطفال الروضة .
5. تحديد مدى مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية النفسية لأطفال الروضة .
6. تحديد مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الإجتماعية لأطفال الروضة .
7. تحديد مدى مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية المعرفية لأطفال الروضة .
8. التوصل الى رؤية لبرنامج مقترح من منظور نموذج الحياة فى خدمة الفرد للتخفيف من المخاطر المرتبطة بالألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة.
9. معرفة وتحديد المبادئ التى نحاول غرسها فى ذهن هؤلاء الأطفال فى الوسط الإجتماعى والتى تجعلهم يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية ، إضافة الى معرفة مدى إرتباطها بسلوكياتهم السوية وغير السوية.

**رابعـــــــاً : تساؤلات الدراسة :**

تحددت أهداف الدراسة فى هدف رئيسى وهو "**تحديد مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة من منظور نموذج الحياة فى خدمة الفرد**" لتحقيق عدة أهداف فرعية وهى:-

1. ما مدى مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الجسمية لأطفال الروضة؟ .
2. ما وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية النفسية لأطفال الروضة؟ .
3. ما مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الإجتماعية لأطفال الروضة. .
4. ما مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية المعرفية لأطفال الروضة؟ .
5. ما البرنامج المقترح من منظور نموذج الحياة فى خدمة الفرد للتخفيف من المخاطر المرتبطة بالألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة؟.

**خامســــاً : مفاهيم البحث :-**

**1. مفهوم ألعاب التسلية الإلكترونية:-**

**تعرف الألعاب الإلكترونية** بأنها نوع من ألعاب الفيديو ، وتتميز عن باقى الألعاب الأُخرى بإعتمادها على الحاسب الآلى فى ممارستها، وهى تجذب الأطفال من حيث التفاعل معها أو محاكاتها وتعمل على نمو وزياده وتقويه المهارات الشخصيه للطفل ( فاطمة همال،2012، ص:88).

يطلق على كل لعبة إنها إلكترونية فى حالة توفرها على هيئة رقمية ، ويتم تشغيلها على الكمبيوتر والإنترنت والهواتف الذكية وغيرها، فهى تمثل الحياة الحقيقية للطفل حيث إنه يندمج فى الواقع ، وان لهذه الألعاب أهميه كبيره ولكن الزياده فى إستخدامها يضيع الوقت وتختلف أهميه من حيث إستخدامها.

هي استخدام للتقنية و الرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس بين الاعب على شاشة الجهاز الإلكترونى والموجود فعليا أو عبر النت والطفل ، يتم فيها إشباع حاجة الطفل للفوز و الشعور بنشوة الإنتصار و ينمو لديه روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة .

هى تلك الألعاب التى يتم عرضها على شاشات الهواتف الذكية والكمبيوتر وغيرها والتى تزود الاطفال بالمتعة من خلال تحدى إستخدام العين مع اليد "التآزر البصرى" أو تحدى للإمكانات العقلية للطفل.

وتعرف بانها الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التليفويون والفيديو وجهاز الآي فون والهاتف الذكى وجهاز الكمبيوتر وغيره (نمرود بشير ، 2008).

**ولتحقيق التوازن فى نمو الطفل يجب على الأم مراعاة الأمور الآتية فى تفاعلها مع الطفل :-**

1. منح الطفل التعزيز الكافى لمساعدته على أن يثق بنفسه وبقدرته ليصل الى إحترام ذاته .
2. إعطاء الطفل الإهتمام الكافى والإصغاء لما يقوله وإجابته على عن تساؤلاته بإستمرار .
3. الإهتمام بشأن الطفل والإستماع لشكواه ومساعدته على حلها.
4. إشعار الطفل بالحب والتقبل غير المشروطين وإنه محبوب لشخصه.
5. توجيه السلوك العدوانى عند الطفل وتعويده على مواجهة مشاكله بالتفهم وإستخدام الأُسلوب العقلانى للتعامل معه .
6. وعى الوالدان بأنهما النموذج الذى يتعلم منه الطفل ، فكفاءتهما وقدرتهما على حل مشكلاتهما تشكل قدوة حسنه لأطفالهما (اوشيدا، ريكو ، اليخت أغافني جوليزيان، ريما البخيت. ، 1993 ، ص: 117).

**وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائياً فى هذه الدراسة :**

هى برمجيات تحاكى الواقع من خلال أجهزة كمبيوتر وهواتف ذكية تتعامل مع الوسائل المتنوعة Multimedia والإنترنت حيث انها تعرض مجموعة من الصور وتعمل على تحريكها وإصدار الصوت.

**2. مفهوم نموذج الحياة فى خدمة الفرد :-**

يعتبر نموذج الحياة فى خدمة الفرد أسلوباً فى ممارسة خدمة الفرد يستخدم المنظر الأيكولوجى كتعبر عن التركيز على المواجهة بين العميل وبيئته المحيطة، ويركز أخصائ خدمة الفرد هنا على المشاكل فى الحياة وهى المعوقات البيئية والتحولات فى الحياة والتفاعلات بين العميل والآخرين ( أحمد شفيق السكرى ، 2000،ص:298) ، ويواجه الأخصائى الكثير من المشاكل الناتجة عن مشكلات بيئة العميل ولذلك يجب عليه إستخدام الطريقة المتكاملة للممارسة لإطلاق القدرات الكامنة لدى الفرد والحد من الضغوط التى تفرضها عليه البيئة ( يحيى حسن ، 1998 ،ص: 159).

كما يعرف بأنه أحد نماذج الممارسة المهنية فى خدمة الفرد ، ويركز على التفاعل المتبادل بين الإنسان والبيئة( ماهر أبو المعاطى ، 2009، ص: 132).

ويرى ذلك النموذج بأن حياة الأفراد وتكيفهم بإستمرار يكون من خلال تبادلهم مع جوانب البيئة المختلفة وأن تغيرهم يكون من خلال التغيرات التى تحدث فى البيئة ، حيث أنهم يعانون من العديد من الضغوط داخل البيئة ، فيعمل نموذج الحياة على مساعدتهم على التعامل مع الضغوط والتكيف مع بيئتهم(Malcom Payne,1991,p: 139).

ويعرف بأنه ذلك النموذج الذى يعتمد على المنظور الأيكولوجى الذى يركز على العلاقة بين الفرد وبيئته والغرض من إستخدامه فى طريقة خدمة الفرد هو تعزيز المعاملات التى تزيد من النمو والتنمية عن طريق مساعدة الافراد على التكيف فى بيئاتهم(سامية عبد الرحمن ، 2003، ص:144).

وتميل ممارسة الخدمة الإجتماعية فى ظل نموذج الحياة كما أشار (دوفر وهنتر ،2008) الى محاولة توفيق إحتياجات الأفراد مع طريقة الخدمة المستخدمة ، حيث ينصب إهتمام هذا النموذج فى المقام الاول على الإرتقاء بمستوى التوافق بين مهام وإحتياجات وأهداف الحياة من ناحية وبين كل هذه الجوانب والموارد البيئية المتاحة من ناحية اخرى ، ولذلك يشار الى نموذج الحياة على إنه منهج متكامل للممارسة المهنية مع الأفراد والجماعات لإطلاق قدراتهم المتاحة أو القوى الفعالة لديهم وتعزيز النمو والتطور وإستعادة التعاملات البناءة لديهم ((Dover et al , 2008, pp:400-401.

ويعتمد نموذج الحياة على المعارف والمهارات العامة المتنوعة للخدمة لإجتماعية فى الممارسة مع الافراد والأسر والجماعات والمجتمعات ((Germain and Giterman ,1995,p:821

**ويعرف نموذج الحياة إجرائياً فى هذا البحث بأنه:-**

* بأنه ذلك النموذج المخطط البسيط والشامل الذى يهتم بحياة الأُسرة ومراحل نمو أطفال الروضة وخاصة من هم فى سن 6:4 سنوات ، ومعرفة حاجاتهم المطلوب إشباعها وتوعية أمهاتهم بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية وبمختلف المشكلات التى تواجههم خاصة عندما ينتقلون من هذه المرحلة الى أُخرى.
* أحد الإتجاهات الحديثة التى تصلح للممارسة المتقدمة فى خدمة الفرد والتى تركز على الحاضر وإجراء التغيرات فى حياة الأسرة لإشباع إحتياجاتهم خاصة فى توجيه ورفع درجة وعى الأمهات أطفال الروضة بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية.
* تعتمد ذلك النموذج على آليات وتكنيكات تساعد فى التقليل من هذه المخاطر بمزيد من التغيير والتكيف للأفضل بدلاً من إلقاء المسئولية على الآخرين والإنسحاب والعدوانية.

**سادساً : الإطار النظرى الخاص بالبحث :-**

1. **سمات ومظاهر النمو المرحلة العمرية من أربعة الى ست سنوات:-**

تبدأ هذه المرحلة من أربعة سنوات وهى مرحلة ما قبل المدرسة ، يؤكد علماء النفس أن أول خمس سنوات من حياة الطفل هى سنوات يتعلم فيها الطفل الكثير من القيم والأخلاق والتصرفات والصواب والخطأ ، ولذلك فهذه المرحلة فى غاية من الأهمية ، فيها يبدأ الطفل فى نمذجة الوالدين والمحيطين به فى الدين والأخلاق وطريقة التعامل مع الحياة والقواعد وطريقة التعبير عن المشاعر واللغة التى سيستخدمها.

بالطبع يزدد النمو الجسمى والعقلى والأجتماعى والإنفعالى والحركى فيبدأ الطفل فى التكلم والتعبير عن نفسه فيبدأ الطفل فى التكلم عن نفسه ، ويبدأ فى المشى والجرى ، لذلك كان علينا أن نوفر بيئة آمنة ، لأنه بعد المشى سيتحرك فى أرجاء المنزل ويسحب المفارش ويضع يده فى الكهرباء ويدخل المطبخ ، فلديهه رغبة شديدة للتعرف على أشكال الحياة والبيئة المحيطة.

* **الإستقلالية:** فى هذه السنوات العمرية سيبدأ الطفل فى التطلع الى فعل كل الأشياء بمفرده كما يفعلها الكبار، ويبدأ الشعور بأن له شخصية مستقلة .
* **التقليد :** هى الطريقة الوحيدة للتعلم ، فكيف يمشى وكيف يلبس وكيف يأكل ويتكلم ويعبر عن مشاعره إلا من خلال تقليد الأب والأم ، فيجب على الوالدين أن يكونوا حريصين فى كل كلمة وكل فعل ورد فعل لأنه سوف يخزنها فى عقله الباطن ليفاجئكبنفس الكلمات والسلوكيات ، وأيضاً ينبغى أن يقلل الوالدان من الإهتمام بالألعاب الإلكترونية لأنه سيلتقط كل شئ يراه أو يسمعه ، فلا ينبغى أن تزيد على الساعة يومياً متقطعة.
* **الفضول الشديد**: لدى الطفل فضول شديدلمعرفة كل شئ وخاصة عالم الكبار ، يسأل عن كل شئ مراراً وتكراراً لأنه يكون تصورات ذهنية عن كل شئ ، وايضاً ستجد لديه فضولاً فى معرفة الفرق بين الجنسين .
* **خصوبة خياله**: يتميز الطفل فى هذه المرحلة بالخيال الواسع ، وهذا يجعله يخترع القصص والحكايات ، وبعض الآباء والأمهات يقللون بِشأن هذه القصص الخيالية ويعتبرونها نوعاً من الكذب ، فيقول له الوالدان "إطمئن" هذا ليس كذباً ، فالكذب عادة سلبية يكتسبها من المحيط حوله ، ولكن هذه السمة هى مظهر من مظاهر النمو العقلى لديه ، فلا يجب على الأم أن تنعته بالكذب.
* **التمركز حول الذات** : الطفل هنا يتمركز حول نفسه ، فهو يرى نفسه مركز العلم وكل شئ يستطيع أن يصل اليه ، وتجده يكلم نفسه ويتحاور دون أن يكون هناك شخص معه.
* **يضفى الحياة على كل شئ**: يتعامل الطفل مع كل شئ علىإنه حى ، فتجده يتكلم مع الدمية وألعابه ، ويعتبر كل شئ به حياة ( إيهاب ماجد ، 2019، ص ص 43-47).

**2- أنواع الألعاب الإلكترونية :**

لقد إنتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وإزداد الطلب على إقتناء الألعاب التى إكتسبت شهرة واسعة من الأطفال ، حيث اصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهى تجذب الأطفال من خلال الرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، وفى الوقت الذى يظن فيه الآباء والأُمهات فجلوس أطفالهم أمام شاشات الكمبيوتر فى هدوء الى أنهم يلعبون لعبة فى أمان وإطمئنان ، ولا يخطر ببالهم أن هناك مشاعر سلبية وأمراض لأطفالهم سيصابون بها فيما بعد نتيجة سوء إستخدام الطفل لها خاصة أن هذه الألعاب منها ما يعمل بالكهرباء ومنها ما يعمل بالذبذات أو الليزر (برتيمه سميحة، 2017، ص:17).

هى آداة حديثة من الألعاب يمارسها الطفل من خلال الكمبيوتر الهواتف الذكية ، وتهدف هذه الألعاب الى تحقيق السعادة للطفل وتزيد فى نفس الوقت من قدرته على التركيز والإنتباه ، ولكنهافى مقابل ذلك تزيد من توتر الطفل وتقلل من فرص إندماجه مع الآخرين، وهناك مجموعة من الألعاب الإلكترونية وهى أكثرها إنتشاراً على الإنترنت كالمسابقات التى تضع مجموعة من قواعد للطفل وتترك له الحرية مثل لعبة الكرة وغيرها ((William Sims Bainbridge, 2016, p: 306 .

معظم هذه الألعاب بها تأثيرات صوتية مرئية التى توفرها اللعبة ، ووجود هدف اللعبة قوانين تحكمها وكذلك خلق مناخ يتشابه مع الواقع ، لذلك نجد أن هذه الالعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانًا ومنها:-

1. **الألعاب الموسيقية** : وهى تنمى التذوق الفنى والجمالى لدى الطفل ، وهى آداة تجعله يعبر عن مشاعره وإحساسه ، وتنمى آفاق الطفل وقدراته الفكرية.
2. **اللعب التركیبي البنائي** : يحاول الطفل من خلالها تجميع ومطابقة وتركيب الأشكال والرسومات مع بعضها البعض بطريقة محددة ليصل الطفل فى النهاية الى السعادة والبهجة ، ویكون الطفل قبل سن السادسة موضعًا للصدفة ویضع الأطفال الأشیاء بجوار بعضها بعض ، فهذا النوع من اللعب ينمى مهارات التصنيف والعلاقات بين الأشياء ، أما فى سن السادسة من العمر یبدأ بإستخدام المواد بطریقة محددة وملائمة في البناء و التشیید ، بینما ینمو اللعب التركیبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حیث یركز على بناء النماذج والأشكال ومطابقتها على شاشات الهواتف الذكیة.
3. **ألعاب السیطرة و التحكم :** في مرحلة ما قبل المدرسة یتحول الطفل إلى الإهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقیدا تعرف بألعاب السیطرة و التحكم على الأجهزة الحديثة و یسعى الطفل لإختبار مهاراته فى إستخدام هذه الألعاب Sara de Freitas ,2018,p:84)).
4. **ألعاب المحاكاة : Simulation Games** هى تلك الألعاب التى تخلق موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها و تعتمد على التدريب على الطيران أو ركوب الأمواج أو ارتكاب جريمة قتل او سرقة وغيرها.
5. **ألعاب المنافسة:** يستخدم فيها الطفل عضلات يده للهروب من المنافس كألعاب التصويب والسيارات وغيرها.
6. **ألعاب الحركة** **: Action Games** هى تلك الألعاب التى تعتمد على إستخدام الطفل للعين واليد معاً مثل ألعاب المغامرات Adventure Games التى تتضمن الإستكشاف وحل المشكلات والعدوان الخيالى(Joanna Lynn McGrenere 1996, p:78)..
7. **ألعاب الألغاز:** تعمل على تقوية النشاط الذهنى والفكرى للطفل نتيجة التفكير فى حل الألغاز التى تساعد على تخطى عقبات اللعبة وتعتمد على تحقيق هدف معين (برتيمه سميحة، 2017، ص:21).
8. **ألعاب المغامرات :** تعتمد على حل الألغاز واكتشاف البيئة المحيطة.
9. **ألعاب ممارسة الأدوار :** تعتمد على المغامرة والحركة يقودها بطل وهو الطفل للوصول إلى ـهداف معينة او تحقيق مهام.
10. **الألعاب القديمة :Classic Games** حولت الى ألعاب محوسبة وهى ألعاب تعليمية.
11. **ألعاب الرعب :** وتعرض شخصيات رعب ومخيفة يحاول الطفل القضاء عليها.
12. **اللعب الجماعي :** أو ما یعرف بألعاب الجیرة ، حیث تكون في جماعة اللعب غیر محدودة ، وهي ألعاب بسیطة غیر معقدة و قواعد قلیلة ، حیث ینصب اهتمام الطفل حول المهارة و التفوق ، ویتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي **و ذلك على النحو الآتي** :

* اللعب الفردي : و فیه یلعب الطفل مستقلا وحده دون أن یلتفت للآخرین من حوله .
* اللعب المشاهد : و فیه یكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرین .
* اللعب الموازي : یقوم بها الطفلان أو أكثر بالطریقة نفسها و المكان نفسه و لكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعیة فیما بینهم .
* اللعب المشترك : یتفاعل الأطفال معا بما فیها تبادل أدوات اللعب و التحدث مع بعضهم بعضا لكن یظل كل واحد منهم بلعبة واحدة .
* اللعب التعاوني : و فیه یعمل الأطفال معاً و یساعدون بعضهم بعض لإنتاج شيء ما كما یتبادلون أدوار اللعب فیما بینه .

1. **اللعب الرمزى :** يستخدم الطفل الرموز التى يجدها فى ألعابه كبطل اللعبة أو الكرات وغيرها التى تهتمد على الخيال الواسع لدى الطفل ، فهذا النوع من اللعب ينمى لدى الطفل التفكير الإبتكارى ، وتُمكن الطفل من تحقيق رغباته وحاجاته بطريقة تعويضية عن إنشغال الوالدين عنه (Tom Peetruzzellis,2007, p:112).

3- **وظائف اللعب : ومن هذه الوظائف ما یأتي :**

* یساهم اللعب في إكتساب الأطفال المعاني والمفاهیم وذلك من خلال اللعب بالأشیاء والأدوات فمن وجهة النظر المعرفیة یساعد في الإنتقال من اللعب بالأشیاء إلى اللعب الرمزى على الكمبيوتر .
* یساهم اللعب في نمو و تطور العلاقات الاجتماعیة كوظیفة أساسية وإكسابه خبرات منظمة.
* أن جمیع أنشطة اللعب تتضمن تدریب على المهارات الحركیة ، فتساعد الطفل على إكتشاف المحیط به بكل حواسه(Nena Galanidou,Liv Helga Dommasnes ,2007,p:29 ).
* تؤكد نظریات التعلم على أن اللعب یعتبر وسیلة جیدة من وسائل التعلم لدى الطفل ، فاللعب يعمل على زیادة معلومات الطفل و تساعده على نموه و ينمى حواسه و يعلمه الانتباه و التركیز .
* اللعب هو مصدر أساسي لتحقیق التغيرات تعمل على زيادة نموه الجسمي المعرفي والاجتماعي والانفعالي.
* یساعد اللعب الأطفال على شعور الطفل بالسیطرة و تعطيه فرصة لمحاكاة الواقع ولعب الأدوار .
* تعمل على جعل الطفل يفكر بطريقه صحيحه فى اى موقف.
* إن اللعب یزیل التوتر الذي یعانیه الطفل من خلال التعبیر عن غضبه بتلقائية .
* إن اللعب هو وسيلة علاجية لها قيمتها.
* اللعب هو أسلوب الأمثل للتعامل مع قلق الطفل وصراعاته اللاشعورية ، حیث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترمیز و تشكیل المحتویات اللاشعوریة (Darrell M.West, 2012 , p159) .

**4- الإستعداد لبيئات التعلم الأوسع نطاقاً:-**

يتحلى الأطفال ممن تتراوح أعمارهم بين أربع وست سنوات بمهارات التعامل مع الأدوات التى يحتاجوها فى روضة الأطفال ، كما إنهم يتعلمون المزيد عن كيفية إستخام اللغة ليفهمهم الآخرون ، ومن الناحية الأُخرى يكونون أكثر قدرة على إدراك ما يقصده الآخرون مقارنة بالأطفال الأصغر سناً، يستطيع هؤلاء الأطفال الإمسالك بالطبشور أو القلم الملون لرسم أشكال وخطوط علاوة على قدرتهم عادة على التركيز فى الجلوس للعب الإلكترونى ومشاهدة فيلم طويل بأقل قدر من الحركة ، وبمقدور الأطفال فى هذه الفئة العمرية متابعة أحداث قصة سواء أكانت مرئية أو مكتوبة ، وعند هذه المرحلة العمرية يمكنهم التعرف على بعض الكلمات القصيرة مثل "قطة " أو "كلب" الت تمثل بوادر القدرة على القراءة فيما بعد ، حتى قبل دخول الروضة أو مرحلة ما قبل المدرسة ، ومن المتوقع أن يصير الطفل الذى قرئ له قارئاً جيداً فيما بعد ، إذ أن إهتمام الوالدين باللغة والكتب والألعاب الإلكترونية يعد أحد النماذج الرائعة التى نقدمها للأطفال أيضاً.

يتضمن ضبط النفس لدى الأطفال ببلوغ العام الخامس عادة القدرة على التركيز لمدة من الزمن ، بحيث إن التحفيز فى شكل ألعاب إلكترونية ما يسترعى إنتباههم ، وويعنى هذا التركيز أن الطفل يتعلم الجلوس فى هدوء أيضاً ، وعلينا أن لا نقلل من أهمية هذه القدرة على الإنضباط الذاتى فى حياة الأطفال ، فالتدريب على التركيز والسكون يعنى أن السنوات الاولى للأطفال فى البيئة المدرسية فيما بعد ستمر بسلاسة على الأرجح كما أن مستوى الراحة التى يشعر بها الطفل مع زيادة وقت التركيز سيساعد الطفل الصغير بصوره مذهلة( شارون كيه هول، 2016، ص:48).

**5- أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية منذ عام 2000وحتى الآن** **:-**

1. إغراق السوق المحلية بهذه الألعاب والأجهزة.
2. رخص سعرها الى حد كبير بحيث أصبحت فى مقدور الكثير إقتناؤها ، وعلى الرغم من أن توفر تكنولوجيا الهواتف الذكية والخدمات اللاسلكية والتطبيقات منخفضة التكلفة قد أزال العديد من الحواجز ، إلا أن الأخصائيين الاجتماعيين قد قاموا بتعديل التقنيات المطورة لأغراض العمل غير الاجتماعي فى العديد من القطاعات تعمل التي من شأنها تحقيق الرفاهية الإجتماعية والعاطفية والسلوكية والمعرفية للأطفال.
3. تنوع الأجهزة والألعاب الإلكترونية الى حد كبير.
4. ظهور وإنتشار محلات البيع والتأجير ومنتديات الألعاب فى مختلف الشوارع والأحياء على جميع المستويات الإقتصادية والإجتماعية( Stephanie Berzin , Jonathan Singer, Chitat Chan ,2015, p: 98).

**6- التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية وأهميتها بالنسبة للأطفال:-**

لاشك أن لوسائل الإتصال الإلكترونية كالهواتف الذكية وإنتشار شبكات الإنترنت تأثير على الأسرة المصرية التى تتعرض لفيض من هذه الوسائل االإلكترونية الكثيرة ، ومن إيجابياتها إنها تعمل على ترابط الأسرة ، فعندما تشارك الأم أطفالها فى بعض الألعاب ، فتتولد الإهتمامات المشتركة وتتوحد الآراء والقيم والإتجاهات ، فالكارثة عندما يتعلم الطفل قيمة الصدق ويطلب الأب منه إذا قرع الباب أو رن جرس التليفون أن يقول لهم إنه غير موجود أو نائم، فيتولد لدى الطفل شعوراً بأن الصدق ليس قيمة ينبغى التمسك بها ( محمد خليل الرفاعى ،2011، ص: 73، 49) **وأهميتها تتضح كما يلى :-**

* وسيلة ليدرك الطفل العالم المحيط .
* المتعة والإثارة فهى مسلية ، ولكن أضرارها أكبر بكثير من فوائدها .
* تفيد الألعاب التعليمية فى عمليات التعلم ، فهى تساعد الطفل على تعلم مهارة إتباع التعليمات وحل المشكلات وتحسين المنطق والتناسق ما بين العين وحركات اليد الدقيقة.
* تنمى المهارات الحسية والإجتماعية واللغوية والمعرفية وحتى القدرات الإبتكارية ، وكذلك تعطى الطفل فرصة لتفريغ الإنفعالات .
* تعمل على نمو وزياده قدره الاطفال على حل والتصرف فى المواقف والمشكلات.
* تنمى عند الطفل روح الفريق واللعب.
* تقوى عند الطفل الصبر والاصرار والتحدى للوصول لهدفه.
* تنشط إثارة المراكز المخية لتكون مادة الأغشية الدهنية التى تحتاجها الألياف العصبية فى المخ بوظائفة.
* تنمى عند الطفل التواصل الاجتماعى مع الاخرين.
* يتم إستغلال مجهود الطفل الجسمى والعقلى عن طريق بعض الألعاب الإلكترونية فى شئ مفيد ، وبالتالى تزداد مهارات الطفل وتتحسن مهاراته وقدراته الجسمية والإنفعالية .
* تدرب الطفل على التخطيط والسرعة فى المساعدة والإنقاذ ( Cline, Jem Fay,2006, p:56 ).
* تساعد الاطفال على خروج الطاقه السلبيه والعدونيه منهم عن طريق العاب العسكريه والاكشن والحروب وهؤلاء الأطفال هم من سن ستة سنوات فضلاً عن هذه الالعاب الالكترونيه تساعد الطفل على قياده اشياء لا يستطيع قيادتها وهو طفل مثل قيادة السيارات أو الطائرات.
* محاكاة الألعاب الإلكترونية للواقع وهذا أهم ما يميزها عن غيرها من الألعاب من حيث تصميم الألعاب نفسها وأنها تتيح للطفل الفرصة للإختيار بين تصور عالم اللعبة وإختيار الأبطال والألوان.
* ترفع مستوى التركيز وكفاءة ذاكرة الطفل (Sara McLanahan , Elisabeth Hirschhorn Donahue & Others, 2008, pp. 200-102).
* وسيلة للعلاج من الكثير من الإضطرابات الإنفعالية التى يعانى منها الطفل ، لأن الطفل فى أثناء اللعب يكون على طبيعتة ، وبذلك لا يمكن تفسير ما يعانى مشكلات.
* إن الطفل يجد فى اللعب فرصة للتعبير عن ما فى نفسه بما يحقق له المرح والسرور والسعادة والإبداع .
* ترفع مستوى المهارات قبل المدرسية للطفل كلعبة تعلم الارقام وغيرها.
* يتعرف من خلالها الطفل على العالم المحيط وعلى بيئات إفتراضية جديدة.
* يساعد اللعب الطفل على تكوين شخصيته.
* يتعلم من خلالها الطفل القدرة على التحمل والصبر**(** سارة حمدان ، 2016، ص: 44)

وأوضحت أهم دراسة ( شحته حسني محمود، 2011) أن ألعاب الفيديو يكتسب من خلالها الطفل مخزون بصري كبير تتضح فى رسوماتهم و تتميز بالسرعة وبعنصر الحركة وتعطيه انفتاح اً إدراكيا وخبرات تراكمية في تصويره للكثير من الأحداث في الرسم ، فاللعب جزء من تكوين وبناء شخصيتهم ، فالألعاب التى بها رموز عن العنف والقتل والسرقة في رسوم الطفل الناتج عن ممارسته للألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف وكان من أهم توصيات تلك الدراسة تفعيل دور الأسرة في تربية أطفالهم حتى في أوقات فراغهم أو فى أوقات لعبهم ومراقبتهم أثناء اللعب.

أشارت الدراسات الى أن الأفراد بأعمار صغيرة أكثر تأثراً بالمشاهدة من أولئك الذين هم أعمار كبيرة ، وربما يعود السبب الى محدودية خبراتهم الحياتية وقلة أفكارهم المعرفية التى لا تؤهلهم على تفسير الواقع التى يشاهدونه وهو الأمر الذى يجعلهم أكثر تأثراً بإيجابيات الصورة ، تلك الصورة التى ترسل اليهم فيضاً من الوقائع والاحداث ، إذ يجد الأطفال فيه عالماً غريباً لم يألفوه فى الحياة الواقعية ، ولأنه غريب عليهم وفيه شئ من الجدة ، ويصعب على هؤلاء الأطفال فهمه وإستيعابه (محمود شمال حسن ، 2009، ص:21).

أما دراسة William Sims Bainbridge & Wilma Alice Bainbridge , 2007)) أن الألعاب التى يفضلها الأطفال والتى تعتمد على محاكاة الأجهزة الإلكترونية للواقع وتجعل يعيش فى عالم الخيال داخل اللعبة ويعيش تجربة كأنها حقيقية ، فمن صور مجسمة الى أصوات وتأثيرات تأخذ الطفل الى عالم آخر عبر شاشات وأجهزة خاصة.

**7- خطورة ألعاب التسلية الإلكترونية على الأطفال :-**

ألعاب الفيديو والكمبيوتر سلاح ذو حدين ، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات ، ومن وجهة نظرنا نرى ضرورة أن يكون للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية ولها إشراف مؤسسى ، وذلك حتى يستطيع الطفل أن يقضى فيها جزءاً من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه فيمارس ألعاب شيقة على الموبايل أو الكمبيوتر كألعاب الذاكرة وترتيب الصور المتشابهة ولغز الأرقام وألعاب التفكير الإبداعى ، وقد إضطرت بعض الدول الى تحديد سن الأطفال الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب خاصة فى الأماكن العامة ، حيث أن هذه الالعاب أدت ببعض الأطفال الى حد الإدمان المفرط للعب .

لقد أصبح من يمتلك وسائل الإتصال قادراً على تسويق ثقافته وقيمه وفرضها على الآخرين عبر غسيل الأدمغة الأثيرى ، وبالتالى يحقق أهدافه ويبيع بضائعة من ألعاب إكترونية وغيرها ، وكلما قويت وسائل الإتصال زادت قوة سلطات السيطرة عبر عالم الأثير الفضائى بإعتبارها تمس عقول البشر وتنتهك أفكارهم وخصوصياتهم ( مرتضى معاش ، 2000، ص:32) ، فالعولمة الثقافية هى محاولة تقييم نموذج ثقافى على المجتمعات المختلفة من خلال التأثير على المفاهيم الحضارية والقيم الثقافية و السلوكية لأفراد هذه المجتمعات بوسائل ثقافية وتقنيات متعددة (Jeffrey Goldstein 2000, p: 23) .

لألعاب التسلية الإلكترونية تأثير سلبى على سلوك الطفل فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصيته، ونظراً لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب ، فتنامي السلوك العدواني لديه جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله طفل يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين والديه واصدقائه أو الآخرين ، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والإنطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الجسمى و المعرفى والشخصي والاجتماعي، فهو بدلاً من التحدث مع أفراد أسرته ، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعله يفضل اللعب على التحدث مع أسرته (CindyH. P. Sit,1 JessicaW. K. Lam,1 and Thomas L.McKenzie ,2010,p:64)

**إذن فالألعاب الإلكترونية لها أضرار ومخاطر من الجوانب الجسمية والنفسية والمعرفية والإجتماعية تتضح كما يلى :-**

**أولاً : خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الجسمية:-**

* تضر مفصل الرسغ وأصبع الإبهام للأطفال ، لذا ينصح بمراقبة الأطفال أثناء لعبهم وتحديد مدة زمنية معينة يومياً لإستخدام الأجهزة التى بها ألعاب الكترونية .
* إصابة بعض الأطفال بالتشنجات العضلية والعصبية بسبب التركيز العالى جداً فى هذه الألعاب بالإضافة الى إهدار الوقت الطويل الذى يضيع فى اللعب.
* الإصابة بمشاكل فى الأُذن نتيجة الصوت العالى مثل فقدان السمع.
* ضعف في الجسم بشكل عام لقلة الحركة و تيبس مفاصل الجسد(الركبتان خاصة) من كثرة الجلوس لمدة طويلة بممارسة اللعب الإلكتروني.
* الإصابة بإلتهابات الصدر والمفاصل والعظام جراء الأشعة الكهرومغناطيسية الضارة
* تؤثر بشكل سلبى ومباشر على نظر الأطفال فتتسبب فى ضعفه، فالإكثار من اللعب يضعف النظر بشكل عام لتأثير أشعة التلفاز على الشبكية في العين..
* الإصابة بنوبات الصرع وإضطرابات النوم.
* زيادة معدلات سمنة الأطفال نتيجة الجلوس لفترات طويلة أمام اللعبة وعدم ممارسة المشى والرياضة أو الحركة بشكل عام (Robin Mary Gillespie , 2006 , p: 37)

**ثانيـــاً : خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية النفسية:-**

تركزت دراسة ( أمانى الحسين) على أن غالبية الاطفال الذين يشاهدون المواد الدرامية الموجهة للكبار يصيبهم بأضرار جسمية ونفسية ومعرفية وإجتماعية ، ويخلق التليفزيون أثراً تراكمياً فى نفس الطفل وتؤثر فيه عندما يكبر **ومن أهم المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من سن 4:6 سنوات هى:-**

* تسبب بعض الامراض النفسية كالخوف والنوم المضطرب وضعف الثقة بالنفس والقلق والسلوك العدوانى وكراهية الآخرين .
* تشتت الإنتباه والخلط بين الواقع والخيال .
* أن الوميض المتقطع في الألعاب الإلكترونية قد يسبب نوبات من الصرع لدى الأطفال وإحتمال الإصابة بمرض ارتعاش أصابع الكفين نتيجة الحركة السريعة لها .
* الإنطواء والميل إلى العنف وتبلد المشاعر ، حيث أصبح العنف ظاهرة بارزة فى مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر والإنترنت وعلى الهواتف الذكية وفى الأقراص المدمجة وغيرها، فالطفل يخزن صورة العنف فى عقله الباطن ويظهر تأثيرها السلبى عند حدوث مشكلة مع الطفل ، فيعمل على حلها فى شكل عنف.
* أنانية الطفل نتيجة تأثره بالألعاب الإلكترونية.
* الإصابة بمرض التوحد.
* تؤدى الى إدمان الطفل على الألعاب الإلكترونية والتى تؤدى الى وقوعه فى دائرة الضغط النفسى والتوتر المستمر ، وهذا كله يؤثر سلبياً على صحته وعلى حياته.
* إبتعاد الطفل عن الوسط الإجتماعى الذى يحيط به وتفضليه بأن يظل بمفرده وبعيداً عن اللقاءات العائلية.
* تسهم بعض الألعاب الالكترونية في خلق بيئة افتراضية تجعل اللاعب يتفاعل مع اللعبة ذات خطوات متسلسلة قد تطول لأيام Petter Bae Brandtzæg & Jan Heim, 2009, p. 86)**).**

**ثالثاً : خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية المعرفية :-**

تعمل الألعاب الإلكترونية على تنشيط القدرات العقلية للطفل وتحسين موهبته الإبداعية ، وهى طريقة فعالة معرفة الفروق الفردية بين الأطفال وإكتشاف قدراتهم وتساعدهم فى نمو الذاكرة والإدراك والتخيل والتفكير، فاللعب آداة تربوية تساعد فى إحداث تفاعل بين الطفل مع عناصر البيئة بهدف التعلم ، حيث يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد على إدراك معانى الأشياء ، ويعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ اليها المربون والوالدين لمساعدة الأطفال فى حل بعض مشكلاتهم وإضطراباتهم ، حيث يشكل اللعب آداة فعالة للتواصل بين الأطفال Bruce Frahm,2013,p:38) ).

حيث أن وجود الطفل أمام شاشة التابلت أو الكمبيوتر أو الموبايل ، فترات طويلة يؤثر على نموه المعرفى فقد يتسبب فى إضطراب طيف التوحد ، فالجمعية الأمريكية لأطباء الأطفال تحذر من إستخدام الشاشات بكل أنواعها قبل عمر العامين ، فممنوع منعاً باتاً ترك الأطفال قبل العامين أمام أى نوع من أنواع الشاشات ، أما بالنسبة للأطفال من ثلاث سنوات الى ست سنوات ، فالوقت المسموح به هو ساعة فقط متقطعة ، وبعد ثمانى سنوات لا تزيد عن ساعتين متقطعة.

أظهرت نتائج دراسة ( مها الشحروري، عودة الريماوي، 2011) أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة وأيضاً أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

فأحياناً أجد بعض الأمهات تعطى أبنائها الموبايل عندما يبكى حتى يسكت ، هذا السلوك بالنسبة للطفل يسمى تعزيز سلبى لسلوك البكاء، فالطفل يعتقد أن الموبايل كان مكافأة له لأنه بكى، فسوف يبكى كلما أراد الموبايل ، هذا بالإضافة الى أن إعطائه الموبايل يمنعه من معرفة مشاعره والإحساس بها والتعبير عنها مما يؤثر على نموه العاطفى أيضاً (إيهاب ماجد ، 2019، ص: 161).

* إنتشار الألعاب الإلكترونية أدت الى العنف حيث يتصارع طفلان أو أكثر فى لعبة واحدة وتتجسد عقلية الطفل أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار المتفاهم البناء .
* حدوث خلل فى نشاط الذاكرة عند الطفل وضعفها على المدى الطويل فى حين أن بعض الألعاب الإلكترونية تنمى القدرات الذهنيه له ليستطيع أن يدمج حركتين مع بعضهما مثل حركه العين واليد معاً.
* التعرض لمشاكل تتعلق بالتركيز الذهنى.
* خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، مع المجتمع المحيط (Ciara Josephine Moriarty, 2011,pp123-129)
* تحد من تركيز الطفل وتجعل ليس لديه قدره كبيره على ملاحظه الاشياء.
* تؤثر بعض الألعاب الإلكترونية سلبياً على نمو العقل .
* وهناك ألعاب تقلل جانب الإستنتاج والتنبؤ والتوقع
* تعرض مخ الطفل وأعصابه لمشاكل صحية مثل جمود الدماغ.

**رابعــــاً : خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الإجتماعية :-**

أوضحت دراسة (Royal Van Horn ,1999) إن معظم الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر فى جميع مراحل النمو لديه ، بالإضافة الى أن نسبة كبيرة من هذه الألعاب تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم بدون وجه حق فى اللعبة ، كما يتعلم الطفل من خلالها أساليب إرتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمى فى عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان.

* يخلط الطفل بين العالم الإفتراضى الخيالى والواقع ، وخاصة أن الأطفال من سن 6:4سنوات لا يستطيع التمييز بين الوقع والخيال ، وليس من الضرورى أن يتصرف بعنف بعد أن ينتهى من اللعب مباشرة.
* إنفصال الطفل عن الحياة الواقعية التى يعيشها فضلاً عن إنها قد تنمى أفكاراً ومهارات حول العنف.
* ينتج عن لعب الطفل ساعات طويلة أن يتوحد الطفل مع بطل اللعبة العنيف الذى يعممل ويُدمر أعدائه كى يصل الى هدفه.
* يصبح الطفل منعزلاً إجتماعياً يتفاعل مع آلة فى عالم خيالى لأنه غالباً ما يلعب بها بشكل منفرد.
* قد يكتسب الطفل بعض السلوكيات العدوانية تجاه الآخرين.
* تكلفة الألعاب الإكترونية عالية على بعض أُسر الأطفال فقد تحتاج الى جهاز كمبيوتر تتناسب مواصفاته مع إصدارات اللعبة .
* الإدمان على اللعب حيث آدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما إضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارسة هذه الألعاب ( ناصر بن صالح العبيدي، سعيد بن دبيس ، 2017، ص:113).
* تضعف قدرة الطفل على النطق والكلام خاصة وهو في هذه السن وهو من 4:6 سنوات يحتاج إلى تنمية لغته وأسلوبه للتواصل مع الآخرين.
* إضطرار الطفل على التخلى عن هواياته ، فقد تستغرق هذه الألعاب كثيراً من الوقت والجهد وعلى الطفل أن يلتزم فى اللعب لتجميع نقاط أكثر والفوز فى مستوى ما فيضطر الطفل أن يتخلى عن هواياته.
* قد يخلط الطفل بين الواقع والخيال ( مريم قويدر ، 2012، ص: 131).
* يواجه الطفل صعوبة فى التكيف مع الحياة بعيداً عن اللعبة التى أدمن عليها.

وتؤكد نظرية الإنتماء والرعاية الإجتماعية بأن مداومة تعرض الطفل لوسائل الإتصال الإلكترونية ولفترات طويلة تنمى لديه إعتقاداً بأن العالم الذى يراه على الشاشة ما هو إلا صورة مماثلة للعالم الذى يعيش فيه ، وتؤكد على أهمية دور وسائل الإتصال الإلكترونية فى حياة الأسرة المصرية (محمد عبد البديع السعيد ، 2009، ص:22).

إن الأطفال كثيراً ما يخبرون آبائهم بما يفكرون ويشعرون به من خلال لعبهم التمثيلى الحرالت يستنبطها الطفل من بعض الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية ، ويعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة ، وهكذا فإن الألعاب التعليمية للأطفال فى سن أربعة سنوات متى أحسن إختيارها وتنظيمها والإشراف عليها فإنها ستؤدى دوراً فعالاً فى تعليم الطفل بعض مهارات التواصل وإكتساب المعرفة (Bruce Frahm,2013,p:38).

**8- النظريات والنماذج المفسرة للألعاب الإلكترونية للأطفال :-**

**نظرية الطاقة الزائدة:-**

قدمت هذه النظرية وظيفة اللعب من منظور كلى شامل ، فهذه النظرية فسرت سلوك الطفل أثناء اللعب والتغيرات التى تطرأ عليه ، فطبيعة اللعب عند الاطفال ترجع الى خصائص مرحلة الطفولة وهى زيادة طاقة الطفل وحركته وإندفاعه الإنفعالى، فالطفل فى كثير من الأحيان فى حاجة الى التفاعل مع أقرانه ومشاركتهم وجدانياً ( أميرة مشرى، 2017، ص: 112) .

إن ممارسة الألعاب لها إيجابيات كثيرة وإنها وسيلة تعليمية ترفيهية ذاتية تعود الطفل على مواجهة التحديات المتضمنة فى اللعبة ، وكان من أهم توصيات تلك الدراسة بضرورة أن تتضمن المناهج الدراسية بعضاً من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة ، وإقامة مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل المدرسة وخارجها، وضرورة مشاركة الأمهات لأطفالهم فى أثناء اللعب للوقوف على سلبيات الألعاب الإلكترونية وإستبدالها بالعاب أُخرى (نداء سليم ابراهيم، 2016، ص: 85).

فاللعب بالنسبة للطفل هو إستجمام وترويح ويبعث على السرور والإرتياح بلا هدف سوى لذه اللعبة، واللعب هو أصل الفنون وإنه تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة ( اوشيدا، ريكو، اليخت أغافني جوليزيان، ريما البخيت، 1993 ، ، ص: 23).

إن هذه الألعاب تمثل خطورة مضاعفة غلى الأطفال وخاصة التى تقوم على أساس القتل والحركة والضرب لأنها من الممكن ان تصل فى النهاية الى القتل أوالموت أو الإنتحار ، فممارسة هذه الألعاب تتسلسل فى حياتهم من طفل عنيف الى شاب عنيف ومتمرد ويستخدم العنف بكافة أشكاله ، ليصلون فى النهاية الى فكرة أن العنف هو حل لعدة مشكلات بالإضافة الى إعتباره إثباتاً للرجولة **،** وإستهدفت دراسة ( يسرى العويمر، على العليمات، على مفرح ، 2016) الى عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأُمور ، وأوصت الدراسة بضرورة تثقيف الوالدان لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية العنيفة التى تترك أثر على سلوك الطفل.

تعنى هذه النظرية لأن الطفل لديه فائض من الطاقة ، وهذا الفائض يبحث عن طريقة مشروعة لتصرفه ، وهذه الطريقة هى اللعب ، **وهناك إعتراضات على هذه النظرية تتضح فى الآتى:-**

* ان هناك كثير من الألعاب لا تتطلب بذل مجهود كبير كالتخطيط والرسم وغيره من الالعاب على أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية .
* إن الطفل قد يلعب بعد بذل مجهود ، فهو قد إستنفذ طاقته فى اللعب وليس لديه طاقة زائدة للعب .

وتأسيساً على ما سبق ونظراً لأهمية وإنتشار وسائل التكنولوجيا السمعية والبصرية بصفة عامة وإنتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة بين الأطفال فى جميع أنحاء العالم ، ولما لها من دور فعال فى تفعيل سلوك الطفل ، إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التى قد تحرض على العنف والسلوك العدوانى وإنطلاقاً مما يوليه العلماء والمدربين والباحثين فى الخدمة الإجتماعية فى مصر من إهتمام بمعرفة مدى وعى الأسرة بخطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال تقرير السلامة على الإنترنت ،2015 ، ص: 67).

**9- الألعاب الإلكترونية للأطفال من منظور نموذج الحياة :**

أكد هذا النموذج على هدف اللعب ووظيفته وعلى تأثر اللعب بالبيئة ونوعية الحياة الإجتماعية للطفل، فهو يلعب أدواراً يقوم بها الكبار من خلال اللعبة التى يطلب منهم القيام بها مستقبلاً عندما يكبر، فطبيعة الطفل هى الميل للعب التى يقوم من خلالها بأدوار الكبار ، فقد يلعب دور المقاتل والمهندس والشرطى ولاعب الكرة والتلميذ والمدرس واللص، وهو فى الواقع لا يمكنه القيام بهذه الأدوار، وقد أكدت دراسة ( سعيد موسى ، 2015) أن ألعاب التسلية الإلكترونية تشبع رغبته فى حب المغامرة وقبول التحدى والمتعة فى السيطرة على احداث اللعبة ، فالمنافسة بينه وبين غيره من الأقران تساعده فى رؤية افكار جديدة وتنمية الخيال وروح الإبتكار لديه.

تتعدد الالعاب الإلكترونية لتأخذ أشكالاً مختلفة كألعاب المقاتلة والصيد والمحاكاة ويميز هذا النموذج اللعب على إنه ينمى مهارات الطفل وتحقيق توافقه ، ويتميز نموذج الحياة بأن ممارسته تتطلب مهارات معينة ، حيث أن له إجراءات تتم ممارستها فى إطار ايكولوجى عن طريق التعلم والخبرة لدى اخصائى خدمة الفرد ، ومن المهارات التى تستخدم فى نطاق هذا النموذج تتحدد كما يلى ( Frances Turner,1994 ,p:374):-

1. المهارة فى تدعيم شبكة العلاقات الإجتماعية .
2. المهارة فى المعرفة بالمعلومات ومد الأم بها.
3. المهارة فى التحليل وإتخاذ القرارات .
4. المهارة فى الوعى بالذات.
5. المهارة فى حل المشكلة وخاصة فيما يتعلق بتنمية وعى الأم بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية لطفلها.
6. المهارة فى الحصول على الخدمات التنظيمية المختلفة.

وكان من أهم نتائج دراسة ( هويدا بشير، 2015) هى ضرورة غرس القيم الثقافية لدى الأطفال كالصدق وغيرها من القيم ، وتوعية الوالدان بأهمية إستخدام شبكة الإنترنت ووسائل التواصل الإجتماعى بإعتبارها إحدى مستجات التكنولوجيا وخاصة الألعاب الإلكترونية لتدريب الأطفال على الإستخدام الفيد لها وكيفية إختيار منها ما يفيدهم .

وأوضحت دراسة (مريم قويدر، 2012) أن الألعاب الإلكترونية أطفال أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارتهم في الألعاب وإصرارهم على الفوز يولد فيهم الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته ، وإتضح أيضاً أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم وإعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

سابعاً : الإجراءات المنهجية الخاصة بالبحث :-

1- نوع البحث : ينتمى هذا البحث الى نمط البحوث الوصفية التى تهتم بوصف وتحليل خطورة ألعاب التسلية الإلكترونية لأطفال الروضة وإستخدام نموذج الحياة فى خدمة الفرد فى توعية الأمهات بهذه المخاطرومن ثم تحقيق أفضل إستفادة ممكنة حيث أن البحوث الوصفية تهدف الى التوصل لمعرفة دقيقة وتفصيلية عن عناصر الظاهرة موضوع البحث ، فهى توضح لنا أهمية التماسك الأُسرى والقضاء على الخلل الذى يمكن أن يحدث فى أدوارهم وتحقيق التوافق الإجتماعى لأطفالهم ، وذلك بإعتبار أن الأطفال عنصر أساسى فى بناء المجتمع وهم جيل المستقبل ، ولقد زادت نسبة إستخدامهم للهواتف الذكية بشكل ملحوظ، وهذا سيفيد فى تحقيق فهم أفضل للظاهرة ووضع سياسات أو إجراءات مستقبلية خاصة بها.

2- المنهج المستخدم: لقد تم إستخدام منهج المسح الإجتماعى بطريقة العينة لبعض أمهات الأطفال بحضانات الروضة بمدينة أسيوط ليتناسب مع أهداف ومشكلة البحث ، وهذا للعمل معهن فى مواجهة مخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية لأطفالهن ومحاولة توفير أوجه الرعاية المختلفة لهم ودعم علاقاتهن بأطفالهن.

3- أدوات البحث:-وتمشياً مع طبيعة البحث وطبيعة المنهج المستخدم فقد تم إستخدام الأدوات التالية وهى:-

• إستمارة إستبار مع بعض أمهات الأطفال بحضانات الروضة بمدينة أسيوط.

• مقياس وعى الأُسرة بخطورة ألعاب التسلية الإلكترونية لأطفال الروضة.

• بعض المعاملات الإحصائية لمعالجة البيانات .

1. صدق المقياس:

أ‌. صدق المحتوى : قامت الباحثتان بحساب صدق المحتوى من خلال التراث النظرى من بحوث ودراسات تتصل بموضوع البحث ، والتوصل الى عبارات تجمع بين الآراء المختلفة والتى من أهمها:-

- مقياس الكفاءة الذاتية للأطفال وتفاعلهم مع الاقران. (Derek Van Rheenen,2012)

- إستبيان عن إيجابيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الأطفال فى الفئة العمرية من (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال( نداء إبراهيم ، 2016).

- مقياس العوامل النفسية والإجتماعية التى تؤثر على اختيار الطفل لمحتوى اللعبة على الأجهزة الإلكترونية (Peter bae,Brand Zaeg,Jan Heim,2009).

- مقياس أثر الألعاب الإلكترونية بعمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى الأطفال ( مها الشحرورى ، محمد الريماوى ،2011).

- إستبيان إيجابيات وسلبيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين( سارة حمدان ،2016).

- إستبيان رأى الوالدين فى إستخدام أطفالهم لألعاب الفيديو والكمبيوتر(Houlin Zhao,2016).

- إستبيان علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة ( على الصوالحة ، يسرى العويمر، مصطفى العليمات ،2015).

- مقياس تأثير الالعاب الإلكترونية على الأطفال(Jeffrey Goldstein,2000).

- مقياس مخاطر إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية (Jessica w.k.lam, Cindy H.P.Sit and Thomas L.Mcken ,2010)

- إستبيان إستخدام الأطفال للوسائل الإلكترونية (Ron Haskins, Isabel Sawhil ,2008).

- إستبيان مستجات التكنولوجيا المتمثلة فى إستخدام الاطفال للأجهزة الإلكترونية(Sara McLanahan , Elisabeth Hirschhorn Donahue & Others,2008).

- إستبيان عن المخاطر الجسمية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والكمبيوتر (Robin Mary Gillespie,2006).

- إستبيان تأثير الفيديو على رسوم الأطفال (عبد الرحمن الغامدى ، 2011).

- إستبيان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى لدى أطفال الروضة( يسرى العويمر، على العليمات، على مفرح ، 2016)

- إستبيان أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسى) أميرة مشرى ، 2017).

- إستبيان تأثير شبكات التواصل الإجتماعى وتأثيرها على الأطفال (هويدا بشير ، 2015).

- إستبيان رأى الوالدين حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال (Johannes Fromme,2003).

ب. الصدق العاملى للمقياس: تم التحقق منه عن طريق حساب المصفوفة الإرتباطية لأبعاده ثم حساب معاملات الإتساق الداخلى لأبعاده وذلك على عينة قوامها عشرة من أمهات أطفال الروضة.

جدول رقم (1)

يوضح معامل الثبات والصدق ومستوى الدلالة لأبعاد المقياس

الأبعاد خطورة الألعاب من الناحية الجسمية خطورة الألعاب من الناحية النفسية خطورة الألعاب من الناحية المعرفية خطورة الألعاب من الناحية الإجتماعية الدرجة الكلية للمقياس ككل

خطورة الألعاب من الناحية الجسمية - \*\* 810,0 \* 601,0 \*\* 848,0 \*\* 919,0

خطورة الألعاب من الناحية النفسية \*\* 810,0 - \* 586,0 \*\* 838,0 \*\* 929,0

خطورة الألعاب من الناحية المعرفية 601,0 \* 586,0 - \* 576,0 \*\* 747,0

خطورة الألعاب من الناحية الإجتماعية \*\* 848,0 \*\* 838,0 \* 576,0 - \*\* 937,0

الدرجة الكلية للمقياس \*\* 919,0 \*\* 929,0 747,0 \*\* 937,0 -

\*\*مستوى المعنوية (01,0) \* مستوى المعنوية (05,0)

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الإرتباط بين أبعاد المقياس بعضها وبعض وبين الدرجة الكلية على المقياس معاملات موجبة ودالة إحصائياً .

2. ثبات المقياس: تم إستخدام طريقة إعادة الإختبار Test- Retest حيث تم تطبيق المقياس مرة أُخرى على (15) حالة وذلك بفاصل زمنى خمسة عشرة يوماً ورصدت درجاتهم ، والجدول التالى يشير الى معامل الثبات والصدق ومستوى الدلالة لأبعاد المقياس كما يلى:-

جدول رقم (2)

يوضح معامل الثبات والصدق ومستوى الدلالة لأبعاد المقياس

الأبعاد معامل ثبات المقياس معامل صدق المقياس مستوى الدلالة

خطورة الألعاب من الناحية الجسمية 72,0 84,0 01,0

خطورة الألعاب من الناحية النفسية 81,0 9,0 01,0

خطورة الألعاب من الناحية المعرفية 79,0 88,0 01,0

خطورة الألعاب من الناحية الإجتماعية 84,0 91,0 01,0

المقياس ككل 90,0 94,0 01,0

ويلاحظ من تلك النتائج أن معاملات الثبات والصدق مرتفعة مما يشير الى صلاحية وملائمة المقياس للتطبيق بدرجة ثقة 99%.

4. مجالات البحث:-

المجال المكانى: تم إختيار بعض حضانات الروضة بمدينة أسيوط.

المجال البشرى: تم إختيار عينة عشوائية بلغ عددها (50) من الأمهات الأتى لديهن أطفال من سن (6:4) سنوات بحضانات الروضة المختلفة بمدينة أسيوط والاتى لديهن الرغبة فى المشاركة فى البحث .

المجال الزمنى: تم جمع البيانات فى الفترة من منتصف مارس 2019الى يونيو 2019 من نفس العام.

ثامناً : نتائج تطبيق البحث الميدانية :-

أولاً:- وصف خصائص عينة البحث:-

جدول رقم (3)

توزيع العينة وفقاً للسن

م السن التكرارت النسبة المئوية

1 من20-25 13 26 %

2 من 26-30 21 42%

3 من 31-40 11 22 %

4 من 41 فأكثر 5 10%

المجموع 50 100 %

يتضح من الجدول السابق أن 42% من عينة البحث يقعون فى المرحلة العمرية من 26 الى 30 سنة وجاء ذلك فى الترتيب الأول ، بينما جاءت نسبة 26% من 20 الى 25 سنة وجاء ذلك فى الترتيب الثانى ، وجاءت نسبة 22% من 31 الى 40 سنة وجاء ذلك فى الترتيب الثالث، وكذلك جاءت نسبة 10% من عينة البحث تقع فى المرحلة العمرية من 41 سنة فأكثر ، الأمر الذى يؤكد على ضرورة توعية أمهات الأطفال من 26 الى 30 سنة بخطورة ألعاب التسلية الإلكترونية أطفالهن والتى غالباً ما تكون خبراتهن أقل ممن أكثر من 41 سنة .

جدول رقم (4)

توزيع العينة وفقاً للمستوى التعليمى للأم

م المستوى التعليمى للأم التكرارت النسبة المئوية

1 أمى - -

2 متوسط 16 32 %

3 عالى 34 68 %

المجموع 50 100 %

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 68% من عينة البحث حاصلات على مؤهل عالى ، فى حين جاءت نسبة 32% من الحاصلات على مؤهل متوسط ، ولكن ليس هناك من غير المتعلمات ، الأمر الذى يؤكد على إحتياج عينة البحث الى توعيتهن بمخاطر هذه الألعاب الإلكترونية على أطفالهن والتى من الممكن أن تتطور لتصبح إدماناً وأمراض نفسية.

جدول رقم (5)

توزيع العينة يوضح الأجهزة الالكترونية التى يستخدمها الطفل

م الأجهزة الالكترونية التى يستخدمها الطفل التكرارت النسبة المئوية

1 موبايل 22 44 %

2 تاب 9 18 %

3 آى باد 7 14 %

4 لاب توب 9 18 %

5 بلاى ستيشن 3 6 %

المجموع 50 100 %

يتضح من الجدول السابق أن 44% من عينة البحث يستخدم اطفالهن الموبايل ، وجاء ذلك فى الترتيب الثانى الأطفال الذين يستخدمون التابلت و الاب توب نسبتهم 18% ، فى حين جاءت نسبة 14% للمستخدمين للآى باد فى الترتيب الثالث من حجم العينة الكلى ، أما نسبة الاطفال الذين يستخدمون البلاى ستيشن فنسبتهم أقل بواقع 6% من حجم العينة الكلى وهذا يرجع الى تكلفته العالية ، لذا أصبح من الضروري على كل أم أو مربِّية أن تبذل ما في وسعها لتوعية أطفالها لحُسن استخدام هذه الوسائل ، وأشارت البحث أيضاً من إجابة الأمهات الى أن الألعاب اليدوية التى تضيف مهارات مختلفة للطفل فهى لا تستحوذ على إهتمام وشغف أطفالهن ، خصوصا ألعاب الفك والتركيب، والتي تتطلب لممارستها الاشتراك مع الأقران.

جدول رقم (6)

يوضح فائدة إستخدام الأجهزة الالكترونية للطفل

م فائدة إستخدام الأجهزة الالكترونية للطفل التكرارت النسبة المئوية

1 حب المغامرة والمتعة التحدى 11 22%

2 شغل وقت فراغه 15 30 %

3 تنمية ذكائه 5 10 %

4 حب الطفل للخيال 3 6 %

5 تعلم اللغات 9 18 %

6 إستخدام الكمبيوتر والإنترنت 5 10 %

7 مواكبة التغيرات العصرية الحديثة 2 4 %

المجموع 100 %

يتضح من الجدول السابق أن معظم الامهات يرون أهمية الأجهزة الإلكترونية لأطفالهم فهى ترافقهم في كل مكان حتى فى النادى والمدرسة وفي الإجازة العائلية لشغل معظم أوقات فراغهم بنسبة30% من عينة البحث تجدن أن الطفل يتعامل مع هذه الأجهزة المتقدمة بإحتراف ويتصفح الإنترنت ويشاهد الفيديوهات، وأصبح هذا المشهد طبيعيا بالنسبة لهن ، بينما جاءت نسبة22% فى حب أطفالهن للمغامرة والمتعة التحدى ، أما نسبة 18% ترى أن هذه الألعاب يتعلم من خلالها الأطفال اللغات المختلفة وجاء ذلك فى الترتيب الثالث ، بينما جاءت نسب10% من الامهات اللاتى يرون بأن هذه الالعاب تنمى ذكاء الطفل ويتعلم منها كيفية إستخدام الكمبيوتر والإنترنت وجاء ذلك فى الترتيب الرابع ، ونسبة 6% ترى أن الطفل يحب العيش فى عالم الخيال ، وفى النهاية جاءت نسبة 4% من إجابات الأمهات أنها تريد أن يواكب طفلها التغيرات العصرية الحديثة.

جدول رقم (7)

يوضح أسباب عدم إستخدام بعض الأطفال للأجهزة الالكترونية

م أسباب عدم بعض الأطفال للأجهزة الالكترونية التكرارت النسبة المئوية

1 مستوى معيشة الأسرة الصعب 14 28 %

2 عدم الإلمام بثقافة الإنترنت 7 14 %

3 مضيعة للوقت 20 40 %

4 أنها ليست لها قيمة 9 18 %

المجموع 50 100 %

يتضح من الجدول السابق أن عدم بعض الأطفال للأجهزة الالكترونية يرجع الى عدم الإلمام بثقافة الإنترنت بنسبة40 % ، أما لاتى يرون أن السبب الرئيسى هو مستوى معيشة الأسرة الصعب بنسبة40 % ، بينما نسبة 18 % ترى أن الأجهزة الالكترونية ليست لها قيمة ، وفى الترتيب الرابع يأتى سبب عدم الإلمام بثقافة الإنترنت بواقع 14% من حجم العينة الكلى .

جدول رقم (8)

يوضح أنواع الألعاب الالكترونية التى يفضلها الطفل

م أنواع الأجهزة الالكترونية التى يفضلها الطفل التكرارت النسبة المئوية

1 مصارعة 6 12 %

2 ذكاء 2 4 %

3 رياضة 3 6 %

4 مهارات 4 8 %

5 مغامرات 11 22 %

6 قتال 12 24 %

7 سباقات 8 16 %

8 بنات 4 8 %

المجموع 50 100 %

يتضح من الجدول السابق أن معظم الأجهزة الالكترونية التى يفضلها الطفل هى ألعاب القتال بنسبة24 % فيبدأ الطفل بتقليد أبطالهم المفضلين ويتقمصون سلوكياتهم خاصة مظاهر القوة من عنف وضرب الآخرين ، وذلك مؤشر مهم لعمق تعلق الطفل بهذه الألعاب الشيقة وسهولة وشدة التأثر بها كشكل ومضمون ، إيجاباً وسلباً ، خاصة حين يكون الأبطال أنفسهم من افلام الكرتون ، تليها ألعاب المغامرات التى بها لحظات متعة و تشويق و إثارة و تحدى بنسبة22 % من حجم العينة الكلى ، وفى الترتيب الثالث تأتى ألعاب السباقات بنسبة24 % فهذه العاب مسليه ومشوقه تنمي عند أطغالهن سرعة رد الفعل والبديهه وتساعد أطفالهم على إتخاذ القرارت الصحيحه بسرعه وهم تحت الضغط ، أما فى الترتيب الرابع المصارعة بنسبة12 ، أما فى الترتيب الخامس تأتى ألعاب المهارات والبنات بنسبة12 % فهذه الألعاب من وجهة نظر الأمهات بها الكثير من البهجة والسعادة والسرور و لها دورا كبير فى ثقل المهارات الابداعية لدى أطفالهن ، أما فى الترتيب السادس تأتى ألعاب المعتمدة على الرياضيات بنسبة6%، أما فى الترتيب السابع تأتى ألعاب الذكاء بنسبة4 %.

جدول رقم (9)

يوضح اسباب إنجذاب الطفل للألعاب الإلكترونية

م أسباب إنجذاب الطفل للألعاب الإلكترونية التكرارت النسبة المئوية

1 بطل اللعبة 8 16 %

2 الاحداث الموجودة فى قصة اللعبة 4 8 %

3 الألوان ونوعية الصور 6 12 %

4 الرسوم الكرتونية 5 10 %

5 متعة الفوز 10 20 %

6 موسيقى اللعبة وأصواتها 17 34 %

المجموع 50 100 %

يتضح من الجدول السابق أن أسباب إنجذاب الطفل للألعاب الإلكترونية هى موسيقى اللعبة وأصواتها بنسبة34 % ، و متعة الفوز بنسبة20 % من حجم العينة الكلى وهذا السبب يجعل الطفل يمل فى حالة الخسارة فى اللعب ، وفى الترتيب الثالث بطل اللعبة بنسبة16 % فالطفل بدأ يدرك وجود بطل وخصم منافس له فى كل لعبة كما تحدده ، فالبطل الذى يفضله الأطفال هو الذى يتصف بالقوة والشجاعة والخير ، أما فى الترتيب الرابع الألوان ونوعية الصور بنسبة12 % ، أما فى الترتيب الخامس تأتى الرسوم الكرتونية بنسبة10 %، أما فى الترتيب السادس الاحداث الموجودة فى قصة اللعبة بنسبة8%.

جدول رقم (10)

يوضح معدل الوقت ( الفترة الزمنية ) لاستخدام طفلك للألعاب الالكترونية خلال اليوم الواحد

م يوضح معدل الوقت لاستخدام الطفل للألعاب الالكترونية خلال اليوم الواحد التكرارت النسبة المئوية

1 أقل من ساعة 8 16 %

2 ساعة 10 20 %

3 أكثر من ساعة 17 34 %

4 فترات متفرقة من اليوم 15 30 %

المجموع 50 100 %

يوضح الجدول السابق معدل الوقت أو الفترة الزمنية لإستخدام الطفل للألعاب الالكترونية خلال اليوم الواحد حيث إتفقت معظم أمهات الاطفال على أن طفلها يقضى أكثر من ساعة أثناء إستخدامه للأجهزة الالكترونية بنسبة34 % وهذا يرجع الى إضطرار بعض الأمهات لترك طفلها لفترات طويلة أمام هذه الأجهزة للتخلص من متاعبه و إنشغالها بأمور أخرى وبالتالي يعتاد الطفل على الجلوس للعب بهذه الأجهزة ويصبح من الصعب عليه الإستغناء عنها ، تليها نسبة 30 % من الأطفال الذين يقضون فترات متفرقة من اليوم أثناء اللعب ، وفى الترتيب الثالث الأطفال الذين يقضون حوالى ساعة اثناء اللعب بنسبة20 % فبعض الأمهات تستخدم اللعب كوسيلة للعقاب على خطأ ما إرتكبه الطفل ، أما فى الترتيب الرابع أقل من ساعة بنسبة16 % ، لذا ترى الباحثتان بضرورة أن تحدد الأم للطفل من البداية وقت لطفلها للعب على هذه الأجهزة ، ووقت لتناول الطعام، ووقت للنوم، ليصبح يومه منظماً ويفضل ألا يزيد وقت اللعب على الأجهزة الإلكترونية عن ساعة يومياً ، وعدم السماح باستخدام الشاشات الإلكترونية للأطفال دون العامين.

ثانياً:- التساؤلات المتعلقة بمتغيرات البحث:-

الإجابة على التساؤل الفرعى الأول :

جدول رقم (11)

يوضح مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الجسمية لأطفال الروضة

خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الجسمية لأطفال الروضة

نعم

أحياناً

لا

التكرار المرجح

الوسط الوزنى المرجح

الترتيب

ك % ك % ك %

1 يصاب طفلى بصداع بالرأس عند اللعب لفترات طويلة. 33 8,10 12 0,6 5 3,5 128 6,2 2

2 تُصيب طفلى بالبدانة . 28 2,9 16 0,8 6 3,6 122 4,2 4

3 تُحدث تشنجات العضلات العنقية. 29 5,9 16 0,8 5 3, 5 124 5,2 3

4 أرى أن كثرة اللعب تؤدى الى إنحناء العمود الفقرى لطفلى. 23 5,7 20 1, 10 7 4,7 116 3,2 7

5 يشعر طفلى بألم فى العينين عند الإنتهاء من اللعب. 18 9,5 17 5, 8 15 8,15 103 1,2 11

6 ممارسة طفلى للعب لساعات طويلة تُسبب آلاماً فى أصابع الكفين . 30 8, 9 10 0,5 10 5,10 120 4,2 5

7 تقوى الألعاب مفردات طفلى اللغوية سواء ياللغة العربية أو الإنجليزية 25 2,8 15 6,7 10 5,10 115 3,2 7

8 أُلاحظ على طفلى تأخر فى نموه الجسمى. 27 8, 8 15 6,7 8 4, 8 119 4,2 6

9 يمارس طفلى اللعب وهو مستلقى فى فراشه. 20 5,6 22 1,11 8 4,8 112 2,2 9

10 تؤدى الى تشوش الرؤية فى العينين. 18 9,5 27 6,13 5 3, 5 113 3,2 8

11 يشعر طفلى بالتعب الجسدى أثناء اللعب 21 8,6 16 0,8 13 6,13 108 2,2 10

12 تؤثر سلبياً على قدرة طفلى اللفظية . 34 1,11 13 5,6 3 2,3 131 6,2 1

المجموع 306 100% 199 100% 95 100% 1411 -

المتوسط 5,25 - 6,16 - 9,7 -

المتوسط المرجح = 6,117 القوة النسبية = 78,4 %

إتضح من الجدول السابق أن 5,25% من أمهات الأطفال لديها وعى بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الناحية الجسمية لأطفالهن ، فى حين نسبة 6,16% من العينة لديها وعى بخطورتها المرتبطة بالناحية الجسمية لأطفالهن ولكن فى بعض الأحيان ، كما أشارت نسبة ضئيلة تصل الى 9,7% من العينة الى أنها ليس لديها وعى بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الجسمية لأطفالهن ، وتعكس الأوساط الوزنية المرجحة هذه المخاطر من وجهة نظر أمهات الأطفال على النحو التالى:-

1- تؤثر سلبياً على قدرة طفلى اللفظية وتصيب الطفل بصداع بالرأس عند اللعب لفترات طويلة من العينة ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (6,2) درجة.

2- تُحدث تشنجات العضلات العنقية بوسط وزنى مرجح قدرة (5,2) درجة.

3- تُصيب الطفل بالبدانة وفد لاحظت بعض الأمهات تأخر فى النمو الجسمى لطفلها ، وأيضاً فممارسة الطفل للعب لساعات طويلة تُسبب آلاماً فى أصابع الكفين نتيجة ثنيهما بصورة مستمرة على لوحة المفاتيح بوسط وزنى مرجح قدرة (4,2) درجة.

4- تؤدى الى تشوش الرؤية فى العينين و أن كثرة اللعب تؤدى الى إنحناء العمود الفقرى للطفل نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام الكمبيوتر ، وترى بعض الامهات أن الألعاب الإلكترونية تقوى مفردات الطفل اللغوية سواء باللغة العربية أو الإنجليزية بوسط وزنى مرجح قدرة (3,2) درجة.

5- يشعر الطفل بالتعب الجسدى أثناء اللعب خاصة عندما يمارس اللعب وهو مستلقى فى فراشه ، فيصبح الطفل غير قادر على الإستمتاع بالحياة اليومية الطبيعية كالخروج للطبيعة أو الجلوس مع الأسرة بوسط وزنى مرجح قدرة (2,2) درجة.

6- تُصيب الطفل بألم فى العينين عند الإنتهاء من اللعب بوسط وزنى مرجح قدرة (1,2) درجة.

الإجابة على التساؤل الفرعى الثانى :

جدول رقم (12)

يوضح مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية النفسية لأطفال الروضة

خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية النفسية لأطفال الروضة

نعم

أحياناً

لا

التكرار المرجح

الوسط الوزنى المرجح

الترتيب

ك % ك % ك %

1 أرى أن مشاهد العنف تؤثر فى طفلى. 39 0,8 9 4,3 2 9, 1 137 7,2 1

2 يستيقظ طفلى بسبب اللعب على كوابيس ليلية. 18 7,3 25 5,9 7 7,6 111 2,2 6

3 يتعلق طفى باللعبة ولا يتركها. 36 5,7 12 6,4 2 9,1 134 6,2 2

4 يسبب اللعب التوتر والكآبة لطفلى. 25 2,5 19 3, 7 6 7,5 119 4,2 4

5 أخاف على طفلى من إفراطه فى اللعب . 32 6,6 15 7,5 3 9,2 129 5,2 3

6 يزداد شعور طفلى بالنشوة والسعادة عند الفوز. 35 3, 7 8 1,3 7 7,6 128 5,2 3

7 يقلد طفلى ألعاب المصارعة ويطبقها فى الواقع. 30 2,6 16 1,6 4 8,3 126 5,2 3

8 يشعر طفلى برغبة فى التفوق على من يلعب معه 29 0, 6 16 1,6 5 8,4 124 4,2 4

9 يتعصب طفلى كثيراً ويكسر الاشياء عندما يخسر 33 8,6 13 0,5 4 8,3 129 5,2 3

10 كثرة جلوس طفلى للعب يشعره بالإحباط. 18 7,3 26 9,9 6 7,5 112 2,2 6

11 أدمن طفلى على ممارسة هذه الألعاب. 32 6,6 16 1,6 2 9,1 130 6,2 2

12 تجعل طفلى شارد الذهن دائماً. 27 6,5 9 4,3 14 3,13 113 3,2 5

13 يتحكم طفلى فى غضبه نتيجة اللعب. 9 9,1 30 5,11 11 4,10 98 9,1 8

14 أقوم بتوبيخ طفلى عندما يرتفع صوت اللعبة. 30 2,6 15 7,5 5 8,4 125 5,2 3

15 يتعايش طفلى مع اللعبة فلا يتحدث مع أحد. 36 5,7 10 8, 3 4 8,3 132 6,2 2

16 يفضل طفلى اللعب بمفرده وبعيداً عن اللقاءات العائلية. 29 0,6 18 9,6 3 9,2 126 5,2 3

17 يستجيب طفلى سريعاً عندما أطلب منه إغلاق اللعبة 25 2,5 5 9,1 20 0,19 105 1,2 7

المجموع 483 100% 262 100% 105 100% 2078 100%

المتوسط 4,28 - 4,15 - 2,6 - -

المتوسط المرجح = 2,122 القوة النسبية = 5,81 %

إتضح من الجدول السابق أن 4,28% من أمهات الأطفال لديها وعى بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الناحية النفسية لأطفالهن ، فى حين نسبة 4,15% من العينة لديها وعى بخطورتها المرتبطة بالناحية النفسية لأطفالهن ولكن فى بعض الأحيان ، كما أشارت نسبة ضئيلة تصل الى 2,6% من العينة الى أنها ليس لديها وعى بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية النفسية لأطفالهن ، وتعكس الأوساط الوزنية المرجحة هذه المخاطر من وجهة نظر أمهات الأطفال على النحو التالى:-

1- أن مشاهد العنف تؤثر فى الطفل على المدى الطويل في شخصيتة وصفاته العدائية والتي تحمل معها ما تحمل من خطورة على المجتمع وعلى التفاعل وعلى أسلوب حياته وعلى طريقة التعامل مع أسرته ومع الأفراد المحيطين به ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (6,2) درجة.

2- أدمان الطفل على ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية وتعايشه معها والتعلق بها فلا يتحدث مع أحد ولا يتركها ، فيؤدى ذلك الى ضعف الحوار والتواصل مع الآخرين والتعبير عن أفكاره، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (6,2) درجة.

3- تقليد الطفل لأبطال لعبة المصارعة ومحاولة تطبيقها فى الواقع على أقرانه ، فالأطفال في هذه المرحلة السنية من6:4 سنوات يحاولون تقليد كل شيء خاصة أبطال اللعبة الذين يمجدونهم ويحبونهم ، فعندما يلعب الطفل إحدى الألعاب الإلكترونية والتي يقوم فيها بطل اللعبة بقتل كل من يتصارع معه ، يسعى الطفل لتقليده في الواقع ، كما يكثر تعصبه وتكسيره للأشياء عندما يخسر كما أن الطفل من الممكن أن يصبح عدوانيا محباً للعنف والمغامرات والسرقة بسبب ادمانه على تلك الألعاب ، وتفضيله اللعب بمفرده وبعيداً عن اللقاءات العائلية وذلك لزيادة شعوره بالنشوة والسعادة عند الفوز ، لذا إزداد شعور امهاتهم بالخوف على أطفالهن من الإفراطه فى اللعب وقيامهن بتوبيخهم عندما يرتفع صوت اللعبة والتي قد تتسبب في فقدان السمع والصمم ، لذا تؤكد الباحثتان على ضرورة أن تقوم الأم بتنظيم وقت طفلها بين الألعاب الإفتراضية وممارسة الرياضة الحقيقة مثل السباحة وألعاب الكرة بأنواعها التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (5,2) درجة.

4- تُسبب هذه الألعاب التوتر والكآبة للطفل ، فقد تظهر عليه علامات العجز والصمت ، فيصدرعنه القليل من العواطف وينطوى على نفسه ، وتجعله يشعر برغبة فى التفوق على من يلعب معه ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (4,2) درجة.

5- تجعل الطفل شارد الذهن دائماً نتيجة لإفراطه في مشاهدة الأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية والتعود على العيش أسير لهذا الوهم والتفكير في أجواء مستحيلة الحدوث فى الواقع ، ويعجز الطفل عن ممارسة أي نشاط ، ويتشتّت تفكيره بعيداً عن هذه الألعاب لشدة تعلّقه بها وبالأمور غير الواقعية المرتبطة بها ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (3,2) درجة.

6- إستيقاظ الطفل بسبب اللعب على كوابيس ليلية ويستمر لديه الشعور بالخوف أن ذلك الكابوس حقيقي وممتد فمثلا عندما يرى الطفل في الكابوس وحشا يطارده فإنه يستيقظ شاعرا أن الوحش يختبئ وراء سريره ، ففى الكثير من الأحيان فعلى الأم في تلك الحالة هو الجلوس معه حتى يهدأ من تلقاء نفسه ويعود لمواصلة نومه مرة أخرى، وكذلك فكثرة جلوسه للعب تشعره بالإحباط نتيجة فشله فى إجتياز مراحل متقدمة فى هذه الألعاب ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (2,2) درجة.

7- يستجيب الطفل سريعاً عندما تطلب منه الأم إغلاق اللعبة، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (1,2) درجة.

8- يتحكم الطفل فى غضبه نتيجة اللعب فهو يسيطر على مجموعة من أبطال في نفس الوقت دون الحاجه الي أي تدخل خارجي وقد ذكرت بعض الأمهات من عينة البحث بأن طفلها فى بعض الأحيان لا يتقبل الخسارة فى اللعبة فيزداد غضبه بطريقة خارجة عن السيطرة ، فالألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبى على المخ والأعصاب لدى الطفل ، فسلوك الطفل يعتبره منظومة يبنى من خلالها طريقة تعامله مع الآخرين ، وذلك لعدم إدراكه أنها مجرد لعبة ، لذا فيجب على الوالدين ترشيد جلوس الطقل أمام هذه الألعاب ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (9,1) درجة.

الإجابة على التساؤل الفرعى الثالث :

جدول رقم (13)

يوضح مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية المعرفية لأطفال الروضة

خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية المعرفية لأطفال الروضة

نعم

أحياناً

لا

التكرار المرجح

الوسط الوزنى المرجح

الترتيب

ك % ك % ك %

1 تحفز طفلى على التفكير المنطقى. 28 3,11 17 2,10 5 9,5 123 5,2 1

2 ينتبه طفلى بشدة تجاه أبطال اللعبة. 29 7,11 13 7,8 8 4,9 121 4,2 2

3 يتعلم من خلالها طفلى معلومات وأفكاراً جديدة. 24 7,9 15 9,8 11 0,13 113 3,2 3

4 ينمى اللعب عقلية وذكاء طفلى. 19 6,7 19 4,11 12 1,14 107 1,2 5

5 يستطيع طفلى أن يستخدم أى جهاز مهما كانت درجة تطوره. 29 7,11 14 4, 8 7 2,8 122 4,2 2

6 تُساعد طفلى على التمييز بين السلوك الخاطئ والصحيح. 22 9, 8 16 6,9 12 1,14 110 2,2 4

7 يردد طفلى بعض الألفاظ النابية التى يسمعها من أبطال اللعبة. 19 6,7 23 8,13 8 4,9 111 2,2 4

8 يجلس طفلى طويلاً أمام اللعبة حتى يفوز. 25 1, 10 18 8,10 7 2, 8 118 4,2 2

9 أرى أن الألعاب تنمى الإبداع لطفلى. 29 7,11 15 9,8 6 1,7 123 5,2 1

10 تُحفز الخيال لدى طفلى. 24 7,9 17 2,10 9 6, 10 115 3,2 3

المجموع 248 100% 167 100% 85 100% 1163 -

المتوسط 8,24 - 7,16 - 5,8 - - -

المتوسط المرجح = 3,116 القوة النسبية = 77,5 %

إتضح من الجدول السابق أن 8,24% من أمهات الأطفال لديها وعى بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الناحية المعرفية لأطفالهن فى حين نسبة 7,16% من العينة لديها وعى بخطورتها المرتبطة بالناحية المعرفية لأطفالهن ولكن فى بعض الأحيان ، كما أشارت نسبة ضئيلة تصل الى 5,8% من العينة الى أنها ليس لديها وعى بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية المعرفية لأطفالهن ، وتعكس الأوساط الوزنية المرجحة هذه المخاطر من وجهة نظر أمهات الأطفال على النحو التالى:-

1- تحفز الطفل على التفكير المنطقى و تنمى الإبداع لديه ، لذا فلابد للأم أن تختار الالعاب التى تناسب طفلها مع الوضع فى الإعتبار ما يحررك ذكائه والاكثر أهمية ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (5,2) درجة.

2- يستطيع الطفل أن يستخدم أى جهاز إلكترونى مهما كانت درجة تطوره وكذلك فإنه ينتبه بشدة تجاه أبطال اللعبة ويجلس طويلاً أمام اللعبة حتى يفوز، ورأت بعض الأمهات أن هذه الألعاب مضيعة للوقت خاصة عندما تتحول الى إدمان ، وقد لاحظن أيضاً بعض التغيرات فى سلوك أطفالهن بعد أن دخلت بعض الألعاب التى تدعو للدماء والقتل ونزع الرحمة من قلب الطفل ومناهضة فطرته فى بعض أنواع الألعاب ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (4,2) درجة.

3- تحفز الخيال لدى الطفل ويتعلم من خلالها معلومات وأفكاراً جديدة ، فالخيال عامل ضرورى للوصول الى أعلى الملكات الفكرية والعاطفية والإجتماعية وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (3,2) درجة.

4- تُساعد الطفل على التمييز بين السلوك الخاطئ والصحيح ، ولكن يردد بعض الألفاظ النابية التى يسمعها من أبطال اللعبة وتصبح لهجته مختلطة بلغات الألعاب وبعض الألفاظ البذيئة التى لا يعلم ما هى فقط هو يسمع ويردد ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (2,2) درجة.

5- ينمى اللعب عقلية وذكاء الطفلى بوسط وزنى مرجح قدرة (2,2) درجة.

الإجابة على التساؤل الفرعى الرابع :

جدول رقم (14)

يوضح مدى وعى الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الإجتماعية لأطفال الروضة

خطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الإجتماعية لأطفال الروضة

نعم

أحياناً

لا

التكرار المرجح

الوسط الوزنى المرجح

الترتيب

ك % ك % ك %

1 يستكشف طفلى من خلال اللعب أشياءاً جديدة. 15 1,4 17 2,10 18 5,10 97 9,1 8

2 يتعلم طفلى كيفية التصرف فى المواقف المختلفة. 21 8,5 9 5, 5 20 7,11 101 02,2 7

3 يتمنى طفلى أن يكون من ضمن شخصيات اللعبة. 28 7,7 10 0,6 12 0,7 116 3,2 4

4 يقوم طفلى بالإعتداء على الممتلكات العامة بالحضانة. 25 9,6 12 2, 7 13 6,7 112 2,2 5

5 أترك لطفلى الحرية فى إختيار الألعاب . 29 0,8 11 6,6 10 9,5 119 4,2 3

6 تشكو الحاضنة من إعتداء طفلى على الآخرين. 19 2, 5 18 8,10 13 6,7 106 1,2 6

7 أشغل طفلى باللعب حتى أتخلص من متاعب تربيته. 28 7,7 9 5,5 13 6,7 115 3,2 4

8 يقوم طفلى بتقليد أبطال اللعبة. 20 5,5 21 7,12 9 3, 5 111 2,2 5

9 تنمى التواصل الإجتماعى لطفلى مع الأخرين. 20 5,5 9 5,5 21 3,12 99 9,1 8

10 أرى ان ممارسة الألعاب بديل جيد عن أى نشاط آخر. 33 1,9 12 2,7 5 9, 2 128 6,2 2

11 تفيد فى توعية طفلى بالمحافظة على البيئة. 30 3, 8 6 6,3 14 2, 8 116 3,2 4

12 أسمح لطفلى باللعب مع أخوته دون سن السنتين. 28 7,7 11 6,6 11 4,6 117 3,2 4

13 أتخلص من مشاكل طفلى من خلال اللعب. 38 5,10 7 2,4 5 9,2 133 7,2 1

14 تكثر كتابة طفلى على الجدران برسومات غير واضحة. 29 0, 8 14 4, 8 7 1,4 122 4,2 3

المجموع 363 100% 166 100% 171 100% 1592 100%

المتوسط 9,25 - 9,11 - 2,12 - - - -

المتوسط المرجح = 7,113 القوة النسبية = 75,8 %

إتضح من الجدول السابق أن 9,25% من أمهات الأطفال لديها وعى بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الناحية الإجتماعية لأطفالهن ، فى حين نسبة 9,11% من العينة لديها وعى بخطورتها المرتبطة بالناحية الإجتماعية لأطفالهن ولكن فى بعض الأحيان ، كما أشارت نسبة ضئيلة تصل الى 2,12% من العينة الى أنها ليس لديها وعى بخطورة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالناحية الإجتماعية لأطفالهن ، وتعكس الأوساط الوزنية المرجحة هذه المخاطر وجهة نظر أمهات الأطفال على النحو التالى:-

1- التخلص من مشاكل الطفل من خلال اللعب ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (6,2) درجة.

2- كثرة كتابة الطفل على الجدران برسومات غير واضحة ، ورات بعض الأمهات ان ممارسة الألعاب بديل جيد عن أى نشاط آخر، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (6,2) درجة.

3- تترك الأم لطفلها الحرية فى إختيار الألعاب ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (5,2) درجة.

4- تمنى الطفل أن يكون من ضمن شخصيات اللعبة ، لذا فهى تشغله باللعب حتى تتخلص من متاعب تربيته ، بالإضافة الى إنها تسمح له باللعب مع أخوته دون سن السنتين ، وترى أن هذه الألعاب تفيد فى توعيتهم بالمحافظة على البيئة ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (3,2) درجة.

5- يقوم الطفل بالإعتداء على الممتلكات العامة بالحضانة و تقليد أبطال اللعبة، وذلك بوسط وزنى مرجح قدرة (2,2) درجة.

6- الشكوى المستمرة من الحاضنة من إعتداء الطفل على الآخرين بوسط وزنى مرجح قدرة (1,2) درجة.

7- يتعلم الطفل من هذه الألعاب كيفية التصرف فى المواقف المختلفة بوسط وزنى مرجح قدرة (0,2) درجة.

8- يستكشف الطفل من خلال اللعب أشياءاً جديدة ، لذا فهى تنمى التواصل الإجتماعى للطفل مع الأخرين ، وقد جاءت هذه الخطوة بوسط وزنى مرجح قدرة (9,1) درجة.

تاسعاً :إستخدم نموذج الحياة فى خدمة الفرد فى توجيه ورفع درجة وعى أمهات أطفال الروضة بخطورة ألعاب التسلية الإلكترونية وذلك تحقيقاً للهدف الإستراتيجى للبحث الراهنة وفيما يلى وصف لهذا البرنامج :-

باتت ألعاب التسلية الإلكترونية بمختلف أنواعها هى حياة الآباء لإبقاء الأطفال فى المنزل للحفاظ عليهم من خطر المجتمع الخارجى حسب إعتقادعم ، والحقيقة أن هروبهم من خطر المحيط الخارجى أوقعتهم فى الخطر الخفى الذى تدسه بعض الشركات المصنعة للألعاب الإلكترونية التى تهدم ولا تبنى ، ولقد غدا نموذج الحياة من الإتجاهات الحديثة التى تجعله صالحاً للممارسة المتقدمة فى خدمة الفرد والتى تركز على الحاضر وإجراء التغيرات فى حياة الأسرة لإشباع إحتياجاتهم خاصة فى توجيه ورفع درجة وعى الأمهات أطفال الروضة بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية وكذلك التفاعل مع مشكلات سوء التوافق الإجتماعى ولتحقيق الرفاهية لأقصى درجة ممكنة .

ويُعرف إجرائياً فى هذه البحث بأنه ذلك النموذج المخطط البسيط والشامل الذى يهتم بحياة الأُسرة ومراحل نمو أطفال الروضة وخاصة من هم فى سن 6:4 سنوات ، ومعرفة حاجاتهم المطلوب إشباعها وتوعية أمهاتهم بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية وبمختلف المشكلات التى تواجههم خاصة عندما ينتقلون من هذه المرحلة الى أُخرى ، ولقد إستعانت الباحثتان بنظرية إريك إريكسون لمراحل النمو النفسى والإجتماعى كما يلى:-

المرحلة نوع الحاجة الأزمة مهام أخصائى خدمة الفرد الغاية مجال العلاقات

لأطفال الروضة من سن 6:4 سنوات التنشئة الإجتماعية –اللعب– تأكيد ذاته داخل عالمه الخاص المبادرة وضدها الشعور بالذنب الإرتباط بالآخرين والهدف هو تحقيق الغاية فى الحياة الإحساس بالتوجيه الذاتى الأسرة خاصة الأُم

أ‌. إفتراضات النموذج:-

1. لكل فرد فى الأسرة طاقات وإمكانيات تختلف عن غيره ، فلا يمكن فهم مشكلات الأُسرة التى تعانى منها بدون الرجوع الى البيئة المحيطة التى تؤثر إيجاباً أو سلباً على سلامة أفرادها وخاصة الأطفال.

2. تقديم أفكار جديدة .

3. إن التكنولوجيا فى تطور مستمر وأيضاً إزدياد الإدمان على ألعاب التسلية الإلكترونية لتصبح ظاهرة مستمرة فمن خلالها إستحدثت العاب إلكترونية جديدة لم تكن موجودة فى الماضى ، وأصبحت فى متناول يد الجميع من أولياء الاُمور، فهم يشعرون بالفخر لأن طفلهم يقضى ساعات طويلة للعب على الأجهزة الإلكترونية وإنهم يستطيعون إستخدام الإنترنت.

4. يتأثر الوالدان بالتغيرات التى تحدث فى مجتمعهم لذا فيجب تدعيم الأوضاع الإجتماعية المحيطة بالطفل حتى يحدث التكيف بين الطفل والآخرين.

5. ليست كل ألعاب التسلية الإلكترونية تؤثر بشكل سلبى على الطفل وتخلق حالة من التوتر والتهديد التى تتمثل فى المخاطر الجسمية والنفسية والمعرفية والإجتماعية ، ولكن لها إيجابيات تفيد الطفل وتجعله اكثر توافقاً مع الآخرين، وهذا يتطلب من الأم أن تحاول التقليل من هذه المخاطر بمزيد من التغيير والتكيف للأفضل بدلاً من إلقاء المسئولية على الآخرين والإنسحاب والعدوانية.

ب‌. أهداف أخصائى خدمة الفرد عند إستخدام هذا النموذج:-

• تنمية وعى أمهات أطفال الروضة بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية لأطفالهن.

• المساعدة على الإستفادة من إيجابيات التكنولوجيا بقدر الإمكان .

• تدعيم العلاقة بين الأم وطفلها .

• مساعدة الطفل أن ينتقل من مرحلة عمرية الى اخرى بسلام وبأقل قدر من المشكلات.

• مساعدة الأم على توفير إحتياجات أطفالها والإستفادة من الموارد المادية والبشرية الموجودة فى المجتمع.

• إستغلال طاقات الطفل فى ألعاب تعليمية ويدوية وذلك للتقليل من مخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية

(Rebecca Vieyra, Elizabeth Rowe & Otter’s, 2015, p: 53).

• تحقيق التوافق الإجتماعى لدى كل فرد فى الأسرة.

ج. أدوار أخصائى خدمة الفرد فى إطار نموذج الحياة تتحدد كما يلى :-

الهدف الرئيسى هو إحداث تغيير فى وعى أمهات أطفال الروضة بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية وتحقيق التغير السلوك الهادف فى سلوكيات الأطفال للتخفيف من هذه المخاطر.

1. دور المنسق : من خلال تعريف الأم بالجهات التى من الممكن أن تساعدها والموارد والخدمات المجتمعية المتاحة والإستفادة منها وتسهي حصول الأم على الخدمت المتاحة البيئية .

2. دور المعلم : مساعدة الأمهات على تعلم مهارات حل المشكلة وتقديم المعارف والمعلومات المناسبة والنصيحة وتحديد البدائل.

3. دور الممكن : وذلك لتعليم الامهات مهارات التحكم فى مشاعر أطفالهن السلبية وتقليل مقاومتهم للنصيحة وذلك لإحداث توافق الطفل مع أسرته والآخرين.

4. دور المبتكر : يمكن أن يُحدث تغيرات فى الخدمات والبرامج والموارد.

5. دور المساعد: بتقديم العون والدعم بشكل مباشر وغير مباشر .

6. دور مانح القوة: من خلال تقوية دافعية الأم للتخفيف من إستخدام طفلها لألعاب التسلية الإلكترونية، ومن الممكن إستخدام تكنيك المدافعة الذى يركز على إحتياجات الطفل فى الأسرة وتحديد التغيرات التى تحدث للطفل وتعديل السلبى منها.

7. دور الوسيط : يساعد على الوصول للتبادلية من خلال مهارات التفاوض والإقناع والتعاون.

8. دور المسهل: يقوم بإيجاد الوقت والمكان لعمل التكيف بإستخدام المهارات المهنية بكفاءة للإمداد بفرص النجاح وإتخاذ القرار.

9. دور المرشد: وذلك من خلال توجيه وإرشاد الأم بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية .

10. دور المخطط : فهو يشارك الأم وكل القائمين على العمل فى الروضة على العمل من أجل التخطيط لتحسين الخدمة المقدمة .

د. مراحل وخطوات التدخل المهنى لأخصائى خدمة الفرد تتضح كما يلى :-

نحن فى زمن الإجتياح الهائل للألعاب الإلكترونية والتكنولوجيا ، حيث أدرجت منظمة الصحة العالمية ولأول مرة وبعد جدال طويل وأبحاث مختلفة أن إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية جاء ضمن التصنيف الدولى للأمراض بشرط إذا إستمر لمدة سنة على الأقل وأعرضه كالآتى:-

1. فقدان الطفل السيطرة ويصبح غير قادر على ضبط نفسه أثناء اللعب .

2. إعطاء اللعب أولوية على أى نشاط آخر.

3. زيادة الوقت الذى يقضيه الطفل أمام ألعاب التسلية الإلكترونية.

 تحديد المشكلة بدقة : تكون من خلال إدراك اُمهات أطفال الروضة لمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية على أطفالهن سواء أكانت جسمية أم نفسية أم معرفية أم إجتماعية ، ومن المشكلات المصاحبة لهذه المرحلة العمرية من 6:4 سنوات :-

1. عدم توافر أو تناسب التنشئة الإجتماعية .

2. عدم توفير الإشراف الأُسرى الملائم.

 تقدير المشكلة : يهتم أخصائى خدمة الفرد بفهم بعض الحقائق الموضوعية المرتبطة بمشكلة الطفل وحاجته وذلك من خلال توجيه عدة أسئلة منها معرفة بعض البيانات الاساسية ووجهة نظر أمهاتهم عن كيفية تأثير العالم الإفتراضى للعبة على الطفل ، ومعرفة إستجابة الطفل لهذه الألعاب فى حالة فوزه أو خسارته فى اللعب ولابد أن يضع الأخصائى فى إعتباره أن التقدير يتم فى نهاية كل مرحلة من مراحل العمل المهنى ، ويجب أن تشارك الأم فى كل مرحلة من مراحل عملية التقدير ، وبالتالى يصل الى تحديد لاهم العوامل والاسباب التى ادت لحدوث المشكلة ، وهذا يقود الى تشخيص سليم للمشكلة التى يعانى منها العميل.

 التدخل المهنى Professional Action: فى هذه المرحلة تعى الأم دورها فى عملية نمو وتعليم طفلها فى هذه المرحلة العمرية من 6:4 سنوات ، إذن فالعملية العلاجية تتضح فى الخطوات الآتية :-

1. تحديد البدائل العلاجية المتاحة وطرق تحقيقها:-

تبدأ أخصائية خدمة الفرد بتحديد الأهداف الأساسية والفرعية بدقة ثم تقوم بترتيبها حسب أولويتها ، وهذه العملية تتطلب مهارات يتم توظيفها خلال مرحلة التدخل المهنى للوصول الى هذه الأهداف ، ثم يتم وضع مجموعة من الإختيارات عن كيفية مواجهة الموقف والعمل على حل المشكلة وتتضمن البدائل العلاجية ما يلى :-

 عملية التخطيط .

 تحديد الاحتياجات.

 تحديد الأهداف.

 تحديد الواجبات والمهام.

 الإتفاق على أساليب تحقيقها.

تقوم الأخصائية بإستعراض جميع البدائل المتاحة التى سبق الإشارة اليها ثم يتعرف على الصعوبات التى قد تعترض تحقيقها ، وأيضاً مناقشة المميزات والعيوب المتوقعة من كل هدف ، بعد ذلك يتم إختيار هدف أو اكثر، ثم تقوم بتحديد البدائل حسب أولويتها وتحديد أفضل الطرق لتحقيقها ، وبهذا تكون أخصائية خدمة الفرد قد إشتركت مع الأم فى وضع الخطة العلاجية .

2. ترجمة الخطط العلاجية الى واقع :-

تتطلب هذه المرحلة توظيف ممارسة أخصائية خدمة الفرد لبعض المهارات التى من شأنها أن تزيد وعى الأم بخطورة المشكلة على طفلها ، فتلجأ الى الضغط على الأم تارة وإقناعها تارة أُخرى للقيام بالمهام المطلوبة منها والإعتماد على نفسها ، حيث ان معظم الأمهات لديهم ميل للإتكالية على الأخصائية للقيام بكافة المسئوليات التى من المفترض أن تقوم بها ، ذلك لضمان نجاح العملية العلاجية، ومن برامج الرعاية الإجتماعية المطلوبة لهذه المرحلة العمرية للأطفال ما يلى:-

◊ خدمات الرعاية فى دور الحضانة .

◊ خدمات الإيواء

◊ خدمات رعاية الطفولة .

3. تقييم وتثبيت التغيير :- أى إحداث تغيير مقصود فى شخصية الأم أو فى المحيط التى تعيش فيه أو كلاهما ، إذن فإن أى تغير يحدث سيؤثر بدوره على الأنساق الأخرى المحيطة به ، وهنا قد يحتاج أخصائى خدمة الفرد الى تدريب الأم على بعض المهارات التى تساعدها وتزيد من إدراكها بمخاطر إستخدام طفلها لألعاب التسلية الإلكترونية وذلك للحفاظ على النتائج الإيجابية التى حققتها.

4. الإنهاء والمتابعة : يساعد أخصائى خدمة الفرد الأم فى مرحلة الإنهاء على التعامل مع متطلبات مرحلة الطفولة من 6:4 سنوات ويتوقع إستجابتها ، وأيضاً عليها متابعة التغيرات التى إرتبطت بالهدف الرئيسى وهو الوعى بمخاطر ألعاب التسلية الإلكترونية على الطفل ، وكيفية إستخدام المهارات الحياتية والقيم والمعارف للتخفيف من هذه المخاطر بقدر الإمكان ، فهذه المعرفة تجعل الأم تتوقع خدمات منطقية معينة وواقعية من عملية التدخل المهنى من خدمات ومساعدات طبقاً لشروط المؤسسة ولوائحها ، وهناك خطوات الإعداد لعملية الإنهاء للعلاقة المهنية من خلال المقابلة الأولى بشكل مباشر أو غير مباشر كما يلى:-

الإعداد المباشر :- يشمل توضيح أهداف المؤسسة وطبيعة عملها من حيث العمل على تنفيذ الأهداف .

الإعداد غير المباشر :- يتضمن المراجعة الدورية بين أخصائى خدمة الفرد والأم لما تم إنجازه وتوضيح التغيير مما يعني قرب الإنتهاء من العلاقة المهنية والوصول إلى مرحلة الإنهاء.

وترى الباحثتان أن من أهم الأساليب العلاجية التى تستخدم من خلال نموذج الحياة فى خدمة الفرد هى :-

1. العلاقة المهنية 2. الإتصال 3. لعب الدور

4. التدعيم 5. الإقناع 6. التوجيه الذاتى

7. الإستكشاف 8. التبصر 9. التوضيح

10. الإفراغ الوجدانى.

ه. إشتراطات السلامة وسبل الحماية لتفادى تعلق الأطفال الزائد بألعاب التسلية الإلكترونية فى إطار نموذج الحياة فى خدمة الفرد من وجهة نظر الباحثتين :-

تكمن خطورة الشاشات المتصلة بالإنترنت أنها تعزز العالم الإفتراضى لدى الطفل وتقلل من تواصله مع الآخرين ، خاصة أن الطفل يقلد ما يقوم به الكبار فى اللاوعى، فالطفل من وجهة نظرنا هو مشروع حياة يحتاج الى مزيد من الوقت والجهد الذى يعطيه الوالدين لأطفالهما ، فإدمان الطفل على ألعاب التسلية الإلكترونية يؤثر على نموه ونومه وبالتالى يؤثر على حياته وأيضاً يعزز الشعور السلبى بالعنف نتيجة لإحتكاكه بالعالم الإفتراضى ومن إشتراطات السلامة وسبل الحماية ما يلى من وجهة نظر الباحثتين :-

 إعطاء الطفل ألعاب التسلية الإلكترونية تناسب عمره.

 مشاركة الوالدين والتواصل مع الطفل له أهميته حتى لا يتعرض الطفل لعزلة إجتماعية.

 محاولة شغل وقت الطفل بأنشطة أُخرى أو تعليمه أى رياضة ليكون جسمه صحياً ، فجلوسه أمام الأجهزة الإلكترونية تجعله متسمراً أمام اللعبة وهذا يؤثر بالسلب على الجانبين الحركى والإجتماعى لديه.

 إنتقاء األعاب المفيدة للطفل والتى يتعلم من خلالها التخطيط والتى تنمى ذكائه وخياله وإبداعه والإبتعاد عن الألعاب التى يشعر من خلالها الطفل بالتشتت وعدم التركيز.

المراجـــــــــع

أولاً: المراجــــع الأجنبيـــــة :-

- Bruce Frahm: Learning with Calculators Games, Journal of National Council of Teachers of Mathematics , Vol. 107, No. 1, August 2013.

- Ciara Josephine Moriarty: Video game addiction: Implications for Social Work Practice in Child and Adolescent Mental Health Services, Proceedings of the 2nd Annual Critical Social Thinking Conference, School of Applied Social Studies, University College Cork,Ireland 28th January 2011.

- CindyH. P. Sit,1 JessicaW. K. Lam,1 and Thomas L.McKenzie : Children’s Use of Electronic Games: Choices of GameMode and Challenge Levels , Hindawi Publishing Corporation International Journal of Pediatrics , America ,Vol.15,No.3 , January 2010.

- Cline, Jem Fay: Parenting with love and logic “Teaching children responsibility “, Updated and expanded Edition, Nav press, Canada, 2006.

- Darrell M. West: Digital Schools: How Technology Can Transform Education, Brookings Institution Press, America, 2012.

- Derek Van Rheenen: A Century of Historical Change in the Game Preferences of American Children, Journal of American Folklore, University of Illinois Press, American. Vol. 125, No. 498, 2012.

- Dover M.A, etal: Human needs .In:T.Mizrahi and L.E.Davis, NASW Press and Oxford University Press, America, 2008.

- Francis J. Turner: Social Work treatment “Interlocking Theoretical Approaches “, The Free Press, Newyork, 1996.

- Germain C.and Gilterman A.: Ecological Perspective. In: R.Edwards(Ed), Encyclopedia of social work, 19th Ed, Vol.1, Washington, Dc: NASW Press, 1995.

- Jeffrey Goldstein: Effects of Electronic Games on Children, Unpublished Ph.D., University of Utrecht, The Netherlands, March 2000.

- Nena Galanidou, Liv Helga Dommasnes: Telling children about the past: An Interdisciplinary Prespective, Berghahn Books , New York, 2007.

- Jens Christensen: Global Experience Industries, Aarhus University Press , America, 2009.

- Johannes Fromme: Computer Games as a Part of Children's Culture, the international journal of computer game research, vol.3, issue 1, May 2003.

- Joanna Lynn McGrenere: Design: Educational Electronic Multi-Player Games “A Literature Review”, Department of Computer Science, The University of British Columbia, June 1996.

- Payne M.: Modern Social Work Theory “A Critical introduction “, London, Macmillan Press, London, 1991.

- Petter Bae Brandtzaeg & Jan Heim: Children’s Electronic Gaming Content Preferences and Psychosocial Factors Is there a Connection? , Grove Press, New York, vol.30, No.2, 2009.

- Richard Joiner, Jo Iacovides, Martin Owen, Carl Gavin, Stephen Clibbery, Jos Darling and Ben Drew : Digital Games, Gender and Learning in Engineering: Do Females Benefit as Much as Males?, Journal of Science Education and Technology ,Vol. 20, No. 2 , April 2011.

- Rebecca Vieyra, Teon Edwards, Elizabeth Rowe and Jodi Asbell-Clarke: Playing with Science “Using electronic games to foster inquiry”, The Journal Article of Science Teacher, National Science Teachers Association , America Vol. 82, No. 5, 2015.

- Robin Mary Gillespie: The Musculoskeletal Impact of Computer and Electronic Game Use on Children and Adolescents, unpublished PhD, New York University, January 2006.

- Royal Van Horn: Violence and Video Games , Journal of Domestic violence, Phi Delta Kappa International , America, Vol. 81, No. 2, Oct., 1999.

- Sara de Freitas: Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games , Journal of Educational Technology & Society , International Forum of Educational Technology & Society ,America , Vol. 21, No. 2 , April 2018.

- Sara McLanahan , Elisabeth Hirschhorn Donahue & Others : Children and Electronic Media : A C collaboration of THE Woodrow Wilson School of public and International Affairs at Princeton university and the Brookings Institution, The Future of Children Princeton Bookings, America , Vol. 18 No. 1 , 2008.

- Stephanie Cosner Berzin , Jonathan Singer, Chitat Chan: Practice Innovation through Technology in the Digital Age: A Grand Challenge for Social Work, American Academy of Social Work and Social Welfare , No. 12 , October 2015.

- Tom Peetruzzellis: Electronic Games for the Genius, The Congress Cataloging in Publication data, Chicago, 2007.

- Wilma Alice Bainbridge and William Sims Bainbridge: Electronic Game Research Methodologies: Studying Religious Implications, Journal of Religious Research, Religious Research Association, Inc., Vol. 49, No. 1, Sep., 2007.

- William Sims Bainbridge: Star Worlds: Freedom Versus control in online Gameworldes, University of Michigan Press, America, 2016.

ثانياً: المراجــــع العربيــــة :-

- أحمد شفيق السكرى : قاموس الخدمة الإجتماعية والخدمات الإجتماعية ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ، 2000.

- أمانى عمر الحسين حافظ: أثر مشاهدة الأطفال للدراما على تنشئتهم الإجتماعية ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية الإعلام ، جامعة القاهرة ،2001.

- أميرة مشرى: أثر الألعاب الالكترونیة عبر الهواتف الذكیة على التحصیل الدراسي للتلمیذ الجزائري رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلیة العلوم الاجتماعیة والإنسانیة، جامعة العربى ، 2017.

- اوشيدا، ريكو ، اليخت أغافني جوليزيان، ريما البخيت : إساءة معاملة الأطفال: مجلة إدارة التخطيط والبحث التربوي ، وزارة التربية والتعليم ، الأردن ، المجلد الرابع ، العدد الرابع والثلاثون ، 1993.

- إيهاب ماجد : تعديل سلوك الأبناء" خطة عملية وإستشارات تربوية" ، الطبعة الأُولى ، السراج للنشر والتوزيع، القاهرة، 2019.

-برتيمه سميحة: الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الإنسانية ، جامعة الجزائر، 2017.

- تقرير السلامة على الإنترنت : سلوك الشباب العربى على الإنترنت والمخاطر التى يتعرضون لها ، المعهد الوطنى للتعليم ، الإمارات ، 2015.

- ساره محمود حمدان : إيجابيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الأطفال "مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم"، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط ،2016 .

- سامية عبد الرحمن همام : فعالية نموذج الحياة فى خدمة الفرد فى علاج المشكلات الإجتماعية للمرأة المعيلة ، المؤتمر العلمى الخامس والعشرون ، كلية الخدمة الإجتماعية ، جامعة حلوان ، 2003.

- سعيد عبد المعز على موسى : فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية فى تنمية حب الإستطلاع والمهارات الإجتماعية لدى أطفال الروضة ، مجلة الطفولة والتربية ، العدد الحادى والعشرون ، السنة السابعة ، يناير 2015.

- شارون كيه هول. ترجمة . احمد الشيهى: تنشئة الأطفال فى القرن الحادى والعشرين، الطبعة الأولى ، مؤسسة هنداوى للتعليم والثقافة ، القاهرة ، 2016.

- شحته حسني حسين محمود: تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة أم القرى ،2011 .

- عباس سبتي : الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة "نتائج ..حلول " بدولة الكويت، مركز المنشاوى للدراسات والبحوث ، الكويت ، إبريل 2013 .

- عبد الرحمن سالم عبد الرحمن الغامدى : تأثير العاب الفيديو(Video Games)على رسوم الأطفال فى مرحلة الطفولة المتأخرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة أم القرى ، 2011.

- على سليمان مفرح الصوالحة : علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والإجتماعى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، فلسطين ، المجلد السادس ، العدد السادس عشر، 2016.

- عماد الدين الرشيد : أثر أفلام الكرتون فى تربية الطفل ، سلسلة الباء والترشيد ،الطبعة الأولى ، نحو القمة ، حمص ، العدد الحادى والستون ، 2007.

- فاطمة همال : الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائرى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة باتنة ، 2012.

- ماهر أبو المعاطى : نماذج ومهارات التدخل المهنى فى الخدمة الإجتماعية ، زهراء الرياض ، 2009.

- محمد خليل الرفاعى : دور الإعلام فى العصر الرقمى فى تشكيل قيم الأسرة العربية "دراسة تحليلية" ، مجلة جامعة دمشق ، المجلد السابع والعشرين ، العدد الأول ،2011 .

- مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الإنسانية والإعلام ، جامعة الجزائر ، 2012.

- محمد عبد البديع السعيد : أثر القنوات الفضائية على القيم الأسرية ، العربى للنشر والتوزيع، القاهرة ، 2009.

- محمود شمال حسن: سايكولوجية خطاب الفضائيات "جاذبية الصورة والثقافة الوافدة"، دار الكتب العلمية ، القاهرة ، 2009.

- ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ : سايكولوجية الخطاب فى برامج البث الوافدة من الفضاء ، مجلة الحكمة ، العدد التاسع، بغداد ، مايو 1999.

- مرتضى معاش: المعلوماتية "إستباحة الفكر وتدمير الذات" ، مجلة النبأ، المستقبل للثقافة والإعلام ، لبنان ، العدد الحادى والخمسون ، 2000.

- مريم قويدر : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012.

- مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي : أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، مجلة دراسات، العلوم التربوية، المجّلد 38 ، 2011.

- ناصر بن صالح العبيدي، سعيد بن دبيس : أثر برنامج إرشادي لخفض درجة إدمان الإنترنت لدى طلاب المرحلة الثانوية في الرياض ، المجلة الدولية التربوية المتخصصة ، جامعة المللك سعود ، المجلد السادس ، العدد الخامس ، 2017.

- نداء سليم ابراهيم : إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية من 6:3 سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط، 2016.

- نمرود بشير : ألعاب الفيديو وآثرها فى الحد من ممارسة النشاط البدنى الرياضى الجماعى الترفيهى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد التربية البدنية والرياضية ، جامعة الجزائر ، فلسطين، 2008.

- هويدا مصطفى بشير بكر : مواقع التواصل الإجتماعي وعلاقتيا بتنشئة الأطفال الجانحين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الدرا سات العليا والبحث العلمي، جامعة الرباط الوطنى ، 2015.

- يحيى حسن : معجم مصطلحات الخخدمة الإجتماعية ، دار نوبار ، القاهرة ، 1998.

- يسرى راشد العويمر، على مصطفى العليمات ، على سليمان مفرح الصوالحة : علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدوانى والسلوك الإجتماعى لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية ، فلسطين ، 2016.