حوليات آداب عين شمس المجلد ٤٧ (عدد إبريل – يونيه ٢٠١٩)
http://www.aafu.journals.ekb.eg
(دورية علمية محكمة)
جامعة عين شمس
كلية الآداب

اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن

شيماء حارث محمد *

* الأستاذ المساعد بجامعة بغداد/ كلية التربية للبنات/ قسم رياض الاطفال

المستخلص

يهدف البحث الى التعرف على اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن، واذا ما كانت مهنة الام وتحصيلها العلمي لها تاثير على هذا الاتجاه، ولتحقيق اهداف البحث قامت الباحثة ببناء استبيان مغلق اعتمدت في بناءه على الادبيات والدراسات السابقة في مجال البحث، فضلا عن استبيان مفتوح تم توزيعه على عينة استطلاعية من الامهات تم من خلاله توجيه سؤالين لها وهما :هل تفضلين شراء الالعاب الالكترونية لاطفالك؟ ولماذا؟ ومن خلال تحليل اجاباتهن تمكنت الباحثة من تحديد فقرات الاستبيان المغلق وهي(٣٤) فقرة تبين ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية بالنسبة للاطفال وببدائل(اوافق جدا، اوافق، متردد، لااوافق)، وقد تم توزيع هذه الاستمارات على عينة عشوائية من امهات اطفال مدينة بغداد اللذين تتراوح اعمارهم بين(٤-٦)سنوات بلغ عددها(١٨٠)ام معتمدين بالتوزيع على متغيري المهنة والتحصيل الدراسي ، وبعد جمع الاستمارات وتفريغها واستخراج عدد التكرارات واستخدام الاختبار التائي لعينة واحدة وتحليل التباين الاحادي وسائل احصائية، تم التوصل الى مجموعة من النتائج منها ان اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية سلبيا اي ان معظم الامهات يجدن ان الالعاب الالكترونية يمكن ان تسبب اضرار مختلفة لاطفالهن اذا ما تم استخدامها بصورة مستمرة، كما اظهرت النتائج ايضا ان ليس للمهنة والتحصيل العلمي اي تاثير على اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن، مما يدل على ان تفكير الامهات في هذا المجال متشابه نظرا لكونهن يعشن ضمن نفس الظروف ونفس نوع الثقافة في هذا المجال.

وبناءا على نتائج البحث تم تقديم عدد من التوصيات المتعلقة بضرورة الاهتمام بالثقافة العامة والتوجيه الصحيح في مجال الالعاب الالكترونية والتعرف على سلبياتها وايجابياتها ليكون اتجاه اولياء الامور صحيحا و واعيا عند شراءهم للالعاب الالكترونية لابناءهم.

© جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة لحولية كلية الآداب - جامعة عين شمس ٢٠١٧.

الفصل الاول

مشكلة البحث

لقد اكدت البحوث الحديثة ان اللعب هو مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ووسيط تربوي لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، وهي تلك الفترة التكوينية التي تجمع النظريات على اهميتها كركيزة اساسية للفرد في مراحل نموه المتعاقبة.

ويعد اللعب مظهر من مظاهر سلوك الانسان في مراحل الطفولة المبكرة، والتي تعد مرحلة وضع اللبنات الاولى في تكوين شخصية الفرد، حيث تجمع نظريات علم النفس المختلفة، رغم اختلافها، على اهمية هذه المرحلة في تكوين شخصية الطفل. (سرج،٢٠٠٩،ص٧)

من جانب اخر فان اللعب يمثل احد المنافذ الرئيسية التي يحاول فيها الطفل اسقاط ما يعانيه من اضطرابات نفسية، الا ان هذا اللعب نفسه يمكن ان يكون مصدر الايذاء الطفل فيحال عدم اهتمام الوالدين باختيار الالعاب المناسبة لعمر هو تفكيره، فلو اخذنا على سبيل المثال الالعاب الالكترونية التي انتشرت انتشارا واسعا في كثير من الدول، حيث يعتبر هذا النمط من الالعاب احدث الانماط التي بدا الطفل يتعامل معها، وهذا النمط انتشر في المجتمعات الغربية وفي بعض دول اسيا المتقدمة مثل اليابان ومن ثم انتقل الى الدول العربية ضمن المؤثرات الثقافية العديدة التي انتقلت، غير انها استهدفت شريحة الاطفال باعتبارهم جمهورها الرئيسي . (القليني،١٩٩٥،ص٢٤٥)، نجد ان تلك الالعاب يمكن ان تكون ذات فوائد كثيرة للطفل، فهي تعده ليكون فاعلا ومنجزا ومتفاعلا ايجابيا مع ثقافة العصر الذي يعيش فيه، الا انها في الوقت نفسه يمكن ان تكون من اكثر الالعاب خطورة على صحته الى درجة جعل الكثير من الباحثين يقلقون من تلك التاثيرات السلبية (Gunter, ١٩٩٨, p١٦).

وهذا ما اكدته نتائج دراسة كلمن سيغال ودايتز(Segal&Dietz,١٩٩١) ودراسة ساكاموتو(Sacamoto,١٩٩٤) ودراسة الهدلق (٢٠١٤)، حيث اشارت الى ان الالعاب الالكترونية يمكن ان تكون ذات اضرار صحية وسلوكية واخلاقية على الاطفال، فهي يمكن ان تؤدي الى زيادة ملحوظة في عدد ضربات القلب وضغط الدم التقلصي والانبساطي، كما ان اللاعبين الاكثر اندفاعا الى اللعب يتمتعون بتعاطف اقل، وان هذه الالعاب تعمل على الغاء نشاط التفكير، وهي تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، فضلا عن انها يمكن ان تعلم الطفل العنف من خلال العاب القتال المختلفة التي يمارسها (Sacamoto,١٩٩٤) (Segal&Dietz,١٩٩١) (الهدلق،٢٠١٤).

وتقع على عاتق الاباء والامهات مسؤولية شراء هذا النوع من الالعاب لاطفالهم، ومن خلال سؤال الامهات عن رايهن في هذه الالعاب ورغبتهن في شراءها لاطفالهن تباينت الاراء بين مؤيد وغير مؤيد لذلك، وكل منهن بينت اسبابها ومبرراتها، مما ادى الى رغبة الباحثة في التعرف على اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن، وهو ما دعاها الى اختيار موضوع بحثها وحددته بعنوان:

(اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن)

اهمية البحث:

تعد الالعاب الالكترونيةelectronic games من اهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيا تتحاكي واقعا حقيقيا او

افتراضيا بالاعتماد على امكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت، اما في المفهوم الاجتماعي (social concept) فهي تفاعل بين الانسان والالة الالكترونية للافادة من امكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الالعاب الالكترونية اداة تحدي لقدرات المستخدم، اذ تضعه امام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة الى التعقيد، ومن البطء الى السرعة، واداة لتطوير ثقافته وقدراته، اذ تشد انتباهه وتنقل اليه المعلومة بيسر و متعة (الكامل،٢٠٠٩،ص٢٥).

ولقد انتشرت في السنوات الاخيرة محلات بيع الالعاب الالكترونية ومراكز وصالات الالعاب بشكل كبير بمختلف اشكالها واحجامها وانواعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الاطفال والمراهقين على اقتناء هذه الالعاب في المنازل اوالذهاب الى مراكز الالعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب الاطفال والمراهقين حيث اصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذعلى معظم اوقاتهم (الفسفوس،٢٠٠٦،ص٣٨). حيث اكدت دراسة (Gunter,١٩٩٨) على مجموعة من اطفال الروضة عندما قام بتقديم سؤال مفتوح لهم اراد من خلاله معرفة اكثر الالعاب المفضلة لديهم، انال العاب الرياضية العنيفة قد حصلت على المرتبة الاولى ومن ثم جاءت الالعاب الالكترونية العنيفة بالمرتبة الثانية (Gunter,١٩٩٨,p٧٠).

وفي ظل غياب اجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الالعاب الالكترونية ومراكز الالعاب وعدم مراقبة الاسرة لما يشاهده ابناءهم من الالعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، ادى الى تسرب العاب وبرامج هدامة تروج لافكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن (الغرير،٢٠١٠، ص١٠٤).

ونظر التعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعه اظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة منها ما هو ايجابي ومنها ما هو سلبي، ونتيجة لعدم وعي الامهات بهذا النوع من الاثار عند شراءهن للالعاب الالكترونية لاطفالهن، ادى الى الدعوة للقيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على مدى معرفة الامهات بالآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال ورغبتهن في شراءها لاطفالهن.

ولقد دعت عزة كريم إلى إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، وأن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الإيجابيات والسلبيات قبل شراها (الهدلق،٢٠١٤،ص٤).

ومن هنا تاتي اهمية البحث في كونه سيتعرف على مدى وعي الامهات بالاثارالسلبية والايجابية الناتجة عن استخدام الالعاب الالكترونية من قبل الاطفال ورغبتهن في شراء هذا النوع من الالعاب لاطفالهن وبالتالي يمكن توجيههن الوجهة السليمة في هذا المجال.

اهداف البحث: يهدف البحث التعرف الى:

١-اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن.

٢- الفروق بين اتجاهات الامهات تبعا للمهنة (موظفة، طالبة، ربة بيت)

٣- الفروق بين الاتجاهات تبعا للتحصيل الدراسي (جامعي وعليا، دبلوم واعدادي، متوسطة وابتدائي)

من خلال التحقق من الفرضيات الصفرية الاتية:

١ــ لا يوجد فرق دال احصائيا بين المتوسط الحسابي لدرجات اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية والمتوسط الفرضي للمقياس عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

٢ــ لاتوجد فروق دالة احصائيا بين اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية تبعا للمهنة(موظفة،طالبة،ربة بيت)عند مستوى دلالة (٠,٠٥).
٣ــ لا توجد فروق دالة احصائيا بين اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية تبعا للتحصيل الدراسي (عليا،دبلوم واعدادي،متوسط وابتدائي) عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

حدود البحث:

١ــ الحدود المكانية: بغداد/العراق.
٢ــالحدود الزمانية:٢٠١٧م ــ٢٠١٨م
٣ــ الحدود البشرية: الامهات اللاتي لديهن اطفال تتراوح اعمارهم بين(٤-٦) سنوات.

تحديد المصطلحات

١ــالاتجاه Attitude

لا يوجد تعريف واحد مقنع يعترف به جميع المشتغلين في الميدان، إلا أن التعريف الذي ذاع أكثر من غير هو الذي لايزال يحوز القبول لدى غالبية المختصين وهو تعريف جوردون ألبورت: "الاتجاه حالة من الاستعداد أو التأهب العصبي والنفسي، تنتظم من خلال خبرة الشخص، وتكون ذات تأثير توجيهي أو دينامي على استجابة الفرد لجميع الموضوعات والمواقف التي تستثير هذه الاستجابة " (الريماوي،٢٠٠٨،ص٤٠٦).

الاتجاه: هو بناء افتراضي، ويمثل درجة حب الفرد أو كرهه لموضوع معين. والاتجاهات عموما إيجابية أوسلبية لشخص أو مكان أو شيء أو حدث. وهذا كثيراً ما يشار إليه كموضوع الاتجاه. ويمكن أن يتناقض الناس أيضاً ويتصارعون تجاه موضوع معين، مما يعنى أنهم يمتلكون اتجاهات إيجابية أوسلبية نحو هذا الموضوع في نفس الوقت (ويكيبيديا، الموسوعة الحرة).

والاتجاه وفقا للدليفي د.ت.: هو شعور نحو شخص او جماعة معينة او حدث من الاحداث، وهذا الشعور موجود حتى وان لم نستطع تفسير لماذا نحن نشعربذلك، وحتى وان لم نكن قادرين على تقييم هذا الشعور او بيان اثره على سلوكنا، هذا الشعور نحو اشخاصا وجماعات يؤثر في تفكيرنا وفي افعالنا حتى وان لم نكن قادرين على التعبير عنه بالكلمات المناسبة، ولكننا مع ذلك متاكدون من انه موجود (الدليفي،د.ت،ص٢٢٦).

٢ــالألعابالإلكترونية:

وهي وفقا (للغرير،٢٠١٠) في المفهوم المعلوماتي برامجيات تحاكي واقعا حقيقيا او افتراضيا بالاعتماد على امكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت، اما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الانسان والالة الالكترونية للافادة من امكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه. (الغرير،٢٠١٠،ص١٦٣)

ويعرفنا (الهدلق،٢٠١٤) على جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو(PlayStation) وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (palm devices).(الهدلق،٢٠١٤،ص٤)

الفصـــل الثـــــــــــــاني

-الاطـــــــــــارالنـــــظـــــري

اولاــ الاتـــجـــــــــــاهـــات

- مفهوم الاتجاه النفسي:

تمثل الاتجاهات جزءا من الموروث الثقافي لكل مجتمع من المجتمعات، وهذا الموروث ينتقل من جيل الى اخر بالفطرة منذ لحظة الميلاد وحتى نهاية العمر.

فمعتقداتنا وعاداتنا وقيمنا واحكامنا على الاخرين وعلى الجنس الاخر وعلى الحرف والمهن وعلى ابناء المعتقدات والمذاهب الاخرى...الخ كلها وغيرها تكون تعبر الموروث الثقافي.

وبقدر ماتتسم اتجاهاتنا بالتوافق والانسجام تتسم شخصياتنا بالانسجام والتوافق والقوة، وبالعكس فان التناقض والغموض في الاتجاهات يؤدي الى التناقض في المواطن والمواقف والاحكام ومن ثم يؤدي الى حالات من الاضطراب النفسي والسلوكي والى عدم الوضوح فيما نريد او ننوي.

ومن ذلك يتضح ان فهمنا لشخصية الانسان يعتمد بالدرجة الاولى على فهمن اللموروث الثقافي الذي يؤمن به (الدليفي،د.ت،ص٢٢٦ــ٢٢٧)

ــمراحل تكوين الاتجاه:

يمر الاتجاه بمراحل ثلاث و هي:

اولاــ مرحلة الادراك او الوعي: في البدء يتعامل الفرد مع ما يحيط به تعاملا ماديا مثل: افراد اسرته امه واخواته ووالده و الاحداث و الظواهر....الخ.

ثانياــ مرحلة تكوين الميول: قلنا ان تعامل الفرد مع المحيط هو الذي ينمي لديه عملية الادراك والوعي، في ادرك وعبر عملية التعامل ما هو مفيد وما هو ضار، ما هوسار و ما هو مؤلم، وفي ضوء مبدأ اللذة والالم او المنفعة والضرر تتكون لدى الفرد الميول، في ميلالى ما يسره ويتجنب ما يضره او يؤلمه. (الدليفي،د.ت،ص٢٢٨)

ــأنواع الاتجاهات: تصنف الاتجاهات النفسية إلى الأنواع التالية:

١-**الاتجاه القوي:** يبدو الاتجاه القوي في موقف الفرد من هدف الاتجاه موقفاً حاداً لارفق فيه ولا هو ادة، فالذي يرى المنكر فيغضب ويثور ويحاول تحطيمه إنما يفعل ذلك لأن اتجاهاً قوياً حاداً يسيطرعلى نفسه.

٢-**الاتجاه الضعيف:** هذا النوع من الاتجاه يتمثل في الذي يقف من هدف الاتجاه موقفاً ضعيفاً رخواً خانعاً مستسلماً، فهو يفعل ذلك لأنه لا يشعر بشدة الاتجاه كما يشعر بها الفرد في الاتجاه القوي.

٣-**الاتجاه الموجب:**هو الاتجاه الذي ينحوب الفرد نحو شيء ما (أيإيجابي).

٤-**الاتجاه السلبي:** هو الاتجاه الذي يجنح بالفرد بعيداً عن شيء آخر(أيسلبي).

٥-**الاتجاه العلني:** هو الاتجاه الذي لا يجد الفرد حرجاً في إظهاره و التحدث عنه أمام الآخرين.

٦-**الاتجاه السري:** هو الاتجاه الذي يحاول الفرد إخفائه عن الآخرين ويحتفظ به في قرارة نفسه بل ينكره أحياناً حين يسأل عنه.

٧-**الاتجاه الجماعي:** هو الاتجاه المشترك بين عدد كبير من الناس، فإعجاب الناس بالأبطال اتجاه جماعي.

٨-**الاتجاه الفردي:** هو الاتجاه الذي يميز فرداً عن آخر، فإعجاب الإنسان بصديق له اتجاه فردي.
٩-**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.
١٠-**الاتجاه النوعي:** هو الاتجاه الذي ينصب على النواحي الذاتية، وتسلك الاتجاهات النوعية مسلكاً يخضع في جوهره لإطار الاتجاهات العامة وبذلك تعتمد الاتجاهات النوعية على العامة وتشتق دوافعها منها (الدليفي،د.ت،ص٥٦ــ٥٧) (الريماوي،٢٠٠٨،ص٤٦٩)

ــوظيــفة الاتجـــــــاهــات

للاتجاهات وظائف مهمة جدا نذكر منها مايلي:
١ــ**تحدد غاية السلوك:** قلنا ان شخصية الانسان تساوي اتجاهاته، والاتجاهات هي التي تحدد قيمة نوايانا وافعالنا، فالاتجاه هو الذي على بصيرة مما اقوم به ومما انوي ممارسته.
٢ــ**ارتباط الفرد بموضوع الاتجاه:** فمن يحب انسانا يبقى مرتبطا به يتابع اخباره ويعمل على مايحقق له الفائدة، ومن يؤمن بمبدأ سياسي يعمل بكل امكاناته بما يحقق لمبدأه السيادة والحكم، وهكذا فالاتجاه يجعلنا في اتصال وفي تعايش مع المؤثرات التي لها علاقة.
٣ــ**الاستمرارية في العمل:** الاتجاهات القوية تدفع اصحابها الى العمل الدائم والى التفكير المستمر والى البذل من اجل الوصول الى الاهداف.(ياسين،١٩٩٠،ص٢٣٦)

ــخصائص الاتجاهات

من اهم الخصائص التي تشتمل عليها الاتجاهات نذكر منها ما يلي:
١. مكونات نفسية كامنة يمكن استنتاجها عن طريق ملاحظة استجابة الفرد للمؤثرات الخارجية، او عن طريق استجابات الفرد اللفظية لموضوعات الاتجاه.
٢. مكتسبة وليست موروثة، وبالتالي تتكون وتنمو وتتطور عند الفرد من خلال تفاعله مع بيئته المادية والاجتماعية، وذلك عبر العملية التربوية والتنشئة الاجتماعية.
٣. تتصف بالثبات والاستقرار النسبي ومقاومة التغيير نسبيا مما ينتج ثباتا اكبر في السلوك "موجهات السلوك" نحو قضايا وموضوعات الاتجاهات المختلفة.
٤. تتضمن موقفا تفضيليا مع او ضد، وبالتالي تمثل توجها نحو الاقتراب او الابتعاد من شخص او موقف، واستعداد اللقيام بنمط من السلوك المحدد مسبقا تجاه هذه الموضوعات، او الاشخاص اوالمواقف.
٥. ذات محتوى انفعالي معين، تختلف في مدى شدتها او شموليتها، تبعا لاختلاف المتعلمين والمواقف والموضوعات التي ترتبط بها الاتجاهات.
٦. قابلة للقياس والتقويم، وتحتاج الى ادوات وخبرات تربوية مناسبة لقياسها وتقويمها لفظيا او سلوكيا. (الراميني،٢٠١٠،ص٥٩)

ــوظائـــــــف الاتجـــــــاهات

١. تضفي على ادراك الفرد ونشاطه اليومي معنى ودلالة ومغزى.
٢. تكسب شخصية الفرد دوام اتصالها بمؤثرات البيئة.
٣. تساعد الفرد في محاولته لتحقيق اهدافه.
٤. تنظم عمليات الدافعية والانفعالية والادراكية والمعرفية حول بعض النواحي الموجودة في المجال الذي يعيش فيه الفرد.

٥. توجيه استجابات الفرد نحو الاشخاص والاشياء والموضوعات بطريقة شبه ثابتة.
٦. تنعكس في سلوك الفرد وفي اقواله وافعاله وتفاعله مع الاخرين.
٧. بلورة وتوضيح صورة العلاقة بين الفرد وبين عالمه الاجتماعي.
٨. تيسر للفرد القدرة على السلوك واتخاذ القرارات في المواقف النفسية. (الراميني،٢٠١٠،ص٦٠ــ٦١)

ــالخاتمة:

خلاصة القول أن الاتجاهات النفسية تمثل نظاماً متطوراً للمعتقدات والميول السلوكية تنمو في الفرد باستمرار نموه وتطوره، والاتجاهات دائماً تكون تجاه شيء محدداً وموضوع معين، وتمثل تفاعلاً وتشابكاً بين العناصر البيئية المختلفة ولا يستطيع الفرد أن يكون أو ينشئ اتجاه عن شيء معين إلا إذا كان في محيط إدراكه، أي أن الفرد لا يستطيع تكوين اتجاهات حيال أشياء لايعرفها أو حيال أشخاص لا يتفاعل معهم، وهو (الاتجاه) عبارة عن وجهة نظر يكونها الفرد في محاولته للتأقلم مع البيئة المحيطة به، وأن تفسير السلوك يرتبط جزئياً بالتعرف على اتجاهات الأفراد وتعتبر عمليات القياس عامة، والاتجاه خاصة، عمليات أساسية في ميدان علم النفس الاجتماعي، ويعود ذلك إلى أن عملية القياس تحدد إلى أي مدى يمكن أن يعتمد على صحة النظريات والفروض القائمة. وبذلك يمكن مساعدة الدارس على تعزيز أو رفض بعض النظريات والفروض، وفتح أمامه مجالات أخرى للبحث والتجريب. فالإنسان يميل دائماً إلى التعميم سواء عن طريق الاستقصاء أوالتبرير. وفي هذا الميل إلى التعميم يبدو وكأن الاتجاه الذي يتحدث عنه الفرد، إنما هو اتجاه عام وسائد. ولكن عند استخدام الأسلوب العلمي في القياس يثبت عكس ذلك، بل قد يثبت أن مثل هذا الاتجاه ما هو إلا اتجاه فردياً واتجاه محدود، وبناء على ذلك، فإن معظم الافتراضات أو النظريات التي قامت على غير مثل هذا التعميم، تعتبر على غير أساس. كما أن قياس الاتجاه النفسي كأي عملية من عمليات القياس يساعد على التنبؤ بما يحدث في المجال الاجتماعي للجماعة. وهذا هو أهم هدف تسعى عليه البحوث والدراسات النفسية الاجتماعية. فعن طريق قياس الاتجاه النفسي الاجتماعي يمكن التنبؤ بمدى (حدود) وزمن التغير الاجتماعي المرتقب في أي جماعة من الجماعات. كما يمكن التنبؤ أيضا بإمكانية إدخال عامل جديد إلى حيز التفاعل النفسي الاجتماعي للجماعة. وعليه يمكن القول بأن عملية قياس الاتجاه النفسي، هي إحدى العمليات الهامة التي يجب أن يلم بها كل من يعمل في الميدان الاجتماعي الجماهيري، وخاصة المعلم والأخصائي الاجتماعي.

ثانيا ــ الالعاب الالكترونية

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (digital) (Salen & Zimmerman ٢٠٠٤). ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices) (الهدلق،٢٠١٤،ص٧).

ومنذ نشوء التصاميم المنطقية والالكترونية الذكية وظهور لغات البرمجة البدائية سارع المهتمون في هذا المجال الى تطوير الالعاب الالكترونية التي سرعان ما شدت الانتباه ولاقت قبول او نجاحا لدى معظم فئات المجتمع، مما دفع المبرمجين والشركات

الى بذل كثير من الجهد في تطوير كل من الاجهزة والبرامج الخاصة بها حتى باتت هذه الالعاب وسيلة بمتناول الجميع تفيد في الترفيه والتعليم (الكامل،٢٠٠٩،ص١٦).

بدأ العمل في صناعة الالعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر وما انحل عام ١٩٨١م حتى انتشرت الاجهزة الالكترونية المشبعة بالالعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وازداد عدد المستخدمين لها، وتعتمد هذه الالعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وهيتُلعب في اي وقت ولا تحتاج في كثير من الاحيان لأكثر من شخص واحد الى جانب سهولة حملها واسعارها المناسبة (الغرير،٢٠١٠،ص١٦٣).

ويمكن تصنيف الالعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها الى ثلاثة انواع رئيسية:

اولا:العاب المتعة والاثارة

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل وقت الفراغ، وتعتمد اساسا على تفاعل اللاعب مع اللعبة في او ضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة غالبا ما تتجاوز سقف قدرات اللاعب مهما اتقن تدريبه. وتتميز هذه الالعاب بانها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والاصوات القريبة من الواقع، وهي بذلك تستهوي الكثير من الصغار والشبان الذين يؤلفون الشريحة العريضة من مستثمريها وتسبب لهم ادمانا للعبها. ويندرج تحت هذا النوع العاب سباق السيارات والدراجات النارية والعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء (الغرير،٢٠١٠،ص١٧١).

ثانيا:العاب الذكاء

تعتمد هذه الالعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب اعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطر نج من اشهر الالعاب في هذا المجال.

ثالثا:الالعاب التربوية والتعليمية

تسهم العاب المتعة والذكاء في التعلم، الا ان الالعاب التربوية والتعليمية تهدف الى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستخدم بطريقة مسلية، وطيف هذه الالعاب عريض جدا يغطي كلا المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الالعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الارقام والحروف وكتابتها، والالعاب الاكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهنا كالالعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقلا لمعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات ومبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وقد صممت هذه الالعاب التعليمية بحيث يشعر المتعلم بانه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد انه يتعلم الابداع والابتكار ومستويات عالية من الاهداف التعليمية (الحمصي،٢٠٠٩،ص٤٥)

وعلى الرغم من التاثيرات الايجابية للالعاب الالكترونية، حيث انها تعمل على تحسين المهارات الادراكية وتطوير المواقف الايجابية للتعلم وتحفز الاهتمام باجهزة الكومبيوتر، فضلا عن انها تمد الاطفال بخبرات متنوعة لتوجيه وتطوير قدراتهم الفريدة وتساعد على الارتقاء بمستوى الاطفال العقلي وتساعدهم على ان يصبحو اكثر ابتكارا (سرج،٢٠٠٩،ص١٣)، وهي ايضا تكسب الاطفال المرونة والاتجاه نحو الانجاز المستقل وتعزز تقدير الذات لديهم (Sokien&Berthelsen,١٩٩٦,p:٤)، كما انها تؤدي الى تنمية المهارات الحركية وتطوير مهارات التفكير وزيادة الانتباه للفاصيل، وكذلك زيادة

التناسق اليدوي البصري للاطفال (سرج،٢٠٠٩،ص٤٩)، الا ان سلبياتها يمكن ان تكون اكثر من ايجابياتها لان معظم الالعاب المستخدمة من قبل الاطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية وتستخدم لفترات طويلة مما يؤثر في كل مراحل النمو والتطور لدى الطفل وتترك اثارا سلبية على الاطفال والمراهقين، حيث صرح (باتريككوكPatric Kooke) بان العاب الفيديوVidio games)) لها تاثير ضار على الاداء المدرسي للطفل وايضا على قدرته على التمييز بين الواقع والخيال، وذكرت (بورجيتواخرون ١٩٨٨ Borget et al.)) ان وجود الخيال المفرط في هذه الالعاب ادى الى زيادة القلق، حيث انها تربط بين المكونات الشبه اسطورية وبعض المفاهيم مثلا لنزوع الشر، واكد علماء علم النفس على ان هذه الالعاب تعمل على تشجيع الفردية، حيث انها تتطلبت جاهل اللاعب للاشياء المحيطة حوله لقدرتها على سلب عقله، واحتواء اللعبة على شريط واحد يزيد من اهمية الفرد على الجماعة وهذه الفردية لا اجتماعية تتدخل في نمو الطفل، وهي تؤدي الى تقييد الخيال، وبذلك فهي لاتساعد على نمو ثقافة الطفل وتمنع نمو ادراكه لمواقف العالم الواقعي الذي يعيش فيه(سرج،٢٠٠٩،ص٤٦ــ٤٨).

ويمكن تلخيص اهمال اثار السلبية للالعاب الالكترونية على الاطفال بما يلي:

١ــالاثار الصحية:

ان تعود الاطفال على استخدام الالعاب الالكترونية والادمان عليها ربما يعرضهم الى مخاطر واصابات قد تنتهي باعاقات ابرزها اصابات الرقبة والظهر والاطراف، وهذه الاصابات قد تظهر في العادة لدى البالغين بسبب استخدام تلك الاجهزة لفترات طويلة مترافقا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة، من ناحية اخرى كشف العلماء ان الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الاضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الالعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الاطفال، كما تبين ان الاستخدام المتزايد لالعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الاطفال له علاقة بالاصابة بمرض ارتعاش الاذرع والاكف، كما اشار العلماء ايضا الى ظهور مجموعة من الاصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الالعاب، كما ان كثرة حركة الاصابع على لوحة المفاتيح تسبب اضرارا بالغة لاصبع الابهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة.

كما تشير الابحاث العلمية الى ان حركة العينين تكون سريعة جدا اثناء ممارسة العاب الكومبيوتر مما يزيد من فرص اجهادها اضافة الى ان مجالات الاشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكومبيوتر تؤدي الى حدوث الاحمرار بالعينين والجفاف والحكة وكذلك التشويش، وكلها اعراض تؤدي الى الاحساس بالصداع والشعور بالاجهاد البدني واحيانا الشعور بالقلق والاكتئاب.

واشارت بعض الابحاث الى ان ممارسة الاطفال لالعاب الفيديو قد تسبب في بعض الاحيان نوبات صرع مرضية تسبب تغييرات في ضغط الدم ومعدل نبضات القلب، وقد تكون هذه الاعراض البدنية عرضية اومحدودة لدى عدد قليل من الاطفال.

٢ــالاثار السلوكية:

أــتربية الاطفال والمراهقين على العنف والعدوان:

ان نسبة كبيرة من الالعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير املاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الاطفال والمراهقين اساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف

والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الالعاب.

وهذا ما اكده الجراح الامريكي (ايفرتكوبEvertt Koop) حين اشار الى خطورة هذه الالعاب على صحة مستخدميها نظرا لانها تحدث انحرافات خطيرة في سلوك الاطفال بسبب طبيعتها التي تميل الى العنف.

وذكرت دراسة امريكية حديثة ان ممارسة الاطفال لالعاب الكومبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن ان تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانيةع ندهم، وان هذه الالعاب قد تكون اكثر ضررا من افلام العنف التلفزيونية والسينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل ان يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

بـــاشاعة الفاحشة والجنس بين المراهقين والاطفال:

وذلك من خلال انتشار الالعاب التي تدعو الى الرذيلة والترويج للافكار الاباحية الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل الى الاسواق عن طريق ضعاف النفوس الذين يجلبونها عن طريق الانترنت ومن ثم يقومون بترويجها.

جـــــ الادمان على اللعب:

ان استخدام الالعاب الالكترونية من قبل بعض الاطفال والمراهقين وصلت الى حد الادمان المفرط مما اضطر بعض الدول الى تحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب في الاماكن العامة، واوردت صحيفة النيويورك تايمز الامريكية انباء عن صدور قانون في نيويورك، نيو هامبشر، كاليفورنيا، فلوريدا لتقييد استخدام العاب الفيديو نظرا لاثارها السلبية.

دـــ ضعف التحصيل الدراسي واهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة ثناء الدوام المدرسي واضطرابات في التعلم، وهذا ما اكده (باتريككوكPatric Kook) حين صرح في تقريره بان العاب الفيديو لها تاثير ضار على الاداء المدرسي للطفل.

هـــــ اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

وـــ شعور الطفل بالكس لوالخمول والعزلة الاجتماعية فضلا عن التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والارادة لدى الطفل، ويرى (سوكينوبيرثلسن١٩٩٦)(Sokin&Berthelson) ان هذه الالعاب تؤدي الى انسحاب الاطفال من العالم الواقعي والدخول في عالم الخيال، وفي هذا الصدد يعتقد الاباء ان الوقت الكبير الذي يقضيه الاطفال في ممارسة الالعاب الالكترونية يترك لهم وقتا اق للممارسة الانشطة الاخرى هذا يجعلهم ينسحبون من العالم الواقعي (الغرير،٢٠١٠،ص١٧٥ــ١٧٧)(الموسى،٢٠٠٧،ص٤٧)(سرج،٢٠٠٩،ص٤٦ــ٤٩).

-الدراسات السابقة

١ــدراسة سيغالو دايتز(Segal&Dietz,١٩٩١)

هدفت الدراسة الى التعرف على مدى الاثارة وما يصاحبها من اثار نفسية اوجسمية عند ممارسة الالعاب الالكترونية، وقد اجريت هذه الدراسة على(٣٢) فرد اثناء ممارستهم للالعاب الالكترونية، ومن اهم النتائج التي توصلت لها زيادة ملحوظة في عدد ضربات القلب وضغط الدم التقلصي والانبساطي واستهلاك الاوكسجين مقارنة بحالهم اثناء الراحة، ويشير الباحث ان الى ان تلك التغييرات مشابهة في شدتها لنشاط بدني بسيط كالمشي بسرعة (٢ــ٣) كم في الساعة(Segal,١٩٩١).

٢ــدراسة ساكاموتو(Sacamoto,١٩٩٤)

الهدف من الدراسة هو التعرف على الاثار المترتبة على ممارسة العاب الكومبيوتر من قبل بعض الاطفال الاكثر اندفاعا للعب، وقد تم اجراءها في اليابان على تلاميذ المرحلة الرابعة والخامسة والسادسة، ومن النتائج التي توصلت اليها ان اللاعبين الاكثر اندفاعا الى اللعب يتمتعون بتعاطف اقل،وان هذه الالعاب تعمل على الغاء نشاط التفكير(Sakamoto,١٩٩٤).

٣ــ دراسة الهدلق(٢٠١٤)

هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعابا لإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.

هذه الدراسة شبها لتجريبية طبقت على ٣٥٩ طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من ٧١ فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العامل ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية.

فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online gamesتسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات.

أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية،أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية (الهدلق،٢٠١٤).

٤ــ دراسة المقرن(٢٠١٦)

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز التعددية الثقافية لطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات بمدينة الرياض، وكذلك أهمية الوعي بالدور الذي تسهم به الألعاب الإلكترونية على الطفل في تعزيز التعددية الثقافية، والوعي بالتعددية الثقافية ومساعدة الطفل في تحقيق التوافق الاجتماعي، ووضع معايير لاختيار الألعاب الإلكترونية التي تعزز التعددية الثقافية.

كان المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي المسحي، وتكون مجتمع الدراسة من معلمات رياض الأطفال بمدينة الرياض، تم اختيارهم بشكل عشوائي وبلغت عينة الدراسة (١٠٠) معلمة واعتمدت الباحثة على أسلوب البحث الكمي لجمع البيانات عن طريق أداة «الاستبيان»التي بلغت بنودها «٢٩» بندًا، وتم التحقق من صدقها وثباتها بالطرق العلمية المتعارف عليها، وتمت معالجة البيانات ببرنامج «SPSS».

وقد جاءت نتائج الدراسة بشكل عام بوجود نسبة (٦٧٪) أثبتت أن هناك دوراً اللألعاب الإلكترونية على طفل الروضة، وبشكل أقوى تغيرا في سلوك الطفل بعد ممارسة اللعب بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، وتأثيرها على مجالات النمو المختلفة وإكسابه المهارات والمعارف والسلوكيات الإيجابية (المقرن،٢٠١٦).

مناقشة الدراسات السابقة:

تتفق الدراسات الاربعة مع الدراسة الحالية من حيث المجال، فجميعها تتمحور حول ممارسة الالعاب الالكترونية ومايترتب على ذلك من نتائج، وهناك ايضا شبه اتفاق حول الاهداف حتى وان اختلفت بشكلا وباخر، فالدراسة الأولى هدفها التعرف على الاثارة وما يصاحبها من اثار نفسية او جسمية عند ممارسة الالعاب الالكترونية، والدراسة الثانية هدفها التعرف على الاثار المترتبة على ممارسة الالعاب الالكترونية من قبل الاطفال الاكثر اندفاعا، اما الدراسة الثالثة فهدفها التعرف على ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية من وجهة نظر طلبة التعليم العام، من جانب اخر فان هدف الدراسة الرابعة هو معرفة دور الالعاب الالكترونية في تعزيز التعددية الثقافية لطفل الروضة، اما الدراسة الحالية فهي تهدف الى التعرف على اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن و التي ممكن من خلالها معرفة وجهة نظر الامهات ومدى معرفتهن بايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية.

وهناك تشابه بين بعض هذه الدراسات والدراسة الحالية من حيث المجتمع والعينة التي تم تطبيق الدراسة عليها مثل دراسة سوكوموتو ودراسة المقرن حيث تم تطبيقها على الاطفال، اما الدرسات الاخرى فقد تم تطبيقها على افراد اكبر سنا. وتكاد جميع الدراسات المذكورة تتفق مع بعضها من حيث النتائج وهي ان الالعاب الالكترونية لها عدد من التاثيرات الايجابية والسلبية على الانسان، خصوصا الاطفال، الا ان سلبياتها اكثر من ايجابياتها. وقد افادت الباحثة من هذه الدراسات ونتائجها في صياغة مشكلة البحث وبناء اطاره النظري

الفصـــــــل الثـــــــالث

اجراءات البحث

منهجية البحث:للكشف عن اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن، اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، فالأتجاه الوصفي هو الذي يعطي صورة وصفية عن الافراد الذين نقيس قدراتهما وسماتهم (عيسوي، ١٩٩٩ : ٥٦).

مجتمع البحث:يقصد به جميع مفردات او وحدات الظاهرة تحت البحث، فقد يكون المجتمع من سكان مدينة او مجموعة من المزارع في منطقة معينة، او وحدات سلعة معينة، او وحدات سلوكية، لذلك يمكن ان نقول ان المجتمع الاحصائي هو مجموعة من الوحدات الاحصائية معرفة بصورة واضحة، بحيث يمكن تمييز الوحدات الاحصائية التي تدخل ضمن هذا المجتمع دون غيرها(داوود،١٩٩٠، ص٦٦). وتحدد مجتمع بحثنا الحالي بامهات اطفال الرياض في مدينة بغداد والبالغ عددها(١٨٠) روضة موزعة على (٦) مديريات بجانبي الكرخ واالرصافة، وكان عدد الاطفال(٥١٣٨٠)طفل، وعليه فان عدد مجتمع الامهات(٥١٣٨٠)ام.

عينة البحث:العينة هي جزء من المجتمع الذي تجري عليه الدرراسة، يختارهـــا الباحـــث لاجراء دراسته عليها وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلا صـــحيحا، ويـــتم هـــذا الاختيار بسبب صعوبة اجرائه على جميع افراد المجتمـــع بســـبب صـــعوبات عمليـــة او اقتصادية، اذ يتطلب الاجراء كثيرا من الوقت والجهد والمال، مثل اختيار مجموعـــة مـــن

طلبة المرحلة الثانوية من الجنسين لدراسة اثر القراءة الخارجية في تحصيلهم الدراسي(داوود،١٩٩٠ص٦٧). وفي بحثنا هذا تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية البسيطة وبتباع الخطوات الاتية:

١. حددت الباحثة رياض الاطفال التابعة لمديريات تربية بغداد (الكرخ والرصافة) الست، والتي بلغ عددها (١٨٠) روضة.
٢. اختارت الباحثة ما يعادل نسبة(١٠%)من رياض اطفال كل مديرية، وعليه اصبح العدد النهائي لرياض اطفال العينة المختارة (١٨) روضة.
٣. اختارت الباحثة عشوائيا(١٠)اطفال من كل روضة من رياض العينة وعليه اصبح عدد الامهات(١٨٠)ام وكما هو مبين فيالجدول (١).

جدول(١)

توزيع افراد عينة البحث حسب الرياض

المديرية	عددالرياض	%	عدد الاطفال	عدد الامهات
الكرخ الاولى	٣٠	٣	٣٠	٣٠
الكرخ الثانية	٣٠	٣	٣٠	٣٠
الكرخ الثالثة	١٧	٢	٢٠	٢٠
الرصافة الاولى	٢٧	٣	٣٠	٣٠
الرصافة الثانية	٤٩	٥	٥٠	٥٠
الرصافة الثالثة	١٥	٢	٢٠	٢٠
المجموع	١٨٠	١٨	١٨٠	١٨٠

وتبعا للمهنة والتحصيل الدراسي تم اختيار عينة البحث كما هو مبين في جدول (٢)

جدول (٢)

توزيع افراد عينة البحث حسب التحصيل الدراسي والمهنة

التحصيل	موظفة	طالبة	ربة بيت	المجموع
شهادات عليا وبكلوريوس	٧٠	٤	١٦	٩٠
دبلوم واعدادي	٢٢	١٠	٢١	٥٣
متوسط وابتدائي	٨	ــــــ	٢٩	٣٧
المجموع	١٠٠	١٤	٦٦	١٨٠

-اداةالبحث:

من اجل تعرف اتجاهات امهات الاطفال نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن اعدت الباحثة مقياس البحث باتباع الخطوات الاتية:

١. الاطلاع على الادبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضع البحث.
٢. **الاستبيان المفتوح:** وزعت الباحثة استبيانا مفتوحا الى عينة عشوائية من (٤٠) ام ، تضمن الاستبيان سؤالا مفتوحا (هل ترغبين بشراء الالعاب الالكترونية لاطفالك؟ ولماذا؟) وبعد جمع اجابات عينة الاستبيان الاستطلاعي المفتوح والاطلاع على الدراسات السابقة في المجال صاغت الباحثة (٣٤) فقرة (١٠) منها تمثل ايجابيات الالعاب الالكترونية بالنسبة للطفل و(٢٤) تمثل الجوانب السلبية والاضرار التي يمكن

ان تسببها للطفل عند استخدامه لها بشكل مستمر، ووضعت بدائل(اوافق جدا، اوافق، متردد، لا اوافق) باوزان (٤،٣،٢،١).

حساب الصدق الظاهري: يعد الصدق من العوامل الاساسية لمستخدم الاختبار او واضعه للتاكد منه، وصدق لمقياسه ومقدرته على قياس ماوضع لاجله (داوود،١٩٩٠،ص١١٨)، ويعد الصدق الظاهري احد انواع الصدق وهو يمثل المظهر العامل لاختبار، اي الاطار الخارجي له، ويشمل نوع المفردات وكيفية صياغتها ووضوحها ودرجة موضوعيتها (داوود،١٩٩٠،ص١٢٠). عرض المقياس (ملحق ١) على مجموعة من الخبراء من ذوي الاختصاص في رياض الاطفال(ملحق٢) للتحقق من صدق فقرات المقياس، وقد تم الاتفاق على صلاحية الفقرات ، واخذت الباحثة بكل التعديلات التي قدمها الخبراء، حيث حصلت الفقرات على نسبة (٨٥%) واكثر من اراء الخبراء، فالصدق الظاهري هو بيان ما تبدو عليه الفقرة ظاهريا في قياس ما وضعت لاجله (Chisell,١٩٨١,p٢٧٦). فاذا حصلت على (٨٠%) فاكثر من اراء المحكمين فهي تقيس ما وضعت لاجله (الكبيسي،٢١٠،ص٢٦٥). وعليه وفي ضوء ملاحظات الخبراء كانت جميع الفقرات صالحة بتعديل (٤) فقرات واضافة (٥) فقرات كما هو موضح في جدول(٤).

جدول(٤)

فقرات المقياس قبل التعديل وبعد التعديل والاضافة

ت	الفقرات قبل التعديل	الفقرات بعد التعديل والفقرات المضافة
١٦	قد تؤدي الى ادمان الطفل على استخدامها	تؤدي الى ادمان الطفل على استخدامها
١٨	يمكن للعبة ان تنمي قدرة الطفل على التفريق بين الاشياء	تنمي القدرة على التفريق بين الاشياء
٢٠	يكن ان يكون للعبة دور في تعلم الطفل بعض مبادئ الرياضيات	تؤدي الى تعلم الطفل بعض مبادئ الرياضيات
٢٤	يمكن ان تؤثر بشكل سلبي على مستوى الطفل التعليمي	تعمل على تدني مستوى القدرة على ممارسة الانشطة الاجتماعية
٣٠		تجعل الطفل عصبي المزاج
٣١		تسبب الدوار والغثيان للطفل
٣٢		تؤدي الى احمرار العينين
٣٣		تسبب الصداع
٣٤		تجعل الطفل عنيف

٣. –الصيغة النهائية للمقياس: بلغ عدد فقرات المقياس(٣٤) فقرة تمثل اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية للاطفال ببدائ لاربعة (ملحق٣) وباوزان اربعة هي:

ـ اوافق جدا تحصل على(٤) درجات.
ـ اوافق تحصل على(٣) درجات.
ـ متردد تحصل على درجتين.
ـ لا اوافق تحصل على درجة واحدة فقط.

وعليه تتراوح درجة المقباس بين(١٣٦) كاعلى درجة و(٣٤) كاقل درجة، وبمتوسط فرضي(٨٥)درجة.

٤. –التطبيق النهائي: وزعت الباحثة المقياس بصيغته النهائية على عينة البحث المكونة من (١٨٠) ام وذلك بمساعدة مديرات الرياض، واستغرقت فترة التطبيق (٢٥) يوم.

٥. الوسائل الاحصائية:

١.الاختبار التائي لعينة واحدة.
٢.تحليل التباين الاحادي.

الفصـــــــــل الرابــع
نتائج البحث ومناقشتها

يستعرض هذا الفصل نتائج البحث ومناقشتها تبعا لاهداف البحث:

اولا–اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن.

الفرضية الصفرية: لا يوجد فرق دال احصائيا بين المتوسط الحسابي لدرجات اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية والمتوسط الفرضي للمقياس عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

باستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة وجد ان القيمة التائية المحسوبة (٩.٧٢) هي اكبر من القيمة الجدولية (١.٩٧) عند مستوى (٠.٠٥) وتتضح هذه النتيجة في الجدول(٥).

جدول (٥)

القيمة التائية المحسوبة لدلالة الفروق بين عينة الامهات والمجتمع

العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمة التائية المحسوبة
١٨٠	٧٥.٠٧٧	١٣.٧٠	٨٥	٩.٧٢

وهذا يعني ان اتجاهات العينة سلبية تجاه الالعاب الالكترونية وهذا ربما يفسرعلى انه يوجد وعي لدى الامهات بمدى الاضرار التي يمكن ان تسببها الالعاب الالكترونية لاطفالهن، بمعنى ان معظم الامهات يجدن بان استخدام الالعاب الالكترونية من قبل الاطفال بشكل مستمر يمكن ان يكون مضرا بالطفل ومن نواحي مختلفة ومتعددة، اذ ان معظم الامهات وافقن على الفقرات ال(٢٤) السلبية التي تؤكد على امكانية تعرض الطفل الى انواع مختلفة من الاضرار الصحية والنفسية والاجتماعية عند استخدامه للالعاب الالكترونية وقد يكون هذا الوعي ناجم عن ما تبثه بعض وسائل الاعلام عن الاضرار التي يمكن ان يتعرض لها الطفل من خلال استخدامه المستمر للالعاب الالكترونية، فضلا عن احساس الامهات بالمشكلة من خلال تعايشهن معها وما لمسنه من ردود افعال سلبية ومشاكل صحية ونفسية واجتماعية عانى منها اطفالهن من خلال استخدامهم المستمر لهذا النوع من الالعاب.

ثانيا– الفروق بين اتجاهات الامهات تبعا للمهنة(موظفة، طالبة، ربةبيت)

الفرضية الصفرية: لا توجد فروق دالة احصائيا بين اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية تبعا للمهنة (موظفة، طالبة، ربةبيت) عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

تشير القيمة الفائية المحسوبة لدلالة الفروق بين اتجاهات الامهات تبعا للمهنة (موظفة، طالبة، ربة بيت) والبالغة (٠.٦٠٨) وهي اصغر من القيمة الجدولية (٣.٠٤) عندمستوى (٠.٠٥) وكما مبين في الجدول (٦).

جدول (٦)

القيمة الفائية المحسوبة لدلالة الفروق بين الاتجاهات تبعا لمهنة الام

التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	القيمة الفائية المحسوبة
بين المجموعات	٢٠٩.٤٣٦	٢	١٠٤.٧١٨	٠.٦٠٨
ضمن المجموعات	٣٠٤٨١.٤٧٥	١٧٧	١٧٢.٢١٢	
المجموع	٣٠٦٩٠.٩١١	١٧٩		

وهذا يعني ان لا فروق بين الامهات سواء اكانت موظفة ام طالبة ام ربة بيت، وقد يعود ذلك الى ان الام ترغب في ارضاء رغبات الطفل والهاءه واشغال وقت فراغه بممارسة الالعاب الالكترونية بغض النظر عن انشغالها بالوظيفة او الدراسة او تفرغها لاعمال المنزل فقط، كما ان ذلك يشير الى ان الظروف الاجتماعية التي تعيشها الامهات ومستوى الوعي لديهن الناجم عن البيئة المحيطةوالتوعية الاعلامية هي نفسها لدى الام العاملة وربة البيت، سواء كان ذلك بالاتجاه السلبي او الايجابي.

ثالثا- الفروق بين الاتجاهات تبعا للتحصيل الدراسي (جامعي وعليا، دبلوم واعدادي، متوسطة وابتدائي)

الفرضية الصفرية:لا توجد فروق دالة احصائيا بين اتجاهات الامهات نحو شراء الالعابا لالكترونية تبعا للتحصيل الدراسي (عليا، دبلوم واعدادي، متوسط وابتدائي) عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

باستخدام تحليل التباين لحساب الفروق بين اتجاهات الامهات تبع التحصيل هناك دراسي نجد ان القيمة الفائية المحسوبة (٠.٤٦٥) وهي اقل من القيمة الفائية الجدولية (٣.٠٤) عند مستوى (٠.٠٥) وهذا ما نجده في الجدول (٧).

جدول (٧)

القيمة الفائية المحسوبة لدلالة الفروق بين الاتجاهات تبعا لتحصيل الام الدراسي

التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	القيمة الفائية المحسوبة
بين المجموعات	١٤٤.٢٠٢	٢	٧٢.١٠١	٠.٤٦٥
ضمن المجموعات	٢٧٤٤٧.١٩٣	١٧٧	١٥٥.٠٦٩	
المجموع	٢٧٥٩١.٣٩٤	١٧٩		

وتشير نتيجة الجدول (٤) الى ان لا فروق بين الامهات مهما كانت حصيلهن الدراسي، ويبدوا ان محاولة كلام ارضاء ابنائها او اشغالهم بالالعاب الالكترونية لا يتاثر بالمستوى العلمي والثقافي للام، اي ان الوعي بالنتائج السلبية والايجابية التي يمكن ان تسببها الالعاب الالكترونية لطفل الروضة من جراء استخدامه المستمر لها متشابه لدى جميع الامهات بغض النظر عن تحصيلهن العلمي، حتى لمن يحملن شهادات جامعية او شهادات عليا، مما يدل على ان تاثير البيئة المحيطة والظروف الاجتماعية والثقافية العامة التي تعيشها الام لها تاثير اكبر من التحصيل الدراسي على طريقة تفكيرها واتجاهها نحو شراءها للالعاب الالكترونية لاطفالها.

التـــوصـــيـــــات

بناءا على ما تقدم توصي الباحثة بما يلي:

١. من الضروري جدا زيادة نشر الوعي الثقافي حول ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية والنتائج التي تترتب على استخدامها من قبل الاطفال، على ان تكون الاسرة المعني الاول في هذا الموضوع لانها من يحدد للاطفال اللعبة التي يستخدمونها، فلابد للوالدين من ادراك مخاطر وسلبيات اقتناء ابناءه البعض الالعاب الالكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شئ بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول ابناءهم من خلال تربيتهم تربية واعية مع المراقبة المستمرة.

٢. ينبغي على الاهل اختيار الالعاب الالكترونية ذات المضامين التربوية والتعليمية الهادفة والتي تكون بصيغة العاب ترفيهية مسلية، والابتعاد قدر الامكان عن العاب العنف والقتال.

٢. على الاهل ان يوازنوا بين اوقات اللعب المختلفة، حيث يتم تخصيص وقت محدد لممارسة الالعاب الالكترونية ووقت لممارسة الالعاب الرياضية والعاب التشكيل والبناء وغيرها من الالعاب البسيطة التي كان يمارسها الاطفال قبل ظهور الالعاب الالكترونية، فضلا عن تشجيعهم على ممارسة هذا النوع من الالعاب مع اقرانهم لتعزيز الروح الاجتماعية لديهم.

٣. هناك اوقات ينبغي على الوالدين أن لا يسمح الطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية فيها، على سبيل المثال فترات تناول وجبات الطعام اليومية، فترة جلوس العائلة مع بعضهم، فترة اداء الواجبات المدرسية وغير ذلك.

٤. على الاسرة انتشار كاطفالها بممارسة الالعاب الالكترونية وذلك لكسب ثقتهم وصداقتهم والحد من اثر العنف على سلوكهم جراء اللعب بهذا النوع من الالعاب.

٥. على الاسرة تخصيص اوقات للترفيه وزيارة الحدائق العامة والمتنزهات واماكن الترفيه الاخرى للحد من اوقات الفراغ التي يمكن ان يستغلها الطفل لممارسة الالعاب الالكترونية..

المقترحات

١.اجراء بحوث تجريبة ميدانية حول بعض الامراض الصحية التي يمكن ان يتعرض لها الاطفال نتيجة استخدام الالعاب الالكترونية لفترات طويلة.

٢.اجراء دراسة ميدانية حول الاضرار النفسية والاجتماعية التي قد يتعرض لها الطفل نتيجة الاستخدام المستمر للالعاب.

٣.اجراء دراسة ميدانية حول امكانية استخدام الالعاب الالكترونية لتحقيق بعض الاهداف التربوية او التعليمية.

Abstract

Mothers' attitudes towards buying electronic toys for their children

By shimaa harith muhamad

The research aims to identify the trends of mothers towards the purchase of the electronic games for their children, and if the mother was a career and collected scientific have an impact on this trend, and to achieve the goals of research, the researcher building closed questionnaire adopted in the construction on the literature and previous studies in the field of research, as well as an open questionnaire distributed to prospective sample of mothers have been through direct two questions have two: Do you prefer to buy electronic games for your children? And why? Through their answers analysis managed researcher to identify the paragraphs of the closed questionnaire, namely, (٣٤), paragraph turns out the pros and cons of electronic games for children and alternatives (I agree too, I agree, AC,I don't agree), and these forms are distributed to a random sample of mothers, children, the city of Baghdad, which range from the ages of ٤-٦ years numbered ١٨٠ or dependent distribution of the variables of the profession and academic achievement, and after collecting the forms and discharged and extract the number of iterations and the use of the test Altai for one sample and analysis of variance unilateral means statistically, was reached a set of conclusions, including that mothers trends some buy electronic games a negative meaning that most mothers find that the electronic games can cause different damage to their babies if they were used on an ongoing basis. the results also showed that not a profession and educational attainment no effect on maternal attitudes towards the purchase of the electronic games for their children, which shows that mothers thinking in this area because of similar because they are living under the same conditions and the same type of culture in this area.

Based on results research was presented a number of recommendations concerning the need to take care of public culture and correct guidance in the field of electronic games and get to know the negatives and positives to be the direction of parents' right and conscious when purchasing electronic games for their children.

المصـــــــــــــادر

اولا: المصادر العربية

١. الحمصي،معاذ(٢٠٠٩)، الالعاب الالكترونية، الموسوعة العربية، دمشق، دار الفكر.

٢. داوود،عزيزحنا،انورحسين عبد الرحمن(١٩٩٠)،مناهج البحث التربوي،وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة بغداد.

٣. الدليفي،محسن علي، (د.ت.)،علم النفس العام، دار الكتب العلمية للطباعة والنشر، المؤسسة العلمية للكتاب، بغداد.

٤. الرامييني،فواز بن فتح الله، (٢٠١٠)، تعليم الاتجاهات والقيم في المجتمع المدرسي (المنهج الخفيفي التدريس)، دار الكتاب الجامعي، العين، دولة الامارات العربية المتحدة.

٥. الريماوي، محمود عودة، واخرون(٢٠٠٨)، علم النفس العام، عمان، الاردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
٦. سرج، اشرف (٢٠٠٩)، التفكير الابتكاري لدى الاطفال ومدى تاثره بالالعاب الالكترونية، ط١، ج.م.ع، المكتبة المصرية للنشر والتوزيع.
٧. عيسوي، عبد الرحمن محمد (١٩٩٩) : القياس والتجريب في علم النفس والتربية، دار المعرفة الجامعية، مصر .
٨. الغرير،احمد نايل، اديب النوايسة (٢٠١٠)، اللعب وتربية الطفل، ط١، الاردن، جامعة مؤتة، كلية العلوم التربوية، الاثراء للنشر والتوزيع.
٩. القليني، فاطمة،(ذوالقعدة ١٤٢٥)،طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (١). المتميزة: العدد الثالث والعشرون.
١٠. الكامل، محمود(٢٠٠٩)، الالعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، حلب، جامعة حلب، مجلة كلية الهندسة.
١١. محمد، عادل عبدالله(١٩٩٩)، دراسات في نمو طفل الروضة، عمان، دار الرشد للطباعة والنشر والتوزيع.
١٢. المقرن، خولة محمد(٢٠١٦)، دور الالعاب الالكترونية في تعزيز التعددية الثقافية لطفل الروضة، الرياض، مجلة المعرفة.
١٣. الموسى،عبدالله بن عبد العزيز(٢٠٠٧)، استخدام خدمات الاتصال في الانترنت في العملية التعليمية، جامعة محمد بن سعود الاسلامية.
١٤. الهدلق،عبدالله بن عبد العزيز(٢٠١٤)، الالعاب الالكترونية (الايجابيات والسلبيات)، المملكة العربية السعودية، جامعة الملك سعود.
١٥. ويكيبيديا،الموسوعة الحرة،ar.wikipedia.org/wiki.
١٦. ياسين، حسين، (١٩٩٠)،علم النفس العام، جامعة بغداد، د.م..

ثانيا: المصادر الاجنبية

١. Gunter,B.(١٩٩٨),The effects of video games on children, The myth unmasked Sheffield, UK, Sheffield Academic press.
٢. Sacamoto,A.(١٩٩٤), Vidio game use and the development of socio cognitive abilities in children, three surges of elementary school children.
٣. Sigal,K. & Dietz W.(١٩٩١), Phsycologic responses to playing a video game, AM., JDIS child.

ملحق (١)

جامعة بغداد
كلية التربية للبنات
قسم رياض الاطفال

م/ استبيان مغلق

الاستاذ الفاضل الدكتور ..... المحترم

تحية طيبة

تروم الباحثة اجراء دراسة حول اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن، ومن منطلق خبرتكن في مجال الاختصاص، ارجوا التفضل بابداء ارائكن حول مدى صلاحية فقرات الاستبيان.

علما ان البدائل هي: اوافق جدا، اوافق ، متردد ، لا اوافق

مع فائق الشكر والتقدير

الباحثة

أ.م.د.شيماء حارث محمد

ت	الفقرات	صالحة	غير صالحة
١	تجعل تفكير الطفل علمي ويواكب التطور التكنلوجي في العالم.		
٢	تساعد الطفل على الاستكشاف.		
٣	تنمي الرغبة في التعلم لدى الطفل.		
٤	استخدام الالعاب الالكترونية يمكن ان يؤدي الى ضعف بصر الطفل.		
٥	يمكن ان تحد من قدرة الطفل على الابداع.		
٦	قد تؤدي الى تشتت انتباه الطفل وعدم تركيزه مع من يحيط به.		
٧	الاشعاعات المنبعثة من الالعاب الالكترونية يمكن ان تكون مضرة بصحة الطفل مستقبلا.		
٨	تنمي قدرة الطفل على التركيز.		
٩	تنمي قدرة الطفل على التفكير السليم.		
١٠	تجعل الطفل انعزاليا وعلاقاته الاجتماعية ضعيفة.		
١١	بعض العاب الفديو يمكن ان تؤثر على سلوك الطفل وتجعله عدوانيا.		
١٢	تجعل الطفل خاملا قليل الحركة.		
١٣	يمكن ان تكون مصدر لهو وتسلية للطفل وتبعده عن اللعب بالشارع.		
١٤	تساعد الطفل على تعلم استخدام اجزاء الحاسوب بسهولة وسرعة.		
١٥	تساعد الطفل على تعلم مفردات جديدة باللغتين العربية والانكليزية.		
١٦	قد تؤدي الى ادمان الطفل على استخدامها.		
١٧	يمكن ان تجعل مشاعر الطفل جافة تجاه الاخرين ومرتبطة فقط باللعبة.		
١٨	يمكن للعبة ان تنمي قدرة الطفل على التفريق بين الاشياء.		
١٩	يمكن لبعض الالعاب ان تؤدي الى اصابة الطفل		

	بالاحباط اذا كانت اعلى من مستوى قدراته العقلية والذهنية.		
٢٠	يمكن ان يكون للعبة دور في تعلم بعض مبادئ الرياضيات.		
٢١	جلوس الطفل امام اللعبة لفترات طويلة يمكن ان يؤدي الى زيادة وزن الطفل بشكل مفرط.		
٢٢	الالعاب الالكترونية قد تبعد الطفل عن مماسة الالعاب التنشيطية الحركية المفيدة لجسمه.		
٢٣	الالعاب الالكترونية يمكن ان تبعد الطفل عن ممارسة بعض الالعاب اليدوية الفكرية مثل المكعبات والليكو.		
٢٤	يمكن ان تؤثر بشكل سلبي على مستوى الطفل التعليمي.		
٢٥	الادمان على الالعاب الالكترونية يمكن ان يؤدي احيانا الى عدم تناول الطفل وجباته الغذائية وبالتالي اصابته بالمرض.		
٢٦	تركيز الطفل في اللعبة يجعله لا يعير اهتماما لما يقوله او يطلبه الاخرين منه خصوصا الاهل.		
٢٧	ممارسة الالعاب الالكترونية لفترات طويلة يمكن ان يؤدي الى تحدب ظهر الطفل واصابته بامراض المفاصل مستقبلا.		
٢٨	ادمان الطفل على الالعاب الالكترونية يجعله غير قادر على تقدير قيمة الوقت.		
٢٩	رغبة الطفل بالاستمرار باللعب وعدم ترك اللعبة قد تجعله اتكاليا ويعتمد على الاخرين في كل شئ.		

ملحق (٢)
اسماءالخبراء

١.أ.د.خولة عبد الوهاب علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٢.أ.د.الطاف ياسين علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٣.أ.م.د.جميلة رحيم علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٤.أ.م.د.ضحى عادل علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٥.أ.م.د.ميادة اسعد علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٦.م.د.رغد شكيب علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٧. م.د.كلثوم عبد عون علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال
٨.م.د.سجلاء فائق علم النفس كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال

ملحق (٣)

جامعة بغداد
كلية التربية للبنات
قسم رياض الاطفال

م/ استبيان مغلق

عزيزتي الام الفاضلة

تروم الباحثة اجراء دراسة للتعرف على اتجاهات الامهات نحو شراء الالعاب الالكترونية لاطفالهن، ولكونك المعنية بهذا الموضوع يرجى التفضل بالاجابة على الاسئلة التالية بوضع اشارة( )امام العبارة التي ترينها مناسبة، علما بان المعلومات ستستخدم لاغراض البحث العلمي فقط ولا داعي لذكر الاسماء.

مع فائق الشكر والتقدير

الباحثة

د. شيماء حارث محمد

التحصيل العلمي:

المهنة : عاملة ( ) طالبة ( ) ربة بيت ( )

ت	الفقرات	اوافق جدا	اوافق	متردد	لا اوافق
١	ترفع من مستوى ذكاء الطفل وتجعل تفكيره علميا يواكب التطور التكنولوجي في العالم.				
٢	تساعد الطفل على الاستكشاف.				
٣	تنمي الرغبة في التعلم لدى الطفل.				
٤	استخدام الالعاب الالكترونية يؤدي الى ضعف بصر الطفل.				
٥	تحد من قدرة الطفل على الابداع.				
٦	تؤدي الى تشتت انتباه الطفل وعدم تركيزه مع من يحيط به.				
٧	الاشعاعات المنبعثة من الالعاب الالكترونية يمكن ان تكون مضرة بصحة الطفل مستقبلا.				
٨	تنمي قدرة الطفل على التركيز.				
٩	تنمي قدرة الطفل على التفكير السليم.				
١٠	تجعل الطفل انعزاليا وعلاقاته الاجتماعية ضعيفة.				
١١	بعض العاب الفيديو يمكن ان تؤثر على سلوك الطفل وتجعله عدوانيا.				

١٢	تجعل الطفل خاملا قليل الحركة.				
١٣	يمكن ان تكون مصدر لهو و تسلية للطفل وتبعده عن اللعب بالشارع.				
١٤	تساعد الطفل على تعلم استخدام اجزاء الحاسوب بسهولة وسرعة.				
١٥	تساعد الطفل على تعلم مفردات جديدة باللغتين العربية والانكليزية.				
١٦	تؤدي الى ادمان الطفل على استخدامها.				
١٧	يمكن ان تجعل مشاعر الطفل جافة تجاه الاخرين ومرتبطة فقط باللعبة.				
١٨	تنمي قدرة الطفل على التفريق بين الاشياء.				
١٩	بعض الالعاب تؤدي الى اصابة الطفل بالاحباط اذا كانت اعلى من مستوى قدراته العقلية والذهنية.				
٢٠	تؤدي الى تعلم الطفل بعض مبادئ الرياضيات.				
٢١	جلوس الطفل امام اللعبة لفترات طويلة يؤدي الى زيادة وزنه بشكل مفرط.				
٢٢	تبعد الطفل عن ممارسة الالعاب الرياضية البدنية.				
٢٣	تبعد الطفل عن ممارسة بعض الالعاب اليدوية الفكرية مثل المكعبات و(الليكو).				
٢٤	تعمل على تدني مستوى القدرة على ممارسة الانشطة الاجتماعية.				
٢٥	تلهي الطفل عن تناول وجباته الغذائية وبالتالي اصابته بالمرض.				
٢٦	تركيز الطفل في اللعبة يجعله لا يعير اهتماما لما يقوله او يطلبه الاخرين منه خصوصا الاهل.				
٢٧	ممارستها لفترات طويلة يؤدي الى تحدب ظهر الطفل واصابته بمختلف انواع امراض المفاصل مستقبلا.				
٢٨	ادمان الطفل على الالعاب الالكترونية يجعله غير قادر على تقدير قيمة الوقت.				
٢٩	رغبة الطفل بالاستمرار باللعب وعدم ترك اللعبة تجعله اتكاليا ويعتمد على الاخرين في كل شئ.				
٣٠	تجعل الطفل عصبي المزاج.				
٣١	تسبب الدوار والغثيان للطفل.				
٣٢	تؤدي الى احمرار العين.				
٣٣	تسبب الصداع.				
٣٤	تجعل الطفل عنيف.				