ISSN: 1994-4217 (Print) 2518-5586(online)

Journal of College of Education

Available online at: https://eduj.uowasit.edu.iq

Asist. Lect. Hussein Mshari Mohammed

Wasit Education Directorate

Email: hmohammeddd@uowasit.edu.iq

Keywords:

Effects , children's games , open-minded thinking , mental development

CC BY

A r t i c l e i n f o

Article history:

Received 27.Apr.2025

Accepted 25.Aug.2025

Published 10.Nov.2025

The effects of children's games on open-mindedness and mental development in primary schools in Wasit Governorate

A B S T R A C T

Children's games are a basic means of entertainment and enjoyment and help them discover their talents, abilities, skills, self-realization, inclinations, desires and creativity. Children are the most important nerve of the future of Iraqi society, and organized play builds the child's personality to determine his future and develop his mental and intellectual abilities in facing the dangers of the future, The researcher selected a random sample of 24 primary school children in Wasit Governorate, using a descriptive analytical approach to study the impact of children's play on developing their cognitive abilities, intellectual openness, and rational thinking.

The measuring tool consisted of a manual questionnaire that the researcher filled out directly after interviewing the child. It included 16 questions in two axes: the characteristics of the child and the type of children's toys. The researcher used the Siberman scale and appropriate statistical methods to analyze and interpret the questionnaire data after interviewing each child.

The research showed that gender plays a role in determining the type of games children play, as they tend to play with their peers. Some of them play in the street and public places, and some at home and in designated halls depending on the economic, social and cultural level of the family. Most children sit for more than 8 hours a day playing. It was found that many games have a significant and effective impact on building a child's personality and developing their mind, and they create intellectual openness in them, such that they accept and communicate with others. The researcher recommended the importance of conducting further studies that address variables related to how to develop children's abilities and the use of games in schools.

© 2022 EDUJ, College of Education for Human Science, Wasit University

DOI: https://doi.org/10.31185/eduj.Vol61.Iss1.4385

تأثيرات العاب الأطفال على تفكيرهم الانفتاحي والنمو العقلي في المدارس الابتدائية محافظة واسط

م.م. حسين مشاري محمد
مديرية تربية محافظة واسط

المستخلص:

تعد العاب الأطفال وسيلة أساسية لتحقيق التسلية والمتعة وتساعدهم في اكتشاف مواهبهم وقدراتهم ومهاراتهم وتحقيق الذات وميولهم ورغباتهم وابداعاتهم، والأطفال هم العصب الأهم لمستقبل المجتمع العراقي، ويبني اللعب المنظم شخصية الطفل لتحديد مستقبله وتنمية قدراته العقلية والفكرية في مواجهة مخاطر المستقبل، فاختار الباحث عينة عشوائية من أطفال المدارس الابتدائية في محافظة واسط وعددهم ٢٤ طفلا، مستخدما المنهج الوصفي التحليلي لدراسة تأثير لعب الأطفال في تنمية قدراتهم المعرفية ومدى الانفتاح الفكري وتفكيرهم العقلي.

تكونت أداة القياس من استمارة يدوية يقوم الباحث بتعبئتها مباشرة من خلال مقابلة الطفل وهي تضم ١٦ سؤالاً في محورين هما خصائص الطفل ونوعية العاب الأطفال، مستعملا مقياس سيبرمان والوسائل الإحصائية المناسبة لتحليل وتفسير بيانات الاستمارة بعد مقابلة كل طفل.

وتبين من البحث ان عامل الجنس له دوره في تحدي نوعية العاب الأطفال وهم يميلون الى ممارسة اللعبة مع اقرانهم، فمنهم من يلهو ويلعب في الشارع والأماكن العامة ومنهم في المنزل والصالات المخصصة تبعا للمستوى الاقتصادي والاجتماعي والثقافي للأسرة، وان اكثر الأطفال يجلسون لمدة تزيد من ٨ ساعات يوميا في اللعب، وتبين ان كثيرا من الالعاب لها تأثيرات كبيرة وفاعلة في بناء شخصية الطفل وتنمية عقله وتحقق انفتاحا فكريا لديه بحيث يقبل الاخر ويتواصل معه، وأوصى الباحث بأهمية اجراء دراسات أخرى تتناول متغيرات تتعلق بكيفية تطوير قدرات الطفل واستخدام الألعاب في المدارس.

الكلمات المفتاحية : تأثيرات ، العاب الأطفال ، التفكير الانفتاحي ، النمو العقلي.

المقدمة :

تعتبر الألعاب وسيلة التسلية والمتعة الأولى والمهمة في عالم الأطفال، يكتشف من خلالها قدراته وينمي معرفته الفكرية والعقلية من خلالها، وهي تنمي شخصيتهم تبعا لجودتها وحداثتها ومدخلا رئيسا في نموهم الصحي والجسدي والاجتماعي، وتوسع افق الخيال لديهم، ويتأثر النمو لديهم بالعوامل الثقافية والاجتماعية والاقتصادية للأسرة والمجتمع والبيئة المدرسية، ونوعية الألعاب ورفقاء الطفولة.

وانّ كثيرا من العاب الأطفال تخضع الى مراقبة الاهل من ناحية ما تتضمنه من أفكار مستوردة من الخارج قد يكون فيها ايحاءات جنسية او أفكار غريبة عن المجتمع العراقي وتدفع بالطفل الى تبني هذه الأفكار وتنمية قدراته العقلية عليها وبالتالي خطورة ان ينشأ في عقله وثقافته قبولها مستقبلا، لذلك يتجه الاهل الى رعاية التوازن الثقافي في اختيار اللعبة التي يريدها الطفل وعدم شراء ما يمكن ان ينمي عقله ويجعله منفتحا في تفكيره على العاب لا تتفق مع قيم ومعتقدات المجتمع العراقي، وقد يكون مصمم هذه الالعاب مدركا لهذه الحقيقة ويهدف في الأساس الى تعديل ثقافة الأطفال ودفعهم الى اللعب وفق المنهجية الغربية المنحلة منذ الطفولة. (فضيلة، ٢٠٠٩: ٣٣٤)

ثم ان ميل الأطفال الى اللعب القاسي يولد لديهم سلوكا عدوانيا يوصف بالقلق والاضطراب والشك، ويضعف في نفوسهم الطمأنينة وفقدان الثقة وعدم الانسجام والتفاهم مع الاخرين، فيميل الى الحصول على الألعاب بالقوة والعنف، وهذا يعد

أنموذجا في كيفية سيطرة ألعاب الأطفال وتوحدهم معها في مرحلة الطفولة (Flavell, 1970: 204)، فيتحول معظمهم إلى الشك والخوف والقلق من التواصل مع الآخرين بفعل التعقيدات لدى الأطفال في العراق وتبعات الواقع المجتمعي المتأزم اجمالا.

واللعب ظاهرة سلوكية مهمة وطبيعية في حياة الطفل إذ يعده الطفل عمله الجاد الذي لا يتعب ولا يكل منه وهو الملاذ الذي يأوي أليه لتصريف طاقته الكامنة (شاطي، ٢٠١٧: ٢٥٨).

١- بيان المسألة:

ان الخصائص التي يتمتع بها الطفل الذكر تختلف عن تلك التي تتمتع بها الطفلة الانثى، فالأخيرة تميل الى الحصول على العاب انثوية مثل الدمى الاناث او البيوت الملونة او تركيب الازهار فيما الأطفال الذكور يميلون الى الحصول على العاب السيارات الحديدية والأسلحة والجنود او العاب فيها حروب وما شابه ذلك، وقد يؤثر الانتماء الطبقي في مكان اللعب سواء في الملاعب العامة او المنزل او صالات الأطفال او الحديقة العامة او الشارع، الا ان بعض الألعاب الالكترونية تكون محددة بمكان المنزل او الصالة وهو الامر الذي لا يتحقق للطفل الفقير فيميل الى الأماكن المتاحة مما يكسبه انفتاحا فكريا محددا بالمكان الذي هو الشارع او الأماكن العامة، ومن ذلك يطرح الباحث التساؤل حول ما مدى تأثيرات العاب الأطفال على تفكيرهم الانفتاحي والنمو العقلي في المدارس الابتدائية محافظة واسط؟

٢- أسئلة البحث:

أ- ما مدى العلاقة الارتباطية بين رغبة الاطفال في ممارسة الالعاب المختلفة لأحداث تغييرات في أنماط تفكيرهم الانفتاحي؟

ب- ما مدى العلاقة الارتباطية بين رغبة الاطفال في ممارسة الالعاب المختلفة وتنمية التفكير العقلي لديهم؟

ج- ما مدى العلاقة الارتباطية بين الانتماء الطبقي المجتمعي للأطفال ونموهم الفكري والعقلي الإبداعي؟

٣- فرضيات البحث:

أ- يوجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين رغبة الاطفال في ممارسة الالعاب المختلفة لأحداث تغييرات في أنماط تفكيرهم الانفتاحي.

ب- يوجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين رغبة الاطفال في ممارسة الالعاب المختلفة وتنمية التفكير العقلي لديهم .

ج- يوجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين الانتماء الطبقي المجتمعي للأطفال ونموهم الفكري والعقلي الإبداعي.

٤- أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في النقاط التالية:

أ- دور وأهمية مرحلة الطفولة في بناء شخصية الأطفال.

ب- دور واهمية العاب الأطفال في تنمية قدرات الطفل الفكرية والثقافية والتواصل مع الاخرين.

ج- دور العاب الأطفال في تنمية عقل الطفل وذهنه وانفتاحه الفكري .

د- كيفية التعامل مع الألعاب التي صممت للتأثير الفكري المنحرف وتبني الأفكار الغريبة عن عقائد المجتمع.

هـ- كيفية التعامل مع الألعاب واكتشافها وإعادة ترتيبها بما ينمي عامل الابتكار والابداع في شخصية الطفل.

و- دور الألعاب في ترجمة احاسيس ومشاعر وتلبية حاجات الطفل .

ز- تترجم العاب الأطفال اتجاهاتهم المعرفية وسلوكياتهم وتواصلهم مع اقرانهم الذكور والاناث.
ح- دراسة أنواع الألعاب التي تنمي عامل العدوانية والعنف بدل الاتجاه الى التلاقي والتآلف.
ط- معرفة الألعاب التي تنقل الطفل من عالم التسلية المحضة الى عالم الاكتشاف والبحث وصنع الثقافة والفكرة.

٥- محددات البحث:

أ- الحدود الموضوعية : تأثيرات العاب الأطفال على تفكيرهم الانفتاحي والنمو العقلي .
ب- الحدود المكانية : مدرسة ومدرسة الابتدائية في محافظة واسط في العراق.
ج- الحدود الزمانية : الفترة الممتدة من ١٢-١٢-٢٠٢٤ الى ١٢-١-٢٠٢٥.
د- الحدود البشرية : أطفال المدارس الابتدائية في محافظة واسط(من عمر ٦ الى عمر ١٠سنوات) .

٦- التعريف بمصطلحات البحث:

أ- تأثير: هو النتيجة المحصلة من خلال إجراءات غالبا ما تكون اكاديمية في التحصيل، ويمثل حجم ونسبة التباين والعلاقة بين المطلوب التأثير فيه والعوامل المؤثرة في ذلك(الحسن، ١٩٨٦: ٤١)،
التعريف النظري: يقاس التأثير من خلال أدوات قد تكون في الراي او المقابلة او الاستبانة او الاستمارة وفق قواعد محددة لتحقيق الهدف من قيمة وقدرة المؤثرات في تغيير نتيجة متغير ما.

التعريف الاجرائي: يمكن قياس ذلك وفق الإحصاءات التي تقوم بها الأبحاث والدراسات المتخصصة.

ب- ألعاب الأطفال: هي مجموعة الأنشطة السلوكية لتكوين شخصية الطفل يقوم بها من مرحلة الحضانة الى نهاية المرحلة الابتدائية تقريبا ويكون ممارسا لها بإشراف وتوجيه المدرسة والاهل، ويتسم الطفل في هذه المرحلة بالسعادة والبهجة من خلال ممارسته هذه الألعاب، بالرغم من هدفه هو المتعة والفرح واللهو لاستهلاك الوقت المتاح وتحرك الألعاب دوافع الطفل الغرائزية والحركية التي تقوم على الخيال (الجراح وآخرون، ١٩٨٩: ٢٣).

التعريف النظري: كما تكون هذه الألعاب عامل تثقيف وتنمية لقدرات الطفل العقلية والفكرية والذهنية ووسيلة للرياضة الجسدية يؤديها بحماسة واندفاع إرضاء لشعوره واحاسيسه ويقوم بها الطفل الذكر او الانثى في المنزل او أماكن أخرى وتكون موضوعة بتصرفه لأهداف المتعة واللهو.

التعريف الاجرائي: تقاس العاب الأطفال من خلال الأنشطة الجسدية والحركية لتنمية معرفته وقدراته العقلية والفكرية.

ج-التفكير الانفتاحي: هو عملية اطلاق الفكر في اتجاهات جديدة غالبا ما تكون معرفية، ويشمل المكتسبات الإيجابية لتبنيها والكشف عن السلبيات لتجنبها (G.lgangodn, and Stout, 1951: 15) ، والتفكير الانفتاحي يشكل نافذة للعقل لتقبل الأفكار الجديدة والمعارف المستحدثة في حياة الفرد وتشكل له عامل قوة لمواجهة الاحداث واتخاذ القرار. (الطيطي، ٢٠٠٦: ١٥٢)

التعريف النظري: نمط سلوكي يقود الطفل الى ممارسة أنشطة جديدة إيجابية ويتحقق من خلال المكتسبات العقلية التي يحققها الطفل من خلال ممارسة بعض الألعاب في طفولته

التعريف الاجرائي: يقاس التفكير الانفتاحي من خلال اختبارات او العاب توضع بتصرف الطفل لمعرفة مدى فهمه لها.

د- النمو العقلي: هو طريقة ونمط سلوك ونشاط الطفل في مرحلة مبكرة من حياته وينعكس في حركاته الجسدية التي تعبر عن عقله وقدرته الذهنية، ويعكس أيضا اهتمام الطفل في تلبية حاجاته بما يعكس ذكائه وقدرته على فهم الرموز او إيجاد رموز جديدة. (يوسف، ٢٠١٦: ٣٤)

التعريف النظري: المدى الذي يحقق فيه الطفل إدراكا ومعرفة وعمليات عقلية ومعرفية نتيجة ممارسته العاب معينة في ظل بيئة متوازنة اسرية ومجتمعية بحيث يستطيع التمييز بين الأشياء ويبدع ويبتكر في كثير من الأمور تبعا لعمره.

التعريف الاجرائي: يتم قياس النمو العقلي من خلال العاب بتصرف الطفل تبين مدى معرفته بحلها وفهم مضمونها والتفاعل معها.

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

أولا: مؤثرات الانفتاح العقلي في سلوك الطالب:

أكثر ما يؤثر في نمو الطفل العقلي والذهني والفكري هي العوامل التي يقع تحت ضغطها الطفل فيكون شخصيته اما ضعيفا او قويا، ومن هذه العوامل يأتي العامل الاجتماعي بالدرجة الأولى، وساء كانت مع اقرانه من الأطفال الاخرين او مع الأطفال الاناث في البيئة الواحدة، قد لا ينتبه الطفل حول هذه النقطة في المراحل العمرية الأولى، وهو يختار الألعاب التي تتناسب مع جنسه وقد يتعرض الى التنمر او السخرية في حال تناوله العاب الاناث ويشعر بالإحباط والخجل(موثقي، ٢٠٠٤: ١٢٤).

ويتجه الاهل الى الفصل بين الأطفال وفقا لعامل الجنس فيلعب الأطفال الذكور مع اقرانهم في العاب تتصف بالخشونة غالبا مثل البنادق والأسلحة والقطارات والسيارات والأمور ذات الطابع العسكري فيما الاناث يلعبن بألعاب البيوت والدمى والأدوات المنزلية، ويمكن للبعض من الجنسين اللعب بالمكعبات والمجسمات وما شابه ذلك، الا ان الغالب هو اتجاه الطفل الذكر الى العاب خشنة بطابعها تنمي لديه قدرات عقلية معينة ومثلهم الأطفال الاناث في العاب تنمي لديهن الاطار الانثوي العام وذلك تحت تأثير البيئة التي يعيشونها. (Reiseman, 1962: 33).

ولم يكن للمدرسة ان تحل مكان الاهل في تنشأت الأطفال فهو يبقى اسيرا للموروثات المكتسبة من الاسرة والبيئة التي يعيشها، فالمنزل والشارع والبيوت القديمة او الحديثة عوامل تساهم في تشكيل الرؤية لدى الطفل وتحديد نوعية اللعب الذي يريد ان يمارسه، وتكوين اتجاهاته في ممارسة لعبة معينة وتكون الاسرة المقوّم الأساس في حياة الطفل وبناء شخصيته وقوته الفكرية وانفتاحه وتنمية قدراته العقلية (الشناوي وآخرون، ٢٠٠١: ١٧٨).

ثانيا: النظريات في دراسة ميول ورغبات الطفل نحو الألعاب

أ- نظرية هربرت بلومر التفاعلية الرمزية(نيسيت، بيران، ١٩٩٠: ٦٣) : وهي تعنى بدراسة وتحليل سلوك الطفل وارتباطه بالرموز الاجتماعية بين اقرانه الأطفال واعتبارها العقل نتاجا للبيئة التي ينشأ فيها الطفل اكثر من تأثيرات الفطرة والوراثة، ويجد أصحاب النظرية ان الطفل يقوم بالأشياء على أساس ما تعنيه له، وتكون نتاجا تفاعليا مجتمعيا داخل بيئته بحيث يكون معنى اللعبة موجها له خلال استخدامه لها (Lgangodn, Stout, 1951: 142) ، فالطفل يعيش عوالم الرموز والمعاني المرتبطة بها ويتأثر بها في علاقته مع الأطفال الاخرين او مع اسرته ومدرسته وهذا يشكل دافعا لنموه الفكري والعقلي (غدنز، ٢٠٠٥: ٧٦) ، وان رد فعل الطفل يرتبط بالآتي: (كريب، ١٩٩٩: ١٧).

- قبول الذات ، - تقييم الذات ، - توجيه الذات.

ب- نظرية واتسون في التحليل النفسي لإتجاه الطفل الى اللعب (عبدالهادي، ٢٠٠٤: ٥٢): تقوم النظرية على تفسير اتجاهات النفسية للطفل إثناء ممارسته للألعاب الموضوعة بتصرفه او التي يتم اختيارها، وتشرح دورها في المعالجات الاضطرابات النفسية والسلوكية لديه وأساليب تقدير شخصيته، كما ان هذه الألعاب تعبر بالضرورة عن رغبات او متاعب ومعوقات وتوتر وقلق الطفل ومشاعره وطريقة اتصاله بالوالدين او معلمته، باعتبار ان اللعب يكشف للطفل أشياء من حياته الداخلية أو من دوافعه التي يريد السيطرة عليها . (Flavell, 1970: 328)

قد تشكل الألعاب التي يمارسها الطفل عاملا لإشباع الخيال لديه او للاكتشاف والابداع في حال حسن الاستخدام والمتابعة من الاهل وعاملا لعلاج بعض العوارض النفسية والإحباط والمتاعب وخفض مستوى القلق والتوتر، وقد تكون عاملا لتحقيق انجاز معين والتعبير عن ذاته، وهو يتعلم من اللعب تنظيم دوافعه وتقدير ما يقوم به فيبتسم في لحظة التعلم ويتكون لديه الانفتاح العقلي والنمو الذهني والفكري (عبدالباقي، ٢٠٠١: ٣٤).

ج- نظرية بياجيه في النمو العقلي: يربط بياجيه بين فن اللعب لدى الطفل ونوعية الألعاب التي يقوم بها لتنمية الانفتاح الفكري وتحقيق النمو العقلي، ويفترض في ذلك ان هذا النمو يتأثر بتجربة الطفل للألعاب التي يقوم به بشكل متسلسل فيحقق بذلك المعرفة الفكرية لما تتضمنه الألعاب من أفكار تثير وتزيد من مستوى انفتاحه الفكري ونمو ذهنه العقلي. (الخوالدة، ٢٠٠٣: ٣٤)، إذ يرى بياجيه ان النمو العقلي هو نمو المعرفة عند الطفل خلال سنوات حياته المختلفة وطريقة معرفته للعالم، وطريقة نمو الافكار والمفاهيم لديه وكذلك فهو اكتساب تدريجي للقدرة على التفكير (عزالدين، ٢٠٢٣: ٤٨٧).

وبالتالي يجد ان عقل الطفل يزداد نموا وانفتاحا من خلال كل مرحلة يمارس فيها لعبة ما ويقوم بتكرار تجربته لتنمو وتتسع وتتمايز قدراته في كل خطوة، لاعتبار ان كل محتوى هو وسيطاً للتطور العقلي والمعرفي وأداة للتفاعل مع البيئة واكتساب خبراتها والتكيف معها، ووسيلة تعليم تحقق التوافق بين المكتسبات والحاجات التي يبحث عن طرق وأساليب لاشباعها (عثمان، ١٩٩٨: ٦١).

ثالثا: الدراسات السابقة

تعددت الأبحاث والدراسات التي تناولت العاب الأطفال وتأثيراتها ونوعيتها وأهدافها ويذكر الباحث منها:

أ- دراسة الحيلة محمود المعنونة" نوعية العاب الأطفال الشعبية التي يمارسها الأطفال الفلسطينيون من عمر ٤ الى ٨ سنوات وما ينتج منها من تأثيرات وتوترات نفسية"، ٢٠٠٤، وهدفت الى التعريف بأنواع الألعاب التي يمكن ان تساعد الطفل الفلسطيني في التحرر من قلقه واضطراباته النفسية نتيجة الواقع الأمني الذي يحكم أطفال فلسطين المحتلة، كما كشفت عن الألعاب الشعبية التمثيلية ودورها في تقديم الفرح والسرور الى الطفل، كما يبين دور المعلم في الترويج لها وتطويرها بما ينمي قدرات الطفل الاستيعابية.

توصل الباحث في دراسته الى نتائج منها ان العاب الأطفال تساعد الطفل في تنمية قدرة التعبير لديه وتحرره من خوفه وقلقه وتمي قدرته على مواجهة الاحداث في سن مبكرة، كما تنمي تفكيره الرمزي والابداعي وتقيد الحالات الانفعالية لديه.

ب- دراسة سلامة محمد وفاء المعنونة" الألعاب الالكترونية الحديثة للأطفال في دولة الامارات العربية المتحدة"، ٢٠٠٣، وتهدف الدراسة الى معرفة واقع العاب الأطفال في دولة الامارات العربية المتحدة وواقع الأطفال ورايهم وراي أولياء امورهم في كيفية الحصول عليها وكيفية اختيارهم لها والمقترحات لتحسين استخدامها والاسس العلمية في تصميمها.

بينت الدراسة أهمية الألعاب في تنمية ذكاء الأطفال، الا انها كشفت عن الأذى الذي ينتج منها لا سيما بالنسبة الى عيون الطفل في حال ادمانه عليها، إضافة الى الإرهاق والتعب والالم في الظهر والكتفين وبعض من التوتر والاضطراب في

حال خسارته لها، كما ان الكثير من الآراء كشفت عن عدم مناسبة كثير من هذه الألعاب للواقع المجتمعي الذي ما زال محافظا في ثقافته وترويجها للعنف والعدوانية بين الأطفال.

ج- دراسة الشعيبي احمد صالح المعنونة "العاب الأطفال الشعبية في المجتمع اليمني"، ٢٠٠٦، وهدف الدراسة هو الكشف عن ظاهرة اللعب الاجتماعية الأكثر شيوعا في المجتمع اليمني، وتؤثر في تكوين محتوى الطفل الثقافية والفكرية، كما قامت بتصنيف وتوثيق ووصف هذه الألعاب والدلالات الاجتماعية لها، وتوصل الباحث الى نتائج منها وجود تغيير في التنوع لألعاب الأطفال في المجتمع اليمني التي يمارسها الذكور والاناث، وان الحروب التي يشهدها اليمن تؤثر في ميل الأطفال الى الألعاب الشعبية والمنزلية.

د- دراسة ال مراد نبراس يونس المعنونة " أثر استخدام برامج العاب الأطفال الحركية والاجتماعية والمختلطة في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى رياض الأطفال" ، ٢٠٠٤، وهدفت الدراسة الى تقديم برامج في العاب الحركة والألعاب الاجتماعية التي تساعد في تنمية التفاعل لدى أطفال رياض الأطفال ومعرفة مستوى ومدى هذا التفاعل من خلال هذا البرنامج، وبين الباحث قيمة هذا البرنامج في تطوير مفهوم اللعب رياضيا وجسديا وفكريا إضافة الى اشباع الرغبات وتحقيق المتعة ووقت الفراغ لدى الطفل.

بين الباحث في دراسته وجود اثر لبرنامج تنمية التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال وان برامج التفاعل الحركي اكثر قبولا من برامج التفاعل الاجتماعي لدى الاطفال الذكور على عكس الاطفال الاناث، وان هذه البرامج تؤدي الى تعليم الطفل قواعد السلوك والتواصل والتكيف وتساعد في اكسابهم المعرفة الاجتماعية وتعطيهم الفرصة للتعبير عن التوتر والانفعال والكبت.

مقارنة الدراسة الحالية مع الدراسات الاخرى

أ- تتفق هذه الدراسة مع الأبحاث السابقة في تناولها الأطفال وتأثير اللعب والألعاب في نفوسهم، وان اللعب يشكل عاملا مساعدا في التعبير عن مشاعرهم واحاسيسهم وانفعالاتهم.

ب- ان الكثير من العاب الأطفال في هذه الدراسات تعكس شخصيات معينة في نفس الطفل يخاطبها للتعبير عن أفكاره وكنونات نفسه ونقلها الى الواقع وتجسيدها وفق الخيال الذي يراوده.

ج- تتفق الدراسة هذه مع دراسات سابقة تناولت التغيير الذي يصيب عالم تصميم الألعاب وفق رؤية المصمم وثقافته وخلفياته الفكرية، وأهدافه ومحاولته الترويج لثقافات غربية ودخيلة على المجتمعات العربية والمجتمع العراقي خصوصا.

د- تختلف هذه الدراسة عن الدراسات الأخرى في انها تكشف عن خطورة الترويج لألعاب تتصف بالعدوانية والعنف والترويج الى تبنيها وادخالها في تفكير وعقل الطفل .

هـ- تختلف هذه الدراسة عن سابقاتها في كشفها عن واقع الزمان والمكان والاتجاهات الطبقية المجتمعية وتاثيراتها في اختيار اللعبة ومكان وزمان اللعب فيها.

و- تبين هذه الدراسة اهداف اللعب المؤثر في شخصية الطفل وتنشئته المجتمعية ورغبة الأطفال في ممارسة الألعاب التي يمنعون منها لحب الاستكشاف .

ز- تتميز هذه الدراسة في الكشف عن اختيار الألعاب التي تختص بالأطفال الذكور وأخرى التي تخص الأطفال الاناث والتباين في المشاركة الفردية والجماعية للعب بها.

ح- ان هذه الألعاب تنمي عامل الانفتاح الفكري لدى الطفل وتنمي قدراته العقلية والذهنية وتجعله اكثر قدرة على مواجهة الاحداث مستقبلا .

ط- ساعدت هذه الدراسة في الكشف عن أثر العاب الاطفال في تنمية عامل التواصل مع اقرانهم من البيئات والطبقات المجتمعية الأخرى بما ينمي لديهم عامل الثقة والاطمئنان منذ الطفولة المبكرة.

الفصل الثالث :

منهجية البحث واجراءاته

أ- منهجية البحث:

اعتمد الباحث في هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال جمع البيانات الرقمية في الإجابة على الأسئلة ومن ثم تفسيرها وتحليلها، وهي تتناول لعب الأطفال وتأثيرها في تنموهم العقلي وانفتاحهم الفكري تحت الظروف التي يعيشها الأطفال الذين يمارسون الألعاب، ويساعد هذا المنهج في معرفة كيفية تنظيم المعرفة المكتسبة لدى الطفل والاحداث المحيطة به ومشاعره وسلوكه بما يؤثر في انفتاحه الفكري ونموه العقلي. (ابو زيد، ١٩٧٧: ٢٤٨)

ب- مجتمع وعينة البحث :

مجتمع البحث هو عبارة عن اطفال المدارس العراقية الابتدائية في محافظة واسط في العراق للعام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥، واختار الباحث العينة بالطريقة العشوائية البسيطة، مراعيا الاختلافات الطبقية للأطفال بين فقير ومتوسط الحال وثري، وهي عينة تعكس الواقع المجتمعي لهم وتكاد تكون ممثلة لما يتسم به المجتمع العراقي، وشكلت نسبة الأطفال اقل من ٩% من مجتمع البحث.

اما المدارس وعدد التلاميذ الاطفال التي انتقى الباحث منها أفراد العينة فهي مبينة وفق الجدول ادناه.

جدول رقم (١) يبين توزيع افراد العينة من الأطفال والمدارس التي ينتمون اليها

المحافظة	اسم المدرسة	عدد الأطفال التلاميذ	عدد افراد العينة	النسبة المئوية لافراد العينة
محافظة واسط	مدرسة سبأ الابتدائية للبنين	٣٨٦ تلميذ	١١ تلميذا	%٤,٢
	مدرسة الانفال الابتدائية للبنات	٣١٢ تلميذة	١٣ تلميذة	%٤,١
المجموع الاجمالي		٦٩٨	٢٤ فردا	%٨,٣

وقد افترض الباحث ان إجابات الأطفال الذكور تختلف عن إجابات الأطفال الاناث بحكم التكوين البيولوجي للجنسين، وشكل الذكور نسبة ٤٥% من العينة والاناث نسبة ٥٥% من اصل العينة وهي شبه متساوية تحقق الهدف من توزيع افراد العينة بين الأطفال الذكور والاناث وتزيد من مصداقية العينة وفقا للجدول ادناه.

جدول رقم (٢) يبين جنس الأطفال من الذكور والاناث افراد العينة

الجنس	العدد	النسب المئوية
أطفال ذكور	١١	%٤٥
أطفال اناث	١٣	%٥٥
المجموع	٢٤	%١٠٠

وأخذ الباحث بالاعتبار في بيانات الأطفال توزيع الاعمار لفئتي الذكور والاناث، اذ ان الاعمار تؤثر في معرفة مستوى أداء الطفل ومدى تنمية قدراته العقلية وانفتاحه الفكري وكانت موزعة وفق الجدول ادناه.

جدول رقم (٣) يبين أعمار الأطفال من الذكور والاناث افراد العينة

العمر	العدد	النسب المئوية
من ٦ الى ٧	١٤	%٥٨,٣
من ٨ الى ٩	١٠	%٤١,٧
المجموع	٢٤	%١٠٠

قام الباحث باستخراج الانحرافات المعيارية للأطفال أفراد العينة وبلغ ٥ والمتوسط الحسابي ٧,٦٣ ، وان النسب شبه متكافئة ولا يوجد دالة إحصائية للتباين في متوسط الاعمار.

ونظرا لتأثيرات الطبقية الاجتماعية في بناء شخصية الطفل ونموه العقلي وانفتاحه الفكري(Wilson, 1980: 282) ، فقد كانت العينة مختارة من كافة الطبقات المجتمعية من حيث الثراء والمتوسط الدخل والفقراء تبعا للواقع الاقتصادي وما له من تبعات في طريقة التفكير والأداء والمواقف والآراء، وحصل على البيانات من دفتر البطاقات المدرسية لدى المرشدين التربويين في المدرستين وفقا لما هو مبين في الجدول ادناه.

جدول رقم (٤) يبين طبقة انتماء الأطفال من الذكور والاناث افراد العينة

المستوى الطبقي الاجتماعي	العدد	النسب المئوية
ثري او ميسور الحال	٩	%٣٧,٥
متوسط الوضع الاجتماعي	٨	%٣٣,٣
فقير	٧	%٢٩,٢
المجموع	٢٤	%١٠٠

وبالتالي فان ٣٧,٥% من الأطفال افراد العينة ينتمون الى الطبقة الميسورة مقابل ٣٣,٣% هم من الطبقة المتوسطة و٢٩,٢% هم من الفقراء، وهذه النسب شبه متكافئة ليس لها دالة إحصائية تبين التباين في الانتماء الطبقي الى الأطفال افراد العينة .

وبالنسبة الى المستوى التعليمي لأولياء الأمور فقد تبين للباحث ان ٤١,٧% من أولياء الأمور هم من أصحاب الشهادات العليا فيما ٣٣,٣% منهم من حملة الشهادة المتوسطة بينما نسبة ٢٥% هم من حملة الشهادة الابتدائية وفقا للجدول ادناه.

جدول رقم ٥ يبين المستوى التعليمي لأولياء امور الأطفال من الذكور والاناث افراد العينة

المستوى التعليمي لأولياء الامور	العدد	النسب المئوية
حملة الشهادة الجامعية	١٠	%٤١,٧
حملة الشهادة المتوسطة	٨	%٣٣,٣
حملة الشهادة الابتدائية وما دون	٧	%٢٥
المجموع	٢٤	%١٠٠

ج- أداة البحث:

استعمل الباحث كأداة قياس الاستمارة المكونة من ١٦ سؤلا في محورين هما خصائص الطفل ونوعية العاب الأطفال، مستعملا مقياس سيبرمان والوسائل الإحصائية المناسبة لتحليل وتفسير بيانات الاستمارة بعد مقابلة كل طفل،

وتتميز الاستمارة بتقيدها بموضوع البحث اذ قام الباحث بطرح الأسئلة المكونة للاستمارة على كل طفل ويدون الإجابات لتحقيق الدقة بالمعلومات.

د- استخراج القوة التميزية للفقرات وثباتها وصدقها

١- صمم الباحث الاستمارة بناء على الاطار النظري والأبحاث السابقة، ثم عرضها على الأستاذ المشرف ومجموعة من المحكمين الاختصاصيين في علم النفس التربوي لإجراء التعديلات المطلوبة(حذف او تعديل صياغة او اعادة بناء السؤال) لتحقيق الصدق الظاهري لها.

٢- لتحقيق الثبات قام الباحث بتطبيق الاستمارة على عينة مكونة من (٧) أطفال ذكور واناث على دفعتين متكررتين مستخدما مقياس سيبرمان لقياس مدى الترابط بين الإجابات على الاستمارة الاولى والثانية، وتبين وجود هذا الترابط في الاجابتين مما يدل على ثبات الاستمارة.

٣- قام الباحث بتدوين الإجابات بالتزامن مع تدوين المواقف والاحداث المترابطة لكل طفل اثناء تعبئة الاستمارة، في دقة وموضوعية، مراعيا سلوكيات الطفل وانفعالاته وطبيعة ومستوى مشاركته وتركيزه.

هـ- القوانين الاحصائية لمعالجة البيانات:

- النسب المئوية.
- المتوسطات الحسابية.
- الانحرافات المعيارية.
- مقياس مربع كاي٢.
- مقياس سبيرمان.
- تدقيق وترميز الإجابات.

الفصل الرابع

تفسير ومناقشة النتائج والفروض والاستنتاجات والتوصيات

أولا: بالنسبة الى المحور الأول المرتبط بخصائص الطفل فقد تبين النقاط الآتية:

أ- ان اغلب الأطفال من الطبقة الميسورة او التي تتمتع بمستوى ثقافي متقدم يفضلون اللعب في المنزل باستخدام الالعاب الالكترونية او اليدوية المختلفة او الذهاب الى أندية خاصة، بينما الأطفال من الطبقة الفقيرة يميلون الى اللعب في الأماكن العامة مثل الحدائق او الشارع او في ملعب المدرسة كنتيجة لعدم توافر أماكن مخصصة للعب الأطفال من ملاعب ومتنزهات وساحات، وان هذا التباين في أماكن اللعب يرتبط بالحالة الاقتصادية والاجتماعية لأولياء الأمور وتبعا لظروف الأسرة الفقيرة ونوع السكن والمستوى الاقتصادي للأسرة العراقية.

ب- يتأثر الطفل العراقي بالإعلانات سواء في الشوارع او المحلات التجارية المنتشرة في الأسواق او تلك التي تبث في أجهزة التلفزة وهي الأكثر فاعلية في ميل الطفل الى لعبة معينة بحكم تكرار مشاهدتها خلال فترة جلوسه امام شاشات التلفزة، وتكون بمجملها محفزة على شراء الألعاب ودافعية الى انتقاء ما يحبذه الطفل.

ج- ان معظم الأطفال يميلون الى اللعب منفردين، الا ان الاسرة الميسورة يكون فيها اللعب ضمن مجموعات الأصدقاء او أقارب الطفل، بينما الأطفال في الاسر الفقيرة يميلون الى اللعب جماعيا في العاب الطابة او الشارع والحديقة العامة.

د- ان الأطفال الذكور يلعبون مع الأطفال الاناث وفقا للطبقة الاجتماعية التي تكون غالبا ميسورة، بينما أطفال الطبقة الفقيرة يحبذون اللعب مع اقرانهم الذكور فقط، وهذا يعكس تأثير الطبقة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية التي ينتمي اليها

الطفل، فشعور الطفل بالذكورية المبكرة تجعله ينفر من اللعب مع الطفل الانثى وهي مكتسبات من البيئة التي ينشأ فيها الطفل.

هـ- قد يكون لأولياء الأمور دور مهم في منع او قبول الطفل اللعب مع طفل آخر سواء من جنسه او من مستوى الطبقة الاجتماعية التي ينتمي اليها، وذلك وفق تقدير الاهل للموقف.

و- قد يرغب الطفل الذكر او الانثى في احداث تغيير في طريقة اللعب او التعامل مع لعبة محددة بذاتها، وبالتالي يوجد لدى الأطفال قدرة تقديم معنى للعبة التي يقوم بها، فهو يماس بعض الألعاب وفق تصوراته وخياله ليحقق سعادة معينة بصرف النظر اذا نجحت اللعبة او لم ينجح فيها، الا انه وصل الى مرحلة اتخاذ القرار في الاكتفاء منها بعد نضوج الفكرة في عقله وبالتالي حققت اللعبة نموا وانفتاحا فكريا لديه.

ز- يوجد فروقات دالة معنويا تبين تأثير الفروقات الطبقية في نفسية وسلوك الطفل تدفعه الى اللعب مع اقرانه من الذكور والاناث واختيار الأطفال الذين يحقق الانسجام والتفاعل معهم بما يساعده في اكتشاف قدراته وتنمية مهاراته الفكرية والعقلية والذهنية.

ح- ان أصدقاء الاسرة ووضعهم الاقتصادي والاجتماعي له دور في تحديد نوع اللعبة التي يشترونها كهدايا للأطفال، وبالتالي يحقق الطفل نموا عقليا وانفتاحا فكريا في حال حصوله على هدية رقمية او الكترونية، بينما قد لا يساعد ذلك الطفل الذي يحصل على هدية عادية او بلاستيكية.

ط-اكثر الأطفال الذين يجلسون لأكثر من (٦) ساعات في ممارسة الألعاب هم من الطبقة الميسورة وهو يعطي تغذية عقلية وفكرية اعلى من اقرانهم الذين لا يجدون العابا تلبي طموحهم العقلي او إضفاء أفكار ومعاني يرغبون الحصول عليها فتبقى أسيرة خيالاتهم وضعف ثقافتهم.

ي- قد يعتقد بعض الأطفال بان الألعاب هي اقرب شخص اليه في حال عمل الوالدين، فيعتبرها ابطالا او أشخاصا يثق بهم فيخاطبهم ويلجأ اليهم ويقتدي بهم من خياله في افعاله وتصرفاته ويحاول تقليدهم من تفكيره وذهنه وهذه عوامل تنمي فيه الابداع والابتكار والانفتاح العقلي وتطور أنماط التفكير لديه.

ثانيا: بالنسبة الى المحور الثاني المرتبط بنوعية العاب الأطفال فقد تبين النقاط التالية:

أ- ان اغلب الأطفال من الاناث يميلون الى اللعب بألعاب الدمى او الرياضة والحركات الخفيفة، ويميل الأطفال الذكور الى اللعب اكثر باللعب التي تتضمن الأسلحة والجنود والسيارات، وهذا مبرر بحكم التركيبة الفيزيولوجية للطفل الذكر الذي يميل الى العنف والقوة فيستخدم الالعاب التي تتضمن أسلحة وجنود واصوات عالية، بينما الطفلة الانثى تميل الى الجمال والحنان والعاطفة والرقة والدلع وتستخدم في تنمية قدراتها العقلية والفكرية العاب الدمى الانثوية.

ب- ان الأطفال من الذكور والأناث يتأثرون بواقع المجتمع العراقي الذي يعيش من الفترة والفترة اضطرابات أمنية او صحية او اقتصادية، فما يشاهدونه على أجهزة التلفزة ينعكس في تفكيرهم وسلوكهم فيختارون أدوات اللعب التي تناسب البيئة المجتمعية المحيطة بهم، كما ان الأفلام الكرتونية التي يشاهدها الطفل الذكر تحوي مشاهد عنيفة واستخدام القوة، بينما الطفل الانثى تشاهد الأفلام الكرتونية الأقرب الى تفكيرها الانثوي.

ج- قد يحاول بعض الأطفال إعادة الاندماج باللعبة اذا وجدوا ميلا وشغفا كبيرا بها، وقد يضيف شيئا جديدا اثناء اللعب يدل على انفتاحه العقلي ونمو في طريقة تفكيره ودلالة الى اكتشاف أمور جديدة تجعله يبدع اثناء ممارسته للعبة ويبتكر طرقا تساعده في تحقيق ما كان خيالا في ذهنه.

هـ- يوجد فروقات دالة معنويا تبين تأثير الفروقات الطبقية في نفسية وسلوك الطفل من الذكور والاناث تدفعه الى اختيار أنواع الألعاب التي يحقق فيها ذاته وتساعده على اكتشاف مواهبه وقدراته الإبداعية وتنمي له عقله والانفتاح الفكري لديه.

و- يوجد دلالة إحصائية معنوية تبين ان الأطفال يتمتعون بروح التغيير والابداع واكتشاف المهارات في حال تم توجيههم من قبل الاهل او المعلمة اثناء ممارستهم بعض الألعاب الفكرية بما ينمي قدراتهم ومهاراتهم العقلية.

ز- قد تكون بعض الألعاب جاذبة في عينها مما يدفع بالطفل الى شرائها للحصول على معرفة جديدة، فالأطفال الاناث يميلون الى شراء العاب انثوية مثل الدمى فتقوم الطفلة بترتيب ثياب اللعبة الدمية والاهتمام بأزرار لباسها وفي حال فشلها تلجأ الى البكاء لطلب المساعدة من المعلمة او والدتها، ومن ثم تحاول بمفردها اكتشاف طريقة الحل وتكرر التجربة بعد ان جذبت بعض الأمور انتباهها.

ح- ان ممارسة الألعاب من قبل الأطفال لا تخضع لمعايير محددة انما تبقى في الأصل خاضعة لعامل الجذب ولفت الانتباه، فالطفل لا يصنع اللعبة انما تستهويه وفقا لمكتسباته البيئية والاسرية، فيضيف معاني جديدة على سلوكه وادائه في لهوه بها، وهو يضفي من عالم الخيال روحا في لعبته ويتعامل معها كشخصية يتحاور في مجريات اللعبة وكيفية الوصول الى نتيجة يريدها.

ط- قد يجد الطفل في لعبته رموزا يتفاعل معها فيخاطبها باعتبارها مفككا لهذه الرموز وينقلها الى عالم الواقعية ويعيطها الروح المعنوية بما يؤثر إيجابا في سلوكه وادائه ميلا الى التفاعل الإيجابي معها.

ي- قد يتجه كثير من الأطفال الى اختيار لعبة حديثة لما تتضمنه من تأثيرات تشويقية ولشيوعها بين الأطفال تبعا لثمنها وقيمتها والقدرة الشرائية لدى الاسرة لحصول الطفل عليها، ويتفاعل معها باندفاع وشغف بما ينمي قدراته الذهنية والعقلية والفكرية.

ك- ان اكثر الأطفال من الطبقة الميسورة هم حصولا على الألعاب الجديدة والحديثة والتي تتضمن معرفة تقنية والكترونية، بينما الأطفال من الاسر الأقل دخلا او الفقراء فانهم يحصلون على العاب تقليدية كالطابة او الحبل او سيارات بلاستيكية لا تساعدهم في اكتساب خبرات ومعرفة جديدة، الا انهم يكتسبون خبرة التعامل مع الأشياء من خلال وجودهم في الشارع العام واختلاطهم برفقاء اكبر منهم عمرا.

ثالثا: بالنسبة الى صحة فرضيات البحث:

أ-ما يتعلق بفرضية وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين رغبة الاطفال في ممارسة الالعاب المختلفة لإحداث تغييرات في أنماط تفكيرهم الانفتاحي، يبين الباحث صحة هذه الفرضية اذ ان الأطفال يميلون الى شراء الألعاب التي تساعدهم على الانفتاح العقلي والذهني والفكري وبما ينمي قدراتهم في البحث عن محققات الخيال لديهم وصولا الى الابداع والابتكار، ويكون الطفل متأثرا بالواقع المجتمعي الذي يعيشه ويتفاعل معه.

ب- ما يتعلق بفرضية وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين رغبة الاطفال في ممارسة الالعاب المختلفة وتنمية التفكير العقلي لديهم، فان الباحث يبين صحة هذه الفرضية اذ ان الأطفال يحققون رغباتهم عند انتقائهم للألعاب او عند ممارستهم للعبة ما او عند تحديدهم لرفاق اللعبة من الذكور والاناث وهذا يساعدهم في معرفة الأساليب الأفضل بمساعدة أولياء الأمور او المعلمات في المدرسة.

ج- ما يتعلق بفرضية وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين الانتماء الطبقي المجتمعي للأطفال ونموهم الفكري والعقلي الإبداعي، فان الباحث يبين صحة هذه الفرضية من كون الانتماء الطبقي في حال كان ميسورا او فقيرا او متوسط الحال له اثره في شراء اللعبة او ممارستها مع اقرانه من الأطفال في المنزل او الشارع او المدرسة، وان المستوى الثقافي

والاجتماعي والاقتصادي للأسرة عامل مؤثر في تحديد اتجاه الطفل الى ممارسة العاب معينة تساعده في الانفتاح الفكري كالتخاطب بلغة معينة وتساعده في نموه العقلية كممارسة لعبة رقمية.

٢- الاستنتاجات

يستنتج الباحث مما سبق ما يلي:

أ- يؤثر الانتماء الطبقي للطفل في نوعية العاب الأطفال التي يحصل عليها بالشراء او الهدية من الأصدقاء والاقارب، وبالتالي كلما كانت اللعبة حديثة ومتطورة كلما تحقق للطفل معرفة مكتسبة منها تزيد من ادراكه وتفكيره وفق رغبته في احداث تغيير محدود في سلوكه ونمط تفكيره.

ب- ان انتماء الطفل الى طبقة اجتماعية فقيرة او غنية يؤثر في تحديده الى اللعبة التي يريدها ولذلك يؤثر عامل الطبقية الاجتماعية في نوعية اللعبة وجودتها وقوة الأنشطة فيها وحداثتها وبالتالي للطبقة الاجتماعية تاثير في كيفية اكتساب الأطفال الى المعرفة وتنمية قدراته العقلية وتحقيق الانفتاح الفكري الملائم لعمره .

ج- تعتبر العاب الأطفال القديمة او الجديدة الوسيلة الوحيدة المتاحة في علم النفس التربوي لتسلية ولهو ومتعة الطفل في عالمه الخاص إضافة الى ان هذه الألعاب كلمنا كانت رقمية وتضم أنشطة متعددة كلما كان لها الأثر في تحقيق الانفتاح المعرفي وتنمية القدرات العقلية والذهنية للطالب.

د- يوجد رغبة لدى الأطفال في ممارسة كافة الألعاب لا سيما منها الحديثة او الالكترونية او الرقمية او التي تتضمن الكثير من الأنشطة المعقدة لمحاولة تلبية رغباته الاستكشافية والابتكارية والمعرفية وتحقيق الذات.

هـ- يوجد تأثير للانتماء الطبقي المجتمعي والاقتصادي على اكتساب الأطفال للمعرفة والنمو العقلي، اذ ان الحالة الميسورة للأسرة تدفع بالوالدين الى شراء احدث الألعاب المعرفية المتاحة للأغنياء وبالتالي يمكن ان تحقق نموا عقليا وانفتاحا عقليا متغايرا عن الأطفال الذين ينتمون الى الطبقات الوسطى او الفقيرة.

و- ان التمايز الطبقي بين الاطفال لا يمنع من اكتساب الفقراء منهم المعرفة وقوة بناء الشخصية والتواصل مع البيئة على عكس الأطفال في البيئة الميسورة الذين يلازمون منازلهم اغلب الوقت ولديهم اصدقاءهم من الطبقة نفسها المجتمعية.

ز- ان اغلب الأطفال من الطبقات الميسورة يفضلون اللعب في المنزل اما بمفردهم او مع اقرانهم من أبناء الطبقة المماثلة وهذا يحد من التواصل مع الأطفال الاخرين من الطبقات المتوسطة والفقيرة.

ح-يحاول اكثر الأهالي منع أطفالهم من التواصل مع الأطفال الاخرين مما يحد من قدرة الانفتاح العقلي والنمو العقلي، بالرغم من رغبة الطفل في ذلك.

٣- التوصيات

أ- يوصي الباحث في دراسته وجوب الاهتمام من قبل إدارات المدارس بالأطفال دون تمييز طبقي وبأشراف من المرشدين التربويين ومتابعة الأنشطة مع الاسر الأكثر فقرا لتحقيق النمو المعرفي والعقلي وتحقيق الانفتاح الفكري لكل الأطفال من الألعاب التي يقومون بممارستها.

ب- اجراء دراسات وابحاث معمقة تتناول افضل الألعاب التي يمكن التوصية بالحصول عليها في المدارس لإشباع رغبات الطفل الذي لا يمكنه الحصول على امثالها في بيئته المنزلية.

٤- المقترحات

أ- إقامة ندوات وتوصيات ونشرات لاولياء الأمور بضرورة مراقبة الأطفال في حال الإدمان على لعبة معينة مما يعيق تطور نموه العقلي وانفتاحه الفكري.

ب- أهمية وضع الأنظمة والقوانين التي تراقب الأماكن المخصصة لالعاب الأطفال وتحديد الأوقات التي يحق لهم الدخول اليها ومتابعة الأمور مع الاهل .

المصادر والمراجع

١. إحسان محمد الحسن ٢٠٠٨، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي ، دار الطليعة، بيروت.
٢. احمد ابو زيد ١٩٧٧، ماذا يحدث في علوم الانسان والمجتمع ، مجلة عالم الفكر ، وزارة الاعلام ، الكويت ، الجلد ٨ ، العدد ١.
٣. انتوني غدنز ٢٠٠٥، علم الاجتماع، ط٤ ، المنظمة العربية للترجمة ، مؤسسة ترجمان ، بيروت.
٤. ايان كريب ١٩٩٩، النظرية الاجتماعية من بارسونز الى هابرماس، عالم المعرفة٢٤٤، الكويت.
٥. ايوب صالح٢٠٢٢ ، اثر إستراتيجية التعلم التعاوني بمجاميع الكترونية في تدريس مناهج وطرائق التدريس الجامعي مجلة واسط للعلوم الإنسانية.
٦. روبرت نيسيت وروبرت بيران ١٩٩٠، علم الاجتماع ، ترجمة جريس خوري ، دار النضال ، بيروت.
٧. رياحي فضيلة ٢٠٠٩، الالعاب المستوردة واشكالية الخصوصيات الثقافية للطفل، موقع مجلة العلوم الانسانية، العدد ٤١.
٨. سلوى محمد عبد الباقي ٢٠٠١ ، اللعب في النظرية والتطبيق ، مركز الكتاب ، الاسكندرية،
٩. الطيطي محمد٢٠٠٦، النمو العقلي المعرفي وتطور التفكير ، دار النظم للنشر، الأردن.
١٠. فاروق عثمان ١٩٩٨ ، سيكولوجيا اللعب والتعلم ، دار المعارف للنشر والتوزيع ، القاهرة .
١١. كمال رفيق الجراح ١٩٨٩، الطفل واللعب مداخل نظرية وتطبيقات تربوية ، مكتبة التربية العربية لدول الخليج العربي.
١٢. محمد حسن الشناوي واخرون ٢٠٠١ ، التنشئة الاجتماعية للطفل ، دار صفاء، الاردن.
١٣. محمد محمود الخوالدة ٢٠٠٣ ، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان.
١٤. مراد يوسف، دراسات في التكامل النفسي لدى الطفل ، دار المنار الثقافي، القاهرة ، ٢٠١٦،
١٥. نبيل عبد الهادي ٢٠٠٤، سيكولوجيا اللعب وأثرها في تعلم الأطفال ، دار وائل للنشر والتفعيل، عمان.
١٦. هايدة موثقي ٢٠٠٤، علم نفس اللعب ، ترجمة زهراء يكانة ، دار الهادي للطباعة والنشر، لبنان ،.
١٧. عزالدين، سينهات محمد (٢٠٢٣)، دور اغاني الاطفال التلفزيونية في تشكيل سلوكيات الاطفال اليومية ومعارفهم، مجلة لارك، ٤٨ (٢) DOI: https://doi.org/10.31185/lark.Vol2.Iss49.2923 .
١٨. شاطي، فاضل حسن (٢٠١٧)، مظاهر اللعب في رسوم الاطفال، مجلة لارك، مجلد ٩ ، العدد ٣ https://doi.org/10.31185/lark.Vol2.Iss25.1064 .

19. F.Reiseman. The Culturally dopived child . New York . Harper and Brotuers Pub ,1962 ,
20. Flavell, A.H.The development psychology of jeanpiaget. Princeton: Van Nostrand 1970
21. G.lgangodn, and Stout, I.W. These well adjusted children , New York , John Day , 1951,P142.
22. Gee, Wilson. Social Science Research Methods , New York , Appleton, 1980,P.282.
23. 17. Ezz El-Din, Sinhat Muhammad (2023), The role of children's television songs in shaping children's daily behaviors and knowledge, Lark Journal, 48 (2) DOI: https://doi.org/10.31185/lark.Vol2.Iss49.2923 .
24. 18. Shatti, Fadel Hassan (2017), Aspects of Play in Children's Drawings, Lark Journal, Volume 9, Issue 3. https://doi.org/10.31185/lark.Vol2.Iss25.1064