الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد خيضر - بسكرة -
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية
شعبة علم الاجتماع

المـــوضـــوع:

اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية

دراسة ميدانية في مدرسة ابتدائية عيسى عريش بلدية أوماش - بسكرة-

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماستر في علم اجتماع
تخصص: علم اجتماع التربية

إعداد الطالبة:

* نقاش نسرين

تحت إشراف الدكتورة:

* خينش دليلة

السنة الجامعية : 2018/2017

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الشكر والحمد لله رب العالمين أولا

وأخرا، نشكره على نعمة التي لا تعد ولا تحصى، ونحمده على وافر فضله وواسع جوده وكرمه الذي شملنا حداً لا يوافى نعمه ووفقنا على إتمام هذه المذكرة.

نتقدم بجزيل شكرنا وخالص امتنانا إلى:

أستاذتنا الكريمة " **خينش دليلة** "التي شرفتنا بتأطيرها لنا طيلة هذا العام وعلى كل ما بذلته من نصح وتوجيه لانجاز هذا العمل-أدام الله عزها وزادها علماً.

كما لا أنسى أن أتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى والدي الذين لم يبخلا عليا بآي شئ وقدم لي كل الاحتياجات الخاصة بأجراء المذكرة أطال الله في عمرهما.

كما لا أنسى أن أتقدم بجزيل الشكر إلى كامل أساتذة وإداريي قسم علم الاجتماع.

إلى كل من علمنا حرفا ومن ذهب وكلمات من دور وعبارات من أسمى واجل العبارات.

وإلى جميع الأستاذة الذين ساهموا في تكويننا في جميع المراحل.

ولا ننسى بالشكر من مد لنا يد العون والمساعدة من قريب أو من بعيد.

المحتوى	الصفحة
شكر وعرفان	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
مقدمة	أ- ب
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	
1: إشكالية الدراسة	4
2: فرضيات الدراسة	6
3: أسباب اختيار الدراسة	6
4: أهمية الدراسة	7
5: أهداف الدراسة	7
6: تحديد مفاهيم الدراسة	8
7: الدراسات السابقة	12
الفصل الثاني: قياس الاتجاهات	
تمهيد	22
1: مكونات الاتجاهات	23
2: خصائص الاتجاهات	24
3: أنواع الاتجاهات	24
4: وظائف الاتجاهات	26
5: طرق تغيير الاتجاهات	27
6: عوامل المؤثرة في الاتجاهات	28
7: قياس الاتجاهات	31
خلاصة الفصل	34
الفصل الثالث: المتابعة الوالدية وانعكاسات استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية	
تمهيد	36
1: ماهية المتابعة الوالدية	37
2: ماهية الألعاب الالكترونية	39
3: تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل	48

4: أساليب المعاملة الوالدية عند لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية	52
5: ماهية التربية الإعلامية	53
خلاصة الفصل	57
الفصل الرابع: عرض المعطيات وتحليل نتائج الدراسة الميدانية	
تمهيد	59
أولا: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	60
1- مجالات الدراسة	60
2- منهج الدراسة	61
3- عينة الدراسة	61
4- أدوات الدراسة	62
5-الأساليب الإحصائية	64
ثانيا: عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية	65
1- عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى	80
2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية	82
- نتائج الدراسة	84
- اقتراحات وتوصيات	86
خاتمة	88
قائمة المراجع	90
الملاحق	

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	جدول يوضح توزيع المبحوثين حسب الجنس	65
2	جدول يوضح توزيع المبحوثين حسب المستوى التعليمي	66
3	جدول يوضح توزيع المبحوثين حسب والي تلميذ	67
4	يوضح: تساعد الألعاب الالكترونية في رفع مستوى الذكاء لدى ابني	68
5	يوضح: الألعاب الالكترونية تسهم في الترفيه عند أوقات الفراغ لدى الأطفال	69
6	يوضح: أفضل آن يلعب ابني بالألعاب الالكترونية عوض أن يخرج من المنزل	69
7	يوضح: الألعاب الالكترونية تساعد ابني على التركيز في الدراسة	70
8	يوضح: تحسن الألعاب الالكترونية العلاقة بين الطفل ووالديه إذا كانا يلعبان معاً	71
9	يوضح: استخدام الألعاب الالكترونية تساعد ابني على اكتساب مهارات التفكير السريع	71
10	يوضح استخدام ابني للألعاب الألغاز تساعده في حل المسائل الصعبة	72
11	يوضح:استخدام ابني للألعاب الالكترونية تكسبه الزيادة في مستوى الانتباه البصري	73
12	يوضح: أحرص أن يلبس ابني نظارته عند قيامه باللعب بالألعاب الالكترونية لكي لا يضعف بصره	74
13	يوضح: تعمل الألعاب الالكترونية على العزلة لدى الأطفال	74
14	يوضح: استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية تشكل في أذهانهم ظاهرة الانتحار	75
15	يوضح استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية لفترة طويلة تضعهم في خطر البدانة	76
16	يوضح: تعمل الألعاب القتالية على إثارة العنف لدى الأطفال	76
17	يوضح: الاستخدام المتواصل للألعاب الالكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج المدرسية لدى الأطفال	77
18	يوضح: استخدام الألعاب الالكترونية لوقت متؤخر من الليل يؤدي إلى النهوض المتأخر للأبناء	78
19	يوضح: تكسب الألعاب الالكترونية القيم الغير الأخلاقية لدى الأطفال	78
20	يوضح: استخدام العاب الحاسوب يؤدي إلى تدمير وإعاقة تطور الدماغ لدى الأطفال	79
21	يوضح: استخدام الألعاب الالكترونية يعمل على ظهور نوبات توتر لدى الأطفال	79

مقدمة

شهدت تكنولوجيا الإعلام والاتصال انتشار واسعاً، وأصبحت من متطلبات كل مجتمع ، فقد استطاعت أن تغزو البيوت والمدارس ومختلف مؤسسات المجتمع ، وكان ذلك بالأثر على أكبر شريحة من المجتمع وهم الشباب والأطفال. وعلى الرغم من أن لهذه الوسائل مثل (التلفزيون الذكي وهاتف النقال، والحواسيب) إيجابيات إلا أنها لا تخلو من سلبيات إذا لم تستغل بطريقة سليمة.

وكناتج عن هذا الانتشار برزت في الآونة الأخيرة ظاهرة الألعاب الالكترونية ، وأصبح لديها جمهور واسع لما تتمتع به من عنصر التشويق والتسلية والترفيه الذي جعلها تستحوذ على اهتمام الناشئة خصوصاً.

إن الألعاب الالكترونية وما تحمله من سميولوجية الصورة ذات التقنية العالية استطاعت أن تجذب كل من يستهويه استخدامها. وتعتبر فئة الأطفال هي الفئة الأكثر استهدافا وجذبا لعقولهم وقلوبهم. فهذه الألعاب سهلة التحميل لأن تحميلها مجاني من مختلف المواقع إذا توفره الانترنيت.

وبما أن ظاهرة الألعاب الالكترونية نالت المرتبة الأول مقارنة بالألعاب الأخرى وأصبحت من متطلبات الضرورية لدى الأطفال التي يوفرها أوليائهم لهم داخل الأسرة لإرضائهم وتحفيزهم وإبدائهم السلوك الإيجابي المقبول لنتائج تحصيلهم الدراسي، ولمعرفة مدى وعي الأولياء اتجاه ظاهرة الألعاب الالكترونية في الأسر الجزائرية، جاءت دراستنا لكي تبحث عن الإجابة ومعرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية، وجاءت دراستنا المعنونة هذه كما يلي: اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية دراسة ميدانية في مدرسة ابتدائية عيسى عريش، ولمعالجة هذا الموضوع قسمت الدراسة إلى أربعة فصول على النحو التالي:

الفصل الأول: يتضمن الإطار العام لدراسة ؛ وقد تناولنا فيه إشكالية الدراسة وفرضيات الدراسة وأسباب اختيار الموضوع وكذلك أهمية الدراسة وأهدافها وتحديد المفاهيم والدراسات السابقة.

الفصل الثاني: يتضمن قياس الاتجاهات ؛ وتناولنا فيه مكونات الاتجاهات وخصائصها وأنواعها ووظائف الاتجاهات، ثم قياس الاتجاهات وعوامل المؤثرة فيها وطرق تغيير الاتجاهات.

الفصل الثالث: المتابعة الوالدية واستخدام الأبناء للألعاب الالكترونية ؛ ويتضمن ماهية المتابعة الوالدية وماهية الألعاب الالكترونية، وتأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل، أساليب معاملة الوالدين عند لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية، ماهية التربية الإعلامية.

الفصل الرابع والأخير يحتوي على عرض المعطيات وتحليل نتائج الدراسة الميدانية، تناولنا فيه: القسم الأول عرض الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية، وفيه مجالات الدراسة وأدوات جمع البيانات ثم الأساليب الإحصائية.

أما القسم الثاني: فقد تضمن عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى والثانية للدراسة ثم التعرض التوصيات ثم خاتمة.

الفصل الأولى:
الإطار العام للدراسة

1: إشكالية الدراسة.

2: فرضيات الدراسة.

3: أسباب اختيار الموضوع.

4: أهمية الموضوع.

5: أهداف الدراسة.

6: تحديد مفاهيم الدراسة.

7: الدراسات السابقة.

إشكالية الدراسة:

تعتبر الأسرة هي النواة الأساسية للمجتمع والتي في أحضانها ينعم الطفل بدفء العناية والرعاية، والمتابعة والحب، والأمان حتى يشب ويستطيع الاعتماد على نفسه وينطلق في دروب الحياة. وقد تنعكس طرق المتابعة الوالدية على تنشئة الأبناء وتؤثر في بناء شخصيتهم و قدراتهم وسلوكهم في ما بعد.

تعتبر المتابعة الوالدية من أهم الممارسات والنشاطات الواعية الموجهة للأبناء ، بحيث تهدف من خلالها الأسرة إلى تنمية شخصية الطفل نموا متكاملا وسويا، وجعله طفلاً واعياً لكل ما يحيط به عند خروجه إلى المجتمع، والتعرف على البيئة التي يعيش فيها وما يواكبها من تغيرات حاصلة وتطورات. كما آن المتابعة تعني العناية والرعاية التي توليها الأسرة للأطفال كالسهر، والتوجيه والمراقبة للأبناء في دروسهم، وعلاقاتهم الداخلية والخارجية، وضبط سلوكهم. ومحاولة تعريف الأبناء عما يجري في محيطهم من مخاطر المجتمع، وتكثيف روح التفاعل والحوار الايجابي معهم. ولأن الطفل يمر بالعديد من مراحل التنشئة ، الأمر الذي يحتم على الوالدين التعامل مع هـ بعناية ومتابعته والحرص على مراقبته، خاصة في فترة المراهقة لأنها مرحلة جد حرجة، وتتطلب رعاية خاصة.

بما أن المجتمع في تغير دائم من حيث التطورات الحاصلة في تكنولوجيا وسائل الإعلام والاتصال فالطفل يكون عرضة لهذه الوسائل – التلفاز، الكمبيوتر، الهاتف النقال الذكي – التي تتضمن ما يسمى الألعاب "الالكترونية". هذه الأخيرة نجد أنها منتشر بكثرة في المجتمعات ؛ إذ أصبح لا يكاد يخلو منها بيت. فهي تعمل على جذب الأطفال والاستحواذ على عقولهم واهتماماتهم اليومية .

تعرض الألعاب الالكترونية على شاشة التلفاز ويطلق عليها " ألعاب الفيديو " أو على شاشة الحاسوب وتعرف " ألعاب الحاسوب " والتي تستخدم عبر أجهزة التحكم الخاصة بها، أو في قاعات الألعاب الالكترونية المجهزة بمختلف برامج الألعاب، وتستخدم الألعاب الالكترونية أيضاً في الهواتف النقالة، والحواسيب المحمولة والثابتة.

تعتمد الألعاب الالكترونية عنصر الإثارة والتشويق والترفيه والتسلية لدى الأطفال، فهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج –أحيانا – إلى أكثر من شخص واحد. إلى جانب أن بعضها سهل التحميل ومجاني عبر مواقع الانترنت الخاصة بها. ولقد اكتسبت هذه الألعاب الالكترونية شهرة واسعة وقدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم، وخاصة الأطفال والمراهقين.

استحوذت الألعاب الالكترونية على عقول وقلوب شريحة كبيرة من الشباب والأطفال ، بل أصبحت ضرورة من ضروريات الأسرة الحديثة وأصبح الأبناء يطلبونها من أوليائهم ، وغدت الانترنت والأجهزة التكنولوجية الحديثة الذكية حاجة من حاجات أعضاء الأسرة خاصة الأبناء. ولأن الأولياء يعملون جاهدين في سبيل إرضاء حاجات أبنائهم فإنهم يعملون قدر المستطاع على توفير هذه المتطلبات لإرضائهم أو تحفيزهم لإبداء سلوك ايجابي مقبول من طرفهم. ولمعرفة مدى وعي الأولياء لانتشار ظاهرة استخدام الأبناء للألعاب الاليكترونية جاءت دراستنا تطرح التساؤل الرئيسي الآتي:

ما اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية ؟

2: فرضيات الدراسة

تعتبر الفرضية أكثر دقة ووضوحا في التعبير عن موضوع الدراسة، وتعرف على أنها "قضية احتمالية تقرر العلاقة بين متغيرين أو أكثر، ولا تخرج عن كونها نوعا من الحدس والتخمين القائم على التفسير المؤقت أو الاحتمالي للظواهر أو الوقائع المبحوثة.

ولا بد أن تتمتع تلك الفروض بخاصية القابلية للاختيار حتى تمكننا من معرفة صدقها أو صحتها. (صلاح مصطفى الفوال، د س، 51)

ويعرفها أخر:

على أنها حل أو اتجاه مقترح بشأن مشكلة. (بشير صالح الرشيدي،2000، 27)

وكانت فرضيات الدراسة كالأتي:

1/ اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تنمي العمليات المعرفية والفكرية (التفكير، الذكاء، الانتباه).

2/ اتجاهات أولياء التلاميذ تتمثل في أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تُعزز السلوك الغير مرغوب لديهم (العزلة، الانتحار، العنف).

3: أسباب اختيار الدراسة

- أسباب ذاتية:

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية وكذلك مدى وعيهم بسلبيات وإيجابية هذه الألعاب وتأثيراها عليهم من حيث تحصيلهم الدراسي، وبالإضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية أكثر انتشار خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين، على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع، ولماذا تعمل هذه الألعاب الالكترونية على جذب هذه الفئة خاصة (الأطفال) ومعرفة الأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحول غرسها في الأوساط الاجتماعية والتي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الالكترونية والحواسيب الشخصية وحتى الحواسيب المحمولة، كما أننا في هذا البحث نحاول

التركيز بشكل كبير على معرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية من حيت التأثيرات الناجمة عنها، كما أن حبي لهذا الموضوع سبب دفعني لدراسته وخاصة عندما انتشارات ظاهرة لعبة الحوت الأزرق بكثرة أردنا معرفة سر هذه الألعاب الالكترونية.

- **أسباب موضوعية:**

1. التعرف على سلبيات وايجابيات استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية.
2. معرفة مدى تحمل الأولياء مسؤولية متابعة الأبناء، عند استخدام الألعاب الالكترونية.
3. محاولة معرفة أهم الصعوبات التي تعترض الأولياء عند متابعة أبنائهم في استخدام الألعاب الالكترونية.
4. مدى وعي أولياء التلاميذ حول انعكاسات الألعاب الالكترونية على الأبناء.

4: أهمية الدراسة

1. تكمن أهمية الدراسة في التعرف على اتجاهات أولياء نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية.
2. مدى وعي أولياء التلاميذ بوسائل الإعلامية.
3. معرفة مدى أهمية التربية الإعلامية على الأفراد.
4. معرفة هل هناك متابعة ومراقبة من قبل أولياء على أبنائهم عند اللعب بالألعاب الالكترونية.
5. معرفة التأثيرات الايجابية والسلبيات على لأطفال من جراء استخدامهم الألعاب الالكترونية.
6. محاولة معرفة لماذا الألعاب الالكترونية عاملة على استحوذ عقول الأطفال وما الهدف منها.
7. الألعاب الالكترونية من المواضيع المشوقة وتترك الباحث يبذل جهد في الوصول إلى نتائج جيدة من ناحية موضوع الدراسة.

5: أهداف الدراسة

1. معرفة صحة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية.

2. معرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية من حيث أنها تنمي العمليات المعرفية والفكرية لديهم (التفكير، الذكاء، الانتباه).

3. معرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية من حيث أنها تُعزز السلوك الغير مرغوب لديهم (الانتحار، العنف، العزلة).

4. تقديم نتائج الدراسة إلى الأشخاص الذين لهم علاقة بالموضوع (الأسرة، المدرسة، المجتمع المدني، وسائل الإعلام، الطلبة في مجال علم اجتماع المشغلون بالموضوع.

5. معرفة كيف يتعامل أولياء التلاميذ مع أبنائهم عند استخدامهم الألعاب الالكترونية وما هي الأساليب المتابعة من قبل الوالدين للأبناء.

6. أبنائهم عند استخدامهم الألعاب الالكترونية وما هي الأساليب المتابعة من قبل الوالدين للأبناء.

6: تحديد مفاهيم الدراسة

1/ **الاتجاه عند ألبرت:** هو "حالة استعداد عقلي وعصبي ينشأ من خلال التجربة، ويؤثر تأثيرا ديناميا على استجابات الفرد إزاء جميع الموضوعات، والمواقف التي يتصل بها". (عبد الرحمن محمد عيسوي،1997: 144)

– **تعريف بوغرداس:** هو ميل الفرد الذي يا نحو سلوكه اتجاه بعض عناصر البيئة أو بعيدا عنها، متأثرا في ذلك بالمعايير الموجبة أو السالبة تبعا لقربه من هذه أو بعده عنها. (جبار كنزة 2014: 17)

– **كما يعرف الاتجاه:** بأنه موقف أو ميل راسخ نسبيا سواء كان رأيا أم غرضا يرتبط بتأهب لا ستجابه مناسبة. (حسن شحاته وأخرون، 2003: 16)

– **التعريف الإجرائي للاتجاه:** وهو رأي أولياء التلاميذ نحو استخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية سواء من حيث المعارضة أو التأثير.

2/ الأسرة في اللغة العربية: تعني "القيد أو الأسر" بكل ما تحمله هذه الكلمة من إيحاءات نفسية توحي بالعب الملقى على الإنسان ومدى ثقل هذا العبء. (حصة بنت صالح المالك وربيع محمود نوفل، 2006: 13)

– **وتعرف حسب لندبرج:** بأنها النظام الإنساني ومن أهم وظائفها إنجاب الأطفال والمحافظة على النوع الإنساني، كما أن النظم الأخرى لها أصولها في الحياة الأسرية أن أنماط السلوك الاجتماعي، والاقتصادي والضبط الاجتماعي والتربية والترفيه والدين نمت أول الأمر داخل الأسرة. (محمد أحمد بيومي وعفاف عبد العليم ناصر، 2003: 21)

– **وتعرف أيضا الأسرة:** هي مجتمع الطفل الأول والمكون من الأب والأم الشرعيين والتي تمنحه الحب والدفء والطمأنينة والأمان والرعاية وتوفر جميع احتياجاته النفسية والمادية ويتواجدان معا بصفة دائمة ومباشرة.(نادية حسن أبو سكينه ومنال عبد الرحمن خضر، 2011: 42)

– **التعريف الإجرائي لولي التلميذ:** وهو المسؤول عليه سواء كان أم أو أب أو أي أحد من العائلة يشرف على متابعة الطفل وتنمية شخصيته وسلوكه ، في أداء واجباته المنزلية، والمدرسية من ناحية التحصيل الدراسي له.

3/ الألعاب الالكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) أو شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (مها حسني الشحروري، 2008 : 46)

– **وتعرف أيضا:** هي حقيقة واقعية، شديدة الانتشار، ذائعة لصبت وهي احد أكثر الأنشطة التي يزاولها الإفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الالكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضة التقليدية مثل كرة القدم على سبيل مثال، إن لم تتوافق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة الاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الالكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة. (احمد جبر،2008: 34)

- **تعريف الإجرائي الألعاب الالكترونية:** وهي تلك الألعاب التي تنمي العملية المعرفية والفكرية لدى الأبناء عند استخدامها، كما أنها تُعزز السلوك الغير مرغوب فيه.

_ العمليات المعرفية والفكرية:

4/الانتباه عند عبد المجيد سيد: "الانتباه عملية عقلية تهدف إلى حصر النشاط الذهني في اتجاه معين مدة من الزمن من خلال القدرة على التحكم في النشاط الانفعال وتوجيه وجهة محددة مع تحرر الفرد من تأثير المنبهات المحيطة".(عبد المجيد السيد احمد وزكريا محمد الشربيني، 1999: 297)

- **ويعرفه أحمد عزت الراجح:** "**الانتباه يسبق الإدراك ويعدله، ويهيئ الفرد للإدراك**".(عدنان يوسف العتوم، 2004: 68)

- **ويعرفه أيضاً راظي الوقفي:**" بأنه عملية توجيه وتركيز الوعي على منبه، وذلك بتوجيه أجهزتها الحسية الإدراكية الاختبار معلومات معينة لمعالجتها وتخصيص اللازمة للقيام بهذه المعالجة " (راظي الوقفي، 1998: 480)

5/ التفكير عند حبيب: الذي يرى بأنه "عملية عقلية معرفية وجدانية عليا تبنى على محصلة العمليات النفسية الأخرى كالإدراك والإحساس والتخيل، ولذلك العمليات العقلية كالتذكر والتجريد والتعميم والتمييز والمقارنة والاستدلال، وكلما اتجهنا من المحسوس إلى المجرد كان التفكير أكثر تعقيداً. (طلميس محمد طلميس المهداوي، 2013: 10)

-**ويعرفه عبد الحليم فيرى أن التفكير** " مفهوم افتراضي يشير إلى عملية داخلية تعزى إلى نشاط ذهني معرفي تفاعلي انتقائي على نحو مقصود، وموجه نحو مسألة ما، أو اتخاذ قرار معين أو إشباع رغبة في العلم، أو إيجاد معنى أو إجابة عن سؤال معين، ويتطور التفكير لدى الفرد تبعاً لظروفه البيئية المحيطة به. (طلميس محمد طلميس المهداوي، 2013: 10)

6/ تعريف الذكاء:

_ يعرفه بينيه: " القدرة على الابتكار والفهم والحكم الصحيح والتوجه الهادف للسلوك". (عبد المجيد نشواتي، 2003: 101)

_ ويعرفه كسلر : " القدرة الكلية للفرد على العمل الهادف والتفكير المنطقي والتفاعل الناجع مع البيئة ". (عبد المجيد نشواتي، 2003: 101)

_ التعريف الإجرائي للعمليات المعرفية والفكرية: وهي مجموعة العمليات التي يكتسبها الطفل عند استخدامه للألعاب الالكترونية، ومن بين هذه العمليات نجد الانتباه، التفكير، الذكاء.

_ السلوك الغير مرغوب فيه:

7/ العنف لغوياً: انه الفرق بالأمر وقلة الرفق به، وهو ضد الرفق، وأعنف الشيء: أي أخده بشدة والتعنيف هو التقريع واللوم.

_ اصطلاحا:

_ عرف في العلوم الاجتماعي بأنه: استخدام الضبط أو القوة استخداماً غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما.(علي إسماعيل المجاهد، دس، 3)

_ يعرف البعض العنف بأنه: الإكراه المادي الواقع على شخص ألإجباره على سلوك أو التزام ما. (علي إسماعيل المجاهد، دس، 3)

8/ العزلة الاجتماعية عرفها جير سون وبيرلمان بأنها: عجز الفرد عن بناء علاقات اجتماعية مصحوباً بإحساس مزعج بعدم الارتياح. (علي شاكر الأئمة الفتلاوي، دس، 5)

_ تعريف دي يونج _ جير فليد وفان تيلور بأنها: مدى ما يشعر به الفرد من وحدة وانعزال عن الآخرين والابتعاد عنهم وتجنبهم وانخفاض معدل تواصله معهم وقلة عدد معارفه مما يؤدي إلى ضعف شبكة العلاقات. (علي شاكر الأئمة الفتلاوي، دس، 5)

_ الانتحار يعرفه علماء الاجتماع بأنه: " قتل الإنسان لنفسه وإزهاق روحه باستخدام وسائل عدة، فمن الناس من ينتحر ملقياً نفسه من ارتفاع شاهق، أو متناولاً لمادة سامة تؤدي إلى الموت أو مستخدماً لأداة حادة قاتلة مثل السكين أو الخنجر أو غير ذلك من الأدوات.(mawdoo3.com)

_ التعريف الإجرائي للسلوك الغير مرغوب فيه: وهي مجموعة القيم والسلوكات الغير مرغوب اجتماعيا، وثقافياً، الناتج عن التأثير الإعلامي المتراكم (الغزو الثقافي) والتي يكتسبها الطفل جراء اللعب المتواصل بالألعاب الالكترونية، ومن بين هذه القيم والسلوكات الغير مرغوب فيها، العنف، العزلة، الانتحار، وأكتسب القيم والسلوكات الغير أخلاقية.

7: الدراسات السابقة

إن الدراسات السابقة لها أهمية كبيرة في موضوع دراستنا، حيث تعود بالفائدة على الباحث ونذكر أهم هذه الدراسات:

الدراسة الأولى:

-محمد عابدين: "الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية للناشئين كما يدركها طلبة الصف الثاني الثانوي في جنوب الضفة الغربية، فلسطين " في مجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد 6 عدد 2، جامعة القدس، فلسطين، 2010.

-انطلقت هذه الدراسة من حيث مشكلة التعرف على الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية الشائعة في جنوب الضفة الغربية، فلسطين ببعديها" الديمقراطي-التسلطي والحماية الزائدة – الإهمال" من وجهات نظر الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية

- وتم تحديد سؤالان أساسيان من هذه مشكلة على النحو الآتي:

1/ ما اتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية الأكثر شيوعا في جنوب الضفة الغربية/ فلسطين كما يراها طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية؟

2/ هل تختلف آراء طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في تحديد الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعا لكل واحد من متغيرات جنس الطالب، وفرع دراسته والمستوى الاقتصادي لأسرته، والمستوى التعليمي لكل من والديه؟

-نتائج الدراسة والإجابة على السؤال الثاني:

1/ لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($a \geq 0.05$) بين متوسطي تقديرات طلبة

الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في جنوب الضفة الغربية، فلسطين على كل بعد من أبعاد مقياس الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعا لجنس الطالب.

2/ لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq a$) بين متوسطي تقديرات طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في جنوب الضفة الغربية، فلسطين على كل بعد من أبعاد مقياس الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعا لفرع الدراسة.

3/ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq a$) بين متوسطات تقديرات طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في جنوب الضفة الغربية، فلسطين على كل بعد من أبعاد مقياس الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعا للمستوى الاقتصادي للأسرة.

4/ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq a$) بين متوسطات تقديرات طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في جنوب الضفة الغربية، فلسطين على كل بعد من أبعاد مقياس الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعاً للمستوى التعليمي للأب ؟

5/ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq a$) بين متوسطات تقديرات طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في جنوب الضفة الغربية فلسطين على كل بعد من أبعاد مقياس الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعا للمستوى التعليمي للأم ؟

الهدف من الدراسة: الكشف عن الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية في جنوب الضفة الغربية (فلسطين من حيث بعدان هما: الديمقراطية التسلط ، والحماية–الإهمال)

الإطار الميداني للدراسة:

– **المنهج:** تم استخدام الباحث في إطار دراسته للبحث المنهج الوصفي.

– **عينة الدراسة:** استخدام الباحث عينة عشوائية نسبتها (5%) من مجتمع الدراسة، وبلغت (423) طالبا وطالبة، منهم (198) طالبا و(225) طالبة موزعين على (68) مدرسة في مديريات التربية والتعليم الثلاثة في الجنوب الضفة الغربية.

نتائج الدراسة:

-نتيجة السؤال الأول: ما اتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية الأكثر شيوعا في جنوب الضفة الغربية/ فلسطين كما يراها طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية ؟

وكانت الإجابة وهو أن الاتجاه الوالدي العام (للوالدين معاً) الشائع كما يراه الطلبة هو الديمقراطية من جهة والحماية الزائدة من جهة أخرى.

السؤال الثاني: فرضية الأولى: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (a> 0.05) بين متوسطي تقديرات طلبة الصف الثاني الثانوي في المدارس الحكومية في جنوب الضفة الغربية/ فلسطين على كل بعد من أبعاد مقياس الاتجاهات الوالدية في التنشئة الاجتماعية تبعا لجنس الطالب"

وكانت الإجابة وهو انه هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد العينة تبعا للجنس وذلك في بعدي الديمقراطية- التسلط والحماية الزائدة/ الإهمال للوالدين معا ولكل على حدة، ما عدا بعد الحماية الزائدة والإهمال للأب، وذلك لصالح الإناث اللائي حصلت استجاباتهن على متوسطات حسابية أعلى من زملائهن الذكور، وبالتالي يتم رفض الفرضية الأولى.

✓ **فرضية الثانية:** وكانت النتيجة انه هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في استجابات الطلبة تبعا لفرع الدراسة في البعدين للوالدين معاً ولكل على حدة وبالتالي فلا يتم رفض الفرضية الثانية.

✓ **الفرضية الثالثة:** وكانت النتيجة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات استجابات الطلبة تتعلق ببعد الحماية الزائدة/ الإهمال، بينما أظهرت النتائج وجود فروق ذات إحصائية في متوسطات الاستجابات في بعد الديمقراطية التسلط / لكل من الأب والأم ولهما معاً وبالتالي يتم قبول الفرضية الثالثة.

✓ **الفرضية الرابعة:** وكانت النتيجة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات الطلبة تبعا للمستوى التعليمي للأب في بعد الديمقراطية – (التسلط في النموذجي الأب والأم وكذلك الوالدين معاً بينما لم تكن الفروق ذات دلالة إحصائية في بعد الحماية الزائدة والإهمال / للأب وللام والوالدين معاً، وعليه تم رفض الفرضية الرابعة جزئياً.

✓ **الفرضية الخامسة:** وكانت النتيجة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات الطلبة تبعا للمستوى التعليمي للام في نموذجي الأب والأم وللوالدين معاً، سوى بعد الديمقراطية– التسلط/ للام وبالتالي يتم عدم رفض الفرضية الخامسة بشكل عام.

التعليق على الدراسة:

أوجه التشابه: تشترك هذه الدراسة مع دراستنا من حيث احد المتغيرات وهو الاتجاهات الوالدية بالإضافة إلى المنهج كلاهما منهج وصفي.

أوجه الاختلاف: فهما يختلفان في الأهداف فكل منهما لها أهداف الخاصة المراد الوصول إليها بالإضافة إلى هذه الدراسة موجهة إلى طلبة الصف الثاني الثانوي في جنوب الضفة الغربية أما دراستنا فهي مع اتجاهات أولياء التلاميذ عند استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية.

الدراسة الثانية:

– احمد عيسى بكير: الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء وعلاقتها بالسلوك الايجابي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة الوسطى، رسالة الماجستير في علم النفس، جامعة الأزهر بغزة– فلسطين– 2013م

– انطلقت هذه الدراسة من التساؤل الرئيسي التالي: هل توجد علاقة بين الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء والسلوك الإيجابي لدى طلبة المرحلة الثانوية في محافظة الوسطى ؟

وتفرع من التساؤل الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

1/ ما أكثر الاتجاهات الوالدية التي يمارسها الآباء كما يدركها الأبناء شيوعا ؟

2/ ما مستوى السلوك الاجتماعي الايجابي لدى أفراد العينة ؟

3/ هل توجد علاقة دالة إحصائياً في الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء (صورتا الأب والأم) والسلوك الايجابي لدى أفراد العينة ؟

4/ هل توجد فروق دالة إحصائياً في الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء (صورة الأب) تعزى للمتغيرات التصنيفية لدى أفراد العينة (الجنس، التخصص، المستوى التعليمي للأب والأم، مستوى دخل الأسرة، مهنة الوالد، عدد أفراد الأسرة) ؟

5/ هل توجد فروق دالة إحصائياً في اتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء (صورة الآم) تعزى للمتغيرات التصنيفية لدى أفراد العينة (الجنس، التخصص، المستوى التعليمي للأب والأم، مستوى دخل الأسرة، مهنة الوالد، عدد أفراد الأسرة) ؟

6/ هل توجد فروق دالة إحصائياً في السلوك الايجابي تعزى للمتغيرات التصنيفية لدى أفراد العينة (الجنس، التخصص، المستوى التعليمي للأب والأم، مستوى دخل الأسرة، مهنة الوالد عدد أفراد الأسرة) ؟

تهدف هذه الدراسة:

1/ التعرف العلاقة بين الاتجاهات الوالدية، كما يدركها الأبناء والسلوك الإيجابي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة الوسطى.

2/ التعرف على الفروق في الاتجاهات الوالدية تبعا لبعض المتغيرات الديم وغرافي (الجنس – حجم الأسرة – عمل الوالدين – الدخل الشهري للأسرة – مستوى تعليم الوالدين – التخصص)

3/ الكشف عن مستوى الاتجاهات الوالدية، والسلوك الاجتماعي الايجابي لدى أفراد العينة .

الإطار الميداني للدراسة:

– **المنهج:** تم استخدام الباحث للمنهج الوصفي التحليلي، الذي يبحث عن الحاضر ويهدف إلى تجهيز بيانات الإثبات فروض معينة تمهيداً للإجابة عن التساؤلات محددة بدقة تتعلق بالظواهر الحالية، والأحداث الراهنة التي يمكن جمع المعلومات عنها في زمان إجراء البحث، وذلك باستخدام أدوات مناسبة.

– **العينة:** تم تحديد الباحث المجتمع البحث والمتمثل في 5246 طالباً وطالبة من طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الوسطى، منهم (2320) طالباً و(2926) طالبة واختيار العينة عشوائية

استطلاعية قوامها (80) من مجتمع الأصلي للدراسة من الجنسين وتم تطبيق الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة على هذه العينة بهدف التحقق من صلاحيتها للتطبيق على أفراد العينة الفعلية وذلك من خلال حساب صدقها وثباتها بالطرق الإحصائية الملائمة.

والعينة الفعلية واختيار العينة بالطريقة العشوائية العنقودية من مجتمع الدراسة الأصلي.

نتائج الدراسة:

✓ **الفرضية الأولى:** لا توجد علاقة دالة إحصائياً بين الاتجاهات الوالدية كما يدركها البناء (صورتي الأب والأم) والسلوك الايجابي لدى أفراد العينة.

✓ وكانت النتيجة يوجد علاقة موجبة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01) بين الدرجة الكلية للسلوك الإيجابي وبين أبعاد التسلط والحماية الزائدة السواء من الاتجاهات الوالدية (صورة الأب) لدى أفراد العينة.

✓ **الفرضية الثانية:** لا توجد فروق دالة إحصائياً في اتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء (صورة الأب) تعزى للتخصص (أدبي – علمي) لدى أفراد العينة.

✓ وكانت النتيجة توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة اقل من 0.01 ومستوى 0.05 في جميع الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء (صورة الأب) تعزى لمستوى تعليم الأب الأفراد العينة.

✓ **الفرضية الثالثة:** لا توجد فروق دالة إحصائيا في اتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء (صورة الأم)

تعزى لمتغير الجنس (ذكور – إناث)

النتيجة: توجد فروق ذات دلالة إحصائياً عند مستوى اقل من 0.01 ومستوى 0.05 بين مجموعتي التخصص أدبي وعلمي على اتجاهات التسلط، الحماية الزائدة، التذبذب، لصالح مجموعة التخصص أدبي.

✓ **الفرضية الرابعة:** لا توجد فروق دالة إحصائياً في السلوك الايجابي تعزى للمتغيرات التصنيفية

النتيجة: توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة أقل من 0.01 ومستوى 0.05 في بعد الإيثار والدرجة الكلية للسلوك الإيجابي تعزي لمستوى التعليم الأم الأفراد العينة.

التعليق على الدراسة الثانية:

أوجه التشابه: تشترك هذه الدراسة مع دراستنا الحالية في أنهما يتحدثان عن الاتجاهات الوالدية وكذلك لهما نفس المنهج الوصفي.

أوجه الاختلاف: يهدف هذا الباحث إلى معرفة اتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء وعلاقتها بالسلوك الايجابي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة الوسطى ودراستنا تهدف إلى اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية.

الدراسة الثالثة:

- عبلة محرز: اتجاهات الأولياء نحو استخدام أبنائهم المراهقين للانترنيت وتأثيرها على توافقهم النفسي الدراسي، مخبر تطوير الممارسات النفسية والتربوية عدد 15، جامعة الجزائر 2 2015.

- انطلقت هذه الدراسة من التساؤلات التالية:

1/ ما طبيعة اتجاهات الأولياء نحو استخدام أبنائهم المراهقين المتمدرسين في مرحلة التعليم المتوسط للانترنيت ؟

2/ ما طبيعة مستويات التوافق النفسي الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين المستخدمين للانترنيت في المرحلة التعليم المتوسط.

3/ هل يتميز استخدام المراهقين المتمدرسين في المرحلة التعليم المتوسط للانترنيت في الجزائر بخصوصيات ؟

4/ ما طبيعية مستويات التوافق النفسي الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين المستخدمين للانترنيت بكثرة في مرحلة التعليم المتوسط ؟

5/ ما طبيعة مستويات التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين المستخدمين للانترنيت بكثرة في مرحلة التعليم المتوسط ؟

فرضيات الدراسة:

للإجابة عن التساؤلات السابق طرحها صيغت الفرضيات التالية:

✓ **الفرضية الأولى:** أغلبية اتجاهات الأولياء نحو استخدام أبنائهم المتمدرسين في مرحلة التعليم المتوسط للانترنيت ايجابية حسب العبارات المقترحة في مقياس الاتجاهات .

✓ **الفرضية الثانية:** مستويات التوافق النفسي الدراسي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين المستخدمين للانترنيت في مرحلة التعليم المتوسط مرتفعة حسب مقياس " يونجمان" للتوافق.

✓ **الفرضية الثالثة:** يتميز استخدام المراهقين المتمدرسين في مرحلة التعليم المتوسط للانترنيت في الجزائر بخصوصيات.

✓ **الفرضية الرابعة:** مستويات التوافق النفسي الدراسي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين في مرحلة التعليم المتوسط، المستخدمين للانترنيت بكثرة منخفضة حسب مقياس " يونجمان " للتوافق.

✓ **الفرضية الخامسة :** درجات التحصيل الدراسي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين في مرحلة التعليم المتوسط، المستخدمين للانترنيت بكثرة منخفضة.

الإطار الميداني للدراسة:

- **المنهج:** تم استخدام الباحثة في إطار دراستها للبحث في " اتجاهات الأولياء نحو استخدام أبنائهم المراهقين للانترنيت وتأثيرها على التوافق النفسي الدراسي " وكان يندرج هذا البحث ضمن دراسة وصفية مسحية، إذ أنها تصف ونسمح اتجاهات الأولياء من جهة وتتعرف على طبيعة وخصوصيات استخدام المراهقين للانترنيت ومستويات توافقهم النفسي الدراسي مت جهة أخرى، ثم ترصد معالم تأثير كثرة استخدام الانترنيت على التوافق النفسي الدراسي ومستويات التحصيل الدراسي عند هؤلاء المراهقين المتمدرسين.

- **العينة:** تم تحديد الباحثة لمجتمع البحث والمتمثل من 783 تلميذ وتلميذة و 690 من أولياء أمورهم تم اختيارهم بطريقة عشوائية من بين مجموع أفراد المجتمع البحث أي 7477 تلميذ

مرفوق بولي أمره، مع استبعاد أقسام السنة الأولى متوسط لعدم توفرها على شرط العمر المحدد في الدراسة من 12 إلى 16 سنة، فعينت في كل متوسطة أقسام كل من السنة الثانية والثالثة والرابعة، ثم أجريت قرعة بين هذه الأقسام ليأخذ في الأخير من كل أكمالية ثلاثة أقسام قسم 01 من سنة الثانية متوسط، ومن السنة الثالثة والرابعة من كل سنة قسم.

نتائج الدراسة: تمثلت نتائج الدراسة التي توصلت إليها هذه الباحثة فقد تبين لها أن أغلبية أولياء التلاميذ المستجوبين، أي 600 ولي تلميذ متمدرس في مرحلة التعليم المتوسط لديهم اتجاهات ايجابية نحو استخدام أبنائهم المراهقين للانترنيت – فهم يوافقون ويدعمون الاستخدام الحالي لأبنائهم المراهقين للانترنيت، عكس ما يتبادر إلى أذهان البعض من العامة وهي نتيجة منطقية.

–كما أن نتائج الدراسة أظهرت واضحة أن الأغلبية الساحقة من التلاميذ المستجوبين، وهم من مستعملي الانترنيت بشكل منتظم لا يفوق 4 ساعات فما أكثر، وهم يتميزون بخصوصيات وخصائص طغت عليها الخصائص الحميدة وغير مضرة لنمو المراهقين كما عكست بوضوح حاجاتهم الملحة للنمو وتكوين شخصية تطمح إلى النضج.

التعليق على الدراسة الثالثة:

– **أوجه التشابه:** تتشارك هذه الدراسة مع دراستنا الحالية في أنهما يدرسان اتجاهات الأولياء نحو استخدام أبنائهم لوسائل الإعلام.

– **أوجه الاختلاف:** تهدف هذه الباحثة إلى دراسة اتجاهات الأولياء نحو استخدام أبنائهم المراهقين للانترنيت وتأثيرها على توافقهم النفسي الدراسي، معرفة اتجاهات الأولياء وكذلك التلاميذ من استخدمهم الانترنيت وكانت الدراسة لسنة الثانية والرابعة والثالثة متوسط، أما دراستنا تهدف إلى معرفة اتجاهات الأولياء نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية وكانت الدراسة على المرحلة الابتدائية.

الفصل الثاني:
قياس الإتجاهات

تمهيد

1/ مكونات الاتجاهات .

2/ خصائص الاتجاهات.

3/ أنواع الاتجاهات.

4/ وظائف الاتجاهات.

5/ طرق تغيير الاتجاهات.

6/ عوامل المؤثرة في الاتجاهات.

7/ قياس الاتجاهات.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

يكتسب الفرد خلال حياته مجموعة من المواقف، والاستعدادات تجعله يقيم بالسلب أو الإيجاب مواضيع مختلفة في بيئته ومحيطه، سواء كانت هذه المواضيع أفراد أو أفكارا أو أشياء حيث يدركها ويتعرف عليها بأفكاره وانفعالاته وسلوكه مما يجعله في الأخير يرفضها أو يقبلها ويسمى علماء النفس ذلك بالاتجاهات، فهذه الأخيرة تعد من المواضيع الأساسية في علم النفس الاجتماعي، والتي تسعى للكشف عن مدى موافقة الأفراد والجماعات أو معارضتهم لموضوع من هذه الموضوعات.

فالاتجاهات النفسية تعتبر أهم نواتج عملية التنشئة الاجتماعية وهي نفس الوقت أهم دوافع السلوك التي تؤدي دوراً أساسيا في ضبطه وتوجيهه، فنجد آن أولياء التلاميذ، يعملون على الحرص والمتابعة لأبنائهم من ناحية نتائج التحصيل الدراسي من التكنولوجيا التي عامة العالم وهذا ما سوف نتطرق إليه في هذا الفصل من ماهية الاتجاهات وما يتعلق به من مختلف العناصر وما يتضمنه.

1: مكونات الاتجاهات

نقول أن الاتجاه النفسي يتكون من أربعة عناصر أساسية تتفاعل مع بعضها البعض لتعطي الشكل العام للاتجاه النفسي، ونحن نفترض وجود هذه العناصر من أجل توضيح مكونات الاتجاه الأساسية التي تتفاعل فيما بينها وهي كالآتي:

1. المكون المعرفي:

وهو عبارة عن مجموعة من المعلومات والخبرات والمعارف التي تتصل بموضوع الاتجاه والتي انتقلت إلى الفرد عن طريق التلقين أو عن طريق الممارسة المباشرة، بالإضافة إلى أن المعتقدات يعتنقها الفرد حول موضوع معين، وتتضمن هذه المعتقدات أساسا بعض الأحكام المتعلقة بالمثير، فالعمليات العقلية والرصيد المعرفي الذي يمتلكه الفرد يساعده على تبني موضوع اتجاه معين، مبرزا حججه أو أدلته على التبني هذا الاتجاه. (عبلة بوساحة،2007، 19)

2. المكون الانفعالي (العاطفي):

يشير إلى المشاعر المرتبطة بموضوع الاتجاه، التي تجعل منه موضوعا سارا أو غير سار أو محبوبا أو مكروها، مقبولا أو مرفوضا، وهذه الصيغة الانفعالية العاطفية، وهي التي تكتسب الاتجاه صفته الدافعية والقوة المحركة والموجهة.(أحمد عبد الطيف وحيد،2001، 47)

3. المكون السلوكي:

يعبر عن مجموعة العمليات الجسمية التي تعد للتصرف بطريقة ما، فالمكون السلوكي هو الجانب ألنزوعي، بمعنى مجموعة الاستجابات الواضحة التي يقدمها الفرد بعد إدراكه ومعرفته وانفعالاته.

– كما نجد أن هناك من أضاف مكون آخر على المكونات الثلاثة السابقة للاتجاهات تحت عنوان المكون الإدراكي وهو:

* **المكون الإدراكي:** هو عبارة عن المجموع المثيرات التي تساعد الفرد على إدراك الموقف الاجتماعي أو بمعنى آخر الصيغة الإدراكية التي يحدد فعله في هذا الموقف أو ذلك. (كنزة جابر،2014، 23)

2: خصائص الاتجاهات

تتميز الاتجاهات بمجموعة من الخصائص يمكن أن نجملها في ما يلي:

-الاتجاهات مكتسبة ومتعلمة وليست ولا دية وراثية.

-ترتبط بمثيرات ومواقف اجتماعية.

-لا تتمون في الفراغ ولكنها تتضمن دائما علاقة بين فرد وموضوع من موضوعات البيئية.

-تتعدد حسب المثيرات التي ترتبط بها وكذلك تختلف.(خليل عبد الرحمن المعايطة ،2000 162).

-الاتجاه يقع بين طرفين متقابلين (موجب وسالب) وتغلب عليه الذاتية أكثر من الموضوعية من حيث محتواه ومضمونه المعرفي.

-الاتجاهات تتميز بالثبات والاستقرار النسبي ولكن من الممكن تغييرها.

-الاتجاهات قد تكون قوية على مر الزمن وتقاوم التغيير والتعديل إذا كانت ذات قيمة كبيرة في التكوين معتقدات الفرد وشخصيته.(أحمد محمد عوض،2003، 15)

-يسمح الاتجاه لنا بالتنبؤ باستجابة الفرد لبعض المثيرات الاجتماعية المعينة (عبد الرحمن العيسوي،1997، 201)

-الاتجاهات تتضمن عنصرا انفعاليا يعبر عن تقييم الفرد ومدى حبه أو استجابة الانفعالية لموضوع الاتجاه، كما تتضمن عنصرا سلوكيا يعبر عن سلوك الفرد الظاهر الموجه نحو موضوع . (الوليد سر الختم علي محمد جميل،2006، 31)

3: أنواع الاتجاهات

يمكننا تصنيف الاتجاهات إلى عدة أنواع نذكر منها ما يلي:

1. الاتجاهات الموجبة والسالبة:

✓ **الاتجاه الموجب:** وهو الاتجاه الذي ينحو بالفرد نحو موضوع معين، فيبدي قبوله الايجابي نحو الموضوع مدافعا عنه، متأثرا به ينعكس ذلك في مناحي شاطه اليومي، وسلوكه العام

كالاتجاه الايجابي نحو حب الوطن أو النظافة، حتى يصبح الفرد مدافعا على هذه القيم من خلال تجذرها في وجدانه وانطباعها في شكل سلوكيات.

✓ **الاتجاه السلبي:** وهو الاتجاه الذي ينحو بالفرد نحو موضوع معين بالرفض المطلق بحيث تتكون اتجاهات سلبية عند الأفراد تظهر في سلوكهم تجاه الموضوع. (عبد الرحمن العيسوي،1997، 201).

2.الاتجاه الجمعي والفردي:

✓ **الاتجاه الجمعي:** فهو ذلك الاتجاه الذي يشترك فيه عدد كبير من أعضاء الجماعة مثل اتجاهاتهم نحو نوع خاص من أنواع الرياضيات أو نحو نجم اجتماعي مشهور مثل ممثل مشهور أو غير ذلك، ولكن من الوارد أيضا أن يختلف أفراد الجماعة في اتجاههم هذا من حيث الدرجة أو الشدة.

✓ **الاتجاه الفردي:** هو ذلك الاتجاه الذي يتبناه ويؤكده فرد واحد من أفراد الجماعة وهذا من حيث النوعية أو الدرجة ومعنى ذلك أن الفرد إذا تكون لديه اتجاه خاص نحو مدرك يكون في بؤرة اهتمامه هو، يسمى ذلك اتجاها فرديا، كذلك إذا كان هذا المدرك في مجال الجماعة وكون كل فرد من أفرادها اتجاها نحوه يختلف عن الفرد الآخر كان ذلك أيضا اتجاها فرديا ويمكن أن نلاحظ مثل هذا الاتجاه بين أعضاء الأسرة الواحدة كجماعة اجتماعية حيث نجد اتجاهات فردية نحو أنواع الأطعمة المختلفة على سبيل المثال.(عبلة بوساحة ،2007، 27)

3. الاتجاهات القوية والضعيفة:

✓ **الاتجاه القوي:** وهو الذي يعبر عن موقف الفرد من هدف الاتجاه موقف حادا لا رفق فيه ولا هدوء فالذي المنكر فيغضب ويثور ويحاول تحطيمه إنما يفعل ذلك لأن اتجاها قويا حادا يسيطر على نفسه،وتظهر قوة الاتجاه في القدرة على إحداث التغيير.

✓ **الاتجاه الضعيف:** الذي يعبر عن موقف الفرد من هدف الاتجاه موقفاً ضعيفاً رخواً مستسلماً، مثل اتجاه الفرد نحو المشاركة في الانتخابات، فهو بفعل ذلك لأنه لا يشعر بشدة الاتجاه كما يشعر بها الفرد في الاتجاه القوي ويظهر ضعف الاتجاه هنا في عدم القدرة على إحداث التغيير. (إبرهيم هياق،2011، 168)

4. الاتجاه النوعي والعام:

✓ **الاتجاه النوعي:** هو الاتجاه الذي ينصب على النواحي الذاتية، وتسلك الاتجاهات النوعية مسلك جوهره الإطار الاتجاهات العامة وبذلك تعتمد الاتجاهات النوعية على العامة وتشتق دوافعها منه.

✓ **الاتجاه العام:** هو الاتجاه الذي ينصب على الكليات وقد دلت الأبحاث التجريبية على وجود الاتجاهات العامة فأثبتت أن الاتجاهات الحزبية السياسية تتسم بصفة العموم، ويلاحظ أن الاتجاه العام هو أكثر شيوعاً واستقراراً من الاتجاه النوعي.(موسى بلبول، 2009، 45)

4: وظائف الاتجاهات

يشير كاتز إلى أن الاتجاه يجب أن يخدم وظيفة واحدة، أو عدة وظائف، وهذا ما يبور وجود أسس دافعية مختلفة لتكون الاتجاهات، مثل الرغبة في التكيف، والرغبة في التعبير، ولحماية الذات والأسرة والمجتمع وهذا ما يجمعنا أمام مجموعة من الوظائف سنعرضها في التالي:

– يحدد الاتجاه طريق السلوك ويفسره، حيث تظهر الاتجاهات من خلال أفعال وأقوال الفرد وانفعالاته، كما تحدد سلوك الفرد نحو موضوع أو موقف معين يهمه كأمور دينه وعمله، أو طرق تعامله مع الناس أو نشاطه أو نظرته لأفراد أو جماعات أو أمم .

– تساعده على التكيف مع الجماعة التي يعيش فيها، حيث تكون اتجاهاتنا متشابهة الاتجاهات الجماعة التي نعيش فيها.

– تتيح الفرصة أمام الفرد للتعبير عن ذاته، وتحديد هويته ومكانته في المجتمع الذي يعيش فيه. (كنزة جبار،2014، 41)

– كما توضح العلاقة بين الفرد والآخرين، أو بين الفرد ومفردات بيئته.(كمال طارق، 2005 2011)

– ينعكس على السلوك الفرد قولا وتفاعلا وانفعالا ومعرفة وإدراكا. (إبراهيم هياق، 2010 170).

– كما تيسر له القدرة على اتخاذ القرارات في الموافق الاجتماعية والنفسية المتنوعة .

– يحدد الاتجاه سلوك الأفراد والجماعات بشكل شبه ثابت. (حسين صديق،2012، 30).

5: طرق تغيير الاتجاهات

ولئن كانت الاتجاهات تتصف بالاستمرارية والثبات النسبي فأن عملية تغييرها أو تعديلها تعد عملية تغييرها أو تعديلها تعد عملية عسيرة، لأن الاتجاهات تتحول بمرور الوقت إلى مكون من مكونات الفرد الشخصية ومن ثم تغييرها أو تعديلها بسهولة. (محمد إبراهيم عبيد،2000، 113)

أن يكون الاتجاه ضعيفا، غير واضح، هامشي بالنسبة لأفراد الجماعة، يختلف الأفراد كثيرا في شأنه.

وهناك عوامل تجعل تغيير الاتجاه أمر عسيرا من أهمها:

1/ قوة الاتجاه ورسوخه وزيادة درجة وضوحه عند الفرد.

2/ تحوله – بمرور الوقت– إلى مكون من مكونات شخصية الفرد، والجماعة التي ينتمي إليها وهنا تلعب دفاعات الفرد دوراً كبيراً في تثبيت الاتجاه.

3/ ضيق الأفق والانغلاق العقلي عند بعض لأفراد يجعل من تغيير أو تعديل الاتجاه مسألة شبه. مستحيلة، لأن الشخص الدوجماطيقى تتحول عنده الأفكار إلى ثنا يئة قطيعة ليس فيها مساواة أو التقاء بين من ما يؤمن به من اتجاهات وبين ما يؤمن به الآخرين من اتجاهات.

4/ محاولة استخدام العنف أو القهر في تغيير الاتجاهات يزيد من ثبات الاتجاهات ورسوخها ولهذا يؤكد "أريك هوفر" إن العنف يولد التطرق، وإن التطرق يشجع على العنف، وأن من الصعب تحديد أيهما أولاً وقد بين بوضوح شديد أن مبادئ القوة تشجع على التطرف، وأن التطرف يشجع على اعتناق مبادئ القوة في الثورة الفرنسية كانوا كلما سفكوا مزيدا من الدماء كلما زاد احتياجهم إلى اعتناق مبادئهم على أنها نتائج مطلقة ".(عبد اللطيف محمد خليفة وآخرون،2001، 100)

وثمة طرائق قد يمكن من خلالها تعديل اتجاهات الأفراد ولعل من أهمها:

1. تغيير الفرد للجماعة التي ينتمي إليها .
2. تغيير المواقف.
3. التغيير القسرى في السلوك.

4. الاتصال المباشر بموضوع الاتجاه .
5. التغيرات الاجتماعية التي تهز ثوابت المجتمع
6. وسائل الإعلام بأدواتها المتعددة
7. تأثير الدعاية المضادة في الاتجاه. (محمد إبراهيم عيد،2000، 114)

6: عوامل المؤثرة في تكوين الاتجاهات

إن الاتجاهات الوالدية تنظيمات نفسية تتشكل من خلال الخبرات التي يمر بها الوالدان لذا تؤثر في تكوينها جملة من العوامل التي تعمل متضافرة وسنحاول تصنيف هذه العوامل إلى ثلاث مجموعات:

✓ **العوامل الشخصية:** وهي جملة العوامل المرتبطة بتنشئة الآباء أنفسهم ونمط شخصيتهم وتقبلهم لذاتهم ودرجة نضجهم ومستوى تعليمهم ومن جهة أخرى ترتبط هذه العوامل بطبيعة الطفل.

✓ **العوامل الداخلية:** تتضمن جملة العوامل المتعلقة بنظام الأسرة كوحدة كالعلاقة الزوجية والوسط الاجتماعي للأسرة وحجم الأسرة ومحل السكن...الخ.

✓ **العوامل الخارجية:** وهي جملة العوامل المرتبطة بالإطار الثقافي العام المحيط بالأسرة والقيم السائدة والنظرة العامة للطفولة.

1/ العوامل الشخصية:

تلعب طبيعة كل من الأب والأم وطبيعة الطفل دورا هاما في أعطاء التفاعل صبغة معينة وشكلا خاصا وتبعا لذلك تتحدد اتجاهات الآباء نحو تنشئة أطفالهم وسنعرض هنا لأهم هذه العوامل الشخصية.

أ/ تنشئة الآباء:

إن اتجاهات الآباء في تنشئة أطفالهم تتأثر بالطريقة التي عامل بها الوالدان من قبل أبائهم عند ما كانوا أطفالا "فأنماط السلوك تنتقل من الآباء للأطفال ومن ثم من الأطفال لأبنائهم عندما يصبحون أباء، أي أن نماذج التفاعل تنتقل من جيل الآخر خلال الوسط الثقافي للأسرة " وهذا ما يدفع الآباء إلى تبني أساليب تربوية مشابهة مع أطفالهم أو تبني أساليب معاكسة بطريقة لاشعورية

كالتساهل المفرط بدلا من القسوة التي عانى منها الآباء وهم أطفال صغار وما قد يتبع التساهل من اعتبار الآباء لسلوكهم فضلا أو معروفا تجاه أطفالهم.

ب/ تقبل الذات والاتزان الانفعالي للآباء:

تتحدد ردود أفعال الآباء مع أطفالهم بمدى تقبلهم لذا واتهم ونضج شخصياتهم ودرجة حساسيتهم وشعورهم بالآمن، وتوافقهم مع البيئة الاجتماعية التي يعيشون بها وتوافقهم مع الدور الامومي أو الأبوي، مما ينعمك سلبا أو إيجابا على تربية الطفل.

ج/ المستوى التعليمي للأب:

بينت الكثير من الدراسات أن الآباء الأقل تعليما أكثر ميلا لاستخدام أساليب القسوة والإهمال، واقل ميلا لاستخدام أساليب الشرح والتفسير مع أطفالهم.

فعملية التنشئة الاجتماعية تتطلب فهما مدروسا لإمكانات وحاجات الطفل ووعيا بدور كل من الأبوة والأمومة، لذا يعد المستوى التعليمي عاملا مهما خاصة في عصرنا الحاضر حيث التراكم المعرفي والانفتاح العالمي.

د/ طبيعة الطفل:

العلاقة بين الطفل ووالديه تتضمن تفاعلا مستمرا وتأثيرا متبادلا، لذا تلعب طبيعة الطفل دورا في تعديل مسار اتجاهات الآباء التربوية.

فالطفل يولد وهو مزود بحالة مزاجية معينة مما يؤثر على نوعية التفاعل بينه وبين من يقوم برعايته.

2/ العوامل الداخلية:

أ/ طبيعة العلاقة الزوجية:

من العوامل المؤثرة في تكوين الاتجاهات الوالدية: طبيعة العلاقة التي تربط الأم بالأب حيث تأثير علاقة الثنائي، يضاف إلى التأثير الذي يمارسه كل منهما على الطفل في علاقته الخاصة به

والخلافات الزوجية تؤدي إلى المناخ وجداني مضطرب يظهر في عدوانية كل منهما للأخر سرعان ما يتأثر به الطفل.

ج/ مكان السكن:

تتأثر اتجاهات الآباء نحو تنشئة الأبناء بمحل السكن وفضائه، فالمنازل الضيقة تجعل الحياة ضمن المجموعة أكثر مشتقة، مما يثير التوتر في العلاقات بين الوالدين والطفل "العلاقة الوثيقة بين انحرافات الأحداث وبين العيش في كوخ وضيع معروفة" وبقدر ما يتسع المسكن بقدر ما تتاح الفرصة للحركة والتعبير عن الشخصية، ليؤثر ذلك في نمو الطفل النفسي الاجتماعي ووضعية الطفل في هذه الظروف تؤثر بقدر يجعل اتجاهات الآباء نحوه تتأثر بها.

د/ حجم الأسرة:

يعد حجم الأسرة من بين العوامل المؤثرة في تكوين الاتجاهات الوالدية فعندما يزداد عدد أفراد الأسرة بسبب كثرة عدد الإخوة، تقل فرص التواصل بين الآباء والطفل وتزداد موافق التفاعل بين الإخوة ويلجا الآباء لتبني اتجاهات تربوية أكثر ميلا للتسلط والقسوة، وذلك للسيطرة على نظام الأسرة، وضبط الصراع بين الأخوة إلا أن ارتفاع المستوى المادي للأسرة قد يخفض من معدل الصراع والتسلط.

3/ العوامل الخارجية:

أ/ القيم السائدة:

الاتجاهات الوالدية تحمل في مضمونها قيما ومعتقدات ومعايير ثقافة مجتمع ما فالتفاعل بين الطفل والوالدين يدور حول القيم التي تحدد المرغوب فيه والمرغوب عنه من السلوك، وبذلك تعمل كإطار مرجعي لضبط السلوك، وتمثل مصدر إلزام لهذا نجد أساليب الآباء التربوية تتجه لتعاقب الطفل أو تثيبه على ما يمثله الآباء من تلك القيم المطبوعة بتعاليم الإسلام.

ب/ النظرة العامة للطفولة:

تتأثر الاتجاهات الوالدية بطبيعة نظرة الآباء للطفل فتختلف تبعا لذلك نوعية الثواب أو العقاب وتتدرج هذه النظرة من الاهتمام البالغ إلى اعتبار الطفل إنسانا غير ناضج .(أحمد عيسى بكير، 2013، 37،40)

7: قياس الاتجاهات

في عام 1969، ظهر أول وصف لقياس الاتجاهات صممه العالم النفسي الشهير" ثرستون" بالاشتراك مع "شيف" وكان الهدف من م جاو لتهما هو وضع مقياس(وحداته متساوية الظهور) ثم انطلق بعد ذلك "ثرستون" بالاشتراك مع تلاميذه يصممون مقاييس اتجاهات الناس نحو الوطنية والرقابة والكتاب المقدس ولاعتماد على الله، وحرية المرأة، وهجرة الأفراد والشيوعية والزواج والطلاق وما إلى ذلك من موضوعات تكشف عن اتجاهات الناس نحوها.

1/ طريقة "ثرستون"

اقتراح "ثرستون" طريقة لقياس اتجاهات الناس نحو موضوعات متعددة من خلال عدد من المقاييس المتساوية البعد والظهور.

وقد اعد المقياس من خلال تقدير أوزان للعبارات، معتمدا في هذا التقدير على المحكمين والخبراء في الميدان، وكان يطلب منهم أن يصنفوا العبارات حسب الايجابية والسلبية في (11) خانة بحيث أكثر العبارات ايجابية في الخانة رقم (1) وأكثرها سلبية في الخانة رقم (11) ثم المتوسطة في الخانة رقم(2).

ثم يستبعد العبارات الغامضة وغير الواضحة بذاتها ومن ثم يتم تخفيض عبارات المقياس من مائة عبارة أو يزيد إلى عدد من 60-50 عبارة.

نقد طريقة ثرستون:

1/ تتطلب هذه الطريقة عناء وجهدا كبيرين حتى يصبح المقياس صالحا للاستعمال.

2/ قد تفتقر الأوزان التي يعطيها المحكمين إلى الموضوعية. (محمد إبراهيم عيد،2000، 104)

1/ طريقة بوجاريس:

تعتبر أول محاولة، تلك التي قام بها **بوجاردس** لقياس البعد الاجتماعي أو المسافة الاجتماعية بين الجماعات العنصرية أو القومية.

ويحتوى مقياس البعد الاجتماعي على وحدات أو عبارات نمثل بعض المواقف الحقيقية في الحياة ويتمثل الهدف من تصميم هذا المقياس في قياس مدى تسامح الفرد أو تعصبه، تقلبه أو نفوره قربة أو بعده بالنسبة لجماعة معينة أو عنصر معين أو جنس معين أو شعب معين كقياس اتجاه الأمريكان من الزنوج أو اليهود أو الانجليز... الخ.

وفيما يلي مقياس البعد الاجتماعي كما صاغه بوجاردس:

أتزوج منهم	أصادفهم	أجاورهم	أزاملهم في العمل	اقبلهم كمواطنين في بلدى	اقبلهم كزائرين لوطني	استبعدهم من وطنى

توضع علامة أمام الوحدة التي تمثل الفرد وهكذا يتضح أن الاستجابات تتحرك فوق متصل من سبع درجات الاستجابة الأولى تمثل أقصى الاتجاه من الزاوية الموجبة حيث القرب الاجتماعي في حين أن الاستجابة الأخيرة تمثل أقصى الاتجاه من الزاوية السلبية حيث البعد الاجتماعي.

ويلاحظ أن المقياس سهل التطبيق بيد أن وحداته لا تتدرج بطريقة متساوية.

3/ طريقة ليكرت:

أبتكر **ليكرت** (1932) طريقة جديدة لقياس الاتجاه نحو مختلف الموضوعات مثل المرأة والتقدم والزنوج وما إلى ذلك ويتكون المقياس من أربع رتب بينهما مركز محايد.
وذلك على النحو التالي:

موافق جداً	موافق	محايد	معارض	معارض جداً

يجب أن يتمتع الزنوج بكافة الحقوق التي يتمتع بها الرجل الأبيض.

ويطلب من الفحوص أن يضع علامة في المكان الذي عليه هذا، وقد أستخدم طريقة **ليكرت** كثير من الباحثين وعلماء النفس لقياس اتجاهات الناس نحو التعصب والجمود الفكري. (عبد العزيز السيد شخص،2001، 130)

خلاصة الفصل:

من خلال ما اسبق نرى أن أهمية موضوع الاتجاهات والميول تكمن في الغرض من دراستنا وخاصة في مجال تخصصنا في التربية، فالاتجاهات تدرس وتقاس لمعرفة ما الذي يصبوا إليه الوالدين من حيث أبنائهم، وبالتالي تنمية اتجاهه بأسلوب تربوي أو تغييره وتعديله إذا كان سلبيا لملاءته مع ما يوجد في أسرته من أساليب المعاملة والمتابعة الأبناء، فالهدف هنا هو معرفة ميل واتجاه أولياء التلاميذ نحو الأسلوب المستعمل في توجيه ومتابعة الأبناء من حيث استخدمهم الألعاب الالكترونية.

الفصل الثالث:

المتابعة الوالدية واستخدام الأبناء الألعاب الالكترونية

تمهيد

1/ ماهية المتابعة الوالدية .

2/ ماهية الألعاب الالكترونية.

3/تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل .

4/ أساليب المتابعة الوالدية عند لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية.

5/ ماهية التربية الإعلامية.

خلاصة الفصل

تمهيد:

تعد الأسرة هي المؤسسة الأول في تربية الطفل وتنشئته اجتماعي وجعل منه كائن اجتماعي داخل مجتمعه فهي تعمل على تلبية حاجاته النفسية والمادية، وحمايته ورعايته والعمل على متابعته ومراقبته من التغيرات الحاصلة في المجتمع وخاصة التغيرات التكنولوجيا من تطور الألعاب الالكترونية وانتشارها عبر أنحاء العالم، وأصبحت عنصر خطير على حياة الأطفال ومستقبلهم وهذا ما سوف نتطرق إليه من حيث ماهية المتابعة الوالدية، والألعاب الالكترونية عند اللعب بها من قبل أبنائهم.

1: ماهية المتابعة الوالدية

1-1 أهمية المتابعة الوالدية:

تعتبر مرحلة الطفولة أهم مرحلة في النمو شخصية الطفل وفي توافقه النفسي والرعاية الأولى من طرف الوالدين هي بمثابة حجر الأساس في بنائه النفسي الاجتماعية والنفسية التي تؤثر في الطفل وفي شخصيته، كما نجد تعرض " الطفل لثقافات وتأثيرات خارجية كثيرة وبالصورة التي قد تؤثر على تكوين شخصيته، وهو في ذلك يكون أكثر حاجة لدور الأبوين في حياته لكي تتم اختياراته بالصورة التي تجعل شخصيته متكاملة مع المجتمع ثقافيا واجتماعيا ومعياريا ووظيفيا وشخصياً".

ويرى 'أبو حامد الغزالي' "أن الأخلاق الفاضلة لا تكون إلا نتيجة لتربية سليمة في مرحلة الصبا أو الطفولة، إذ هي المرحلة التي ترتكز فيها الأخلاق في النفس البشرية، فإذا كان النشوء صالحا كان البلوغ واقعا مؤثرا ناجحا يثبت في قلبه وكما تكون التربية سببا في تكملة الأخلاق والسلوكات الحسنة فقد تكون سببا في اكتساب السلوكيات السيئة القبيحة".(رشيد صالح دمنهوري،2006، 34)

كما أوضحت الدراسات أهمية سلوك الأم في تشكيل السلوك عند الطفل وتطوره فقد أشار كل من فارب وبولبي إلى أهمية" تطبيع وليدها اجتماعيا، فلقد أشرا إلى أن الطفل عندما يلقى العناية بالحاجات الفيزيولوجية الأساسية له دون أن يلقى العناية نفسها بالجوانب الشخصية، فإننا نلاحظ تعرضه الآثار خطيرة على خصائصه الشخصية ومستقبل حياته.(سمير ونجن،2011، 93)

1-2 دور الآباء في المتابعة:

أن التغيرات المتلاحقة في مجتمعنا، هي نتاج لتأثير عوامل التحضر،وسرعة انتشرا وسائل الاتصال التكنولوجي، ولانفتاح الكبير على العالم الخارجي، وقد أحدثت هذه التغيرات تغييرات قيمة واسعة النطاق منها ما هو مفيد ويساعده على التقدم والتطور ومنها ما يسئ إلى القيم حضارة المجتمع من عادات وتقاليد موجها إلى الأجيال الن اشئ لهذا المجتمع، ومن هنا تظهر مسؤولية الأسرة، من خلال التربية الأسرية الصحيحة المتابعة اليومية لأبنائهم، لأنها ضرورة مهمة من أي

وقت مضى، وهذا قبل آن ينجرفوا وراء المضاعفات السلبية لموجه التغيير ولانفتاح الحاصل.(صالح بن ميح الرميح،2004، 9)

وعليه يتجلى دور الآباء في متابعة أبنائهم في:

1. اعتماد المربي كالأب ولأم أو كلاهما استخدام أسلوب العقاب في عملية المتابعة فإذا قام الابن بسلوك خاطئ كالكذب والنفاق يجب أن يستخدم العقاب معه، أما الثواب فهو التشجيع الذي يمنح الأطفال شعور بقيمتهم.
2. أن يكون الأبوين قدوة ألأبنائهم حيث ينبغي ألا يأتي أحدهما أو كلاهما آن يؤدي دوره للقيم الدينية والاجتماعية السائدة.(بن عمر سامية،2012، 61،66)
3. تقبل الوالدين لتصرفات أبناءهم بإظهار الحب الموجه نحو الطفل من خلال تصرفاته نحو مواقف الحياة المختلفة كون أن التقبل يجعل الطفل متعاونا ومخلصا يتمتع بالثبات الانفعالي.(بن زيان مليكة،2015، 223)
4. توفير الحاجات المادية خاصة من طرف الأب. (زعيمية منى،2012، 44)
5. السلطة القوية الأب، فهو الأمر والنهي في كل الحالة، ويجب آن يؤدي دوره على أكمل وجه من ناحية متابعة أبناءه في أمور حياتهم اليومية. (فاتن شريف،2006، 418)
6. متابعة الأبناء لدراستهم من قبل الوالدين، وذلك بعدة صيغ منها المراقبة والإشراف المباشر والحث على الدراسة اليومية والمشاركة في المذاكرة وإجراءات الاختبارات الأولية بل وحتى تدريس الأبناء الموضوعات الصعبة
7. عمل الآباء على تنظيم أوقات الأبناء مابين الدراسة والمطالعة والترفيه.
8. وضع برنامج أسبوعي الأبناء ،من آجل نجاح طريقة المتابعة لهم من قبل الوالدين خاصة في مرحلة المراهقة.
9. مكافآت الوالدين، الأم والأب، للابن إذا أتسم سلوكه الذي قام به بطريقة إيجابية وفاعلية وأن يعاقبه إذا اتسم سلوكه الذي قام به بطريقة سلبية وهامشية.(إحسان محمد الحسن، 2009، 291)
10. تنشئة الأبناء وتربيتهم وتزويدهم بالمهارات الاجتماعية التي تساعدهم في الحياة الاجتماعية .

11. مراقبة الأبناء منذ نعومة أظفارهم وملازمتهم، ومراقبة مجرى سلوكهم وعلاقاتهم الاجتماعية.(سناء الخولي،2008، 231)

12. تدريب الوالد منذ الصغر على أعمال تناسب، سنه ومقدرته حتى ينشأ معتمدا على نفسه ومستعدا لممارسة الأوامر التي ينبغي تفهيمه مغزاها وفائدتها إذا أمكن.

13. المتابعة الوالدية، من أحسن أن تكون بطريقة سرية، وذلك لمراعاة شعور الأبناء خاصة في مرحلة المراهقة.

14. توجيه الآباء، للأبناء في جو من الثقة والتفاهم والاحترام.

15. أن يكون الآباء القدوة الحسنة والصالحة أمام الأبناء.

16. مراقبة الآباء للأبناء في أنشطتهم خارج المنازل أو دخله، حيث أن انتشار الانترنت والفضائيات دون رقابة له أثره على السلوكات والعادات.

2: ماهية الألعاب الالكترونية

2-1 نشأة الألعاب الالكترونية:

يرى "ألان لوديبار" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر(6) مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها.

تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لو ديباردار".

✓ **المرحلة الأولى:** انطلقت في البداية الستينيات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ"، وحرب الفضاء التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذا الفترة، ففي بداية الستينيات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.

- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة المسوقة من المؤسسة "إينتال" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ".

وفي عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة "بونغ"، لتشتري مؤسسة "وارتر" في ذات العام "أتاري" مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبل" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "أبل 2-2" أدت غزارة المنتجات التي صعت عليها أن تحدد نفسها إلى إنهاد الدورة الأولى الألعاب الفيديو عام 1977،وسيبقى"بوشنال" و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

✓ **المرحلة الثانية:** تبدآ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي 2600 من "أتاري" والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" التي اخترعت في اليابان "تورو إيواتاني"لمؤسسة"نامكو" وانتشارا تأتاري أجهزة التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالردى وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن وانهارا المبيعات ابتداء من سنة 1983 وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور" وفر ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو" في هذا الظروف بالذات بدأت الصحافة تلعن نهاية ألعاب الفيديو لكن في نفس الفترة أعلنت "يننتاندو"، وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم" نيس"

ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو،وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح على ثلاثة أسباب رئيسية :

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2. تكنولوجيا تسمح "لنينتاندو" بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاء مع فئة8-10 سنوات.

3. البطل المميز "نيس" وهو 'ماريو'، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة "غوريلا" مجنونة "دونكي كونغ"، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية، شيجيرو مياموتو وجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

✓ **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوربا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودور" و"سينكلير" و"أمستراد"، وفي عام 1986"أتاري أس تي" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في المستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط فالكثير من المصممين البيانيين" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا" أو "أتاري أس تي".

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الاستنساخ غير قانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل" بي سي" أو" آبل" وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت" نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق. (أحمد فلاق،2009، 164،167)

✓ **المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نيتنتاندو" عبر "سوبرنيس" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا" من خلال لعبة "ميغا دار يفر"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي، وظهور

ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست" أو "سيفن كويست"، وكذا ألعاب الأدوار مثل" فانيل فانتيزي"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

✓ **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف:معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع " المعالجات المخصوصة"، واستعمال القرص الضوئي المضغوط والألعاب على الشبكات المحلية وعلى الإنترنيت.

✓ **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفت" والصراع الشرس بين عارضات التحكم: " بي أس2-2وغايم كوبوإليكس بوكس ".

✓ **المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضت التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندوي أس"،كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز "بلايستايشن" المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني"بي أس دي"إلى الأسواق الأمريكية، عرضت الشركة في المؤتمر العالمي الألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن3-" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام2005 جهازها الجديد" إيكس360-360".

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل

صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.(بشير نمرود، 2008، 190،192)

2-2/ مجالات العب بالألعاب الالكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو في كونها العاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت، وبهذا يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

1. الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي. أف.كا" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل.

وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كا" بأن هناك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

- ألعاب الرياضة.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب التقمص.
- ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير. على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا الأجهزة الكمبيوتر

كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوربا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون"، و"بينبول" و"جي.ثي.إي.بينبول، و"3دي بول" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس" أو "ألعاب البولينغ" و "ميدنايت بولينغ" ...الخ.

وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوربا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة الإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنيت لمتعاملين الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا الألعاب في أوربا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم....الخ).

لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار للمستهلكين في المتناول.

2. الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي، تم تركيبه على جهاز الكمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة الألعاب السباق الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

3. الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنيت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يمتثل في أن الانترنيت ليست مهملة ولكن لان انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة .
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة.(مريم قويدر، 2012، 133،134)

3-2 أنواع الألعاب الالكترونية:

لقد أشار "جونز" إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة،وألعاب المحاكاة، وألعاب تعاونية، وألعاب البرمجة، وألعاب الألغاز، وألعاب رجال الأعمال عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، وهي كالتالي :

1/ ألعاب الحركة: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

2/ ألعاب الإستراتيجية: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل العاب الألغاز والشطرنج.

3/ العاب المغامرة: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

4/ العاب لعب الدور: تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

5/ العاب المحاكاة: إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزيئات وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذه الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل "فريت سيمولاتر من ميكروسوفت"، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدام أيضا. (مريم قويدر،2012، 138)

6/ ألعاب قتالية: هي العاب تعتمد على المواجهات قتالية اعتماد على فنون القتال الأسيوية، ولا يوجد فيها استعمال للأسلحة فقط معارك جسدية حيث يصبح على للاعب مواجهة قتال مع لاعب آخر أو لاعب افتراضي مبرمج من قبل اللعبة والهدف فيها هو أما قتل المنافس أو هزيمة، ومن أشهر هذه الألعاب mortal konbat.(أحمد فلاق ، 2009، 108)

7/ ألعاب محاكتية: وهي العاب تتمتع بقدر كبير من الواقعية وتتطلب خبرة من للاعب في مجالها، لذلك لم يكن غريباً أن تكون وراء هذه الألعاب مؤسسات عسكرية في بعض الأحيان كسلسلة الألعاب المرتبطة 22 بموديلات الطائرات القتالية الأمريكية 22f على سبيل المثال فاللعبة عبارة عن أن للاعب يقود طائرة عليها التعامل مع كل مفاتيح اللعب أمامه كأنه يقود طائرة حقيقية بكل التفاصيل المعقدة لقيادة الطائرة، وقد أظهر نموذج خارج إطار هذه الألعاب العسكرية للعبة اجتماعية وهي لعبة تعتمد على شخصية رئيسية يختار اللاعب كاشئ فيها بداء من الملامح ونسب الجسم والمهنة ويبدأ اللاعب في التحكم في هذه الشخصية الافتراضية ليدخل بها. (بشير نمرود ،2008، 50)

2-4/ أهمية اللعب عند الأطفال:

1. يساعد اللعب على توفير الأنشطة الحركية المناسبة لجسم الطفل، والتي تعمل على تحسين لياقته والحفاظ على جسمه سليماً معافى من الأمراض المختلفة كالسمنة والطفل بطبيعته بحاجة ماسة إلى ممارسة بعض الحركات كالركض، والتسلق، والقفز، وهذا النوع الحالي من المنازل، غير مسموح بذلك لهذا السبب فإن الطفل بحاجة إلى أن يأخذه والداه كل فترة إلى أماكن فيها ممارسة ما يحلو له من العاب تفرغ طاقته وتكسبه اللياقة المطلوبة.

2. يساعد اللعب الطفل على إدراك محيطه بشكل أفضل، كما ويساعد الطفل على تعلم العديد من المهارات المختلفة والهامة، كما يكسبه العديد من المعلومات والمعرفة عن الموجودات من حوله، خاصة تلك الألعاب التي تحتاج إلى تحريك للعقل بشكل أو بآخر، أو العاب تجميع القطع وما ذلك.

3. يساعد اللعب الطفل على اكتساب القيم والأخلاق، خاصة إن كان يلعب مع الكبار في السن عندها يمكنه أن يتعلم وبشكل أكبر الأخلاق الحسنة والقيم الجميلة كالصدق، والإخلاص والأمانة والروح الرياضية، والصبر.

4. يمكن للطفل من خلال اللعب التعبير عن أفكاره المخزنة في دماغه، خاصة إذا كان شغوفاً بالرسم والتشكيل.

5. يساعد اللعب الطفل في الحفاظ على أداء واجباته بانتظام.

6. يجعل اللعب الطفل إنساناً مقبولاً اجتماعياً، فاللعب يكسب الطفل المهارات الاجتماعية المتنوعة.

7. يساعد الطفل على التكلم بشكل أفضل، والتعبير الأمثل عما يجول في خاطره من أفكار من خلال تعلمه مزيداً من المصطلحات التي تثري مخزونه اللغوي.

8. يكسب الطفل سرعة البديهة، ويطور ذكاءه وقدراته الكامنة، ويكشف عن جوانب في شخصيته، ويساعده على تكوين العلاقات الاجتماعية الجميلة.

9. يساعد الطفل على التأدب بالآداب العامة المتبعة، والتي يحتاج إليها حتى يكون لبقاً ومهذباً عندما يكبر. (mawdoo3 com)

3: تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، وإنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة الفيديو، حاسوب انترنيت، الهاتف المحمول باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الايجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال، منها بحث "دوجلاس" في 2004 كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

الآثار الايجابية:

- الإبداع وتنمية الذكاء.
- القدرة على اتخاذ القرار.
- تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير.
- تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز.
- القدرة على قيادة السيارات ليلاً.
- تحسين مهارة الاستماع إلى الأصوات المختلفة.
- القيام بعدة مهام في آن واحد.
- المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد.
- تنمية الذاكرة.

الآثار السلبية:

- تنمية مهارات العنف والعدوانية.
- التركيز على التسلية والاستماع أكثر من التعليم.
- تعليم أساليب ارتكاب الجريمة .

- عزلة الطفل عن المجتمع .
- الشعور بالأنانية.
- تعليم أمور النصب والاحتيال.
- التأثير على التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها .
- أضرار صحية مثل آلام الرقبة، والظهر ضعف النظر والتأثير على نمو العظام وكذلك سوء التغذية
- أضرار ثقافية ودنية .(محمود حسن إسماعيل،2011، 123، 124)

التأثير الصحي:

إن الألعاب الالكترونية تتزامن للأطفال بالموسيقى الصاخبة وهي من المخاطر الصحية الحادة والتي تضمنها تقرير طبي متخصص والذي قد يخفى على ممارسي الألعاب الالكترونية وخاصة الأطفال والتي يسببها هذا النوع من الأصوات الصاخبة، والتي قد تتسبب في فقدان السمع والصمم.

ومن المعروف انبعاث الأشعة الكهرومغناطيسية من الألعاب والأجهزة الالكترونية، والتي يذكر العلماء أن معدل امتصاص الجسم للطاقة الكهرومغناطيسية يعتمد على شكل كبير على توجه المحور الأكبر لجسم الإنسان بالنسبة للمجال الكهربي، والذي يبلغ معدل امتصاصها أقصاه عندما يكون طول الجسم يساوي 4،0 من طول الموجة، وذات ذبذبات تتراوح بين 80/70 ميجاهرتز وذلك عندما يكون الإنسان معزولا عن التلامس الأرضي حيث أن ملامسة الشخص للأرض تخفض نسبة الذبذبات للنصف تقريبا بحيث تصل 40.35 ميجاهرتز. (www.almrsal.com)

كما أن إدمان للألعاب الالكترونية يؤدي إلى تعرض الأطفال للسمنة نتيجة الجلوس الطويل وعدم ممارسة المشي أو الرياضة أو الحركة بشكل عام، وتقلص العضلات وتر الأعصاب، وألام اليدين وضعف البصر، والتشنجات العضلية والعصبية بسبب التركيز العالي جدا في هذه الألعاب، بالإضافة إلى هدر الوقت الطويل الذي يضيع في اللعب. (www.lahamag.com)

التأثير النفسي والاجتماعي:

تؤكد السعة انه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الالكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. (ماجد محمد الزيودي،2015، 139)

وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً أب، أم، مدرس....الخ هذا فضلا عن أنها تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثير إما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب. (فاطمة السعدي همال،2018، 139)

التأثير العقائدي الديني:

من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الالكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القران والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه

الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذهُ الألعاب .(شفيق ليكوفان،2009، 94)

– كما أنها تحتوي بعض الألعاب الالكترونية على الكثير من الأفكار والعادات التي لا تتوافق مع الدين وعادات المجتمع وتقاليده، وتساهم في تشكيل ثقافة مشوهة وغير مناسبة للطفل.

– تؤسس بعض الألعاب الالكترونية الأفكار الرذيلة والإباحية التي تدمر عقول المراهقين والأطفال عبر ما يعرض من مشاهد فيها.

– يؤدي إدمان الألعاب الالكترونية إلى إلهاء من يلعبها عن عباداته المفروضة عليه وبخاصة الصلوات الخمس، بالإضافة إلى أنها تلهيه عن صلة الأرحام وطاعة والديه وتنفيذ طلباتهم. (mawdoo3.com)

التأثير التربوي:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت إن الأطفال الذين يمضون اوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية، لاسيما العاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعاباً أقل عنفاً، أو لا يمارسون الألعاب الالكترونية على الإطلاق.

ويذكر "الانباري" (2010) إن من سلبيات الألعاب الالكترونية التي أثبتها الباحثون انه عندما يتعلق الطفل الصغير (ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وان ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية. (مها حسني الشحروري،2008، 70)

التأثير الثقافي:

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الالكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الداخلية على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صورة خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية مما يجعل رؤية صورة الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتادا على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الالكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الالكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع للاغاني المحرمة والفيديوهات ألا أخلاقية ، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الالكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا. .(www com/http

4: أساليب المعاملة الوالدية عند لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية

لقد سيطرت وتطورات وسائل التكنولوجيا بكثرة في المجتمع وعامة كل البيوت خاصة الألعاب الالكترونية التي أصبحت اليوم الشغل الشاغل في حياة الأطفال واستحوذت على عقولهم وسيطرة عليهم.

وبهذا أصبح على الوالدين متابعة الأبناء ومراقبتهم والحرص على توجيههم من مخاطر هذه الوسائل وتوعيتهم على كيفية التعامل بيها وبهذا نجد أن هناك اختلاف في أساليب المعاملة الوالدية عند لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية فنجد أم علاء تقضي معظم يومها بالجدال مع ابنها الذي يقضي معظم وأقته مع ألعابه الالكترونية، فهي تعمل على محاولة مناقشته وتحاور معه أثناء اللعب ومتابعته والعب معه وإيضاح له مدى خطورات هذه الألعاب وخوفها الشديد عليه منها وذلك من حيث دراسته وتحصيله العلمي، فهي بهذا تستخدم أسلوب الديمقراطي في متابعة ابنها عند

اللعب بألعابه الالكترونية، أما أم معاذ عطية التي عاملة على قطع الانترنيت نهائياً عن المنزل وذلك بسبب انشغال ابنها طول اليوم باللعب في البلاي ستيشن والألعاب الالكترونية، فهي بهذا عاملة على استخدام أسلوب السيطرة على ابنها ومنعه من العب نهائيا وقطع الانترنيت، كما أن هناك أمهات لا يهتمون بأبنائهم عند العب فهم بدورهم يتركونهم في غرف خاصة بيهم مع مجموعة من الألعاب الالكترونية وينشغلون عنهم في الأعمال المنزلية وغيرها من الأمور العائلية.

ونجد أن هناك احد المختصين التربويين وهو محمد سلاطية يقول أن الإستراتيجية الموجودة والموصى بها في التعليم، خصوصا في المراحل التعليمية الأولى، التعليم عن طريق اللعب ومن الممكن أن تكون الألعاب الالكترونية من ضمن هذا المنهج التعليمي.ويشير إلى أن من الممكن أن تكون الألعاب الالكترونية سببا في زيادة التحصيل العلمي للطلبة ورفع نسبة ذكائهم في حال تم ضبط استخدام هذه الألعاب من قبل الأهل وذلك من خلال اختيار اللعبة المناسبة والتوقيت المناسب للعب. (www.alghad.com/articles)

وكنتيجة عامة نستطيع أن نقول أن الآسرة العربية تسير نحو اختلاف في أساليب المعاملة عند متابعة الأبناء عند اللعب فهناك اسر يكون أساس أسلوبها السيطرة والتسلط وإصدار الأوامر وأخرى قد تكون على الصداقة والمحبة والإقناع أو على المزج بين السيطرة والمحبة في نفس الوقت وهناك اسر ليس مهتم تماماً من ناحية متابعة الأبناء ورعايتهم وتوجيههم عند اللعب . (حصة بنت صالح المالك وربيع محمود نوفل،2006، 96)

5: ماهية التربية الإعلامية

5-1/ تعريف التربية الإعلامية:

تعرف التربية الإعلامية بأنها: فهم الجمهور لآلية عمل الإعلام، والكيفية التي يؤثر بها على حياتنا، وطريقة استخدام الإعلام بصورة حكيمة وإيجابية.

ويشير هوبس (1998) إلى أن التربية الإعلامية تشمل القدرة على الوصول إلى المعلومات والقدرة على تحليل الرسائل وتقويمها وإيصالها.

ويعرف احد المختصين في مجال الإعلام بأن التربية الإعلامية هي تكوين القدرة على قراءة الاتصال وتحليله وتقويمه وإنتاجه. فالوعي الإعلامي لا يقتصر على الجانب التلقي والنقد فقط بل يجب أن يتعدى ذلك إلى مشاركة الواعية والهادفة لإنتاج المحتوى الإعلامي.

ويرى مالك برين (1999) انه بتعليم الطلاب كيفية تقويم الصور الإعلامية التي تحيط بهم فإننا نزودهم بالوسائل لاتخاذ خيارات مسؤول ة عما يسعونه ويرونه . (بشرى حسين الحمداني 2015، 89، 90)

كما تعرف أنها تختص في التعامل مع كل وسائل الإعلام الاتصالي، وتشمل الكلمات والرسوم المطبوعة، والصوت، والصور الساكنة والمتحركة، التي يتم تقدمها عن طريق أي نوع من أنواع التقنيات. (فهد بن عبد الرحمن الشميمري،2012، 20)

5-2/ أهداف التربية الإعلامية:

1. حماية الصغار من التأثيرات الضارة أو السلبية أو غير المرغوبة لوسائل الأعلام ومحتواها في المجالات المتعددة وبالأشكال المختلفة سواء كانت هذه التأثيرات مقصودة أو غير مقصودة، بجانب حماية المواطنين، الصغار، الكبار من تأثيرات الاختراق الإعلامي والهيمنة الثقافية المقصودة في ظل مبادئ العولمة، وعصر السموات المفتوحة.
2. المحافظة على الهوية الثقافية ودعم مقومات الثقافة الوطنية والمحلية.
3. ملاحقة التطورات السريعة والمتلاحقة في التكنولوجيا الاتصال وبناء الشبكات والمجتمعات الافتراضية، والإفادة منها بشكل جيد بالنسبة للفرد والمجتمع.
4. ضمان حرية التعبير وحق الوصول إلى المعلومات والحقائق باعتبارها ضرورات اتصالية لا غنى عنها لدعم المشاركة والبناء الديمقراطي في المجتمع.
5. تمكين أفراد المجتمع من فهم حركة النظم الإعلامية، وأهدافها، وأساليب تحقيق هذه الأهداف، وإكسابهم مهارات استخدام الوسائل التي تعمل في إطار هذه النظم، وعلاقة النظم الإعلامية بالنظم الاجتماعية الأخرى والسياقات المحلية والعالمية التي تعمل في إطارها النظم الإعلامية.

6. وتعتبر الأهداف السابقة في مجموعها هي الطريق إلى بناء المواطن الصالح الذي يسهم في نمو المجتمع واستقراره، وثبات النظام الاجتماعي، ودعم معاييره الثقافية والأخلاقية، والمشاركة الديمقراطية.

وهذا لا يقف الأمر عند حدود الأهداف الستة المذكورة، ولكن هذه الأهداف يمكن أن تتطور أو تتغير بتطور العمليات الإعلامية ووسائلها، واتجاهاتها في علاقتها بالسياقات التي تعمل في إطارها، وكذلك علاقاتها بالنظم الاجتماعية وجمهور هذه الوسائل، وكذلك بتطور مستويات تحقيق هذه الأهداف والتقدم الحادث في المستوى الوعي والثقافة الإعلامية التي حققتها التربية الإعلامية مع المواطنين والمجتمع، مع مراعاة حقوق الفئات لمهمشة والشرائح الضعيفة اقتصادياً واجتماعياً وذوي الحاجات الخاصة في رسم هذه الأهداف وتحقيقها. (محمد عبد الحميد، 2012، 124)

5-3/ وظائف التربية الإعلامية

1. تشكيل المعارف والمهارات الاتصالية وتنميتها التي تجعل النشء والمواطنين على وعي كامل بالعمليات الاتصالية بصفة عامة والعملية الإعلامية وأطرافها، وأهدافها وسياساتها، ولغاتها وعلاقاتها وإنتاجها بصفة خاصة

2. تنمية التفكير النقدي لدى الصغار والكبار بحيث يتمكن الفرد من امتلاك أدوات لاختيار والتحليل والإدراك والتمييز بين الوسائل ومحتواها وأدواتها في التأثير على المتلقين، وتجنب التأثيرات السلبية أو الضارة والإفادة من التأثيرات الايجابية ومع ملاحظة بداية، انه لا يمكن الفصل في تحديد الوظائف والأدوار بين ما تقوم به التربية الإعلامية من ادوار خاصة بالنسبة للتلاميذ والطلاب، وأخرى بالنسبة للأفراد والمواطنين بصفة عامة، لأنها كلها تتفق في إطار الأهداف الكلية وقد تختلف في التطبيق بتأثير الحالة التعليمية والمرحلة العمرية وبذلك فانه في إطار الوظائف المذكورة سابقا يمكن تحديد الأدوار العامة بالنسبة لجميع الأفراد والمواطنين في الأتي:

- ✓ الاقتراب من وسائل الإعلام ذات الأدوار القوية لفهم المجتمع والمشاركة في الحياة الديمقراطية، وتحديد قدرة هذه الوسائل على أن تعكس ثقافاتهم وتقاليدهم.
- ✓ تطوير مهارات التحليل النقدي للرسائل سواء في الأخبار أو التسلية لدعم أهلية الأفراد المستقلة والمتلقين النشطين.

✓ تشجيع الإنتاج، والإبداع، والتفاعل في المجالات المختلفة للاتصال الإعلامي.

✓ وبالنسبة للأطفال والشباب تكوين القدرة الإبداعية والنقدية لهم بطريقة منظمة من خلال تحليل وإنتاج الحقائق والفنون الإعلامية.

–وتفصيلا بالنسبة لكل الفئات.

تعليم الأفراد والمواطنين:

– كيفية التعرف على مصادر النصوص الإعلامية، والمقاصد السياسية والاجتماعية والتجارية والثقافية والسياق الذي وردت فيه.

– فهم وتفسير الرسائل والقيم التي تتضمنها والمقدمة من خلال وسائل الإعلام.

– اختيار وسائل الإعلام المناسب لتوصيل رسائلهم الخاصة والتعبير عنها، بما يكفل وصولها إلى جمهور هذه الوسائل.

– إنتاج القصص والأفكار والنصوص الإعلامية المراد توصيلها إلى المتلقين والمستخدمين للوسائل الجديدة ومواقع المشاركة الاجتماعية.

– إنتاج الوسائل التي تمكنهم من تحقيق الاتصال الهادف مع الآخرين وبصفة خاصة إنتاج المواقع والرسائل في الوسائل الجديدة.

– وبناء على نتائج التحليل النقدي، طرح آرائهم النقدية، وتطوير المعاني في الرسائل الإعلامية، بما يعكس رؤيتهم لوسائل الإعلام وقدراتها، واتجاهاتها، وتحيز موضوعاتها ومصداقيتها. (بشرى حسين الحمداني، 2015، 97،98)

خلاصة الفصل:

من خلال ما سبق نرى أن الأسرة لها أهمية كبيرة من حيث متابعة أبنائهم وحمايتهم ومراقبتهم وتوجيههم والسهر على إعطائهم النصائح، وإرشادهم إلى كيفية استغلال المجال التكنولوجي، وخاصة الألعاب الالكترونية التي انتشرت عبر أنحاء العالم، وكانت لها إيجابية وسلبيات على الأطفال، فنجد أن للوالدين دور كبير في متابعة أبنائهم عند استخدامهم للألعاب الالكترونية، والعمل على توعيتهم بمخاطر هذه الألعاب وحمايتهم منها

الفصل الرابع:

عرض المعطيات وتحليل نتائج الدراسة

تمهيد.

أولاً: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية.

1 –مجالات الدراسة.

2– منهج الدراسة.

3– عينة الدراسة.

4– أدوات الدراسة.

5– الأساليب الإحصائية.

ثانياً: عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية

1– عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى.

2 – عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية.

–نتائج الدراسة

–اقتراحات وتوصيات.

تمهيد:

إن الجانب النظري يتضمن مجموعة من المعلومات والنظريات العلمية والتراث المعرفي المكتوب والذي يتعلق بمتغيرات الدراسة، وهو عبارة عن جهود علماء والمختصين، وبالتالي فإن الجانب الميداني من هذه الدراسة يعد ثمرة جهد الطالب الباحث، وهو الوسيلة للتدريب على بناء وتطبيق الاختبارات واختيار العينات وتحديد إطارها ألزماني والمكاني، واختيار الأدوات المناسبة لجمع البيانات، وقد جاء هذا الفصل الذي يحتوي على تقنيات البحث وإجراءاته المنهجية من خلال عرض طبيعة المنهج المطبق وهذا ما سنوضحه في هذا الفصل.

أولا: الإجراءات المنهجية للدراسة

1- مجالات الدراسة:

✓ **مجال المكاني:** تم إجراء هذه الدراسة على مستوى مدرسة ابتدائية ببلدية أوماش بسكرة، المؤسسة وهي مدرسة عيسى عريش، وهي مؤسسة تعليمية أنشئت سنة 1979، وتقدر مساحتها المبنية 1207م^2 وتضم 14 أستاذ، عدد الحجرات 12، وتحتوي على ملعب ومطعم واحد، وقد تم اختيار هذا المجال المكاني نظراً لاعتبارات التالية.

- وقوعها بموقع جغرافي يمكن الذهاب إليها عدة مرات بسهولة.
- وأيضاً باستطاعتنا الذهاب إليها كلما سمح الأمر بذلك.
- ووجود موظفين وأساتذة يمكنهم التعاون معنا.

✓ **المجال الزماني:** تم إجراء هذه الدراسة على النحو التالي:

الفترة التي استغرقنا الدراسة والمتعلقة بالجانب النظري والميداني والمتمثلة في جميع البيانات وكان هذا بداية شهر فيفري إلى غاية نهاية شهر ماي 2018.

من 2018/02/18 إلى 2018/03/01: قمنا بدراسة استطلاعية للمؤسسة، حيث استقبلنا مدير المؤسسة، وقام بمساعدتنا إذا قدم لنا بعض المعلومات حول المؤسسة من حيث إحصائيتها . وكنت في هذا التاريخ أقوم بإجراء التربص الذي أفادنا في دراستنا الميدانية.

ثم قمنا ببناء الأداة البحثية مع الأستاذة المشرفة والمحكمين، حيث أجريت عليها بعض التعديلات فيما يخص الشكل المنهجي للاستمارة، وثم بعض التعديلات فيما يتعلق بصياغة بعض الأسئلة.

من تاريخ 2017/04/23 إلى 2018/04/25: تم النزول إلى الميدان وتوزيع الأداة البحثية على عينة من أولياء التلاميذ الذين تم إرسال الاستمارة لهم .

✓ **المجال البشري:** وهو مجموعة من أولياء تلاميذ المرحلة الابتدائية هؤلاء التلاميذ هم الذين يدرسون بمدرسة _عيسى عريش_ ببلدية أوماش ولاية بسكرة .

2- المنهج الدراسة:

- يقصد بالمنهج الطريقة أو الأسلوب الذي ينتهجه الباحث في معالجة مشكلة ما بقصد الوصول إلى حلول لها.(ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم،2008، 53)
- وهو كذلك الموجه للباحث والذي يساعده على رسم الطريق المناسب والواجب إتباعه في البحث، ويتم اختيار المنهج انطلاقاً من طبيعة المشكلة المدروسة.(الطيب كشرود،2007، 227)
- وهناك عدة مناهج تحدد طبيعة الظاهرة الاجتماعية المدروسة، وبما أن موضوع دراستنا هو اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية في الطور الابتدائي، فإننا نرى أن انسب منهج لدراسة هذا الموضوع هو " **المنهج الوصفي**"، الذي يعرف بأنه : "المنهج الذي يهتم بدراسة ظاهرة معينة في الوضع الراهن، فهو يصف خصائصها ومركباتها، ويصف العوامل التي تؤثر على تلك الظاهرة بحيث يمكن التنبؤ والاستنتاج بالأوضاع المستقبلية التي تؤول إليها هذه الظاهرة.
- كما أنه الأسلوب أو الطريقة لدراسة الظواهر الاجتماعية أو المشكلة، أو سكان معنيين. (بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني،2004، 168)

وقد اخترنا هذا المنهج لأنه يمكننا من وضع صورة دقيقة حول ظاهرة المدروسة، ويحدد معالمها وخصائصها، من اجل إدراكها وفهمها، كما تستطيع استعماله من زاويتين: تتمثل الأولى في تحديد الظاهرة تحديداً كميا، وذلك بوصفها ومعرفة علاقتها بالظواهر الأخرى وتحديد خصائصها ناما الزاوية الثانية فتتمثل في تحديد الظاهرة تحديداً كيفياً وذلك بالاستعانة بالجداول الإحصائية والنسب المئوية، فقد قمنا بتحليل موضوعنا اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية في طور الابتدائي بناءا على هذه المعطيات.

3- العينة الدراسة:

يعتبر اختيار الباحث للعينة من خطوات والمراحل الهامة للبحث، ويقوم الباحث عادة بتحديد جمهور بحثه حسب الموضوع أو الظاهرة أو المشكلة التي يختارها، ولما كانت المجتمعات الدراسية كبيرة الحجم، فإنه لا يمكن للباحث واحد أن يقوم بدراسة الظاهرة أو الحدث في ذلك المجتمع بحيث تمثله تمثيلاً صادقاً.(سامي ملحم، 2000، 219)

تبعا لطبيعة الموضوع المطروح والمجتمع الأصلي للدراسة فقد كانت عينة الدراسة من العينات العشوائية وتعرف بأنها: العينات التي يكون فيها لكل عنصر في المجتمع الدراسة فرصة محددة ليكون مجتمع الدراسة محدد ومعروف من حيث الحدود الجغرافية والعددية، ويتم الاختيار بطريقة غير انتقائية وإنما بشكل عشوائي يخضع لشروط محددة حسب نوع العينة. (وائل عبد الرحمن التل وعيسى محمد قحل، 2007، 20)

ولقد تما اختيارنا للعينة العشوائية البسيطة في بحثنا وذلك عن طريق مساعدة معلمة في فترة عملية إجراء تقرير تربص فقد قامت بتوزيع الاستمارة بطريقة بسيطة، وكانت عدد الاستمارة 48 استمارة ، وتم الإجابة على 42 استمارة من قبل أولياء التلاميذ.

ولقد قمنا بتوزيع الاستمارات على أولياء التلاميذ وقدرت بـ 48 استمارة، إلا أن عدد الاستمارات التي تم استرجاعها كان 42 استمارة من أصل 48، وقد تم إلغاء المتبقي لعدم استوفاء الشروط الضرورية وتتمثل في عدم الإجابة على كل الأسئلة وعدم إعادة الآخرون.

4- أدوات جمع البيانات:

يعتمد الباحثون على مختلف تخصصاتهم في عملية جمع البيانات حول الموضوع الظاهرة المدروسة على عدة أدوات لجمع البيانات، حيث يستخدم الباحث في هذه العملية أداة أو أداتين أو أكثر من ذلك أما في هذه الدراسة التي قمنا بها فقد اعتمدنا على أداة الاستمارة.

وتعرف الاستمارة على أنها:" نموذج يضم مجموعة أسئلة توجه إلى الأفراد من أجل الحصول على معلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف، ويتم تنفيذ الاستمارة، إما عن طريق المقابلة الشخصية أو ترسل إلى المبحوثين عن طريق البريد. (رشيد زرواتي، 2002، 123).

وهي أيضاً: جملة من الأسئلة المهيكلة شكلا ومضمونا، تهدف إلى معالجة موضوع اجتماعي عبر الحصول على معلومات معينة ذات علاقة به، وهي وسيلة اتصال الرئيسية بين الباحث والمبحوث، وتحتوي على مجموعة، الأسئلة تخص القضايا التي نريد معلومات عنها من المبحوث. (بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني،2004، 282).

وقد اعتمدنا على أداة الاستمارة لما لها أهمية في جمع البيانات الميدانية التي تخص موضوع دراستنا.

وتم بناء وصياغة الأسئلة إتباعا لمقياس لكرت للاتجاهات حيث تضمنت الاستمارة في شكلها النهائي 18 سؤالا وقسمت على محورين كالتالي:

✓ **القسم الأول:** حيث تناولنا فهي البيانات الأولية أو الشخصية للتعرف على خصائص المبحوثين وتضم: الجنس المستوى التعليمي، والي التلميذ.

✓ **القسم الثاني:** قسم إلى محورين هي كالتالي:

– المحور الأول اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تنمي العمليات المعرفية والفكرية.

– المحور الثاني اتجاهات أولياء التلاميذ تتمثل في أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تُعزز السلوك الغير مرغوب لديهم.

– قمنا باختيار هذه الأداة بحكم توفرها على جملة من المزايا، تكمن هذه المزايا في جمع معلومات كثيرة من عينة من أفراد مختلفين، كما أنها بكونها أقل جهدا واقل تكاليف، كما أنها تساعدنا في الحصول على معلومات يصعب الحصول عليها باستخدام وسائل أخرى. وقبل النزول بها إلى الميدان قمنا بتحكيمها من قبل دكاترة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة محمد خيضر، وأسماء الأساتذة نذكرهم كالأتي: دباب زهية، يحياوي نجاة، صبطي عبيدة، حفيظي سامية.

– **مقياس لكرت:** بما أن موضوعنا هو اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية في الطور الابتدائي فقد قمنا باستخدام مقياس لكرت الخماسي لقياس الاتجاهات، حيث قمنا بإعطاء لكل عبارة درجة مناسبة وهي كالآتي: موافق بشدة 1، موافق 2، محايد 3، معارض 4 معارض بشدة 5. وقد قمنا باستخدام هذا المقياس لأنه أكثر وضوحا ودقة، ويعطي للمبحوث عدة اختيارات للتعبير عن رأيه .

5- الأساليب الإحصائية:

بعض الأبحاث العلمية تستدعي ضرورة الأساليب الإحصائية لإيجاد حلول، والأبحاث العلمية ذات التساؤلات الدقيقة كما هو الحال بموضوع دراستنا الذي يتطلب استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

5-1: التوزيع التكراري: "هو عدد المرات التي تكرر فيها الإجابة أو الخيارات المقترحة، وهو ظهور عدد الحالات ضمن إجابات عينة البحث ".

كما أنه: " هو تعداد كل الإجابات المتكررة على أحد أسئلة الاستمارة وتخليصها في جدول وذلك عند عرض نتائج أفراد العينة على استمارة الدراسة". (هالة منصور، 2000، 6).

وهو إحدى الطرق الإحصائية يعتمد على قاعدة الثلاثية، وذلك من خلال تحليل التكرارات العددية، التكرارات *100

5-2/ المتوسط الحسابي: يعد المتوسط الحسابي هو معدل مجموع القيم تم الحصول عليها بواسطة إضافة القيم بعضها مع البعض الآخر، ثم تقسيمها على أعداد وحداتها في المجموع، أي مجموع الفئات مقسوماً على أعدادها والقانون: $\bar{X} = \Sigma\, x\, i\, /n$

$\bar{X}$ = المتوسط الحسابي

Xi = درجة الخام

N = عدد الأفراد (نعمان شحادة، 2011، 165)

5-3/ الانحراف المعياري: يستخدم لقياس مدى تشتت أفراد عينة البحث حول الموضوع، وهو الجذر التربعي للتشتت، ولا يتأثر بالقيم المتطرفة، ويعتبر أكثر المقاييس استخدما للتشتت بسبب دقة قابليته للمعلومات الجبرية. (سعيد جاسم الأسدي وستدس عزيز فارس، 2014، 106).

5-4/ برنامج التحليل الإحصائي: يعتبر برنامج SPSS الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية من البرامج في تحليل بيانات البحوث العلمية في مختلف مجالات العلوم التربوية والاجتماعية. (نعمان شحادة، 2011، 111).

ويحتوي على مجموعة كبيرة من الاختبارات الإحصائية تتدرج من الإحصاء الوصفي البسيط مثل التكرارات والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري، وبرنامج التحليل الإحصائي المقصود به هو تحليل البيانات وتبويبها وتحليلها واختبار الفروض معينة بهدف البحث للتحقق من صحتها، فالهدف إلى إجراء اختبارات إحصائية تفيد في التحقق من صحتها النتائج التي توصلنا إليها. (أبو سريع رضا عبد الله، 2004، 130).

ثانيا: عرض تحليل نتائج الدراسة

1-عرض وتحليل البيانات الشخصية:

الجدول رقم (1) بين توزيع المبحوثين حسب الجنس.

الجنس	تكرار	النسبة المئوية
ذكر	20	%47.6
أنثى	22	%52.4
المجموع	42	%100

يبين الجدول أعلاه توزيع المبحوثين حسب الجنس، وقد مثلت أعلى نسبة فئة الإناث على أولياء التلاميذ من حيث متابعة أبنائهم بحيث قدرت النسبة بـ 52.4%، أما نسبة فقد بلغت 47.6%.

وبهذا استخلص أن نسبة الإناث أعلى من نسبة الذكور، وهذا راجع إلى أن الأب نجدهم معظم الأوقات خارج المنزل منهمكين في العمل، بينما الأمهات المربية يعملون على تنشئة ابناهم ومتابعتهم والسهر رعايتهم وتوجيههم.

الجدول رقم (2): يبين توزيع المبحوثين حسب المستوي التعليمي.

المستوى التعليمي	تكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	27	%64.3
متوسط	6	%14.3
ثانوي	7	%16.6
ليسانس	1	%2.4
ماستر	1	%2.4
دكتوراه	0	%00
آخر	0	%00
مجموع	42	%100

يوضح الجدول أعلاه توزيع المبحوثين حسب المستوي التعليمي بحيث نجد أن أعلى نسبة بلغت للمبحوثين في المستوي التعليمي كانت ابتدائي تقدر بـ 64.3%، ثم تليها نسبة 16.6 % ثانوي،ونسبة 14.3%متوسط، وليسانس وماستر كانت نسبة 2.4 % ومنه نستنتج أن معظم المبحوثين متحصلي على مستوي ابتدائي بنسبة كبيرة وهذا المستوى غير مؤهل من ناحية تعليم أبنائهم ومتابعتهم من طرف الوالدين.

الجدول رقم (3) يبين توزيع المبحوثين حسب والي التلميذ.

والي التلميذ	تكرار	النسبة المئوية
الأب	20	%47.6
الأم	18	%42.8
الجد	0	%00
الجدة	0	%00
الأخت	1	%2.4
الأخ	1	%2.4
العم	0	%00
العمة	1	%2.4
أخر	1	%2.4
المجموع	42	%100

يوضح الجدول أعلاه توزيع المبحوثين حسب والي التلميذ فنجد آن أعلى نسبة هي الأب تقدر بـ 47.6% وألام 42.8% والأخت والأخ والعمة وأخر بنسبة 2.4%.

وهذا لان المسؤول الأول على متابعة أبنائهم، وذهب للمدرسة هو الأب، وكذلك من ناحية استدعائهم في أمور الدراسة، كما آن الأمهات يعملون على متابعة أبنائهم في حل واجباتهم المدرسية، وسهر على توجيههم ورعايتهم.

1-عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى للدراسة: اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في أن استخدام الأبناء الألعاب الإلكترونية لأنها تنمي العمليات المعرفية والفكرية.

الجدول رقم (4): يوضح: تساعد الألعاب الالكترونية في رفع مستوى الذكاء لدى ابني.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
01	3	7.1	22	52.4	10	23.8	4	9.5	3	7.1	2.57	1.01	موجب

يوضح الجدول (4) نتائج العبارة "تساعد الألعاب الالكترونية في رفع مستوى الذكاء لدى ابني" حيث بلغ نسبة الموافقين بشدة على العبارة حوالي 7.1% والموافقين بنسبة 52.4%، وما يقابله المعارضين بنسبة 9.5% والمعارضين بشدة 7.1%، في حين نجد نسبة 23.8% من المبحوثين المحايدين.

أما المتوسط الحسابي فقد بلغ 2.57 وهو ما يدل أن معظم أفراد العينة ذو اتجاه إيجابي نحو هذه العبارة، فمعظم أولياء التلاميذ يرون أن للألعاب الالكترونية تساعد في رفع مستوى الذكاء لدى أبنائهم.

وبهذا نجد آن للألعاب الإلكترونية إيجابيات، رغم السلبيات الموجودة فيها والتي تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ، فنجد آن الألعاب الالكترونية تنمي العمليات المعرفية والفكرية لدى الأطفال، وهذا حسب الدراسات التي قام بها العديد من العلماء الذين يرون آن لها انعكاسات إيجابية على الأطفال في المستوى رفع الذكاء لديهم، وهذا ما أكده الكاتب "محمود حسن إسماعيل" في الجانب النظري فهو يرى أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تنمية العمليات المعرفية والفكرية لدى الأطفال، وعمل على وضع بعض الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية، وذكر فيه عنصر الذكاء وقال الألعاب الالكترونية تعمل على الإبداع وتنمية الذكاء لدى الأطفال.

وهذا أيضا يوضح من حيث ما توصلت إليه الباحثة في موضوع دراستها " اتجاهات الأولياء التلاميذ نحو استخدام أبنائهم المراهقون للانترنيت وتأثيرها على توافقهم النفسي الدراسي" تقابلها النتائج

المتحصل عليها من خلال دراستها بأن أولياء التلاميذ لديهم وعي من حيث استخدام الأبناء للانترنيت كانت النتائج عبارة ايجابية وهذا دليل على ترك أولياء التلاميذ أن يستخدم أبنائهم الانترنيت من حيث تنزيل الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (5) يوضح: الألعاب الالكترونية تسهم في الترفيه عند أوقات الفراغ لدى الأطفال.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
02	8	19.04	25	59.5	7	16.7	1	2.4	1	2.4	2.09	0.82	موجب

يوضح الجدول (5)، توزيع أفراد العينة حسب موافقتهم على العبارة "الألعاب الالكترونية تسهم في الترفيه عند أوقات الفراغ لدى الأطفال"، حيث نجد 19.04% من أفراد العينة أبدوا موافقتهم بشدة على هذه العبارة، ومنهم 59.5% موافقين في حين يقابلهم 2.4% من المبحوثين المعارضين، أما المحايدين بنسبة 16.7%.

أما المتوسط الحسابي فقد بلغ 2.09، وهذا يعني أن الأفراد المبحوثين ذو اتجاه إيجابي نحو هذه العبارة، فقد أكدوا على أن الألعاب الالكترونية تسهم في الترفيه عند أوقات الفراغ لدى الأطفال.

ومنه نستنتج أن هؤلاء الأولياء على متابعة بتطورات التي تحصل في مجال الإعلام والاتصال من حيث الوسائل، وخاصة الألعاب الالكترونية، فمن ناحية تشكيل الوعي الإعلامي لديهم ومتابعة وتوجيه الأبناء عند العب بالألعاب الالكترونية.

الجدول رقم(6) يوضح: أفضل آن يلعب ابني بالألعاب الالكترونية عوض أن يخرج من المنزل.

العبارة رقم	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة الاتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
03	4	9.5	11	26.2	6	14.3	16	38.1	5	11.9	3.16	1.22	محايد

يوضح الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب موافقتهم على العبارة " أفضل آن يلعب ابني بالألعاب الالكترونية عوض أن يخرج من المنزل"، حيث نجد 9.5% من أفراد العينة أبدوا موافقتهم بشدة على هذه العبارة، ومنهم 26.2% موافقين، في حين يقابلهم 38.1% من المبحوثين المعارضين ونسبة 11.9% معارضين بشدة.

ومنه نفسر اتجاه أفراد العينة والذي يبينه المتوسط الحسابي 3.16 فهو اتجاه محايد بالنسبة لتأييدهم للعبارة، وهذا راجع لمدى وعي الأولياء بخطورة هذه الألعاب الالكترونية على أبنائهم، ومدى خوفهم الشديد على أبنائهم منها.

الجدول رقم (7) يوضح: الألعاب الالكترونية تساعد ابني على التركيز في الدراسة.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة الاتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
04	0	00	6	14.3	5	11.9	19	45.2	12	28.6	3.88	0.99	سالب

يوضح الجدول أعلاه نتائج العبارة "الألعاب الالكترونية تساعد ابني على التركيز في الدراسة"، أن نسبة 14.3% من المبحوثين الموافقين على العبارة، أما المعارضين بنسبة 45.2% ما يعادلهم من المعارضين بشدة بنسبة 28.6%، بينما المحايدين بنسبة 11.9%.

أما اتجاه أفراد العينة فقد بلغ 3.88 وهو اتجاه سلبي مما يدل على أفراد المبحوثين معارضين لهذه العبارة ورافضين لهذه الفكرة.

وهذا راجع إلى أن أولياء التلاميذ، من خلال متابعة أبنائهم عند اللعب بالألعاب الالكترونية لم يجدون تحسن، بل على عكس من ذلك هناك تدهور، وضعف في التركيز عن الدراسة وإهمال الواجبات المدرسية، وعدم الدراسة في المنزل وانشغال بالألعاب الالكترونية.

الجدول رقم(8) يوضح: تحسن الألعاب الالكترونية العلاقة بين الطفل ووالديه إذا كانا يلعبان معاً.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
05	6	14.3	22	52.4	6	14.3	5	11.9	3	7.1	2.45	1.10	موجب

يوضح الجدول أعلاه بأن العبارة " تحسن الألعاب الالكترونية العلاقة بين الطفل وولديه إذا كانا يلعبان معاً "، حيث بلغت نسبة 14.3% من الموافقين بشدة، في حين يقابلها نسبة 52.4% من المبحوثين الموافقين عليها بينما نجد من المبحوثين المعارضين قد بلغت نسبتهم 11.9%، ويقابلها نسبة 7.1% من المبحوثين المعارضين بشدة أما بالنسبة المبحوثين المحايدين بلغت نسبتهم 14.3%.

أما بالنسبة الاتجاه أفراد العينة الموضح بالمتوسط الحسابي هو 2.45 وهذا ما يعني ايجابية الاتجاه نحو هذه العبارة.

ومن هنا نجد آن للألعاب الالكترونية آثار إيجابية في عملية، تحسين العلاقة بين الطفل ووالديه إذا كانا يلعبان معاً، كما أن الآباء يعملون على استخدام الأسلوب الديمقراطي مع أبنائهم عند متابعتهم، وتوجيههم نحو استخدام الألعاب الالكترونية، ومناقشتهم والتحاور معهم أثناء اللعب معاً.

الجدول رقم(09) يوضح: استخدام الألعاب الالكترونية تساعد ابني على اكتساب مهارات التفكير السريع.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
06	4	9.5	23	54.8	4	9.5	9	21.4	2	4.8	2.57	1.08	موجب

يوضح الجدول أعلاه من خلال عرض نتائج العبارة أن 54.8% من المبحوثين الموافقين على العبارة أن " استخدام الألعاب الالكترونية تساعد الأبناء على اكتساب مهارات التفكير السريع"

ومنهم من يعارض بنسبة 21.4% في حين نجد نسبة 9.5% من الموافقين بشدة أما المحايدين بلغت نسبتهم 9.5%.

في حين نجد المتوسط الحسابي للمبحوثين يقدر بـ 2.57، وبالتالي فهو اتجاه إيجابي وهذا ما يفسر أن للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية على الأطفال عند استخدامها فهي تساعدهم على اكتساب مهارات التفكير السريع، وهذا ما إليه بعض العلماء عند القيام بالعديد من التجارب على الكثير من الأطفال عند استخدامهم أو العب بالألعاب الالكترونية. وهذا ما وضحته الكاتبة "مها حسني الشحروري" في كتابها بعنوان الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، على تفسيرها لبعض التجارب التي قام بها العديد من الباحثين والعلماء الأجنبيين، على محاولة الوصول إلى الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية والتأكيد على ذلك، كما آن الكاتب محمود حسن إسماعيل، وضح ذلك في تحديده لبعض الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية وقال أنها تحسن الفهم والوعي والسرعة في التفكير.

الجدول رقم (10) يوضح استخدام ابني للألعاب الألغاز تساعده في حل المسائل الصعبة.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
07	13	31.0	23	54.8	3	7.14	2	4.8	1	2.4	1.92	0.89	موجب

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن العبارة "استخدام ابني للألعاب الألغاز تساعده في حل المسائل الصعبة"، فقد بلغت نسبة 31.0% من الموافقين بشدة على هذه العبارة، في حين يقابلها بنسبة 54.8% من الموافقين عليها، بينما المحايدين بلغت النسبة بـ 7.14% أما المعرضين فكانت النسبة 4.8% وتعادلها نسبة معارضين بشدة بنسبة 4.2%.

أما اتجاه أفراد العينة فقد بلغ 1.92 وهو اتجاه موجب وهذا يؤكد على موافقتهم لهذه العبارة.

وبالتالي نستخلص آن استخدام الأبناء للألعاب الألغاز تساعدهم في حل المسائل الصعبة وهذا ما توصل إليها الباحث MORLOCK في دراسته بأن الألعاب الألغاز تساعد أو تنمي

العمليات المعرفية والفكرية لدى الأطفال أثناء اللعب بها، وبهذا فهي تتراكم يفكرون عند الوقع في بعض حل المسائل الصعبة.

الجدول رقم (11) يوضح: استخدام ابني للألعاب الإلكترونية تكسبه الزيادة في مستوى الانتباه البصري.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
08	4	9.5	15	31.0	3	7.1	13	35.7	7	16.7	3.09	1.32	محايد

يوضح الجدول أعلاه من خلال عرض نتائج العبارة أن 9.5% من المبحوثين الموافقين بشدة على هذه العبارة، ونجد أن الموافقين بنسبة 35.7%، بينما المحايدين فكانت 7.3%والمعارضين بنسبة 31.0%، ويقابلها المعارضين بشدة بنسبة 16.7% أما المتوسط الحسابي بلغ 3.09 وهذا ما يدل على الاتجاه المحايد الأولياء التلاميذ على هذه العبارة.

نجد معظم أولياء التلاميذ محايدين لهذه العبارة، أي نستخلص أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية، أنه لا يوجد وعي عند بعض أولياء التلاميذ من حيث آن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تكسبه الزيادة في مستوى الانتباه البصري وهذا ما أكد عليه بعض الباحثين الأجنبيين في الأبحاث التي قام بها على مجموعة من التلاميذ ولاحظ أن هناك تفاعل كبير ومن قبل التلاميذ الذين يلعبون بالألعاب الالكترونية من حيث سرعة الانتباه الفوري عند إلقاء الأستاذ لدارس من جراء العب بالألعاب الالكترونية وهذا موجود في كتاب الكاتبة "مها حسني الشحروري "على كتابتها لبعض الأبحاث التي قام بها بعض الباحثين في الولايات المتحدة الأمريكية وتفسيرها إلى ما توصل إليه من خلال هذه الأبحاث.

الجدول رقم(12) يوضح: أحرص أن يلبس ابني نظارته عند قيامه باللعب بالألعاب لكي لا يضعف بصره.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
09	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	1.88	0.96	موجب
	17	40.5	17	40.5	5	11.9	2	4.8	1	2.4			

من خلال نتائج هذا الجدول نجد آن أغلبية أولياء التلاميذ موافقين لهذه العبارة حيث بلغت نسبتهم 40.5%، وهي متساوي مع نسبة الموافقين بشدة، أما محايدين بنسبة 11.9%، بينما المعارضين بنسبة 4.8% ومعارضين بشدة بنسبة 2.4%.

أما المتوسط الحسابي فقد بلغ 1.88، وهذا اتجاه إيجابي، بحيث أن أولياء التلاميذ يعملون على الحرص والسهر، والتوجيه على سلامة أبنائهم من مخاطر أو الأضرار الصحية الناتج عن الألعاب الالكترونية، أثناء اللعب بها فهي تضعف البصر، وهذا دليل على معي أولياء التلاميذ بخطورة هذا الأمر.

2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية: اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية لأنها تُعزز السلوك الغير مرغوب لديهم.

الجدول رقم (13) يوضح: تعمل الألعاب الالكترونية على العزلة لدى الأطفال.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
B1	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	1.83	0.79	موجب
	15	35.7	21	50	4	9.5	2	4.8	0	00			

من خلال معطيات الجدول أعلاه نلاحظ أن " تعمل الألعاب الالكترونية على العزلة لدى الأطفال" حيث نجد أن نسبة 50% من أفراد العينة الموافقين عليها في حين نجد نسبة 35.7% من الموافقين بشدة ما يقابلها من المبحوثين المعارضين بنسبة 4.8% أما المحايدين بنسبة 9.5%.

فمن خلال ما ورد في هذا الجدول نسجل اتجاه ايجابيا لأولياء التلاميذ نحو هذه العبارة رغم وجود نسبة من المعارضين إلا أن أغلبية من أفراد العينة موافقة على ما ورد وهذا ما يوضحه الجدول.

ومنه نجد أن الألعاب الالكترونية لها آثار سلبية، فهي تعمل على أثارة العزلة لدى الأطفال، وهذا راجع إلى سبب إنفراد الطفل عند اللعب بالألعاب الالكترونية لوحده دون مشاركة من قبل الوالدين وتركهم في غرفة خاصة مع مجموعة من الألعاب الالكترونية دون مراقبة ومتابعة وإهمالهم طيلة الوقت.

الجدول رقم(14) يوضح: استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية تشكل في أذهانهم ظاهرة الانتحار.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B2	9	21.4	16	38.1	14	33.33	4	9.5	3	7.1	2.42	1.15	موجب

تشير نتائج الجدول لعبارة " استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية تشكل في أذهانهم ظاهرة الانتحار" حيث بلغة أفراد العينة موافقين على هذه العبارة بنسبة 38.1% رغم وجود نسبة كبيرة من المحايدين بنسبة 33.33%، أما معارضين بنسبة 9.5% ويقابلها معارضين بشدة بنسبة 7.1%، بينما الموافقين بشدة على العبارة بنسبة 21.4%، وكانت أغلبية اتجاهات أولياء التلاميذ نحو هذه العبارة ذو اتجاه ايجابي بموافقة عالية من خلال المتوسط الحسابي 2.42، لكن من خلال ما توصلنا إليه في اتجاهات أولياء التلاميذ نحو هذه العبارة كانت نسبة المحايدين تقارب نسبة الموافقين لها، وهذا ما يؤكد آن هناك بعض الآباء لديهم وعي بمخاطر هذه الألعاب، وكذلك في متابعة أبنائهم.

كما أنه عندما ننظر للواقع نجد أنه هناك الكثير من الأطفال كانوا ضحية هذه الألعاب الالكترونية ومنها لعبة الحوت الأزرق التي هي منتشرا الآن.

الجدول رقم(15) يوضح:استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية لفترة طويلة تضعهم في خطر البدانة.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B3	11	26.2	19	45.2	7	16.7	4	9.5	1	2.4	2.16	1.01	موجب

تشير نتائج الجدول أعلاه أن نسبة أفراد العينة الموافقين على هذه العبارة بلغت نسبتهم 45.2%، بينما الموافقين بشدة بنسبة 26.2%، أما المعارضين بنسبة 9.5% والمعارضين بشدة بنسبة 2.4%، وتقابلها نسبة المحايدين 16.7%.

أما المتوسط الحسابي بلغ 2.16 والذي يؤشر إلى اتجاه ايجابي نحو هذه العبارة من قبل أولياء التلاميذ، ويشير إلى رضا نحو هذه العبارة وهذا ما يؤكد على استخدام الأطفال للألعاب لفترة طويلة تضعهم في خطر البدانة.

وبهذا نجد آن للألعاب الالكترونية تأثيرات صحية على الأطفال، وتؤدي إلى تعرضهم للسمنة نتيجة الجلوس الطويل وعدم ممارسة المشي أو الرياضة أو الحركة بشكل عام، وهذا ما تم توضيحه في مقال، إلكتروني" Lahanage ".

الجدول رقم (16) يوضح: تعمل الألعاب القتالية على إثارة العنف لدى الأطفال.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B4	19	45.2	18	42.2	2	4.8	2	4.8	1	2.4	1.78	0.92	موجب قوي

من خلال معطيات هذا الجدول " تعمل الألعاب القتالية على إثارة العنف لدى الأطفال حيث بلغت نسبة 45.2%، من أفراد العينة الموافقين بشدة على هذه العبارة، أما الرافضين بلغت نسبتهم 4.8% والرافضين بشدة بنسبة 2.4%، ونجد الموافقين بنسبة 42.2% أما المحايدين بنسبة 4.8%

وهذا ما يدل على اتجاه أولياء التلاميذ نحو تجنب ترك أطفالهم يلعبون بالألعاب القتالية والسيطرة عليهم في عدم استخدام هذه الألعاب العنيفة، فنجد آن نسبة المتوسط الحسابي لأفراد العينة لهذه العبارة اتجاه ايجابي بدرجة عالية.

ومنه نجد آن معظم أولياء التلاميذ يفضلون استخدام أسلوب التسلط في التعامل مع أطفالهم عندما يردون العب بالألعاب الالكترونية ومحاولة منعهم من العب بها.

وقد أظهرت بعض الأبحاث بالألعاب القتالية لأنها تعمل على إثارة العنف وخاصة عند الذكور وهذا لاهتمامهم بألعاب العنف أكثر من الإناث، وهذا ما توضحه الكاتبة مها حسني الشحروري في كتابها لألعاب الالكترونية في عصر العولمة، وكانت الصفحة 94 من الكتاب

الجدول رقم (17) يوضح: استخدام المتواصل للألعاب الالكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج المدرسية لدى الأطفال.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B5	20	47.6	16	38.1	3	7.1	1	2.4	2	4.8	1.78	1.02	موجب قوي

من خلال نتائج العبارة الموضحة في الجدول أعلاه نجد أن أغلبية أفراد العينة موافقين بشدة عليها حيث بلغت نسبتهم 47.6%، ويقابلها الموافقين بنسبة 38.1%، أما معارضين بنسبة 2.4% ويعادلها المعارضين بشدة بنسبة 4.8%، بينما المحايدين بنسبة 7.1%، أما المتوسط الحسابي فقد بلغ 1.78 ومن هنا نجد آن شدة اتجاه أولياء التلاميذ نحو استخدام الأطفال المتواصل للألعاب الالكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج المدرسية لديهم وكانت نسبة أفراد العينة أي المبحوثين مرتفع إيجابي جداً بدرجة عالية وبالتالي نجد آن الأولياء لديهم اهتمام بمتابعة أبنائهم في نتائج التحصيل الدراسي ومراقبتهم طيلة الوقت مع الزيارة المعلم من فترة الأخرى وتفقد نتائج أبنائهم المدرسية، وعدم السمح لهم بالعب بالألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (18) يوضح: استخدام الألعاب الالكترونية لوقت متؤخر من الليل يؤدي إلى النهوض المتأخر للأبناء.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B6	28	66.7	12	28.6	0	00	1	2.4	1	2.4	1.45	0.83	موجب قوي

تشير معطيات هذا الجدول أن نسبة 66.7 من المبحوثين الموافقين بشدة على هذه العبارة أما المعارضين نسبتهم 2.4%، بينما الموافقين بنسبة 28.6%، وبالتالي فإن مما يؤيدون فكرة أن استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية فترة متؤخر من الليل تؤدي تؤدي بهم للنهوض المتأخر صباحاً.

ولهذا فلا بد من أولياء التلاميذ متابعة أبنائهم والسهر على توجيههم ورعايتهم من مخاطر وأضرار هذه الألعاب الالكترونية التي تترك الطفل ينام في الحصة، وعند إلقاء المعلم الدرس، أو عدم ذهب للمدرسة والتغيب.

الجدول رقم (19) يوضح: تكسب الألعاب الالكترونية القيم غير لأخلاقية لدى الأطفال .

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B7	12	28.6	12	28.6	9	21.4	8	19.0	1	2.4	2.38	1.16	موجب

من خلال نتائج الجدول نجد أن أغلبية أولياء التلاميذ موافقين لهذه العبارة حيث بلغت نسبتهم 28.6% وهي متساوي مع المبحوثين الموافقين بشدة، أما المعارضين بلغت نسبتهم 19.0% في حين المحايدة بلغت نسبتهم 21.4% والمعارضين بشدة بلغت نسبتهم 2.4%.

أما المتوسط الحسابي فقد بلغ 2.38 وهذا راجع إلى أن القيام الغير أخلاقية لدى الأطفال تكون في بعض الأوقات عند اللعب بالألعاب الالكترونية ناتج منها

الجدول رقم (20) يوضح: استخدام ألعاب الحاسوب يؤدي إلى تدمير وإعاقة تطور الدماغ لدى الأطفال.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B8	12	28.6	11	26.2	9	21.4	7	16.7	3	7.14	2.47	1.27	موجب

تشير معطيات الجدول أعلاه "استخدام العاب الحاسوب يؤدي إلى تدمير وإعاقة تطور الدماغ لدى الأطفال" نجد آن نسبة الموافقين بشدة بلغت 28.6%، والموافقين بلغت بنسبة 26.2%، أما المعارضين بلغت نسبتهم 16.7%، ويقابلها معارضين بشدة بنسبة 7.14%، بينما المحايدة بلغت نسبتهم 21.4%.

أما المتوسط الحسابي الأفراد العينة نجد أنه 2.47، نقول آن أغلبية المبحوثين موافقين على آن ألعاب الحاسوب تدمر تطور الدماغ عند الأطفال وقد أجريت دراسة أو تجربة على بعض الأطفال من حيث العملية الانفعالية وآثر الألعاب الإلكترونية عليها، وكان هذا الفصل الخامس يتضمن عنصرين الذكاء الانفعالي والبحث فيه، وكذلك أبحاث الدماغ، في كتاب مها حسني الشحروري للألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، وهذه الأبحاث أكدت على آن ألعاب الحاسوب تؤدي إلى أمراض صحية تضر بالدماغ في تطوره.

الجدول رقم (21) يوضح: استخدام الألعاب الالكترونية يعمل على ظهور نوبات التوتر لدى الأطفال.

رقم العبارة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	شدة اتجاه
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
B9	8	19.0	16	38.1	11	26.2	5	11.9	2	4.8	2.08	0.72	موجب

تشير نتائج الجدول الأخير للعبارة " استخدام الألعاب الالكترونية يعمل على ظهور نوبات التوتر لدى الأطفال" فمعظم أولياء التلاميذ كانوا موافقين بلغت نسبتهم 38.1%، أما الموافقين بشدة

بلغت نسبتهم 19.0%، ومحايدين بلغت نسبتهم 26.2%، أما المعارضين ونسبتهم 11.9%، بينما المعارضين بلغت نسبتهم 4.8.%.

أما المتوسط الحسابي نجده 2.08 من أفراد العينة الذين كانوا موافقين على هذه العبارة واتجاههم إيجابي عليها.

فقد أثبتت بعض الأبحاث التي قامت في الولايات المتحدة الأمريكية بألمانيا آن الألعاب الالكترونية لديها تأثيرات صحية على الأطفال من حيث ظهور نوبات التوتر لديهم، صفحة 87 من كاتب مها حسني الشحروري.

_ عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى:

تعتبر وسائل الإعلام من الأمور المهمة ولا بد منها داخل المجتمع، لم يحدث من تطور في هذا المجال وتغيرات التي تحصل في المجتمع من أجل مواكبة هذا العصر والتماشي بيه مع الأجيال الصاعد والإبداع والاختراع فيه، ونجد من وسائل الإعلام ما يسمي بالألعاب الالكترونية التي انتشارات بكثرة في المجتمع واستحوذت على عقول الأطفال وحتى الشباب والكبار لم لها من مجال في عملية التسلية وغيرها من أهداف المراد الوصول إليه من طرف المخترعين والمبتكرين، فقد داخلت جميع البيوت، وعامة الأسواق وصارت مصدر إلهام لدى الأطفال وأصبحت موضوع الساعة ومن المواضيع المهمة التي نالت اهتمام الباحثين وهذا ما يدور حوله موضوع دراستنا إذ حاولنا من خلال هذه الدراسة معرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية، ونحن الآن بصدد عرض آخر خطوات البحث المنهجية والمتمثلة في استعراض النتائج العامة للدراسة والتي تكون كالآتي:

1 –اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في أن استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية لأنها تنمي العمليات المعرفية والفكرية كان إيجابيا حيث نسجل فيما يخص العبارة الأولي " تساعد الألعاب الالكترونية في رفع مستوى الذكاء لدى ابني " حيث أيدها أولياء التلاميذ بنسبة 52.4% في حين عارضها البعض بنسبة 9.5%، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (4)، وهذا ما أكده المتوسط الحسابي 2.57.

أما بالنسبة للعبارة التي تضم " الألعاب الالكترونية تسهم في الترفيه عند أوقات الفراغ لدى الأطفال" نجد أن العبارة أيدها أفراد العينة بنسبة 59.5% في حين عارضها البعض بنسبة 2.4%، عموما نجد اتجاه أفراد العينة نحو العبارة اتجاه ايجابي يبلغ أعلى درجات الايجابية.

أما بالنسبة للعبارة التي تتعلق " أفضل آن يلعب ابني بالألعاب الالكترونية عوض أن يخرج من المنزل" نجد أن العبارة أيدها 26.2% في حين عارضها البعض 38.1% وهذا ما أوضحه الجدول رقم (6) وهنا نقول أن اتجاه أفراد العينة نحو هذه العبارة اتجاه محايد.

أما فيما يخص العبارة " الألعاب الالكترونية تساعد ابني على التركيز في الدراسة " نجد أن نسبة الموافقين بلغت 14.3% في حين يقابلها المعارضين 45.2%، أما المتوسط الحسابي 3.88 وهذا ما يدل أن أفراد العينة ذو اتجاه سلبي من خلال الجدول رقم (7).

أما فيما يخص العبارة " تحسن الألعاب الالكترونية العلاقة بين الطفل ووالديه إذا كانا يلعبان معاً نجد أن العبارة وافقها أفراد العينة بنسبة 52.4% نفي حين عارضتها 11.9% وهنا نقول أن اتجاه أفراد العينة نحو هذه هو اتجاه ايجابي وهذا ما يوضحه الجدول رقم (8).

أما العبارة التي تضم " استخدام الألعاب الالكترونية تساعد ابني على اكتساب مهارات التفكير السريع" نجد نسبة الموافقين 54.8%، في حين المعارضين 21.4% وهذا يدل اتجاه أولياء التلاميذ هنا ايجابي ما يوضحه الجدول رقم (9).

أما بالنسبة للعبارة " استخدام ابني للألعاب الألغاز تساعده في حل المسائل الصعبة " نجد أن نعظم اتجاه أولياء التلاميذ نحو العبارة ايجابي وهذا ما يوضحه الجدول رقم (10).

أما العبارة " استخدام ابني للألعاب الالكترونية تكسبه الزيادة في مستوى الانتباه البصري " نسجل هنا نسبة 35.7% من الأفراد المعارضين، في حين يقابلها 31.0% من الموافقين، وهنا نجد أن معظم أفراد العينة اتجاههم محايد نحو العبارة من خلال المتوسط الحسابي 3.09 وهذا من خلال الجدول رقم (11).

فيما يخص العبارة " أحرص أن يلبس ابني نظارته عند قيامه باللعب بالألعاب الالكترونية لكي لا يضعف بصره "حيث نجد نسبة الموافقين عليها 38.1% في حين يقابلها 11.9% من

المعرضين، أما المتوسط الحسابي 2.08 ومنه اتجاه ايجابي لأفراد العينة على هذه العبارة وهذا ما يوضحه الجدول رقم (12).

خلاصة الفرضية الأولى:

بعد عرض نتائج الفرضية الأولي " اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في أن استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية لأنها تنمي العمليات المعرفية والفكرية "، نلخص إلى أن معظم اتجاه أفراد العينة نحو هذا المجال كأن ايجابي ومؤيدين له إلا أن نسبة قليلة من أفراد العينة المعارضين، لكن ما جاء به هذا المحور يدل على أن أولياء التلاميذ يرون أن الألعاب الالكترونية لها إيجابيات من حيث لعب الأطفال بيه، فهي تؤثر عليهم من ناحية تنمية العمليات المعرفية والفكرية لديهم منها الانتباه، الذكاء التفكير وغيرها من عمليات معرفية وفكرية أخرى، بالإضافة إلى أنها تسهم في تطوير مهاراتهم اليدوية والحركية، لكن ما على أولياء إلا متابعتهم عند العاب والحرص غلى توجيههم خوف من الوقع في مخاطر هذه الألعاب، لكن على العموم هناك درجة من الايجابية من قبل أولياء التلاميذ حول هذا المجال.

_ عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

2- اتجاهات أولياء التلاميذ تتمثل في أن استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية لأنها تعزز السلوك الغير مرغوب لديهم نجد نتائج هذه الفرضية كالآتي:

- بالنسبة للعبارة " تعمل الألعاب الالكترونية على العزلة لدى الأطفال " حيث وجدنا 50% من أفراد العينة الموافقين على العبارة، وفي المقابل 4.8% من الأفراد الذين يرفضون العبارة وعموما نجد أن اتجاه أفراد العينة ايجابي بمتوسط حسابي 1.83 وهذا ما يوضحه الجدول رقم (13).
- أما العبارة " استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية تشكل في أذهانهم ظاهرة الانتحار" حيث بلغ نسبة الموافقين عليها 38.1%، في حين نجد المعارضين بنسبة 9.4%، حيث بلغ متوسط حسابي 2.42 مما يدل على أن أفراد العينة ذو اتجاه ايجابي كما يوضحه الجدول رقم (14).
- أما بالنسبة للعبارة " استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية لفترة طويلة تضعهم في خطر البدانة " نجد أفراد العينة الموافقين بلغت نسبتهم 45.2%، يقابلها المعارضين 9.5%، بمتوسط حسابي 2.16 وهذا ما يدل على ايجابية أفراد العينة نحو العبارة كما يوضحه الجدول رقم (15).

– فيما يخص العبارة " تعمل الألعاب القتالية على إثارة العنف لدى الأطفال " نجد أن نسبة الموافقين بشدة بلغت 45.2% في حين المعارضين بلغ 4.8% وهذا يدل على أن اتجاه أفراد العينة بلغ أعلى درجات الايجابية بمتوسط 1.78 وهذا ما يوضحه الجدول رقم (16).

– بالنسبة للعبارة " الاستخدام المتواصل للألعاب الالكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج المدرسية لدى الأطفال" نجد أن أفراد العينة الموافقين بشدة عليها بنسبة 47.6%، أما المعارضين 2.4% وهذا بمتوسط حسابي بلغ 1.78 مما يدل على درجة الايجابية العالية نحو هذه العبارة وهذا ما يوضحه الجدول رقم (17).

– أما العبارة " استخدام الألعاب الالكترونية لوقت متؤخر من الليل يؤدي إلى النهوض المتأخر للأبناء " حيث نجد نسبة الموافقين بشدة عليها 66.7%في حين يقابلها 2.4%، أما المتوسط الحسابي 1.45 ومنه نجد اتجاه ايجابي جداً لأفراد العينة على هذه العبارة وهذا ما يوضحه الجدول رقم (18).

– أما فيما يخص العبارة " تكسب الألعاب الالكترونية القيم الغير الأخلاقية لدى الأطفال " حيث نجد نسبة الموافقين عليها بنسبة 28.6%، أما المعارضين 19.0% وهذا بمتوسط حسابي بلغ 2.38 مما يدل على درجة الايجابية نحو العبارة وهذا ما يوضحه رقم (19).

– بالنسبة للعبارة " استخدام ألعاب الحاسوب يؤدي إلى تدمير وإعاقة تطور الدماغ لدى الأطفال" نجد أن أفراد العينة الموافقين عليها بنسبة 26.2%، أما المعارضين 16.7% وهذا بمتوسط حسابي بلغ 2.47 مما يدل على درجة الايجابية نحو العبارة وهذا ما يوضحه الجدول رقم (20).

أما فيما يخص " استخدام ألعاب الالكترونية يعمل على ظهور نوبات توتر لدى الأطفال " نجد نسبة الموافقين على العبارة بلغ 38.1% أما المعارضين بنسبة 11.9% في حين المتوسط الحسابي بلغ 2.08 وهذا ما يدل على أن اتجاه أولياء التلاميذ لهذه الفكرة ايجابي فهم يرون أن هناك تأثيرات سلبية على الأطفال عند اللعب بالألعاب الالكترونية وهذا ما يوضحه الجدول رقم (21).

خلاصة الفرضية الثانية:

من خلال عرض نتائج الفرضية الثانية لهي اتجاهات أولياء التلاميذ تتمثل في أن ا ستخدام الأبناء الألعاب الالكترونية لأنها تعزز السلوك الغير مرغوب لديهم، نستخلص إلى أن معظم آراء واتجاهات أولياء التلاميذ نحو الألعاب الالكترونية تعزز السلوك الغير مرغوب لديهم كان في المنحى

الايجابي فهم موافقين عليها وعلى أن الألعاب الالكترونية تعزز السلوك الغير مرغوب فيه لدى الأطفال، وأنها تعمل على العزلة والعنف وكذلك الانتحار واكتساب القيم غير أخلاقية وغيرها من سلوكات سلبيات تأثير عنهم من جراء استخدام الألعاب الالكترونية.

في الأخير نستنتج أن اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية، كانوا يحملون اتجاهات ايجابية نحو سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية وتأثيرها على أطفالهم عند اللعب بيها وهذا يدل على أن هناك وعي إعلامي لدى الأولياء بمخاطر الألعاب الالكترونية وانتشارها في المجتمع وكيفية التماشي مع أطفالهم ومتابعتهم وتوجيههم التوجيه الصحيح والسهر على مراقبتهم من أثار وسائل تكنولوجيا الإعلام والاتصال وخاصة الألعاب الالكترونية التي دخلت جميع البيوت وأصبحت موضوع الساعة، فلا بد على أولياء أن يتماشى مع متطلبات العصر من جهة ومواكبة التطور والتفاعل مع المستجدات العلمية والتكنولوجيا الراهنة.

انطلاقا من تحليل اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء الألعاب الالكترونية، وكانت الفرضيتين عبارة عن إجابة مؤقت لدراسة، سوف نقترح مجموعة من التوصيات الإجرائية التي تساهم في توعية أولياء التلاميذ من هذه الألعاب الالكترونية من حيث التأثيرات الايجابية والسلبية عليهم وهي كالآتي:

1. الحرص على متابعة الأبناء في تحصيلهم الدراسي والذهب إلى المدرسة ومقابلة المعلم.
2. تطلع أولياء التلاميذ على وسائل تكنولوجيا الإعلام والاتصال موجودة في المجتمعات ومحاولة فهم حقيقتها والدراسة عنها.
3. قراءة كتب التربية الإعلامية لأنها تنمي لدى أولياء والتلاميذ كيفية استخدام هذا الوسائل بدقة ووعي.
4. محاولة معرفة ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية واكتسابها من حيث التأثيرات الايجابية على أطفالهم.
5. ضرورة معرفة ظاهرة الألعاب الالكترونية كونها عامل لي لجذب اهتمام المختصين والباحثين ومختلف مؤسسات المجتمع (الأسرة، وسائل الإعلام، مؤسسات المجتمع المدني) وذلك للتعريف بمضامينها الظاهرة والخفية وتأثيراتها الإعلامية على الأطفال خاصة، ولمعرفة مدى وعي الآباء لهذه الظاهرة الإعلامية.

خاتمة

خاتمة

وفي الأخير يمكن القول أن ظاهرة الألعاب الالكترونية نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى، والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها، أو حتى إيجابيتها والتي أثارة عليهم من الناحية الصحية والثقافية والدينية والنفسية والاجتماعية والتربوية.

ومن هنا كانت دراستنا حول معرفة اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية، وذلك من حيث أن لديهم وعي بأن للألعاب الالكترونية إيجابيات على أطفالهم وذلك من ناحية أنها تنمي العمليات المعرفية والفكرية لديهم ومن بينها نجد (الذكاء والانتباه، والتفكير والتركيز في الدراسة) فقد كانت آراء الأولياء واتجاهاتهم إيجابية في معظمها، وهذا دليل على أن أولياء لديهم وعي إعلامي، من حيث تأثيرات الألعاب الالكترونية وكذلك بالنسبة لسلبياتها المتمثلة في (العزلة، العنف والانتحار، تراجع النتائج المدرسية لدى أبنائهم) كانت اتجاهاتهم إيجابية وبدرجة عالية.

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن اتجاهات أولياء نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية إلا أنه لا يمكنها الإحاطة بكل جوانب الموضوع، ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الكاملة ولا الشاملة في حقيقة الأسر فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة والتي يتم تناول الظاهرة فيها بكل أبعادها ومؤثراتها، ونوصي أن يتم البحث والتقصي عنها في المستقبل، وتكون عنوان الدراسة كالآتي: اتجاهات أولياء التلاميذ نحو المتابعة الوالدية لاستخدام الأبناء للألعاب الالكترونية.

قائمة المراجع

أولا: المعاجم والقواميس:

1 -حسن شحاتة وآخرون، **معجم مصطلحات التربوية والنفسية** ، دار المصرية اللبنانية، القاهرة 2003.

ثانياً: الكتب:

2 -أبو سريع رضا عبد الله، **تحليل البيانات باستخدام برنامج spss**، دار الفكر، الأردن، 2004

3 -إحسان محمد الحسن، **علم اجتماع العائلة**، دار وائل، ط2، عمان، 2009.

4 -أحمد عبد اللطيف وحيد، **علم النفس الاجتماعي**، دار القاهرة، دب، 2001.

5 -بالقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني، **منهجية العلوم الاجتماعية**، دار الهدى للطباعة، عين مليلة (الجزائر)، 2002.

6 -بشرى حسين الحمداني، **التربية الإعلامية ومحو الأمية الرقمية** ، دار وائل،عمان (الأردن) 2015.

7 -بشير صالح الرشيدي، **منهجية البحث في العلوم الإنسانية** ، دار المسيرة، عمان (الأردن) 2005.

8 -حصة بنت صالح المالك وربيع محمود نوفل، **العلاقات الأسرية**، دار الزهراء الرياض 2006.

9 -خليل عبد الرحمان المعايطة، **علم النفس الاجتماعي** ، دار الفكر للطباعة، عمان(الأردن) 2000.

10 -راضي الوقفي، **مقدمة في صعوبات التعلم، كلية الأميرة ثروت**، عمان، 1998.

11 -ربحي مصطفى عليان وعثمان محمد غنيم، **أساليب البحث العلمي** ، دار الصفاء للنشر ط2، عمان(الأردن)، 2008.

12 -رشيد زرواتي، **تدريبات على المنهجية البحث في العلوم الاجتماعية**، دار هومة للنشر الجزائر، 2002.

13 -رشيد صالح دمنهوري، **التنشئة الاجتماعية والتأخر الدراسي، دارسة في علم النفس الاجتماعي التربوي**، دار المعرفة الجامعية، القاهرة، 2006.

14 -سامي ملحم، **مناهج البحث في التربية وعلم النفس** ، دار المسيرة للنشر، عمان(الأردن) 2000.

15 -سعيد جاسم الأسدي وسندس عزيز فارس ، **الأساليب الإحصائية في البحوث العلمية** ، دار صفاء عمان(الأردن)، 2015.

16 -سناء الخولي، **الأسرة والحياة العائلية**، دار المعرفة الجامعية، الأزاريط (مصر)، 2008.

17 -السيد سلامة الخميسي، **التربية والمدرسة والمعلم(قراءة اجتماعية ثقافية)**، دار الوفاء للنشر الإسكندرية (مصر)، 2000.

18 -صلاح مصطفى الفوال، **المناهج الدراسية عناصرها وأسسها وتطبيقاتها**، دار الفكر، الأردن 2000.

19 -الطيب كشرود، **البحث العلمي ومناهجه في العلوم الاجتماعية والسلوكية** ، دار المناهج عمان(الأردن)، 2007.

20 -عبد الرحمن محمد العيسوي، **علم النفس الاجتماعي، التطبيقي** ، دار الجامعة، مصر 2006.

21 -عبد العزيز السيد شخص، **علم النفس الاجتماعي**، دار القاهرة، دب، 2001.

22 -عبد اللطيف محمد خليفة وآخرون، **علم النفس الاجتماعي** ، دار غريب، القاهرة(مصر) 2001.

23 -عبد المجيد سيد أحمد وزكريا محمد الشربيني، **علم النفس الطفولة** ، دار الفكر العربي القاهرة، 1999.

24 -عدنان يوسف العتوم، **علم النفس المعرفي بين النظرية والتطبيق** ، دار المسيرة، ط 4 عمان، 2004.

25 -فاتن الشريف، **الأسرة والقرابة (دراسات في الأنثروبولوجيا الاجتماعية)** ، دار الوفاء لدين الإسكندرية، 2006.

26 -فاطمة السعدي همال، **الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير**، دار الخليج، عمان (الأردن)، 2018.

27 -فهد بن عبد الرحمن الشميمري، **التربية الإعلامية(كيف نتعامل مع الإعلام ؟)**، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر، الرياض، 2010.

28 –كمال طارق، **أساسيات في علم النفس الاجتماعي** ، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية (مصر)، 2005.

29 –محمد إبراهيم عيد، **علم النفس الاجتماعي**، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة، (مصر)، 2000.

30 –محمد أحمد بيومى وعفاف عبد العليم ناصر، **علم الاجتماع العائلي**، دار المعرفة الجامعية، الأزرابيطة، 2003.

31 –محمد حسن إسماعيل، **الإعلام وثقافة الطفل**، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011.

32 –محمد عبد الحميد، **التربية الإعلامية والوعي بالأداء الإعلامي** ، عالم الكتب، القاهرة 2012.

33 –مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)** ، دار المسيرة، عمان (الأردن)، 2008.

34 –نادية حسن أبو سكينه ومنال عبد الرحمن خضر، **العلاقات والمشكلات الأسرية**، دار الفكر، عمان، الأردن، 2011.

35 –نعمان شحادة، **التحليل الإحصائي في العلوم الاجتماعي** ، دار صفاء، عمان (الأردن)، 2011.

36 –هالة منصور، **التحليل الإحصائي**، دار وائل، عمان (الأردن)، 2000.

37 –وائل عبد الرحمن التل وعيسى محمد قحل، **البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، دار الجامد، ط2، عمان، 2007.

ثالثاً: المجلات:

38–مليكة بن زيان، **الأنماط التربوية الأسرية ودورها في التربية النشء على المواطنة** ، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بوزريعة، الجزائر، العدد 16، 2014.

39– حسن صديق، **الاتجاهات من منظور علم الاجتماع، كلية الآداب والعلوم الإنسانية**، جامعة دمشق، المجلد 28، العدد 3، 2014.

40_ علي شاكر عبد الأئمة الفتلاوي، **العزلة الاجتماعية لدى المهجرين العراقيين** ، مجلة كلية الآداب، جامعة القادسية، العدد 91.

41- ماجد محمد الزيودي، **الانعكاسات التربوية الاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية المجلد 10، العدد 2015.

رابعاً: المذكرات والرسائل:

42- إبراهيم هياق، **اتجاهات الأساتذة نحو الإصلاح التربوي في الجزائر** ، رسالة الماجستير غير منشورة في علم الاجتماع، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011/2010.

43- أحمد محمد عوض، **اتجاهات مديري المدارس الحكومية بمحافظات غزة نحو الإرشاد التربوي وعلاقتها بأداء المرشد التربوي،** مذكرة لدرجة الماجستير غير منشورة، تخصص علم النفس، جامعة الإسلامية، 2003/2002.

44- احمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دارسة في القيم والمتغيرات** ، رسالة دكتوراه قسم علوم الإعلام والاتصال غير منشورة، كلية العلوم والسياسة والإعلام، جامعة الجزائر، 2009.

45- احمد عيسى بكير، **الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء وعلاقتها بالسلوك الايجابي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة الوسطى** ، رسالة الماجستير غير منشورة، قسم علم النفس، كلية التربية، جامعة الأزهر بغزة، فلسطين، 2013.

46- الوليد سر الختم علي محمد جميل، **الاتجاهات النفسية لدي ملازمي المكتبات بجامعة الخرطوم نحو عملهم وعلاقتها ببعض المتغيرات** ، مذاكرة لدرجة الماجستير غير منشورة، تخصص علم النفس، جامعة الخرطوم، 2005/2004.

47- ليكوفان (شفيق)، **الأثر السوسيو ثقافي للانترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة** ، رسالة الماجستير غير منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، الكلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 2009/2008.

48- صالح الرميح بن رميح، **الأسرة ودورها في الوقاية من المخدرات، أشغال الندوة العلمية لتأثي المخدرات على التماسك الاجتماعي** ، قسم الندوات واللقاءات العلمية، مركز الدراسات والبحوث، جامعة نايف العلوم الأمنية، الرياض، 2004.

49- سامية بن عمر، **تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية للمجتمع الجزائري**، رسالة الدكتوراه غير منشورة، قسم العلوم الاجتماعية، تخصص علم الاجتماع العائلي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2012/2011.

50- عبلة بوساحة، **اتجاهات الأساتذة الجامعيين نحو تطبيق النموذج الثقافي التنظيمي للنظرية 2**،مذاكرة ماجستير غير منشورة، تخصص علم النفس العمل والتنظيم، جامعة منتوري، قسنطينة، 2007.

51- كنزة جابر، **اتجاهات الطلبة الجامعيين نحو الكتابات الجدارية** ، مذاكرة الماجستيرر غير منشورة، تخصص علم النفس الاجتماعي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة 2014/2013.

52- منى زعيمي، **الأسرة والمدرسة ومسارات التعلم (العلاقة بين خطط الوالدين والتعليمات المدرسية للأطفال)**، مذكرة الماجستير غير منشورة، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، تخصص صعوبات التعلم، جامعة منتوري، قسنطينة، 2013/2012.

53- سمير ونجن، **محددات وأنماط المتابعة الأسرية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للأبناء** مذكرة لنيل شهادة الماجستير غير منشورة، شعبة في علم اجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2012/2011.

54_ علي إسماعيل مجاهد، **تحليل ظاهرة العنف وأثره على المجتمع** ، الأكاديمية الملكية للشرطة عضو هيئة التدريس، مركز الإعلام الأمني.

55- طلميس محمد طلميس المهداوي، **دور معلمي التربية الإسلامية في تنمية قيمة مهارات التفكير العلمي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الليث** ، مذكرة الماجستير غير منشورة، قسم التربية الإسلامية، تخصص التربية الإسلامية والمقارنة، جامعة أم القرى (القاهرة)، 2013.

56- موسى بلبول، **اتجاهات بعض الأنماط الجسمية نحو إدراك الذات البدنية في حصة التربية البدنية والرياضية**، شهادة الماجستير غير منشور ، تخصص العلوم البيوطبية الرياضية، جامعة الجزائر 2009/2008.

57- مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، رسالة الماجستير غير منشورة، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر، 2012/2011.

58- نمرود (بشير)، **العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15)، القطاع العام**، دراسة حالة على متوسطة الباستين الجديدة بئرمرا رايس، الجزائر، مذكرة الماجستير غير منشورة، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية 2008.

خامساً: المواقع والوثائق الالكترونية:

59- جبر أحمد، **الألعاب الالكترونية، نظرة أكثر جدية**، موضوع على الخط من:

60- ديانا حدارة، **الألعاب الالكترونية والعنف الافتراضي**، موضوع على الخط من:

61- إبراهيم غادة ، **أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال** www.lahamag.com ، اطلع عليه يوم: 2018/02/24، ساعة 15:40، مجلة لها.

62- منى أبو حمور، **الألعاب الالكترونية هل تنمي ذكاء الأطفال أم تضعف تحصيلهم العلمي ؟** www.aLghad.com/articles أطلع عليها اليوم: 2018/02/28، ساعة 19:43.

63- أحمد البروام، **الألعاب الالكترونية**،.madoo3.com. طلع عليه يوم: 25/ 02 /2018، ساعة 15:30.

64_ طلال مشعل، **ظاهرة الانتحار**، mawdoo3.com. طلع عليه يوم: 2018/06/09، ساعة 10:02.

65_ هالة طلال، الألعاب الالكترونية، http//www.swalif.net طلع عليه يوم: 2018/02/22، على الساعة 14:30.

66_ نبيلة بلوم، الألعاب الالكترونية، www.almrsaL.com أطلع عليه يوم: 2018/02/24، ساعة 14:42.

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العلي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر– بسكرة–

كلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: العلوم الاجتماعية

شعبة: علم الاجتماع

استمارة حول:

اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية

دراسة ميدانية في مدرسة عيسى عريش لبلدية أوماش - بسكرة -

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

تخصص:علم اجتماع التربية

إعداد الطالبة: **إشراف الأستاذة:**

نقاش نسرين **د. خينش دليلة**

يسرني أن أضع بين أيديكم هذه الاستمارة لجمع المعلومات اللازمة للدراسة التي نقوم بإعدادها استكمالا للحصول على شهادة الماستر في علم اجتماع التربية، لذا نرجو من سيادتكم التكرم للإجابة على هذه الاستمارة بوضع علامة(x) أمام الإجابة التي ترونها مناسبة، وهذه المعلومات سرية لا تستخدم إلا لأغراض علمية بحتة وتقبلوا مني فائق الاحترام والتقدير.

السنة الدراسية: 2017/2016م

البيانات العامة:

الجنس:

- ذكر ☐

- أنثى ☐

المستوى العلمي:

–ابتدائي ☐ –ثانوي ☐ – ماجستير ☐

–متوسط ☐ –ليسانس ☐ –دكتوراه ☐

والي التلميذ:

- الأب ☐ - الجد ☐ –العم ☐

- الأم ☐ - الأخت ☐ –العمة ☐

- الجد ☐ - الأخ ☐ –آخر ☐

المحور الأول: اتجاهات أولياء التلاميذ تكمن في استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تنمي العمليات المعرفية الفكرية (التفكير، الذكاء، الانتباه).

العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
تساعد الألعاب الالكترونية في رفع مستوى الذكاء لدى ابني					
الألعاب الالكترونية تسهم في الترفيه عند أوقات الفراغ لدى الأطفال					
أفضل أن يلعب ابني بالألعاب الالكترونية عوض أن يخرج من المنزل					
الألعاب الالكترونية تساعد ابني على التركيز في الدراسة					
تحسن الألعاب الالكترونية العلاقة بين الطفل ووالديه إذا كانا يلعبان معاً					
استخدام الألعاب الالكترونية تساعد ابني على اكتساب مهارات التفكير السريع					
استخدام ابني الألعاب الألغاز تساعده على حل المسائل الصعبة					
استخدام ابني للألعاب الالكترونية تكسبه الزيادة في مستوى الانتباه البصري					
احرص أن يلبس ابني نظارته عند قيامه باللعب بالألعاب الالكترونية لكي لا يضعف بصره					

المحور الثاني: اتجاهات أولياء التلاميذ تتمثل في أن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية تُعزز السلوك الغير مرغوب لديهم (العزلة، الانتحار، العنف).

العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
تعمل الألعاب الالكترونية على العزلة لدى الأطفال					
استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية تشكل في أذهانهم ظاهرة الانتحار					
استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية لفترة طويلة تضعهم في خطر البدانة					
تعمل الألعاب القتالية على إثارة العنف لدى الأطفال					
الاستخدام المتواصل للألعاب الالكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج المدرسية لدى الأطفال					
استخدام المتواصل للألعاب الالكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج المدرسية لدى الأطفال					
استخدام الألعاب الالكترونية لوقت متؤخر من الليل يؤدي إلى النهوض المتأخر للأبناء					
تكسب الألعاب الإلكترونية القيم الغير لأخلاقية لدى الأطفال					
استخدام ألعاب الحاسوب يؤدي إلى تدمير وإعاقة تطور الدماغ لدى الأطفال					
استخدام الألعاب الإلكترونية يعمل على ظهور نوبات توتر لدى الأطفال					