DOI prefix: 10.33170, 2025, Vol (18), Issue (5): 1561-1588

Sciences Journal Of Physical Education

P-ISSN: 1992-0695, O-ISSN: 2312-3619
https://joupess.uobabylon.edu.iq/

The impact of interactive games on children behavior

Doha Qahtan Jabr Abdullah*[1] , Asst. prof. Dr. Iman Abdul Karim Dheeb[2]

[1,2] *Iraqi University. College of Education for Women. Department of Kindergarten and Special Education.,Iraq.*

*Corresponding author: mohammed.kreem@univsul.edu.iq

Received: 03-07-2025 Publication: 28-10-2025

Abstract

The research aimed to identify the impact of interactive games on the daily behavior of children in kindergartens and to determine the average amount of time a child spends using interactive games during a single day. The study aims to identify the most popular types of interactive games among children, understand their motivations for playing them, and determine the reasons for their attraction to interactive games. It also seeks to monitor the cognitive, physical, psychological, and social effects of playing interactive games. The researchers used the descriptive approach as it was the most suitable for analyzing children's use of interactive games and interpreting its behavioral implications. A special scale was developed to measure the extent of children's use of these games. The scale underwent validity and reliability tests using appropriate statistical methods such as face validity and item analysis. The research sample consisted of kindergarten children in Babylon Governorate. They were selected using a representative random sampling method, taking into account their diversity in terms of gender, educational level, marital status, and place of residence. The data were collected and analyzed using a range of statistical methods. In light of these results, the researchers recommend integrating interactive games into kindergarten programs in an organized and thoughtful manner, preparing stimulating classroom environments that contain various interactive tools and games, training teachers to employ interactive games in daily activities, and raising awareness among parents about the importance of interactive games in developing the child's personality.

Keywords: Interactive Games, Children Behavior.

https://doi.org/10.33170/jocope.v16i7.3-23

تأثير الالعاب التفاعلية في سلوك الاطفال

ضحى قحطان جبر عبد الله ، أ.م.د. ايمان عبد الكريم ذيب

العراق. الجامعة العراقية. كلية التربية للبنات. قسم رياض الأطفال والتربية الخاصة

تاريخ استلام البحث 2025/7/3 تاريخ نشر البحث 2025/10/28

الملخص

هدف البحث إلى التعرف على تأثير الألعاب التفاعلية على السلوك اليومي للأطفال في رياض الأطفال والتعرف على معدل الوقت الذي يقضيه الطفل في استخدام الألعاب التفاعلية خلال اليوم الواحد والكشف عن أكثر أنواع الألعاب التفاعلية التي يُفضلها الأطفال والتعرف على دوافع الأطفال لممارسة الألعاب التفاعلية وتحديد أسباب انجذاب الأطفال نحو الألعاب التفاعلية. ورصد التأثيرات الناتجة عن ممارسة الألعاب التفاعلية من الجوانب المعرفية، الجسمية، النفسية، والاجتماعية.

وقد استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي كونه الأنسب لتحليل واقع استخدام الأطفال للألعاب التفاعلية وتفسير انعكاساتها السلوكية. وتم بناء مقياس خاص لقياس مدى استخدام الأطفال لهذه الألعاب، وقد خضع المقياس لاختبارات الصدق والثبات باستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة مثل الصدق الظاهري وتحليل الفقرات. تكوّنت عينة البحث من أطفال رياض الأطفال في محافظة بابل، وتم اختيارهم بطريقة عشوائية ممثلة، مع مراعاة تنوعهم بحسب الجنس، المرحلة الدراسية، الوضع الاجتماعي، ومكان السكن. وقد تم جمع البيانات وتحليلها باستخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية، اذ أظهرت نتائج البحث أن الأطفال يقضون أوقاتًا متفاوتة في استخدام الألعاب التفاعلية، وكانت هناك تفضيلات واضحة لأنواع معينة من الألعاب بناءً على الإثارة، والسهولة، والتفاعل. كما بيّنت النتائج أن للألعاب التفاعلية تأثيرات إيجابية ملحوظة في الجوانب النفسية مثل خفض التوتر وتحفيز المشاركة، وفي الجوانب المعرفية مثل تنمية التركيز والانتباه، وفي الجوانب الاجتماعية من حيث تعزيز روح التعاون والمشاركة.

وفي ضوء هذه النتائج، توصي الباحثتان بدمج الألعاب التفاعلية في برامج رياض الأطفال بشكل منظم ومدروس وإعداد بيئات صفية محفزة تحتوي على وسائل وألعاب تفاعلية متنوعة وتدريب المعلمات على توظيف الألعاب التفاعلية في الأنشطة اليومية وتوعية أولياء الأمور بأهمية الألعاب التفاعلية في تنمية شخصية الطفل.

الكلمات المفتاحية: الالعاب التفاعلية، سلوك الاطفال

1-المقدمة:

شهدت السنوات الأخيرة تزايدًا ملحوظًا في استخدام الأطفال للألعاب التفاعلية الرقمية عبر الأجهزة الذكية مثل الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية، حيث أصبحت هذه الألعاب جزءًا من روتينهم اليومي، وتمارس غالبًا دون رقابة تربوية أو تنظيم زمني ملائم، وقد أسهم هذا الاستخدام غير الموجَّه في بروز مجموعة من السلوكيات لدى الأطفال، من أبرزها الخمول الحركي، وتراجع التفاعل الجماعي، وضعف الاستجابة للمثيرات الصفية، خاصة تلك التي تتطلب نشاطًا بدنيًا. وتُعد هذه التحولات السلوكية مؤشرات مهمة تستدعي التمحيص، ولا سيما في ظل غياب دراسات كافية داخل البيئة التربوية العراقية تتناول أثر هذه الألعاب على نمط الحياة الحركي للطفل، كما أن اعتماد الأطفال على ألعاب ذات طابع فردي وسريع الإثارة، بعيدًا عن التوجيه الأسري أو المؤسسي، قد يُفضي إلى تقليص فرص المشاركة في الأنشطة التربوية التي تُنمي التناسق الحركي والتفاعل الجسدي السليم. من هنا تنبع مشكلة هذا البحث في السعي لفهم طبيعة تأثير الألعاب التفاعلية الرقمية على سلوك الأطفال وحركتهم اليومية، ومدى مساهمتها الفعلية في دعم أو إضعاف النمو الجسدي والنشاط الحركي لديهم، ضمن سياق تربوي عراقي يعاني من محدودية التوجيه الرقمي والتربوي في هذا المجال.

وان الألعاب التفاعلية من الوسائل التعليمية الحديثة التي تلعب دورًا بارزًا في تشكيل سلوك الأطفال وتنمية قدراتهم النفسية والاجتماعية، خاصة في مرحلة رياض الأطفال. فهي توفر بيئة غنية بالمحفزات تسهم في تعديل السلوك، وتعزيز التفاعل، وتحفيز التعلم من خلال اللعب والنشاط الحسي وتقويم السلوك غير المرغوب فيه، وتعزيز السلوك الإيجابي لدى الأطفال، من خلال أنشطة مخططة تساعد في تنمية مهارات مثل الانتباه، والاحترام، والمشاركة ، كما ان دمج هذه الألعاب داخل الصفوف يُحدث تغييرًا إيجابيًا في سلوك الأطفال ويزيد من دافعيتهم نحو التعلم والوظيفة الاجتماعية مهمة، حيث تركز انتباههم حول اتجاهات وقيم مستهدفة إذ أن التفاعل الذي يحصل بين الطفل والألعاب يجعله يتفاعل معها إلى درجة التقليد في كثير من الأحيان.

ويهدف البحث الى:

1-التعرف على تأثير الألعاب التفاعلية على السلوك اليومي للأطفال في رياض الأطفال.

2-التعرف على معدل الوقت الذي يقضيه الطفل في استخدام الألعاب التفاعلية خلال اليوم الواحد.

3-الكشف عن أكثر أنواع الألعاب التفاعلية التي يُفضلها الأطفال.

4-التعرف على دوافع الأطفال لممارسة الألعاب التفاعلية

5-تحديد أسباب انجذاب الأطفال نحو الألعاب التفاعلية.

6-رصد التأثيرات الناتجة عن ممارسة الألعاب التفاعلية من الجوانب المعرفية، الجسمية، النفسية، والاجتماعية.

2- اجراءات البحث:

2-1منهج البحث: استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي لملائمته لطبيعة ومشكلة البحث.

2-2مجتمع البحث:

تحدد مجتمع البحث من أطفال رياض الأطفال الحكومية في محافظة بابل للعام الدراسي (2023-2024)، وقد بلغ عددهم الإجمالي (2595) طفلًا وطفلة من الذكور والإناث، وذلك وفقًا للإحصائيات الرسمية الصادرة عن قسم رياض الأطفال في مديرية تربية بابل.

واختيرت عينة البحث الحالي من المجتمع الأصلي وبنسبة (0.08%) اذ بلغت العينة (386) طفل وطفلة، واختيرت هذه العينة من مجتمع البحث الحالي بالأسلوب الطبقي العشوائي من المجتمع الأصلي.

2-3 مقياس الالعاب التفاعلية:

لما كان البحث الحالي يرمي الى قياس الالعاب التفاعلية لدى اطفال الرياض توجب ذلك أعداد مقياس للألعاب التفاعلية وقد تحقق ذلك بأتباع الخطوات الآتية:

1-تحديد المفهوم المراد قياسه:

حددت الباحثتان التعريف النظري لمقياس الالعاب التفاعلية على انها (الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو، والعاب الهواتف المحمولة، والأجهزة المحمولة باليد، والألعاب المتوفرة على الأجهزة الإلكترونية)

2-تحديد المجالات الأساسية:

حددت الباحثتان مجالات المقياس وذلك في ضوء أدبيات الالعاب التفاعلية ومن خلال مراجعتها الدقيقة لعدد كبير من الأدوات التي استخدمها الباحثون في قياس تأثير الالعاب التفاعلية، تم التوصل الى تحديد (5) مجالات تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في رياض الاطفال وعلم نفس النمو وعلم نفس العام والتربية الخاصة والقياس والتقويم وقد بلغ عددهم (18) محكماً لعدة أهداف:

- وضوح المجالات.
- تحديد صلاحية المجالات في قياس
- تقدير الأهمية النسبية لكل مجال في قياس تأثير الألعاب التفاعلية على الأطفال
- حذف المجالات الغير مناسبة.

ولم يعترض المحكمين على أي مجال من المجالات، فالمقياس الذي يتصف بالموضوعية يجب ان تتوفر فيه الخصائص المراد قياسها لدى العينة، وكذلك ينبغي ان يتوفر فيه صفتا الكم والكيف، ويجب ان يؤخذ بنظر الاعتبار تضمين عدد الفقرات في الجال حسب اهمية هذا المجال ووظيفته التي يقيسها. (أحمد، 1960، 150)

وبالاعتماد على ما متوفر من معلومات حددت الباحثتان الوزن النسبي لكل مجال من مجالات الأداة وفق آراء المحكمين الذين عرضت عليهم وتم تقدير الوزن النسبي لكل مجال وفق مقياس سباعي متدرج وفقا لأهمية كل مجال ، وبعد تحليل استجاباته إحصائياً باستخدام معادلة الوسط المرجح من اجل حساب الوزن النسبي لكل مجال فأتضح أنها تتباين في قوة قياسها، ثم قامت الباحثتان بتقريب الوزن النسبي لتكون عدداً صحيحاً ، وذلك لأن تحديد عدد فقرات المجالات مرتبط بتحديد قيمة الوزن النسبي لكل مجال، وبالاعتماد على ما سبق اصبح عدد فقرات الصورة الأولية للأداة (56) فقرة، والجدول(1) يوضح توزيع فقرات المقياس على المجالات الرئيسية له وكذلك الأوزان النسبية لهذه المجالات.

جدول (1) يبين عدد المجالات والوزن النسبي وعدد فقرات كل مجال

تسلسل المجال	المجالات	الوزن النسبي	عدد الفقرات
1	اولا–معدل الوقت (الفترة الزمنية) لاستخدام طفل كل الألعاب التفاعلية خلال اليوم الواحد		
2	ثانيا–أنواع الألعاب التفاعلية التي يفضلها الطفل		
3	ثالثا– دوافع ممارسة الأطفال للألعاب التفاعلية	14.29%	8
4	ثالثا– أسباب انجذاب الطفل للألعاب التفاعلية	10.71%	6
5	رابعا– تأثير الألعاب التفاعلية على الأطفال		
أ	أ–الناحية المعرفية	21.43%	12
ب	ب– من الناحية الجسمية	19.64%	11
ج	ج– الناحية النفسية	25%	14
د	د–من الناحية الاجتماعية	8.93%	5
	المجموع	100%	56

3-صياغة الفقرات لكل مجال:

اعتمدت الباحثتان أوزن أهمية الأبعاد في تحديد عدد فقرات الأداة والتي أصبح عددها على وفق هذا الأسلوب (56) فقرة تغطي جميع مجالات الأداة لذا تم إعداد الفقرات من خلال الاطلاع على المصادر والأدبيات التي توفرت لها والتي تناولت (الألعاب التفاعلية) أو الدراسات التي بحثت فيها أو في أحد مكوناتها وصياغة الباحثتان لعدد من الفقرات بالاعتماد على مطالعتها في هذا المجال.

4-التحقق من صلاحية فقرات المقياس:

تم عرض فقرات المقياس بصورته الأولية على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (18) محكما متخصص في (علم النفس ورياض الأطفال) لأبداء آرائهم حول:

- مدى صلاحية وسلامة صياغة فقرات المقياس.
- إضافة أو تعديل أو حذف أي فقرة من فقرات المقياس.

وفي ضوء آراء المحكميّن تم حساب مدى الاتفاق حول الآراء الذين أبدوا اتفاقا بدرجة ما حول ملائمة الفقرات لقياس تأثير الألعاب التفاعلية وملائمتها مع الفئة العمرية المقصودة وقد تم الأخذ بنصائح المحمكين في بعض التعديلات الطفيفة، واعتمد على معيار (77.78%) فأكثر كنسبة اتفاق في إبقاء أو تعديل الاختبارات وبناء على ذلك استبقت الفقرات التي حصلت على نسبة اتفاق المحكمين (77.78%) عند مستوى (0,05) باستخدام مربع كاي. (احمد ،1989، 284)

وعدت كل فقرة صالحة عندما تكون قيمة مربع كاي المحسوبة دالة عند مستوى (0,05) وتم حذف فقرة واحدة، كما أقترح بعض المحكمين إجراء تعديلات على صياغة بعض الفقرات وبناءً على آرائهم تمت إعادة صياغة هذه الاختبارات.

2-4 الدراسة الاستطلاعية:

ان أهداف الدراسة الاستطلاعية تتمثل بالتعرف على مدى وضوح تعليمات الاختبار وفقراته وحساب الوقت المستغرق للإجابة لذا تم تطبيق مقياس الالعاب التفاعلية على عينة بلغت (24) طفل وطفلة من روضتي (روضة الريف الزاهر وروضة المسعودي)، وبعد إجراء الدراسة الاستطلاعية ومراجعة الإجابات اتضح أن فقرات الاختبار وتعليماته واضحة لدى الاطفال وقد تبين أن الوقت المستغرق في الإجابة على المقياس تتراوح بين (18-25) دقيقة.

2-5 الدراسة الأساسية:

أن الهدف الرئيسي من أجراء الدراسة الاساسية هو اجراء عملية تحليل احصائي للفقرات لمعرفة قدرتها على التمييز بين الأفراد الممتازين في الصفة التي يقيسها الاختبار وبين الأفراد الضعاف في تلك الصفة

(Gornolund .1971 .253)

فمعامل التمييز يفيد في معرفة مدى الفروق في الأداء بين الأفراد في الصفة المقاسة.

(الإمام وآخران، 1990 ،114)

ومن اجل تحليل الفقرات إحصائيا بهدف معرفة قدرتها على التمييز قامت الباحثتان باختيار عينة للتمييز تتكون من (300) طفل وطفلة من رياض (السنابل، النخيل، الزنابق، البراء، البدور)، وقد تم سحب 29% من الاستمارات للمجموعتين العليا والدنيا، وتم حساب القوة التمييزية للفقرات بأسلوبين هما:

1-المجموعتين المتطرفتين Contrasted Groups:

تم تطبيق معادلة القوة التمييزية لكل فقرة، وذلك من خلال مقارنة متوسط اجابات افراد المجموعة العليا مع متوسط افراد المجموعة الدنيا باستخدام الاختبار التائي (T-test) للعينات المستقلة، والقيمة الناتجة هي القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات المقياس وكانت جميعها دالة احصائيا

2-علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس:

يعد هذا الأسلوب من الأساليب المستعملة في حساب الاتساق الداخلي للمقياس، إذ تمثل الدرجة الكلية للقياس المحتوى السلوكي الذي يقيسه المقياس، وتمثل الفقرة الواحدة جانباً صغيراً من هذا المحتوى، وكلما كانت درجة الارتباط عالية دل ذلك على تجانس الفقرة في قياسها للظاهرة المراد قياسها. (الزوبعي وآخرون، 1981،36)

فضلاً عن ان استبعاد الفقرات التي يكون ارتباطها ضعيف بالدرجة الكلية يؤدي الى زيادة صدق المقياس وثباته. واعتمدت الباحثتان في حساب صدق الفقرة على معامل ارتباط بيرسون، واتضح أن جميع معاملات الارتباط دالة احصائياً إذ كانت القيم المحسوبة لمعاملات الارتباط أكبر من القيمة الجدولية البالغة (0,138) بدرجة حرية (172) وبمستوى دلالة (0,05).

6-2 المؤشرات السايكومترية للاختبار:

صدق الاختبار Test Validity:

يقوم هذا النوع من الصدق على مدى تمثيل المقياس للميادين أو الفروع المختلفة للقدرة أو السمة التي يقيسها، كذلك على التوازن بينها بحيث يصبح من المنطقي أن يكون محتوى المقياس صادقاً شريطة ان يمثل جميع القدرة أو السمة المراد قياسها. (عبد الرحمن، 1983، 150)

وقد توفر للاختبار الحالي مؤشرات للصدق هما:

أ- الصدق الظاهري (Construct Validity)

تم عرض فقرات المقياس على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجالات التربية وعلم النفس ورياض الأطفال، وقد أقروا جميعاً أن الفقرات مناسبة وتقيس ما وضعت من أجله، مما يشير إلى تحقق الصدق الظاهري للمقياس.

ب- صدق البناء (Face Validity)

تحقق ذلك في المقياس الحالي من خلال المؤشرات الاتي:

- علاقة المجال بالمجال وبالدرجة الكلية للمقياس:

استخدمت الباحثتان معامل ارتباط بيرسون لإيجاد العلاقة بين درجات المجالات بعضها بالبعض الآخر وبالدرجة الكلية للمقياس، فوجد أن درجات كل مجال من المجالات الخمسة للمقياس داله احصائيا عند مقارنته بالقيمة الجدولية (0.288) وبمستوى (0.05) ودرجة حرية (49)

- الاتساق أو التجانس الداخلي للمقياس:

يعد حساب الثبات بطريقة تحليل التباين مؤشرا للاتساق أو التجانس الداخلي بين الفقرات لذا فان المقياس يتسم بهدف البناء لكون معامل الثبات المحسوب بهذه الطريقة مؤشرا عاليا للتجانس الداخلي.

2-الثبات Reliability :-

يُقصد به قدرة الأداة أو الاختبار على توفير نتائج ثابتة ومتسقة عند تكرار استخدامها في نفس الظروف أو مع نفس الأفراد، مما يعكس دقة الأداة في قياس الظاهرة المستهدفة بشكل موثوق.

(الحصري، 2012)

ولأجل الحصول على ثبات مقياس الالعاب التفاعلية قامت الباحثتان بتطبيق المقياس على عينة عددها (30) طفل وطفلة من (روضة الياسمين وروضة شمس الضحى)، وتم حساب معامل الثبات بطريقة تحليل التباين باستخدام معامل ثبات الفا للاتساق الداخلي فكان (0.82)، وتم حساب ثبات مقياس الالعاب التفاعلية بطريقة إعادة الاختبار اذ تم تطبيق المقياس لمرتين بفاصل زمني (21) يوم من التطبيق الأول ومن ثم حساب الارتباط بين التطبيقيين باستخدام معامل ارتباط بيرسون فبلغ (0.84) وهو يمثل معامل الثبات.

- الصيغة النهائية لمقياس الالعاب التفاعلية:

بعد انتهاء الباحثتان من تحليل فقرات مقياس الالعاب التفاعلية وإيجاد المؤشرات السيكومترية من صدق وثبات، تم الحصول على الصيغة النهائية للاختبار والذي تكون من محورين يتضمن المحور الأول معلومات عامة عن المفحوص، اما المحور الثاني فيتكون من (5) مجالات تم تغطيتها بمجموعة من الفقرات لتشكل بالتالي مؤشرا عن تأثيرات الألعاب التفاعلية على سلوك الأطفال.

- التطبيق النهائي للاختبارات:

بعد أن تأكدت الباحثتان من صلاحية اداتي البحث وملائمتهما لعينة البحث وإمكانية إجرائها تم اجراء التطبيق النهائي على عينة البحث والبالغ عددها (386) طفلا وطفلة، والجدول (2) يبين عينة البحث التي تم التطبيق عليها.

الجدول (2) يبين عينة البحث التي طبقت عليها الاداتين

القضاء	تمهيدي		روضة		المجموع الكلي
	إناث	ذكور	إناث	ذكور	
الحلة	11	11	13	11	46
	11	11	12	12	46
	11	10	13	11	45
ابي غرق	1	1	1	1	4
المحاويل	16	17	17	21	71
الهاشمية	16	17	17	22	72
المسيب	13	11	13	14	51
	13	11	14	13	51
المجموع	92	89	100	105	386

وقد روعي أثناء تطبيق الاداة ما يأتي:

- تجهيز الاستمارات الخاصة بتسجيل النتائج.
- الالتزام بالوقت المحدد لكل أداة.

2-7 الوسائل الاحصائية:

استعانت الباحثتان بالحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) في تحليل البيانات وقد استخدمت الوسائل الإحصائية الآتية:

1-اختبار مربع كاي لعينة واحدة one – sample test (x^2) استخدم هذا المقياس لغرض معرفة نسبة اتفاق آراء المحكمين

2-المقياس التائي T-Test لعينتين مستقلتين متساويتين بالحجم لحساب تمييز الفقرات بطريقة المجموعتين المتطرفتين

3-معادلة الفا -كرونباخ لاستخراج ثبات الاداتين بطريقة تحليل التباين.

(العزاوي،2007، 100)

4-معامل ارتباط بيرسون Persons Correlation coefficient
لمعرفة العلاقة بين درجة الفقرة والدرجة الكلية للاداه ولحساب الثبات بطريقة إعادة الاختبار

5-اختبار t-test لعينة واحدة: لتعرف مستوى لدى افراد العينة

3-عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها:

يتم عرض نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها التي تم التوصل اليها وفقاً للبيانات ومعالجتها احصائيا في ضوء اهداف البحث وعلى النحو الاتي:

تحديد التأثيرات التي تحدثها الألعاب التفاعلية على السلوك اليومي لأطفال الرياض وحياتهم وتتفرع منه الأهداف التالية:

1-التعرف على معدل الوقت (الفترة الزمنية) لاستخدام طفل كل الألعاب التفاعلية خلال اليوم الواحد

الجدول (3) يبين معدل الوقت (الفترة الزمنية) لاستخدام طفل كل الألعاب التفاعلية خلال اليوم الواحد

الفترة الزمنية	التكرارات	النسبة المئوية
فترات متفرقة من اليوم	120	31.09%
أقل من ساعة في اليوم	107	27.72%
ساعة في اليوم	104	26.94%
أكثر من ساعة في اليوم	55	14.25%
المجموع	386	100%

يتبين من الجدول السابق أن نسبة (31.09%) من افراد عينة الدراسة اشاروا إلى أن عدد الساعات التي يقضوها في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في اليوم الواحد على فترات متفرقة من اليوم، يليها افراد عينة الدراسة الذين اشاروا إلى أن عدد الساعات التي يقضوها في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في اليوم الواحد كانت أقل من ساعة في اليوم، يليها ساعة في اليوم وذلك بنسبة 26.94%، بينما جاءت أكثر من ساعة في اليوم الأقل الممارسة بنسبة 14.25%.

2-الكشف عن أكثر أنواع الألعاب التفاعلية التي يفضلها الطفل:

الجدول (4) يبين أنواع الألعاب التفاعلية التي يفضلها الطفل

أنواع الألعاب التفاعلية	التكرارات	النسبة المئوية	الرتبة
رياضة	123	31.87%	1
مغامرات	76	19.69%	2
سباقات الذكاء	62	16.06%	3
مصارعة	46	11.92%	4
ذكاء	46	11.92%	5
قتال	33	8.55%	6
المجموع	386	100%	

يتبين من الجدول السابق بأن أهم وأكثر أنواع الألعاب الإلكترونية ممارسة من قبل الأطفال عبر مواقع التواصل الاجتماعي على الترتيب (الرياضة، مغامرات، سباقات الذكاء، مصارعة) بالنسب المئوية (31.87%، 19.69%، 16.06% ،11.92%) على الترتيب

وعن أقل أنواع الألعاب الإلكترونية ممارسة من قبل الأطفال (قتال) بالنسب المئوية (8.55%) على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة البحث.

3-التعرف على دوافع ممارسة الأطفال للألعاب التفاعلية

الجدول (5) يبين دوافع ممارسة الأطفال للألعاب التفاعلية

دوافع ممارسة الأطفال للألعاب التفاعلية	غير موافق	محايد	اوافق	الوسط المرجح	الانحراف المعياري	الوزن المئوي
حب الاستطلاع والسعي للمعرفة	210	98	78	1.66	0.79	55.27
التصميم ثلاثي الأبعاد	298	55	33	1.31	0.62	43.78
يسعى الأطفال لتحقيق الفوز وهزيمة الآخرين التفاعلية من خلال الألعاب	319	47	20	1.23	0.53	40.85
عوامل الجذب بمختلف أشكالها وألوانها	324	54	8	1.18	0.44	39.38
ويتحرك التفاعلية بطلاً ينتقل تحتوي الألعاب ويغير سلوكه ويتطور	331	43	12	1.17	0.45	39.12
قضاء وقت الفراغ	345	18	23	1.17	0.51	38.86
تصميم الشخصيات	338	37	11	1.15	0.43	38.43
المؤثرات الصوتية	341	36	9	1.14	0.41	38.00

يتبين من الجدول (5) أن أهم العبارات لأكثر ما يدفع ممارسة الأطفال للألعاب التفاعلية على الترتيب هو (حب الاستطلاع والسعي للمعرفة (بوسط مرجح (1.66) وبانحراف معياري ((0.79 وبوزن مئوي (55.27 %) وان اخر رتبة كانت (المؤثرات الصوتية) بوسط مرجح (1.14) وبانحراف معياري (0.41) وبوزن مئوي (38.00 %).

4-التعرف على أسباب انجذاب الطفل للألعاب التفاعلية:

الجدول (6) يبين أسباب انجذاب الطفل للألعاب التفاعلية

أسباب انجذاب الطفل للألعاب التفاعلية	غير موافق	محايد	اوافق	الوسط المرجح	الانحراف المعياري	الوزن المئوي
بطل اللعبة	359	23	4	2.92	0.31	97.33%
الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	348	26	12	2.87	0.42	95.67%
الألوان ونوعية الصور	308	63	15	2.76	0.51	92.00%
الرسوم الكرتونية	289	57	40	2.65	0.66	88.33%
متعة الفوز	268	94	24	2.63	0.60	87.67%
موسيقى اللعبة وأصواتها	103	129	154	1.87	0.81	62.33%

يتبين من الجدول (6) أن أهم العبارات لأكثر ما يجذب الطفل إلى ممارسة الألعاب التفاعلية على الترتيب بطل اللعبة بمتوسط حسابي (2.92) ووزن مئوي (97.33%)، يليها (الأحداث الموجودة في قصة اللعبة) بوسط مرجح (2.87) ووزن مئوي (95.67%)، ثم (الألوان ونوعية الصور) بوسط مرجح (2.76) ووزن مئوي (92.00%)، بعدها (الرسوم الكرتونية) بوسط مرجح (2.65) ووزن مئوي (88.33%)، واقلها جذبا (موسيقى اللعبة وأصواتها) بوسط مرجح (1.87) ووزن مئوي (62.33%) وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

6-رصد تأثيرات الألعاب التفاعلية على الأطفال من النواحي المعرفية والجسمية والنفسية والاجتماعية:

الجدول (7) يبين تأثيرات الألعاب التفاعلية على الأطفال من النواحي المعرفية والجسمية والنفسية والاجتماعية

ت	تأثير الألعاب التفاعلية على الأطفال	غير موافق	محايد	اوافق	الوسط المرجح	الانحراف المعياري	الوزن المئوي
أ-الناحية المعرفية							
.8	ينتبه الطفل بشدة تجاه أبطال اللعبة.	0	29	357	2.92	0.26	97.33%
.7	تقوي مفردات الطفل اللغوية سواء باللغة العربية أو الإنجليزية	14	42	330	2.82	0.47	94.00%
.9	يتعلم الطفل من خلال الألعاب معلومات وأفكاراً جديدة.	32	15	339	2.8	0.57	93.33%
.5	تشجع على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيّف والتأقلم مع ظروف اللعبة.	18	73	295	2.72	0.54	90.67%
.4	تحفز الخيال لدي الطفل.	33	65	288	2.66	0.63	88.67%
.1	تنمي الذكاء وسرعة التفكير لدى الطفل.	42	86	258	2.56	0.68	85.33%
.3	تزيد من قدرة الطفل علي التخطيط والمُبادرة.	40	109	237	2.51	0.68	83.67%
.6	تساعد على تطوير إدارة وتنظيم المهارات.	54	83	249	2.51	0.73	83.67%
.10	يردد الطفل بعض الألفاظ النابية التي سمعها من أبطال اللعبة.	56	93	237	2.47	0.74	82.33%
.2	تحسن التركيز وتعزز التفكير المنطقي لدى الطفل.	71	107	208	2.35	0.77	78.33%
.12	تُعرض الألعاب التفاعلية الأطفال لإعاقات عقلية واجتماعية.	160	87	139	1.95	0.88	65.00%
.11	تؤثر سلباً على ذاكرة الطفل اللفظية.	235	73	78	1.59	0.8	53.00%
ب- من الناحية الجسمية							
.14	تؤدي الألعاب التفاعلية إلى اصابة الطفل بالسمنة.	210	98	78	1.66	0.45	55.33%
.18	ممارسة الطفل للعب لساعات طويلة تُسبب آلاماً له في أصابع الكفين.	298	55	33	1.31	0.43	43.67%
.21	يشعر الطفل بالتعب الجسدي أثناء اللعب	301	59	26	1.29	0.41	43.00%
.16	أرى أن كثرة اللعب تؤدي الى إنحناء العمود الفقري للطفل.	319	47	20	1.23	0.41	41.00%
.13	يصاب الطفل بصداع بالرأس عند اللعب لفترات طويلة.	324	54	8	1.18	0.79	39.33%
.15	تُحدث تشنجات العضلات العنقية.	331	43	12	1.17	0.53	39.00%

.20	تؤدي الي تشوش الرؤية في العينين مستقبلا.	345	18	23	1.17	0.58	39.00%
.19	تؤثر الألعاب التفاعلية على الصحة العامة للطفل على المدى البعيد.	338	37	11	1.15	0.51	38.33%
.17	يشعر الطفل بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب.	341	36	9	1.14	0.62	38.00%
.22	تسبب سوء التغذية عند الأطفال لانشغالهم باللعب.	351	23	12	1.12	2.93	37.33%
ج- الناحية النفسية							
.36	تعرض الألعاب التفاعلية الأطفال للوحدة والفراغ النفسي.	14	71	301	2.74	3.75	91.33%
.34	يكون الطفل غاضبا اثناء اللعب	70	85	231	2.42	0.58	80.67%
.25	يسبب اللعب التفاعلي التوتر والكآبة للطفل.	253	81	52	1.48	0.61	49.33%
.23	تؤثر مشاهد العنف بالألعاب التفاعلية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل.	276	63	47	1.41	0.63	47.00%
.31	يتعصب الطفل كثيراً ويكسر الأشياء عندما يخسر	268	94	24	1.37	0.66	45.67%
.30	يشعر الطفل برغبة في التفوق على من يلعب معه	289	57	40	1.35	0.51	45.00%
.32	كثرة جلوس الطفل للعب يشعره بالإحباط.	303	50	33	1.3	0.6	43.33%
.35	يفضل الطفل اللعب بمفرده وبعيداً عن اللقاءات العائلية.	297	64	25	1.3	0.62	43.33%
.24	يتعلق الطفل باللعبة ولا يتركها.	305	50	31	1.29	0.7	43.00%
.29	يقلد الطفل ألعاب المصارعة ويطبقها في الواقع.	308	63	15	1.24	0.42	41.33%
.33	تجعل الطفل شارد الذهن دائماً.	323	34	29	1.24	0.62	41.33%
.26	تجعل الطفل يعيش بعزلة عن الآخرين.	340	34	12	1.15	0.72	38.33%
.28	يزداد شعور الطفل بالنشوة والسعادة عند الفوز .	348	26	12	1.13	0.31	37.67%
.27	تُكَون لدي الطفل شعور الأنانية وحب النفس.	359	23	4	1.08	0.44	36%
د-من الناحية الاجتماعية							
.38	تضعف الرابط الأسري بين الطفل وباقي أفراد الأسرة.	210	98	78	1.66	0.51	55.33%
.40	تنمي روح المبادرة والإصرار والمثابرة على الوصول للهدف لدى الطفل.	319	47	20	1.23	0.54	41%
.37	تعد وسيلة لتكوين صداقات جديدة بين الأطفال.	324	54	8	1.18	0.58	39.33%
.39	تساعد في تعلم مهارات الإدراك المكاني، والتنبه البصري، وتعين الاتجاهات.	331	43	12	1.17	0.52	39%
.41	تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد) لدى الأطفال.	341	36	9	1.14	1.43	38%

يتبين من الجدول (7) ما يلي:

أ-الناحية المعرفية:

أشارت النتائج بأن أكثر عبارات التأثيرات المعرفية (ينتبه الطفل بشدة تجاه أبطال اللعبة، تقوي مفردات الطفل اللغوية سواء باللغة العربية أو الإنجليزية، يتعلم الطفل من خلال الألعاب معلومات وأفكاراً جديدة) بأوساط مرجحة (2.92، 2.82 ،2.8) وبأوزان مئوية (97.33%، 94.00% ،93.33%) على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وعن أقل العبارات موافقة على التأثيرات (تحسن التركيز وتعزز التفكير المنطقي لدى الطفل، تُعرض الألعاب التفاعلية الأطفال لإعاقات عقلية واجتماعية، تؤثر سلباً على ذاكرة الطفل اللفظية) بأوساط مرجحة (2.35 ،1.95، 1.59) وبأوزان مئوية (78.33%، 65.00%، 53.00%)

ب- من الناحية الجسمية:

أشارت النتائج بأن أكثر عبارات التأثيرات الجسمية (تؤدي الألعاب التفاعلية إلى اصابة الطفل بالسمنة، ممارسة الطفل للعب لساعات طويلة تُسبب آلاماً له في أصابع الكفين، يشعر الطفل بالتعب الجسدي أثناء اللعب) بوسط مرجح (1.661.31, ، 1.29) وبوزن مئوي (55.33%، 43.67%، 43.00%) على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وعن أقل العبارات موافقة عليها (تسبب سوء التغذية عند الأطفال لانشغالهم باللعب، شعر الطفل بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب، تؤثر الألعاب التفاعلية على الصحة العامة للطفل على المدى البعيد) بوسط مرجح (1.15، 1.14، 1.12) وبوزن مئوي (38.33%، 38.00%، 37.33%)

ج- الناحية النفسية:

أشارت النتائج بأن أكثر عبارات التأثيرات النفسية (تعرض الألعاب التفاعلية الأطفال للوحدة والفراغ النفسي، يكون الطفل غاضبا اثناء اللعب) بوسط مرجح (3.75، 0.58) وبوزن مئوي (91.33%، 80.67%) على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وعن أقل العبارات موافقة عليها (يزداد شعور الطفل بالنشوة والسعادة عند الفوز، تُكَون لدي الطفل شعور الأنانية وحب النفس) بوسط مرجح (1.13، 1.08) ووزن مئوي (37.67%، 36%)

د-من الناحية الاجتماعية:

أشارت النتائج بأن أكثر عبارات التأثيرات الاجتماعية (تضعف الرابط الأسري بين الطفل وباقي أفراد الأسرة) بوسط مرجح (1.66) ووزن مئوي (55.33%) وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وعن أقل العبارات موافقة عليها (تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد) لدى الأطفال) بوسط مرجح (1.14) ووزن مئوي (38%)

ومما سبق نجد أن أكثر تأثيرات الألعاب التفاعلية على سلوك الاطفال هي التأثيرات المعرفية بوسط مرجح (2.49) ووزن مئوي (83%)، يليها التأثيرات النفسية بوسط مرجح (1.46) ووزن مئوي (48.67%) ثم التأثيرات الاجتماعية بوسط مرجح (1.28) ووزن مئوي (42.67%)

واقلها التأثيرات الجسمية بوسط مرجح (1.24) ووزن مئوي (41.33%) وكما يبينها الجدول (8)

الجدول (8) يبين الترتيب التنازلي لتأثيرات الألعاب التفاعلية على الأطفال

المجال	الوسط المرجح	الانحراف المعياري	الوزن المئوي
أ-الناحية المعرفية	2.49	0.65	83.00%
ج- الناحية النفسية	1.46	0.8	48.67%
د-من الناحية الاجتماعية	1.28	0.72	42.67%
ب- من الناحية الجسمية	1.24	0.77	41.33%
تأثير الألعاب التفاعلية على الأطفال	1.62	0.74	54.00%

المصادر:

- ابن منظور. (2003). لسان العرب. دار المعارف، القاهرة.

- أحمد، غريب محمد سيد. (1989). الإحصاء والقياس في البحث الاجتماعي. دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية – مصر.

- الإمام، مصطفى حمود وآخرون. (1990). التقويم والقياس. دار الحكمة للطباعة والنشر، بغداد.

- البياتي، عبد الجبار توفيق، وأثناسيوس، زكريا زكي. (1977). الإحصاء الوصفي والاستدلالي في التربية وعلم النفس. المؤسسة الثقافية العالمية، بغداد – العراق.

- الحصري، أحمد محمد. (2012). أساسيات القياس والتقويم في التربية. القاهرة: دار الفكر العربي.

- الشحروري، حسن. (2008). أثر الألعاب التربوية في تنمية المهارات الحركية لدى الأطفال. دار الفكر.

- العزاوي، رحيم يونس. (2008). القياس والتقويم في العملية التدريسية. ط1، دار دجلة، عمّان – الأردن.

- القيسي، عامر عبد الأمير. (2017). تأثير الألعاب التعليمية في تنمية الذكاء الحركي للأطفال. دار الكتب العلمية.

- عبد الرحمن، سعد. (1992). القياس النفسي: النظرية والتطبيق. ط3، دار الفكر العربي، القاهرة.

- عبد الله، ناصر. (2019). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الأساسية لدى أطفال الروضة. دار الفكر العربي.

- عبد الله، ناصر. (2019). أثر الألعاب التفاعلية على الذكاء الحركي للأطفال. مجلة الطفولة والتربية المبكرة.

- عبد الله، ناصر. (2019). فعالية الألعاب التربوية في تنمية المهارات الأساسية. دار اليازوري العلمية.

- فقيه، نبيل رفيق محمد إبراهيم. (2011). الذكاء المتعدد. ط1، عمّان: دار الصفاء للنشر والتوزيع.

- مجمع اللغة العربية بالقاهرة. (2004). المعجم الوسيط. القاهرة: مجمع اللغة العربية.

- النبهان، موسى محمد. (2013). أساسيات القياس في العلوم السلوكية. ط2، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمّان - الأردن.

- القريوتي، عدس، ومرعي .(2010) سيكولوجية الطفولة والمراهقة .عمان :دار الفكر للطباعة والنشر.

-Chaarani, B., Hahn, T., Allgaier, A.-K., et al. (2022). Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. JAMA Network Open, 5(10), e2235721

-Ferguson, G. A. (1991). Statistical Analysis in Psychology and Education (6th ed.). McGraw-Hill

-Gardner, H. (2004). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Basic Books

-Gronlund, N. E. (1971). Measurement and Evaluation in Teaching. Macmillan

-Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press

-McKenzie, J. F. (2005). Health Promotion in the Schools: From Theory to Practice. Jones and Bartlett Publishers

-UNESCO. (2005). Guidelines on Interactive Learning and Play. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

الملحق (1)

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

الجامعة العراقية– كلية التربية للبنات

قسم رياض الأطفال والتربية الخاصة

ماجستير علم النفس الطفل

المعلمة الفاضلة .....المحترمة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته...

تروم الباحثتان إجراء البحث الموسوم "الذكاء الجسمي _الحركي وعلاقته بالألعاب التفاعلية لدى الاطفال" ولكي تنجز عملها بنجاح فترجو منكم التكرم بالإجابة على أسئلة هذه الاستبانة مع عدم ترك أي فقرة دون اجابة، كما تؤكد إن إجابتكم ستحظى بالسرية ولن تستخدم الا في إطار البحث كما انه لن تتضمن هذه الأسئلة على أي حكم على إي طفل لان الغرض منها هو البحث العلمي فقط.

وتقبلوا مني فائق الاحترام والتقدير

المحور الأول: معلومات عامة عن الطفل:

الجنس ذكر انثى

المستوى الدراسي تمهيدي روضة

مكان السكن ريف حضر

الوضع الاجتماعي يعيش مع الوالدين أحد الوالدين

المحور الثاني:

أولا: معدل الوقت (الفترة الزمنية) لاستخدام طفل كل الألعاب التفاعلية خلال اليوم الواحد

أ- أقل من ساعة في اليوم

ب- ساعة في اليوم

ج- أكثر من ساعة في اليوم

د- فترات متفرقة من اليوم

ثانيا: أنواع الألعاب التفاعلية التي يفضلها الطفل

أ- مصارعة

ب- ذكاء

ج- رياضة

د- مغامرات

هـ- قتال

و- سباقات الذكاء

ثالثا: دوافع ممارسة الأطفال للألعاب التفاعلية

1-عوامل الجذب بمختلف أشكالها وألوانها

2-حب الاستطلاع والسعي للمعرفة

3-تحتوي الألعاب التفاعلية بطلاً ينتقل ويتحرك ويغير سلوكه ويتطور

4-يسعى الأطفال لتحقيق الفوز وهزيمة الآخرين من خلال الألعاب التفاعلية

5-المؤثرات الصوتية

6-التصميم ثلاثي الأبعاد

7-تصميم الشخصيات

8-قضاء وقت الفراغ

ثالثا: أسباب انجذاب الطفل للألعاب التفاعلية

1-بطل اللعبة

2-الأحداث الموجودة في قصة اللعبة

3-الألوان ونوعية الصور

4-الرسوم الكرتونية

5-متعة الفوز

6-موسيقى اللعبة وأصواتها

رابعا: تأثير الألعاب التفاعلية على الأطفال:

أ-الناحية المعرفية: أوافق محايد غير موافق

1-تنمي الذكاء وسرعة التفكير لدى الطفل.

2-تحسن التركيز وتعزز التفكير المنطقي لدى الطفل.

3-تزيد من قدرة الطفل علي التخطيط والمُبادرة.

4-تحفز الخيال لدي الطفل.

5-تشجع على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيُّف والتأقلم مع ظروف اللعبة.

6-تساعد على تطوير إدارة وتنظيم المهارات.

7-تقوي مفردات الطفل اللغوية سواء باللغة العربية أو الإنجليزية

8-ينتبه الطفل بشدة تجاه أبطال اللعبة.

9-يتعلم الطفل من خلال الألعاب معلومات وأفكاراً جدي

10-يردد الطفل بعض الألفاظ النابية التي سمعها من أبطال اللعبة.

11-تؤثر سلباً على ذاكرة الطفل اللفظية.

12-تُعرض الألعاب التفاعلية الأطفال لإعاقات عقلية واجتماعية.

ب- من الناحية الجسمية

13-يصاب الطفل بصداع بالرأس عند اللعب لفترات طويلة.

14-تؤدي الألعاب التفاعلية إلى اصابة الطفل بالسمنة.

15-تُحدث تشنجات العضلات العنقية.

16-أرى أن كثرة اللعب تؤدي الى إنحناء العمود الفقري للطفل.

17-يشعر الطفل بألم في العينين عند الانتهاء من اللعب.

18-ممارسة الطفل للعب لساعات طويلة تُسبب آلاماً له في أصابع الكفين.

19-تؤثر الألعاب التفاعلية على الصحة العامة للطفل على المدى البعيد.

20-تؤدي الي تشوش الرؤية في العينين مستقبلا.

21-يشعر الطفل بالتعب الجسدي أثناء اللعب

22-تسبب سوء التغذية عند الأطفال لانشغالهم باللعب.

ج- الناحية النفسية

23-تؤثر مشاهد العنف بالألعاب التفاعلية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل.

24-يتعلق الطفل باللعبة ولا يتركها.

25-يسبب اللعب التفاعلي التوتر والكآبة للطفل.

26-تجعل الطفل يعيش بعزلة عن الآخرين.

27-تُكَون لدي الطفل شعور الأنانية وحب النفس.

28-يزداد شعور الطفل بالنشوة والسعادة عند الفوز.

29-يقلد الطفل ألعاب المصارعة ويطبقها في الواقع.

30-يشعر الطفل برغبة في التفوق على من يلعب معه

31-يتعصب الطفل كثيراً ويكسر الأشياء عندما يخسر

32-كثرة جلوس الطفل للعب يشعره بالإحباط.

33-تجعل الطفل شارد الذهن دائماً.

34-يكون الطفل غاضبا اثناء اللعب

35-يفضل الطفل اللعب بمفرده وبعيداً عن اللقاءات العائلية.

36-تعرض الألعاب التفاعلية الأطفال للوحدة والفراغ النفسي.

د-من الناحية الاجتماعية:

37-تعد وسيلة لتكوين صداقات جديدة بين الأطفال.

38-تضعف الرابط الأسري بين الطفل وباقي أفراد الأسرة.

39-تساعد في تعلم مهارات الإدراك المكاني، والتنبه البصري، وتعين الاتجاهات.

40-تنمي روح المبادرة والإصرار والمثابرة على الوصول للهدف لدى الطفل.

41-تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد) لدى الأطفال.