الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الجوانب المعرفية والاجتماعية لدى طفل الروضة

أ.م. سمر عدنان عبد الامير
كلية التربية للبنات – جامعة بغداد

الكلمات المفتاحية: الالعاب الالكترونية، جانب المعرفي ، جانب الاجتماعي ، طفل الروضة.

الملخص:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على مستوى تأثير الالعاب الالكترونية على طفل الروضة وكذلك تأثيرها على جانبي المعرفي والاجتماعي ،. ولتحقيق أهداف البحث قامت الباحثة بإعداد مقياس الالعاب الالكترونية بجانبين المعرفي والاجتماعي بصيغته النهائية المكونة من (20) فقرة، حيث تكون كل جانب من (10) فقرات ، وقد تم التحقق من خصائصهما السايكومترية من صدق وثبات، طُبِّق المقياس على عينة بلغت (200) طفل وطفلة من اطفال الروضة في روضات الحكومية التابعة لمديرية تربية بغداد/الرصافة الثانية، تم اختيارهن بأسلوب العينة العشوائية البسيطة للعام الدراسي (2025–2026) وتوصلت الى نتائج :

1.للألعاب الإلكترونية تأثيرٌ ذو دلالة إحصائية على أطفال ما قبل المدرسة.

2. للألعاب الإلكترونية تأثيرٌ على القدرات المعرفية، ولكنه متوسط، وليس قويًا.

3. للألعاب الإلكترونية تأثيرٌ ملحوظ على الجوانب الاجتماعية، وتميل إلى إضعاف التفاعل الاجتماعي المباشر.

الفصل الاول : مشكلة البحث

شهد العالم الحديث تطورات تكنولوجية متسارعة وانتشارًا واسعًا للمعلومات، مما أثر بشكل مباشر على أنماط حياة الأطفال. ينغمس الأطفال، وخاصةً من مرحلة ما قبل المدرسةa في الأجهزة الإلكترونية والألعاب الرقمية منذ الصغر. وقد ساهمت وسائل الإعلام الحديثة والإعلانات العالمية في الترويج المكثف لهذه الألعاب، لكنها لم تُوفّق في توعية الأطفال وأسرهم بشكل كافٍ حول جوانبها الإيجابية والسلبية.

كشف الانتشار المتزايد لأجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، ولا سيما تنوّع الألعاب الإلكترونية العنيفة أو التنافسية، عن آثار معرفية واجتماعية محتملة عديدة على سلوك الأطفال. فبينما تشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب قد تُسهم في تنمية مهارات معرفية محددة، مثل سرعة رد الفعل والانتباه (Granic, Lobel, & Engels, 2014: 34)، تُحذّر دراسات أخرى من آثار سلبية، مثل زيادة العدوانية وضعف التفاعل الاجتماعي (Anderson & Bushman, 2001:67).

ويزداد الوضع سوءًا بسبب ضعف الرقابة على محتوى الألعاب في الأسواق ومراكز الترفيه، ومحدودية إشراف الأهل، وقلة الوعي بمخاطر الإفراط في الألعاب. أظهرت تقارير دولية ازديادًا في استخدام الأطفال للأجهزة الإلكترونية. فعلى سبيل المثال، تشير تقارير المركز الدولي لتكنولوجيا المعلومات في الجزيرة العربية (2014) إلى ارتفاع استخدام الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية بين الأطفال، مما يعكس تزايد اعتمادهم على هذه الوسائل للترفيه والتواصل اليومي. وفي هذا السياق، يُعدّ الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية مشكلةً راهنة، لا سيما بين الأطفال الصغار ،في هذه المرحلة، يبدأ الطفل انتقالًا تدريجيًا من بيئة الأسرة إلى البيئة التعليمية، مما يتيح له فرصًا أوسع للتفاعل الاجتماعي واكتساب القيم والتقاليد السائدة في المجتمع. كما تُرسى أسس شخصيته خلال هذه الفترة، وتتطور قدراته الفكرية واللغوية بشكل ملحوظ مع اكتسابه فهمًا أفضل، وقدرة أكبر على التعبير عن الذات، ومهارات تواصل فعّالة مع الآخرين. تُعتبر هذه المرحلة نقطة تحول في تكوين المفاهيم المعرفية والاجتماعية، حيث يبدأ الطفل في بناء العلاقات، واكتساب مهارات التفاعل، والتمييز بين السلوكيات المقبولة وغير المقبولة؛ وهي مرحلة حاسمة في توجيه نموه المستقبلي (الخوالدة، 2003؛ بهادر،2008 : 45) وقد يرتبط ذلك بظهور أنماط إدمان سلوكية وما يصاحبها من آثار نفسية واجتماعية وتعليمية سلبية (Gentile, 2009:66).لذا تحدد مشكلة البحث الحالي بالتساؤل الاتي :

هل الالعاب الالكترونية لها تأثير على الجوانب المعرفية والاجتماعية لطفل الروضة؟

اهمية البحث :

تُعتبر مرحلة الطفولة المبكرة، وخاصةً مرحلة رياض الأطفال (من 3 إلى 6 سنوات)، من أهم مراحل النمو في حياة الإنسان، إذ تتميز بتطور فكري واجتماعي وعاطفي سريع. خلال هذه الفترة، تتشكل البنى الأساسية للشخصية، وتتطور القدرات المعرفية واللغوية، ويبدأ الأطفال باكتساب مهارات التفاعل الاجتماعي والتكيف مع بيئتهم. تشير الأدبيات التربوية الحديثة إلى أن التجارب التي يمر بها الطفل في هذه المرحلة حاسمة في تشكيل نموه المستقبلي، ولذلك، فهي مرحلة تتطلب عناية خاصة في اختيار المحفزات والخبرات المقدمة ((Copple & Bredekamp, 2020؛ وزارة التربية والتعليم، 2019).

لذا، يحتل اللعب مكانة مركزية في حياة الطفل، فهو الوسيلة الأساسية للتعلم واكتساب المعرفة والمهارات والتعبير عن الذات وتنمية القدرات الاجتماعية والعاطفية. مع ذلك، شهد مفهوم اللعب تحولاً ملحوظاً في العصر الحديث نتيجةً للتقدم التكنولوجي. لقد طرأ تحول من الألعاب التقليدية القائمة على التفاعل الجماعي في الحياة الواقعية إلى أشكال رقمية تعتمد على التفاعل الافتراضي عبر الشاشات، مما غيّر طبيعة تجارب الأطفال اليومية وكيفية تفاعلهم مع الآخرين (العناني، 2007 : 67).

وفي هذا السياق، برزت الألعاب الإلكترونية كأحد أبرز مظاهر هذا التحول، إذ انتشرت على نطاق واسع بين الأطفال لما تحتويه من عناصر التشويق والإثارة والتفاعل. وقد أتاحت التطورات التكنولوجية تنوعًا كبيرًا في هذه الألعاب؛ فبعضها يحاكي الواقع،

مثل الألعاب الرياضية وألعاب السباق، بينما يعتمد بعضها الآخر على الخيال والعنف، مما أدى إلى استحواذها على جزء كبير من وقت الأطفال واهتمامهم (78 :Krogh, 2001). وقد أدى هذا الانتشار الواسع، الذي يصاحبه أحيانًا ضعف في الرقابة الأبوية والمؤسسية، إلى تزايد التساؤلات حول طبيعة تأثير هذه الألعاب على سلوك الأطفال وقيمهم (بطير ، 2022: 56)

وقد أكدت العديد من الدراسات السابقة أن للألعاب الإلكترونية آثارًا متنوعة؛ من جهة، تُسهم ألعاب الفيديو في تنمية بعض القدرات المعرفية، كالانتباه وسرعة المعالجة وحل المشكلات (Granic et al., 2014:234). ومن جهة أخرى، قد يرتبط الإفراط في استخدامها بآثار سلبية، كزيادة العدوانية وضعف مهارات التفاعل الاجتماعي (Anderson & Bushman, 2001:99). كما أظهرت دراسات عربية أن بعض الألعاب العنيفة قد تُؤدي إلى ظهور ميول عدوانية لدى الأطفال وانخفاض مستوى السلوك الاجتماعي السليم (السعد، 2005 : 55).

وفيما يتعلق بالجوانب المعرفية والاجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة، يُمكن أن يُؤثر التعرض المكثف لألعاب الفيديو على طبيعة نموهم. فبينما قد تُسهم في التطور الطبيعي لبعض المهارات العقلية، إلا أنها قد تُؤدي، في المقابل، إلى إضعاف التفاعل الاجتماعي المباشر، والعزلة، وانخفاض المشاركة في الأنشطة الجماعية؛ وكلها مهارات أساسية في هذه المرحلة العمرية ((OECD, 2021؛ American Academy of Pediatrics, 2016).

من خلال ما سبق يمكن ان نلخص الاهمية النظرية :

1-إثراء الأدبيات التربوية حول الطفولة المبكرة وتأثير التكنولوجيا الحديثة.

2- توضيح العلاقة بين تطور المفهوم التقليدي للعب وانتقاله إلى الألعاب الإلكترونية.

3-تسليط الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب المعرفية والاجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة.

4- توفير إطار علمي قائم على الدراسات العربية والدولية السابقة في هذا المجال.

5- تمهيد الطريق لدراسات مستقبلية حول تأثير البيئة الرقمية على نمو الطفل.

الأهمية التطبيقية :

1-رفع مستوى الوعي لدى أولياء الأمور والمعلمين حول مخاطر وفوائد الألعاب الإلكترونية.

2- المساعدة في تنظيم استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ضمن إطار تربوي سليم.

3-دعم المؤسسات التعليمية في تطوير برامج التوجيه والتوعية للأطفال.

4- المساهمة في وضع إرشادات لاختيار الألعاب المناسبة لمرحلة ما قبل المدرسة.

5-استخدام الألعاب الإلكترونية الهادفة لتنمية الجوانب المعرفية والاجتماعية للأطفال.

اهداف البحث : يهدف البحث الحالي التعرف الى

1- مستوى تأثير الالعاب الالكترونية على طفل الروضة

2-مستوى تأثير الالعاب الالكترونية على الجانب المعرفي لدى طفل الروضة
3-مستوى تأثير الالعاب الكترونية على الجانب الاجتماعي لدى طفل الروضة

حدود البحث : يقتصر البحث الحالي على اطفال رياض الاطفال الحكومية التابعة الى مديرية تربية بغداد الرصافة الثانية للعام الدراسي (2025/ 2026) مع العلم ان الاجابة على المقياس يكون من قبل المعلمة .

تحديد المصطلحات :

الالعاب الالكترونية عرفها كل من :

سالينوزيمرمان(2004): " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية (Zimmerman & Salen K (2004

الهدلق (2012): جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Play station وألعاب الهواتف النقالة (الهدلق،2012:2).

منسي(2012) : "نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر و الاضطراب والترقب والصدعة المتعة التي يعيش معها الفرد واحد او اكثر ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة (منسي ،2012:189)

التعريف النظري : اعتمدت الباحثة تعريف الهدلق (2012)

التعريف الاجرائي : هي الدرجة التي يحصل عليها الطفل عند الاجابة على مقياس الالعاب الإلكترونية من قبل المعلمة .

الجانب المعرفي : عرفه كل من (Piaget(1952

يتضمن ذلك تطور البنية العقلية للطفل من خلال التفاعل مع البيئة؛ فمع تقدم الطفل عبر مراحل النمو المتعاقبة، يبني معرفته من خلال عمليات الاستيعاب والتكيف، مما يؤدي إلى تكوين مفاهيم عقلية أكثر تعقيدًا. (Piaget, 1952).

Vygotsky(1978) : ان الجانب المعرفي يتطور من خلال التفاعل الاجتماعي، وأن البيئة الاجتماعية والثقافية تلعب دورًا أساسيًا في تطور التفكير والتعلم، وأن التعلم يحدث في المنطقة المعروفة باسم منطقة النمو القريب، من خلال التفاعل مع البالغين أو الأقران الأكثر خبرة (Vygotsky, 1978:789).

التعريف النظري للباحثة المشتق من نظرية بياجية وفيكوتسكي

مجموعة من القدرات العقلية للطفل في سن ما قبل المدرسة، مثل الانتباه والإدراك والتفكير وحل المشكلات، أو التأثير عليها من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية.

التعريف الاجرائي : هي الدرجة التي يحصل عليها الطفل عند اجابة المعلمة على فقرات الجانب المعرفي

الجانب الاجتماعي : (Bandura(1977

وهي السلوكيات التي يكتسبها الاطفال من خلال التعلم عن طريق الملاحظة والتقليد نماذج يحتذى بها في بيئتهم، وأن هذا يفسر تأثير السلوكيات التي يظهرها الأطفال في الألعاب الإلكترونية (Bandura, 1977: 78)

التعريف النظري للباحثة المشتق من نظرية باندورا

مجموعة من السلوكيات والمهارات طفل ما قبل المدرسة في التفاعل مع الآخرين (مثل التعاون والتواصل والعمل الجماعي واتباع القواعد) من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية.

التعريف الاجرائي : هي الدرجة التي يحصل عليها الطفل عند اجابة المعلمة على فقرات الجانب الاجتماعي

طفل الروضة : عرفتها وزارة التربية **(2005)**

هم الاطفال الذين ينقبلوا في رياض الاطفال والذين اكملوا الرابعة من عمرهم عند مطلع العام الدراسي او من سيكملها من السنة الميلادية (31/ كانون الاول) ومن لم يتجاوز السادس من عمره (وزارة التربية ،2005: 8).

الفصل الثاني : الاطار النظري والدراسات السابقة

الالعاب الالكترونية :

بحسب دراسة أجراها الفسفوس عام ٢٠٠٤ ، بدأت صناعة ألعاب الفيديو في أواخر القرن التاسع عشر وانتشرت على نطاق واسع عام ١٩٨١. وتكاثرت الأجهزة الإلكترونية المزودة بألعاب متنوعة في المنازل ومراكز الألعاب، وازداد عدد المستخدمين. وتعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز ومهارات التفكير. وفي السنوات الأخيرة، انتشر بيع ألعاب الفيديو العنيفة التي تُمارس لفترات طويلة، مما أثر سلبًا على الأطفال في جميع مراحل نموهم وتطورهم. وقد أصبحت ألعاب الفيديو منتشرة في العديد من المجتمعات العربية والأجنبية؛ فمن النادر أن تجد منزلًا أو متجرًا يخلو منها. فهي تجذب الأطفال برسوماتها وألوانها وخيالها ومغامراتها. وقد أدى انتشارها الواسع والملحوظ إلى تنوع الأنواع في الأسواق، ودخلت العديد منها المنازل، وأصبحت تشغل حيزًا كبيرًا من اهتمامات أطفال اليوم، وتستحوذ على عقولهم واهتماماتهم (الهدلق ، 2012: 1)

نظراً للاهتمام الواسع بألعاب الالكترونية، وتأثيرها الكبير على صحة الأطفال وقيمهم وسلوكهم ولغتهم وشخصياتهم بشكل عام، فإن تأثير هذه الألعاب على اللاعبين، وخاصة الأطفال، يثير فضولاً كبيراً. فبينما توجد جوانب سلبية، توجد أيضاً جوانب إيجابية.

الألعاب الإلكترونية: تُقسم الألعاب الإلكترونية حسب غرضها وقاعدة مستخدميها:

1- **ألعاب مسلية ومثيرة:** تهدف هذه الألعاب عمومًا إلى الترفيه وملء أوقات الفراغ. تبدأ اللعبة بمستويات بسيطة، ثم سرعان ما تصبح معقدة وسريعة الإيقاع، وغالبًا ما تتجاوز قدرات المستخدم بغض النظر عن مستوى تدريبه. تتميز هذه الألعاب بطبيعتها المثيرة والجذابة نظرًا لتسلسل المواقف السريع واستخدامها لرسومات وأصوات واقعية. ومن أمثلتها ألعاب سباق السيارات وألعاب القتال.

2- **ألعاب تنمية الذكاء:** تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات، وتتطلب تقييمًا دقيقًا. تكمن إمكاناتها في قدرتها على التعامل مع العديد من الاحتمالات والخيارات. ومن أمثلتها الشطرنج.

3- **الألعاب التعليمية:** تهدف هذه الألعاب إلى تحقيق التوازن بين الترفيه ونقل المعلومات بطريقة سهلة للمستخدم، وهي مناسبة لجميع الفئات العمرية. تتنوع هذه الألعاب بين ألعاب بسيطة تُعلّم الأطفال القراءة والكتابة والأرقام والحروف، وألعاب تُعلّم بنية الجمل، وألعاب تُركّز على التعليم العام وتُنمّي المعرفة في مجالات متنوعة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعلم اللغات. كما تُتيح هذه الألعاب إمكانية إجراء اختبارات لتقييم مستوى الطالب.

4-**الألعاب الرياضية:** تشمل هذه الألعاب جميع أنواع الأنشطة الرياضية ومباريات البطولات، مثل سباقات السيارات وركوب الدراجات وألعاب الكرة وصيد الأسماك. وقد تكون هذه الألعاب فردية يلعبها لاعب واحد، أو جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر(حسن ، 2003: 4) .

5- **الألعاب العنيفة:** يقسم البعض الألعاب العنيفة إلى نوعين:

أ. ألعاب العنف الخيالية: في هذه الألعاب، تكون الشخصية كاريكاتورية وتقاتل الأعداء لتجنب الفناء، مدمرةً كل ما يعترض طريقها.

ب. ألعاب العنف الواقعية: في هذه الألعاب، تتمتع الشخصية بصفات بشرية، وعليها القتال والقتل لتجنب الفناء في سعيها للبقاء، مدمرةً كل ما يحيط بها (الازهر وذيب ، 2019: 29) .

تأثير الالعاب الالكترونية على صحة الطفل

أ-الآثار السلوكية (العدوان والعنف)

1-تؤدي ألعاب الفيديو، وخاصةً العنيفة منها، إلى زيادة السلوك العدواني لدى الأطفال.

2-التعرض المستمر للمحتوى العنيف يُغذي الرغبة في إيذاء الآخرين. (عنو، ٢٠١٥، ٢٢٢)

3-تُعد ألعاب الفيديو التفاعلية العنيفة أكثر فعالية في زيادة العدوانية من العنف في التلفزيون (الغفيلي، ص ٢٧)

4-يرتبط ازدياد وقت اللعب بارتفاع مستويات العداء وانخفاض الأداء الدراسي. (الصوالحة ٢٠١٥ : 196-177)

ب. التأثير على القيم والمعتقدات

1- تحتوي بعض الألعاب على أفكار مُضللة مثل السحر والتنجيم وقراءة الطالع. (عنو، ٢٠١٥، ٢٢٦)

2-تُساهم بعض الألعاب في إضعاف القيم الدينية والاجتماعية وتقويض الهوية الثقافية (قويدر، ٢٠١٢، ١٤٩)

ج. الاضطرابات الصحية والحركية

1-يـؤدي الإفـراط في اسـتخدام الألعـاب إلى آلام في الرسـغين والأصـابع والرقبـة والظهـر (الغفيلي، ٢٤)

2-تـؤثر الألعـاب الإلكترونيـة سـلبًا على العينـين، مُسـببةً إجهـاد العـين وجفافهـا وتشـوش الرؤية والصداع

د- الاضطرابات العقلية والمعرفية

1-عند الأطفال، تُؤدي إلى اضطرابات في الانتباه والتركيز والذاكرة

2-الاسـتخدام طويـل الأمـد يُسـبب إرهاقًـا ذهنيًـا ويـؤثر على الفهـم والقـدرات التعليميـة: (حسن، ٢٠١٧: 67)

هـ- الاضطرابات النفسية والتعليمية

1-يُقلل من الأداء الأكاديمي ويزيد من احتمالية الرسوب الدراسي

2-يُؤدي إلى سرعة الانفعال وتقلبات مزاجية حادة لدى الأطفال

3-قد يُؤدي إلى الإدمان وفقدان السيطرة على السلوك

و- الأثر الاجتماعي

1-يُؤدي إلى العزلة ويُضعف مهارات التواصل مع الآخرين.(النوى وعاتكه، ٢٠١٨ : 45)

2-يقلـل مـن المشـاركة في الأنشـطة الجماعيـة والألعـاب الاجتماعيـة (الصـوالحة واخـرون، ٢٠١٥)

ز-الأثر الأخلاقي والثقافي

1-تحتوي بعض الألعاب على ألفاظ غير لائقة وسلوكيات غير أخلاقية

2- يشجع على العنف والجريمة ويؤثر على منظومة القيم لدى الطفل

3-يسـاهم في نقـل ثقافـات أجنبيـة قـد لا تتوافـق مـع ثقافـة المجتمـع العربـي (قويـدر، ٢٠١٢: 67)

النظريات التي فسرت تأثير الالعاب الالكترونية على جانب المعرفي والاجتماعي

نظرية جان بياجيه في النمو المعرفي

تُعـدّ نظريـة بياجيـه مـن أهـم النظريـات التي تُفسّـر تطـور التفكيـر لـدى الأطفـال. فقـد اعتقـد أن النمـو المعرفي يحـدث مـن خـلال تفاعـل الطفـل مـع بيئتـه، وأن الطفـل لـيس متلقيًـا سـلبيًا، بـل يبني معرفتـه بنفسـه مـن خـلال التجربـة. قسّـم بياجيـه النمـو المعرفي إلى مراحـل، وتقـع مرحلـة مـا قبـل المدرسـة (مـن سـنتين إلى سـبع سـنوات) ضـمن هـذه المرحلـة، وهي مرحلـة مـا قبـل العمليـات، التي تتميـز بـالتفكير الرمـزي، والخيـال الواسـع، والقـدرة المحدودة على الاستدلال المنطقي المجرد(Piaget, 1952:89)..

كما حدّد بياجيه عمليتين أساسيتين في التعلّم:

• الاستيعاب: دمج المعلومات الجديدة في البنى المعرفية الموجودة.

• التكيف: تعديل البنى المعرفية للتكيّف مع التجارب الجديدة (Piaget, 1962:45) .

تـرى الباحثـة ان بياجيـه يؤكـد هنـا العناصـر المتعلقـة بالانتبـاه، والـذاكرة، وحـل المشـكلات، والاسـتدلال كيـف يمكـن للألعـاب الإلكترونيـة أن تُحسّـن أو تُعيـق العمليـات المعرفية.

نظرية ليف فيجوتسكي الاجتماعية الثقافية

اعتقد فيجوتسكي أن النمو المعرفي والاجتماعي لا يحدث بمعزل عن البيئة، بل يتشكل من خلال التفاعل الاجتماعي والثقافي. وأكد أن التعلم يسبق النمو، وأن الأطفال يتعلمون من خلال التفاعل مع البالغين وأقرانهم الأكثر خبرة ويؤكد على أهمية اللعب الجماعي مقارنةً بالألعاب الإلكترونية الفردية(Vygotsky, 1978:678)

تشمل مفاهيمه الأساسية ما يلي:

• منطقة التقارب (ZPD): وهي المسافة بين ما يستطيع الطفل فعله بمفرده وما يمكنه تحقيقه بمساعدة الآخرين.

• الدعم التعليمي: وهو الدعم الذي يقدمه البالغون لمساعدة الطفل على تنمية مهاراته (Vygotsky, 1986 :678)

اعتمدت الباحثة هنا استخراج الفقرات التي تخص العناصر المتعلقة بالتفاعل الاجتماعي والتواصل. وكيف كيف تُؤثر الألعاب (وخاصة الألعاب الفردية) سلبًا على التفاعل الاجتماعي.

نظرية التعلم الاجتماعي لألبرت باندورا

تركز هذه النظرية على فكرة أن التعلم لا يقتصر على التجربة المباشرة فحسب، بل يشمل أيضًا الملاحظة والتقليد. يلاحظ الأطفال سلوك الآخرين (النماذج) ويقلدونهم، خاصةً إذا كانت تلك السلوكيات إيجابية أو جذابة.

تشمل المفاهيم الأساسية ما يلي: (التعلم بالملاحظة، النمذجة ، التعزيز) (Bandura, 1977 :34)

اعتمدت الباحثة اشتقاق الفقرات التي تفسر السلوكيات العدوانية الناجمة عن ألعاب الفيديو العنيفة. و سبب تقليد الأطفال لشخصيات ألعاب الفيديو. وفقرات اكتساب السلوكيات الاجتماعية والمعادية للمجتمع.

نظرية معالجة المعلومات

تنظر هذه النظرية إلى العقل البشري كنظام لمعالجة المعلومات يشبه الحاسوب، حيث تمر المعلومات بالمراحل التالية: (الإدخال ، المعالجة ، التخزين ، الاسترجاع).

تركز هذه النظرية على العمليات المعرفية مثل (الانتباه ، الذاكرة، سرعة المعالجة، اتخاذ القرار) (Atkinson, & Shiffrin ,1968)

اعتمدت الباحثة استخراج فقرات العناصر المتعلقة بسرعة رد الفعل، والتركيز، والتذكر و كيف تؤثر ألعاب الالكترونية على كفاءة العمليات العقلية. كذلك فقرات التشتت المعرفي أو تحسينه تبعًا لنوع الاستخدام.

نظرية الإدمان السلوكي: تصف هذه النظرية الإفراط في استخدام ألعاب الفيديو كنوع من الإدمان السلوكي. يصبح الفرد معتمدًا نفسيًا على نشاط معين دون الحاجة إلى مادة كيميائية، مما يؤدي إلى اضطرابات في السلوك والحياة اليومية.

تشمل الأعراض ما يلي: (فقدان السيطرة على وقت اللعب ،العزلة الاجتماعية ،الإهمال الدراسي، التعلق النفسي المفرط) (Gentile ,2009:67)

اعتمدت الباحثة اشتقاق فقرات المتعلقة بالعزلة وضعف التفاعل الاجتماعي ضعف التركيز والانتباه و السلوكيات الإدمانية المرتبطة بالألعاب

لذا ترى الباحثة نتيجة ان فقرات المقياس لم يعتمد على نظرية واحدة و انما اعتمدت على النظرة الشمولية المتكاملة لتفسير الالعاب كون ان كل نظرية ذكرت جانب واحد دون التأكيد على الجوانب جمعها فقد تم اشتقاق الفقرات من جميع النظريات التي ذكرت سابقا

الدراسات السابقة التي تناولت الالعاب الالكترونية

دراسة دراسة موير (2004)

دوردو افع المستخدم في التخفيف أو التعديل من العلاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو ومستوى التكيف النفسي والاجتماعي لدى الأطفال.

هدفت هذه الدراسة إلى فحص سلوكيات ألعاب الفيديو وعلاقتها بالدافعية باستخدام نموذج المعلومات الاجتماعية، مع التركيز على الامتثال الاجتماعي، والعدوانية، والدافعية الذاتية، والمهارات المعرفية. كما أظهرت الدراسة أن استخدام ألعاب الفيديو بلغ ذروته في أواخر الطفولة وبداية المراهقة، ثم انخفض مع التقدم في السن. في معظم الحالات، أفاد الأطفال بأن آباءهم نادرًا ما يشرفون على استخدامهم لألعاب الفيديو، وأن الآباء نادرًا ما يحددون أوقاتًا محددة أو يضعون قواعد بشأن أنواع الألعاب المقبولة. علاوة على ذلك، أشارت الدراسة إلى أن ألعاب الفيديو أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة معظم الأطفال والمراهقين، مما يُبرز أهمية هذه الدراسة. لفهم التأثير المحتمل لاستخدام ألعاب الفيديو بشكل كامل، والعديد من العوامل الدافعية التي يمكن أن تزيد أو تُقلل من الدافعية، من الضروري دراسة قوة العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والامتثال (المشاركة الاجتماعية، والدافعية الذاتية، والعدوانية)(Moyer:2004: 890)

دراسة صوالحة والعويمر والعمليات(2015)

علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف العلاقة بين ألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني والاجتماعي لدى أطفال الروضة في عمّان، من وجهة نظر أولياء أمورهم. ولتحقيق أهداف الدراسة، قام الباحثون بتصميم استبيان يتألف من جزأين: السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي. وُزّع هذا الاستبيان على أولياء أمور 100 طفل من أطفال الروضة في عمّان أظهرت الدراسة النتائج التالية: وفقًا لتصورات أولياء الأمور، وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقة بين ألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة مع ذلك، لم تُظهر الدراسة فرقًا ذات دلالة إحصائية في العلاقة بين ألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك الاجتماعي (صوالحة واخرون ، 2015: 178)

دراسة حسن (2017)

تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال

هدفت هذه الدراسة إلى بحث أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية. شملت عينة الدراسة 322 طالبًا وطالبة من المرحلة الابتدائية من ست مدارس في محافظات الرياض والمدينة المنورة والهرج. تضمنت أدوات الدراسة استبيانًا خاصًا بممارسة الألعاب الإلكترونية، ومقياسًا للذكاء اللغوي، ومقياسًا للذكاء الاجتماعي، وكلاهما من إعداد الباحث. أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مقياس الذكاء اللغوي بين أفراد العينة الذين مارسوا الألعاب الإلكترونية والذين لم يمارسوها. في المقابل، وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية في مقياس الذكاء الاجتماعي بين المجموعتين، حيث كانت هذه الفروق لصالح المجموعة التي مارست الألعاب الإلكترونية. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات مقياس الذكاء اللغوي بين المجموعتين. في المقابل، وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات المجموعة التي لم تمارس الألعاب الإلكترونية. تم اختبار عينة من الأفراد الذين يمارسون ألعاب الفيديو على مقياس الذكاء الاجتماعي. وخلصت الدراسة إلى عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية يُعزى إلى متغير المدينة بين متوسط درجات أفراد العينة الذين يمارسون ألعاب الفيديو، سواءً في مقياس الذكاء اللغوي أو مقياس الذكاء الاجتماعي. (حسن ، 2017: 230) .

الفصل الثالث : منهجية البحث واجراءاته

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي لأنه أحد المناهج التي تهدف إلى وصف الظواهر والمتغيرات بدقة ومنهجية. يُعد هذا المنهج من المناهج العلمية التي تهدف إلى جمع بيانات ومعلومات موحدة حول الظاهرة قيد الدراسة، وتحليلها وتفسيرها كما هي في الواقع، ثم تصنيفها وتحليلها للوصول إلى استنتاجات علمية دقيقة. (عبيدات وآخرون، 2014، 191)

مجتمع البحث: اقتصر مجتمع البحث على اطفال الرياض الحكومية التابعين الى المديرية العامة لتربية بغداد الرصافة الثانية للعام الدراسي (2025-2026) والبالغ عددهم (12935) طفل مع ان الاجابة على المقياس يكون من قبل المعلمة

عينة البحث : تكونت عينة البحث الحالي من (200) طفل وطفلة من اطفال رياض الأطفال الحكومية التابعين للمديرية العامة لتربية الرصافة الثانية للعام الدراسي (2025- 2026) كما هو موضح في جدول (1).

جدول (1)عينة البحث

ت	اسم الروضة	عدد الاطفال	اسم الروضة	عدد الاطفال	اسم الروضة	عدد الاطفال
1	احباب الرحمن	10	الغصون	10	البشائر	10
2	الرياحين	10	شانا	4	الفارس	10
3	الشروق	11	احباب	10	المروج	10

			الرحمن			
4	الاقحوان	10	النسائم	10	العبير	10
5	الحكمة	10	الربيع	10	الصفا	4
6	الهديل	10	الزنبق	10	المقداد	10
7	البراعم	11	اليرموك	10	احلام الطفولة	10
	المجموع					200

أدوات البحث

مقياس الالعاب الالكترونية : قامت الباحثة اعداد مقياس (الالعاب الالكترونية) بعد الاطلاع على الادبيات والنظريات بالاعتماد على النظرة الشمولية المتكاملة تكون المقياس من (20) فقرة ببدائله الثلاثة (دائما- أحيانا - ابدا) وتكون درجات تصحيحها تنازليا (3- 2- 1) وجانبين (المعرفي والاجتماعي) كل جانب تكون من (10) فقرات.

الصدق الظاهري : قامت الباحث بتوزيع المقياسين على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص في علم النفس ورياض الأطفال والقياس والتقويم لفحص الفقرات منطقيا وتقدير صلاحيتها في قياس ما اعدت لقياسه كما تبدو ظاهريا من حيث ملائمتها ومدى مناسبتها لمستوى معلمات رياض الأطفال وهل صياغتها جيد ام تحتاج الى بعض التعديلات ، وبعد الاخذ بآراء المحكمين تم تعديل بعض الفقرات التي تم الاتفاق على تعديلها حيث تم الحصول على نسبة اتفاق (80%) واما الصورة النهائية للمقياس كان (20) فقرة

التحليل الاحصائي (القوة التميزية) :

حساب القوة التميزية لفقرات المقياس، بهدف استبعاد الفقرات غير المميزة والإبقاء على الفقرات التي تتمتع بقدرة تميزية جيدة، اعتمدت الباحثة أسلوب المجموعتين العليا والدنيا. إذ تكوّنت عينة المقياس من (200) طفل وطفلة ، وتم ترتيب الاستمارات ترتيبًا تصاعديًا وتنازليًا وفق الدرجات الكلية، ثم جرى اختيار نسبة (27%) من أعلى الدرجات لتمثل المجموعة العليا، ونسبة (27%) من أدنى الدرجات لتمثل المجموعة الدنيا. وقد تراوحت درجات المجموعة الدنيا بين (21–29)، في حين تراوحت درجات المجموعة العليا بين (33–70)، وبلغ عدد الاستمارات في كلا المجموعتين (108) استمارة. ولتحليل الفروق بين المجموعتين، استُخدم الاختبار التائي (t-test) لعينتين مستقلتين، حيث أظهرت النتائج أن جميع الفقرات تتمتع بقوة تميزية جيدة عند مستوى دلالة (0.01) وبدرجة حرية (106)، مما يشير إلى صلاحية الفقرات للقياس (الزبيدي، 2011، ص 24).

جدول (2) القوة التميزية لفقرات مقياس الألعاب الالكترونية

ت	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		قيمة المحسوبة	
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
.1	1.6667	.61430	1.2963	.50017	**3.436**	.001

.2	1.9074	.65209	1.3333	.58277	**4.824**	01.0
.3	1.8333	.60657	1.2963	.46091	**5.180**	.001
.4	1.6481	.61911	1.2963	.53657	**3.156**	.001
.5	1.8704	.70165	1.2407	.47325	**5.467**	.001
.6	1.6112	.56358	1.2223	.41965	**4.068**	.001
.7	1.7778	.53787	1.2778	.52903	**4.870**	.001
.8	1.8148	.64644	1.3148	.50746	**4.471**	.001
.9	1.9076	.65219	1.3344	.58278	4.826	01.0
.10	1.8704	.67422	1.2778	.52903	**5.081**	.001
.11	1.8889	.60397	1.3148	.46880	**5.518**	.001
.12	1.8148	.72876	1.3148	.66798	**3.717**	.001
.13	1.9444	.49208	1.2222	.53787	**7.280**	.001
.14	1.9444	.62696	1.2222	.46242	**6.812**	.001
.15	1.8333	.63691	1.4259	.71643	**3.123**	.001
.16	1.8519	.59582	1.4444	.66351	**3.357**	01.0
.17	1.6111	.56357	1.2222	.41964	**4.067**	.001
.18	1.6852	.54337	1.4259	.49913	**2.582**	.001
.19	1.8519	.49172	1.5185	.50435	**3.477**	.001
.20	1.8333	.50469	1.2963	.46091	**5.774**	.001

علاقة الدرجة بالدرجة بالدرجة الكلية لمقياس

بعد ذلك قامت الباحثة باستخراج الصدق البنائي للمقياس الالعاب الالكترونية من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس، وذلك للتحقق من مدى إسهام الفقرة في قياس البُعد الذي يقيسه المقياس ككل. إذ إن الفقرة تُعد صادقة بنائيًا عندما ترتبط بدرجة عالية ودالة إحصائيًا مع الدرجة الكلية، مما يدل على اتساقها مع البناء النظري للمقياس. وبناءً على ذلك، تم الإبقاء على الفقرات التي أظهرت معاملات ارتباط دالة إحصائيًا، وهو ما يشير إلى تمتع المقياس بدرجة جيدة من الصدق البنائي (الزوبعي وآخرون، 1981، ص 132)، وان النتائج تدل على ان الفقرات جميعها مرتبط ارتباطاً معنوياً بدرجة المقياس الكلية (لاحظ جدول 3)

جدول(3) ارتباط الدرجة بالدرجة الكلية لمقياس الالعاب الالكترونية

ت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	ت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	.309	**.001**	**11**	.360	**.001**
2	.362	**.001**	**12**	.267	**.001**
3	.339	**.001**	**13**	.395	**.001**
4	.356	**.001**	**14**	.421	**.001**
5	.314	**.001**	**15**	223.	**.001**

6	.618	**.001**	**16**	.214	**.001**
7	.314	**.001**	**17**	.265	**.001**
8	.212	**.001**	**18**	.211	**.001**
9	.215	**.001**	**19**	.214	.001
10	.276	**.001**	**20**	.318	.001

واستخرجت الباحثة علاقة درجة الفقرة بدرجة مجالها الذي تنتمي اليه لمقياس الالعاب الالكترونية اذ استعملت الباحثة معامل الارتباط بيرسون من اجل حساب علاقة الفقرة بمجالها واتضح ان قيم جميع المعاملات ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (**.001**) ودرجة حرية (198) لان قيمة معامل الارتباط اكبر من القيمة الجدولية والتي تساوي (1.96) جدول(4) يوضح ذلك :

جدول (4) علاقة الفقرة بمجالها الذي تنتمي اليه لمقياس الالعاب الالكترونية

حانب المعرفي			**الجانب الاجتماعي**		
ت	**معامل الارتباط**	**مستوى الدلالة**	**ت**	**معامل الارتباط**	**مستوى الدلالة**
1	.340	**.001**	**11**	.364	**.001**
2	.388	**.001**	**12**	.340	**.001**
3	.339	**.001**	**13**	.461	**.001**
4	.409	**.001**	**14**	.419	**.001**
5	.278	**.001**	**15**	.256	**.001**
6	.773	**.001**	**16**	.237	**.001**
7	.283	**.001**	**17**	.450	**.001**
8	237.	**.001**	**18**	.402	**.001**
9	.288	**.001**	**19**	**.414**	**.001**
10	256.	**.001**	**20**	.543	**.001**

الخصائص السايكومترية للمقياس:

الصدق: يشير الصدق إلى مدى تمثيل فقرات المقياس للمجال السلوكي أو السمة المراد قياسها، أي مدى قدرة المقياس على قياس ما وُضع لقياسه بدقة (عبيدات وآخرون، 2014، 199)،و تحققت الباحثة من بنوعين من الصدق المقياس كما يأتي :

الصدق الظاهري : قامت الباحثة عرض فقرات المقياس بصورته الاولية على (10) خبراء في التربية وعلم النفس ورياض الاطفال والتقويم كما ذكر سابقا .

صدق البناء: يتحقق صدق البناء عندما تعكس فقرات المقياس، والعلاقات الإحصائية فيما بينها، اتساقًا وانسجامًا مع الإطار النظري للبناء النفسي الذي يقيسه، بما يدل على أن المقياس يقيس المفهوم النظري المستهدف بصورة صحيحة (الزوبعي

وآخرون، 1981، 138) وقد تحققت الباحثة من هذا الصدق من خلال مؤشرات عدة القوة التمييزية للفقرات المقياس ومعامل الارتباط لدرجة الفقرة بالدرجة الكلية

الثبات: يُقصد به درجة اتساق نتائج القياس واستقرارها عبر الزمن أو عبر فقرات الأداة، بحيث يعطي المقياس نتائج متقاربة عند إعادة تطبيقه في ظروف مماثلة (عودة، 2010، 265).وقد تحققت الباحثة من ثبات المقياس الالعاب الالكترونية من خلال استخدام معادلة الفاكرونباخ اذ بلغت قيمة الثبات الكلي للمقياس (749.) اما المجال الأول بلغ الثبات (620.)، اما المجال الثاني بلغ(646.)

وصف المقياس : يتكون مقياس الالعاب الالكترونية(20) فقرة وبمجالين (المعرفي والاجتماعي) حيث يتكون كل مجال من (10) فقرات وبميزان ثلاثي يأخذ درجات (1,2,3،) وبدائل (دائما ، احيانا ، ابدا) وبذلك تكون اعلى درجة تستطيع ان تحصل عليها المستجيب (60) واقل درجة هي(20) بوسط فرضي (40)

الوسائل الاحصائية : تم الاستعانة بالحقيبة الاحصائية spss

استعملت الباحثة الوسائل في البحث على النحو الاتي :

1- اختبار التائي t-test لعينين مستقلتين لاستخراج القوة التمييزية لمقياس الالعاب الالكترونية
2- الاختبار التائي لعينة واحدة .
3- معامل ارتباط بيرسون لحساب ارتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس الالعاب الالكترونية
4-معامل الفاكرونباخ لحساب الثبات.

الفصل الرابع : عرض النتائج ومناقشتها

الهدف الاول : مستوى تأثير الالعاب الالكترونية على طفل الروضة

توصلت نتائج الهدف الاول الى نتائج متوسط العينة على مقياس الألعاب الالكترونية بلغ (31.390) وهي اعلى من الوسط الفرضي (40)، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي (25.584) أكبر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96) عند مستوى دلالة (001.) وبدرجة حرية (199) والجدول (5) يوضح ذلك.

جدول (5)الاختبار التائي لعينة واحدة لمقياس

المتغير	مجموع العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	القيمة التائية		مستوى الدلالة 0.05
					المحسوبة	الجدولية	
الألعاب الالكترونية	200	31.390	4.759	40	25.584	1.96	داله

وعلى الرغم من أن المتوسط الحسابي أقل من المتوسط الفرضي، إلا أن دلالة الفروق تشير إلى أن هذا الفرق حقيقي وليس عشوائيًا، مما يعني أن مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية موجود بشكل واضح لدى أطفال الروضة. يمكن تفسير هذه النتيجة بأن ألعاب الالكترونية أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال اليومية نظرًا

لجاذبيتها مثل من حيث الحركة والألوان و التفاعل الفوري والإثارة والتشويق وهذا ما يجعل لألعاب الالكترونية تأثيرًا واضحًا على سلوك الأطفال واهتماماتهم، سواءً كان إيجابيًا (تنمية مهارات محددة) أو سلبيًا (الإدمان أو العزلة الاجتماعية).

الهدف الثاني : مستوى تأثير الالعاب الالكترونية على الجانب المعرفي لدى طفل الروضة

توصلت نتائج الهدف الثاني الى نتائج متوسط العينة على مقياس بلغ (**15.750**) وهي اعلى من الوسط الفرضي (20) ، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي(26.374) اكبر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (**1.96**) عند مستوى دلالة (**.001**) وبدرجة حرية (**199**) والجدول (**6**) يوضح ذلك.

الجدول (6) نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة لمقياس

المتغير	مجموع العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	القيمة التائية		مستوى الدلالة
					المحسوبة	الجدولية	
الجانب المعرفي	200	15.750	2.278	20	26.374	1.96	داله

تُظهر هذه النتيجة أن الألعاب تأثيرًا على الوظائف الإدراكية او المعرفية، إلا أن متوسط القيمة الأقل من المتوقع يشير إلى أن هذا التأثير ليس بالقدر المتوقع ويمكن تفسير ان بعض الألعاب تسهم في تنمية مهارات مثل الانتباه وسرعة البديهة بالمقابل، قد يؤدي الإفراط في استخدامها (تشتت الانتباه ، ضعف التركيز المستمر ،الاعتماد على ردود الفعل السريعة بدلًا من التفكير العميق) اي بالمقابل يكون التأثير مُركّب (إيجابي/سلبي)، ولكنه يميل إلى أن يكون محدودًا أو متوسطًا.

الهدف الثالث : مستوى تأثير الالعاب الكترونية على الجانب الاجتماعي لدى طفل الروضة

توصلت نتائج الهدف الثالث الى نتائج متوسط طفل على مقياس بلغ (**15.640**) وهي اعلى من الوسط الفرضي (20) ، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي(18.137) اكبر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (**1.96**) عند مستوى دلالة (**.001**) وبدرجة حرية (**199**) والجدول (**7**) يوضح ذلك.

الجدول (7) نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة لمقياس

المتغير	مجموع العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	القيمة التائية		مستوى الدلالة
					المحسوبة	الجدولية	
الجانب الاجتماعي	200	15.640	3.399	20	18.137	1.96	دالة

تُظهر هذه النتيجة أن لألعاب الالكترونية تأثيرًا واضحًا على المهارات الاجتماعية إلا أن انخفاض المتوسط عن المتوسط النظري يُشير إلى أن هذا التأثير سلبي أو يُضعف

التفاعل الاجتماعي ويمكن تفسير ذلك قلة فرص التفاعل المباشر مع الأقران وازدياد العزلة والتركيز على الذات بالنتيجة يؤدي الى ضعف مهارات التواصل (الحوار، المشاركة، التعاون)

ويُعدّ هذا الأمر بالغ الأهمية خلال مرحلة ما قبل المدرسة، وهي مرحلة تعتمد بشكل كبير على اللعب الجماعي والتفاعل المباشر لتنمية المهارات الاجتماعية.

الخاتمة والاستنتاجات :

1. للألعاب الإلكترونية تأثيرٌ ذو دلالة إحصائية على أطفال ما قبل المدرسة.
2. للألعاب الإلكترونية تأثيرٌ على القدرات المعرفية، ولكنه متوسط، وليس قويًا.
3. للألعاب الإلكترونية تأثيرٌ ملحوظ على الجوانب الاجتماعية، وتميل إلى إضعاف التفاعل الاجتماعي المباشر.

التوصيات :

١. تنظيم وقت استخدام الأطفال للشاشات وعدم السماح لهم بالوصول غير المحدود إليها.

٢. تشجيع الأطفال على المشاركة في ألعاب تعليمية هادفة بدلاً من الألعاب العشوائية.

٣. تشجيع الألعاب الجماعية في مرحلة ما قبل المدرسة لتعويض نقص التفاعل الاجتماعي.

٤. توعية أولياء الأمور بمخاطر الإفراط في استخدام ألعاب الفيديو.

٥. دمج ألعاب الالكترونية المفيدة في البيئة التعليمية بطريقة مدروسة.

٦. مراقبة سلوك الأطفال وملاحظة أي تغيرات معرفية أو اجتماعية ناتجة عن استخدامهم للأجهزة الإلكترونية.

المقترحات :

1- اجراء دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ومستوى القلق أو التوتر لدى طفل الروضة

2- اجراء دراسة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومفهوم الذات لدى طفل الروضة.

3- اجراء دراسة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية داخل الصف على دافعية التعلم لدى الأطفال.

4- دراسة أثر أساليب التنشئة الأسرية في تنظيم استخدام الألعاب الإلكترونية.

المصادر :

بهادر، سعدية. (2008): برامج تربية أطفال ما قبل المدرسة. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

بطير ، كريمة (2022): الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوك الأطفال، مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية ، م (3)

حسن، اماني عبد التواب صالح (2017): تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الاطفال. مجلة التربوية والنفسية، م (3) ، ع (25)

خوالدة، محمد محمود. (2003): المنهاج الإبداعي الشامل في تربية الطفولة المبكرة. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الزوبعي، عبد الجليل إبراهيم، والغنام، محمد أحمد، وبكر، محمود عبد الكريم (1981): الاختبارات والمقاييس النفسية. بغداد: جامعة بغداد، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
الزبيدي، محمد حسين (2011): القياس والتقويم في التربية وعلم النفس. بغداد: دار الكتب والوثائق
الصوالحة، على سليمان ، العومير ، يسرى راشد ، العليمات ،علي مصطفى . (2015). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية. 16)4)،
ضيف الازهر، ومحمد ذيب. (2019). الألعاب الالكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة. مجلة المجتمع والرياضة،
عودة، أحمد سليمان (2010). القياس والتقويم في العملية التدريسية. عمّان: دار الأمل للنشر والتوزيع
العناني، حنان عبد الحميد. (2008): اللعب عند الأطفال. عمّان: دار الفكر.
عنو، عزيزة. (2015): آثار الألعاب الالكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الاطفال. حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية الانسانية، (11)،
عبيدات، ذوقان، وعدس، عبد الرحمن، وعبد الحق، كايد (2014): البحث العلمي: مفهومه، أدواته، أساليبه. عمّان: دار الفكر
الغفيلي، فهد بن عبد العزيز. (1431). الألعاب الالكترونية، خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.
قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر-3، الجزائر
منسي ، حسف عمر شاكر (2012): الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الاطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية
النوى بالطاهر، عاتكة غرغرط (2018): الاضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع. (8)
الهدلق ، عبد الله عبد العزيز(2012):إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة ، العدد (2) جامعة عين شمس ، مصر
وزارة التربية والتعليم. (2019): دليل رياض الأطفال.
وزارة التربية (2005) : نظام رياض الاطفال ، المديرية العامة للتعليم العام ، مديرية رياض الاطفال ، ط2، مطبعة وزارة التربية العراق

American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds
Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior. Psychological Science
Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), The psychology of learning and motivation (Vol. 2, pp. 89–195). New York, NY: Academic Press
Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hallm

Copple, C., & Bredekamp, S. (2020). Developmentally appropriate practice in early childhood programs

Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. Psychological Science, 20(5), 594–602

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. American Psychologist.

ICDL Arabia. (2014). Children's use of digital devices in the Arab world

Krogh, S. L., & Slentz, K. L. (2001). The early childhood curriculum. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates

Moyer, V. S. (2004). The role of user motivations in moderating the relation between video games playing and children adjustment. Bowling Green State University

OECD. (2021). Children and digital technologies

Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. New York, NY: International Universities Press

Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. New York, NY: W. W. Norton & Company.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press

Vygotsky, L. S. (1986). Thought and language (A. Kozulin, Ed. & Trans.). Cambridge, MA: MIT

Zimmerman. K & Salen K (2004). Rules of play: Game design

MA: MIT Press fundamentals, Cambridge

الصيغة النهائية لمقياس الالعاب الالكترونية

ت	الفقرات	دائما	احيانا	ابدا
	الجانب المعرفي			
1	يُظهر الطفل قدرة على التركيز أثناء لعب ألعاب الفيديو.			
2	تُساعد ألعاب الالكترونية الطفل على تنمية مهارات حل المشكلات.			
3	يكتسب الطفل مهارات جديدة من خلال ألعاب الالكترونية			
4	تزداد سرعة رد فعل الطفل أثناء اللعب.			
5	يستطيع الطفل تذكر خطوات اللعبة وتعليماتها.			
6	يعتمد الطفل على التفكير والتخطيط أثناء اللعب.			
7	يُفضل الطفل الألعاب التي تتطلب التفكير.			
8	تُؤثر ألعاب الالكترونية سلبًا على تركيز الطفل في الأنشطة الأخرى. (عكس)			
9	يُعاني الطفل من تشتت الانتباه بعد استخدام ألعاب الفيديو (عكس			
10	يُقلل الإفراط في استخدام ألعاب الإلكترونية من قدرة الطفل على التعلم (عكس			
	الجانب الاجتماعي	دائما	احيانا	ابدا
1	يفضل الطفل لعب ألعاب الفيديو على اللعب مع أقرانه. عكس			

2	يقل تفاعل الطفل مع الآخرين بسبب ألعاب الالكترونية عكس			
3	يظهر الطفل سلوك عدواني بعد اللعب بالموبايل. (عكسية			
4	يتعاون الطفل مع الآخرين واقرانه أثناء اللعب الجماع			
5	يستطيع الطفل التواصل مع أقرانه والاخرين بشكل جيد.			
6	يحترم القواعد أثناء اللعب			
7	يميل الى العزلة والانفراد بعد اللعب الإلكتروني. (عكسية)			
8	يشارك الطفل أصدقاءه في أنشطة جماعية التي تطلب منه			
9	يقل اهتمامه بتكوين صداقات جديدة (عكسية			
10	يظهر مهارات اجتماعية جيدة أثناء التفاعل مع الآخرين.			

Electronic games and their impact on the cognitive and social aspects of kindergarten children

Assist Prof. Samar Adnan Abdul Amir
College of Education for Girls
University of Baghdad
Sammar.adnan@coeduw.uobaghdad.edu.iq

Keywords: Electronic games, cognitive aspect, social aspect, kindergarten children.

Summary:

The Impact of Electronic Games on the Cognitive and Social Aspects of Kindergarten Children

Abstract: The current study aims to identify the level of impact of electronic games on kindergarten children, as well as their effects on the cognitive and social aspects. To achieve the objectives of the study, the researcher developed an Electronic Games Scale consisting of two dimensions: cognitive and social, in its final form comprising 20 items, with 10 items for each dimension. The psychometric properties of the scale, including validity and reliability, were verified. The scale was applied to a sample of 200 children from government kindergartens under the Directorate of Education of Baghdad/Al-Rusafa Second, selected using a simple random sampling method for the academic year 2025–2026. The study reached the following results

1-Electronic games have a statistically significant impact on preschool children

2-Electronic games affect cognitive abilities moderately, but the effect is not strong

3-Electronic games have a noticeable impact on social aspects, tending to weaken direct social interaction.