معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات

إعداد

د/ عادل عايض المغذوي

أستاذ أصول التربية المشارك بقسم التربية بالجامعة الإسلامية،

المدينة المنورة – المملكة العربية السعودية

معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة بيان معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لتحقيق هذا الهدف، واعتمدت على الاستبانة في جمع البيانات والمعلومات، وتكونت عينة الدراسة من عدد (٢٠٠) معلماً ومعلمة من معلمات المرحلة الابتدائية، وتوصلت إلى النتائج التالية: يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلال ما يلي: الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب، وضع ضوابط ولوائح معينة عن استيراد الألعاب الإلكترونية، تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير، وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة، ضرورة ألا تكون ممارسة الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل، وضع ضوابط للعبة تمنع من الاعتداء على الآخرين، تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمين والمعلمات فيما يتعلق بكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر متغير الخبرة التدريسية لدى المعلمين والمعلمات في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، أن معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية الذين تتراوح سنوات خبرتهم في مجال التدريس أقل من (٣) سنوات أكثر إيجابية في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

ABSTRACT:

The current study aimed at utilizing the electronic games in developing some positive values among the primary stage pupils. The study adopted the descriptive method and made use of a questionnaire for gathering data. The participants of the study were 200 teachers (males and females) working in primary schools. The results of the study revealed that the electronic games could be utilized in developing some positive values among the primary stage pupils taking into consideration the following points: avoiding pictures or drawings that conflict with the culture of the society, setting rules and legislations for importing the electronic games, designing games which develop intelligence and thought, setting rules for playing such games in times different from that of studying, avoiding playing wars and adventures games late at night, setting rules that pan harming the competitor,

and designing games showing the competitor as a friend not an enemy and that good relations should be kept after finishing the game. The results of the study revealed that there were no statistically significant differences between the mean scores attained by the teachers (males and females) in their views concerning how to utilize the electronic games in developing some positive values among the primary stage pupils. There were statistically significant differences resulting from the years of experience among the male and female teachers in their views concerning utilizing the electronic games as those whose years of experiences were less than 3 years were more positive in their views of how to utilize the electronic games in developing some positive values among the primary stage pupils.

المقدمة:

يعد الأطفال اليوم شباب المستقبل، ويبنى عليهم آمال كبيرة في النهوض بالمجتمع وتقدمه، ومن ثم تعد العناية بهم من أهم أولويات المجتمعات، خاصة في ظل احتياجات هذه المرحلة ومتطلباتها ومواصفات الأطفال فيها.

واحتلت مرحلة الطفولة مكانة متميزة في اهتمامات الكثير من دول العالم في الآونة الأخيرة، ويعد الاهتمام بها من أهم المعايير التي يقاس بها تقدم الأمم ورقيها، حيث أصبحت ثروة الشعوب لا تقاس بما تحتويه أراضيها من كنوز طبيعية بل بمدي صقلها لمواهب أبنائها ومساعدتهم علي النمو السليم كي يساهموا في إنشاء الحضارات ورقيها.(السعدي، ٢٠٠٤، ٦).

والطفل في المرحلة الابتدائية وما قبلها لدية ميل طبيعي للعب والحركة، وعن طريق هذا الميل يتعلم الطفل بواسطة الممارسة، وقد فطن علماء التربية الحديثة إلي أهمية اللعب والحركة ووجدوا أنها ميزة من المميزات التي من الأهمية استغلالها والاستفادة منها، ويمكن تربية الطفل وتنمية قدراته البدنية والعقلية والنفسية والاجتماعية والأخلاقية إذا ما كان في حالة حركة ونشاط محبب إلي نفسه. (السعدي، ٢٠٠٤، ٤٥).

ويؤكد Nolan (٢٠٠١م، ٨٥) أن المهارات الحركية الأساسية التي تمتد فترتها مابين (٢-٧) سنوات تحتل أهمية مميزة بالنسبة لتطور مراحل النمو الحركي وتعد أساسا لاكتساب المهارات العامة والخاصة المرتبطة بالأنشطة الرياضية المختلفة في مراحل النمو المتقدمة ولاسيما أثناء فترة الطفولة المتأخرة والمراهقة.

وتؤكد المشرفي (٢٠١٠، ٥) أنه يعد الطفل في المناهج الحديثة هو المحور الأساسي في جميع نشاطاتها فهي تدعوه دائماً إلى النشاطات الذاتية وتنمي فيه عنصر التجريب والمحاولة والاكتشاف، وتشجعه على اللعب الحر وترفض مبدأ الإجبار والقسر بل تركز على مبدأ المرونة والإبداع والتجديد والشمول، وهذا كله يستوجب وجود نظام تربوي

يستند على أحدث ما دفعت به نتائج البحث التربوي في المجالات التربوية، والرياضية، وعلم النفس وغيرها من المجالات؛ حيث تعتمد التربية الحركية على الإمكانات الحركية الفطرية الطبيعية المتاحة من خلال جسم الطفل والتي يطلق عليها الحركة الأساسية.

ويعد اللعب مطلبا أساسيا لنمو الطفل؛ لأنه يؤدي دوراً مهماً في النمو المعرفي، والجسمي، والاجتماعي، والوجداني، وكذلك فهو يقدم فرصة جيدة للآباء والمعلمين للتفاعل مع الأطفال. ويتيح اللعب للطفل فرصة استخدام إبداعه عن طريق نمو الخيال، والبراعة، والقوى الجسمية، والمعرفية، والوجدانية (Tamis -LeMonda, Shannon, Cabrera& Lamb,2004, 122) وخلال اللعب يندمج الطفل، ويتفاعل مع عالمه المحيط به في السنوات المبكرة.

ويساعد اللعب الطفل في اكتشاف العالم من حوله، ويسيطر على مخاوفه من خلال قيامه بأدوار الكبار، أو في أثناء اللعب مع الأقران والمعلم (Hurwitz,2003, 83). كما أن اللعب يجعل الطفل يسيطر على عالمه، ومن ثم يساعده في نمو كفاءات تؤدي إلى الثقة والمرونة التي يحتاجها لمواجهة تحديات المستقبل (Ling,2007, 231) كذلك فإن اللعب غير الموجه يساعد الطفل على أن يتعلم كيف يعمل في مجموعات، وكيف يشارك، وكيف يتفاوض، وكيف يحل الصراعات(Mahoney, Harris, & Eccles,2006, 19)

كذلك يسهم اللعب في توفير فرص التفاعل الاجتماعي والنضج الانفعالي للطفل، فبدون اللعب مع الآخرين يصبح الطفل أنانياً، مسيطراً، ضيق الأفق، غير محبوب، أما إذا تعود اللعب مع الآخرين فإنه يتعلم الأخذ والعطاء ويتخلص من حال التمركز حول الذات ويتعلم كيف يتبادل الأدوار، ومن خلال الأخذ والعطاء سيتعلم كيف يتقبل الهزيمة بنفس الروح التي يتقبل بها المكسب (شريف: ٢٠٠١، ٢٩).

وقد ظهرت تعريفات عديدة للعب، فمنها من يركز على القيمة العلاجية للعب، ومنها من يربط اللعب بالنمو العقلي، و منها من يربطه بالنشاط التعليمي، حيث يعرف اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الفرد إلى الاستمتاع والسرور، وإشباع الميل الفطري له، وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو الشخصية المتكاملة للفرد، وهو سلوك طوعي، ذاتي، اختياري، داخلي الدافع غالبا، أو تعليمي تكيفي يوافق النفس، وهو وسيلة لكشف الكبار عن عالم الطفل، للتعرف على ذاته وعلى عالمه، ويمهد لبناء الذات المتكاملة، في ظل ظروف تزداد تعقيداً ويزداد معها تكيفا،(عبد الهادي ٢٠٠٤، ٨٣).

كما يعرف اللعب بأنّه: "نشاط ينهمك فيه الفرد للحصول على المتعة التي تصاحب هذا النشاط دون اعتبار للنتائج الأخرى التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا

النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي". (الأحمد ومنصور، ٢٠١١، ٢٣).

ويعرّف كذلك بأنّه: "اللعب يتكون من استجابات يؤديها المرء من أجل الاستمتاع الوظيفي وأنّه عملية تمثل أو تعلّم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد". (الأحمد ومنصور، ٢٠١١، ٢٤).

وفي ظل التطور التقني والتكنولوجي وما تبعه من مستحدثات تكنولوجية، بجانب سهولة استخدام هذه المستحدثات وتوافرها لقطاعات كبيرة من أفراد المجتمع بما فيها الأطفال، فقد انتشرت وسائل الترفيه المتعددة عبر هذه المستحدثات وفي مقدمتها الألعاب الإلكترونية.

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين، ٢٠١٠). ويفضلها الأطفال في ألعابهم وأوقات الترويح لديهم.

ويدعم ذلك ما صرح به الرئيس والمدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات الترفيهية بأن "صناعة الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسب، والانترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من (٢٥) مليار دولار سنويا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون ألف (١٢٠٠٠٠) شخص بمتوسط راتب سنوي يقدر بتسعين ألف دولار (٩٠،٠٠٠ $) للموظف الواحد" (Gallagher, 2011, 4، M ، Michael. D).

كما صرحت McGonigal (2011) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وانه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (٢١ سنة) فإنه سيكون أمضى عشرة آلاف (١٠٠٠٠) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ ١٧٠ مليون أمريكي (McGonigalM, 2011، Jane).

كما ذكر (النفيعي، ٢٠٠٩) في تقرير له – نشر في صحيفة الاقتصادية السعودية بتاريخ ٧-١-٢٠٠٩م – بأن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو ٤٠٠ دولار سنويًا، وأكد على أن السوق السعودية تستوعب ما

يقرب من (٣) ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و(٨٠٠) ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من (٤٠%) من البيوت السعودية يوجد لديها جهازًا واحدًا على الأقل (النفيعي، ٢٠٠٩).

ويعد جلوس الطفل أمام شاشات الكمبيوتر أو الهاتف النقال لفترة طويلة من الزمن للعب أو غيره، سبباً رئيسياً من أسباب الانطواء، واضطرابات النوم، وصعوبة التكيف مع الآخرين، كما أنه يؤدي إلى مشاكل دراسية سواء في التحصيل أو العنف نحو الزملاء أو انتشار السلوكيات العدوانية.

الإحساس بمشكلة الدراسة:

نظرًا لانتشار وسائل الإعلام الحديثة وما تبثه من مواد وما تقدمه من ألعاب تحتوي على كم هائل من الموضوعات المتعلقة بالعنف، وكذلك مع انتشار ألعاب الفيديو الإلكترونية التي تعتمد على العنف مع توفر عنصري الإثارة والتشويق التي تشد الأطفال وتجعلهم يعتادون عليها تدريجيًا بل ويستمتعون بها ويقلدونها في جدهم ولعبهم وما نتج عنه من قلق لدى الآباء والمربين في النتائج المترتبة على مشاهدة العنف في هذه الوسائل بمختلف أنواعها سلوكية أو صحية أو اجتماعية (منسي، ٢٠١٢)، لذلك جرت العديد من الدراسات التي استندت على نظرية "باندروا التي ذكر فيها أن الأطفال يتعلمون من خلال التقليد وملاحظة نماذج القدوة، وأن ما يشاهده الأطفال يكون له تأثير كبير على سلوكهم الاختياري (بدير، ٢٠٠٨) ومنها دراسة (طه، وشاكر، ٢٠٠١) التي أكدت نتائجها وجود علاقة بين نسبة مشاهدة العنف في وسائل الإعلام وبين ممارسة العنف والخشونة بل والعدوان في سلوك الأطفال ولعبهم وكلامهم (طه وشاكر، ٢٠٠١). ومع انتشار هذا النوع من اللعب بين الأطفال سواء في داخل المدرسة أو خارجها وجد هناك خلط لدى المعلمين والآباء وحتى لدى الأطفال أنفسهم، بين العدوان بمختلف دوافعه وأسبابه وبين لعب الأطفال الطبيعي الذي يشتمل على الجري والتسلق القفز والهروب والملاحقة والمصارعة والعراك وغيرها (Pam, 2007) (Dumont, & Padquette 2013).

وأظهرت الأبحاث التي هدفت دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام نتائج متناقضة، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى وضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه تتحسن لدى من يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها (معوض، والموسى، ٢٠١٦، ٢٢٢).

ولذا دعت عزة كُريم (نقلاً عن: أبو العينين، ٢٠١٠) إلى إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، وأن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الإيجابيات والسلبيات قبل شراها.

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال. فعلى سبيل المثال تقرر Mai، (2010) أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ((Mai 2010)).

إن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعد من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمتعلمين (الغزو، ٢٠٠٤).

وباعتبار تربية الطفل من أخطر أنواع التربية لما تمثله من أساس يعتمد عليه بناء صرح التربيةُ الذي كلما كان عالياً و قوياً كلما كانت التربية المتلقاة جيدة وقوية و عميقة في نفس الطفل، "وتقوم التربية بتكوين شخصية الإنسان، و هذه الشخصية يشكلها نوع السلوك الذي تحدده المبادئ و القيم" (خياط، ٢٠٠٤، ٤٤).

وبهذا الخصوص يصرح (أبو جراح ١٤٢٥هـ): لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.

مشكلة الدراسة:

في ضوء ما سبق تتمثل مشكلة الدراسة في ضعف توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الأطفال أن الألعاب الإلكترونية، وذلك في الوقت الذي يمكن أن توظف فيها إيجابياً بما يخدم الأطفال والمجتمع، ومن الممكن أن تكون ذات تأثيرات سلبية كبيرة على الطفل والمجتمع إذا أسيء استخدامها وتوظيفها، ومن ثم تحاول الدراسة الكشف عن معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في الجانب الإيجابي عن طريق تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلالها.

أسئلة الدراسة:

١. ما معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات؟

٢. ما تأثير متغيرات النوع (ذكور، إناث) في رؤية عينة الدراسة لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

٣. ما تأثير متغيرات الخبرة في المجال التدريسي في رؤية عينة الدراسة لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

أهداف الدراسة:

١. بيان الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية.

٢. تحديد أبرز إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

٣. توضيح معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

٤. بيان تأثير متغيرات (النوع، الخبرة) في رؤية عينة الدراسة لمعايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

أهمية الدراسة: تنبع أهمية الدراسة من عدة اعتبارات منها:

١. أهمية مرحلة الطفولة باعتبارها الأساس لما يليها من مراحل عمرية.

٢. انتشار الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة بسبب الانتشار الواسع لأجهزة الكمبيوتر وأجهزة الهاتف المحمول التي تتضمن هذه الألعاب.

٣. ما أكدته نتائج الدراسات السابقة من أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات إيجابية وأخرى سلبية وهذا يتوقف على نوع اللعبة وتوجيهها.

٤. يمكن أن تفتح المجال أمام الباحثين لدراسات مستقبلية مرتبطة بنفس المجال.

٥. يمكن أن تفيد أولياء الأمور من خلال كيفية توجيه وتوظيف لعب أطفالهم إلكترونياً بما يدعم القيم ويتلاشى السلبيات المرتبة على الألعاب الإلكترونية.

٦. يمكن أن تفيد معلمي المرحلة الابتدائية من خلال توجيه تلامذتهم نحو كيفية الاستخدام والتوظيف الأمثل للألعاب الإلكترونية.

٧. يمكن أن تفيد مصممي وناشري الألعاب الإلكترونية من خلال توعيتهم بكيفية تصميم الألعاب الإلكترونية ووضع الإرشادات التي تمكن من تدعيم إيجابياتها وتلاشي سلبياتها.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

يعرفها (سالين وزيمرمان، ٢٠٠٤، ص٨٦) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية ".

وتعرف إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

القيم:

بعض القيم إجرائياً:

مجموعة من العادات التي يستدل عليها من السلوكيات المحمودة دينياً واجتماعياً التي يمارسها أطفال المرحلة الابتدائية، وتقتصر الدراسة منها على (التعاون – السلام – الإيثار – المشاركة).

دراسات سابقة:

١. دراسة الهدلق (٢٠١٨): بعنوان (إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض) هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على ٣٥٩ طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من ٧١ فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية،

مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية. وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

٢. دراسة اللهيبي (٢٠١٧): بعنوان (تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية) هدفت تعرف تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) معلمة من (٥) مناطق مختلفة (شمال، جنوب، وسط، شرق، غرب) مدينة الرياض، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتوصلت إلى أن للعب دور مرتفع في تنمية مهارة التعبير عن (الاعتذار – الاستئذان) لدى الأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية، وله دور مرتفع جداً في تنمية مهارة الحوار عند الأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية.

٣. دراسة باداود (٢٠١٥): بعنوان (أنواع اللعب الخشن والعنيف الشائعة بين أطفال الروضة بمدينة الرياض)هدفت الكشف عن أنواع اللعب الخشن والعنيف الشائعة بين أطفال الروضة بمدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية ووصفها وتحليلها وتصنيفها حسب طبيعة اللعبة ومكانها وحسب جنس الطفل. تكونت عينة الدراسة من ٨٠ طفلًا وطفلة في أربعة فصول من فصول التمهيدي المتقدم الموجودة في أربع روضات تم اختيارها بالطريقة العشوائية المنتظمة من مناطق الرياض الأربع. استخدمت الملاحظة المنتظمة كأداة لجمع المعلومات في داخل الفصول أثناء اللعب الحر، وفي الملعب، باستخدام قائمة اللعب الخشن والعنيف بعد أن تم تعديلها والإضافة إليها بواسطة الباحثة، والتي احتوت على ٣٧ شكلًا من أشكال اللعب الخشن والعنيف. وقد توصلت الدراسة إلى شيوع أنواع محددة من اللعب الخشن والعنيف أكثر من غيرها وهي الصراخ واستخدام الصوت العالي في الكلام واللعب ويليه سلوك مسك وحمل أو دفع أجسام الأطفال. كما أظهرت الدراسة ازدياد ممارسة الأولاد لهذا النوع من اللعب أكثر من البنات سواء في البيئة الداخلية للروضة أم في الملعب، كما يفضل الأولاد الألعاب الخشنة والعنيفة التي تستخدم فيها أدوات أكثر من البنات اللاتي يفضلن الألعاب الخشنة والعنيفة المستقلة التي لا تستخدم فيها أدوات اللعب ولا يكون فيها تماسك جسدي بين الأطفال.

٤. دراسة عثمان (٢٠١٤): بعنوان (فعالية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب الحركية في تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية والتفاعل الاجتماعي لطفل الروضة) هدفت الدراسة إلى إعداد برنامج للألعاب الحركية يبنى على أساس المزج بين استراتيجيتي القصص الحركية والألعاب الصغيرة لطفل الروضة (٥ – ٦) سنوات، ودراسة مدى فعاليته على الجوانب التالية: تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية (الجري – الرمي – التوازن) لدى عينة من أطفال الروضة (٥ – ٦) سنوات بروضة "الطفل السعيد" الأهلية بمحافظة القنفذة التابعة لإمارة مكة المكرمة – تنمية التفاعل الاجتماعي الإيجابي لدى أطفال الروضة (عينة الدراسة). ولتحقيق ذلك اتبعت الباحثة الإجراءات واستخدمت الأدوات التالية: برنامج للألعاب الحركية المقترح لطفل الروضة القائم على المزج بين استراتيجيتي القصص الحركية والألعاب الصغيرة، في برنامج "يوميات طفل" – اختبار المهارات الحركية الأساسية لطفل الروضة (الجري – الرمي – التوازن) (إعداد د. محروس محمود) – استمارة ملاحظة التفاعل الاجتماعي لطفل الروضة في ضوء الأسس الأربعة للتفاعل الاجتماعي التالية: محور الاتصال – محور إدراك الدور وتمثيله – محور التوقع – محور الرموز ذات الدلالة، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية: يتضح من خلال عرض النتائج السابقة أن هناك فروق دالة إحصائياً بين القياسات (القبلية – البعدية) لصالح القياس البعدي لدى المجموعة التجريبية وذلكم فيما ارتبط بالمتغيرات المقيسة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) في متغيرات (الجري – الرمي – التوازن الثابت) للمجموعتين إضافة التفاعل الاجتماعي حيث تم قياسه لدى المجموعة التجريبية. كما أظهرت أيضاً تلك النتائج السابقة أن حجم الأثر كان كبيراً في جميع المتغيرات المقيسة للمجموعة التجريبية، اتضح ذلك من خلال المعالجات الإحصائية التي استعان فيها الباحثان باستخدام مربع إيتا (nz). وتعزو الباحثة النتائج الإيجابية السابقة لبرنامج أنشطة التربية الحركية التي طبقت على الأطفال (عينة البحث) حيث روعي في بنائها الأسس العلمية وارتبطت بتحقيق أهداف أنشطة تلك المرحلة العمرية مع مراعاة حاجات وميول الأطفال إضافة إلى تدريسها بأسلوب مشوق وجذاب. كما أظهرت النتائج أن البرنامج المقترح القائم على الألعاب الحركية الذي نفذ على شكل مسابقات لعب دوراً كبيراً في زيادة فاعلية أداء الأطفال مما أدى إلى تنمية التفاعل الاجتماعي لديهم، وهذا ما اتفق عليه التربويين والمربون على أن إكساب مهارات التفاعل الاجتماعي تُعد محوراً لتنمية شخصية طفل الروضة وذلك يكمن في تكامل الأنشطة وتقديمها للطفل بصورة مشوقة.

٥. دراسة إسماعيل (٢٠١٣): بعنوان (أثر لعب المعلمة مع الطفل على الامتثال لدى الأطفال الصغار) هدفت الدراسة الحالية إلى تقويم تأثير تدخل المعلمة باللعب مع

أطفال ما قبل المدرسة على الامتثال لها داخل الروضة. وتكونت عينة الدراسة من١١ طفلا وطفلة تتراوح أعمارهم من الثانية إلى الخامسة، بروضة السلام الخاصة بمدينة طنطا. وتم تدريب إحدى المعلمات على القيام باللعب مع الأطفال في جلسة يومية لمدة عشر دقائق. تم استخدام بطاقة ملاحظة للتحقق من مدى تأثير التدخل باللعب على الامتثال لدى أطفال عينة الدراسة. وأشارت الملاحظات القبلية إلى تكرار صعوبات امتثال الطفل داخل قاعة الدراسة. وأشارت نتائج الدراسة إلى تأثير التدخل باللعب على تحسن معدلات الامتثال لكل طفل بغض النظر عن الاختلافات في العمر والجنس، ومستوى الصعوبة في الامتثال.

٦. دراسة سليمان (٢٠١١): بعنوان (فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة) هدفت الدراسة بيان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتوصلت إلى نتائج من أهمها: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدى للاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الأول) ككل لصالح القياس البعدى، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدى في الاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الأول) لصالح المجموعة التجريبية، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدى للاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) ككل لصالح القياس البعدى، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدى في الاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) لصالح المجموعة التجريبية.

٧. دراسة (Lindesy, Cermeens & Caledra,2010) بعنوان (Mother-Child and Father-Child Mutuality in Two Contexts: Consequences for Young Children's Peer Relationships) بحثت هذه الدراسة الدور الذي تلعبه نشاطات الرعاية اليومية واللعب في العلاقة بين التفاعل المتبادل بين الطفل والوالدين والكفاءة الاجتماعية للأطفال. تم ملاحظة ثلاثة وستين طفلا صغيرا وأولياء أمورهم في أثناء اللعب ونشاطات الرعاية (مثل تناول الطعام). كما تم ملاحظة التفاعل من خلال (أ) الامتثال للطلبات و(ب) التعبير عن المشاعر الإيجابية. وقامت مقدمات الرعاية بتقويم كفاءة الأطفال الاجتماعية مع الأقران، والسلوك العدواني للأطفال أيضا وكانت من أهم نتائج

الدراسة ارتفاع معدلات امتثال الأطفال للوالدين خلال اللعب أكثر من نشاطات الرعاية. ولم تكن هناك فروق بين نشاطات اللعب والرعاية والكفاءة الاجتماعية للأطفال.

٨. دراسة (فاتن سلوت، ٢٠١٠) (أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي) هدفت إلى الكشف عن أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي، ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بإعداد اختبار لتشخيص مهارات التمييز بين الحروف، كما أعدت البرنامج القائم على الألعاب التعليمية، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن: فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى التلاميذ عينة الدراسة، الدور الذي تسهم به الألعاب من إثارة اهتمام التلاميذ وتشويقهم للدرس ومشاركتهم بإيجابية.

٩. دراسة عبد الرازق (٢٠٠٩): بعنوان (تأثير الألعاب الصغيرة في تطوير أهم القدرات البدنية والحركية لأطفال بعمر (٧- ٨) سنوات) هدفت الدراسة إعداد العاب صغيرة لتطوير أهم القدرات البدنية والحركية لأطفال بعمر(٧-٨)سنوات، كما استهدفت التعرف على تأثير الألعاب الصغيرة في تطوير أهم القدرات البدنية والحركية لأطفال بعمر (٧-٨) سنوات، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، تحدد مجتمع البحث بتلاميذ الصف الثاني الابتدائي وبعمر(٧-٨) سنوات في مدرسة المضرية الابتدائية للبنين في مركز محافظة بابل البالغ عددهم (٩٠) تلميذ للعام الدراسي (٢٠٠٨-٢٠٠٩) وبعد استبعاد التلاميذ المشاركين في التجربة الاستطلاعية والبالغ عددهم (٢٠) تلميذ كما تم استبعاد(١٠) تلاميذ لتغيبهم لأكثر من ثلاثة أيام وبذلك أصبح عدد تلاميذ عينة البحث (٦٠) تلميذا، وتوصلت الدراسة إلى نتائج من أهمها: أن استعمال الألعاب الصغيرة التي تتميز بطابع المرح والسرور، أثر بشكل إيجابي وكبير في فاعلية أداء التلاميذ، الأمر الذي أدى إلى تطوير القدرات البدنية والحركية موضوع البحث، حققت الألعاب الصغيرة تطورا أفضل من منهج التربية للصف الثاني الابتدائي وبذلك حققت الأهداف والإغراض التي وضعت من اجل تحقيقها.

١٠. دراسة اليعقوبي، ألأدبيس (٢٠٠٩): بعنوان (دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت) هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، كما هدفت إلى التعرف على دور هذه الألعاب الإلكترونية في تنمية سلوك العنف، قام الباحثان بإعداد استبانة تكونت من

(٢١) عبارة سلوكية تعبر كل منها عن طبيعة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف، تم تطبيق الأداة على عينة الدراسة المكونة من (٤٣٧) ولي أمر مكونة من (٢٢٥) طفلا و(٢١٢) طفلة في المرحلة الابتدائية من المستوي (الثالث، الرابع، الخامس) الابتدائي من ست محافظات تعليمية (العاصمة، الفروانية، حولي، الأحمدي، الجهراء، مبارك الكبير). وذلك للتعرف علي العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف على أطفالهم، وقد اتضح من تحليل النتائج وتفسيرها أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدي الأطفال في المرحلة الابتدائية، كما وجدت علاقة ذات دلالة إحصائية في درجة العنف لدي الأطفال نتيجة اللعب بالألعاب الإلكترونية وفقا للمنطقة التعليمية، حيث كان متوسط درجة العنف لدي الأطفال في كلا من منطقتي العاصمة التعليمية والجهراء التعليمية بدرجة أكثر من الأطفال في المناطق التعليمية الأخرى. كما وجد الدراسة أن متوسط درجة العنف تزداد بزيادة المرحلة العمرية للطفل، حيث كان متوسط الحسابي للأطفال بعمر (٩) سنوات أكبر من متوسط درجة العنف للأطفال في عمر (٧ و ٨) سنوات. كما توصل الباحثان إلي أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجة العنف التي حصل عليها الأطفال عينة الدراسة والمدة الزمنية التي يقضيها الأطفال في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

١١. دراسة ألكلابي (٢٠٠٨م): بعنوان (أثر الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات) استهدفت الدراسة إعداد العاب صغيرة لتطوير الإدراك الحس–حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات في مركز محافظة بابل، كما استهدفت التعرف على تأثير الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس–حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات في مركز محافظة بابل، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي، كما استخدمت المنهج التجريبي وبأسلوب المجموعات المتكافئة، وكان من أبرز النتائج أن: استعمال الألعاب الصغيرة كان له تأثير إيجابي في تطوير الإدراك الحس – حركي لدى أطفال الرياض بعمر (٥) سنوات، للألعاب الصغيرة أفضلية واضحة في تطوير الإدراك الحس – حركي لدى أطفال الرياض بين مجموعتي البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

١٢. دراسة موسى (٢٠٠٧) بعنوان (دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة) هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وكذلك المنهج التحليلي، وقد أعدت الباحثة أدوات الدراسة المتمثلة في كتب ومراجع سابقة، ودورات وأبحاث ومجلات

نشرت في هدا الموضوع كذلك استخدمت استبانة وجداول إحصائية بسيطة، وتكونت عينة الدراسة من طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدارس الابتدائية المتواجدة في محدود محافظة رفح، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أن النسبة التي تعطيها الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل لدى الطلاب ٧٥%، جميع المعلمين يستخدمون الألعاب التعليمية كوسيلة إيضاح للشرح وبنسبة ٩٠ %.

التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من العرض السابق تنوع الدراسات التي اهتمت باللعب في العملية التعليمية وبينت فوائده وأسس استخدامه، كما يتضح كذلك تنوع الدراسات التي اهتمت بالألعاب الإلكترونية سواء ببيان مدى استخدامها أو سلبياتها وإيجابياتها، بينما يتضح عدم وجود دراسات سعت لتوظيف هذه الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض القيم موضوع الدراسة الحالية وهو ما يميزها عن تلك الدراسات إضافة إلى تميزها في مجتمعها وعينتها، ورغم ذلك أفادت الدراسة الحالية من تلك الدراسات في عرض الإطار النظري وبعض الإجراءات المنهجية والاسترشاد بما ورد بها من مراجع.

الإطار المفاهيمي:

ماهية الألعاب الإلكترونية:

تُعرف بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ".كما يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية،وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices) (حسين، ٢٠٠١).

أهمية اللعب للأطفال (زكريا، ٢٠١٠):

- إن اللعب يساعد الطفل على تصريف طاقته الزائدة ويحقق تكاملاً بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية
- يساعد من الناحية الاجتماعية على تعلم النظام والإيمان بروح الجماعة واحترامها، وإذا استطاع إقامة علاقات متوازنة مع الآخرين؛ فإنه سيبتعد عن الأنانية والعدوانية والتمركز حول الذات.
- يساهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معاير السلوك الخُلقية كضبط النفس والصبر، إضافة إلى أن

القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.

- في أثناء اللعب يمكن للآباء والأمهات أن يرسلوا إلى عقول أبناءهم الكثير من الرسائل التربوية التوجيهية بطريقة غير مباشرة، حيث تكون درجة الاقتناع بها عالية جداً لأنها غير مباشرة وأتت في جو محبب إلى نفوسهم، ومن ثم فإن ما يشعرون به من سعادة أثناء اللعب يرتبط بهذه الرسائل، فيتقبلونها بصدر رحب (تهامي، ٢٠٠٩، ٥٦، ٥٧).
- يسمح اللعب للأطفال بأن يستخدموا إبداعهم ويطوروا مخيلاتهم ومهاراتهم الجسدية والمعرفية والانفعالية. وهو مهم للتطور الصحي للدماغ... فمن خلال اللعب يرتبط الأطفال ويتفاعلون مع العالم من حولهم في عمر مبكر جداً.
- يسمح اللعب أيضاً للأطفال باستكشاف عالم يستطيعون السيطرة عليه، ويتغلبون على مخاوفهم عندما يتقمصون أدوار البالغين. وبينما يحاول الأطفال السيطرة على عالمهم، يساعدهم اللعب على تطوير بعض الكفاءات المهمة التي تزيد من ثقتهم بأنفسهم ومرونتهم التي سيحتاجونها لمواجهة تحديات المستقبل.
- يساعد في النضج العصبي للأطفال ونمو القدرات العقلية المساعدة على التحصيل المعرفي واكتساب الخبرات عن طريق النشاط الحركي التلقائي. كما أنه يسهم في تنمية حواس الأطفال مثل اللمس الذي يساعد الأطفال على التعبير وتطوير ملكاتهم، وعلى الاستكشاف وتكرار الأفعال التي تحدث نتائج،واستدعاء الصور الذهنية –التي تمثل أحداثاً وخبرات سبق أن مرت بهم– في استخدام المهارات اللغوية.
- يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والقواعد، لذا فهو يخفف من الصراعات التي يعانيها الطفل مثل التوتر والإحباط.
- يساهم في تنمية أساسيات الابتكار عند الطفل، فالأطفال المبتكرون هم الذين يلعبون أكثر ويفكرون فيما يلعبون.
- يعلم الأطفال العمل ضمن مجموعات، والمشاركة،و التفاوض،و كيفية حل النزاعات، ومهارات الدفاع الذاتية؛ ويدربهم على مهارات اتخاذ القرار (الحموي، ٢٠١٨).

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:

ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، ٢٠١٠) عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواءً كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

١. الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.

٢. القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.

٣. المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.

٤. التحدي: أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

٥. الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.

٦. الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة, على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

وإضافةً إلى العناصر السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية فإن هناك عناصر خاصة يجب توفرها في الألعاب التعليمية الإلكترونية نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب، ومن هذه العناصر التي ذُكرت في (Moreno-Ger, P. et al., 2008, 22):

١. التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.

٢. المثيرات والاستجابة الإيجابية: وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تُعرض على المتعلم يُعد مثيراً ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.

٣. التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.

الأسس التربوية للألعاب التعليمية:

اعتمدت الألعاب التعليمة على كثير من الميادين التربوية مثل علم النفس التعليمي وعلم النفس الاجتماعي وعلم نفس النمو تكنولوجيا التعليم حيث استمدت منه أسس بنائها وخطواته وإجراءات تنفيذها وتقويمها وقد طرحت العديد من الدراسات بعض هذه الأسس التي ترتكز عليها الألعاب التعليمية يمكن إيجازها على النحو التالي:

١. رفع مستوى الدافعية والمثابرة

٢. يكون المتعلم أكثر استعدادًا للمشاركة في الموقف التعليمي إذا ما شعر أن هذا الموقف له معنى ووظيفة بالنسبة له وهذا يعني ارتباط الموقف بحاجات المتعلم واهتماماته ويقتضى هذا أن تكون اللعبة قادرة على حفز المتعلم وإثارة حماسه للتعلم.

٣. التعزيز الإيجابي: يتميز اللعب بالتشجيع الإيجابي حيث يشعر الطفل بالإثارة. وهو أمر يدعو إلى المزيد من اللعب الهادف والتعزيز الإيجابي عنصر هام في التعلم وفي تعديل السلوك. (الهنداوي ٢٠٠٢، ١٥٠)

٤. التنظيم: يجب أن تكون اللعبة في تنظيم معين يساعد على تحقيق الأهداف المرجوة منها حيث أن كل لعبة تتطلب تنظيمًا لكل خطوة فيما ابتداءً من الهدف وانتهاء بتقويم اللعبة. (محمد ٢٠٠٥، ٣٠)

الشروط الواجب توافرها في اللعبة التعليمية الجيدة:

١. السلامة والأمان: يعد هذا الشرك من أهم شروط اختيار أدوات اللعب للتأكد من أنه ليس من السهل على الطفل أن يفكها إلى أجزاء صغيرة قابلة للمضغ أو البلع وتجنب اللعب ذات الزوايا أو الأطراف الحادة وبالنسبة للمادة المصنوعة منها أدوات اللعب ينبغي ألا تكون سامة أو قابلة للاشتعال.

٢. القابلية للتنظيف: من الضروري أن تتحمل أدوات اللعب التنظيف والتعقيم في حالة استخدام الأطفال لها.

٣. الجاذبية: ينبغي أن تكون أدوات اللعب جذابة للأطفال حتى يقبلوا على استخدامها ومن عوامل الجذب اللون الحركة الصوت الملمس. (الناشف ٢٠٠٥، ١٩)

٤. مستوى اللعبة: أن تتناسب مع مستوى الطفل التعليمي فاللعبة المعقدة قد تؤدي إلى توتر الطفل ولا تؤدي الهدف المرغوب. (الهويدى ٢٠٠٢، ٣٤)

٥. "أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة".(جميل طارق عبد الحميد ٢٠٠٥، ٧١)

العلاقة بين اللعب والتعلم: (ساسان، ٢٠١٦، ٨)

١. يعمل اللعب على تغذية الإبداع لدى الأطفال وقدراتهم على حل المشكلات.

٢. يساعد اللعب في تنمية الصحة لدى الطفل، ويسمح للأطفال اكتساب القوة العضلية والنفسية، التناسق الحركي، الصحة، الوجدانية.

٣. يحفز اللعب النمو الصحي للقدرات والملكات الذهنية للطفل.

٤. يسمح اللعب بتحصيل قدرات ومهارات تساعدهم في رفع تقديرهم لذاتهم.

٥. يعمل الفرد الراشد من خلال لعب الأطفال إلى توعيتهم على التعامل الصحيح، وتعليمهم القوانين الاجتماعية (التعاون، الأخذ والعطاء).

٦. يسعد الطفل على إقامة علاقات مع الآخرين (الصداقة).

٧. يساعد اللعب على التنفيس والتداعي لدى الطفل من خلال اللغة والتعبير.

٨. يساعد اللعب على اكتساب قدرات العقلية وتنميتها وتطويرها كالذكاء، الذاكرة، اللغة، الإدراك.

النظريات المفسرة للعب:

باعتبار أن أنواع اللعب تمثل إحدى متغيرات الدراسة الأساسية: لذلك سيتم تناوله من خلال عرض بعض النظريات الكلاسيكية والحديثة التي تعرضت للعب من حيث وظيفته، ومميزات وعيوب كل نظرية في مفهومها للعب، وهي كما يلي: (العناني، ٢٠٠٢، ٩١)

أ. نظرية الاستجمام والترويح: صاحب هذه النظرية هو الفيلسوف الألماني (لازاروس)، وهي من النظريات الكلاسيكية. ويرى أن من وظيفة اللعب توفير الراحة للعضلات والأعصاب، فاللاعب يستخدم طاقة عضلية وعصبية غير التي أرهقها في العمل. ويحث أنصار هذه النظرية على الخروج للعب وممارسة أوجه النشاط في الخلاء والصيد والسباحة في المعسكرات الترويحية.

وتتسم هذه النظرية بأنها قدمت أفكاراً جديدة حول تفسير اللعب، وأثبتت صدق بعض جوانبها حيث إن اللعب يكسب الكبار راحة تجعلهم يقبلون على عملهم بجد ونشاط. إلا أن البحوث الحديثة في علم النفس أثبتت أنه ليس هناك طاقات للعب وطاقات أخرى للعمل. كما لوحظ أن الأطفال يقبلون على اللعب بعد استيقاظهم وخلود أجسامهم لقسط من الراحة.

ب. نظرية الطاقة الزائدة: وهي أيضا نظرية كلاسيكية لكل من (فريدريك شيلر وهربرت سبنسر)، وترى أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن الطاقة الزائدة، فقد لوحظ بالفعل أن الأطفال يخرجون لساحات اللعب بعد قضاء وقت طويل في غرفة الفصل ويقضون وقتهم في اللعب والمرح.

ولاقت هذه النظرية تأييدا من قبل الكثيرين واعتنقها كثير من الكتاب وارتبط استخدامها بتوفير الملاعب والصالات الرياضية وأماكن اللعب. إلا أن مناهضي هذه

النظرية تساءلوا من أين طاقة اللعب عند الصغار إذ هم أكثر لعبا من الكبار، كما رأوا أن اللعب ليس مقصورا على من له فائض من الطاقة، فالضعفاء والأقوياء يمارسون اللعب.

ج. نظرية الإعداد للحياة والتدرب على المهارات: وهي نظرية (كارل جروس) الكلاسيكية، وهو يرى أن اللعب يرتبط بالمحاكاة، وأن ألعاب الصغار تقليد لأدوار الكبار، وأن المحاكاة غريزة يتعلم الأطفال عن طريقها أدوار الكبار، ويتدربون على المهارات اللازمة لهم في مستقبل حياتهم. واهتمت هذه النظرية بأنواع متعددة من اللعب كألعاب القتال، والحركة، والتعرف، والتذكر، وافترضت لممارستها وجود غريزتي اللعب والمحاكاة لكنها لم تهتم بلعب الكبار بوصفه تدريباً على المهارات.

د. نظرية التحليل النفسي: وهي من النظريات الحديثة أسسها (فرويد، وأتباعه: سوزان أيزكس، وأريك أريكسون)، وافترضوا أن الإنسان يقرر مقدار سلوكه وهو يسعى وراء الخبرات الباعثة للسرور والمتعة وتكرارها، ويحاول تجنب الخبرات المؤلمة، ووفقا لهذه النظرية يعد اللعب شديد التشبع بالخيال، كما يمكن استخدامه في علاج الأمراض النفسية.

وقد وظفت أدوات هذه النظرية في تشخيص مشكلات الأطفال وعلاجها، إلا أنها اشتقت في الأصل من العمل مع المضطربين انفعاليا.

هـ. النظرية السلوكية: وهي نظرية حديثة أسسها (واطسون، وبافلوف، وسنكر)، وترى النظرية أن الإنسان يولد مزودا بعدد من الاستعدادات السلوكية التي تساعده في التعلم، وأن عملية التعلم تتم لوجود الدافع المثير للاستجابة ومن مميزاتها أنها قدمت تسيرات عدة للعب، واستخدمت الملاحظة والتجريب للتوصل إلى نتائج، لكن كانت معظم تجاربها على الحيوان، كما اعتبرت النظرية سلوك اللعب سلوكا متعلما لا علاقة له بالمكونات الداخلية للفرد.

و. النظرية المعرفية الحديثة: ويرتبط اسمها بالعالم (جان بياجيه)، وتقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والموائمة. فتشير عملية التمثل للنشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي. وقسم اللعب وفق هذه النظرية إلى: اللعب الوظيفي، واللعب الرمزي، واللعب وفقا للقواعد، واللعب البنائي. واعتمدت على ملاحظات عملية لمجموعة من الأطفال، وأوضحت أن هناك ارتباط بين اللعب والنمو العقلي. ولكن هذه النظرية واجهت بعض الصعوبات عند محاولة ترجمتها لشكل تجريبي أكثر إحكاما.

تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لـ (Salen& Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

١. الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل)Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

٢. الصنف الثاني المديرManager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

٣. الصنف الثالث المستغرب (المتعجب)Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

٤. الصنف الرابع المشاركParticipant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

أنماط برامج الألعاب التعليمية:

تأخذ برامج الألعاب التعليمية أنماطاً متنوعة ويمكن أن نقسمها إلى: (عبد السلام، ٢٠٠٦)

١. النمط التنافسي: في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز التعليمي كالكمبيوتر.

٢. النمط العلمي الاستكشافي: في هذا النمط فإن اللعبة التعليمية تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية، لتفوق فرد على آخر أو فريق على آخر وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر.

وظائف الألعاب التعليمية:

إضافة إلى ما يمثله اللعب من أدوار تربوية ونفسية مهمة لحياة التلاميذ، فهو يقدم وظائف عديدة، وعلى درجة كبيرة من الأهمية لحياتهم وتكوين شخصياتهم ويمكن

تلخيص أهم تلك الأدوار والوظائف كم حددها كل من (نجم، ١٤٣١هـ، & Anişoara، Beatrice (2014) بما يأتي:

- تزود التلميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية أخرى، إذ يتعرف التلميذ إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل، ثم يضع حلولا لها، ويتخذ قرارات إزاءها، وبذلك فإن الألعاب تقلل من الهوة بين ما يجري في غرفة الصف، وما يجري في الحياة اليومية.
- تقضي على عوامل الضجر والملل والسأم، التي قد تصيب التلاميذ غالبا، ولهذا يمكن وضع المهارة في قالب لعبة أو تمثيلية، مما يساعد في اكتساب هذه المهارة بسرعة.
- تساعد المعلم في وضع إستراتيجية جديدة، لمعالجة الفروق الفردية بين التلاميذ، وذلك من خلال توفير مهارات عديدة لمستويات مختلفة، وهي بذلك تناسب معظم فئات الصف الواحد.
- تساعد في صقل شخصية التلميذ، فيصبح أكثر التزاما، ويشعر بالمسؤولية أثناء عملية التعلم، لأنه المنفذ والمخطط للموقف التعليمي، فيسعى إلى إتمام المهمة الموكلة إليه بنجاح.
- يختلف دور كل من المعلم والمتعلم في حالة استخدام الألعاب التعليمية، فالمعلم لم يصبح الحكم الوحيد على فعالية سلوك التلميذ، ولم يصبح مصدر المعلومات، بل اللعبة ذاتها، ففشل التلميذ أو نجاحه يعتمد على الاستراتيجيات المناسبة، التي اختارها واتبعها في تنفيذ اللعب، تحقيق الأهداف، وبذلك أصبح دور المعلم الإرشاد والتوجيه، وإدارة عملية تنفيذ اللعبة، لتحقيق الأهداف بدرجة عالية توفر السلامة والأمن للتلميذ، وذلك لأن من الممكن أن يتدرب التلميذ على مواد وأدوات، دون أن تشكل خطورة على سلامته، كما أن للألعاب التعليمية فائدة اقتصادية، لأن التدريب على الأجهزة الحقيقية، يكلف كثيراً بالمقارنة مع التدريب على الأدوات والأجهزة الممثلة للشيء الأصلي.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يعد استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها. (Almansour, 2003)

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى ومنها:

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة زميل.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وقد، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.
- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
- تعد أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
- إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.
- تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد.

وأشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام (٢٠١١م) إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي (Gallagher, 2011، Michael. D، M):

١. ٦٨ % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
٢. ٥٧% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
٣. ٥٧% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، فهى كما يقرر حسين الجارودى (٢٠١١) تنمّى الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم فى التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولى تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم فى آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

ويضيف (الجارودى، ٢٠١١) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها.

سلبيات الألعاب الإلكترونية: نقلاً عن الهدلق، ٢٠١٨)

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Mai، (2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب Mai، (2010).

كما أشار (الأنباري، ٢٠١٠) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

كما أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية (أبو جراح، ١٤٢٥هـ).

وفي نفس السياق تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. هذا ما أكدته (حسني، ٢٠٠٢) في دراستها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وعلى سبيل المثال أكدت دراسة (نقلا عن: أبو جراح، ١٤٢٥هـ) أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و١٨ سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جرامًا إلى ٦٠ كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥ كانوا قادرين على الركض لمسافة ١,٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨,١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر (أبو جراح، ١٤٢٥هـ).

كما يذكر (الأنباري، ٢٠١٠) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، ٢٠٠٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

مراحل استخدام الألعاب التربوية:

يمكن إيجاز مراحل استخدام الألعاب التربوية كما حددها كل من نجم (٢٠٠١) الحيلة وغنيم (٢٠٠٢) والحيلة (٢٠٠٣) & Anişoara، (2014) Beatrice بما يلي:

اختيار اللعبة: يحتاج المعلم هذه المهارات على وجه الخصوص في حالة توافر عدد من الألعاب تمثل عدة بدائل، فهنا لابد أن يحسن المعلم اختيار اللعبة من بين البدائل المتاحة والمعلم في هذا الشأن لابد أن يدرك العلاقة بين اللعبة المختارة ومدى تحقيقها لأهداف الدرس ومدى الاتساق مع مضمونة، بالإضافة إلى إدراكه لمدى ملاءمة اللعبة المختارة لمستويات التلاميذ ومدى توافر عنصر الإثارة والتشويق فيها.

تصميم اللعبة: في حالة عدم توفر الألعاب التعليمية المناسبة، فإن المعلم سيكون مطالبًا بالتمكن من مهارات أخري تتعلق بتصميم اللعبة وبنائها عل نحو جيد يكفل أن تكون لها درجة مناسبة من الفاعلية، ويحتاج المعلم في تصميم الألعاب المناسبة إلي القدرات التالية:

١. تحليل محتويات المناهج الدراسية التي يقوم بتدريسها وإدراك مواطن الاتصال بين أجزائها المختلفة.
٢. إدراك العلاقات بين ما ينوي تصميمه من ألعاب، وأهداف المنهج الذي يقوم بتدريسه.
٣. معرفة أكبر عدد ممكن من مصادر التعلم ذات الصلة باللعبة التي يقوم بتصميمها، والتي يري إنها تناسب مستويات تلاميذه حين يمارسونها.
٤. القدرة على الابتكار وامتلاك عقلية متفتحة.

تقديم اللعبة: يحتاج المعلم إلى هذه المهارة في مرحلة تالية لاختيار أو تصميم اللعبة إذ لا يكفي أن يضع المعلم اللعبة أمام التلاميذ ليتعاملوا معها كيفما يرون، ولكنه

يجب أن يبين لهم طبيعة اللعبة والمشكلات التي تحتويها، والأهداف التي يرجو بلوغها من وراء دراستها وكذلك بيان المفاهيم الأساسية التي تحتويها والإجراءات والقواعد اللازمة للتعامل مع اللعبة.

توزيع الأدوار: ويقصد بها أن يكون المعلم علي دراية كافية بتلاميذه من حيث اتجاهاتهم ومفاهيمهم وخبراتهم السابقة ومهاراتهم، ويعد ذلك من جوانب الشخصية ذات الصلة بمدي قابلية كل منهم للمشاركة الفعالة إذا ما كلف بدور معين.

الملاحظة والتسجيل: يختلف دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية عن دورة في أي مجال آخر؛ فهو في حاجة إلى التمكن من مهارة تخطيط وبناء أدوات الملاحظة والتسجيل وذلك لرصد كافة جوانب الأداء لتلاميذه في أثناء تنفيذ اللعبة.

تقويم اللعبة: يحتاج المعلم إلى التعرف على مدى نجاح تلاميذه في تحقيق الأهداف المحددة لكل لعبة ويتطلب ذلك إجراء تقويم مرحلي في أثناء تعامل التلاميذ مع اللعبة؛ حيث يجمع المعلم البيانات، ويسجل الملاحظات، ويزود التلاميذ بتعليمات أو توجيهات تعدل مسار العمل، والتقويم النهائي حيث يقوم المعلم في ضوء ما توافر لديه من بيانات ومعلومات بالتوصل إلى قرارات وحكم شامل حول مدى نجاح تلاميذه في استخدام اللعبة، ويجب أن يشترك التلاميذ في الحكم على مدى صلاحية اللعبة ومدى استفادتهم منها.

مرحلة المتابعة: وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة التلميذين للتعرف إلى الخبرات التعليمية التي اكتسبها التلاميذ، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات التلميذين للتأكد من إتقان التلميذ للمهارات المطلوبة، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة: تستند الدراسة الراهنة إلى المنهج الوصفي، حيث قد تبين إنه من أنسب المناهج لتحقيق أهدافها.

مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة من معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية والبالغ عددهم (٩٨٥٠) معلماً ومعلمة.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من عدد (٢٠٠) معلماً ومعلمة من معلمات المرحلة الابتدائية، حيث بلغ عدد المعلمين (١٢٠) معلماً بينما بلغ عدد المعلمات (٨٠) معلمة، وقد تراوحت سنوات الخبرة في مجال التدريس للعينة على النحو التالي: أقل من (٣)

سنوات (٨٠) معلماً ومعلمة، ومن (٣ إلى ٦ سنوات) (٧٠) معلماً ومعلمة، وأكثر من (٦) سنوات (٥٠) معلماً ومعلمة.

أداة الدراسة:

تم إعداد استبانة بهدف تعرف معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وذلك من خلال الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة في هذا الصدد، وقد تكونت الاستبانة بعد عرضها على لجنة ثلاثية من المحكمين من (٢٧) فقرة، وتتم الاستجابة على كل فقرة من خلال ميزان تقدير رباعي على النحو التالي: كبيرة (تعطى ثلاث درجات)، متوسطة، (تعطى درجتين)، ضعيفة، (تعطى درجة واحدة)، منعدمة، (تعطى صفراً)، وتتراوح الدرجات على فقرات الاستبانة من (صفر) إلى (٨١) درجة، وتدل الدرجة المرتفعة على التوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية في تنمية القيم، والعكس بالعكس، وفيما يلي الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة

الخصائص السيكومترية للأداة:

الصدق التمييزي:

تم حساب الصدق التمييزي لأداة الدراسة وذلك من خلال حساب دلالة الفروق بين متوسطي درجات الإرباعي الأعلى ومتوسطي درجات الإرباعي الأدنى، ويوضح جدول (١) دلالة الفروق بين متوسطي الإرباعين الأعلى والأدنى، والدلالة الإحصائية على فقرات أداة الدراسة.

جدول (١) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الإرباعي الأعلى والإرباعي الأدنى لفقرات الاستبانة، وقيمة "ت" والدلالة الإحصائية

الارباع الأعلى ن = ٢٠		الارباع الأدنى ن = ٢٠		قيمة ت	مستوى الدلالة
المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
١١٠,٨٠	٧,١٩	٧٦,٣٠	٢,٢٦	١٤,٤٦٩	٠,٠١

أوضحت النتائج في جدول (١) وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسط درجات الإرباعي الأعلى ومتوسط درجات الإرباعي الأدنى، حيث بلغت قيمة "ت" (١٤,٤٦٩)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١)، وتدل على تمتع أداة الدراسة بالقدرة التمييزية.

الاتساق الداخلي:

تم حساب الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة، وذلك من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية لفقرات الاستبانة، ويوضح جدول (٢) معاملات الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة، والدلالة الإحصائية.

جدول (٢) معاملات الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة، والدلالة الإحصائية

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٦٤٠**	١٠	٠,٥٠١**	١٩	٠,٣٢٦**
٢	٠,٢٥٣*	١١	٠,٣٣٩**	٢٠	٠,٤١٢**
٣	٠,٣٩٩**	١٢	٠,٥٢٠**	٢١	٠,٣٢٥**
٤	٠,٣٣٥**	١٣	٠,٤٠٤**	٢٢	٠,٦٣٢**
٥	٠,٥٣٠**	١٤	٠,٢٢٧*	٢٣	٠,٥٢١**
٦	٠,٤٢٣**	١٥	٠,٦٦٠**	٢٤	٠,٦٣٢**
٧	٠,٣٨٧**	١٦	٠,٣٧١**	٢٥	٠,٦١٤**
٨	٠,٥٤٥**	١٧	٠,٦٢٥**	٢٦	٠,٥٢٨**
٩	٠,٢١٤*	١٨	٠,٤٥٨**	٢٧	٠,٤٠٩**

أشارت النتائج في جدول (٢) إلى أن معاملات الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة تراوحت ما بين (٠,٢١٤) و (٠,٦٦٠)، وكلها معاملات دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، (٠,٠١).

الثبات:

تم حساب ثبات أداة الدراسة باستخدام معادلة ألفا لكورنباخ، فبلغ معامل الثبات (٠,٨٤٧)، وهو معامل مرتفع ودال إحصائياً.

إجراءات الدراسة:

تم إجراء الدراسة وفقاً للخطوات التالية:

- تم الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية.
- كتابة الإطار النظري للدراسة.
- تصميم أداة الدراسة وحساب خصائصها السيكومترية.
- تطبيق أداة الدراسة على العينة المختارة.

- تصحيح الاستجابات وتفريغها وتحليلها إحصائياً.
- كتابة التوصيات والمقترحات.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

- معامل ارتباط بيرسون.
- معادلة ألفا لكورنباخ.
- التكرارات، والنسب المئوية، ومربع كاف، والمتوسطات الحسابية، واختبار "ت"
- تحليل التباين البسيط.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

أولاً: عرض نتائج الدراسة

١- النتائج الخاصة بالسؤال الأول الذي نص على ما يلي: ما معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات؟

جدول (٣) التكرارات والنسب المئوية وقيم (كا٢) والمتوسطات الحسابية لفقرات كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية

العبارات	التوافر	كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة	كا٢	المتوسط	الترتيب
١	التكرار	٤٥	٧٧	٦٣	١٥	٤٢,٩٦٠	٢,٧٦	٢٢
	النسبة	٢٢,٥%	٣٨,٥%	٣١,٥%	٧,٥%			
٢	التكرار	٥٢	١٧	١٢١	١٠	١٥٤,٦٨٠	٢,٥٥	٤

العبارات	التوافر	كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة	كا٢	المتوسط	الترتيب
	النسبة	%٢٦,٠	%٨,٥	%٦٠,٥	%٥,٠			
٣	التكرار	٤٧	٣٠	٩٨	٢٥	٦٦,٧٦٠	٢,٤٩	١
	النسبة	%٢٣,٥	%١٥,٠	%٤٩,٠	%١٢,٥			
٤	التكرار	٤١	٥٥	٨٣	٢١	٤٠,٧٢٠	٢,٥٨	٧
	النسبة	%٢٠,٥	%٢٧,٥	%٤١,٥	%١٠,٥			
٥	التكرار	٦١	٤٠	٥٩	٤٠	٨,٠٤٠	٢,٦١	١٠
	النسبة	%٣٠,٥	%٢٠,٠	%٢٩,٥	%٢٠,٠			
٦	التكرار	٥٨	٢٩	٧٨	٣٥	٣٠,٢٨٠	٢,٥٥	٥
	النسبة	%٢٩,٠	%١٤,٥	%٣٩,٠	%١٧,٥			
٧	التكرار	٦٢	٦١	٥٣	٢٤	١٩,٠٠	٢,٨٠	٢٤
	النسبة	%٣١,٠	%٣٠,٥	%٢٦,٥	%١٢,٠			
٨	التكرار	٥٥	٤١	٧١	٣٣	١٦,٧٢٠	٢,٥٩	٩
	النسبة	%٢٧,٥	%٢٠,٥	%٣٥,٥	%١٦,٥			
٩	التكرار	٥٨	٥٠	٦١	٣١	١٠,٩٢٠	٢,٦٧	١٦
	النسبة	%٢٩,٠	%٢٥,٠	%٣٠,٥	%١٥,٥			
١٠	التكرار	٦٩	٣٣	٦٤	٣٤	٢٢,٠٤٠	٢,٦٨	١٧
	النسبة	%٣٤,٥	%١٦,٥	%٣٢,٠	%١٧,٠			
١١	التكرار	٧٦	٢٣	٦٧	٣٤	٣٩,٠٠٠	٢,٧٠	١٨
	النسبة	%٣٨,٠	%١١,٥	%٣٣,٥	%١٧,٠			
١٢	التكرار	٨٠	٢٦	٦٩	٢٥	٤٩,٢٤٠	٢,٨٠	٢٥
	النسبة	%٤٠,٠	%١٣,٠	%٣٤,٥	%١٢,٥			
١٣	التكرار	٨٥	٢١	٧٦	١٨	٧٥,٣٢٠	٢,٨٦	٢٧

العبارات	التوافر	كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة	كا٢	المتوسط	الترتيب
	النسبة	٤٢,٥%	١٠,٥%	٣٨,٠%	٩,٠%			
١٤	التكرار	٤٦	٥٦	٦٤	٣٤	١٠,٠٨٠	٢,٥٧	٦
	النسبة	٢٣,٠%	٢٨,٠%	٣٢,٠%	١٧,٠%			
١٥	التكرار	٥٧	٣٤	٩٣	١٦	٦٦,٢٠٠	٢,٦٦	١٥
	النسبة	٢٨,٥%	١٧,٠%	٤٦,٥%	٨,٠%			
١٦	التكرار	٦٤	٢٥	٨٦	٢٥	٥٤,٨٤٠	٢,٦٤	١٣
	النسبة	٣٢,٠%	١٢,٥%	٤٣,٠%	١٢,٥%			
١٧	التكرار	٤٦	٤٥	٨٩	٢٠	٤٩,٢٤٠	٢,٥٨	٨
	النسبة	٢٣,٠%	٢٢,٥%	٤٤,٥%	١٠,٠%			
١٨	التكرار	٦٣	٤٨	٣٨	٥١	٦,٣٦٠	٢,٦١	١١
	النسبة	٣١,٥%	١٤,٠%	١٩,٠%	٢٥,٥%			
١٩	التكرار	٦٠	٥٠	٦٧	٢٣	٢٢,٣٦٠	٢,٧٣	٢٠
	النسبة	٣٠,٠%	٢٥,٠%	٣٣,٥%	١١,٥%			
٢٠	التكرار	٥٢	٥٢	٨١	١٥	٤٣,٨٨٠	٢,٧٠	١٩
	النسبة	٢٦,٠%	٢٦,٠%	٤٠,٥%	٧,٥%			
٢١	التكرار	٤٤	٣٣	١٠٩	١٤	١٠٢,٠٤٠	٢,٥٣	٢
	النسبة	٢٢,٠%	١٦,٥%	٥٤,٥%	٧,٠%			
٢٢	التكرار	٤٨	٤٤	٩٢	١٦	٥٩,٢٠٠	٢,٦٢	١٢
	النسبة	٢٤,٠%	٢٢,٠%	٤٦,٠%	٨,٠%			
٢٣	التكرار	٥٩	٦٤	٥٩	١٨	٢٧,٦٤٠	٢,٨٢	٢٦
	النسبة	٢٩,٥%	٣٢,٠%	٢٩,٥%	٩,٠%			
٢٤	التكرار	٤٩	٤٢	٧٦	٣٣	٢٠,٦٠٠	٢,٥٣	٣

العبارات	التوافر	كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة	كا٢	المتوسط	الترتيب
	النسبة	%٢٤,٥	%٢١,٠	%٣٨,٠	%١٦,٥			
٢٥	التكرار	٦٣	٤٦	٦٩	٢٢	٢٦,٦٠٠	٢,٧٥	٢١
	النسبة	%٣١,٥	%٢٣,٠	%٣٤,٥	%١١,٠			
٢٦	التكرار	٥١	٤٨	٨١	٢٠	٣٧,٣٢٠	٢,٦٥	١٤
	النسبة	%٢٥,٥	%٢٤,٠	%٤٠,٥	%١٠,٠			
٢٧	التكرار	٥١	٧٤	٥٨	١٧	٣٤,٦٠٠	٢,٧٩	٢٣
	النسبة	%٢٥,٥	%٣٧,٠	%٢٩,٠	%٨,٥			

أوضحت النتائج في جدول (٣) أن العبارات التالية قد حصلت على أعلى المتوسطات الحسابية، وهي على الوجه التالي:

- ١٣- الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٨٦)
- ٢٣- وضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً على قيم المجتمع وثقافته، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٨٢)
- ٧- تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٨٠)
- ١٢- وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٨٠)
- ٢٧- ضرورة ألا تكون ممارسة الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٧٩)
- وضع ضوابط للعبة تمنع الاعتداء على الآخرين، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٧٦)
- ٢٥- تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة، وبمتوسط حسابي بلغ (٢,٧٥).

٢- **النتائج الخاصة بالسؤال الثاني** الذي نص على ما يلي: ما تأثير متغير النوع (ذكور- إناث) في رؤية عينة الدراسة لمعايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

جدول (٤) دلالة الفروق بين متوسطي درجات المعلمين والمعلمات على أداة الدراسة، وقيمة "ت" والدلالة الإحصائية

المعلمون ن = ١٢٠		المعلمات ن = ٨٠		قيمة ت	مستوى الدلالة
المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
٧١,٣٥٨	٢,٢٨	٧٢,٧٠	٨,٥٣	١,١٩٠	٠,٢٣٥ غير دالة

أوضحت النتائج في جدول (٤) عدم وجود فروق بين متوسط درجات المعلمين (م =٧١,٣٥٨)، ومتوسط درجات المعلمات (م =٧٢,٧٠) على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال الرحلة الابتدائية، حيث بلغت قيمة "ت" (١,١٩٠)، وهي قيمة غير دالة إحصائياً.

٣- **النتائج الخاصة بالسؤال الثالث** الذي نص على ما يلي: ما تأثير متغير الخبرة التدريسية في رؤية عينة الدراسة لمعايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

جدول (٥) نتائج تحليل التباين البسيط لأثر متغير الخبرة التدريسية في رؤية كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وقيمة "ت" والدلالة الإحصائية

مصادر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
النوع	٢	٧٢٠,٨٤٥	٣٦٠,٤٢٢	٦,٢٠٦	٠,٠١
الخطأ	١٩٧	١١٤٤١,٩٥٠	٥٨,٠٨١		
المجموع الكلى	١٩٩	١٢١٦٢,٧٩٥			

أوضحت النتائج في جدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر متغير الخبرة في رؤية كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، حيث بلغت قيمة "ف" (٦,٢٠٦)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١)، وللتعرف على اتجاهات الفروق، تم حساب المتوسطات الحسابية للمجموعات الثلاث كما هو موضح في جدول (٦)

جدول (٦) المتوسطات الحسابية لمجموعات الدراسة في مجال مستوى الخبرة في رؤية كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية

أقل من ٣ سنوات ن = ٨٠	أقل من ٦ سنوات ن = ٧٠	أقل من ٩ سنوات ن = ٥٠
٧٤,٠٣	٧١,٢٧	٦٩,٣٤

أوضحت النتائج في جدول (٦) أن معلمي ومعلمات ذوي سنوات الخبرة أقل من (٣) سنوات أكثر إيجابية في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

ثانياً: مناقشة النتائج

انتهت نتائج الدراسة إلى ما يلي:

بناء على ما سبق من نتائج يتبين أن أهم معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية تتمثل في: الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب، وضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً على قيم المجتمع وثقافته، تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير، وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة، ضرورة ألا تكون ممارسة الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل، وضع ضوابط للعبة تمنع الاعتداء على الآخرين.

وتبدو هذه النتيجة منطقية باعتبار أن الحفاظ على ثقافة المجتمع جزء أساسي من القيم التي ينبغي تنميتها لدى الطلاب، وبالتالي الابتعاد عن الصور والرسومات التي تخالف هذه الثقافة يعد عاملاً مهماً من عوامل المحافظة عليها، كما أن وجود معايير وضوابط واضحة لاستيراد الألعاب من الخارج بما يضمن عدم مخالفتها لثقافة المجتمع يسهم بإيجابية في تعزيز الروح الإيجابية لدى الأطفال نحو ثقافتهم المجتمعية وضرورة المحافظة عليها.

كما أن وجود الألعاب التي تحفز التفكير والذكاء لدى الأطفال مع عد تعارضها مع أوقات المذاكرة يعد قيمة مهمة تنمي لدى الأطفال روح التفكير والتميز وبالتالي الإسهام بإيجابية تعليمياً واجتماعياً.

إضافة إلى ما سبق فإن الالتزام باستخدام هذه الألعاب في غير الأوقات المتأخرة من الليل يضمن أن تكون تحت رقابة ومتابعة الأهل من جهة، ويضمن توجيه ونصح الأهل عند حدوث أي مخالفات من جهة أخرى، بجانب أن تعزيز روح عدم الاعتداء على الآخرين يعد قيمة يجب تنميتها لدى الأطفال وغرس روح التنافس الشريف لديهم من خلال عوامل عديدة من ضمنها هذه الألعاب الإلكترونية.

كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمين والمعلمات فيما يتعلق بكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، ولعل هذه النتيجة تبدو منطقية خاصة أن تلك القيم تكون نابعة من الدين ومن ثقافة المجتمع وتقاليده وهذه يشترك فيها الذكور والإناث.

كما أن كلاً من الذكور والإناث لديهم نفس الاهتمام الكبير بضرورة إكساب أطفالهم القيم التي يعززها المجتمع، وبالتالي تكون رؤيتهم متقاربة في رؤيتهم لهذه القيم وكذلك رؤيتهم لأساليب ووسائل تعزيزها والتي من بينها الألعاب الإلكترونية.

كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر متغير الخبرة التدريسية لدى المعلمين والمعلمات في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

ويمكن عزو هذه النتيجة لكون معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية الذين تتراوح سنوات خبرتهم في مجال التدريس أقل من (٣) سنوات أكثر إيجابية في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

ولعل هذه النتيجة يمكن عزوها لكون المعلمين الذين تبلغ سنوات خبرتهم أقل من (٣) سنوات يكونون بالطبع من فئة الشباب الأصغر سناً، وبالتالي أكثر استخداماً وتعرضاً للمستحدثات التكنولوجية بما فيها الألعاب الإلكترونية مقارنة بغيرهم من كبار السن الذي ربما لا يتعاملون مع هذه المستحدثات إلى في حدود الضرورة وقد لا يمتلكون المهارات الكافية للتعامل معها مقارنة بالشباب، وبالتالي جاءت رؤية هؤلاء المعلمين أكثر إيجابية من غيرهم من ذوي الخبرة التدريسية الأكبر من ناحية العمر.

وبصفة عامة تتفق هذه النتائج نسبياً مع ما توصلت إليه دراسات (موسى، ٢٠٠٧، والكلابي، ٢٠٠٨، واليعقوبي والادبيس، ٢٠٠٩، وعبد الرازق، ٢٠٠٩، وفاتن سلوت، ٢٠١٠، وسليمان، ٢٠١١، وإسماعيل، ٢٠١٣، وعثمان، ٢٠١٤، وباداود،

٢٠١٥، واللهيبي، ٢٠١٧، والهدلق، ٢٠١٨) التي تناولت الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض القيم لدى شرائح مختلفة من المجتمع.

توصيات الدراسة:

١. يجب أن تكون هناك متابعة منزلية مستمرة لما يتداوله الأطفال من ألعاب إلكترونية من قبل أولياء الأمور والمعلمين.
٢. يجب توعية أطفال المرحلة الابتدائية بكيفية الاستخدام الإيجابي للألعاب الإلكترونية وكيفية اختيار الإيجابي منها.
٣. عمل برامج توعوية لأولياء الأمور حول كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية إيجابياً لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

مقترحات الدراسة:

إجراء دراسات حول:

١. برنامج إرشادي قائم على الألعاب لتنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.
٢. مدى وعي طلاب المرحلة المتوسطة بالتوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لديهم.
٣. الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمستوى التحصيل لدى عينة من أطفال المرحلة المتوسطة.

مراجع الدراسة:

١. أبو العينين، علاء. (٢٠١٠). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدة ١٤٣٢هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502.

٢. أبو جراح. (١٤٢٥هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (١). المتميزة: العدد الثالث والعشرون . ذو القعدة ١٤٢٥.

٣. الأحمد، أمل، ومنصور، علي. (٢٠١١). سيكولوجية اللعب، سوريا، جامعة دمشق.

٤. إسماعيل، محمد خليفة (٢٠١٣). أثر لعب المعلمة مع الطفل على الامتثال لدى الأطفال الصغار، مجلة الطفولة العربية –الكويت، مج١٤، ع٥٤، ٢٠١٣، ص ص ٩ – ٣٣.

٥. الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني EAA. (٢٠١٠). الألعاب التعليمية. http://www.elearning-arab-academy.com/edu-games.html

٦. ألكلابي، ميثم محسن. (٢٠٠٨). أثر الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس حركي لدى أطفال الرياض بعمر(٥) سنوات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة بابل.

٧. الأنباري، باسم. (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٣/١/٢٥هـ. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

٨. باداود، أسماء بنت سعيد بن محمد. (٢٠١٥). أنواع اللعب الخشن والعنيف الشائعة بين أطفال الروضة بمدينة الرياض، رسالة التربية وعلم النفس –السعودية , ع٥٠، ٢٠١٥، ص ص ٩٩ – ١٢٩.

٩. تهامي، عزة. (٢٠٠٩). إبني وأنا. –القاهرة: نهضة مصر للطباعة والنشر والتوزيع.

١٠. الجارودي، حسين. (٢٠١١). أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ ١٩/١٠/١٤٣٢هـ على الرابط -http: //waelarabic.in goo.com/t596-topic.

١١. حسني، إلهام. (٢٠٠٢). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩. الأحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ – ٥ مايو ٢٠٠٢.

١٢. حسين، محمد عبد الهادي. (٢٠٠١). أثر برنامج باستخدام الحاسب الآلي في تنمية التفكير الابتكارى لدى الأطفال، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامع عين شمس.

١٣. الحموي، بيسان. (٢٠١٨) أهمية اللعب للطفل وكيفية استخدامه علاجاً، تم الاطلاع في ٤/٣/٢٠١٨، متاح في: http://www.annour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=5790&Itemid=32

١٤. الحيلة، محمد. (٢٠٠٣). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً.ط ١. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة. عمان، الأردن.

١٥. الحيلة، محمد، وغنيم، عائشة. (٢٠٠٢). أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح للأبحاث في العلوم الإنسانية ص ص ٥٩٠– ٦٢٥.

١٦. خياط، محمد جميل. (٢٠٠٤). المبادئ و القيم في التربية الإسلامية، مكة المكرمة، المكتبة الفيصلية.

١٧. الدقيل، صفية بنت أحمد بن سالم. (١٤٣١هـ). أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل وبقاء اثر التعلم في مقرر الجغرافيا لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى.

١٨. زكريا، أماني (٢٠١٠). كيف نربي أبنائنا في زمن الانفتاح الإعلامي، دليلك العملي لحماية أبنائك من أخطار وسائل الإعلام (التليفزيون، الألعاب الإلكترونية، التليفون المحمول، الإنترنت)، القاهرة، دار الكتب.

١٩. ساسان، إلهام. (٢٠١٦). دور اللعب في التعلم لدى الأطفال المتخلفين ذهنياً، عالم التربية، مصر، العدد ٥٣، يناير.

٢٠. السعدي، إبراهيم محمد. (٢٠٠٤). تربية الطفل في الإسلام، دار الفكر العربي، القاهرة.

٢١. سلوت، فاتن إبراهيم. (٢٠١٠). أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.

٢٢. سليمان، مروة سليمان أحمد. (٢٠١١). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس.

٢٣. شريف، نادية محمود. (٢٠٠١). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل، مجلة خطوة العدد الثالث عشر، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، مصر.

٢٤. عبد الحميد، جميل طارق. (٢٠٠٥). لعب الأطفال من الخدمات البيئية دار صفاء للنشر والتوزيع عمان.

٢٥. عبد الرازق، أسعد حسين. (٢٠٠٩). تأثير الألعاب الصغيرة في تطوير أهم القدرات البدنية والحركية لأطفال بعمر (٧- ٨) سنوات، مجلة علوم التربية الرياضية، العدد الثاني، المجلد الثاني.

٢٦. عبد السلام، مندور. (٢٠٠٦). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض. السعودية

٢٧. عبد الهادي، نبيل. (٢٠٠٤). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، ط ١، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

٢٨. عثمان، أماني خميس محمد. (٢٠١٤). فعالية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب الحركية في تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية والتفاعل الاجتماعي لطفل الروضة ، دراسات عربية في التربية وعلم النفس – السعودية، ع٤٩، ج١، ٢٠١٤، ١٢ – ٣٢.

٢٩. العناني، حنان. (٢٠٠٢): اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.

٣٠.غالي، زينب سالم محمد. (٢٠٠٥). فعالية إستراتيجية الألغاز المنطقة في تنمية مهارات التفكير والاتجاه نحو مادة الفلسفة بالصف الأول الثانوي رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية – جامعة حلوان.

٣١.الغزو، إيمان. (٢٠٠٤). دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة). دار القلم للنشر. الإمارات العربية المتحدة.

٣٢.اللهيبي، رنا بنت إبراهيم. (٢٠١٧). تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، مجلة التربية الخاصة والتأهيل، مؤسسة التربية الخاصة والتأهيل، مصر، مجلد ٤، عدد ١٦.

٣٣.المشرفي، انشراح إبراهيم. (٢٠١٠). التربية الحركية لطفل الروضة: دار إحياء التراث للنشر، مكة، السعودية.

٣٤.معوض، ربى عبد المطلب، والموسى غادة عبد الرحيم. (٢٠١٦). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، الكويت، مجلد ٣١، عدد١٢١، ديسمبر.

٣٥.موسى. (٢٠٠٧). دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، رسالة ماجستير، غزة.

٣٦.مي Mai. (2010). سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٢/١٢/٢٥هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

٣٧.الناشف، هدي محمود. (٢٠٠٥). تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة دار الكتاب الحديث القاهرة.

٣٨.نجم، خميس. (٢٠٠١). اثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

٣٩.النفيعي، منيف. (٢٠٠٩). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة! البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعاً وأسعارها تصل إلى ١٧٠٠ريال. جريدة الاقتصادية. العدد ٥٥٦٧، الأربعاء ١٠ محرم ١٤٣٠ هـ.الموافق٠٧ يناير ٢٠٠٩.

٤٠.الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (٢٠١٨). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، منشور على شبكة الإنترنت، موقع الألوكة، تم استرجاعه بتاريخ، ٢٠١٨/٣/٤م.

٤١. الهنداوي، علي فالح. (٢٠٠٢). سيكولوجية اللعب مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع الكويت.

٤٢. الهويدي، زيد. (٢٠٠٢). الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير دار الكتاب الجامعي العين الإمارات العربية المتحدة.

٤٣. اليعقوب، علي محمد، وأدبيس، منى يونس. (٢٠٠٩). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، مؤتمر المعلوماتية وقضايا التنمية العربية، المركز العربي للتعليم والتنمية.

44. **Anișoara Dumitrache & Beatrice Almășan (2014) Educative valences of using educational games in virtual classrooms Procedia - Social and Behavioral Sciences 142 ،pp. 769 – 773**

45. **Gallagher ، M ، Michael. D (2011).The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA)p4. .**

46. **Hurwitz, S. (2003) To be successful-let them play. Child Education 79,101-102.**

47. **Lindesy, E., Cermeens, P. & Caledra, Y. (2010). Mother-Child and Father-Child Mutuality in Two Contexts: Consequences for Young Children's Peer Relationships. Infant and Child Development, 19 (2), 142-160.**

48. **Ling, T. (2007). How much do we know about the importance of play in child development? Child Educ, 78: 230-233.**

49. **Mahoney, J. Harris, A., & Eccles, J. (2006). Organized activity participation, positive youth development, and the over-scheduling hypothesis. Soc Policy Rep.; 20:1 - 31.**

50. **McGonigalM ، Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.Penguin Group (USA) Incorporated.**

51. **Moreno-Ger, P. et al., Educational game design for online education, Computers in Human Behavior (2008), doi: 10.1016/j.chb.2008.03.012.**

52. **Nolan EE, Gadow KD, Sprafkin J: Teacher reports of DSM-IV ADHD, ODD and CD symptoms in schoolchildren, J Am Acad Child Adolesc Psychiatry, 2001**

53. **Nora Almansour – Presentation of (ESPY 540) course. Supervised by Professor: John Conney- Fall 2003**

54. **Padquette, D. & Dumont, C. (2013). Is father- child rough-and-tumble play associated with attachment or activation relationships? Early Child Development and Care.183, (6), 760-773.**

55. **Pam, J. (2007). Monsters, magic and Mr Psycho: a biocultural approach to rough and tumble play in the early years of primary school. Early years: an International Research Journal.27, (2), 171-188.**

56. **Paquette, D. , R. Carbonneau, ; D. Dubeau, ; M. Bigras, ; R. E. Tremblay., (2003).Prevalence of Father-Child rough-and-tumble play and physical aggression in preschool children. European Journal of Psychology of Education. 18, 2, 171-189.**

57. **Salen، K.، & Zimmerman، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge، MA: MIT Press.**

58. **Tamis-LeMonda, S., Shannon, D., Cabrera, J. & Lamb, E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds: contributions to language and cognitive development. Child Dev. 2004; 75:1806- 1820.**

ملحق (١)

استبانة لتعرف معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

م	العبارة	درجة الموافقة			
		كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة
١	وضع ضوابط للعبة تمنع الاعتداء على الآخرين				
٢	وضع تعليمات للعبة تمنع الإساءة للآخرين				
٣	وضع ضوابط للعبة تضمن تهنئة المنتصر وتشجيع المهزوم				
٤	تصميم اللعبة بطريقة تتطلب التعاون في تنفيذها				
٥	تصميم اللعبة بطريقة هادفة تشجع على القيم				
٦	الابتعاد عن الألعاب التي تتضمن العنف أو الإساءة للآخرين				
٧	تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير				
٨	ربط الألعاب الإلكترونية بثقافة المجتمع وعاداته				
٩	الابتعاد عن الألعاب التي تعتمد على النصب أو السرقة أو تظهر البطل في صورة كذلك				
١٠	وضع تعليمات تشجع على استخدام الألعاب الإلكترونية في أوقات محددة				
١١	وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات العبادات				
١٢	وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة				
١٣	الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف				

م	العبارة	درجة الموافقة			
		كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة
	ثقافة المجتمع على هذه الألعاب				
١٤	الابتعاد عن الألعاب التي تقوم على التدمير أو الاعتداء على الآخرين				
١٥	أن تصمم اللعبة وفق ضوابط تشجع التنافس المحمود				
١٦	أن تصمم اللعب وفق ضوابط ومعايير تراعي الحفاظ على الممتلكات العامة والخاصة				
١٧	الابتعاد عن الألعاب التي تتضمن بعض المخاطر خاصة على الأطفال				
١٨	أن يوضع زمن محدد ومناسب للعبة بحيث لا يستغرق فيها الطفل وقتاً أكبر من اللازم				
١٩	أن تشتمل كل لعبة على بعض الإعلانات واللوحات الإرشادية التي تظهر بين فترة وأخرى أثناء اللعبة وتتضمن بعض القيم				
٢٠	أن تصمم اللعبة بطريقة تبين سوء نهاية المخطئ والمسيء تشجيعاً للأطفال على الابتعاد عنه				
٢١	أن تصمم اللعبة بطريقة تظهر صاحب الحق في أفضل صورة تشجيعاً للأطفال على الاقتداء به				
٢٢	أن تشجع اللعبة العمل الجماعي بين الأطفال				
٢٣	وضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت تضمن الابتعاد عن الألعاب التي تؤثر سلباً على قيم المجتمع وثقافته				
٢٤	وضع ضوابط ومعايير للعبة تشجع على التشاور بين أعضاء الفريق المشارك فيها وعدم الانفراد بالرأي أو القرار				
٢٥	تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغي المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة				
٢٦	وضع تعليمات للعبة تبين أن الهدف الرئيسي ليس هو الانتصار على الخصوم بقدر ما هو اكتساب قيم إيجابية معينة كالشجاعة والتعاون				

م	العبارة	درجة الموافقة			
		كبيرة	متوسطة	ضعيفة	منعدمة
٢٧	ضرورة ألا تكون ممارسة الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل				