فاعلية برنامج قائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية

بحث(مقدم من)
نجلاء هاشم على عفيفى
مدرس بكلية التربية جامعة 6أكتوبر
(تخصص مناهج وطرق تدريس)
رياض الأطفال

المستخلص:

هدف البحث الكشف عن فاعلية برنامج قائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية ، ولمعرفة هذه الاثارتمبناءاستبانة وتطبيقها على اولياء أمور الأطفال، وكان عددهم
(60) كما تم عمل مقابلة معهم .وخلصت نتائج هذا الاستبيان والمقابلةإلى أن الألعاب بالفعل لم تسهم فى تكوين سلوك إيجابي للطفل ، إضافة الى انها خلفت آثار سلبية على الحالة الصحية والنفسية والاجتماعية له و اكتسابه قيم سلبية، وبناء على هذه النتيجة تم اختيار عينة قصدية قوامها (ستون) طفلا وطفلة من أطفال المستوى الثانى بمرحلة رياض الأطفال ممن تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات بمدرسة العلابإدارة 6 أكتوبر، وتم تقسيمهم الى مجموعتين (تجريبية / وضابطة) بمعدل ثلاثون طفلا وطفلة لكل مجموعة، وتم بناء اختبار مصور وتطبيقهقبليا على المجموعتين لمعرفة مدى وعيهم بالاثار السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية عبر (الهاتف المحمول- استخدام شبكة الانترنت- الايباد ...)، ثم تم تطبيق البرنامج القائم على الفنون الادائية على المجموعة التجريبية ، والذى اشتمل على (30) نشاط منالأنشطة المتنوعة (الفنية – الموسيقية – الدرامية – المسرحية - القصصية – والحركية) ، ثم تم تطبيق الاختبار المصور بعديا على المجموعتين وتوصل البحث الى وجود فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسطدرجات المجموعتين في الاختبار البعدى لصالح المجموعة التجريبية؛ مما يؤكد على فاعلية البرنامج القائم على الفنون الأدائية في الحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية

The effectiveness of a program based on performing arts to reduce the negative effects of kindergarten children'sto practice electronicgames

Abstract

The aim of the research is to reveal the effectiveness of a program based on performing arts to reduce the negative effects of the practice of the kindergarten child for e-games. To learn about these effects, a questionnaire has been built and applied to the children's parents, and its number has been (60) They were also interviewed. The results of this questionnaire and interview concluded that the toys did not actually contribute to the formation of positive behaviour of the child, in addition to having adverse effects on the health, psychological and social condition of the child and acquiring negative values. Based on this result, an intentional sample was selected. Sixty children from the second level in kindergarten aged 5-6 years at Al-Ala School, administered 6 October, divided into two groups (experimental/control) at a rate of thirty children per group, and a graphic test was built and applied tribally to the two groups to determine their awareness of the negative effects of playing electronic games via (Mobile Phone- Use of Internet-iPad...), then the performing arts-based program was applied to the experimental collection, which included (30) Various activities (artistic, musical, dramatic, theatrical, anecdotal, and motor) research found a statistically significant difference between the two groups' average scores in the post test for the pilot group; This emphasizes the effectiveness of the performing arts-based program in reducing the negative effects of kindergarten practice.

Key words:

Performing Arts program- Electronic Games- Kindergarten Children

فاعلية برنامج قائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية

بحث(مقدم من)
نجلاء هاشم على عفيفى
مدرس بكلية التربية جامعة 6أكتوبر
(تخصص مناهج وطرق تدريس)
رياض الأطفال

مقدمة:

يشهد العالم فى الآونة الأخيرة تطوراً كبيراً فى التقنية الحديثة بخاصة فى المجال التعليمى، الذى يعتبر من أهم القطاعات التى أصبحت منوطة بمواكبة التقنيات والتكنولوجيا الحديثة واستخدامها فى العملية التعليمية ، ويمر العلم بمرحلة جديدة وطفرة هائلة وشاملة فى جميع الاتجاهات تتمثل فى تراجع الأنشطة والمهارات الأدائية والأساليب المحفزة لجميع الجوانب الأخرى واستثارة العقل وهكذا لتحل محلها أنشطة واستراتيجيات تقنية رقمية حديثة(Griebing&Gilbert,2)

وقد ظهرت وسائل جديدة ومتطورة ذات تأثير فعال وقوي مثل الانترنت والهواتف الذكية ووسائل الاتصال والتواصل عن بعد وألعاب الفيديو وغيرها ليجد العالم نفسه أمام ثورة تكنولوجية غيرت جميع أشكال الحيـــــــــاة.(الحمار، 2016،22).

لقد استحوذت الألعاب الإلكترونية على عقول أطفالنا،إذ أصبحوا يتباهون بعددالألعاب التى يمارسونها وعدد المراحل التى اجتازوها ، حتى أصبح الأطفال يتشاركون فى الوقت نفسه فى لعبة واحدة على شبكة الإنترنت. وقد اشتملت بدايتها بالتواضع، إذ كانت تحتاج إلى حواسيب كبيرة تشغل من قبل المتخصصين فقط ثم تطورت الحواسيب لتصبح منزلية مما أدى ذلك إلى حاجز بين الطفل وأسرته لتصبح الأسرة فى النهاية أمام إشكالية فى كيفية التعامل مع هذه الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الطفل.(الأنصارى،2020)

وبالطبع اصبحت هذه الوسائل والتطور المتسارع رافدا ولاعبا أساسيا ينشأ معها أطفال اليوم؛ مما أحدث فجوة زمنية كبيرة بين الطريقة التى نشأنا وتربينا وتلقينا تعليمنا من خلالها والطريقة التى يتربى عليها جيل الألفية الجديد.

ومن وجهة نظر الباحثة ان الطفل اصبح يأخذها منهج للحياة بشكل مفرط وغير مقنن ؛ مما ينتج عنه العديد من المخاطر والأضرار بالغة الأثر على مختلف الجوانب المتعلقة بالطفل سواء كانت صحيه اجتماعية عقلية نفسيه .

ويرى العلماءان الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يساعد على زيادة سلوكيات الأطفال المحفوفة بالمخاطر والتقلبات المزاجية الأخرى ، ولكن عند الاستخدام المناسب لهذه الألعاب يمكن ان تساعد على تطوير مهارات معرفية واجتماعية متعددة لدى الطفل.

كما اشارت العديد من الدراسات منها دراسه (الزيودى،2015)، (قويدر،2012)،(بشير،2018)،(نحومجتمع المعرفة،2012) التلتوضيح الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وأشارت الدراسة إلى أن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا قد يؤدى إلى آثار سلبية وكسر الرابطة العاطفية بين الوالدين والأطفال.

وتعد الفنون الأدائية أحدى أشكال الفنون والأنشطة المحببة للطفل لما تشتمل عليه من أنشطة متنوعة يمارسها الطفل حيث تعبر عن أحاسيسه ومشاعره وتوجيه للسلوكيات والقيم الإيجابية بشكل بسيط ومحبب للطفل.

وتعتبر أيضا فنون الأداء اليوم عصب وأساس فى توجيه وتعليم الأطفال الصغار لما تتضمنه من أنشطة تعتمد على الأداءكالأنشطة (الموسيقية – القصصية – المسرحية – الفنية – الحركية – الدرامية ....)، فهى تساعد الطفل على اكتساب المعارف والمهارات وتوجيه سلوكها ومساعدته على أدراك المعانى والمعلومات والمفاهيم والقيم والعادات والسلوكيات بشكل سلس وبسيط.

وفى ضوء ذلك ترى الباحثة ضرورة وحتمية تقديم برامج تربوية للحد من هذه المشكلة ،وعلى هذا الأساس جاء هذا البحث ليرصد أهم الآثار السلوكية النفسية والاجتماعية

والثقافية والصحية المترتبة عن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية ومحاولة علاج هذه الاثار من خلال برنامج قائم على الفنون الادائية

مشكلة البحث:

شعرت الباحثة بالمشكلة أثناء أشرافها على طالبات التدريب الميدانى بكلية التربية جامعة 6 أكتوبر، حيث لاحظت الباحثة،اهتمام الأطفال بالألعاب الإلكترونية واستخدام الموبيل والإيباد أثناء تواجدها بالروضة، مما دفع الباحثة إلى القيام باختيار عينة قصدية من أولياء أمور الأطفال وعددهم (60) من اولياء أمورالأطفال وتطبيق استبانة معهم للحصول على المعلومات المرتبطة بالآثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية على سلوكه. وقد أكد أولياء الأمور بنسبة 90% أن أطفالهم يتعرضون بصورة فعلية للكثير من الأثار السلبية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية .

كما تتضح مشكلة البحث من خلال نتائج الدراسات السابقة التي اكدت على وجود اثار سلبية لممارسة الأطفال بوجه عام للالعاب الالكترونية مثل دراسة : معروف(2016)،حسن(2017)، سعد(2019)،الأنصاري(2020) وطفل الروضة خاصة مثل دراسة : منسى(2012)،منصور(2016)، عزام (2017)، وعدم وجود اهداف محددة لممارسة الفنون الأدائية التى يمكن من خلالها تحديد مسار العملية التعليمية فى رياض الأطفال، و قصور البرامج التدريبية لاعداد معلمات الروضة على كيفية توظيف الفنون الأدائية فى رياض الأطفال، وبالرغم من أهمية فنون الأداء للطفل فإن كثيراً من الروضات واولياء الأمور يمنعون أطفالهم من ممارسة أنشطتهم الأدائية بحجة انها مضيعة للوقت واهدار الجهد، وليس من ورائها أى طائل تعليمى هادف والحقيقة أن ممارسة الطفل للفنون الأدائية المختلفة تساعد على سرعة تعلمه واكتسابه الخبرات المتنوعة والمتكاملة وعلى اضطراد نموه الحركى والمعرفى والاجتماعى وهى أمور قد لا تتحقق فى أساليب تعلمه المعتاده التقليدية القائمة على الحفظ والتلقين.

ومن العرض السابق كان هناك ضرورة حتميه للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية من خلال تقديم برنامج مقترح قائم على الفنون الادائية .

وللتصدى لهذه المشكلة حاول البحث الإجابة على التساؤل الرئيسالتالى:

ما فاعلية برنامج قائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية.

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية :

1- ما الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفال الروضة؟

2- ما التصورالمقترح لبرنامج قائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

3- ما فاعليةالبرنامج القائم علىالفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية؟

فروض البحث:

1. يوجد فرق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى و البعدى للاختبار المصور لصالح القياس البعدى.

2- يوجد فرق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية

و المجموعة الضابطة فى القياس البعدى للاختبار المصور لصالح المجموعة التجريبية.

-أهداف البحث:

يهدف البحث الحالى إلى:

1. تحديد الاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية.
2. الحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية.
3. التحقق من فاعلية برنامج قائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية .

أهمية البحث

قد يفيد البحث الحالى فيما يلى:

1. نشر الوعى بأهميةاستخدام الفنون الأدائية كأساليب ممتعة للتعليم في مرحلة رياض الأطفال .
2. التركيز على مرحلة هامة من مراحل النمو هى مرحلة رياض الأطفال حيث أن كل ما يكتسبه الطفل فى هذه المرحلة يظل راسخا فى الاذهان معه فى مراحل حياته التاليه فهى الدعامة الأساسية لما بعدها.
3. قد يستفيد معلمات مرحلةرياض الأطفال من نتائج البحث في استخدام أساليب الفنون الأدائية وتوظيفها للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية

4- توعيةاولياء الأمورالقائمين على تربية ورعاية أطفالهم بضرورة تقنين استخدامهم للألعاب الإلكترونية

5- توجيه القائمين على تدريب معلمى رياض الأطفال بوزارة التربية والتعليم بضرورة تدريبهم على كيفية توظيف الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسةطفل الروضة للألعاب الإلكترونية .

حدود البحث:

حدود موضوعية: استخدام أنشطة الفنون الأدائية (الموسيقية – القصصية – المسرحية – الفنية – الحركية – الدرامية ....).

حدود بشرية: أطفال المستوى الثانى بمرحلة رياض الأطفال ممن تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات واولياء امورهم .

حدود مكانية: تم التجريب فى مدرسة العلا التابعة لادارة 6 أكتوبر .

حدود زمانية: الفصل الدراسى الثانى العام الدراسى 2023/2022 بداية من 14 فبراير 2023وحتى 9 مايو فى فترة زمنية وقدرها حوالى ثلاث أشهر تقريبا.

- أدوات البحث: (أعداد الباحثة)

أ- أدوات البحث:

1- استبانه ومقابلة لجمع البيانات من أولياء الامور

2- الاختبار المصورللاثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الإلكتروني.

- منهج البحث :

1- المنهج الوصفى التحليلى ، قد استخدم هذا المنهج فى الجانب النظرى ، والجانب الإجرائى لتخطيط انشطة الفنون الأدائية، وإعداد مواد المعالجة التجريبية ، وإعداد أدوات البحث من خلال الأطلاع على الأدبيات ، والبحوث، والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث.

2- المنهج التجريبى وذلك من خلال قياس فاعلية المتغير المستقل المتمثل في أنشطة البرنامج القائم على الفنون الأدائية على المتغير التابع المتمثل في الحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية .

استخدمت الباحثة فى البحث الحالى المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث وذلك باستخدام

التصميم التجريبي ذي المجموعتين (التجريبية ، والضابطة)، وباتباع القياس(القبلى ، والبعدى)؛

لمعرفة تأثيرالآثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الألكترونية

- إجراءات البحث :

1- بناء قائمة بالآثار السلبية لممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية من خلال:

- الاطلاع على الدراسات السابقة والادبيات المرتبطة بالموضوع
- تطبيق استبيان على أولياء أمور أطفال الروضه
- عمل مقابلة مقننه مع أولياء الأمور

- عرض القائمة فى صورتها المبدئية على مجموعة من السادة المحكمينتخصص مناهج وطرق تدريس وتكنولوجيا التعليم لاستطلاع آرائهم فيما تم تحديده من اثار سلبية واجراء التعديلات فى ضوء آرائهم والتوصل للصورة النهائية لها.

2- تصميم البرنامج القائم على الفنون الادائية وتصميم أنشطة لهذهالفنون الأدائية.

3- عرض البرنامج وانشطتهفى صورتهالمبدئية على مجموعة من السادة المحكمين لاستطلاع آرائهم فيما تم تحديده وإجراء التعديلات اللازمة.

4- الوصول إلى الصورة النهائية للبرنامج

5- إعداد أداه البحث وتتمثل في: اختبارمصور لقياسالآثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الالكترونية.وحساب صدقه وثباته بغرض الوصول إلى الصورة النهائية له.

6- حساب فعالية البرنامج القائم على الفنون الادائية في الحد من الاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الالكترونية من خلال:

- اختيار عينة من أطفال الروضة ممن يتراوح عمرهم من (5– 6) سنوات وتقسيمهم الى مجموعتين (ضابطة – تجريبية)
- تطبيق الاختبار المصور على المجموعتين قبليا

-تطبيق البرنامج القائم على الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة

للألعاب الإلكترونية على المجموعة التجريبية

- تطبيق الاختبار المصور على المجموعتين بعديا

7- تحليل البيانات التي تم التوصل اليها

8- تفسير النتائج والتوصل الى التوصيات والمقترحات

مصطلحات البحث:

تم تعريف المصطلحات اجرائيا كما يلى :

- برنامج الفنون الأدئية:

مجموعة من الأشكال الفنية الأدائية التى تعتمد على ممارسة طفل الروضة لمجموعة من الأنشطة والذى يعبر من خلالهاعن قدراته وإمكاناته واحتياجاته وتتمثل فى(التعبير الإيقاعىوالأغانى والأناشيد، التعبير الحركى، التعبر الفنى، رواية القصة، الدراما ، مسرح العرائس) داخل وخارج غرفة الصف .

- الألعاب الإلكترونية:

العاب افتراضيةغير حقيقيةتعمل على اجهاز (البلاي ستيشن أو الحاسب الآلى أو الهواتف المحمولة أو الآيباد وغير ذلك من الأجهزة المخصصة لها) ويندمج فيها أطفال الروضة وتعمل وفق قواعد وضوابط محددة سلفا وتنتهى بنتائج يمكن قياسها بطريقة كمية، وتختلف أنواع تلك الألعاب من حيث طبيعة مشاركة اللاعب(الطفل) فيها

ادبيات البحث والدراسات السابقة :

تم تناول ادبيات البحث والدراسات المرتبطة به فى المحاور التالية:

المحور الأول: فنون الأداء

تعتبر فنون الأداء اليوم هى عصب المناهج فى التعليم بما تتضمنه من أشكال فنية أدائية مختلفة تعتمد بشكل كبير على قدرات وإمكانات الفرد من لغة الجسد وتعبيرات الوجه والصوت كوسائط للتعبير، فهى تساعد الطفل على التعبير عن أفكاره وانفعالاته التى لا يستطيع التعبير عنها بالكلمة فقط، وذلك من خلال المواقف الحياتية والخبرات التى يؤديها الأطفال دراماً عن طريق لعب الدور أو العروض المسرحية التى يشارك فى أدائها أو مشاهدتها، وأيضا من خلال أنشطة التعبير الحركى مع التعبيرات الإيقاعية والغناء كما يستطيعون فهم وإدراك المعانى لكثير من المفاهيم المختلفة.

وقد أكد "(حسين، 44،2012) إلى أن تشكيل فنون الأداء اليوم عصب المناهج فى التعليم، فهى تسعي لمساعدة الأطفال على معرفة الأساليب التى تساعدهم فى التعبير عن أفكارهم وانفعالاتهم التلا يستطيعون التعبير عنها بالكلمة فقط، بالإضافة إلى أنها منهج يؤكد على تعدد المصادر التعليمية التى تخاطب كافة حواس الطفل باعتبارها

النافذة التى يرى من خلالها العالم، حيث تتيح له الفرصة للتعبير عن نفسه بكافة الوسائل الممكنة.

مفهوم فنون الأداء:

كما عرف حسين (2012، 63) الأشكال الفنية الأدائية : تلك التى تعتمد على القدرات والإمكانات الإنسانية للمؤدى من لغة للجسد وتعبيرات للوجة والصوت كوسائط للتعبير

وتعرفها عزام(195:2012) بأنها تلك الأنشطة التى تعتمد على الأداء الفعلى للطفل وتعبر عما بداخله وتعتبر من أكثر الأنشطة إثارة وشيوعاً بين الأطفال سواءاً كانت تمارس فى لعبهم التلقائى أو أنشطتهم الموجهة داخل الروضة ، وترى الباحثة أن الفنون الأداء وسائط تربوية تنموية تساعد على النمو الشامل المتكامل (معرفياً- اجتماعياً- وجدانياً- حركياً)، فهى تساعد على أن يعبر الطفل عن أفكاره ومشاعره فى إطار دعم وتنمية كافة مهاراته.

فى حين عرفتها سعد(2012، 198) على أنها مجموعة من الأنشطة القائمة على الممارسة الفعلية و المشاركة من جانب الأطفال لمحاكاة المواقف الحقيقية فى الحياة اليومية متمثلة فى (الأنشطة القصصية،الأنشطة الدرامية والتمثيلية ، الأنشطة الحركية، الأنشطة الموسيقية،الأنشطة الفنية).

أهمية الفنون الأدائية:

تعتبر فنون الأطفال من الأنشطة الذاتية التلقائية الحرة ، التى تعتبر مدخلاً تربوياً أساسياً لتعلمهم وتوجيه استعداداتهم وخيالتهم وميولهم الفنية والارتقاء بقدراتهم الإبداعية فهى فنون نابعة من رغبتهم فى التعبير عن أنفسهم ونقل أفكارهم ومشاعرهم للآخرين ويرجع ذلك لكثرة هذه الفنون وتنوع أشكالها فالأطفال يتعاملون منة خلالها مع عناصر وخامات وأدوات مختلفة ومجالات متعددة فيندرج بعضها تحت إطار الفنون البصرية مثل الرسم والتصوير والنحت والتشكيل المجسموالأشغال الفنية اليدوية والطباعة والقص

واللصق، ويندرج البعض الآخر تحت الفنون اللفظية مثل القصة فى تقديم العديد من المفاهيم والقيم لطفل الروضة من خلال مضامينها المختلفة، ويساعد دخول الطفل إلى عالم القصة والاقتداء بالشخصيات وأبطال القصص على تكوين فهم ثرى للمشكلات الواقعية المشابهة، كما تساعده فى التعبير عن الانفعالات بشكل سوى عندما يطلب منه إعادة سرد القصة.

والشعر والأدب والنوع الثالث فهو الفنون السمعية مثل الغناء والعزف والموسيقى كما يتميز الطفل فى مرحلة الروضة بحب الأنشطة الموسيقية ، ولديه القدرة على حفظ الكلام المنغم ، ولذا تشكل الأنشطة الموسيقية بأشكالها المختلفة التى تشمل الغناء ، المشاركة فى العزف ، والتصفيق والرقص مع الموسيقى أحد أنواع الأنشطة التى تضفى جواً من السعادة على بيئة التعلم.

أما النوع الأخير فهو الفنون الحركية مثل الباليه والرقص الشعبى والتمثيل ولعب الأدوار والدراما

(حنفى ، 2002، 5). ويشير علماء التربية إلى دور الدراما الإبداعية فى دفع عملية التعلم للأطفال بناءً على معارفهم وخبراتهم السابقة وأن عملية التعلم تصبح ذو معنى وهدف من خلال استراتيجية الدراما الإبداعيـــــة. (الهنيدى،2،24)

ويؤكدغنيمىوالزياتى (2001،32) التأكيد على فاعلية الفنون الأدائية فى تحسين النمو المعرفى والحصيلة اللغوية لدى طفل ما قبل المدرسة.

وتشير دراسة كل من :(Holder,karan,et al؛ Hodges,2011 " 2012 ,إلى أهمية فنون الأداء فالآتى:

- تعتبر من الأنشطة الذاتية التلقائية الحرة.
- تعمل على توجيه استعداداتهم وخيالهم وميولهم الفنية والارتقاء بقدراتهم الإبداعية

- تعتبر فنون نابعة من رغبة الطفل فى التعبير عن نفسه ونقل أفكاره ومشاعره للآخرين
- وسائط نمائية تساعد على نمو قدرات ومهارات الطفل (حركياً ، عقلياً، نفسياً، اجتماعياً)
- وسائط علاجية تساعد على اكتشاف وعلاج الاضطرابات النفسية والسلوكية التى يعانى منها بعض الأطفال.
- تعتبر مدخلاً تربوياً أساسياً لتعليم الطفل وتعديل سلوكه

و يتفق هذامع ما أكدت عليه دراسة كلا من (بكرى ، الصاوى، 2014 ؛ حنان الشهاوى ، 2016). على أهمية فنون الأداء فى اكتساب طفل ما قبل المدرسة العديد من المفاهيم والمعلومات واكتسابه العديد من السلوكيات وإشباع احتياجات الأطفال النفسية والاجتماعية والمعرفية والصحية والأخلاقية إلى جانب دورها الكبير فى تعديل سلوك الأطفال من خلال الأنشطة المحببة للأطفال سواء كان (الأنشطة الدرامية- الأنشطة المسرحية- الأنشطة الغنائية- الأنشطة القصصية..)

أشكال الفنون الأدائية:

تتعدد أشكال فنون الأداء فى العديد من الأنشطة المحببة للأطفال والتى يمكن عرضها على النحو التالى:

1- الأنشطة القصصية:

يرى علماء النفس إن الاستمتاع بالقصة يبدأ عند الطفل منذ أن يتمكن من فهم ما يحيط به من حوادث وما يذكر أمامه من أخبار ، فهو رغم صغر سنه ينصت للقصة التى تناسبه ويشغف بها ويطلب المزيد منها، ونحن نعرف أن للقصة مغزى وأسلوباً وخيالاً ولغة، ولكل هذه العوامل أثراً فى تكوين الطفل . ومن هنا نشأت ضرورة الاستفادة من القصة فى البيت والروضة .(السيد، 2011، 123).

وتعد القصة من أحب الأنشطة المحببة و أهم وأخطر الأساليب التربوية والثقافية لطفل الروضةلكونها تستثير خيال الطفل وتطلق العنان خارج الزمان والمكان ليعبر بأحاسيسه ومشاعره عن آراءه ووجهات نظره بصورة مقبولة من الآخرين، ويمكن استخدامها كوسيلة فعالة ومؤثره بالنسبه للطفل فى تقديم العديد من المفاهيم والسلوكيات وتعديل العديد من السلوكيات والمشكلات التى تحيط بأطفال لكونها تساهم فى بناء شخصيتهم.(Boltoman,2010))،(Carpenter,Karen M, 2010) ، (وجية، 2011)

وقدأكدت العديد من الدراسات على ذلك مثل دراسة(جبرابيل بشارة، 2011)

(Passila,Anne,2013) ، (Spencer,Trina D.&Others,2013)

(Yazici,EIcin&Other,2017),

كما تساعد القصة فى تنمية القيم البنائية وتعمل على تنمية النمو اللغوىوالعقلىوالاجتماعىوالثقافى.. لطفل الروضة ومساعدته على التغلب على بعض المشكلات البيئية التى تحيط بالطفل وهذا ماتؤكده دراسة كل من :

(Sy-ying lee,2012),(Cagri Tugrul Mart,2012)) (Michelle Manna,2014

(ياسين، 2016).

2- الأنشطة المسرحية :

يعتبر المسرح من الفنون الأدائية المحببة للأطفال لكونه من أهم أدوات التواصل القادرة على نقل المعلومات والمفاهيم وتعديل السلوك والتى يمكن أن تسهم بدورها فى الحد من مشكلات المخاطر التكنولوجية للأطفال الروضة. وقد أكد حسين(2010) على أهمية مسرح الطفل فى تنمية الثقة بالنفس وتنمية قدرات الأطفال ومساعدتهم على حل المشكلات، بالإضافة إلى تزويد الأطفال بالمعارف والمعلومات المختلفة المناسبة لهم.

وهذا يتفق أيضاً مع ما أشار إليهSusan&Appledoum(2015) "والذى أكد على أهميةمسرح العرائس وخاصة لأطفال الروضة حيث أن المسرح بما يقدمه للأطفال من مواقف ترفيهية وشخصيات وديكور وملابس وإضاءة ومؤثرات حية يتفق مع طرق تفكير الأطفال فى هذه المرحلة وخصائص نموهم. وقد أكدت العديد من الدراسات والأبحاث على أهمية المسرح للأطفال حيث أكدت دراسة كلاً من :

حسن" (2004)، أحمد (2009) Ronald, Johnson (2013) واللاتى أكدوا على أهمية مسرح العرائس أهميته فى تنمية مهارت التواصل مع الآخرين وتنمية المفاهيم الصحية والحياتية للأطفال، واتفق أيضا مع هذا دراسة كلاًمنcohen(2014) ودراسة sandra& Chris(2014) في ان الدمتستخدم للتعبير عن انفعالات الوجه ، كما توصلت دراسة Simon,Karen(2016)أوضحت إلى أن استخدام المعلمة لعرائس المسرح يهدئ من قلق الأطفال ويسمح بإظهار الموضوعات المهمة لديهم. في حاجة الى ىاعادة كتابة بشكل سليم.

3- الأنشطة الدرامية:

تعمل الأنشطة الدرامية على تحويل قدرات الأطفال فى التعبير عن ذاتهم إلى استخدام هذه القدرات لأداء الدراما من خلال الخبرات التعليمية حيث ينمو لدى الأطفالمهارات الاستماع والتفاعل مع الآخرين واستخدام أفكارهم ومقترحاتهم لحل أى مشكلة، واكتساب الخبرات التعليمية المختلفة تبعاً للأدوار التى يقوم بها الأطفال. (عويس، 2003،26).يجب على المعلمة إتاحة الفرص للملاحظة والتوجيه وإجراء المناقشات والحوارات بين الأطفال لمعرفة انعكاس تلك الخبرات ومردودها على الأطفال." إلى فاعلية الدراما (2007) "Chen-Ren يتفق ذلك مع ما أشارت إليه دراسة شين رين الإبداعية فى تعليم الأطفال من (2: 6) سنوات ، والتأكد على أهمية دور المعلمة فى تنفيذ أنشطة الدراما واعتمادها على الارتجال ولعب الدور وتوصيلها للأطفال بصورة غير مباشرة.

ودراسةBob,Yowell (2014) ودراسة Jenfier,kulik(2007) ويتفق أيضاً مع ذلك دراسة كلاً من

واللاتى أكدوا على دور الدراما الفعال فى العملية التعليمية Fennessey,Sharon (2015)

لأطفال الروضة بالإضافة إلى دور الدراما فى تكوين العلاقات الاجتماعية ومساعدة الطفل على حل المشكلات وزيادة قدرة أطفال الروضة على الإنجاز وزيادة دافعيتهم للتعلم بشكل ملحوظ.

وكذلك دراسة مرسى (2019) اكده على دور الدراما فى تنمية بعض مهارات التقانة لدى أطفال الروضة وزيادة الدقة والمهارة بشكل متطور

4- الأنشطة الفنية:

الأنشطة الفنية تساعد الطفل فى التعامل مع من حوله. فالطفل يكتسب الكثير من الخبرات فى التفاعل الاجتماعى الذى يحدث بينه وبين زملائه وأصدقائه عند ممارسة الأنشطة. أيضا الطفل يشعر بالرضا وبالثقة فى نفسه عندما يتغلب على التحديات والصعاب. وعندما يصل إلى النجاحات أو يقوم بإنجاز ما،سواء كان بشكل فردى أو فى عمل جماعى. كما أن نظرات الإعجاب التى يتلقاها ممن حوله عند كل إنجاز أو نجاح تجعله ليس فقط واثقا من نفسه، بل واثقا فيمن حوله أيضاً.

أن ممارسة الطفل للأنشطة الفنية تساعده على تفريغ شحناته سواءاً على مستوى التعامل الذاتى أو التعامل الجماعى، فالتربية الفنية تسعى إلى كشف أصحاب المواهب فى الممارسات الفنية وأيضاً يعطى دافعية للتعلم.

(المليجى، 2014).

كذلك ممارسة الطفل للأنشطة الفنية يساعد فى تحقيق الاتزان الانفعالى والثقة بالنفس، فهو وسيلة للنمو الاجتماعى، وتدريب الطفل على الأخذ والعطاء والنمو العقلى،

واستخدام الطفل لأصابعه فى الرسم. Judith Van Hom(2008).والتلوين والتشكيل

اكدت دراسة كلا من " السباعى" (2015) إلى أهمية الأنشطة الفنية فى خفض النشاط الزائد لدى أطفال الروضة.والذى أكد على أن مهارات الرسم لأطفال، Hwakyoung (2015)

وهذا يتفق مع دراسات كلا من " مصطفى(2012) حيث هدفت إلى استخدام مدخل الخبرات الفنية المتكاملة فى تنمية مهارات الاستعداد للكتابة لدى طفل الروضة ، بينما أكد "حمدى" (2013) على أهمية الأنشطة الفنية فى خفض الاضطرابات السلوكية لأطفال الروضة ذوى صعوبات التعلم النمائية، كذلك " عبد الله (2013) التى أشارت إلى أهمية الأنشطة الفنية فى تنمية الحاسة الأخلاقية لدى أطفال الروضة، كذلك جميل (2014) حيث هدفت إلى خفض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لدى أطفال الروضة باستخدام الأنشطة الفنية التشكيلية،

5-الأنشطة الموسيقية:

تعتبر الموسيقى من الفنون المحببة للأطفال حيث تعتبر غذاء للوجدان واستثارة للمشاعر والأحاسيس حيث لها تأثير كبير على الطفل فى اكتساب العديد من القيم والمفاهيم والسلوكيات والتى يمكن أن تسهم بدورها فى الحد من مشكلات ومخاطر التكنولوجية لأطفال الروضة.

يستطيع كل طفل من الأطفال التحكم فى عضلاتهم الكبيرة والدقيقة ، حيث تعمل الموسيقى على تنمية التآزر العضلى الحركى بالعزف على الآلات الموسيقية المختلفة، والتصفيق، والمشى، والدوران والسير للأمام والرجوع للخلف مع الإيقاع، ويميل الطفل أيضاً إلى ممارسة مهارات القفز والمشى والجرى والتأرجح وعمل دوائر بجسمه ويديه فى اتجاهات مختلفة على إيقاع وأنغام الموسيقي، كما يتمكن الطفل من غناء الأغانى والأناشيد البسيطة مع الإيقاع الموسيقى والحركات المختلفة لجسمه. (عبد ربه، 2010،

43)التأكدت على أهمية أنشطة الغناء وهذا يتفق مع ما أكدت عليه الدراسة(Justice,laura(2019 من حيث الموسيقي والرقص لتنمية اللغة الشفهية لطفل الروضة وإثراء المفراداته اللغوية، وكذلك دراسةعلى فاعلية استخدام الأنشطة الموسيقية فى تنمية بعض الجوانب المعرفية للطفل والمهارات الحياتية لأطفال الروضة.(Lewis,Carolyn"(2010

6-الأنشطة الحركية:

تعد التربية الحركية وبرامجها المختلفة من أنجح الوسائل التربوية التى تهدف إلى تحقيق النمو المتكامل للطفل، فالحركة هى إحد الدوافع الأساسية لنمو الطفل وعن طريقها يبدأ الطفل فى التعرف على البيئة المحيطة به ، وهذا الميل الطبيعى للحركة أحد طرق التعلم لأن الطفل يتعلم من خلال الحركة، كما أن الحركة عبارة عن مدخل وظيفى لعالم الطفولة ووسيط تربوى فعال لتحسين وتطوير النمو الحركي والعقلى والاجتماعي للطفل.

وهذا يتفق مع ما أشارت إليه " عبد الستار (2013) ، "طلبة " (2016) ،ودراسة أحمد (2016) Junes MarceL(2016)

والتى أكدوا جميعا على أهمية الأنشطةالحركية فى تنمية المفاهيم والمهارات وجوانب النمو للطفل وتقوية العلاقات والمهارات الاجتماعية وحل المشكلات. و دور الأنشطة الحركية والقصص الحركية فى تعليم الأطفال بصورة شيقة وجذابة، حيث تحقق جزء من المتعة والجاذبية للطفل أثناء تأديته للنشاط الحركى.

-التعبير الحركى:

تعد حركة الطفل الدعامة الأساسية لاكسابه المهارات المعرفيه واليدويه والإبداعية فهى الدعامة لنمو ذكاءه وأدراكه لما حوله ؛ لأعتبار الحركة أقدم أشكال الأتصال والمشاركة وكونها الطريقة الاساسية للتعبير عن الأفكار والمشاعر و أكتساب المفاهيم وحل المشكلات ، فالخبرة الحركية خبرة عرضية تساعد الطفل على مواجهة العالم من حوله فكل أشكال النشاط تتضمن الحركة وتحتاج إليها. (علاوى ،2019،24)

ويعد الميل إلى الحركة من أشد ميول الطفل الفطرية التى يولد مزود بها لأن اللعب نشاط تلقائى، فالحركة هى النشاط والشكل الاساسى للحياة .

يتضح مما سبق عرضه أن الأطفال فى مرحلة الروضة لهم سمات وخصائص وينبغى مراعاتها عند تقديم البرامج والأنشطة الخاصة بهم وتعد أنشطة الفنون الأدائية من أكثر الأنشطة المحببة للأطفال فى هذه المرحلة لما تتضمنه من أنشطة (قصصية ودرامية ومسرحية وفنية وموسيقية وحركية) حيث مثل هذه الأنشطة يعتمد على الحركة والأداء الفعلى من قبل الأطفال وخاصة أطفال الروضة يفضلون اللعب والحركة والتمثيل والتعامل مع المحسوسات فيمكن أن يجدون متعتهم وتعلمهم بشكل أفضل من خلال أنشطة فنون الأداء وهذا ما يحاول البحث الحالي تناوله من خلال توظيف فنون الأداء للحد من الآثار السلبية للألعاب االإلكترونية .

حيث أن الفنون الأدائية هى "محتوى تربوى منظم يراعى حاجات ومتطلبات نمو الطفل الروضة ويقوم على الفنون الأدائية ويحقق مجموعة من الأهداف من خلال الأنشطة والممارسات العملية التى يقوم بها الأطفال داخل الروضة وتهدف إلى تنمية العديد والعديد من المهارات والمفاهيم والمعارف المختلفة لديهم، حيث تنظم البيئة التعليمية المناسبة لهؤلاء الأطفال وتوفر الوسائل المعينة والمساعدة على ذلك داخل غرفة النشاط وخارجها بالروضة".

المحور الثانى: الألعاب الالكترونية

مفهوم الالعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويحى ظهر فى أواخر الستينات، وهو نشاط ذهنى بالدرجة الأولى يشمل كل من : ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة ، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهى برنامج معلوماتى للألعاب ، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التى تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التى تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ويعنى ذلك الحواسيب المحمولة

والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعى عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردى، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصىقبادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة ، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب ، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية .(نمرود 35، 2019)

اولا :تقسيم تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال حسب نوع الأثر:

1- الآثار النفسية والعقلية المترتبة عن تعامل الأطفال مع الألعاب الالكترونية:

لابد أن نذكر فى هذا الصدد أن عدداً من الدراسات لم تجد أدلة على وجود علاقة سببية بين الأنشطة القائمة على الشاشة ومشاكل الصحة العقلية . إلا أن بعض الأبحاث قد ربطت بين هذه الأنشطة وبعض الآثار السلبية. ومعنى هذا أن السبب والنتيجة لم يتم فهمها بالكامل بعد. وهذا يعنى أيضا أن من لديه مشاكل في الصحة العقلية قد يتأثر بهذه الأسباب أكثر من غيره . كما لوحظ وجود ارتباط بين الذين ينخرطون فى الأنشطة القائمة على الشاشة بشكل متكرر أو لفترات أطول بوجود مشاكل الصحة العقلية، ولكن لم تثبت بعد أن هذه الأنشطة كانت السبب. وهذا لايعنى بانعدام التأثير.ومن هذه الآثار السلبية على الصحة العقلية والنفسية مايلى:القلق – الاكتئاب- الإحباط- الإدمان على الإنترنيت- ضعف الثقة بالنفس- الإنسحاب- الميول الإنتحاريةاضطراب فرط الحركة ونقص الإنتباه- مخاطر بيولوجيةعصبية – مخاطر على سلامه دماغ الطفل.أن التأثيرات النفسية المتعلقة بقلة النوم نتيجة الإفراط فى الجلوس أمام الشاشات والاستخدام الليلي للأجهزة الرقمية قد ترتبط بأعراض كالإكتئاب والميول الإنتحارية ،وأيضاً فإن

اضطراب فرط الحركة ونقص الإنتباه أيضابعامل المحتوى العنيف وسريع الحركة. والذي قد يتجاوز هذا الإضطراب إلى ممارسة السلوك العدواني وانخفاض السلوك الاجتماعى الايجابى عند الأطفال .(خميس،2013)

وقد اجريت دراسة(Tatum,williamO.2014)تم عملهاعبر التخطيط المقطعى لدماغ الأطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة لدراسة تأثر أدمغتهم مع استخدام الوسائط المستنده إلى الشاشة.ووجدت هذه الدراسة ارتباط بين زيادة استخدام هذه الوسائط،مقارنة بإرشادات الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال (AAP) ، وانخفاض سلامة البنية المجهرية لمسارات المادة البيضاء فى الدماغ . هذه المسارات هي المسؤولة عن دعم تعلم اللغة ومهارات القراءة والكتابة الناشئة لدى الأطفال فى هذه المرحلة.

2- الآثار الجسدية المترتبة عن تعامل الأطفال مع الألعاب الالكترونية.

فوقت الجلوس المفرط أمام الشاشة له علاقة بكثير من الآثار السلبية على صحة الأطفال ومن هذه الآثار مايلى: قلة النوم وعدم كفايته – ضعف البصر- هشاشة العظام- ضعف الجسم- مخاطر أمراض القلب والأوعية الدموية.مثل: ارتفاع ضغط الدم – السمنة- انخفاض الكوليسترول الحميد- تنظيم ضعيف للإجهادعدم انتظام الكورتيزول-مقاومة الأنسولين. كما أشارت دراسة اجريت بمركز أبحاث التقارير الوقائية الطبية التابع لجامعة ماكجيل الكندية حول النشاط والسمنة عند الأطفال ما قبل سن المدرسة ارتباطه بتأثير الجلوس أمام الشاشات والتقنيات المختلفة المرتبطة بها.

3- تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال فى السلوك والتربية والتعليم.

هناك مجموعة من الآثار السلبية للتكنولوجيا على الأطفال من حيث النواحى السلوكية والتربوية والتعليمية. كما سنمر سريعاً على النتائج السلبية التى ستنتج أيضاً عن تعامل الأطفال غير المنضبط مع التكنولوجيا فيما يلى:

1-3 تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال فى السلوك العام:

- العدوانية نتيجة ألعاب الكمبيوتر العنيفة: ويظهر أثرها فى التنمر الإلكترونى، واللجوء إلى العنف كما حصل فى حوادث إطلاق النار في المدرس.(محمد، 2019)

- ردود الأفعال العنيفة وتظهر في :

- السلوك: يتغير سلوك الأطفال مع الاستخدام المفرط للإلعاب الإلكترونية والانغماس الشديد فيها من الممكن ان تؤثر على:
- العلاقات العاطفية بين الآبوين والطفل. حيث أنها من الممكن أن تؤدى إلى تكسير الروابط بينهم وتسبب البعد والانعزال والسمنة أو النحافة نتيجة طول مدة استخداماالألعاب الإلكترونية.
- تناقص مدة النوم وأحياناً إلى تزايد مدة النوم.
- تغير فى السلوكيات واللجوء إلى السلوكيات الخطرة مثل التدخين وشرب الكحوليات أو تعاطى المخدرات.
- العاطفة: أن الأطفال من الممكن أن يتعرضوا إلى ارتفاع فى مستوى التوتر وزيادة ضربات القلب إذا تعرض الطفل لمشاهدة المشاهد العنيفة على الإنترنت مما يسبب فى زيادة معدل الادرينالين فى الجسم وزيادة الإحساس بالعنف.
- التخيل: أن استخدام التكنولوجيا المفرط من الممكن أن يتسبب فى أضعاف قدرة الطفل على التخيل ، وذلك لأن تؤدى إلى الكسل والخمول.وضعف التركيز، وأيضاً ترسم فى ذهن الطفل صور تخيليه جاهزة.(معروف،2016)
- الانعزال والبعد عن الأصدقاء والأهل وتفضيل الوحدة والعيش منفردا وذلك السلوك يظهر أكثر فى الأطفال الأكثر حيوية ونشطاً من الأطفال المنطويين.
- الهدوء الدائم وعدم الرغبة فى التحدث مع الآخرين.

- عدم الاستمتاع بالأنشطة الرياضية والجسدية التى كان يقوم بها ويستمتع بها سابقا وأصبح يفضل الابتعاد عنها .

2-3 تأثير الالعاب الإلكترونية على الأطفال فى التربية

- السلبية والاعتمادية على الغير – فقدان الخصوصية والأمن نتيجة عدم أخذ الإحتياطات، وبالتالى -تعرض الطفل لمختلف أنواع الاستغلال والمحتوى السيئ.
- اكتساب عادات مخالفة لأصول التربية الصحيحة. (قويدر،2012)

3-3 تأثير الالعاب الإلكترونية على الأطفال فى التعليم

- الإهمال فى المهام المدرسية وضعف الأداء الدراسي والتحصيل.. 0التشتت وضعف الإنتباه .
- محدودية الإبداع (الناتج عن التلقي السلبي).(الانصاري،2020)

4- الآثار الاجتماعية المترتبة عن تعامل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية.

- انعزال الطفل لساعات أمام الشاشات يؤدى ويرتبط بالكثير من الآثار الاجتماعية المترتبة عليه، منها.
- الضعف العاطفىفى فترة الطفولة المبكرة.
- الانعزال وضعف العلاقات والمهارات الاجتماعية وضعف الترابط الأسري.
- قدرة أضعف على فهم المشاعر للمحيطين بهو الإنطواء وضعف القدرة على التعبير عن النفس.

وهناك العديد من الدراسات التى اشارت إلى ان هناك ترابطاً بين مهارة تنظيم المشاعر ووقت الشاشة أن الوقت المفرط أمام الشاشات يرتبط بالضعف العاطفي فى فترة الطفولة المبكرة أو مرحلة ما قبل المدرسة.(سعد، 2019)

شكل (1) شكل دماغ الطفل ماقبل المدرسة وفى بداية دخوله للمدرسة

كما كشفت النتائج المتعلقة بالدراسة أن قضاء المزيد من الوقت أمام الشاشة فى سن الرابعة ينبئ بمستويات أقل من فهم المشاعر فى سن السادسة.

ثانيا :تقسيم تأثير ممارسة الالعاب الإلكترونية على الأطفال حسب نوع المؤثر:

1- تأثير الالعاب الالكترونية على الأطفال الناتج عن أنواع المحتوى.

بالنسبة للمحتوى وعدد ساعات العمل على الإنتر نت، فكثير من الأهالي يضعون قواعد صارمة فيما يتعلق بها. ولكن هل للمحتوى التأثير نفسه لعدد ساعات العمل على الإنترنت من حيث التأثيرات السلوكية والإدمان على الإنترنت ؟(سليمان، 2019)

2- تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال الناتج عن الوقت أمام الشاشة.

مما يجعل من الصعب معرفة ما هو المناسب "للأطفال " لاسيما فى عصر يتم فيه استخدام الشاشات بشكل متزايد للأغراض التعليمية.يمكنأن تكون الارتباطات الممتدة مهمة لأن الآثار السلبية على التنمية قد تكون تراكمية وليست بصورة فورية.

أسباب تأثير الالعاب الإلكترونية على الأطفال سلباً وأضرارها على الأطفال.

لابد ان نشير إلى الاسباب التى تجعل الأطفال عرضة لهذه التأثيرات. مثل التمايز الطبقى فى مستويات الحياة والتعليم وغيرها الكثيرومنها مايلى:

- عدم المساواة الاجتماعية فى توفر المال أو المكان المناسبين لممارسة الطفل العادات الصحية من الرياضة والثقافة والتعليم المتوازن.
- ضعف التفكير النقدى، وضعف قدرات التواصل الاجتماعي الواقعي.
- أساليب التعليم التقليدية التى تعتمد على التلقين، وبالتالى ينشأ الطفل متلقياً بطبيعه، وسلبياً ينتظر أن يقوده غيره.
- انشغال الآباء والأمهات عن أطالهم بتحصيل أسباب الحياة من المال والاحتياجات الأخرى...

المخاطر الناجمة عن استخدام الأطفال للتكنولوجيا الحديثة:

يؤكد الخبراء والمختصون أن التكنولوجيا الحديثة التى غيرت شكل البشرية للأفضل وسهلت الحياة بشكل عام يؤكدون أن لها أيضا العديد من المساوئ للأطفال خاصة عندما يتم استخدامها بإفراط وبطريقة سيئة وبعيدا عن مراقبة الأسرة والمجتمع والحكومات. وفى صدد هذا البحث لابد من الاشارة إلى أهم المساوئ:

- اكتساب طفل الروضة للعنف:

أظهرت أحدث الأبحاث التى أصدرتها منظمة الصحة العالمية أن أطفال اليوم أكثر عنفا وتمردا من أطفال الأمس وهذا يعنى أطفال ما قبل التكنولوجيا الحديثة. فمن خلال ممارسة بعض الألعاب الالكترونية التى تقدم العنف أو التى تتضمن الحروب أو القتل

عادة ما يتأثر الطفل بما يشاهده، بل ويحاول ممارسته فى الحياة الطبيعية.(بوشيربى، 2020،206)

- التوحد والانعزال:

دفعت التكنولوجيا الحديثة الكثير من الأطفال إلى الانعزال عن محيطهم القريب منهم والمتمثل فى العائلة والأصدقاء والانتقال إلى عالم افتراضى لقضاء ساعات طويلة داخل الغرفة المغلقة.وبعد أن كانت الأسرة بأكملها فى القرن الماضى تلتف حول أجهزة التلفزيون فى غرفة واحدة وتجرى بعض التقوس التى اعتادنا عليها كأسر مصرية يجمعنا الدفئ الأسرى، أصبح الآن لكل شخص فى الأسرة عالمه الخاص وأصبح الأطفال حبيسى غرف نومهم.(عبدالله،2015)

- إضرار صحية بالغة:

دقت الكثير من الأبحاث الطبية ناقوس الخطر محذرة من أن جلوس الأطفال لساعات طويلة أمام الأجهزة الحديثة قد تسبب بضعف النظر لديهم بشكل كبير جراء التعرض للأشعة المنبعثة من هذه الأجهزة . كما حذرت العديد من الأبحاث من أمراض

عديدة أصابت العمود الفقرى لدى ملايين الأطفال جراء الجلوس بطريقة خاطئة أثناء ممارسة هذه الألعاب الألكترونية .

بالرغم من ذكر العديد من الفوائد لاستخدام الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها وأضرارها على الأطفال أكثر وأشد خطورة ، حيث يمكنها أن تعلم الأطفال الأساليب والمهارات التى يرفضها المجتمع كالعنف والقتل وارتكاب الجرائم وغير ذلك، وفيما يلى يمكن أن نشير إلى أهم السلبيات التى تسببها الألعاب الإلكترونية:

الأضرار الصحية:إن الإفراط فى ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدى إلى إصابة الأطفال بكثير من الأضرار الصحية منها ضعف القدرة على الإبصار بسبب قضاء الأوقات الطويلة أمام شاشة الكمبيوتر والأجهزة الرقمية، وكذلك الإصابة بالصداع أو الإجهاد وتشنجات فى عضلات العنق بالإضافة إلى آلام الظهر والكتفين، ومن المشاكل الصحية أيضا زيادة الوزن بسبب كثرة الجلوس أمام تلك الأجهزة.

كيفية الحد من أخطار الالعاب الإلكترونية التى يمارسها الأطفال.

بداية لابديل على دور الأسرة فى مراقبة واستخدام التكنولوجيا، خلال استخدام الهواتف المحمولة والدخول إلى الشبكة العنكبوتية ، وأيضا لابد من مراقبة الوقت الذى يقضيه الطفل مستخدما الوسائل التكنولوجية الحديثة ، وأهم نقطة هى التوازن بين حياة الطفل الاجتماعية واستخدام التكنولوجيا، بحيث على الأقل يتساوى الاثنين معاً.

تأثير الألعاب الإلكترونية على الدماغ:

- التأثير السلبى على التفكير: قد يؤدى اللعب المستمر فى الألعاب الإلكترونية إلى تراجع أو تلف الأجزاء المسؤولة عن السلوك والعاطفة والتعلم فى الدماغ .
- إدمان الألعاب الإلكترونية: أظهرت الدراسات أن ألعاب الفيديو يمكن أن تسبب الإدمان بما يسمى بظاهرة " اضطراب ألعاب الإنترنيت" وذلك لأن ممارستها تؤدى إلى زيادة إفراز الدوبامين المعروف ب هرمون السعادة" مما يجعل اللاعبين أكثر اندفاعاً ورغبة فى مواصلة اللعب إذ تصل مستويات الدوبامين بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى نفس مستوياته بعد حقن المخدرات، أو العقاقير المنشطة . مما يعنى حدوث تغيرات فى الدماغ مشابهة للتغيرات التى تظهر فى اضطرابات الإدمان الأخرى.
- ظهور مشاكل سلوكية: تظهر عدد من المشاكل السلوكية لدى مدمنى الألعاب الإلكترونية خاصة عندما يتم حرمانهم منها .
- التوتر : تصمم ألعاب الفيديو بطريقة تجعل من أدمغة لاعبيها فى حالة توتر مستمر ، خاصة أثناء انتظارهم المكافأة التى لايمكن التنبؤ بوقت حدوثها أبداً، وتتمثل هذه المكافأة بتسجيل هدف، أوقتل الوحش، وما إلى ذلك ، فأنت لاتعلم من أين ومتى ستحصل على مكافئتك، لذا ستظل متوتراً خوفاً من الخسارة ، وفى انتظار الفوز.

ضعف الأداء المدرسى: إن الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية يتسبب فى نقص القدرة على التركيز على المدى الطويل ، الأمر الذى يؤدى إلى انخفاض مستوى الأداء الأكاديمى والمهنى فى المدرسة ، حيث يلجأ العديد من الأشخاص إلى لعب الألعاب الإلكترونية للهروب من المسؤوليات والإخفاقات المتكررة ،

كما أظهرت الدراسات وجود علاقة عكسية مابين الوقت الذى تم قضاؤه فى اللعب، ومقدار الإنجاز المدرسي . (فطيمة الاشراف، 2019)

الأثار الاجتماعية:يصدر من الأطفال سلوكيات عدوانية من خلال ممارسة ألعاب الحرب والقتال والمغامرات القتالية أو احتراف الجريمة، وقد يؤدى ذلك إلى اضطراب فى سلوك الأفراد بسبب التأثر بما يتعلمونه أو يرغبون فى محاكاته من الألعاب الإلكترونية .

التى يقع تحت تأثيرها الطفل لأنه يقضى معها ساعات طويلة، قد تتجاوز ثلتى ساعات النهار. ويكمن الخطر فى أنه يميل لمحاكاة ما يتلقاه دون أن يفكر فى عواقبه.

وترى الباحثة: انه يحث تصورات خاطئة، تجعل الطفل يعيش تضارباً بين ما يراه فى الواقع ، وبين مايشاهده فيها. وقد ينجم عن ذلك نوع من الاضطراب الثقافى، والاختلال فى المعايير بين الصواب والخطأ، أو بين ما يجب اتباعه وما يحدث على أرض الواقع.

سلبيات دينية وأخلاقية: تحتوى كثير من الألعاب الإلكترونية على صور عارية أو مناظر تخالف العقيدة والقيم الأخلاقية أو الإشارة إلى بعض الشعارات الدينية والسخرية من الأخر؛ وذلك يرسخ فى الاذهان بعض القيم والمفاهيم المغلوطة لدى الأطفال والتى قد تتنافى مع العقيدة الدينية أو القيم المجتمعية.

الإصابة بمخاطر الإشعاعات الكهرومغناطيسية: تنبعث بعض الأشعة فى الأجهزة المستخدمة فى الألعاب الإلكترونية تسمى (الأشعة الكهرومغناطيسية) والتى يقوم الجسم البشرى بامتصاصها؛ مما ينتج عن ذلك إصابته بالعديد من المخاطر الصحية كالتوتر

والقلق غير المبرر وكثير من الانفعالات السلبية والتهابات المفاصل والإصابة بأمراض هشاشة العظام وزيادة فرص الإصابة بحساسية الصدر والجلد.

كيف نتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية:

إن الألعاب الإلكترونية تعتبر سلاحا ذا حدين؛ وذلك لما لها من فوائد لايمكن الاستغناء عنها لأطفالنا وشبابنا، وفى نفس الوقت لا يمكننا أن نتجاهل أو نغفل عن مضارها وسلبياتها التى تهدد حياة أبنائنا وصحتهم وأخلاقياتهم كما تم الأشارة إليه سلفا، ومن هنا كان لزاماً على الآباء والمؤسسات التعليمية فى المجتمع أن تعمل كمصفاة لانتقاء المناسب منها ومنع الألعاب الإلكترونية الضارة أوغير المناسبة لأبنائنا من الوصول لأيديهم ، وفيما يلى أهم الوسائل والحلول النافعة لتجنب مخاطر تلك الألعاب:

تحديد السن والوقت المناسبين: يوجه بعض الخبراء النصح للوالدين بضرورة توجيه أبنائهم إلى ممارسة الألعاب المناسبة لسن كل واحد منهم مع ضرورة تجنب الأطفال دون الثالثة جميع الألعاب الإلكترونية بسبب مخاطرها الشديدة على صحتهم.(منصور،2017)

حيث ترى الباحثة: فى هذا الصدد ضرورة اللجوء إلى ممارسة الفنون الأدائية لدى طفل الروضة

لأنها تعتبر من أكثر الأنشطة إثارة بين الأطفال سواءاً كانت تمارس فى لعبهم التلقائى أو أنشطتهم الموجهة داخل الروضةوهى وسائط تربوية تنموية تساعد على النمو الشامل المتكامل (معرفياً- اجتماعياً- وجدانياً- حركياً)، فهى تساعد على أن يعبر الطفل عن أفكاره ومشاعره فى إطار دعم وتنمية كافة مهاراته.

غرس العادات البديلة : يجب على الوالدين تربية الأبناء على حب بعض العادات البديلة التى يمكن أن يقضي فيها الطفل وقت فراغه كممارسة الرياضة أو قراءة القصص والمجلات أو تنمية الميول والمواهب والقدرات التى يميل إليها الأطفال، بالإضافة إلى الذهاب إلى المعارض الفنية والمشاركة فى النوادى الثقافية والرسم والتصوير وغير ذلك، ولايجب أن يكون وقت الترفيه قاصراً عل الألعاب الإلكترونية فقط لتجنب سلبياتها وأضرارها العديدة.

تعتبر الأجهزة الحديثة والألعاب الإلكترونية من الوسائل الترفيهية الجذابة التى تستهوى الأطفال بصورة كبيرة ؛ لذلك يجب على المؤسسات التعليمية والقائمينعلى وضع المناهج التعليمية وضع مثل تلك الأمور فى الاعتبار عن تصميم المناهج

- اساليب الوقاية من الألعاب الإلكترونية

نستطيع القول أن الألعاب الإلكترونية تغلغلت فى المجتمع بشكل كبير وكدنا نصل إلى حتمية وجود ألعاب إلكترونية فى كل بيت يوجد فيه أطفال، حيث يبقى هذا الطفل حبيس اللعبة ولفترات طويلة متنقلا بين ألعاب الإثارة والعنف والرياضة والمغامرات وألعاب المحاكاة وتمثيل الأدوار وغيرها.

وتشير بعض الدراسات السابقة، مثل دراسة كلا من: (قويدر، 2012، 225)؛ (ابراهيم، 2013، 43) ؛

(داود سلم ،2015، 364) ؛ (سليمان ، 2016، 178) ؛ (حسن ،2017،230) ؛(الرميان، 2017،2)

(منصور،2017،368) ؛(قدي، 2018،166)؛(الشهري،2019،71)؛ (سامى،2021،56) التى ركزت جهودها على دراسات تناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبى على الأطفال ومن هذه الآثار الاجتماعية المترتبة عن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية ، وهذا مما تسبب مشكلات أسرية ، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي. كما أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات على الذكاء الاجتماعى.والعنف والسلوك العدوانى وعلى صعيد آخر فإن لممارسة هذه الألعاب تأثيرات سلبية على التوافق النفسى للطفل

وخلصت الباحثة: إلى التأكيد على فكرة أن من أكثر الأنشطة التى يمكن أن يكتسب الطفل من خلالها الكثير المهارات والعمل على تشجيعه على الإندماج والمشاركة مع زملائه هى الأنشطة الفنية بأنواعها إلى جانب دورها فى تحسين التعبيرولعب الادوار اثناء الممارسات الدرامية لدى الأطفال وتدريبهم على التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة وهو ما أكدت الدراسات السابقة عليه، كما أكدت على أهمية الحركة وفعالية استخدامها لزيادة انتباه الأطفال أثناء اليوم الدراسى ، فا لأطفال ينجذبون للأنشطة التى توحى بالحركة والنشاط لتشبع رغبتهم فى ذلك ويتأثر النمو الحركى بالصحة الجسمية للطفل ، مما يؤكد على أهمية الأنشطة الفنية والموسيقية لتنمية قدرة التعبير الحركى لدى طفل الروضة . ومراعاة تشجيعه على الابتكار اثناء أداء وممارسة الأنشطة .

إجراءات البحث:

أولا : اعداد قائمة بالآثار السلبية لممارسة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تم اعداد القائمة من خلال :

- الاطلاع على الادبيات والدراسات السابقة

- استطلاع رأى الخبراء التربويين والمتخصصين في مجال رياض الأطفال
- الاستبانه الموجهة لاولياء الأمور

وتكونت القائمة من 3 جوانب رئيسية (اقتحام الخصوصية - المخاطر الأخلاقية –المخاطر الصحية والاجتماعية) و (15) عنصر فرعى من الاثار السلبية ، واختلفت عدد العناصر الفرعية للجوانب الرئيسية هذه الجوانب مرتبطة ومتكاملة ومتدرجة حتى تتمشى وطبيعة طفل الروضة،ثم تم عرض القائمة على مجموعة من الخبراء التربويين

. وقد اتفق المحكمون على أن هذه الجوانب الرئيسية والفرعية للأثار السلبية لممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية لابد من تعريفهم بها وبمخاطرها، وأوصوا بضرورة التركيز على التوعية بها وبهذا تم التوصل الى القائمة بشكل نهائي تمهيدا لتصميم البرنامج القائم على الفنون الادائية للتغلب على هذه الاثار ملحق (2)*

وقد تم اختيار الجوانب والعناصر المراد توضيحها لتجنب المخاطر الناجمة عن الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة حتى يمكن تصميم البرنامج وفقا للجوانب المحددة وقياس فاعليتها،

وبهذا يكون البحث قد أجاب عن السؤال الأول الذى ينص على "ماهم الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفال الروضة التى تناسب طبيعة مرحلة طفل الروضة ؟ ومن ثم تحقق الهدف الأول من البحث وهو تحديد الاثار السلبية التى تناسب طبيعة مرحلة طفل الروضة.

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بطريـــقة قصدية سواء كان اوليـــاء الأمور وكان عددهم (60) ولياً ، وذلك لجمع المعلومات منهم عبر تطبيق الاستبانة والمقابلة، او في اختيار

أطفال الروضة حيث تم اختيار(60) طفلا وطفلة الملتحقين بالمستوى الثانى بالروضة بمدرسة العلا بادراة 6 أكتوبر ،ويتراوح أعمارهم مابين (5- 6) سنوات ، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية

وقد راعت الباحثة عند اختيار العينة مايلى:.

- أن تكون نسبة الذكاء بين جميع أطفال عينة البحث فى المتوسط.

ضبط العينة:

أ- تجانس عينة البحث:

تم إيجاد التجانس بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس القبلى من حيث الذكاء والعمر الزمنى والاختبار المصورللاثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الإلكترونية، كما يتضح فى الجدول التالى:

جدول (1)

التجانس بين أطفال المجموعة التجريبية من حيث الذكاء والعمر الزمنى و والاختبار المصورللاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية (ن= 30)

المتغيرات	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعيارى	معامل الإلتواء
الذكاء	112.5	120.5	33.98	0.700
العمر الزمنى	6.3	5.79	29.4	0.042
الاختبار	49.58	49	373.4	0.002

حيث تتراوح قيمة معامل الإلتواء فيما بين (+3،-3) ويتضح من جدول (1) تجانس أفراد العينة من حيث الذكاء والعمر الزمنى والاختبار.

ب- تكافؤ عينة البحث:

تم إيجاد دلالة الفرق بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلى للاختبار المصور للاثار السلبية طفل الروضة للألعاب الإلكترونية ، كما يتضح فى الجدول التالى:

جدول (2)

التكافؤ بين أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى القياس القبلى من حيث الاختبار المصورللاثار السلبية طفل الروضة للألعاب الإلكترونية (ن= 60)

المتغيرات	المجموعة التجريبية ن= 30 ن		المجموعة الضابطة ن= 30		اختبار "ت"	مستوى الدلالة
	م1	ع1	م2	ع2		
الاختبار المصورللاثار السلبية ع طفل الروضة للألعاب الإلكترونية	48.63	2.26	48.5	2.25	0.22	غير دالة

يتضح من جدول (2) عدم وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلى للاختبار المصورالمرتبطبالاثار السلبية لممارسةطفل الروضة للألعاب الإلكترونية، مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة.

ثانيا :اعداد أدوات البحث:

1- استبانه ومقابلة لجمع البيانات من أولياء الأمور
2- الاختبار المصورللاثار السلبية ممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكتروني.

- الاستبانة:

تم عمل استبانه بصورة مبدئية للحصول على معلومات ترتبط بالاثار السلبية لممارسة أطفال الروضة للألعاب التعليمية من أولياء الأمور وتكونت من 4 محاوركما يلى :

المحور الأول : يتضمن بيانات كل من الجنس والمستوى التعليمى والمستوى المعيشى.

المحور الثانى: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال.

المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية فى اكتساب قيم جديدة للأطفال.

المحور الرابع : أهم الأثار المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال

صدق الإستبانه:

تم عرض الإستبانه على مجموعة من الأساتذة المتخصصين .....للتعرف على آرائهم نحو ملاءمة الإستبانه لهدف الدراسة، وصحة صياغة العبارات علمياً وقد أبدى السادة المحكمون بعض الملاحظات والتعليقات العلمية التى أخذت بها الباحثة وقامت باجراءالتعديلات المطلوبة، وبذلك إتفق السادة المحكمون على صدق الإستبانه وإمكانية تطبيقها.(ملحق3)

ثبات الإستبانه:

لحساب الثبات استخدمت طريقة ألفا كرومباك(Alpha Cronbach) لحساب معامل الاتساق الداخلى للاستبانه ككل ولكل محور على حدة والجدول ( ) يوضح قيم معاملات الثبات.

محاور الإستبانة	تحديد الهدف	التخطيط	التنفيذ	التقييم	المجموع
معامل الثبات الفاكرونباك	0.79	o.92	0.89	o.92	0.89

2- الاختبارالمصورللاثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الإلكتروني.

الهدف من الاختبار: يهدف الاختبار معرفة للاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية

اعداد الصورة الأولية للاختبار :تم الاطلاع على العديد من الاختبارات التى تناولت موضوع البحث فاعلية برنامج قائم على الفنون الأدائية والاستدامة للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية

وقد راعت الباحثة فى تصميم الاختبار أن تكون بنوده مرتبطة ببيئة الطفل وأن تتناول المجالات الثلاث(المعرفية- المهارية- الوجدانية وتكون الاختبار المصور من(16) موقف تم عرضه في بطاقات مصورة ، خمس منها تتعلق باللعب من خلال الهاتف ، و(5) تتعلق باللعب منخلال شبكة الانترنت، و(6) تتعلق باللعب من خلال التليفزيون

والقنوات الفضائية.، وتم عرضها على مجموعة من والخبراء والمحكمين فى المجالات التربوية والنفسية.لابداء الرأي حول : ثلاث بنود ، وتم تعديل الاختبار من قبل الخبراء والمحكمين على النحو التالى:

الموقف قبل التعديل	الموقف بعد التعديل
بتحب تلعب بالموبيل والأيباد	وأنت بتحب بتلعب بالأيباد أو التابلت بتاعك لفترة طويلة
أيه المواقف اللى بتحبها على الانترنت	تحب تلعب وتحمل من على شبكة الانترنت
بتحب تتفرج على فى التليفزيون	لو شفت فيلم كارتون تحب:

- تعليمات الاختبار: تم عرض المواقف التي توجد في البطاقات المصورة المكونة للأختبار على الطفل والاختيارات الخاصة به بصوت واضح،ثميتم الطلب منه الإجابة إما بالذكر أو بالإشارة على الصورة المعبرةعن أجابته.
- زمن تطبيق الاختبار:تم تحديد (30 دقيقة) لكل طفل، وذلك كمتوسط للزمن الذى استغرقه الأطفال فى التجربة الاستطلاعية.
- تصحيح الاختبار:

تم تحديد درجة ، فى حالة اختيار البديل المصور الخطأ يأخذ درجة واحدة فى حالة التردد فى الإجابة ثم اختيار الإجابة الصحيحة يأخذ، درجتين.

فى حالة اختيار البديل المصور الصحيح يأخذ، ثلاث درجات ،وتندرج الدرجة الكلية للاختبار كحد أدنى(16) درجة

- صدق الاختبار :

أ- المحكمين

تم عرض الاختبار على عدد من الخبراء المختصصين فى المجالات التربوية والنفسية، وقد اتفق الخبراء على صلاحية العبارات وبدائل الاجابة للغرض المطلوب، وتراوحت معاملات الصدق للمحكمين بين 90و0&00و1 ، مما يشير إلى صدق العبارات وذلك استخدام معادلة "لوش" Lawshe

ب- الصدق العاملى :

تم إجراء التحليل العاملى التحققي لبنود الاختبار حيث استخرجت معاملات الارتباط بين فقراته وتم تحليلهاعامليا بطريقة المكونات الأساسية "لهوتلنج" وتم تحديد قيم التباين للعوامل

(الجذر الكامن) بألاتقل عن واحد صحيح على محك كايزر لتحديد عدد العوامل المستخرجة ذات التشبعات، وهذا وقد اعتبر محك الجوهرى للعامل وفقاً لمحك جليفوردvarimaxالعوامل تدويراً متعامداًبطريقةوالذى يكون ذو دلالة لاثقلعن 00.30 ويوضح الجدول نتائج التحليل العاملى للاختبار بعدالتدوير.

جدول (3)

الاثار السلبية لأستخدام الهاتف المحمول

رقم العبارة	البنود	التشبعات
1	لو بابا حب يشترى لك هدية هتختار:	0.51
2	لو عندك موبيل تحب:	0.50
3	وانت بتلعب بالأيباد أو التابلت بتاعك لفترة طويلة	0.50
4	لماتيجى تنام تحب أن	0.49
5	لو قاعد مع أسرتك فى البيت تحب أن	0.48
نسبة التباين		%9.78
الجزر الكامن		1.23

يتضح من جدول(3) أن جميع العبارات دالة إحصائيا حيث بلغت قيمة كل منها أكبر من 0,30على محك جليفورد.

جدول(4)

الاثار السلبيةلأستخدام شبكة الانترنت

رقم العبارة	البنود	التشبعات
6	ياترى تحب أيه أكثر	0.50
7	وانت بتلعب على الكمبيوتر تحب	0.49
8	تحب تلعب وتحمل من على شبكة الانترنت	0.48
9	لماتقعد على الكمبيوتر والانترنت لفترة طويلة بتشعر	0.47
10	وانت قاعد على الانترنت تحب	0.45
نسبة التباين		%8,14
الجزر الكامن		1.14

يتضح من جدول(4) أن جميع العبارات دالة إحصائيا حيث بلغت قيمة كل منها أكبر من 0,30على محك جليفورد.

جدول(5)

الاثار السلبية لأستخدام التليفزيون والقنوات الفضائية

رقم العبارة	البنود	التشبعات
11	تفضل مشاهدة التليفزيون	0.46
12	لو ماما طلبت منك الذهاب لزيارة لأقاربك	0.45
13	لو شفت فيلم كارتون تحب	0.41
14	لو شفت فى التلفزيون أحب أن	0.40
15	لما تقعد تتفرج على التليفزيون تحب أن	0.31
نسبة التباين		%7,18
الجزر الكامن		1, .6

يتضح من جدول(5) أن جميع العبارات دالة إحصائيا حيث بلغت قيمة كل منها أكبر من 0,30على محك جليفورد.

- ثبات الاختبار :

تم ايجاد معاملات الثبات للاختبار المصور للاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية)حيث تم تطبيق الاختبار على (100) طفلاً وطفلة من مجتمع البحث ومن دون عينة البحث الأصلية وذلك فى الفترة

(2023/2/14- 2023/2/16) اثناء اجراء التجربة الاستطلاعية للبرنامج ، ثم أعيد تطبيق الاختبار مرة أخرى بعد (15) يوم للتحقق من ثبات الأداة. وتم التوصل الى النتائج التالية :

جدول(6)

معامل الثبات لاختبار مصور للاثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الألكترونية)

المتغيرات	معامل الثبات
الاثار السلبية لاستخدام الهاتف المحمول	0.87
الاثار السلبية لاستخدام شبكة الانترنت	0.89
الاثار السلبية لاستخدام التليفزيون والقنوات الفضائية	0.85
الدرجة الكلية	0.86

يتضح من جدول (6) ارتفاع قيم معاملات الثبات وان المعدل كان مقداره 0,86 ممايدل على ثبات الاختبار المصور، وبهذا اصبح الاختبارصالح للتطبيق بشكل نهائي على العينة ملحق (4)

المعالجات الإحصائية:

تم استخدام اختبار لاوش، اختبار كا2.، معامل ألفا- كرونباخ. ، اختبار التحليل العاملى بطريقة فاريمكس - (Varimax) ، تحليل التباين البسيط آحادى الاتجاه ، اختبار توكى ، تحليل التباين البسيط آحادى الاتجاه ، اختبار توكى ، اختبار Ttest ، لحساب الفرق بين متوسط درجات الأطفال في الاختبار المصور القبلى / البعدى

ثالثا :اعداد البرنامج القائم على الفنون الأدائية للحد من الآثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكتروني.

- الهدف العام للبرنامج : الحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية .

- الأهداف الإجرائية او التعليمية للبرنامج:

ان يكون الطفل قادرا على ان :

- يتعرف على الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية .
- يشعر بالرضا والسعادة أثناء ممارسته لأنشطة البرنامج.
- يكون الطفل أدراك الأشياء التى تسبب أضرار فى حياتنا.
- يحدد مخاطر استخدام الموبيل لساعات طويلة.
- يكتسب مفهوم الحفاظ على الذات.
- يفسر الأضرار الناتجة عن استخدام الكمبيوتر لساعات طويلة.
- يعدد مخاطر الألعاب الإلكترونية .

- يذكر مخاطر الاستخدام السئ لشبكة الأنترنت.
- يذكر مخاطر مشاهدة وممارسة الإلعاب القتالية .

أسس بناء البرنامج:

- يحقق برنامج الفنون الأدائية الهدف منه (كبرنامج تربوى ،تعليمى ، تثقيفى ، ترفيهى).
- تنوع أنشطة الفنون الأدائية مابين (الأنشطة الموسيقية – الأنشطة الدرامية - الأنشطة المسرحية – الأنشطة القصصية – الأنشطة الحركية - الأنشطة الفنية) مما يثير متعة الطفل وتزيد من مشاركته.
- تنظيم البيئة التعليمية لطفل الروضة بما يتناسب مع خصائصة النمائية.
-التدرج فى محتوى البرنامج من السهل للصعب من البسيط للمركب بحيث يتناسب مع خصائص الأطفال.
- تتيح أنشطة البرنامج الفرصة للطفل للعمل الجماعى والتواصل مع الآخرين.
-التنوع فى الألعاب لتحقيق مبدأ الفروق الفردية.
- يحتوى البرنامج على مجموعة من الألعاب والأنشطة تسهم فى تنمية قدرات الأطفال العقلية وإبداعاتهم.
-أن توافر عوامل الأمن والسلامة في الأدوات والوسائل المستخدمة فى البرنامج.
- التعاون الوثيق بين الروضة والمنزل (الباحثة ، المعلمات ، اولياء الأمور)

الفلسفة التربوية للبرنامج:

تنبثق الفلسفة التربوية للبرنامج الحالي من فلسفة المجتمع الذى يعيش فيه الطفل من ضرورة وحتمية الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة ويؤثر بشكل كبير على حياة أطفالنا من حيث فوائده وأضراره ومخاطره من خلال برنامج الفنون الأدائية الذى يتنوع ما بين مجموعة من الأنشطة (الأنشطة الموسيقية – الأنشطة الدرامية – الأنشطة المسرحية - الأنشطة القصصية – الأنشطة الحركية – الأنشطة

الفنية) وقد اكد عدد من رواد الفكر التربوى (منتسورى، جان بياجيه ،جون ديوى، باندورا) على ضرورة الاهتمام بالطفل وإشباع حاجاته ورغباته وتوفير بيئة مناسبة ليتعلم الطفل من خلال اللعب والأنشطة.

وقد تبنت الباحثة عدد من النظريات وأراء هؤلاء الفلاسفة:

- منتسورى: حيث أهتمت منتسورى باللعب كمدخل رئيسى لتعليم الأطفال من خلال الحواس والخبرات البيئة من خلال ممارسة المهارات الحركية والمحاكاة والتقليد وأعداد الوسائل والأدوات التعليمية التى تساعد على توصيل المعلومات بسهولة للأطفال. وهذا ما يهدف اليه البرنامج الحالي من تقديم الأنشطة والوسائل التعليمية التى تعمل على تحقيق هدف البرنامج.
- والنظرية البنائية " لجان بياجية" : حيث تعد من أكثر نظريات التعلم التى يهتم بها التربويون فى العصر الحديث وخاصة فى تحديد أهمية اللعب والأنشطة المتنوعة لطفل الروضة ودوره فى تنمية جوانب نمو الطفل واكتساب المفاهيم المختلفة، وخاصة التى تستند إلى محاكاة واستخدام الحواس والأشياء المادية والتى تؤهله لمرحلة التعلم بالمجردات.
- أكد جون ديوى: على أهمية الخبرة المباشرة فى تعليم الأطفال وخاصة فى هذه المرحلة المبكرة من العمر حيث قامت فلسفته على التعلم بالعمل المباشر، وهذا ما يسعى البرنامج الحالي الى تحقيقة من خلال مشاركة الطفل فى الأنشطة باستخدام الوسائل والنماذج الحقيقية.
- وقد اشار باندورا : إلى أهمية (نظرية التعلم الاجتماعى) ، والملاحظة والمشاركة حيث تعتمد هذه النظرية على ملاحظة الطفل لما يقدم له من مادة متعلمة وأن يكون دوراً مشاركاً فى عملية التعلم ، وهذا ما يعتمد عليه برنامج

البحث فى مشاركة الطفل فى أنشطة الفنون الأدائية (أنشطة موسيقية – أنشطة حركية ، مسرحية ، درامية ، أنشطة فنية) .

- محتوى برنامج الفنون الأدائية:

يتضمن برنامج الفنون الأدائية على عدد (30) نشاط من الأنشطة المتنوعةما بين الأنشطة (الفنية – الموسيقية – الدرامية – المسرحية - القصصية – والحركية) من خلال استخدام الهاتف المحمول- استخدام شبكة الانترنت- الايباد ...)

- الاستراتيجيات التعليمية المستخدمة فى البرنامج الحالي:

(استراتيجية لعب الدور- استراتيجية حل المشكلات- استراتيجية التعلم التعاونى- استراتيجية العصف الذهنى – استراتيجية العمل فى مجموعات صغيرة- استراتيجية الحوار والمناقشة)

- الادوات والوسائل المستخدمة فى البرنامج :

عرائس قفازية – عرائس الأصبع – ماسكات- عرائس العصا – ملابس للتمثيل واللعب والدرامى – أدوات مكياج خاصة للأطفال للرسم على الوجه لتحديد ملامح الشخصية – آلات موسيقية ايقاعية- بطاقات مصورة- أقلام تلوين- مقصات- ورق كانسون- ورق أبيض وملون – أطواق كور- صناديق- أدوات لتسلق – كمبيوتر- CD تعليمى – وغيرها من الأدوات بشرط أن توظف فى مكانها بالنشاط وتتوافر بها عوامل الأمن والسلامة للطفل.

- الجدول الزمنى للبرنامج :

تم تطبيقه فى(8 أسابيع) بمعدل (يومين) أسبوعياً ولمدة ساعتان إلى ثلاثه ساعات ، حيث تم عقد (30) لقاء مع الأطفال لتنفيذ عدد من أنشطة الفنون الأدائية

- وسائل تقويم البرنامج:

تنوعت وسائل التقويم المستخدمة للحكم على مدى نجاح البرنامج وتحديد جوانب القصور التى تتطلب تحسين أو تعديل على النحو التالى:

- التقويم القبلى: تطبيق الاختبار المصور قبليا للتعرف على الخلفية المعرفية للطفل حول عن الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية التقويم المرحلى: وهوتقويم مصاحب من بداية البرنامج وحتى نهايته ويتم هذا النوع من التقويم خلال:
- ملاحظة سلوك الأطفالاليومى أثناء وتأدية الأنشطة بهدف التعرف على مدى تجاوب الأطفال للخبرات المقدمة لهم، والتعرف على جوانب القوة والضعف ومحاولة علاجها.
- تطبيقات عملية للأطفال أثناء وبعد ممارسة أنشطة الفنون الأدائية التي تطلب منهم فى صورة فردية وجماعية.
- التقويم البعدى: من خلال إعادة تطبيق الاختبار المصور للآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى التقدم الذى حققه الأطفال بعد تطبيق البرنامج ومقارنته بدرجاتهم قبل التطبيق.

- التجربة الاستطلاعية :

تم إجراء تجربة استطلاعية فى الفترة (2023/2/19- 2023/2/20) وذلك للتعرف على مدى ملائمة أنشطة البرنامج لعينة البحث وتحديد الزمن اللازم لتنفيذ الألعاب الدرامية ،وفى ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية تتم التوصل الى إلى ملائمة أنشطة البرنامج لأطفال الروضة وتوافر كافة الخدمات اللازمة لتنفيذها بالروضة.

القياس القبلى:

تم تطبيق الاختبار المصور للآثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الإلكترونية على المجموعتين الضابطة والتجريبية قبليا وذلك للتعرف على وعى الأطفال بهذه الاثار وذلك فى الفترة (2023/2/20- 2023/2/22) وتم التطبيق بمعدل ثلاث ساعات فى اليوم ولمدة يومان لعدد (60) طفل وطفلة من كل مجموعة.

- تطبيق برنامج الفنون الأدائية:

تم تطبيق البرنامج المقترح والذى يتكون من (30) نشاط على أطفال المجموعة التجريبية فى الفترة من

(2023/2/26- 2023/4/25) حيث تم تطبيق البرنامج خلال شهرين متتاليين.

القياس البعدى:

تم تطبيق الاختبار المصور بعد تنفيذ البرنامج على المجموعتين الضابطة والتجريبية وذلك فى الفترة من

(2023/4/30- 2023/5/1)

نتائج البحث

نتائج الاستبيان مع أولياء الأمور:

بالاعتماد على المعطيات المتحصل عليها من خلال أجوبة الاستبيان التى تم توزيعها على أولياء الأمور وكان عددهم (60) ، تم تفريغ البيانات بالاعتماد على الأسلوب اليدوى للبيانات ، ومن ثم تبويب الإجابات فى شكل جداول متضمنة فئات وتكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات لإجابات أولياء الأمو

عرض وتحليل بيانات المحور الأول:

بيانات أولياء أمور أطفال الروضة (الجنس- المستوى التعليمى- المستوى المعيشى).

جدول (7) خصائص أولياء الأمور

المتغير		التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	35	%58
	أنثى	25	%42
المستوى التعليمى	غير متعلم	14	%23
	متعلم	24	%40
	مستوى عالى	22	%37
المستوى الاجتماعى	ميسور الحال	15	%25
	متوسط	31	%52
	جيد	14	%23
المجموع		60	%100

يتضح من جدول (7) أن النوع الذكوري نسبتة (58%)، بينما النوع الأنثوى بنسبة (42 %) وهذا يدل على ان الأباءهم المسئولين مباشرةعن تربية ومتابعة أبنائهم،ويمكن تفسير هذه النسبة بالحالة العائلية للأسرة (الطلاق، الأرملة، غياب الزوج بسبب العمل)

كما يتضح لنا من الجدول أعلاه أن المستوى التعليمى لأولياء الأمور ، الفئة الغالبة هى فئة المتعلمة بنسبة(40%)

وهذا يدل على وضوح سياسة الدولة فى زيادة فرص التعليم والقضاء على الأمية، وهذا ما تأكده النسبة المتدنية للأولياء الأمور ال(23%) ، فى حين الفئة ذات مستوى التعليم العالى والتى تحمل شهادات جامعية وأكاديمية كانت نسبتها (37%).

كما نلاحظ بأن المستوى المعيشى للعينة يغلب عليه المستوى المتوسط حيث قدر بنسبة (52%) ، ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن أغلب فئة العينة من العمال والموظفون العاديون ذوى الدخول المتوسط الذى يضمن العيش فى حياة مقبولة، بينما فئة ميسورى الحال بلغت (25%)فى حين فئة الحالة الاجتماعية جيد يحقق نوع من الرفاهية والاستغناء.

عرض وتحليل بيانات المحور الثانى:
إجابات أولياء الأمور حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال.

جدول(8) تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل تختار لأبنك ألعاب إلكترونية معينة ومناسبة	نعم	29	%48
	لا	31	%52
هل الألعاب الإلكترونية تجعل ابنك يحب العزلة	نعم	38	%63
	لا	22	%37
هل الوقت الذى يقضه ابنك فى ممارسة الألعاب الإلكترونية يزيد عن الساعة	نعم	33	%55
	لا	27	%45
هل ابنك يحب ممارسة ألعاب الإثارة والاكشن أكثر من الألعاب الأخرى	نعم	36	%60
	لا	24	%40
هل يهتم ابنك بأداء واجباته المدرسية أكثر من اهتمامة بالألعاب الإلكترونية	نعم	28	%47
	لا	32	%53

يتضح من جدول (8) ان أجابةأولياء الأمورعن إمكانية اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبةلأبنائهم كانت(لا) بنسبة (52 %) ، وهذا يدل على أن الدور الرقابى والتوجيهى والمرافقة الدائمة للأطفال تشهد نوع من التراجع والإهمال. كما اتضح من خلال المقابلة التى أجريناها مع بعض أولياء الأمور أن أطفالهم لا يحبذون الألعاب التيقوموا باختيارها لهم لانهم في الغالب يختاروا الألعاب التربوية والتعليمية والثقافية والألعاب التى تشمل على الألغاز ،وهذه الألعاب لا تتمتع بالقبول والاستحسان لدى أطفال هذا الجيل الذى يحبذ العاب الكرة والآثارةوالاكشن.

بينما كانتنسبة الفئة التى اجابت ب (نعم) عن إمكانية اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأبنائهم (48%) وهى الفئة الذين لديهم مستوى تعليمىعالى ومدركون لمخاطر هذه الألعاب واضرارها ولديهم اهتمام كبير بمتابعة أطفالهم ومراقبتهم والعمل على تنمية مهارتهم الفكرية والفنية، واتضح ذلك أيضا من خلال المقابلة معهم، حيث ذكروأنهم يختارون الألعاب المناسبة لأطفالهم وفق السن والمستوى والقدرات التى يمتلكونها فى تطوير ذاتهم، وهذا لا يعنى حرمانهم من مشاهدة وممارسة العاب الاكشن والاثارة ولكن يكون اللعب بموضوعية ولفترة محدودةوتحت رقابة والدية.

كما يتضح من الجدول أن نسبة أجابة أولياء الأمورعن هل الإلعاب الإلكترونية تجعل أطفالهم تحب العزلة كانت (63 %) حيث ذكروا انهم لا يريدون أشئ يشغلهم عنها ولا ضجيج ولا يسمحون بمشاركة إخوانهم فى فترة ألعابهم، وكانت هذه الألعاب عبارة عن مسألة يسعى الطفل لحلها ، كما تدل هذه النسبة على الأثر الناتج عن هذه الألعاب والتى تشكل نوع من الاغتراب الاجتماعى والعائلى للطفل إلى جانب رسوخ هذه الألعاب فى أذهان الأطفال وما تسببه من تشتت للفكر وحب الانفراد والعزلة لحضور تصورات هذه الألعاب ، فى حينأقرت أولياء الأمور بنسبة (37%) بان هذه الألعاب لا تشكل عزلة لأطفالهم؛ وهذا يمكن إرجاعه لطبيعة هذه الألعاب والجو السائد فى الأسرة أو لوجود وسائل ترفيه أخرى.

كما يتضح أن (55%) من أولياء الأمور أقروا بأن الوقت الذى يقضيه أطفالهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعة يعد إدمان ويشكل خطر على صحة الطفل كانطواء العمود الفقرى ونقص البصر، فى حين نجد نسبة (45%) لا تتعدى ممارسة أطفالهم لهذه الالعاب الساعة

ويرى أولياء الامور بنسبة (60%) ان أطفالهم يحبون ممارسة العاب الاكشن والإثارة والألعاب القتالية أكثر من الألعاب الأخرى وهذا ما ينعكس بالسلب على سلوكهم ، حيث يتولد لديهم العنف فى حركاتهم وحياتهم الاجتماعية وهذا ما اقره بعض أولياء الأمور في المقابلة بأن أطفالهم صاروا يمتازون بالعنف فى القول والفعل وأصبحوا يقلدون ويحاكون شخصيات هذه الألعاب وحتى ارتداء ملابسهم ، فى حين أجاب أولياء الأمور بنسبة (40%) أن أطفالهم يقومون بالعاب مختلفة تتضمن الألعاب القتالية والألعاب التثقيفية والتعليمية والعاب تطوير مهارات الذكاء وغيرها من الألعاب الأخرى ، والمتضمنة لبرامج تعمل عن طريق الشبكة العنكبوتية.

أما فيما يتعلق بالواجبات المدرسية فقد أقرأولياء الأمور بنسبة (53%) بن أطفالهم يتهاونون فى أداء واجباتهم المدرسية وأحيانا يهملونها جملة لقلة اهتمامهم، ولنقص الرقابة الأبوية من جهة، واشتغالهم بالألعاب الإلكترونية وإدمانهم لها من جهة أخرى، وهذا ما ينعكس بالضرورة على تدنى المستوى التعليمى ، بينما اقر اولياء الأمور بنسبة (47%) أن أطفالهم يقومون بأداء واجباتهم المدرسية فى الوقت المطلوب وان اهتمامهم للجانب التعليمى أكثر من اهتمامهم باللعب، وهذا راجع للدور الأبوي المحفز والمراقب والمتابع لسلوكيات أطفالهم وإرشادهم وحثهم على التعلم قبل اللعب.

عرض وتحليل بيانات المحور الثالث:تأثير الألعاب الإلكترونية فى اكتساب قيم جديدة للأطفال

جدول (9) تأثير الألعاب الإلكترونية فى اكتساب قيم جديدة للأطفال

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل ترى بأن ممارسة ابنك لمثل هذه الألعاب اكسبته قيمة التحدى	نعم	35	%58
	لا	25	%42
هل ترى أن مثل هذه الألعاب اكسبت ابنك قيم جديدة كحب الآخرين واحترام المنافس وتقبل الهزيمة	نعم	23	%38
	لا	37	%62
هل تربتب بأن أثناء ممارسة ابنك لهذه الألعاب يشعر بقيمة الوقت	نعم	21	%35
	لا	39	%65
اذا تزامن فترة لعب ابنك مع وقت الصلاة هل يترك اللعبة لأقامت الصلاة	نعم	27	%45
	لا	33	%55
فور انتهاء ابنك من اللعب، هل يكون سلوكه طبيعى مع الأسرة	نعم	29	%48
	لا	31	%52

من خلال بيانات جدول (9) يتبين أن أولياء الأمور عبروا عن أن هذه الألعاب اكسبت أبنائهم معرفة قيمة التحدي والصبر على الفوز والنجاح،حيثعبربنسبة (58%) منهم ان ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب زاد من عزيمة الإصرار والتحدي على بلوغ الهدف، وهذه من بين الايجابيات المسجلة عن هذه الألعاب، فى حين عبربنسبة(42 %) منهم أفراد العينةأن هذه الألعاب لم تزيد فى عزيمة وإصرار أبنائهم فى مواجهة المشكلات التى تعتريهم سواء فى دراستهم أو فى حياتهم بصفة عامة.

وذكر أولياء الامورىنسبة(62%) ان هذه الألعاب لم تكسب أطفالهم قيم جديدة، ولم تحدث لهم أثر ايجابي كحب الآخرين واحترام المنافس وتقبل الهزيمة والرضا بالأحوال التى تصيب الإنسان والتى تتسم بالتغير وعدم الاستقرار فأحيانا تكون فائز وناجح ومحقق لهدفك وأحيانا أخرى مهزوم ومخفق فى تحقيق هدفك، وهذه قيم بثها فينا ديننا الحنيف غير أنها بدت تتسم بالاغتراب وفقدان أهميتها بسبب الإيمان بالماديات وبكل ما هو شكلى، في حين ذكر بنسبة(38%)منهمأن هذه الألعاب ساعدت فى زيادة أبنائهم لمعنى حب الآخر واحترامه وتقبله حتى وإن كان منافسا فى لعبة وان الحياة مبنية

على الربح والخسارة والتحدىالحقيقىهو كيف تحول الخسارة إلى ربح وان تحافظ على انجازاتك فى دراستك وأخلاقك وسلوكك مع الآخرين.

ولقد أجابت نسبة (65%) من أولياء الأمور بأن أطفالهم أثناء ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية لايهتمون بالوقت ، حيث أنهم يلعبونها إلى أن ينتابهم الإرهاق والتعب، رغم أن أولياء الأمور يحرصون على عدم ممارستهم لأوقات طويلة، لما لهذه الأجهزة من اثر سلبى على صحة الأطفال ، كما أجابت نسبة (35%) من أولياء الأمور بأن أطفالهم يحترمون أوقات اللعب، والتى يحددها لهم أولياء الأمور ويقومون هم بمراقبتهم ومتابعتهم من خلال لعب بعض الألعاب التى تحدد بالوقت وتعطى له قيمة، وتعتبر قيمة الوقت وأهمية من القيم الأساسية التى من الواجب أن يشعر ويحس بها الطفل لاسيما فى معايشته لطفولته.

أما فيما يتعلق بالحفاظ على الواجبات المترتبة على الأبناء، فلقد أكدت لنا نسبة (55%) من أولياء الأمور بان الأبناء تولد لديهم إهمال وتأخير فى أداء الواجبات الدينية جراء قيامهم بهذه الألعاب، ومن خلال الإجابة على سؤال العبارة والمتمثل فيما إذا ما وافقت فترة اللعب أداء والواجب الدينى مثلا كأداء فريضة الصلاة هل يترك اللعب ويؤدى الصلاة، حيث كانت الإجابة الراجحة ب (لا) وهذا دليل على الإدمان والتعلق بهذه الألعاب وماتتضمنه من إغراءات وأدوات جذب تجعل الممارس لتلك الألعاب الإلكترونية فى تعلق شديد بها، بينما أجاب (48%) بأن الأبناء عند ما يكون يلعبون ويعتريهم واجب من الواجبات أو أمر من أولياء الأمور فيقدمونه على ممارسة هذه اللعبة، ويمكن تفسير هذه النسبة بالدور التوجيهى والتوعوي والتربوي للأباء.

كما يتضح أن نسبة (52%) من إجابة أولياء الأمور ترى أن سلوك أطفالهم أحيانا يكون غير طبيعي، خصوصاً عند إرغام الطفل بترك اللعب، أو انهزامه أو إخفاقه فى الفوز باللعبة ومن هذه الآثار فقدان الشهية وعدم الأكل وكثرت التمرد والقلق والتفوه بكلمات لا أخلاقية، في المقابل صرحت نسبة(48%) ان سلوك أطفالهم لم يتغير وبقي

طبيعي في معاملته مع الأسرة والإخوة، وهذا راجع لعدم التعلق بهذه الألعاب واعتبارها العاب افتراضية تزيد من الترفيه والترويح عن النفس وبأنها مجرد لعبة لا أكثر.

عرض وتحليل بيانات المحور الرابع:

أهم الآثار المترتبة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والانغماس فيها .

جدول *(10) أهم الأثار المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال.*

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل ترى بأن هذه الألعاب ساهمت فى تكوين عزلة اجتماعية لأطفالكم .	نعم	32	%53
	لا	28	%47
هل سببت هذه الألعاب أضرار نفسية لأطفالكم	نعم	31	%52
	لا	29	%48
هل ساهمت هذه الألعاب فى زيادة المستوى الثقافي لأطفالكم	نعم	25	%42
	لا	35	%58
هل نتج عن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية أضرار صحية لأطفالكم.	نعم	42	%70
	لا	18	%30
هل ساهمت هذه الألعاب فى تحسين التحصيل الدراسي لأطفالكم	نعم	20	%33
	لا	40	%67

من خلال بيان جدول رقم (10) بأن نسبة(53%) من إجابات أولياء الأمور ،يرى بأن من أهم الآثار نستنتج من الجدولالاجتماعية المترتبة عن هذه الألعاب هو تكوين عزلة اجتماعية من خلال قيام أطفالهم بهذه الألعاب بشكل انفرادي وباستعمال أجهزة الهاتف النقال المحمولة لأبائهم وقلة اجتماعهم بالأسرة ، وحتى فى الاجتماع العائلى يحبون ممارسة هذه الألعاب حتى أصبح أولياء الأمور يستعملون هذه الألعاب فى تامين النظام العام للأسرة ولتحقيق شئ من الهدوء، وهذا ما صرح به أحد أولياء الأموربأن الأبناء

طغى على سلوكهم لتشويش والعناد على تصرفات أبنائهم، فيقومون بإعطائهم هواتفهم الذكية للقيام بهذه الألعاب بهدف تحقيق الهدوء والحفاظ على الآداب العامة للأسرة، وهذا يعتبر نوع من التهرب من المسؤولية الأسرية التى تستوجب تكوين جو عائلى مريح ومحفز، فى حين أجابت نسبة (47%) من أفراد العينة بأن هذه الألعاب لا تشكل لأطفالهم عزلة اجتماعية وهذا ما يفسر بأن ممارسة هذه الألعاب تكون تحت رقابة ومتابعة ألأولياء الأمور وأثناء حضورهم وبوسائل ثابتة فى المنزل.

نستنتج كذلك من الجدول أعلاه بأن (52%) من تصريحات أولياء الأمور حول الضرر النفسى الناتج عن ممارسة هذه الألعاب، أقرت هذه النسبة بأن أطفالهم أصبحوا يشتكون من اضطرابات أثناء النوم هذا ويشير إلى الارق الذى ينتاب هؤلاء الأطفال وما خلفه من آثار سلبية و الحالة والإرهاق العام ، هذا من جهة، ومن جهة أخرى كثرت ممارسة الألعاب الاكشن وما تولده من الخوف والقلق والشعور بعدم التوازن النفسى من خلال طريقة الكلام وكثرت الإحباط النفسي نتيجة الانهزام فى اللعب وسرعة الغضب والانفعال، وأجابت نسبة (48%) من العينة بأن هذه الألعاب لم تؤثر سلبيا على الحالة النفسية لأطفالهم ، وهذا دائما راجع لنوع الألعاب الممارسة وللرقابة الأبوية واختيارهم لأطفالهم الألعاب التى تنمي الفكر وتطور المهارات إن نسبة (58%) من رأى أولياء الأمور فى عدم مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية وزيادة الرصيد الثقافى لأطفالهم ، وهذا ناتج عن نوعية الألعاب الممارسة ، فلقد صرح بعض أولياء الأمور جراء المقابلة بعزوف أطفالهم عن لعب الألعاب الثقافية وألعاب الألغاز وعدم تقبلهم لها وحبهم لألعاب التسلية والترفيه والإثارة بشكل كبير، فى حين نجد نسبة (42%) عبروا بأن أطفالهم زادت ثقافتهم العلمية ونمت مهارتهم الفكرية عن طريق هذه الألعاب، وهذا ما يفسر بالدور الذى يقوم به أولياء الأمور باستغلال هذا الألعاب فى الجانب المعرفي والتربوي لأطفالهم.

نلاحظ من الجدول أعلاه بأن للألعاب الإلكترونية لها اضرار صحية على مستعمليها، حيث أقرت نسبة (70%) آراء أولياء الأمور، بأن أطفالهم صاروا يشتكون من ضعف البصر وآلام فى العمود الفقري جراء المكوث لفترة طويلة أمام الحاسوب أو الأداة المستعملة فى اللعب ، وضعف فى التركيز وقلة الفهم ، في حين أكدت نسبة (30%) من أفراد العينة بأن هذه الألعاب لا تشكل خطر صحي على أطفالهم وهذا راجع للعقلانية المنتهجة فى ممارسة هذه الألعاب من قبل أولياء الأمور.

يتضح من جدول رقم (4) أن نسبة(67%) من إجابة المبحوثين تقر بأن هذه الألعاب لم تسهم فى زيادة وتحسين المستوى الدراسي بشهادة أولياء الأمور ومن خلال المقابلة لبعض الأولياء، وهذا مايفسر بتخلى أولياء الأمور لدورهم الرقابي والتوعوي ولمرافقتهم الدائمة لأبنائهم ، وكان الأب دوره فى توفير وسائل هذه الألعاب وتحقيق الضروريات والأشياء المادية لأبنه فقط، هذا ما ينعكس بالسلب على الأداء المعرفي والتحصيل الدراسي خصوصاً وان هذه الألعاب تتضمن عوامل جذب وتشويق وتعلق بها تجعل إلى حدالإدمان عليها دائما يفكر فيها ومرتبط بها وحتى إن لم يمارسها، كما نلاحظ من الجدول أن نسبة(33 %) من العينة أقرت بوجود تحسن ملحوظ فى الأداء المعرفى وتطور مشهود فى التحصيل الدراسي ، من خلال زيادة الذكاء واكتساب مهارات التحليل والقدرة على التصور وإيجاد الحلول للمسائل المعرفية، وهذا ناتج عن مرافقة أولياء الأمور لأطفالهم واختيارهم للألعاب المفيدة والتى تزيد فى اكتساب المعارف وتنمية العقل وزيادة التحصيل الدراسي.

خلاصة نتائج الاستبيان :

بعد اجراءالتحليلالاحصائى لمختلف بيانات الجداول ، الخاصة بمحاور الاستبيان كأداتين من أدوات جمع المعلومات في البحث نستنتج من إجابات أولياء الأمور مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك اطفالهم مايلى :

1. أغلبية أولياء الأمور لايقومون باختيار الألعاب الكترونية لأطفالهم مما جعلهم يميلون للألعاب التى يرغبونها.
2. الألعاب الإلكترونية تشكل عزلة اجتماعية من وجهة نظر أولياء الأمور وخصوصا عند استعمال الأجهزة المحمولة والخاصة وممارسة هذه الألعاب لفترة طويلة يعد إدمان، حيث اعتبرت احدث الدراسات بان اللعب لأكثر من ساعة بهذه الألعاب الإلكترونية يعد إدماناً.
3. إن أغلب الأطفال يحبون العاب الأكشن والمغامرة والعاب القتال، مما أثر على سلوك الأطفال وجعلهم يتمثلون هذه التصرفات فى حياتهم اليومية الشئ الذى جعل اولياء الأمور يقرون بوجود تغير فى سلوك أبنائهم ، حيث صارت تمتاز بالعنف وعدم الإنصات والتلفظ بألفاظ دخيلة على المجتمع وعاداته وتقاليده.
4. يرى معظم الآباء بان أبنائهم لايعيرون اهتمام للوقت ولا لقيمته، حيث أن فترة اللعب غير منتظمة وغير مضبوطة بوقت محددة، وفي بعض الأحيان اهتمام الأطفال بهذه الألعاب يفوق اهتمامهم بواجباتهم المدرسية والدينية وهذا راجع لنقص المراقبة والمرافقة الأبوية والتخلى على جزء من المسؤولية التربوية والعائلية.
5. من خلال إجابات أفراد العينة أولياء الأمور نستنتج بان للألعاب الإلكترونية أثار ومخلفات صحية ونفسية واجتماعية على الأطفال، فمن بين هذه الاضطرابات الصحية المترتبة عليها الشعور بالتعب ونقص فى حدة البصر وآلام فى العمود الفقري، ومن الأضرار نفسية عدم الاتزان النفسي وزيادة سرعة الغضب والتوحد، ومن الجانب الاجتماعى حب العزلة وعدم الانتماء إلى مجموعة أطفال ونقص التفاعل الاجتماعي مع الأطفال الآخرين.
6. لوحظ أن هناك تراجع من وجهة نظر أولياء الأمور فى مستوى التحصيل الدراسى للأطفال وهذا بإقرار الآباء عن تدني المردود العلمى لأبنائهم .

7. تراجع ثقافة الاطفال العامة وذلك للأقبال المتزايدعلى الألعاب الإلكترونية ذات الطابع الترفيهى والرياضى ونقص الاهتمام بالألعاب الثقافية والألعاب التى تنور الفكر وتزيد الرصيد المعرفى للطفل، أدى إلى تراجع المستوى الثقافي لأطفال.

ونتيجة للتوصل لهذه النتائج اتضح مدى أهمية تناول هذا الموضوع بالدراسة وكان لايمكن تجاهله باعتباره محور اهتمام الباحثين والمختصين فى التربية والتعليم على وجه الخصوص، وكان يجب التصدي ومحاولة معالجة هذه الاثار السلبية والتغلب عليها من خلال تقديم برنامج قائم على الفنون الادائية،

نتائج البحث وتفسيرها:

للإجابة على السؤال الثالث من أسئلة البحث الذى ينص على :ماهفاعلية البرنامج القائم على الفنون الادائية للحد من الاثار السلبية ة لممارسة طفلالروضهاالألعاب الإلكترونية ؟

تم التحقق من صحة فروض البحث التالية:

الفرض الأول ::" يوجد فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلىوالبعدىللاختبار المصور المرتبط بالاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية لصالح القياس البعدى" .

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام الأسلوب الاحصائى اختبار "ت"

كما فى الجدول (11) .

جدول(11) الفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى القياسيين القبلى والبعدى للاختبار المصورللاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية ن=30

الاثار السلبية	المتغيرات	الفروق بين القياسين القبلىوالبعدى		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة	معامل ايتا2	حجم الأثر
		م ف	مجح ف					
وسائل الاتصال	استخدام الهاتف المحمول	8,86	1,252	38,7	دالة عند مستوى 0,01	فى اتجاه القياس البعدى	0,98	كبير
وسائل الاتصال والاعلام	استخدام شبكة الانترنت	9,56	0,678	77,18	دالة عند مستوى 0,01	فى اتجاه القياس البعدى	0,99	كبير
	استخدام التلفزيون والقنوات الفضائية	9,96	1,245	43,83	دالةعند مستوى 0,01	فى اتجاه القياس البعدى	0,98	كبير
الدرجة الكلية		9,46	835 ,8	53 ,2	دالة عند مستوى 0,01	فى اتجاه القياس البعدى	0,99	كبير

ت= 2,46عند مستوى 0,01

ت= 1,69عند مستوى 0,05

يتضح من جدول (11) وجود فرق دال احصائيا عند مستوى 0,01 بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى

القياسين القبلى والبعدى للاختبار المصور فى اتجاه القياس البعدى. كما يتضح أن حجم اثر البرنامج (الكلى) على أطفال المجموعة التجريبية كبير حيث بلغ 0,99

جدول(12) نسبة التحسن بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى الاختبار المصور في القياس القبلى والبعدى.

الاثارالسلبية	المتغيرات	القياس القبلى	القياس البعدى	نسبة التحسين
وسائل الاتصال	استخدام الهاتف المحمول	5,03	13,90	%64
	استخدام شبكة الانترنت	6,26	14,80	%58,1
	استخدام التلفزيون والقنوات الفضائية	7,23	17,20	%59,3
	الدرجة الكلية	18,52	45,9	181,4

كما أن نسبة التحسن لأطفال المجموعة التجريبية تتراوح مابين (58,1%-64%) مما يدل على تأثير ونجاح البرنامج على أطفال المجموعة التجريبية .

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح برنامج البحث الحالىفى تحقيق تقدم ملحوظ فى توعية الأطفال بالاثار السلبية للألعاب الالكترونية والحد من مخاطرها على الأطفال وذلك من خلال مشاركة الأطفال فى أنشطة الفنون الأدائية التى أعطتهم فرصة كبيرة للتفاعل ولعب الدور والارتجال والحركة و التمثيل والرسوم والتلوين والرقص والغناء من خلال أنشطة الفنون الأدائية المتنوعة ، كما ساعدت أنشطة البرنامج الأطفال على اكتساب المفاهيم المختلفة والمهارات والسلوكيات الإيجابية التى ساعدتهم فى الحد من الاثار السلبية للألعاب الالكترونية ومخاطر العالم الافتراضى وهذا يتفق مع ما أكدت عليه دراسة كلا من (Justice&Laura(2005التى أشارت إلى أهمية مجموعة من الأنشطة مثل (مسرح خيال الظل،أنشطة الغناء ،والنشاط القصصى) لتنمية بعض جوانب نمو الطفل اللغوية والاجتماعية،ودراسة(Bacmeiste,Rhaoade(2010 ودراسة (2014) حنان الشهاوى(2016) واللاتى أكدوا جميعا على أهمية فنون الأداء فى اكتساب طفل ما قبل المدرسة العديد من المفاهيم والمعلومات واكتسابه العديد من السلوكيات وإشباع احتياجات الأطفال النفسية والاجتماعية والمعرفية والصحية والأخلاقية إلى جانب دورها الكبير فى تعديل سلوك الأطفال.

هذا بالإضافة إلى دور الفنون الأدائية الفعال فى توعية الأطفال وزيادة دافعيتهم للتعلم وحب المعرفة وتأثيرها القوى على تعديل سلوك الأطفال وما تحمله أنشطة الفنون الأدائية من عناصر جذب ومتعة واثارة للأطفال ساعدت فى توعيتهم بمخاطر اللألعاب الإلكترونية والعالم الافتراضى، وهذا يتفق أيضا مع كلا من كما الدين حسين (2012) ،ودراسة جيهان عزام (2012)،ودراسة ايمان سعد (2012)،ودراسة دينا جمال(2017)، واللاتى أكدوا على أهمية أنشطة الفنون الأدائية فى تنمية مهارات وسلوكيات الأطفال ، والتفاعل مع الآخرين بشكل أفضل.

وكذلك أيضا من خلال انغماس الأطفال فى برنامج الفنون الأدائية ظهر على هؤلاء الأطفال قدرتهم على التمثيل والارتجال والتعبير عن المشكلات التى تجعل الأطفال بتعرضون للأثار السلبية لاستخدام الالعاب الإلكترونية واضرارها وتذكر الباحثة أن الطفل أحمد قد ذكر أثناء التطبيق أن الرسم بتاعى على القماش أحلى من الرسم على الكمبيوتر لأنى شايفه ومسكه بأيدى، هذا بالإضافة أن الكثير من الأطفال عندما تم توعيتهم بمخاطر الالعاب الالكترونية اصبح يتغير سلوكهم لأأثناء أنشطة البرنامج وعدم اهتمامهم بممارسة تلك الإلعاب لساعات طويلة نتيجة لانشغالهم بالمشاركة فى الأنشطة المسرحية والدرامية والموسيقية مما يدل على نجاح وتأثير البرنامج على أطفال الروضة.لذا تم قبول الفرض الأول والتحقق من صحتة

وللاجابة على السؤال الثانى الذى ينص على : ما آثر برنامج الفنون الأدائية للحد من الأثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الإلكترونية ؟

الفرض الثانى:

يوجد فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وأطفال المجموعة الضابطة فى القياس البعدى على الاختبار للاثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الألكترونية لصالح المجموعة التجريبية.

وللتحقق من صحة الفرض تم استخدام اختبار "ت"

جدول (13)الفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة فى القياس البعدىللاختبار المصورالمرتبط بالاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية ن= 60

الاثار السلبية	المجموعة التجريبية ن=30		المجموعة الضابطة ن=30		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة	معامل ايتا2	حجم الاثر
	م1	ع1	م2	ع2					
استخدام الهاتف المحمول	13,9	1,2	5,03	0,18	36,7	دالةعند مستوى 0,01	لصالح التجريبية	0,95	كبير
استخدام شبكة الانترنت	14,8	0,37	5,36	0,55	77,04	دالةعند مستوى 0,01	لصالح التجريبية	0,99	كبير
استخدام التليفزيون والقنوات الفضائية	17,2	1,06	7,13	0,34	49,3	دالةعند مستوى 0,01	لصالح التجريبية	0,97	كبير
الدرجة الكلية	45,9	2,63	17,52	1,07	163,04	دالةعند مستوى 0,01	لصالح التجريبية	2,91	كبير

ت= 2,39عند مستوى 0,01

ت= 1,67عند مستوى 0,0

يتضح من جدول (13)وجود فروق دالة احصائيا عند مستوى 0,01 بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وأطفال المجموعة الضابطة فى القياس البعدى على الاختبار للاثار السلبية عند تعرض طفل الروضة للألعاب الألكترونية ومفردات العالم الافتراضىلصالح المجموعة التجريبية.

كما يتضح ان حجم اثر البرنامج على أطفال المجموعة التجريبية كبير حيث أن حجم الأثر يكون صغير عندما يكون معامل ايتا2يساوى0,02 وحجم الأثر يكون متوسط عندما معامل ايتا2 يساوى 0,5، حجم الأثر يكون كبير عندما معامل ايتا2 يساوى 0,8 حيث أن المجموعة التجريبية التى تعرضوا لأنشطة البرنامج إلى جانب أنشطة الروضة التقليدية يشير إلى نجاح برنامج البحث الحالى فى تعديل بعض سلوكيات الأطفال المرتبطة بالألعاب الإلكترونية ، حيث أن الأطفال أثناء وبعد التطبيق البرنامج أصبحوا أكثر وعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية هذه النتيجة تتفق مع ما أكدته دراسة كلامن

("2012 Gourd")التى تشير إلى فعالية الفنون الأدائية فتحسين الجوانب السلوكية الإيجابية كما تساعد على الاسترخاء وتخفيف التوتر والانفعال، وتشجيع أيضا الأطفال على الابتكار والتجديد، و دراسة (2013Charles) أوصت بضرورة اهتمام المعلمات بأنشطة الفنون الأدائية فى دعم النمو الحركى والمعرفى والوجدانى والاجتماعى والنفسى للطفل.

هذا بالإضافة إلى دور البرنامج فى ضبط انفعالات الأطفال وزيادة قدراتهم على التحكم فى عدم ممارسة السلوكيات الضارة المرتبطة بالألعاب الإلكترونية كاستخدام الموبيل ومشاهدة الانترنت لساعات طويلة ويرجع ذلك إلى نجاح أنشطة البرنامج والتى تنوعت ما بين الأنشطة القصصية والمسرحية والفنية والموسيقية والدرامية،وهذه النتيجة تتفق مع ما أشار اليه "SUSAN &APPLEDOUM(2015)

BOLTOMANMA(2010) واللاتى أكدا على أهمية الأنشطة القصصية والمسرحية لأطفال الروضةبما تقدمها للأطفال من مواقف ترفيهية وشخصيات وديكور وملابس وإضاءة ومؤثرات حية يتفق مع طرق تفكير الأطفال فى هذه المرحلة وخصائص نموهم، وتتفق هذه النتيجة ايضا مع ما أكدته دراسة HWAKYOUNG(2015) والذى أكد على أن مهارات الرسم والأنشطة الفنية حيث تساعدهم على تنمية مهارات التواصل اللغوىوالتنفيس عن مشكلاتهم وانفعالاتهم.

ويتضح مما سبق نجاح برنامج الفنون الأدائية فى توجيه سلوكيات الأطفال للحد من الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة مما يشير إلى تحقيق صحة الفرض الثانى.

- خلاصة النتائج:

1- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى على الاختبار المصور للاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية بعد تعرضهم لبرنامج الفنون الأدائية لصالح القياس البعدى.

2- وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية المجموعة الضابطة فى القياس البعدى على الاختبار المصور للاثار السلبية لممارسة طفل الروضة للألعاب الألكترونية لصالح المجموعة التجريبية.

-توصيات البحث:

التوصيات التى تسهم فى التقليل من الآثار السلبية لهذه الألعاب وهى:

- زيادة الرقابة الأبوية وتفعيل دور الآباء فى توجيه وتوعية أطفالهم بمخاطر هذه الألعاب والتقليل من ممارستها.
- اختيار أولياء الأمور الألعاب المفيدة لأطفالهم، والتى تنمى الفكر وتزيد الوعى وتطور المهارة من خلال الاهتمام بالألعاب التربوية والتعليمية.
- التقليل قدر المستطاع من هذه الألعاب واستبدالها بالعاب الرياضة والألعاب الحركية والموسيقى والفنون والمسرح والدراما وكل أنواع الفنون الأدائية التى تعمل على تنمية جميع الجوانب الخاصة بالطفل
- يجب على أولياء الأمور تخصيص وقت محدد لهذه الألعاب ومن المستحسن إلا يفوق ساعة واحدة مقسمة على مدار اليومي حتى لايقع الأطفال فى خطر الإدمان عليها.
- تفعيل دور المشاركة المجتمعية وتحقيق دور التواصل بين الأسرة والروضة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية .

البحوث المقترحة:

- دراسة تحليلية لمحتوى مناهج رياض الأطفال للمفاهيم التكنولوجية المعاصرة.
- فاعلية برنامج مقترح توعوى لمعلمات الروضة بمخاطر التسمم التكنولوجى على أطفال الروضة
- دراسة لتطوير الأنشطة الإثرائية بشكل إلكترونى تفاعلى.
- برنامج لتدريب معلمات الروضة على تنمية الفنون الأدائية فى ضوء متطلبات العصر لطفل الروضة.

المراجع

أبو زيد، سميرة : (2001) برامج وطرق تربية الطفل،القاهرة، زهراء الشرق .

اسماعيل،محمد (2013): عولمة الثقافة وتأثيرها على تنشئة الأطفال ، مجلة دراسات المجتمع السودان.

الروبى،أحمد عمر سليمان :(1995):القدرات الأدراكية – الحركية للطفل النظرية والقياس ، القاهرة، دار الفكرالعربى.

السر،اسامة تاج (2016): استخدام تقنيات الواقع الافتراضى فى تطوير واجهات العرض التلفزيونى. مجلة العلوم الانسانية، مج 17،ع3، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.

الانصارى رفيدة بنت عدنان حامد (2020): الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها فى تكوين ثقافة الطفل،مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية،المجلد10،العدد1

الحمار، أمل (2016): أثر استخدام تطبيقات الهواتف الذكية فى تسهيل التعليم لدى الطلاب المعلمين واتجاهتهم نحو التعلم الجوال. دراسات تربوية واجتماعية مج22،ع2 مصر.

العنانى،حنان عبد الحميد (2000) :الفن والدراما والموسيقا فى تعليم الطفل،ط1،القاهرة ، دار الفكر.

البيلاوى،إيهاب: (2012) :اضطربات النطق،ط2 ،القاهرة، دار الزهراء.

الشهاوى،حنان (2016): تصور مقترح لبرنامج أنشطة قائمة على الفنون الأدائية لتنمية الذكاء الوجدانى لدى أطفال الحضانة، رسالة دكتوراه غير منشوره، كلية التربية، جامعة طنطا.

البغدادى، محمد رضا (2001): الأنشطة الفنية لطفل الروضة،القاهرة، دار الفكر العربى .

الهنيدى، منال عبد الفتاح (2016): الأنشطة الفنية لطفل الروضة ، ط1، القاهرة،عالم الكتب.

الشهرى، عبد الرحمن سعد(2019):أثر الالعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقتة بوضعهم
وتحصيلهم الدراسى، مجلة العلوم والتربية والنفسية13،3.
الزيودي،ماجد محمد (2015): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفالالألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وألياء الأمور،
المملكة السعودية، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد1.
السيد ،سعاد (2015) :المهارات الحركية الأساسية والتعبير الحركى لطفل الروضة،القاهرة،دارالفكر.
العيسوى،عبد الرحمن (2003) :سيكولوجية نمو الإنسان ، دار النهضة العربية
الجراوانى، هالة إبراهيم : (2013) التربية الحركية لطفل ما قبل المدرسة، المكتب الجامعى الحديث.64-
السعد،هلا (2007): ، اضطربات التواصل اللغوى ،القاهرة، الأنجلو المصرية .
الناشف، هدى محمود (2009): رياض الأطفال ،القاهرة، دار الفكر العربى.
بوشيربى،إكرام (2020) : العنف المدرسى وعلاقتة بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية جامعة زيان عاشور للبحوث والدراسات ، الجزائر ، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11، العدد(2)
بهادر،سعدية محمد (1996) :برامج أطفال ماقبل المدرسة ، ط2،القاهرة،الأنجلو.
بكرى، عبير (2014): برنامج قائم على الفنون الأدائية لتنمية الثقافة الصحية لطفل الروضة، كلية الطفولة والتربية، العدد السادس عشر، الجزء الثانى أكتوبر، السنة الخامسة.
بركات،مطاوع (2016): الواقع الافتراضى : فرصه ومخاطره وتطوره-دراسة نظرية. مجلة التربية والنفسية مج 22،ع2، كلية التربية ، جامعة دمشق
بشير،نمرود (2018):ألعاب الفيديو وأثرها فى الحد من ممارسة النشاط البدنى الرياضى الجماعى الترفيهي عند المراهقين،رسالة دكتوراه ،جامعة الجزائر.

جميل،أمل (2014): استخدام الألعاب الفنية التشكيلية لخفض الاضطرابات وحضور الانتباه وفرط الحركة لدى أطفال الروضة ، رسالة دكتوراه، غير منشورة كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

حسين، كمال الدين(2012): فنون الأداء فى مناهج رياض الأطفال بين التعليم والتربية (تعديل السلوك)(المسرح والدراما نموذجان)، مؤتمر التربية ومهارات التعليم، جامعة الإسراء، عمان، الأردن.

_____(2017): قصص وحكايات الأطفال ،الاسكندرية، مركز الأسكندرية للكتاب.

_____(2009): مدخل الفنون المسرح، الاسكندرية، مركز الاسكندرية للكتاب.

_____(2010): مسرح ودراما الطفل لرياض الأطفال،القاهرة، مطبعة العمرانية.

حماد،مفتى إبراهيم (1998): التربية الحركية وتطبيقاتها ،القاهرة، مؤسسة المختار.

حسن ،أمانى عبد التواب صالح (2017): تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوى والاجتماعى لدى الأطفال:

دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية،مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد25،العدد3.

خلف، أمل (2014): اعداد برامج طفل الروضة ، ط1،القاهرة،عالم الكتب .

خميس، محمد (2013): منتوجات تكنولوجيا التعليم، القاهرة، مكتبة دار الكلمة.

راتب،أسامة ،الخولى، أمين (1994): التربية الحركية للطفل ،القاهرة، دار الفكر العربى .

داود، محمود ،عبد الهادى، مازن ، وآخرون: (2016) الاتجاهات التربوية الحديثة لرياض الأطفال ،القاهرة، دار المنهجي.

راتب،أسامة كامل (1995): النمو الحركى ،القاهرة، دار الفكر العربى .

الأنصاري، رفيدة (2020): الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها فى تكوين ثقافة الطفل ، مجلة مركز للدراسات الإنسانية.

سعد،إيمان (2012): فاعلية الفنون الأدائية فى تنمية الأمن الوقائى لطفل الروضة ، مجلة الطفولة، العدد 12، كلية

رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

سليمان، مودة محمد (2019): الاثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأبناء ، مجلة التربية والعلم4،22

شرف، عبد الحميد (2001): التربية الرياضية والحركية للأطفال،القاهرة، مركز الكتاب للنشر.

طلبة،ابتهاج محمود (2006) : التعبير الحركى لطفل الروضة،القاهرة، حورس للطباعة والنشر.

_____ (2009): المهارات الحركية لطفل الروضة ،ط1،القاهرة، دار الميسرة .

_____(2006): برامج طفل ماقبل المدرسة،القاهرة، حورس للطباعة والنشر.

عبد المطلب،إم هاشم (2014) :المهارات الحركية والفنية لأطفال الروضة، الرياض، دارالزهراء، ط2.

عزام، جيهان (2012): برنامج فنون أدائية لتنمية جودة حياة لأطفال مرضى السرطان، مجلة الطفولة، العدد11 ، كلية رياض الأطفال ، جامعة القاهرة.

عبدالله، محمد قاسم (2015): إدمان الانترنت وعلاقتة بسمات الشخصية المرضية لدى الأطفال والمراهقين، دراسة ميدانية، مجلة الطفولة العربية،64،16.

_____(2012): مخاطر استخدام الشبكة العنكبوتية على الطفل، مجلة الطفولة، العدد12،كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

_____(2017): مخاطر العولمة الافتراضية على هوية الطفل المصري الثقافية، مجلة الطفولة ،العدد17، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.

عبد الرحيم، جوزيل : المناشط الفنية لطفل الرياض ، وزارة التربية والتعليم ، إدارة رياض الأطفال

عثمان، عبلة حنفى :(1999) الفن – فى عيون بريئة ،القاهرة، المجلس الاعلى للثقافة .

عزمى، نبيل (2014): بيئات التعلم التفاعلية،القاهرة، دار الفكر العربى .

عبد اللطيف،هاشم (2016) ، المهارات الحركية لطفل الروضة ، القاهرة،عالم الكتب.

عبد الفتاح، عزة خليل : (2007) الأنشطة فى رياض الأطفال، دار الفكر العربى.

عويس،خير الدين :(1997) اللعب وطفل ما قبل المدرسة،القاهرة، دار الفكر العربى.

عبد الستار،شيماء (2013): فاعلية القصة الحركية فى إكساب طفل الروضة بعض المفاهيم المرتبطة بالممارسات الاجتماعية، رسالة دكتوراه، غير منشورة كلية رياض الأطفال، القاهرة.

عويس، عفاف أحمد :(2016) القياس النفسى والتقويم فى الطفولة ، جامعة القاهرة.

عبد الحميد،عواطف حسان : (2010) تنفيذ برامج رياض الأطفال ، العلم والايمان للنشر.القاهرة، دار الكتاب الحديث.

قنديل، أحمد ابراهيم : (2009): التدريس بالتكنولوجيا الحديثة،ط1، القاهرة،عالم الكتب.

قويدر،مريم (2012): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، رسالة دكتوراه غير منشورة قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر.

قناوى،هدى محمد : (2012) الطفل تنشئته وحاجاته ، القاهرة، الأنجلو المصرية.

مصطفى،أسماء (2012): فعالية برنامج مقترح باستخدام مدخل الخبرات الفنية المتكاملة فى تنمية مهارات الاستعداد للكتابة لدى طفل الروضة،رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة المنيا.

محمد،ايمان (2019): الاثار الاجتماعية والاكاديمية لاستخدام الهواتف الذكية على الشباب الجامعى، مجلة البحث العلمى فى التربية جامعة عين شمس.

معوض، خليل ميخائيل : (2000) القدرات العقلية ،القاهرة، دار الفكر الجامعى ، ط3

محمود، خالد (2016):تطوير استخدام النمذجة والمحاكاه وتقنيات الواقع الافتراضى فى الدراسات المستقبلية، رسالة دكتوراه غير منشورة ، معهد بحوث ودراسات العالم الاسلامى ، جامعة ام درمان الاسلامية، السو

منصور، هدى كالم (2017): السلوك العدوانى وعلاقتة بالتوافق النفسى لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، مجلة العلوم النفسية والتربوية 11،4.

مكاوى، صلاح فؤاد : مقياس القدرة التعبيرية ،القاهرة،مكتبة الأنجلو المصرية، .

مرسى،منال (2019): فاعلية برنامج مقترح قائم على الدراما فى تنمية بعض مهارات التقانة لدى أطفال الروضة، المجلة التربوية، جامعة الكويت،مجلس النشر العلمى.

محمد، إيمان(2019): الاثار الاجتماعية والاكاديمية لاستخدام الهواتف الذكية على الشباب الجامعى، مجلة البحث العلمى

فى التربية جامعة عين شمس.

معروف،شيماء(2016): برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضى لتنمية التخيل التاريخى لدى تلاميذ الصف

الاول الاعدادى، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية ،85.

نحو مجتمع المعرفة (2012): أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحياً واجتماعياًونفسياً، جامعة الملك عبد العزيز، سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الإستراتيجية،الإصدار 44.

. Andreassen CS, Griffiths MD, Hetland J, Pallesen S. Development of a work addiction scale. Scand J Psychol. 2012;53:265–272

-Griebling,s.,&Gilbert, J.(2020).Examining the valuelofasummer Kindergarten Transitioning

-program forChildren,(2021)Families and SChools. School Community Journal,30(1),191-208.

-Boltoman,A.(2010):Children,s story telling technologies "differences relaboration and recall",SwedenStockhoim University.

-Lehr, (2015): Literature and The us,J0urnal research childhood,v5

- Feinstein, S.,(2016) (Ed.) the praeger handbook of learning and the brain (vol.2). Westport, cT: praeger publishers/Greenwood publishinGrop .

Celik Serap,(2011) Kirazci,Sadettin:-preschool Movement Education in70-Sevimili-

Turkey: perceptions of preschool Administrators and parents. Early childhood Educ Journal, (2.

-Luans, David R., Philip, M organ J., Cliff, Damylan p., Lisa, Barnett M., &Okely, Anthony D: (2010). Fund amental Movement Skills in children and Adolescents: Review oF Associated Health Benefits .Sports Med. Jensen, E:, .Teaching with the brain mind .-47

-Carbenter, Karen M (2010): "The Relationships among Concept Sorts, Storybook Reading, Language-Based Print Awareness, andv Language proficiency in the Vocabulary Learning of Diverse Kindergarten Children", ProQuest

LLC,Ph.D.Dissertion,(2013) University of Nevada,Reno.

-Spencer, Trina D., Kalian, Mandana. Petersen, Douglas B.,Bilyk, Nicholas : The intervention. Parents and teachers reported that the storytelling 10-10-activities were engaging, enjoyable,and produced improvements in the children.s language skills,JournalArticles.,Reports- Research, p243-269N3 V35.Sep

-Sy-ying lee.(2012): Storytelling SUPPORTED BY Technology: AN Alternative for EFL Children with Learning Difficult Tiees, The Turkish Online Journal of Educational Technology- July 2012, volume 11lssue 3.

- Cagri Tugrul Mart (2012): Encouraging Young Learners to Learners to Learn English through Stories, English Language Teaching Department of Languges, Ishik University, Erbil, Iraq,v5n5p101-106May

-Dragana GnjatoviclGnjatovic, (2015): Stories in Different Domains of Child Development, Child care facility Original scientific paper, University of Malta UDK:37.022DOI:10.17810/2015.07

-Susan, APPledoum(2015): Mentor mothers and femal adolescent protagonists : Rethink king children,s theater history through brunett,s.

-Tatum,williamO.(2014)."Ellen RGrass Lecture:Extraordinary EEG"
.Neurodiagnostic Journal 54.1:3-