الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الالعاب الإلكترونية في محافظة ذي قار

حوراء جميل عزيز
Hawraa.jameel@shu.edu.iq
جامعة الشطرة / كلية التربية للبنات

الملخص

عشق الأطفال الألعاب الإلكترونية إذ ينفقون الكثير من وقتهم فيها لما تقدمه من عناصر إثارة والتحدي وقد تصل الى حد الإدمان، فالإدمان على الألعاب الإلكترونية يشكل تهديد كبير للأطفال ويمكن ان يؤدي الى اضطرابات نفسية لان الأطفال اصبحوا يقضون معظم وقتهم في اللعب فيها، وهذه الألعاب ال يمكن ان تبني علاقات اجتماعية بين الافراد.

يهدف البحث الحالي الى التعرف:-

- مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية.

وللتحقق من ذلك اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي إذ جرى تم بناء مقياس الادمان الاطفال على الألعاب الإلكترونية وتم التحقق من صدق وثبات المقياس، وقد بلغت عينة البحث الاستطلاعية (٢٠) طفل تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة وجرت عليهم إعادة الاختبار اما عينة البحث الرئيسية بلغت (٥٠) طفل وطفلة جرى اختيارهم من اربع رياض من قضاء الشطره عشوائية.

ولمعالجة بيانات البحث تم الاعتماد على عدد من الوسائل الإحصائية والحقيبة الإحصائية(spss)للوصول الى النتائج التالية -:

-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الإلكترونية والادمان.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الألعاب الإلكترونية والجنس لصالح الذكور.

وفي ضوء هذه النتائج خرجت الباحثة بعدد من التوصيات والمقترحات

من التوصيات

١. توجيه الجهات الرسمية والأجهزة الرقابية ذات العلاقة على الانتباه لمخاطر الألعاب الإلكترونية ووضع ضوابط وشروط لاستخدامها من قبل الأطفال أسوة بدول العالم.

٢. تنبيه الأسرة "الإباء والامهات "على المخاطر الجسمية والانفعالية والاجتماعية بسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

ومن المقترحات

- اجراء دراسة تجريبية للتخفيف من الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: ادمان الاطفال، الالعاب الإلكترونية.

Revealing the level of addiction of Riyadh Children To electronic games in DhiQar Governorate

Hawraa Jamil Aziz

Shatrah University\ College of Education for Girls

Abstract

Children love electronic games as they spend a lot of their time on them because of the exciting and challenging elements they provide, and they may reach the point of addiction. Addiction to electronic games poses a major threat to children and can lead to psychological disorders because children now spend most of their time playing them, and these games cannot build social relationships between individuals.

The current research aims to identify

. The level of addiction of Riyadh children to electronic games.

. To verify this, the researcher relied on the descriptive approach, as a scale of children's addiction to electronic games was constructed and the validity and reliability of the scale were verified. The exploratory research sample amounted to (20) children who were selected by simple random method and were retested.

The main research sample amounted to (50) boys and girls who were randomly selected from four kindergartens in Al-Shatra District.

The research data processing relied on a number of statistical methods and the statistical package (SPSS) to reach the following results:

There are no statistically significant differences between playing video games and addiction.

There are statistically significant differences between playing video games and gender in favor of males.

In light of these results, the researchers came up with a number of recommendations and proposals.

Of the recommendations

1. Directing the official authorities and relevant regulatory bodies to pay attention to the dangers of electronic games and to set controls and conditions for their use by children, similar to countries around the world. 2. Alerting the family (fathers and mothers) to the physical, emotional and social dangers resulting from addiction to electronic games.

Among the proposals

Conducting a pilot study to reduce addiction to electronic games.

Keyword: Children's addiction, Electronic games.

الفصل الاول:-

اولا: مشكلة البحث

يعشق معظم الأطفال الألعاب الإلكترونية إذ يقضون الكثير من وقتهم فيها لما تقدمه لهم من عناصر الأثارة والتحدي، ولكن البعض يفضلونها لدرجة قد تصل الى حدود مرضية، إذ وجدت الدراسات ان لعب الأطفال الألعاب الإلكترونية على المدى الطويل يؤدي الى تعقيدات بدنية وعقلية مختلفة، فضلا عن تأثيرات سلبية على صحة الجسم فلعبها لفترات طويلة يخلق التوتر والقلق والارق لدى الأطفال ويحفز الجهاز العصبي ويجعله اكثر حساسية وجاهز للإثارة لنشاطات محدودة الامر الذي يؤدي الى تغيرات وظيفية وتركيبة في الجهاز العصبي.

(Zamani, Al.et,2009: p2)

وجاء في تقرير شركة عنوان " العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين ان الصناعة الأمريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه، إذ أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب ٧٤،١ مليون دولار سنة ١٩٩٦ لتصل الى ٢٥٠ مليون دولار في سنة ٢٠٠٩ ، اما اليوم فأصبحت في زيادة مذهلة اذ أصبحت الألعاب الالكترونية مصدرا مهما للترفيه خاصة الألعاب التي تميل إلى العنف والحرب والقتال وإذا نالت هذه الألعاب رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة. (قويدر ، ٢٠١٢، : ١٧).

فإدمان الألعاب الالكترونية يشكل تهديد كبير للأطفال ويمكن ان تؤدي الى اضطرابات نفسية، فقد كان الأطفال في السابق يشاركون الآخرين باللعب لكن أطفال اليوم يقضون معظم وقتهم في الألعاب الالكترونية وهذه الألعاب لا يمكن أن تخلق أي)Klin&Freitag, 1991:7-11),

علاقات اجتماعية إذ تشير بعض الدراسات ان هذه الألعاب تصنع طفل غير متواصل مع الآخرين منطويا على ذاته. (الزيودي، ٢٠١٤، : ١٧)

وهذا ما أكدته دراسة كايلن وكبيبرس ١٩٩٠ Klein& Keepers) إذ وجد ان الأطفال الذين يفضلون اللعب في الألعاب الالكترونية لديهم مشاكل سلوكية أكثر من غيرهم، كما ان الألعاب الالكترونية كثير ما تحفز لديهم الغضب واثارة سلوك العنف

Patton& Sawyer, 2000,173) والعزلة الاجتماعية

كما أشار باترك وكوكك (Patric& Kooke,١٩٩٣) أن الألعاب الالكترونية لها اثار ضارة على الأداء الدراسي للأطفال وأيضا على قدرتهم على التمييز بين الخيال skion&Berthelsen, 1996) والواقع، وهذا يتفق مع دراسة سكوين وبيرئيلسين التي وجدت أن الألعاب الالكترونية على المدى الطويل تؤدي الى الانسحاب عن الواقع (:سراج ، ٢٠٠٩: ١٣) (skion & Berthelsen 1996,4)

ان إدمان الألعاب الالكترونية هو مشكلة سلوكية خطيرة وكبيرة في حد ذاتها، بغض النظر عن بقية الأمراض المتعلقة بها، على عكس الاعتقاد السائد بان ذلك النوع من الإدمان يمكن ان يكون مجرد (عرض) للاكتئاب أو القلق أو الانعزال الاجتماعي او المخاوف المختلفة التي تسبب ضعف التحصيل الدراسي ولكنه (مرض) في حد ذاته.

ومن هنا تتحدد مشكلة البحث في تحديد مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الأطفال؟

ثانياً: اهمية البحث

برزت في اعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى ارجاء الأرض وظهور القرية العالمية شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجية الحديثة المستوردة على ثقافتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في العالم وقد اثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير التكنولوجية والوسائل الحديثة، إذ أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجية القوة المؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها الا محدود وتغلغلها في الدول النامية ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنيت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرائق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الالكتروني عرضة الإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، من ناحية يذهب المتحمسون الإيجابيات المجتمع الالكتروني الا ان الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل افضل، من خلال إيجاد بيئات تعلم أكثر فعالية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر الفة بالمستقبل، وان على

الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من اجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، ومن ناحية أخرى يرى الآخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال اسرى للخيال او تقليص من قواهم اذ تجعلهم تابعين أكثر لتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسة للتعلم فتدفع بهم التواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة (الشحروري ، ٢٠٠٧: ٢)

يتناول البحث الحالي الألعاب الالكترونية والتي يمكن عدها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يتناول خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جمد البلدان العربية، وما لا يمكن تجاهله هو ان هذا البحث يكشف خفايا الفكر الغرب وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الالكترونية والادمان علم وجاذبيتها للطفل الذي لا يعي جيدا خلفيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلو. وعاداته، فدراسة مثل هذه الظواهر يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها بين أوساط الأطفال قويدر، ٢٠١٢، ص: (٢٠) ويحتل اللعب مكانة مهمة في حياة الطفل ولاسيما انه ينمي القدرات أو الإمكانيات العقلية لديه، وتثير كثير من الدراسات في مجال سيكولوجية اللعب بان العب بأخذ سمة دائمة لدى الطفل، فالطفل يعبر عما يجول في خاطره من افكار وانفعالات تكون مكبوتة لديه، ولذلك يعد الوسط الذي يؤدي الى تفاعل الطفل مع البيئة الفيزيقية والاجتماعية التي تنتمي اليه، فالألعاب تعد مجموعة من النشاطات التي تؤدي في محصلة النهائية إلى تفريغ انفعالات الأطفال وتحقيق ذاتهم في جميع المستويات. (عبد الهادي ٢٠٠٩،: ٥٩-٦٠). ويعد العب مظهر من مظاهر سلوك الفرد في مرحلة الطفولة. (سراج، ٢٠٠٩: ١٤).

من هنا تعد الألعاب الالكترونية الوسيلة الأكثر شيوعا بين الأطفال لتمضية وقت الفراغ باحثين عن الترفيه والراحة، فهي العاب تبث البهجة والسرور في نفوس اللاعبين فيمضون ساعات متواصلة دون كلل أو ملل وبعد توارد الاخبار عن العديد من حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب الجلوس امام الشاشات الالكترونية لأوقات طويلة، والتشكيك في مضامين الألعاب الالكترونية من قتل وعنف. (حمدان، ٢٠١٦: ٤)

واظهرت دراسة الصوالحة، (٢٠١٦) ان الطفل الذي يقضي ساعات في ممارسة الألعاب الالكترونية بدون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفل غير اجتماعي، منطويا على ذاته واسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن ان يعزل عن التعامل مع عالم الواقع فيفقد المهارة الاجتماعية في التعامل مع الآخرين ويصبح خجولا لا يجيد الكلام والتعبير.

(الصوالحة، ٢٠١٦: ١٩٣).

وتتجلى أهمية البحث الحالي في دراسة ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية واثرها في سلوك الطفل خصوصاً في المجتمع مثل المجتمع العراقي، اذ ان الاضطرابات الأمنية وحوادث العنف

ودخول التكنولوجيا الحديثة كان لها تأثير على الأطفال مما يفرض على المربين والاباء والامهات الاهتمام بأنشطة الاطفال والالعاب المتوفرة امامهم وبما تساعد على تنمية قدراتهم العقلية وخصائصهم الجسمية والاجتماعية والانفعالية وبما يجعل منهم افراد أسوياء في المجتمع العراقي .

ثالثاً : <u>اهداف البحث</u>

يهدف البحث الحالي التعرف على :

١. مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية.

رابعا: حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بأطفال الرياض المسجلين في الرياض الحكومية (التمهيدي) في قضاء الشطرة للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤

خامسا: مصطلحات البحث

الألعاب الالكترونية (Electronic games):

١_ عرفها (النمرود ، (٢٠٠٨):

بانها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة العاب الكمبيوتر، والعاب الهاتف المحمول، يمارسه الفرد بشكل فردي أو جماعي عن طريق شبكات الانترنت. (النمرود ، ٢٠٠٨: ٣٥)

٢_ ويعدها الزيودي، (٢٠١٤) :

بانها جميع أنواع الألعاب الالكترونية المتوفرة هيئات الكترونية والتي تشمل العاب الفيديو والعاب الانترنت والعاب الفيديو في والعاب الهواتف المحمولة

(الزويدي، ٢٠١٤: ٢١).

إدمان الألعاب الالكترونية (Video game addiction) :

١_عرفه توري (tory, ٢٠٠٢):

بانه حالة من الاستخدام غير المرضي وغير التوافقي يؤدي إلى اضطرابات في السلوك، ويستدل عليه بعدد من المظاهر كزيادة عدد الساعات امام الكمبيوتر بشكل يتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية. (Tory, 2002,p)

٢_ عرفها يونغ (١٩٩٦ yowngks)

انه اضطراب التحكم في الاندفاعات في استخدام الانترنت بدون هدف مقصود والذي لا يتضمن فقدان الوعي . **(<u>Yowngks, 1996:1</u>)**

تعريف النظري:

تبنت الباحثة تعريف يونغ (١٩٩٦) تعريفاً نظرياً كونه التعريف المعتمد في بناء المقياس .

تعريف اجرائياً :

هو درجه الكلية التي يحصل عليها المفحوص على مقياس ادمان الالعاب الالكترونية الذي اعتمد عليه في البحث الحالي.

الفصل الثاني :-

يتضمن هذا الفصل جانبين هما الإطار النظري ودراسات سابقة وقد تضمن الإطار النظري عرضاً لأهم وجهات النظر التي فسرت ادمان في البحث الحالي ، أما الجزء الأخر فيتضمن دراسات سابقة التي تناولت موضوع البحث

اولا: اطار نظري

يقضي الطفل جانباً كبيراً من حياته في اللعب بتسلية نفسه ، ويلقي الطفل خلال اللعب اول دروسه في ضبط العضلات وتدريب الحواس والماء المدارك رمزي ١٩٨٥: ٢١٨) ان اللعب هو مدخل وظيفي لعالم الطفولة ووسيط تربوي لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، وهي تلك الفترة التي تجمع النظريات على اهميتها كركيزة أساسية لفرد في بناء مراحل نموه المختلفة. العاصي ، ١٩٩٥: ٥٩).

ويعد اللعب نشاط يقوم به الفرد لمجرد النشاط دون ادنى اعتبار للنتائج التي قد تنتج عنه، بحيث يمكن للفرد الكف عنه أو الاسترسال فيه بمحض ارادته (عبد المجيد ، ٢٠٠٥: ٢١) واستغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يجري اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية (عدس ومصلح، ١٩٨٣: ٦٧) والنشاط حر او موجه يقوم به الأطفال من اجل تحقيق المتعة والتسلية.. (الحريري، ٢٠١٤: ١١)

تاريخ الألعاب الالكترونية:-

في عام (١٩٧٢) است اول مؤسسة للألعاب الالكترونية (اتاري Atari) وباعت (١٠) الألف) آلة وفي عام (١٩٧٦) تم تسويق اول لعبة لا تتيح اللعب الا بلعبة يونغ لتشتري مؤسسة وارنر (اتاري) مقابل مبلغ (٢٨) مليون دولار (فلاق ٢٠٠٩ : ١١٣).

وفي عام (١٩٧٧) تقدم اول ألعاب جهاز فيديو منزلي بنظام الألعاب المخزونة ذات عبوات منفصلة والتي تمكن استخدام نفس الجهاز للعديد من الألعاب وقدمت شركة (اتاري) او مسكات تحكم وعلقت عن لعبة (football) وعام (١٩٨٠) ظهرت أول لعبة فيديو بالأبعاد الثلاثة ووزعت شركة () (Noco٣٠٠٠٠٠) جهاز العاب صغيرة وظهرت أول لعبة تغوص بالخيال، وفي عام (١٩٨٢) تقدم اول. جهاز يستعمل الأقراص المدمجة (CD) ، وفي عام (١٩٨٦) ظهرت اللعبة (Game Boy) (gafilah.com) الالكترونية المحمولة باليد وتطورت الألعاب الالكترونية في التسعينات ففي عام (١٩٩٣) ظهرت المعالجات وقارنات الأقراص المدمجة وفي عام (١٩٩٥) طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز ومحطة الألعاب المزود بمكتبة واسعة من

الألعاب بإمكانيات عالية من)www.Arab- ency.com حيث الصوت والصورة والسرعة وفي نفس العام دخل عالم الألعاب الالكترونية بوساطة الإنترنت أي اصبح بالإمكان اللعب مع شخص آخر في بلد آخر في الوقت ذاته وفي عام (١٩٩٦) باعث شركة سوني (٢٠) مليون (بلي ستيشن وباعت شركة سوني (٥٠٠٠٠٠٠) الف وحدة في الساعات الأولى من طرح بلي ستيشن (٢) سنة (٢٠٠٠) وفي العام التالي قدمت (X Box) اكثر العاب الفيديو تطورا (gafilah.com) وفي عام (٢٠٠٥) وصل جهاز بلي ستيشن (٣) إلى الأسواق واطلقت في نفس العام شركة مايكروسفت(جهاز) X-Box360 (فلاق، ٢٠٠٩، : ١١٦)

أنواع الألعاب

١- الألعاب الاستطلاعية:-

هو تكرار النشاط للطفل تكتسب مهارات حركية فتصبح حركته أكثر دقة واكثر تحديدا وكفاءة أيضاء والكفاءة إضافة أساسية لنمو الشخصية.

٢- اللعب التخيلي:-

هو لعب شائع في الطفولة وهو نوع من الاستطلاع والتجربة والمعرفة فهو يزيل التوتر وينفث المشاعر المكبوتة ويبين الرغبات الحقيقية التي لا

يستطيع الطفل الافصاح عنها.

٣- اللعب التقليدي:-

هو إعادة حركة لا إرادية تمارس كثيرا وتشاهد عند شخص اخر او اثارة غير ارادية لمشاعر مناسبة فقط لخبرة مألوفة عند شخص آخر، أو التعليم القائم على الملاحظة أو لعب الأدوار.

٤- اللعب الاجتماعي:-

يتعلم الطفل بعض العادات الاجتماعية كأصول اللعب ومراعاة أدوار الآخرين واحترام أفكارهم وتظهر لديه روح التعاون ويتطور بحسب مراحل نمو الطفل. (الشيخ، ٢٠٠٦: ١١-١٥).

٥- الألعاب الالكترونية:-

أن المفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية هي ملف او وسائط متعددة تتضمن غالبا صور واصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والاعداء الى اخره فضلاً عن القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي (حسن ٢٠١٣: ٣)

ومن أمثال تلك الأجهزة (البلي ستيشن هم بأنواعه، و دريم كفت و x has و لوحة المدخلات للأوامر في الالعاب هي يد التحكم او الازرار في أجهزة الالعاب ولوحة المفاتيح والفأرة على الحاسوب كما يحوي بعض اجهزة التلفاز الحديثة) في داخلها على الالعاب الإلكترونية.

انواع الالعاب الالكترونية

١. الألعاب المخصصة لتعليم المبادي الأولية لموضوع ماء مثل البرامج المعدة مثلا قيادة السيارة أو المحاسبة أو إدارة الاعمال

٢. الألعاب التي تمكن الفرد من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات.

٣. الألعاب تعلم مبادى العمليات الحسابية باستخدام رسومات واشكال هندسية محببة للأطفال

٤. الألعاب التي تقوم بمساعدة المختصين في مجال اختصاصهم مثل اعرف جسمك للأطفال، وأسماء العواصم. (صوالحة، ٢٠١٤: ١١٦)

مجالات الألعاب الالكترونية للأطفال:-

١_الهواتف النقالة:-

تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب بواسطة بوابات الانترنت والسوق حتى انها تزايدت مؤخرا إلى بوابات موجهة خصيصا لتحميل الألعاب، وان اطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية لذلك فإن عدد أنواع الألعاب بالمئات (فلاق، ٢٠٠٩: ١٢٩-١٣٠)

٢_ أجهزة الكمبيوتر:-

هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي جرى تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية للتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب. والصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أو قناع الأبعاد الثلاثة (D3).

٣_ عارضات التحكم:-

أجهزة توصل على جهاز التلفاز ويمكن للاعب استخدام عصا القيادة أو العقود الرشاش النظري أو الليزري ومن امثلة هذه الأجهزة (Xbox) ولع عدة أنواع ونماذج وهو تابع لشركة ميكروسوفت، وأجهزة شركة (مثل بلاي) النمرود الأجهزة المحمولة وتمثل الأيباد ومنى أيباد وهي أجهزة صغيرة يسهل (sony) حملها او التنقل بها من قبل الطفل مع إمكانية تنزيل العشرات من الألعاب الالكترونية.

٤_ اثر العاب الأطفال في تحفيز الإبداع :-

ان اللعب وسيلة لإظهار مواهب الطفل وابداعاته على بعده ينمي اشكال التفكير الإبداعي، وفي ي دراسة أجراها (جونسون) (جونسو في عام (١٩٧٦) توضح العلاقة بين درجات التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الاجتماعي وغير الاجتماعي للأطفال بين (٣) سنوات وجد أن اللعب الخيالي الاجتماعي واللعب الخيالي غير الاجتماعي ارتباطا في أداء مهام التفكير الإبداعي وتوصل إلى ان العامل المشترك بين كانا أكثر التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الاجتماعي هو طلاقة الخيال.

ويعد اللعب جزءا مهما في عملية التربية الإبداعية، فعن طريق اللعب:-

١. ينمو جسم الطفل وعضلاته تشبع حاجاته.

٢. يحقق توازنه النفسي.

٣. يتعلم الكثير من المهارات ينمو لديه حب الاستطلاع

٤. تنشأ في الطفل روح الإبداع.

وتتكون لديه اتجاهات إيجابية نحو ذاته ونحو الآخرين فللأسرة اثر في تهيئة الفرص لأطفالنا لكي يلعبوا بحرية وأن توفر الألعاب المناسبة لهم والمحيط المريح الذي يساعدهم على اكتشاف دوانهم وما يحيط بهم في البيئة وهذا ينتج لهم الفرصة لتفتيح قدراتهم الإبداعية (الحريري، ٢٠١٤: ١٢٨_ ١٢٩)، على أن يراعي في ذلك عدم الإدمان على تلك الألعاب، بحيث تصبح بالمستوى الذي يشكل خطورة على سلوك الطفل في المستقبل

إيجابيات استعمال الألعاب الالكترونية

١_ الألعاب تعطى للأطفال إحساساً بالإنجاز تنمي الألعاب قدراتهم المعرفية تنمي الألعاب قدراتهم الادراكية.

٢_ زيد القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف المعقدة والغيرة معتادة تنمي قدرات الطفل في التوافق الحركي. (المعدول ٢٠١٠: ١٣)

سلبيات استعمال الألعاب الالكترونية

- قضاء ساعات طويلة امام الألعاب يؤدي إلى التأخر الدراسي بشكل عام
- الأطفال الذين يلعبون العابا عنيفة يظهر لديهم ميل للسلوك العدواني في تقال الألعاب التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي
- تؤثر الألعاب في الذاكرة اللفظية
- يسبب الاستغراق في الألعاب في بعض الأحيان الانفصال عن الواقع.
- تؤثر الألعاب صحيا في الأطفال كالسمنة والنظر و والدماغ
- زرع قيم ومفاهيم بعيدة عن تعاليم الإسلام واخلاق المجتمع (المعدول، ٢٠١٠: ١٣)

النظريات المفسرة للعب :

- **نظرية التحليل النفسي:-**

انبثقت هذه النظرية من اعمال فرويد في نهاية القرن التاسع عشر وكان يبحث عن طريق لعلاج الأمراض النفسية والعقلية، وكان استخدام اللعب في تطويع هذا الطريق في علاج الأطفال المضطرين نفسيا لم يمكن سوى امرا عرضيا (المعدول، ٢٠١٠: ٣٧).

فالطفل يجد من اللعب فرصة للتعبير عن سخطه وغضبه والتنفيس عن انفعالاته المكبوتة وهذا يخفف عنه حدة التوتر الناتج عن العجز في تحقيق رغباته في الواقع ساعدت تفسيرات فرويد

للتخيل واللعب اسقاطا للرغبات ولإعادة تمثل الاحداث المؤلمة إلى نشوء وسائل التقدير وقياس الشخصية على اعتبار ان اللعب والخيال يكشفان الشيء الكثير عن حياة الفرد الداخلية ودوافعه، واثرت النظرية في البرامج التعليمية لأنها تؤكد دائما أهمية النمو الاجتماعي الانفعالي، كما انها لفتت الانتباه إلى القوى اللاشعورية التي تؤثر في سلوك المعلمين اللذين يصبحون أكثر وعيا بان الأطفال لا يستطيعون شعوريا ضبط كل أوجه سلوكياتهم، كما يصبحون اقل خشونة في احكامهم. (الحيلة،٢٠١٣: ٣٨)

- **نظرية ديناميتا الطفولة:-**

يرى عالم النفس) (بوتينيك) ان الطفل يلعب لأنه طفل، ولوجود خصائص معينة للأليات النفسية لا تسمح له بان يعمل أي شيء الا ان يلعب وان للعب الأطفال أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب وهي:

١_ نقص التوافق الحسي الحركي.

٢_ الاندفاع الانفعالي.

٣_ الحاجة إلى التفاهم.

٤_ التذبذب بين الخجل واحترام الأشياء ينشئ عنه الاقدام والتراجع.

واللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها الى ميول مقبولة عن طريق التوجيه والهدف الأصلي من اللعب هو تكامل الذات ومن خلال الديناميات التي تسيطر على العلاقات بين الطفل والبيئة ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل وزملائه في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة او ميدان للعب. (يوسف، ١٩٦٢: ٣٠-٣١)

- **النظرية المعرفية لبياجيه:-**

تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثيل والموائمة وتشير عملية التمثيل الى النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف او يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو (بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط واللعب في نظر) بياجيه هو التمثل الخالص الذي يحول الى المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية التطور العقلي. (العناني، ٢٠٠٢: ١٠٣)

ويشير بياجيه ان خاصية الطفل سعي لتحقيق توازن عبر سلسلة من التمارين والسلوكيات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر و مهيكل ان للعمليات مراحل نمو

١_ المرحلة الحسية الحركية.

٢_ المرحلة التصورية.

٣_ مرحلة العمليات.

٤_ مرحلة التفكير المجرد. (الحيلة، ٢٠١٣: ٧١)

- **النظرية السلوكية لسكنر :**

ان اللعب سلوكيات تعليمية يمكن أن يكتسبها الطفل نتيجة استجابته لنشاط اللعب من تعزيزات تشعره بالرضا والسرور فيعمل على تكرار هذا السلوك الاجرائي، فيكتسبه كأهداف تعليمية تعلمية مرغوب فيها.

يرى سكنر ان أنماطاً سلوكية تعلمية يمكن أن يكتسبها الطفل، يترتب على استجابته لنشاط اللعب للحصول على معززات تشعره بالرضى والسرور، فالطفل يكرر السلوك الاجرائي، ويكتسبه كأهداف تعلمية تعليمية مرغوب فيها، وهذا يؤكد أن اللعب يشكل الأداة او الوسيلة التي تمكن الطفل من تحقيق الهدف الذي يسعى الى تحقيقه، وبما ان اللعب هو نشاط تعليمي تعلمي معقد فانه يقدم الى الطفل خطوة بعد الأخرى على ان يعزز استجاباته التعلمية بعد كل خطوة من اجل تنمية هذا السلوك التعليمي الاجرائي للوصول الى الهدف المرغوب، لاسيما ان التعلم الاجرائي الذي يقوم على تعزيز الاستجابات التلقائية أو الارادية يجعل التعلم حالة نشطة وفاء ويمكن المتعلم من اكتساب استجابات جديدة لتعديل سلوك جديد. (صوالحة، ٢٠١٤ : ٤٥-٤٦)

- **نظرية يونغ:-**

كانت عالمة النفس الامريكية كيمبرلي يونغ (Kimberly Young) ١٩٩٥ أول من وصفت استخدام الانترنت المفرط والمشكل على انه إدماناً على الانترنت وكان لها السبق في صياغة مصطلح اضطراب الإدمان على الانترنت وقد هدفت فيهم بحولها الأولى التعريف الإدمان على الانترنت للأكثر من (٣٨) ساعة أسبوعيا.

(murali & George, 2007, p.24)

وقد ربطت يونغ (young) ١٩٩٦ بين استعمال الانترنت المفرط والقمار المرضي (pathological gambling) وهو اضطراب السيطرة على الحوافز وقد تبنت معايير DSM لتشخيص القمار المرضي وباستعمال (٣٩٦) مشتركاً جرت مقابلتهم عبر الهاتف أو عبر الانترنت ظهر منها أن (٦٠ %) من عينتها قد حددوا كونهم معتمدين على الانترنت internet dependents صنفت يونغ ، (young١٩٩٩ الادمان على الانترنيت في خمسة انواع فرعية. هي: (young, 1996, p.238):

١_ الادمان على المواقع الجنسية.

٢_ الادمان على مواقع العلاقات

٣_ الادمان على القمار او التسوق عبر الانترنيت.

٤_ الافراط في تحميل المعلومات اي البحث القسري عن التحديث.

٥_ الادمان على الحاسوب لعب الالعاب المفرط. (Muran & George, 2007,p.24)

قدمت يونغ young١٩٩٩ عدداً من الاستراتيجيات السلوكية behavioral Strategies لعلاج الادمان على الانترنت وهي على النحو الآتي :-

١_ جرب العكس Practice the opposite :-

تقضي هذه الاستراتيجية تحديد النمط الدقيق لاستخدام الانترنت للأفراد ومن ثم ايقاف روتين استخدام الانترنت اليومي وايقاف هذه العادة من خلال استحداث نشاطات محايدة, مثلاً ان كان الروتين يتضمن قضاء عطلة نهاية الاسبوع كلها على النت يكن ان يقضي الافراد مساء عطلتهم باي فعالية خارج المنزل .

٢_ استعمل موقف خارجي External stoppers:-

وذلك بان يستعمل الافراد موقفاً خارجياً للتذكير مثل ساعة تنبيه لتذكرهم بوقف الانصراف عن الانترنت .

٣_ ضع اهدافاً Setting goals:

على الرغم من المستويات العالية من الدافعية والدعم فان مدمني الانترنت قد يفشلون في العلاج ان لم توضح اهداف واضحة . ومن المفيد أن يستخدموا خطة يومية او اسبوعية تظهر الأوقات المحددة التي يسمح لهم باستخدام الانترنت وعند البدء فان هذه الأوقات يجب ان تكون متكررة لكن مختصرة وعلى المدى الطويل فان هذا التخطيط يتوقف ان يعطي للأفراد احساساً بالسيطرة على استخدامهم للأنترنت .

٤_ بطاقات تذكير Reminder Cards

تشجيع الافراد على كتابة بعض النتائج السلبية لاستخدام الانترنت في بطاقات) مثل مشكلات في العمل والفوائد المحتملة من تحديد الوقت المصروف على الانترنت وحمل هيه البطاقات دائماً على انها مذكرات دائمة تساعد على منع او التقليل من اساءة استخدام الانترنت

٥_ قائمة شخصية – Personal inventory

مع زيادة الوقت المستهلك على الانترنت يتبع ذلك أن مدمني الانترنت يرفضون العديد من هواياتهم واهتماماتهم, ولذلك يشجع الافراد على عمل قائمة بالنشاطات المحببة المفقودة وانعكاس ذلك على حياتهم قبل أن يستخدموا الانترنت بإفراط وبذلك يعودون إلى اهتماماتهم البعيدة عن الانترنت (Young, 1999:29).

ثانيا : الدراسات السابقة

- دراسة حسن (٢٠١٣):- ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد ومدى انتشارها في مجتمع الموصل

هدفت الدراسة التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية الإيجابية والسلبي ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام البحث الوصفي التحليلي وتم اختيار (١٢٠) ولى امر اباء وامهات بطريقة عرضية

للإجابة عن الاستبانة المعدة للبحث وقد توصلت إلى عدة نتائج ان ممارسة الألعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة في الجميع المراحل العمرية وأن لهذه العبة إيجابيات منها تحقق الموصلي والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الإنكليزية وتساعد في تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي، أما السلبيات فمنها التبذير المالي في شراء الأجهزة والالعاب الالكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.

- دراسة فائق وعبد الواحد (٢٠١٧) تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الالكترونية على صحة الأطفال

اجرت هذه الدراسة في مستشفى البتول للولادة والأطفال في محافظة ديالي بهدف التعرف على تأثير استخدام الأجهزة الالكترونية على صحة الأطفال دون من الخمس سنوات من العمر من خلال أمهات الأطفال وقد أظهرت النتائج وجود علاقة إحصائية معنوية ما بين استخدام الأجهزة الالكترونية ومستوى تعليم للام ، ولا توجد علاقة معنوية بين استخدام الأجهزة الالكترونية ومكان الإقامة ولوحظ وجود علاقة معنوية بين استخدام الأجهزة الالكترونية ووجود مشاكل صحية مثل اضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم واستنتجت الدراسة أن استخدام الأجهزة الالكترونية قد تزيد من مهارة التعامل مع الأجهزة ولكن سوء استخدامها يؤدي إلى مشاكل صحية لدى الأطفال دون سن الخمس سنوات من العمر وتوصي الدراسة ببناء ببرنامج تثقيفي للوالدين حول تقليل استخدام هذه الأجهزة من قبل الاطفال.

مناقشة الدراسات السابقة

يتضح من النتائج الدراسات السابقة الآتي:

١_ اتخذت الباحثة الدراسات التي تناولت الأجهزة الالكترونية واستخدامها في العراق لأنها تمثل مجتمع البحث الحالي.

٢_ ان دراسة فائق(وعبد الواحد) تناولت عينة البحث نفسه وهي الأطفال بعمر الخمس سنوات كذلك تناولت الاضرار الصحية الاستخدام الألعاب الالكترونية.

٣_ ان دراسة (حسن) هدفت الى التعرف على التأثيرات الإيجابية والسلبية والادمان هو احد التأثيرات السلبية، كما انها اخذت محافظة الموصل وهي أحد محافظات العراق

الفصل الثالث :-

يتضمن هذا الفصل اجراءات البحث من حيث تحديد منهجية البحث ومجتمعه واختيار عيناته واجراءات التحقق من دقة الخصائص السيكو مترية لمقياس التلاعب النفسي وتحديد الوسائل الاحصائية المستعملة في البحث.

1- منهجية البحث :

اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي الذي يعتمد على جمع الحقائق والمعلومات والبيانات ما تم مقارنتها وتحليلها وتفسيرها للوصول إلى تعميمات مقبولة وأقتصر البحث الوصفي على جمع البيانات وتبويبها , نما يمضي إلى ما هو ابعد من ذلك لأنه يتضمن قدرا من التفسير لهذه البيانات , ولذلك كثيرا ما يقترن البحث الوصفي بالمقارنة وتستخدم في البحث الوصفي أساليب للقياس والتصنيف والتفسير والتقويم كما يمكن عن طريق البحث الوصفي وضع تنبؤات عن الإحداث المقبلة (ملحم ، ٢٠٠٠: ٣٢٤)

2- مجتمع البحث

يعرف مجتمع البحث بأنه جميع الافراد او الاشخاص او الاشياء الذي يكونون موضوع مشكلة البحث (عبيدات واخرون ، ١٩٩٦: ١١٣) ويتحدد مجتمع البحث الحالي بأطفال رياض الاطفال والعام الدراسي ٢٠٢٣_٢٠٢٤ وقد بلغ مجتمع البحث الحالي (٧٩) طفل وفق جدول رقم(١)

مجتمع البحث جدول (١)

ت	اسم الروضة	عدد الاطفال
1.	روضة الشطرة	٣٥
2.	روضة الزهراء	٣٠
3.	روضة فلة	٩
4.	روضة أريس	٥
	المجموع	٧٩

٣- عينة البحث

بعد ان جمعت المعلومات بالمجتمع الاصلي للبحث المتمثلة بأطفال رياض في قضاء الشطرة وقد اختيرت عينة البحث بطريقة عشوائية من(٤) روضات الشطرة، وفي ضوء ذلك تم اختيار عينة البحث التطبيقي البالغة(٥٠) طفل رياض ولا بد الاشارة انه لا يوجد قواعد مقننه فكل موقف حالته الخاصة وجدول (٢) يبين ذلك

جدول (٢) توزيع افراد العينة

ت	اسم الروضة	عدد اطفال
١	روضة الشطرة	٣٠
٢	روضة اطفال الزهراء	١٠
٣	روضة فلة	٥

٤	**روضة اريس**	**٥**
	المجموع	**٥٠**

٤-اداة البحث

قامت الباحثة بتبني مقياس Yowngks, 1996 يحقق هدف البحث الحالي ثم قامت الباحثة بإجراءات السيكو متريه وكالاتي :

الخصائص السيكو مترية:

يعد التحقق من الخصائص السيكو مترية من المستلزمات الأساسية للمقياس النفسي ،وكلما كان عدد هذه الخصائص التي تشير الى دقته ومقدرته في قياس ما وضع لقياسه أكثر كلما تمكنا من الوثوق به لقياس السمة المراد قياسها (المصري ،١٩٩٩:٣٩) ومن أهم الخصائص السيكو مترية الواجب توافرها في أي مقياس (الصدق والثبات).

مؤشرات صدق المقياس وثباته :

١- الصدق:

يعد مفهوم الصدق من اكثر المفاهيم الأساسية اهميه في مجال القياس النفسي لذا تعددت تعريفاته ولكن من اهم تلك التعريفات (قدره المقياس المصمم على قياس ما وضع من اجله) وقد تحقق الصدق في المقياس من خلال الطرق الآتية :

- الصدق الظاهري Face Validity

لا شكه ان افضل وسيله لاستخراج الصدق الظاهر هي عرض فقرات المقياس على مجموعه من الخبراء المتخصصين والاخذ بآرائهم حول مدى تمثيل فقرات المقياس للصفة المراد قياسها (الغريب ، ١٩٨٥: ٦٧٩)

وقد تحقق هذا النوع من الصدق لمقياس ادمان الالعاب من خلال عرضه على الخبراء والاخذ بآرائهم حول صلاحيه فقرات المقياس وتعليماته

٢- الثبات:-

والغرض حساب الثبات لهذه الطريقة قامت الباحثة بتوزيع المقياس على عينة عشوائية قوامها (١٠) أطفال من غير عينة البحث اعاده الاختبار test-retest

ان معامل الثبات وفقا لهذه الطريقة هو عباره عن قيمه معامل الارتباط بين درجات الافراد التي نحصل عليها من تطبيق الاول واعاده تطبيق المقياس على الافراد نفسهم وبفاصل زمني ملائم بين التطبيقين و لحساب معامل الثبات بهذه الطريقة تم تطبيق المقياس على عينه بلغت (٥٠) اطفال روضة في قضاء الشطرة من و فاصل زمني بلغ (١٤) يوما من التطبيق الاول و باستعمال معامل الارتباط بيرسون بين درجات الافراد في التطبيقين بلغ معامل الثبات بهذه

الطريقة (٠,٧١) وقد عدت هذه القيمة المؤشر على استقرار اجابات الافراد على المقياس عبر الزمن و هو معامل ثابت جيد.

التطبيـــــق النهـــــائي

بعد استكمال أداة الدراسة وجعلها صالحة للتطبيق وبعد أن تم تحديد عينة البحث الأساسية ولغرض الحصول على البيانات المتعلقة بهذه الدراسة ,قامت بتطبيق أداة الدراسة على عينة البحث البالغ عددها (٥٠) طفل روضة في قضائي الشطرة وقد حرصت الباحثة إثناء التطبيق على توضيح تعليمات الإجابة والهدف من الدراسة والرد على الأسئلة والاستفسارات البعض منهم لكي تتضح الصورة إمامهم ومن ثم الطلب منهم الإجابة على فقرات المقياس بصورة نهائية .

الصيغة النهائية للمقياس :

بلغ المقياس في صورته النهائية (٢٢) فقرة تقابلها خمس بدائل وتحصل هذه البدائل (١،٢،٣،٤،٥) على التوالي في المقياس الهدف والثبات الأمر الذي يجعل الأداة صالحة للتطبيق بصورتها النهائية ملحق (٣)

4-: الوسائل الإحصائية:-

استعملت الباحثة في استخراج نتائج البحث الحالي الوسائل الإحصائية الآتية :

١-معامل ارتباط بيرسون(pearson cooelation): للتعرف على ثبات المقياس بطريقه الاختبار -اعاده الاختبار

٢-الاختبار الثاني(T-Test)لعينه واحده لاختبار الفرق بين الوسط الحسابي والمتوسط الفرضي لدرجات افراد عينه البحث على مقياس البحث

٣-استخدمت الباحثة الحقيبة الاحصائية للعلوم الاجتماعية(spss)لاستخراج نتائج البحث عن طريق الحاسبة الالكترونية.

الفصل الرابع :-

عرض النتائج وتفسيرها :

التعرف على مستوى ادمان على الالعاب الإلكترونية لدى اطفال الروضة .

التحقق هذا الهدف تم تطبيق مقياس ادمان على الالعاب الإلكترونية على عينة البحث التي بلغ عددها(٥٠)طفل روضة، وبعد معالجته البيانات الاحصائية تبين ان الوسط الحسابي لعينة البحث قد بلغ (٧١,٧٠٠) درجة وبانحراف معياري قدرة(١٠,٣١٢) وعند مقارنة الوسط الحسابي لعينة البحث بالوسط الفرضي للمقياس البالغ (٧٨) باستعمال الاختبار التائية لعينة واحدة ظهر بأن هناك فرق بين المتوسطين ولصالح الوسط الحسابي ،اذا بلغت القيمة التائية المحسوبة (-٤,٣٢٠) وهي اكبر من القيمة التائية البالغة الجدولية (٢,٠١٠) عند مستوي

الدلالة (٠,٠٥) وبدرجة حرية (٤٩) وان هذا النتيجة تشير الى انه اطفال الروضة لديهم ادمان على الالعاب الإلكترونية والجدول(٤) يبين ذلك

جدول رقم (٤) يمثل الاختبار التائي لعينة واحد الهدف الاول

المتغير	العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمة (tالتائية)	القيمة الجدولية	درجة الحرية	مستوى الدلالة
ادمان الالعاب الالكترونية	٥٠	٧١,٧٠٠	١٠,٣١٢	٧٨	٤,٣٢٠-	2,005	٤٩	٠,٠٥

الاستنتاجات

- الأسرة في محافظة ذي قار لا تولي الاهتمام اللازم لاستخدام أطفالها الألعاب الالكترونية مما دفع الأطفال الافراط في استخدامها حتى بلغ مستوى الإدمان.
- الأسرة في محافظة ذي قار قد لا تدرك مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية مما جعل الأبناء لا يدركون مخاطرها.
- توافر الألعاب في الأسرة في محافظة ذي قار بما يساعد الأطفال على استخدامها بشكل مفرط دون الانتباه لمخاطر ذلك في مستقبل ابنائهم.

التوصيات

- مخاطبة الجهات الرسمية والأجهزة الرقابية ذات العلاقة بمخاطر الألعاب الالكترونية ووضع ضوابط وشروط لاستخدامها من قبل الأطفال أسوة بدول العالم المتقدم..
- تنبيه الاسرة (الإباء والامهات على المخاطر الجسمية والانفعالية والاجتماعية بسبب الإدمان على الألعاب الالكترونية.
- توجيه منظمات المجتمع المدني على ضرورة إعطاء الاهتمام الأكبر لاستخدام الألعاب الالكترونية.
- توجيه وسائل الإعلام على ضرورة التحذير من الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وبيان اثارها السلبية على شخصية الابناء.

المقترحات

- اجراء دراسة تجريبية للتخفيف من الإدمان على الألعاب الالكترونية.
- اجراء دراسة لمعرفة مستوى انتشار الألعاب الالكترونية لدى الابناء في اعمار متقدمة (٩-١٢) سنة مثلا في محافظة ذي قار.
- اجراء دراسة بعنوان (الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى تلامذة المرحلة الابتدائية وعلاقتها ببعض المتغيرات كالتحصيل الدراسي – الذكاء)).

المراجع والمصادر

مصادر اللغة العربية

القرآن الكريم

١. حمدان سارة محمود عبد الرحمن (٢٠١٦) ايجابيات الألعاب الالكترونية التي مارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال رسالة ماجستير منشورة، جامعة الشرق الأوسط كلية العلوم التربوية عمان.

٢. الحيلة، محمد محمود (٢٠١٣) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليم وعمليا، ط دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان الأردن.

٣. الدليمي، احسان عليوي والمهداوي عدنان محمود (٢٠٠٥) ، القياس والتقويم، ط٢، بغداد .

٤. رمزي، اسحق (١٩٨٥) مشكلات الأطفال اليومية، دار سبا للطباعة والنشر والتوزيع لبنان.

٥. الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٤) الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جمعة طيبة للعلوم التربوية المملكة العربية السعودية، المجلد (١٠) ص ١٥-٣١.

٦. سراج، اشرف (٢٠٠٩) التفكير الابتكاري للأطفال ومدى تأثره في الألعاب الالكترونية، مصر القاهرة، دار المناهل.

٧. الشحروري مها حسني (٢٠٠٧) اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه عمان جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا.

٨. الصوالحة على سلمان مفلح (٢٠١٦) علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال المراهقة، بحث منشور مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج (٤) العدد ١٦١) فلسطين.

٩. صوالحة، محمد احمد (٢٠١٤) علم نفس اللعب، ط٦، دار المسيرة للنشر والتوزيع عمان الاردن.

١٠. عباس محمد خليل نوفل ومحمد بكر والعيسي ، محمد مصطفى (٢٠٠٩) ، مدخل إلى مناهج البحث في التربية وعلم النفس، ط دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الاردن.

١١. عبد الهادي، نبيل (٢٠٠٤) سيكولوجية اللعب واثرها في تعلم الأطفال عمان دار وائل للنشر والتوزيع.

١٢. عدس، محمد عبد الرحيم وعدنان عارف مصلح (١٩٨٣) رياض الأطفال. ط، دار مجد لاوي للنشر والتوزيع، عمان.

١٣. علام، صلاح الدين محمود (٢٠١٥) القياس النفسي، ط١، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان الاردن.

١٤. فائق ميلاد وسلوى شلش عبد الواحد (٢٠١٧) تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الالكترونية على صحة الأطفال، بحث منشور في المؤتمر الدولي لكلية الكتاب الجامعة بالتعاون مع جامعة لاند السويدية.

١٥. فلاق احمد (٢٠٠٩) الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات ، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر ، كلية العلوم والسياسة والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال .

١٦. قويدر، مريم (٢٠١١) اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.

١٧. كامل سلمى حسين (٢٠١٦) الارشاد باللعب مفاهيم نظرية وتطبيقات عملية جامعة ديالى المكتبة الوطنية

١٨. محمد علي محمد (٢٠١٢) مناهج البحث في التربية وعلم النفس، ط١، دار أفكار للدراسات والنشر، دمشق – سوريا

١٩. يوسف، ليلى (١٩٦٢) سيكولوجيا اللعب والتربية الرياضية ، ٢، حنان عبد الحميد (٢٠٠٢) اللعب عند الأطفال، ط١، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان الأردن

٢٠. عبيدات ، دوقان، عدس، عبد الرحمن (١٩٩٨): البحث العلمي مفهومة وادواته واساليبه، دار الكرم، عمان الاردن

٢١. المصري، محمد عبد المجيد (١٩٩٩): أثرها اتجاه الفقرة واسلوب صياغتها في الخصائص السايكومترية للمقاييس الشخصية وحسب مستوى الصحة النفسية للمستجيب، اطروحة دكتوراه (غير منشورة)، كلية التربية ابن الرشد جامعة بغداد، العراق.

٢٢. الغريب ، رمزي(١٩٧٢): التقويم والقياس النفسي والتربوي، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة

المصادر الاجنبية

1. Carangey, Nicholas L& Anderson, Craig A, (2005) the Effects of Reward and punishment in violent video games. Aggressive. Affect, Cognition, and Behavior American

2. Kiln JD, Frei tag E. (1991) Enhancing motivation using an instructional game Journal of instructional Psychology; 18(2):11-7.

3. Murali, Viaja & George, Sanju (2007): Advances in psychiatric treatment, 13: 24-30.

4. Patton GC, Sawyer SM. (2000) Media and Young minds The Medical Journal of Australia- MJA:173:570-1 Availableform:URL://www.mja.com.au/public/issues/173_11_04

5. Tory,D(2000) Is internet addiction real ؟ form http:/www.APA.org/internet addiction.htm

6. young, Kimberly s. (1996): psychology of computer use :xl. Addictive use of the internet A case that breaks the stereotype:psychological Reports 79, 899-202

7. Zamani. Maliheh, Eshrat, Chashmi. Hedayati. Maliheh(2009). Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental health of Female and Male Students of Guidance School in City of Infahan. Journal Addiction and health, Volk 1, No 2, fall.

8. Al-Hindawi,F.H.H,&Kamil,S.I.(2017)."The Pragmatic Nature Of Manipulation ",Adab Al Kufa Publishing.