العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وكل من اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات والامهات

إعداد

د/ مروة محمد محمد علي

مدرس بقسم رياض الأطفال - كلية التربية النوعية - جامعة الزقازيق

جمهورية مصر العربية

استاذ مساعد بكلية التربية - جامعة الاميرة نورة بنت عبد الرحمن

المملكة العربية السعودية

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة

عدد (٣٥) ـ يوليو ٢٠١٤

العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وكل من اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات والامهات

إعداد

د/ مروة محمد محمد علي*

المقدمة

الطفولة هي حجر الأساس في بناء المجتمعات الحديثة، والطفل هو الثروة الحقيقية لأي أمة، وثقافة الطفل هي اللبنة الأولى لثقافة الإنسان والمجتمع، ويحرص كل مجتمع متقدم على أن يتمتع الطفل بكل أسباب السعادة والرفاهية والتثقيف والتفكير السليم، وتُعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل التكوين ونمو الشخصية، بل إن هذه المرحلة هي المرحلة الحاسمة في تكوين شخصية الإنسان وبخاصة، كما يذهب البعض، السنوات الأولى.(Gialamas & Nikolopoulou ,2010)

وتمثل الفترات الأولى من حياة الطفل ونشاطه أهمية خاصة، ويُعد اللعب فرصة حقيقة للكشف عن صورة الطفل، فهو يلعب ويتصرف بتلقائية مما يسمح باستخلاص جوانب شخصيته واستقرائها، حيث يرى بعض العلماء في مجالات التربية، والتربية البدنية، وكذا علماء النفس أن اللعب بالنسبة إلى الطفل يمثل ضرورة لنمو شخصيته وقدراته التعبيرية، ويؤثر بصورة مباشرة في مجالات سلوكه البدنية والمعرفية والانفعالية، وفي مرحلة متقدمة نسبيًا من عمر الطفل. (محمود عنان، ٢٠٠٧)

وترتبط حياة الأطفال باللعب، حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم سلوكياتهم الحياتية، واللعب يترك بصمات واضحة على ملامح شخصية الطفل، وبالتالي يشكل مخزوناً معرفياً يرتبط بفهمه، والعديد من الألعاب تثير تفكير الطفل، ذلك النشاط العقلي المركب والهادف والذي توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول، أو التوصل إلى نواتج أصلية للعبة التي يمارسها، ولما كانت الألعاب بهدفها القديم والحديث أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير أو التدريب عليه، فهي تعتمد عليه ولا تنفصل عنه، وهو هدفها الأسمى ونتاجها ولكون اللعب يسير في خطوات منظمة يمر بها كل لاعب أثناء لعبه، فإنه يعد نظاماً يسعى إلى إكساب الطفل مزيداً من المعرفة التي لا يمكن التوصل إليها إلا من خلال التفكير.(محمد الحيلة، ٢٠٠٤)

* مدرس بقسم رياض الأطفال - كلية التربية النوعية - جامعة الزقازيق جمهورية مصر العربية
استاذ مساعد بكلية التربية - جامعة الاميرة نورة بنت عبد الرحمن - المملكة العربية السعودية

وتتقدم التكنولوجيا بخُطا سريعة مذهلة، وتتواجد لتخلق أفكاراً شيقة عن ألعاب الشاشة. ولعل من أبرز هذه الألعاب الإلكترونية مما جعل المجتمعات المعاصرة تعيش الكثير من المتغيرات المستمرة نتيجة للتطور العلمي والتقني في جميع المجالات، ولقد أفرزت الثورة التكنولوجية الكثير من المعطيات في هذا العصر حتى أصبح البعض يطلق لفظة (عصر التكنولوجيا) و (مجتمع الحاسوب) على المجتمع المعاصر، وقد أخذت الأُسرة نصيبها من هذا التغيير عن طريق دخول كثير من التقنيات في حياة أفرادها ولعل من أبرز تلك المتغيرات اقتحام أجهزة الألعاب الإلكترونية المنازل في مجتمعنا حتى أصبحت أداة أساسية من أدوات التسلية والترفيه للأطفال، وبعض الكبار.(Skurznski, 1993)

ما دامنا نعيش في مجتمع فهذا يعني تواصل دائم مع الاخرين وهذا يتطلب ذكاءاً اجتماعيا حتي تتفوق علي غيرك وتحقق أفضل النتائج والفوائد من علاقاتك مع الآخرين وتجعلها لصالحك وليس ضدك ،والطفل الذي يتمتع بالذكاء الاجتماعي قادر علي فهم مشاعر وتصرفات الآخرين واحياناً حتي التحكم بها، يعرف كيف يتعامل مع أي وضع يكون فيه ومع أي شخص يكون فيه.

ويعد اضطراب نقص الانتباه- فرط الحركة من أكثر الاضطرابات شيوعاً لدي الأطفال، حيث يشير إلي مجموعة من الأعراض الاساسية التي تتمثل في النشاط الزائد وتشتت الانتباه والاندفاعية، وقد أصبح هذا الاضطراب محطاً لأنظار واهتمام الباحثين من القائمين علي تربية الأطفال والأحباء وأولياء الأمور، كذلك نظراً للآثار السلبية التي يحدثها علي المستوي الانفعالي والمعرفي والاجتماعي علي حد سواء، بالإضافة إلي ما يحدثه من مشكلات أسرية حتي يصاب الوالدان بالإحباط والحرج لعدم قدرتهم علي التعامل مع الطفل بصورة سليمة والتحكم في سلوكه. (فوزية محمدي، ٢٠١١)

مشكلة الدراسة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل في حياة الفرد فهي تمثل حجر الاساس في بناء شخصية الفرد، ومع انتشار الالعاب الالكترونية، وما طرح من آراء حول سلبياتها وآثارها علي الأطفال ومدي تأثيرها علي كل من الذكاء الاجتماعي و اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه لديهم، ومن خلال عمل الباحثتان وقيامهما بالإشراف على طالبات التدريب الميداني داخل الروضة وملاحظة ان الاطفال معظمهم لديهم نشاط زائد وافتقادهم القدرة على الانتباه فى معظم وقت تقديم النشاط لهم ، اضافة الى انتشار بعض الاجهزة الالكترونية الصغيرة معهم لممارسة الالعاب التعليمية ، لذلك سعت الباحثتان للوقوف علي معرفة العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وكل من فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة ومن هنا كان الشعور بمشكلة الدراسة الحالية والتي تتحدد في الأسئلة التالية:

١. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين تقديرات الدرجات لكل من الأمهات والمعلمات لأطفال الروضة في المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي- تشتت الانتباه- فرط الحركة).

٢. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين نوع طفل الروضة (ذكور – اناث) في درجاتهم في المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي- تشتت الانتباه- فرط الحركة).

٣. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدمي الالعاب الالكترونية من أطفال الروضة في درجاتهم في المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي- تشتت الانتباه – فرط الحركة).

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلي الوقوف علي العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وكل من اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة وتتحدد أهداف الدراسة الحالية فيما يلي:

١. التعرف علي العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية واضطراب فرط الحركة لدي أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات والامهات.

٢. التعرف علي العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وتشتت الانتباه لدي أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات والامهات.

٣. التعرف علي العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والذكاء الاجتماعي لدي اطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات والامهات.

٤. تقديم التوصيات والمقترحات المناسبة لموضوع الدراسة في ضوء ما تسفر عنه نتائجها.

أهمية الدراسة:

تتحدد اهمية الدراسة في جانبين هما:

الجانب النظري:

يتحدد في تقديم اطار نظري حول الالعاب الالكترونية وكل من اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة.

الجانب التطبيقي:

يتحدد في الاتي:

١. توفير معلومات ضرورية عن العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وكل من اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدي أطفال الروضة وبالتالي الاستفادة من ذلك مستقبلاً.

٢. يفيد نتائج هذا البحث كل من المعلمات والأمهات في تحديد مدي تأثير ممارسة هذه النوعية من الالعاب علي أطفال الروضة.

٣. قد يلفت هذا البحث نظر المسؤولين والقائمين علي تطوير برامج والعاب الأطفال في تحديد المعايير وتطبيقها بالشكل الأمثل والانسب علي مثل هذه النوعية من الالعاب.

حدود الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على الحدود التالية:

- حدود مكانية : عدد من روضات الأطفال بالرياض وهى (منارات الرياض – قادة نجد – أرض اللؤلؤ – الرواد).
- حدود زمنية : تم تطبيق ادوات الدراسة الحالية فى الفصل الدراسي الاول للعام ١٤٣٤- ١٤٣٥هـ
- حدود بشرية : عينة من معلمات وامهات أطفال الروضات بالرياض التي تم اختيارها فى الدراسة الحالية.

المصطلحات الاجرائية للدراسة:

- **الالعاب الالكترونية:**

هي الالعاب الالكترونية المتوفرة فى البيئة السعودية والتي تتناسب مع عمر طفل الروضة وتشمل العاب الحاسوب على الاسطوانات المدمجة ، والعاب الانترنت، والعاب الفيديو(play station) ، وألعاب الهواتف النقالة ، والعاب اجهزة الايباد.

- **فرط الحركة وتشتت الانتباه:**

هو نشاط حركي زائد لدى الطفل نتيجة اصابته باضطرابات عصبية مما يقلل قدرته على الانتباه واندفاعه فى شتى سلوكه سواء مع اقرانه او بالمنزل او داخل الروضة ، مما يكون له المردود السلبى على انفعالاته وتواصله مع الاخريين ، ويمكن ان يمتد ذلك حتى الطفولة المتأخرة.

- **الذكاء الاجتماعي:**

هو قدرة الطفل على التواصل مع الاخرين من خلال فهم السلوك اللفظي وغير اللفظي لهم ، وان يكون على دراية بالعلاقات بين الاشخاص، ولديه القدرة علي التأثير في الآخرين اذا ما تفاعل معهم مما يجعله لديه القدرة على التوافق الاجتماعي سعيا لتحقيق أهدافه .

- **أطفال الروضة:**

هم الأطفال الاسوياء الذين يلتحقون بالروضة وتتراوح أعمارهم ما بين (٤- ٦) سنوات.

- **معلمة رياض الأطفال:**

هي المعلمة التي تم اعدادها اكاديميا ومهنيا وتربويا فى مؤسسات تربوية تابعة للتعليم العالي لكى يتسنى لها القيام بمهامها المتعددة داخل الروضة و تعايشها اليومي مع الأطفال سعيا لتحقيق الأهداف المرجوة والمحددة داخل الروضة.

- **امهات اطفال الروضة :**

هي كل ام لديها طفل (ذكر أو أنثى) ملتحق بالروضة وتستطيع الاستجابة على ادوات الدراسة الحالية.

الاطار النظري

• الالعاب الالكترونية

تعد الألعاب الالكترونية جزءًا من التكنولوجيا سريعة التغير، والتي أصبحت تُشكل جانباً كبيراً من الحياة اليومية والمنزلية، ويعتبرها جرين فيليد Green Field (١٩٩٤) بمثابة أسلوب أمثل لتقديم الطفل إلى عالم تكنولوجيا الكمبيوتر. فهي تساهم في إعدادهم للمستقبل حيث تكون مهارات الكمبيوتر فيها أساساً للعيش في عالم التكنولوجيا. (Coles, et. al. 2007)

وقد انتشرت الألعاب الالكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو.(علاء أبو العينين، ٢٠١٠)

وتعتبر الألعاب الإلكترونية من الألعاب الأكثر شعبية في عالمنا المعاصر، وتتضح شعبية تلك الألعاب في مقدار ما ينفقه اللاعب في صالات ألعاب الفيديو، فنجد في الولايات المتحدة، على سبيل المثال – أن المشتركين في ألعاب الفيديو ينفقون أكثر من ٩ بليون دولار في العالم على هذه الألعاب.(Coles, et. al. 2007)

لذا لم يُعد غريباً في هذا العصر أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وهذه الألعاب في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح.

تصنيف الالعاب الالكترونية:

١. ألعاب المغامرات :(Adventure Games)

هي الألعاب التي تُركز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالباً ما تكون خالية من القتال.

- الجانب التعليمي: اكتساب معلومات جغرافية، ومعلومات عن التضاريس، وخاصةً في الألعاب المبنية على واقعية الأرض، وتعلم مفردات جديدة.
- جانب المهارات: مهارات القيادة واتخاذ القرار.
- الذاكرة: تقوية خاصية الحفظ لدى الذاكرة من خلال حفظ الطرق التي ينبغي للاعب أن يسلكها، والطرق التي ينبغي أن يتجنبها.

٢. العاب المحاكاة و البناء والإدارة (Construction & Management Simulation (Games)

هي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد.

- الجانب التعليمي: التعرّف على الكيفية التي يتم فيها البناء، وكيفية التخطيط لهذه العملية، وتعلم مفردات جديدة.
- جانب المهارات: مهارات القيادة والإدارة واتخاذ القرار، ووضع الاستراتيجيات والخطط، وتنمية الخيال.
- الذاكرة: تقوية عنصر استرجاع المعلومة عند الحاجة إليها، فاللاعب هنا بحاجة إلى حفظ صورة متكاملة للمدينة التي سيقوم ببنائها ،أو تعديلها قبل الشروع في عمله، وبالتالي فهو بحاجة إلى استرجاع صورة هذه المدينة عند البدء في اللعب. (Shaffer, 2008)

٣. ألعاب الرياضة (Sport Games)

هي ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية، يقوم اللاعب بالتحكم برياضي واحد أو فريق كامل، أو يتكفل بالعمل الإداري للنادي.

- الجانب التعليمي: اكتساب معلومات عن الرياضات المختلفة، وتعلم مفردات جديدة.
- الذاكرة: حفظ معلومات عن الرياضات المختلفة، واسترجاع معلومات عن قوانين تلك الرياضات.
- جانب المهارات: مهارات القيادة وسرعة الحركة والانتباه والتخطيط.

٤. ألعاب الحركة Action Games

تتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وغالباً ما ترتبط بالقتال.

- الجانب التعليمي: اكتساب معلومات متنوعة مثل أنواع الأسلحة وأسمائها، وقوة كل سلاح، وعدد الطلقات فيه، وتعلم مفردات جديدة.
- جانب المهارات: سرعة الحركة، وسرعة الانتباه، وقوة التركيز وخاصةً في ألعاب إطلاق النار، بالإضافة إلى سرعة الاستجابة.
- الذاكرة: تقوية الحفظ لدى الذاكرة من خلال حفظ نقاط الضعف لدى العدو، والمسارات التي ينبغي أن يسلكها اللاعب.

٥. ألعاب الحركة:(Action Games)

تتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وغالباً ما ترتبط بالقتال.

- الجانب التعليمي: اكتساب معلومات متنوعة مثل أنواع الأسلحة وأسمائها، وقوة كل سلاح، وعدد الطلقات فيه، وتعلم مفردات جديدة.
- جانب المهارات: سرعة الحركة، وسرعة الانتباه، وقوة التركيز وخاصةً في ألعاب إطلاق النار، بالإضافة إلى سرعة الاستجابة.
- الذاكرة: تقوية الحفظ لدى الذاكرة من خلال حفظ نقاط الضعف لدى العدو، والمسارات التي ينبغي أن يسلكها اللاعب.

٦. ألعاب محاكاة وسائل النقل:(Vehicle Simulation Games)

ألعاب محاكاة وسائل النقل تتيح للاعب التحكم بمختلف وسائل النقل مثل الطائرات والسيارات.

- الجانب التعليمي: التعرّف على كيفية قيادة المركبات المختلفة، والحصول على معلومات متنوعة عنها، وتعلم مفردات جديدة.
- جانب المهارات: مهارات القيادة والسرعة والانتباه.
- الذاكرة: تقوية مهارات الحفظ والاسترجاع ؛ لأن اللاعب يكون بحاجة إلى حفظ معلومات حول كيفية قيادة المركبات، وكذلك بحاجة إلى استرجاع تلك المعلومات عند الحاجة إليها أثناء القيادة. (Vie, Stephanie, 2008)

معايير اختيار الالعاب الالكترونية:

يمكن تلخيص معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية للأطفال على النحو التالي:

١. أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.
٢. أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
٣. أن يُراعي المحتوى مستوى نمو الأطفال.
٤. أن تكون أنشطته جديدة ومبتكرة.
٥. أن تؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منهما.
٦. أن يُعرض بطرق شيقة ويستخدم الأسئلة، والأمثلة، والمحاكاة، والدعابة، وغيرها.
٧. أن تُقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عاملاً أساسياً لزيادة الواقعية، وتخبر الطفل بخطئه وتوجهه إلى الطريقة الصحيحة.
٨. أن تُستخدم المثيرات البصرية، كالصور، والأشكال، والرسوم، وتُقدم المعاني بشكل ملموس، وتقدم الأشياء في شكل خيالي. : (انجي مدثر،٢٠٠٥)

مزايا وعيوب الالعاب الالكترونية:

إن العاب الفيديو والكمبيوتر سلاح ذو حدين، فكما إن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات، فلو كان للألعاب الالكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها ، وبإشراف تربوي لكان لها بعض الايجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، انه يمكن أن يمارس الأطفال "ألعابا" شيقة ومفيدة، كألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، والعاب التفكير الإبداعي ، فللألعاب الالكترونية جوانب ايجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

وان ممارسة تلك الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن إن تتوافر في تصميم و محتوى

أي لعبة ، وتختصر الألعاب التعليمية الالكترونية وقت وجهد المعلم وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال ، وتعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال و قدراتهم ، وذلك انه أحسن تصميم لهذا الغرض.

إن لألعاب الأطفال الالكترونية وظائف متعددة، فهي تسهم على الأخص في عملية التنشئة والتعلم، كما تساعد في تمتين بعض السمات الأساسية في شخصية الطفل وتسهل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب، فضلا عن تهيئة الطفل للحياة الاجتماعية عبر التكنولوجيا. ويتسم دور هذه الألعاب في النمو والتعلم بتعقيد فائق.

ومن الفوائد الأساسية للعب الأطفال الالكترونية أيضا انه يعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة ،كما يجعل الطفل مسئول عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية.

فاللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية ،ولا سليمة لذا فلابد على الوالدين من اختيار اللعبة التي تحقق للطفل جوانب النمو في جميع الجوانب الروحية، والخلقية، والنفسية، والاجتماعية، والجسمية الحركية، والعقلية. (فضل سلامة،٢٠٠٦)

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية، وتستخدم لفترات طويلة مما تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، وتترك آثاراً سلبية جداً على الأطفال والمراهقين تتمثل في الاتي: (Mai، 2010)

١- الاضرار الصحية:

حذر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكمبيوتر. ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخراً أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال. كما أشار العلماء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة. (Charsky, & Ressler, 2011)

كما أكدت (إلهام حسني، ٢٠٠٢) ان الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما

أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

٢- الاضرار السلوكية :

أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم (نورة السعد، ٢٠٠٥).

كما ذكرت (Mai,2010) أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم.

وذكرت دراسة بوتنو Bottino (٢٠٠٧) أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم. وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

٣- الاضرار الاجتماعية:

وقد ذكر المجذوب وفي حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه. (نقلا عن: عبد الله الهدلق،١٤٣٢ هـ)

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه.(عبد الله الهدلق،١٤٣٢)

وقد ذكر(Ang,et.al,2008) كيفية التغلب علي عيوب الالعاب الالكترونية يكون علي النحو التالي:

١- على صعيد الأسرة:

بما أن الأسرة تشكل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة، فلابد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية، وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

كما ينبغي للأهل أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم، وأن يعلموهم التوسط والاعتدال، والتعود على أن لكل شيء وقت محدد خاص به، ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيداً، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة والابتعاد عن شراء الألعاب التي تفسد العقل والبدن.

وعلى الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل، وأن تنمي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة، وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم وبقضايا أمتهم، ومن ثم تشجيعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية والرياضة وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها، وأن تخصص أوقات محددة للأبناء للتسلية والترفيه كزيارة الحدائق والمنتزهات العامة أو زيارة الأقارب والأصدقاء.

٢- على صعيد المدرسة:

ويتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي، وإقناع الطلبة بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام المدرسي، وخاصة تلك التي تساعد على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة، ومن ثم الإكثار من النشاطات المختلفة للطلبة التي تساعد على امتصاص طاقاتهم وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية.

٣- على صعيد أجهزة الرقابة:

يقع على عاتقها التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، كما يستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز، واستخدام تلك الألعاب فلا يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات. لذا لابد من سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن (١٦) من الدخول إلى مراكز الألعاب وصالات الألعاب لإلكترونية، واتخاذ إجراءات للمراكز التي تخالف ذلك.

٤- على الصعيد الصحي:

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل

المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠ سم)، وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين، كما أن استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسباً مع حجم الطفل وكمية الإضاءة المناسبة ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة. (Ang,et.al,2008)

الذكاء الاجتماعي: Interpersonal intelligence

قبل ان تتناول الباحثة متغير الذكاء الاجتماعي بشيء من التوضيح سوف تعرض بإيجاز نبذة عن الذكاءات المتعددة لكون الذكاء الاجتماعي احد تلك الذكاءات

ماهية الذكاءات المتعددة

يعد موضوع الذكاء من الموضوعات الأساسية المهمة التي يهتم المربون وعلماء النفس بدراستها والبحث فيها ، لمالها من انعكاسات علي الكثير من المجالات التربوية التي تتصل ببرامج التعليم والمناهج.

ويعتبر مفهوم الذكاء من أكثر المفاهيم النفسية شيوعا بين السيكولوجيين والعامة وعلي الرغم من الكم الكبير من الدراسات والبحوث في مجال الذكاء إلا أنه لا يوجد تعريف محدد للذكاء ولكن يمكن تحديد بعض القدرات التي تسود معظم تعريفات الذكاء وهي (القدرة علي التفكير المجرد – القدرة علي التعلم – القدرة على حل المشكلات – القدرة علي التكيف والارتباط بالبيئة).

وفي عام ١٩٠٤ صمم العالم الفرنسي (بينية) أول اختبار ذكاء وساد مفهوم الذكاء العام لفتره طويلة ، حتي قام "هاورد جاردنر" Howard Gardner بتحدي هذا الاعتقاد الشائع سنة ١٩٨٣ في كتاب "أطر العقل" Frames of mind ليوضح لنا أنه لا يوجد ذكاء عام ولكن المخ الواعي يعمل من خلال أنواع متعددة من الذكاءات ، حيث يعترض جاردنر علي الذكاء العام وعلي اختبارات الذكاء التقليدية التي تعتمد علي مفهوم محدد للذكاء والتي لا تأخذ في الاعتبار المهارات والقدرات الشخصية الأخرى.(طارق عبدالرؤوف عامر،٢٠٠٨)

لذلك تعد نظرية الذكاءات المتعددة احد واهم النظريات الحديثة المفسرة للذكاء واكثرها اهتماما بعمليتي التعليم والتعلم في الحقل التربوي حيث قدم هاورد جاردنر Howard Gardner تلك النظرية في كتاب اسماه أطر العقل عام١٩٨٣م حيث رفض فكرة الذكاء الواحد الدال على الطاقة العقلية ، مؤكدا على وجود العديد من القدرات العقلية المستقلة الى حد ما لدى الفرد ، حيث اكد في البداية ان تلك القدرات تجتمع في سبعة قدرات هي (الذكاء اللغوي – الذكاء المنطقي / الرياضي- الذكاء الجسم حركي – الذكاء المكاني – الذكاء الموسيقى – الذكاء الاجتماعي) وفى ضوء تلك النظرية اجرى كثير من الدراسات والبحوث وتم اضافة العديد من الذكاءات. (صلاح شريف عبد الوهاب،٢٠١٠)

ولقد سعي جاردنر في كتابة "أطر العقل" إلي محاولة تقديم دليلا مقنعا لوجود العديد من القدرات العقلية المستقلة لدي الإنسان ، حيث يري أن الجهود السابقة لترسيخ أنواع مستقلة من الذكاء لم تكن مقنعة (محمد حسن عبد الله ، ٢٠٠٦).

ويؤكد ذلك كلا من (صلاح الدين الشريف وامام مصطفى وعلى احمد ،٢٠٠٤) ان نظرية الذكاءات المتعددة تقدم رؤية اخرى للذكاء لها اساس معرفي بيولوجي في اطار ثقافي محدد ، وتعتبر مفهوم الذكاء اكثر اتساعا ومرونة وقابلية للنمو نتيجة تراكم المعرفة ، واكثر تحررا من القيود التي كان يفرضها الاتجاه التقليدي الضيق فى قياس وتقييم الذكاء ، وتقدم اختبار ذكاء يتميز بالمألوفية للفرد لأنها ضمن اطارها الثقافي الذى يعيش فيه.

الذكاء الاجتماعي: Interpersonal intelligence

تباينت التعريفات التي تناولت مفهوم الذكاء الاجتماعي علي النحو التالي:

عرف (1983) Gardner)الذكاء الاجتماعي: علي أنه القدرة علي فهم مشاعر الآخرين وتحديد رغباتهم وحوافزهم ونواياهم والتعامل معهم بفاعلية.

ويعرفه (2001).Karen, G : بأنه القدرة علي فهم الناس ،وتكوين علاقات إيجابية بينهم.

كما عرفه (2002) .Thomas, H: بأنه القدرة علي فهم العلاقات بين الناس والميل إلي تكوين أصدقاء والتفاعل معهم .

ويمكن لهذا الذكاء أن يتضمن حساسية تجاه تعبيرات الوجه والصوت والإيماءات والقدرة علي التمييز بين عدة أنواع مختلفة من الإشارات بطريقة واقعية (مثلا : التأثير علي مجموعه من الناس ليتبعوا مسار عمل معين(توماس أرمستورنج ،٢٠٠٦).

والذين يتمتعون بنسبة ذكاء اجتماعي مرتفعة يتميزون بالاستمتاع لكونهم في تفاعل مع الناس ، مثل: التحدث مع الناس والتمتع بالعديد من الأصدقاء ، والانشغال بالأنشطة الاجتماعية ، وأفضل طريقة لتعلم أصحاب هذا الذكاء هي الانتماء والمشاركة في بيئات المجموعات المتعاونة. (حسن حسين زيتون، كمال عبد الحميد زيتون ، ٢٠٠٣).

ومن أهم العبادات الشائعة المرتبطة بهذا النوع من الذكاء .

- الجأ إلي الآخرين عند شعوري بمشكلة .
- أفضل العمل وسط الزحام.
- أحب الخروج في رحلات جماعية.
- لي مجموعة من الأصدقاء أجلس معهم دائما (صلاح الدين عرفة ، ٢٠٠٦).

وقد ذكر (طارق عبد الرؤوف ، ٢٠٠٨) خصائص ذوي المستوي الرفيع في الذكاء الاجتماعي كما يلي:

- السهولة في تكوين العلاقات مع الآخرين والاستمتاع بصحبة الأصدقاء.
- القدرة علي التمييز بين النية والسلوك.

- القدرة علي فهم الاستجابات اللفظية وغير اللفظية مثل إيماءات الوجه والصوت.
- العمل مع مجموعات مختلفة من الناس.
- القدرة على ادراك مشاعر الأخرين وامزجتهم.

اضطراب نقص الانتباه- فرط الحركة

يعد الانتباه من أهم العمليات العقلية التي تلعب دورا بارزا في قدرة الفرد علي الاتصال بالبيئة و بالأخرين وقد حظي باهتمام العديد من علماء النفس والتربية والأطباء النفسيين لما له من دور كبير في تكوين العديد من السلوكيات المقبولة واكتساب المهارات. (أنور الشرقاوي، ١٩٩٢)

ويعد اضطراب نقص الانتباه – فرط الحركة من أكثر الاضطرابات شيوعا لدي الأطفال، حيث يشير إلي مجموعة من الأعراض الأساسية التي تتمثل في النشاط الزائد وتشتت الانتباه والاندفاعية، وقد أصبح هذا الاضطراب محطاً لأنظار واهتمام الباحثين من القائمين علي تربية الأطفال والأحباء وأولياء الأمور، كذلك نظراً للأثار السلبية التي يحدثها علي المستوي الانفعالي والمعرفي والاجتماعي علي حد سواء، بالإضافة إلي ما يحدثه من مشكلات أسرية حتي يصاب الوالدان بالإحباط والحرج لعدم قدرتهم علي التعامل مع الطفل بصورة سليمة والتحكم في سلوكه. (فوزية محمدي، ٢٠١١- ٢٠١٠)

ومع التطور الهائل في البحوث العلمية والتي تناولت هذا الاضطراب تم استبدال مصطلح النشاط الحركي المفرط بمصطلح نقص الانتباه مع فرط الحركة أو بدون فرط الحركة (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) (محمد الحجار، ٢٠٠٤).

ويعرف اضطراب ضعف الانتباه الناجمة عن فرط الحركة والذي يستخدمه الباحثون كمصطلح واحد، أو مصطلحين، إذ يفرق البعض بين ضعف الانتباه (ADD)، واضطراب فرط الحركة، ويتصف الأطفال ذوي اضطراب الانتباه وفرط الحركة بثلاث سلوكيات أساسية هي: عدم التركيز، والاندفاعية، وفرط الحركة.(مجدي الدسوقي،٢٠٠٦)

واستمرت الدراسات والأبحاث إلي أن تم إثبات أن عدد من الأفراد يعانون من المشكلات السلوكية السابقة رغم أنهم غير مصابون بإصابات دماغية عضوية ،وبقي هذا الاعتقاد سائدا إلي أن ظهر كتاب في عام ١٩٦٨ وهو الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية" والذي اعتبر أن عجز الانتباه والاندفاعية عرضين رئيسين، فالأطفال الذين يظهر عليهم هذين العرضيين يتم تشخيصهم علي أنهم مصابون باضطراب عجز الانتباه (ADD)، أما الأطفال الذين يظهر عليهم هذين العرضين بإضافة إلي فرط الحركة يشخصون علي أنهم مصابون باضطراب عجز الانتباه وبفرط الحركة (ADD_H) (السرطاوي وخشان ،٢٠٠٣)

ووجد أن ضعف الانتباه وفرط الحركة يصيب من ٣٪- ٥٪ من الأطفال الذين هم في سن المدرسة في حين أن نتائج الدراسات التي اعتمدت معايير الدليل التشخيصي والإحصائي أن ٢٪- ٥٪ فأكثر من الأطفال في سن ما قبل المدرسة قد تحققت لديهم المعايير التشخيصية لاضطراب عجز الانتباه وفرط الحركة. (السرطاوي وخشان ،٢٠٠٣)

الخصائص المرتبطة بضعف الانتباه وفرط الحركة:

١. عدم القدرة علي الانتباه.
٢. التهور
٣. التشتت
٤. العدوان
٥. علاقات اجتماعية مضطربة.
٦. النشاط الجسدي المفرط.
٧. لا يبدو مستمعا عند التحدث معه.
٨. صعوبة في تنظيم المهام والواجبات.
٩. يقاطع في أغلب الأحيان وينشغل بسهولة بالمحفزات الغريبة.
١٠. يتطفل علي الاخرين ،كثير النسيان في أغلب الاحيان في النشاطات اليومية. (جمال الخطيب،٢٠٠١)

أعراض قلة الانتباه وفرط الحركة:

غالبا ما يلاحظ الأهل داخل الأسرة و الأقران، و معلم المدرسة المقربون من الطفل و فرط حركة ، أعراض تشعرهم بأن هناك اضطرابات غير عادية في سلوك الطفل.

وفيما يلي أهم الأعراض المصاحبة لاضطراب فرط الحركة لدى الأطفال:

١.الأعراض الجسمية:

يمارس الأطفال ذوي النشاط الزائد حركات جسمية كثيرة معظمها عشوائية غير مقبولة هادفة، عدم الاستقرار في مكان واحد و الانتقال الكثير بين المقاعد عدم الجلوس في مكان واحد دون حركة واذا أجبروا على الجلوس تراهم يتملكون في مقاعدهم و يتأرجحون عليها، دون كلل و قد يقفزون فوقها و لديهم كثرة حركات الرأس و العينيين في اتجاهات متعددة و معظم هؤلاء انتظام الرسم الكهربائي لعضلاتهم و عدم إقبالهم على الألعاب الرياضية لأنهم لا يرغبون الالتزام بقواعد أو نظم.(علاء ابراهيم، 1999)

٢.الأعراض التعليمية:

في مجال التعليم تؤكد نتائج الدراسات أن الأطفال ذوي قلة الانتباه وفرط الحركة يعانون من صعوبات في التعلم.

- فهم لا يستطيعون إكمال الواجبات المنزلية.
- عدم التركيز في حجرة الدراسة.
- عدم الانتباه لشرح المعلمة.
- معظم هؤلاء الأطفال لديهم نقص في المهارات المعرفية بسبب شرود الذهن ونقص التركيز

كما أنهم يجدون صعوبة في التعامل مع الرموز والاختبارات واستيعاب معالي المفاهيم المرتبة ولعل هذا سبب تشتت الانتباه.(علاء ابراهيم ،1999)

٣.الأعراض الاجتماعية:

أكدت نتائج الدراسات أن الأطفال ذوي قلة الانتباه وفرط الحركة غير متوافقين ،لا يستطيعون التعامل مع الآخرين ولا يستطيعون التعامل بالأوامر ويجدون صعوبة في إقامة علاقات طيبة مع زملائهم وإخوانهم ،ويمارسون سلوكيات غير مقبولة اجتماعيا مثل العدوان والصراخ ومحتمل الانسحاب من الجماعة والنبذ من طرف الآخرين وعدم القدرة على التفاعل الاجتماعي الايجابي ويتصف معظمهم بسوء التكيف.(علاء ابراهيم،1999)

و يظهر سلوك فرط الحركة وقلة الانتباه كذلك من خلال المظاهر المتمثلة في السلوك الفوضوي ،والمشي في غرفة الصف ،والتحدث إلى الزملاء ،وعدم الامتثال للتعليمات ،ونقل المقعد من مكان لأخر أو تغييره، ومغادرة الصف دون الاستئذان والكتابة على الحائط، والتأخر عن موعد الدرس، وهز الجسم أثناء الجلوس واخذ ممتلكات الآخرين، وإصدار أصوات غير مفهومة، والضحك بطريقة غير ملائمة واللعب بممتلكات الغير، والغناء والصفير والتململ بعصبية. (خولة يحي ،2003)

الدراسات السابقة

- **دراسة هوون** (١٩٩٠) Hoon :

هدفت الدراسة إلي معرفة مدي فاعلية برنامج قائم علي الضبط الذاتي والتدريب السلوكي في خفض قصور الانتباه المصحوب بفرط النشاط وقد تكونت عينة الدراسة من (٤٢) طفلا تتراوح أعمارهم ما بين (١١:٥) سنة ،وقد تم تقسيم أفراد العينة إلى ثلاث مجموعات تجريبية متجانسة من حيث العمر والذكاء ومستوى دخل الأسرة وعدم وجود عجز بدني او امراض نفسية ،إضافة إلى عدم تناولهم لأي عقاقير طبية ،وقد تلقت المجموعة التجريبية الأولى برنامجا في التدريب على الضبط الذاتي ،في حين تلقت المجموعة التجريبية الثانية برنامجا في التدريب السلوكي الذي يقوم بتنفيذه الوالدين ،أما المجموعة التجريبية الثالثة فقد تلقت البرنامجين ،وقد تضمنت أدوات الدراسة اختبار للذكاء و(مقياس كونرز لتقدير سلوك الطفل) تقدير المعلم وتقدير الوالدين(والدليل التشخيصي الإحصائي الثالث المعدل DSM) والمقابلة الإكلينيكية ،

وقد توصلت نتائج الدراسة إلى الاتي:

عدم وجود فروق دالة إحصائيا في تقدير المعلمين لسلوك الأطفال في المجموعات التجريبية الثلاث قبل وبعد تنفيذ البرنامج العلاجي كما توصلوا أيضا إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجريبية الثالثة التي تلقت برنامج الضبط الذاتي مع برنامج التدريب السلوكي والمجموعتين التجريبيتين الأولى والثانية وذلك لصالح المجموعة التجريبية الثالثة التي تلقت البرنامجين العلاجين معا.

- **دراسة فاطمة القليني** (٢٠٠٣):

هدفت الدراسة الى الكشف عن خطورة استخدام شخصيات كرتونية بعيدة عن الواقع على عينة من اطفال الروضة التي تراوحت اعمارهم ما بين (٤- ٦) سنوات ممن يشاهدن برامج الشخصيات الكرتونية في فترات زمنية كبيرة ، ومن خلال اجراء العديد من المقابلات مع الاطفال واولياء الامور توصلت نتائج الدراسة الي ما يلى أن هذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل إنها 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، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

- **دراسة سان سلفر** (٢٠٠٤) San Selver:

هدفت الدراسة الي الكشف عن الاثار السلبية لألعاب البلاي ستيشن على اطفال مرحلة الروضة والتي تراوحت اعمارهم ما بين (٤- ٦) سنوات حيث تم تطبيق استبانة تتضمن اهم المزايا والعيوب لاستخدام هذا النوع من الالعاب على الاطفال ، وتم تطبيق تلك الاداة على (٤٠) من اولياء الامور و (٣٠) معلمة من تلك الفئة العمرية ، وقد توصلت نتائج الدراسة الي أن العاب البلاي ستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيظهر عليه بعض انواع العنف الملحوظ، فالكثير من العاب (القاتل الأول) الموجودة في البلاي ستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه ، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

- **دراسة لوبو** (٢٠٠٨) Lubou:

هدفت الدراسة الي تحديد العلاقة بين الارتباط الموضوعي لاستجابات العدوانية التي تتبع التعرض لأفلام العنف في التلفزيون لدى اطفال مرحلة الروضة ، حيث بلغ حجم العينة (٦٨) طفلاً ،مقسمين (٣٤) لكل من الذكور والاناث وباستخدام اختبار بقع الحبر لروشاخ وايضا حساب معامل الارتباط ، قد توصلت الدراسة إلي عدة نتائج أهمها: أن مشاهدة برامج العنف التلفزيوني تزيد القوى الكامنة للعدوان، وأن الأطفال الذين حصلوا على درجات أعلى بالاختبار كان هذا مؤشر دال لميولهم العدوانية ، كذلك اتسم سلوكهم بفرط الحركة والنشاط الزائد نتيجة مشاهدة برامج العنف التليفزيوني.

- **دراسة نورة السعد** (٢٠٠٨):

هدفت الدراسة الي الكشف عن أهم المخاطر المتنوعة لألعاب الفيديو ومنها البلاي ستيشن على الأطفال من خلال تطبيق استبانة على اولياء الامور كي تقف على جملة من الآثار الاجتماعية والحركية لألعاب البلاي ستيشن على الأطفال إضافة إلى الكشف عن أثر تلك الالعاب على تحصيلهم الدراسي وقد توصلت نتائج الدراسة إلي ان العاب الفيديو تؤدى الى زيادة نشاط الاطفال وقلة انتباههم مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي إضافة الى زيادة العنف عند الاطفال والبعد عن المشاركة مع باقي زملائه والسعي الى الفردية.

• **دراسة ليبكوفتز** (٢٠٠٩) Lepkoftz:

هدفت الدراسة الي تحديد العلاقة بين مشاهدة برامج العنف و القيم الأخلاقية المتدنية والذكاء الاجتماعي للأطفال، وقد بلغ حجم العينة (١٧٥) طفل يتراوح أعمارهم ما بين (٦- ١٢) سنة بمدينة نيويورك ، مقسمين إلي (٨٠) اناث، (٩٥) ذكور وباستخدام مقياس تم إعداده في ضوء نظرية كولبرج ، واستمارة تحليل المحتوى وكذا حساب معاملات الارتباط ، كشفت نتائج تلك الدراسة عن وجود تأثير دال لعادات مشاهدة التلفزيون على الأطفال ، حيث إن مشاهدة برامج العنف تؤخر من التقدم الأخلاقي والذكاء الاجتماعي للأطفال ، وان تلك البرامج ذات تأثير سلبى على القيم الاخلاقية والذكاء الاجتماعي لديهم.

تعقيب علي الدراسات السابقة:

بعد استعراض البحوث والدراسات السابقة التي اوردتها الباحثة فيما يلي اهم النقاط يمكن استخلاصها من تحليل الدراسات:

هدفت دراسة كل من هوون (١٩٩٠) Hoon ، فاطمة القليني (٢٠٠٣)، سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver، لوبو (٢٠٠٨) Lubou، نورة السعد (٢٠٠٨)، ، ليبكوفتر (٢٠٠٩) Lepkoftz إلي الكشف عن الاثار السلبية للألعاب الالكترونية (العاب البلاي ستيشن) علي أطفال الروضة.

وقد تناولت معظم الدراسات عينات من أطفال مرحلة الروضة تراوحت أعمارهم ما بين (٤:١٢) سنة كما في دراسة كل من هوون (١٩٩٠) Hoon ،فاطمة القليني (٢٠٠٣)، سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver، لوبو (٢٠٠٨) Lubou، نورة السعد (٢٠٠٨)، ، ليبكوفتر (٢٠٠٩) Lepkoftz

كما تراوحت حجم عينات بعض الدراسات ما بين (٤٢:١٧٥) طفلا وأسرهم ومعلمة من هذه الدراسات دراسة كل من هوون (١٩٩٠)، سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver، لوبو (٢٠٠٨) Lubou،ليبكوفتر (٢٠٠٩)Lepkoftz

من خلال عرض الدراسات السابقة يتضح ان هذه الدراسات تباينت في استخدامها للأدوات حسب طبيعة الدراسة فقد اعتمدت دراسة هوون (١٩٩٠) Hoon علي اختبار الذكاء ومقياس كونرز لتقديرسلوك الطفل (تقدير المعلم وتقدير الوالدين) وكذلك المقابلة الاكلينيكية بينما دراسة فاطمة القليني (٢٠٠٣) اعتمدت علي إجراء المقابلات مع الأطفال وأولياء الأمور، بينما استخدمت بعض الدراسات مجموعة من الاستبانات واختبارات الذكاء كما في دراسة كل من سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver، لوبو (٢٠٠٨) Lubou ،نورة السعد (٢٠٠٨)،ليبكوفتر (٢٠٠٩) Lepkoftz

هذا وقد توصلت دراسة كل من هوون (١٩٩٠) Hoon إلي عدم وجود فروق دالة إحصائيا في تقدير المعلمين لسلوك الأطفال في المجموعات التجريبية الثلاث قبل وبعد تنفيذ البرنامج العلاجي كما توصلوا أيضا إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجريبية الثالثة التي تلقت برنامج الضبط الذاتي مع برنامج التدريب السلوكي والمجموعتين التجريبيتين الأولى والثانية وذلك لصالح المجموعة التجريبية الثالثة التي تلقت البرنامجين العلاجين معا ، بينما

توصلت دراسة كل من فاطمة القليني (٢٠٠٣)، سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver، نورة السعد (٢٠٠٨)، لوبو (٢٠٠٨) Lubou، إلي ان مشاهدة شخصيات كرتونية بعيدة عن الواقع وممارسة العاب البلاي ستيشن تؤثر علي الطفل فيظهر عليه بعض انواع العنف والنشاط الزائد كذلك قلة انتباههم مع فرط الحركة

كما اكدت دراسة ليبكوفتر (٢٠٠٩) Lepkoftz علي ان مشاهدة برامج العنف تؤثر علي الذكاء الاجتماعي للأطفال.

فروض الدراسة الحالية:

١- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين تقديرات الدرجات لكل من الامهات والمعلمة لأطفال الروضة فى المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي– تشتت الانتباه – فرط الحركة).

٢- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين نوع طفل الروضة (ذكور- اناث) فى درجاتهم فى المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) .

٣- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدمي الالعاب الالكترونية من اطفال الروضة فى درجاتهم فى المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة).

اجراءات الدراسة:

اولاً: العينة

تم تحديد عينة البحث الحالي والحصول عليها من مجتمع روضات الاطفال بمدينة الرياض ، وتم ذلك باتباع الخطوات التالية:

١- اختيار عدد (٤) من روضات الاطفال بمدينة الرياض وهى (منارات الرياض – قادة نجد – أرض اللؤلؤ – الرواد)

٢- تم حساب متوسط اعمار الاطفال من خلال ملفاتهم ، حيث بلغ متوسط اعمارهم ٥.٤ سنة، للتأكد ان جميع افراد العينة فى عمر زمنى واحد تقريبا، وذلك لاستبعاد تأثير عامل العمر الزمنى ، ولكون اختيار العينة بطريقة عشوائية فقد تم اعتبار متغيرات كلا من العمل الاقتصادي والاجتماعي والثقافي وكذلك الذكاء العام متغيرات عشوائية لدى جميع افراد العينة.

٣- وقد بلغت عينة البحث الحالي من(٨٠) طفل وطفلة من الروضات المذكورة سابقا ، منهم (٥٠) طفل و(٣٠) طفلة.

ثانياً: الادوات

لقياس متغيرات الدراسة الحالية لدى افراد العينة استخدمت الباحثة العديد من المقاييس للوصول الى الاجابة على تساؤلات البحث والتحقق من صحة فروضة وفيما يلى ستقوم الباحثة باستعراض تلك الادوات بشيء من التوضيح:

أولاً: مقياسين (الذكاء الاجتماعي) اعداد الباحثة

قامت الباحثة الحالية بإعداد مقياسين للذكاء الاجتماعي لأطفال الروضة فى صورتهما الاولية أحدهما تطبقه المعلمة والاخر تطبقه الام وتكون كل مقياس من (اثنتي عشر مفردة) حيث وضع امام كل مفردة ثلاثة اختيارات هي(دائماً – احياناً – نادراً) .

وقد تم الرجوع الى العديد من المقاييس العربية والاجنبية عند بناء هذا المقياس ومن بين تلك المقاييس : مقياس كل من : هوون (١٩٩٠) Hoon، فتحي عبد الحميد عبد القادر، السيد محمد أبو هاشم (٢٠٠٧) ، ليبكوفتر (٢٠٠٩)Lepkoftz ، وصلاح شريف (٢٠١٠).

الخصائص السيكومترية للمقياسين:

أ – الصدق

للوقوف على صدق المقياسين قامت الباحثة بحساب صدقهما بالطريقة التالية:

صدق المحتوى او المضمون (المحكمين)

قامت الباحثة الحالية بعرض المقياسين على عدد من المحكمين من اساتذة علم النفس التربوي ورياض الاطفال بلغ عددهم اربعة عشر محكم حيث طلب من سيادتهم تحديد مدى انتماء المفردة الى مفهوم الذكاء الذى تقيسه ،ومدى وضوح المفردة من حيث اللغة والصياغة، وكذا ما يرونه من اضافة او حذف لأى مفردة .

وبناء على نتائج اراء السادة المحكمين قامت الباحثة بإجراء جميع التعديلات المقترحة مثل اتفاق سيادتهم على حذف مفردة من كل مقياس حيث وصل عدد مفردات كل منهما اثنتي عشر مفردة وبناء على آراء السادة المحكمين اعتبر ان المقياسين يتمتعا بالصدق.

ب – الثبات

قامت الباحثة الحالية بحساب ثبات المقياسين بطريقتين هما :

١- طريقة اعادة تطبيق الاختبار:

تم تطبيق المقياسين (الذكاء الاجتماعي لأطفال الروضة التي ستجيب عليه المعلمة - الذكاء الاجتماعي لأطفال الروضة التي ستجيب عليه الام) على العينة الاستطلاعية مرتين بفاصل زمنى اسبوعين ، وتم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين باستخدام معامل بيرسون حيث بلغت (٨٣،- ٨٢،) على الترتيب وتعد تلك المعاملات دالة احصائيا على ثبات المقياسين.

٢- معامل ثبات الفا

قامت الباحثة بحساب ثبات المقياسين (الذكاء الاجتماعي لأطفال الروضة التي ستجيب عليه المعلمة - الذكاء الاجتماعي لأطفال الروضة التي ستجيب عليه الام) باستخدام معامل ثبات الفا حيث بلغت تلك القيم على الترتيب كالتالي (٧٣٢، - ٧٩٨،) وتعد تلك القيمة دالة احصائيا ومعبرة عن ثبات المقياسين.

ثانياً: مقياسين (فرط الحركة) اعداد الباحثة

قامت الباحثة بإعداد مقياسين فرط الحركة لأطفال الروضة فى صورتهما الاولية أحدهما للمعلمة والاخر للام وتكون كل مقياس من (اثنتي عشر مفردة) حيث وضع امام كل مفردة ثلاثة اختيارات هي (دائماً – احياناً – نادراً) .

وقد تم الرجوع الى العديد من المقاييس الاجنبية عند بناء هذا المقياس ومن بين تلك المقاييس : مقياس كل من هوون (١٩٩٠) Hoon ، لوبو (٢٠٠٨) Lubou.

الخصائص السيكومترية للمقياسين:

أ – الصدق

للوقوف على صدق المقياسين قامت الباحثة بحساب صدقهم بالطريقة التالية:

صدق المحتوى او المضمون(المحكمين)

قامت الباحثة بعرض المقياسين على عدد من المحكمين من اساتذة علم النفس التربوي ورياض الاطفال بلغ عددهم اربعة عشر محكم حيث طلب من سيادتهم تحديد مدى انتماء المفردة الى مفهوم فرط الحركة الذى تقيسه ،ومدى وضوح المفردة من حيث اللغة والصياغة، وكذا ما يرونه من اضافة او حذف لأى مفردة .

وبناء على نتائج اراء السادة المحكمين قامت الباحثة بإجراء جميع التعديلات المقترحة مثل اتفاق سيادتهم على حذف مفردة من كل مقياس حيث وصل عدد مفردات كل منهما اثنتي عشر مفردة وبنا على آراء السادة المحكمين اعتبر ان المقياسين يتمتعا بالصدق.

ب – الثبات :

قامت الباحثة الحالية بحساب ثبات المقياسين بطريقتين هما :

١- طريقة اعادة تطبيق الاختبار :

تم تطبيق المقياسين (فرط الحركة لأطفال الروضة التي ستجيب عليه المعلمة - وفرط الحركة لأطفال الروضة التي ستجيب عليه الام) على العينة الاستطلاعية مرتين بفاصل زمنى اسبوعين ، وتم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين باستخدام معامل بيرسون حيث بلغت(٨١،- ٧٩،) على الترتيب وتعد تلك المعاملات دالة احصائيا على ثبات المقياسين.

٢- معامل ثبات الفا :

قامت الباحثة بحساب ثبات المقياسين (فرط الحركة لأطفال الروضة التي ستجيب عليه المعلمة - فرط الحركة لأطفال الروضة التي ستجيب عليه الام) باستخدام معامل ثبات الفا حيث بلغت تلك القيم على الترتيب كالتالي (٧٦٤، - ٧٨٣،) وتعد تلك القيمة دالة احصائيا ومعبرة عن ثبات المقياسين.

ثالثاً: مقياسين (ضعف الانتباه) اعداد الباحثة

قامت الباحثة بإعداد مقياسين ضعف الانتباه لأطفال الروضة فى صورتهما الاولية أحدهما للمعلمة والاخر للام وتكون كل مقياس من (اثنى عشر مفردة) حيث وضع امام كل مفردة ثلاثة اختيارات هي (دائما – احينا – نادرا) .

وقد تم الرجوع الى العديد من المقاييس العربية والاجنبية عند بناء هذا المقياس ومن بين تلك المقاييس مقياس كل من : هوون (١٩٩٠) Hoon، نورة السعد (٢٠٠٨).

الخصائص السيكومترية للمقياسين:

أ – الصدق

للوقوف على صدق المقياسين قامت الباحثة بحساب صدقهما بالطريقة التالية:

صدق المحتوى او المضمون(المحكمين)

قامت الباحثة بعرض المقياسين على عدد من المحكمين من اساتذة علم النفس التربوي ورياض الاطفال بلغ عددهم اربعة عشر محكم حيث طلب من سيادتهم تحديد مدى انتماء المفردة الى مفهوم ضعف الانتباه الذى تقيسه ،ومدى وضوح المفردة من حيث اللغة والصياغة، وكذا ما يرونه من اضافة او حذف لأى مفردة .

وبناء على نتائج آراء السادة المحكمين قامت الباحثة بإجراء جميع التعديلات المقترحة مثل اتفاق سيادتهم على حذف مفردة من كل مقياس حيث وصل عدد مفردات كل منهما اثنتي عشر مفردة وبناء على آراء السادة المحكمين اعتبر ان المقياسين يتمتعا بالصدق.

ب – الثبات :

قامت الباحثة الحالية بحساب ثبات المقياسين بطريقتين هما :

١- طريقة اعادة تطبيق الاختبار :

تم تطبيق المقياسين (ضعف الانتباه لأطفال الروضة التي ستجيب عليه المعلمة - ضعف الانتباه لأطفال الروضة التي ستجيب عليه الام) على العينة الاستطلاعية مرتين بفاصل زمنى اسبوعين ، وتم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين باستخدام معامل بيرسون حيث بلغت (٨٤،- ٨٢،) على الترتيب وتعد تلك المعاملات دالة احصائيا على ثبات المقياسين.

٢- معامل ثبات الفا :

قامت الباحثة بحساب ثبات المقياسين (ضعف الانتباه لأطفال الروضة التي ستجيب عليه المعلمة - ضعف الانتباه لأطفال الروضة التي ستجيب عليه الام) باستخدام معامل ثبات الفا حيث بلغت تلك القيم على الترتيب كالتالي (٧٤٥، - ٧٣٨،) وتعد تلك القيمة دالة احصائيا ومعبرة عن ثبات المقياسين.

الاجـــراءات:

١- اختيار العينة من أطفال روضات (منارات الرياض – قادة نجد – أرض اللؤلؤ – الرواد).
٢- بناء ستة مقاييس مقياسين لكل متغير من متغيرات الدراسة أحدهما للمعلمة والاخر للام وتلك المقاييس هي (الذكاء الاجتماعي - فرط الحركة – ضعف الانتباه)
٣- تطبيق المقاييس الستة السابق ذكرهم على معلمات الروضات المذكورة عالية وكذلك امهات الاطفال بتلك الروضات (ذكور- اناث) لقياس متغيرات البحث الحالي لدى هؤلاء الاطفال من خلال استجابات المعلمة والام.
٤- بعد انتهاء المعلمات والامهات من الاستجابة على فقرات جميع المقاييس المخصصة لكل منهما على الاطفال تم تفريغ البيانات أمام كل طفل درجتين لكل مقياس درجة خاصة باستجابة المعلمة ودرجة خاصة باستجابة الام..
٥- تقسيم أفراد العينة الى مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدميها بناء على حكم المعلمة والام على استخدام الطفل الالعاب الالكترونية او غير مستخدمها ، لان هذا المتغير يعد متغير تصنيفي للعينة بجانب انه المتغير المستقل بالبحث.
٦- تجميع درجات افراد العينة وتفريغها واستخدام اسلوب إحصائي للتحقق من صحة فروض البحث الحالي وهذا الاسلوب هو (اختبار "ت" للمجموعات المستقلة)
٧- بعد التوصل الى نتائج البحث تم مناقشتها فى ضوء فروض البحث والدراسات السابقة والاطار النظري .
٨- فى ضوء النتائج انتهى البحث الى بعض التوصيات والبحوث المقترحة فى هذا المجال.

نتائج الدراسة ومناقشتها :

١ـ التحقق من صحة الفرض الاول

ينص الفرض الاول على: لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين تقديرات الدرجات لكل من الامهات والمعلمة لأطفال الروضة فى المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) .

ولتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثتان بحساب قيمة (ت) للكشف الفروق بين المعلمات والامهات فى تقديراتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) لدى اطفال الروضة، والجدول التالي يوضح تلك النتائج:

جدول (١)

نتائج اختبار (ت) للكشف عن الفروق بين المعلمات والامهات فى تقديراتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعى – تشتت الانتباه – فرط الحركة) لدى اطفال الروضة

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الذكاء الاجتماعي	تقديرات المعلمة	٨٠	٢٩,١١	١,٢١	١,٠٤٥	غير دالة
	تقديرات الام	٨٠	٢٨,٩٢	١,٠٥		
تشتت الانتباه	تقديرات المعلمة	٨٠	٢٩,٣٦	١,٩٧	٠,٠٤١	غير دالة
	تقديرات الام	٨٠	٢٩,٣٧	١,٨٨		
فرط الحركة	تقديرات المعلمة	٨٠	٢٨,٩٥	١,٤٦	٠,٨٠١	غير دالة
	تقديرات الام	٨٠	٢٨,٧٩	١,٤٩		

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين كل من المعلمات والامهات فى تقديراتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) لدى اطفال الروضة ، وبذلك يتحقق صحة الفرض الاول فى عدم وجود فروق بين تقديرات كل من الام والمعلمة ويعد ذلك منطقيا حيث ان الطفل جميع سلوكياته متشابهة سواء داخل المنزل او بالروضة ، اضافة الى ان الطفل فى هذه المرحلة لديه زيادة فى حب الاستطلاع والبحث على كل ما هو جديد من الالعاب الالكترونية حتى وان كانت لا تتناسب مع عمره الزمني فى ظل التطور الهائل فى التقنيات مثل اجهزة (الأيباد - الجوال – الايبود- الكمبيوتر- البلاي ستيشن) وانتشارها واصبحت فى متناول جميع الاطفال دون رقابة من اولياء الامور وداخل الروضة، ومن هنا كانت اراء كل من المعلمة والام واحدة حول تقدير درجاتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) ، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من فاطمة القليني (٢٠٠٣)، سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver،نورة السعد (٢٠٠٨)، حيث يري (علاء أبو العينين، ٢٠١٠) ان الألعاب الالكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو.

٢- التحقق من صحة الفرض الثاني :

والذى ينص على "لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين نوع طفل الروضة (ذكور- اناث) فى درجاتهم فى المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة)" .

ولتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثتان بحساب قيمة (ت) للكشف الفروق بين نوع طفل الروضة (ذكور- اناث) فى درجاتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) ، والجدول التالي يوضح تلك النتائج:

جدول (٢)

نتائج اختبار (ت) للكشف عن الفروق بين طفل الروضة (ذكور- اناث) فى درجاتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعى – تشتت الانتباه – فرط الحركة)

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الذكاء الاجتماعي	ذكور	٥٠	٢٨,٩٤	١,٠٧	١,٦٦	غير دالة
	اناث	٣٠	٢٩,٤٠	١,٣٧		
تشتت الانتباه	ذكور	٥٠	٢٩,٣٨	٢,٢١	٠,١٠٢	غير دالة
	اناث	٣٠	٢٩,٣٣	١,٥٣		
فرط الحركة	ذكور	٥٠	٣٠,٧٤	١,٥٧	٤,٠٢	دالة
	اناث	٣٠	٢٩,٢٣	١,٦٩		

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والاناث من اطفال الروضة فى كل من الذكاء الاجتماعي وتشتت الانتباه لديهم ، بينما وجد فروق بينهم فى فرط الحركة وتتجه تلك الفروق لصالح الذكور، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من لوبو(٢٠٠٨) Lubou ،و ليبكوفتر (٢٠٠٩) Lepkoftz، وقد اكد (علاء ابراهيم،1999) ان نتائج الدراسات للأطفال ذوي قلة الانتباه وفرط الحركة غير متوافقين ،لا يستطيعون التعامل مع الآخرين ولا يستطيعون التعامل بالأوامر ويجدون صعوبة في إقامة علاقات طيبة مع زملائهم وإخوانهم ،ويمارسون سلوكيات غير مقبولة اجتماعيا مثل العدوان والصراخ ومحتمل الانسحاب من الجماعة والنبذ من طرف الآخرين وعدم القدرة على التفاعل الاجتماعي الايجابي ويتصف معظمهم بسوء التكيف.

٣ـ التحقق من صحة الفرض الثالث :

والذى ينص على "لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدمي الالعاب الالكترونية من اطفال الروضة فى درجاتهم فى المقاييس التالية (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة)".

ولتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للكشف الفروق بين مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدمي الالعاب الالكترونية من اطفال الروضة فى درجاتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعي – تشتت الانتباه – فرط الحركة) ، والجدول التالي يوضح تلك النتائج:

جدول (٣)

نتائج اختبار (ت) للكشف عن الفروق بين طفل الروضة (ذكور- اناث) فى درجاتهم فى المقاييس الثلاثة (الذكاء الاجتماعى – تشتت الانتباه – فرط الحركة)

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الذكاء الاجتماعي	مستخدمي الالعاب	٦٢	٢٩,٤٨	١,٤٩	٤,٦١	دالة
	غير مستخدمي الالعاب	١٨	٣١,٢٢	١,٠٦		
تشتت الانتباه	مستخدمي الالعاب	٦٢	٢٩,٠٣	٢,٠٣	٠,٢٥٠	غير دالة
	غير مستخدمي الالعاب	١٨	٢٩,١٦	١,٩١		
فرط الحركة	مستخدمي الالعاب	٦٢	٢٩,٤٨	١,٧٦	٤,٣٨	دالة
	غير مستخدمي الالعاب	١٨	٣١,٣٨	٠,٩٧٨		

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا بين كل من مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدمي الالعاب الالكترونية من اطفال الروضة فى كل من الذكاء الاجتماعي وفرط الحركة ، وتتجه تلك الفروق لغير مستخدمي الالعاب الالكترونية بينما لم توجد فروق بين كل من مستخدمي الالعاب الالكترونية وغير مستخدمي الالعاب الالكترونية من اطفال الروضة تشتت الانتباه وبذلك تحقق جزء من هذا الفرض ولم يتحقق الاجزاء الاخرى ، وتتفق تلك النتيجة مع دراسة كل من هوون(١٩٩٠) Hoon، سان سلفر (٢٠٠٤) San Selver، لوبو(٢٠٠٨) Lubou ،نورة السعد (٢٠٠٨)، ليبكوفتر (٢٠٠٩) Lepkoftz، وقد ذكر المجذوب وفي حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

(نقلا عن: عبد الله الهدلق،١٤٣٢ هـ)

التوصيات والبحوث المقترحة :

من خلال ما تضمنته الدراسة الحالية من متغيرات وما اسفر عنه من نتائج تقترح الباحثة الحالية عدد من التوصيات والبحوث المقترحة:

اولاً : التوصيات

١- تضمين برامج رياض الاطفال انشطة قائمة على الذكاء الاجتماعي .

٢- حث اولياء امور اطفال الروضة على شراء الالعاب الالكترونية للطفل التي تتناسب مع عمره.

٣- التنبيه على ادارة الروضة والمعلمات على حث الاطفال التقليل من استخدام الالعاب الالكترونية لما لها من مخاطر على سلوكهم وتعلمهم.

٤- استخدام الالعاب الالكترونية البسيطة كأنشطة تعليمية داخل الروضة لما لها من تأثير على جذب الاطفال وزيادة دافعيتهم للتعلم.

ثانياً : البحوث المقترحة

١- فعالية برنامج قائم على الذكاء الاجتماعي لتقليل فرط الحركة لدى اطفال الروضة.

٢- دراسة العلاقة بين نوع اللعبة لدى الطفل وسلوكه العدواني.

٣- دراسة مقارنة بين استخدام الالعاب الالكترونية لدى اطفال الروضة وتلاميذ المرحلة الابتدائية وتأثيرها على السلوك العدواني لديهم .

٤- دراسة العلاقة بين الذكاء الانفعالي وتشتت الانتباه لدى طفل الروضة.

المراجع

١- إلهام حسني (٢٠٠٢): ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، العدد ٨٥٥٩، الاحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ - ٥ مايو ٢٠٠٢.

٢- انجي مدثر محمود (٢٠٠٥): انتاج الالعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها في تنمية التفكير المنطقي لدي طفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة حلوان.

٣- أنور محمد الشرقاوي (١٩٩٢): علم النفس المعرفي المعاصر، القاهرة ، مكتبة الانجلو المصرية.

٤- توماس أرمسترونج (٢٠٠٦) : الذكاءات المتعددة في حجرة الصف ، دار الكتاب التربوي ، ترجمة مدارس الظهران الأهلية .

٥- جمال الخطيب (٢٠٠١): تعديل سلوك الأطفال المعوقين دليل الاباء والمعلمين ، ط٢ ،مكتبة الفلاح للتوزيع والنشر.

٦- حسن حسين زيتون ، كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٣) : التعلم والتدريس من منظور النظرية البنائية ، عالم الكتاب ، القاهرة.

٧- خولة احمد يحي (٢٠٠٣): الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الاردن، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ط٢.

٨- صلاح الدين حسين الشريف ، إمام مصطفى سيد ، وعلى أحمد مصطفى (٢٠٠٤) : الاتجاهات الحديثة فى قياس الذكاء والذاكرة البشرية ، الرياض ، مكتبة دار الزهراء .

٩- صلاح الدين عرفه محمود (٢٠٠٦) : تفكير بلا حدود ، رؤي تربوية معاصرة في تعليم التفكير وتعلمه ، عالم الكتب ، القاهرة.

١٠- صلاح شريف عبدالوهاب (٢٠١٠) : الذكاءات المتعددة واساليب التفكير لدي العاديين والمتفوقين دراسيا من طلاب الجامعة، بحث منشور في مؤتمر علم النفس الثامن بكلية التربية الزقازيق، ابريل ٢٠١٠.

١١- طارق عبد الرؤوف عامر(٢٠٠٨): الذكاءات المتعددة ، القاهرة، دار السحاب .

١٢- عبدالله بن عبد العزيز الهدلق (١٤٣٢): ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، بحث منشور في مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس ديسمبر ٢٠١٢.

١٣- علاء أبو العينين (٢٠١٠): حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدو١٤٣٢هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

١٤- علاء عبد الباقي ابراهيم (١٩٩٩): علاج النشاط الزائد لدي الأطفال، مكتبة العبيكان، الرياض

١٥- غروسمان، ديف نقلا عن: (مي Mai، 2010). سلبيات و إيجابيات الالعاب الالكترونية. تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٢/١٢/٢٥هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

١٦- فاطمة القليني (٢٠٠٣): الطفل والتنشئة الاجتماعية، القاهرة، معهد الدراسات والبحوث العربية.

١٧- فضل سلامة (٢٠٠٦):سيكولوجية اللعب عند الاطفال، عمان،(ط١)، دار أسامه للنشر والتوزيع.

١٨- فوزية محمدي (٢٠١١) : فعالية برنامجين تدريبين في تعديل سلوك اضطراب النشاط الزائد مصحوب بتشتت الانتباه وتعديل صعوبة، رسالة دكتوراه ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

١٩- ماييني ميدكو لينو و توماس ج ياور (٢٠٠٣): اضطرابات عجز الانتباه وفرط الحركة دليل عملي للعاديين ، تأليف ترجمة عبدالعزيز السرطاوي وسالم خشان ، ط١، دار القلم للنشر والتوزيع.

٢٠- مجدي محمد الدسوقي (٢٠٠٦): اضطراب نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد: الأسباب- التشخيص- الوقاية والعلاج، القاهرة ، مكتبة الانجلو المصرية.

٢١- محمد الحيلة (٢٠٠٤): الالعاب من اجل التفكير والتعليم، عمان، المسيرة للنشر والتوزيع.

٢٢- محمد حسن عبد الله (٢٠٠٦): الذكاء بين الأحادية والتعدد، عمان ، دار المسيرة.

٢٣- محمد حمدي الحجار (٢٠٠٤): التشخيص النفسي، دمشق ، دار النفائس.

٢٤- محمود عنان، (٢٠٠٧): التفكير لدى الأطفال، عمان، دار الفكر للشر والتوزيع

٢٥- نورة السعد (٢٠٠٥): الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد ١٣٤٠٦، الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.

٢٦- ـــــ (٢٠٠٨): دراسة لتأثير الالعاب الالكترونية على الأطفال، منشور بالموقع الالكتروني
http://forum.hawahome.com/t5978.html

27- Ang, C. ; Avni, E. ; &Zaphiris, P. (2008): Linking Pedagogical Theory of Computer Games to their Usability, International Journal on E-Learning, v7 n3 p533-558.

28- Bottino, R. M.; Ferlino, L.; Ott, M.; Tavella, M.(2007): Developing Strategic and Reasoning Abilities with Computer Games at Primary School Level, Computers & Education, v49 n4 p1272-1286.

29- Charsky, Dennis; Ressler, William (2011): "Games Are Made for Fun": Lessons on the Effects of Concept Maps in the Classroom Use of Computer Games, Computers & Education, v56 n3 p604-615.

30- Coles, Claire D.; Strickland, Dorothy C.; Padgett, Lynne; Bellmoff, Lynnae (2007): Games that "Work": Using Computer Games to Teach Alcohol-Affected Children about Fire and Street Safety, Research in Developmental Disabilities: A Multidisciplinary Journal, v28 n5 p518-530.

31- Gialamas, Vasilis; Nikolopoulou, Kleopatra (2010): In-Service and Pre-Service Early Childhood Teachers' Views and Intentions about ICT Use in Early Childhood Settings: A Comparative Study: Computers & Education, v55 n1 p333-341.

32- Hoon (1990): The effectiveness of a program based on self-control and behavioral training in reducing attention deficit hyper-activity, coupled with. Journal of research in childhood education. V20,n.2,pp (18-28).

33- Howard Gardner (1983): Frames of mind : The Theory of multiple intelligences New York : Basic Books.

34- Karen, G. (2001) : Multiple intelligences theory : A Framework for personalizing science curricula, School Science and Mathematics, Vol. 101, No. 4, pp. 180 - 192.

35- Leppkoftz (2009): Play and social interaction of children with disabilities at learning / activity centers in an inclusive preschool. Journal of research in childhood education. V.17,n.1,pp (26-37).

36- Lubou, K. (2008): Creativity and Cross Cultural Variation, international journal of Psychology, 25, 39-59

37- San selver (2004): The Effected Synoptic Training on Gifted and Non- Gifted Kindergarten Students, Dissertation Abstract International, Vol. 4, P P:133-141.

38- Shaffer, David Williamson (2008): How Computer Games Help Children Learn , Palgrave Macmillan

39- Thomas. H (2002): Learning styles (cover story), scholastic parent child, Vol. 9, No.4, PP 6-42.

40- Skurznski (1993): Reciprocal disconnectedness: computer games, schooling and boys at risk, e-learning, v4, n2, pp 150-160.

41- Vie, Stephanie (2008): Tech Writing, Meet "Tomb Raider": Video and Computer Games in the Technical Communication Classroom , E-Learning, v5 n2 p157-166.