العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والقيم السلوكية لدى أطفال ما قبل المدرسة الكويتيين

دكتورة/ منى بدر الجناعي

أستاذ علم النفس التربوي المساعد – كلية التربية – جامعة أسيوط

الملخص:

استهدفت تلك الدراسة رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية من جهة وبعض القيم السلوكية لدى الأطفال الكويتيين في مرحلة ما قبل المدرسة من جهة ثانية. وقد أجريت هذه الدراسة على عينة عشوائية قوامها (310) مفردات من الأطفال الكويتيين المسجلين في رياض الأطفال، وتتوزع العينة بواقع (٪52.3) من الإناث مقابل (٪47.3) من الذكور. و استخدمت الدراسة استبانة تتضمن مقياسين، الأول يقيس معدل استخدام الألعاب الإلكترونية، أما الثاني فيقيس القيم السلوكية، بجانب خصائص المفحوصين، و تم جمع البيانات من خلال المقابلات المباشرة مع الأطفال والمعلمات في رياض الأطفال. تتلخص نتائج الدراسة في ارتفاع التزام الأطفال بالقيم السلوكية، وقد كشف تحليل البيانات عن وجود فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث مجمل الالتزام بالقيم السلوكية حسب متغيرات الجنس والسن ومستوى التحصيل ($p<0.05$)، حيث يزداد الالتزام لدى الإناث مقارنة بالذكور، كما يزداد بين الأطفال الأكبر سنا مقارنة بالأطفال الأصغر سنا، وكذلك بين الأطفال الأعلى تحصيلاً مقارنة بالأطفال الأقل تحصيلاً. كما كشفت الدراسة عن أن (٪93) من العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية، ويزداد الاستخدام بين الذكور مقارنة بالإناث، بينما لا توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث مجمل استخدام هذه الألعاب حسب متغيرات السن، مستوى التحصيل، عدد الأخوة، الترتيب بين الأخوة ($p>0.05$). وعن العلاقة بين القيم السلوكية واستخدام الألعاب الإلكترونية كشفت الدراسة عن وجود ارتباط سالب ذي دلالة إحصائية، بمعنى أنه كلما زاد استخدام الألعاب الإلكترونية انخفض الالتزام بالقيم السلوكية، كما أن هناك ارتباطاً عكسياً بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل، بمعنى أن الأطفال الأقل تحصيلاً هم الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، القيم السلوكية، أطفال ما قبل المدرسة الكويتيين

Abstract:

This study aimed to elaborate the relationship between the use of electronic games and behavioral values of Kuwaiti children in pre - school. The study was conducted on a random sample of (310 of Kuwaiti children registered in kindergartens. The sample is distributed by 52.3% of females compared to 47.3% of males. The study used a questionnaire that included two measures: the first measures the use of electronic games، the second measures behavioral values. The questionnaire also includes the characteristics of the examinees. Data were collected through face to face interviews with children and teachers in kindergartens. The study revealed significant differences between the sample groups in terms of total commitment to behavioral values by gender، age variables and the level of achievement ($p < 0.05$)، where the female commitment is higher than that of males، Older children compared to younger children، as well as among higher - achieving children compared to lower children. 93% of the sample uses electronic games، and the use of males increases compared with females، while there are no significant differences between the sample groups in terms of the total use of these games according to variables of age، level of achievement، number of siblings، ($p > 0.05$). There was negative significant correlation between behavioral values and the use of electronic games، in the sense that the greater the use of electronic games decreased commitment to behavioral values، and there is negative correlation between the use of electronic games and the level of achievement، meaning that the low achievement children are highly use of the electronic games.

Key words: Electronic games، behavioral values، pre school Kuwaiti children

المقدمة:

ترتكز تنشئة الأطفال على القيم Values باعتبارها موجهات للسلوك، وبالتالي فهي من أهم مكونات الشخصية، ومن هنا فإن (القيم) من المفاهيم الجوهرية في علم النفس والتربية، فالكثير من الكتابات التربوية تتناول "القيم" باعتبارها أسس السلوك المتفق مع غايات التربية وأهدافها (Steven، 2004)، كما أن القيم ملازمة للتربية دائماً،فلا وجود للتربية بدون قيم، والتعلم في جوهره يتضمن النزوع إلى الأحسن سواء تعلق هذا التعلم بالتعامل مع الذات أو التعامل مع الآخرين (الرشيدي، 2008)، فالمتعلم يتعلم كيف يفكر وينجز ويتعلم أحسن وأجود. في الوقت نفسه، فإن السياسة التربوية تعكس القيم المستهدف غرسها وتنميتها وتشجيعها لدى الناشئة، وغالبا ما تكون هذه القيم متضمنة في واقع المجتمع وفكره وثقافته، أو يقتضيها التطور والنمو والحفاظ على الهوية والانفتاح الواعي على الثقافات والتيارات الفكرية والتربوية الأخرى ومعطيات العصر،،،، ففي ضوء ذلك تتم صياغة السياسة التربوية بحيث تتضمن "القيم" التي يرتكز عليها التعليم والتربية النظامية (الفيي، 2006).

وفي دولة الكويت ترتكز التربية النظامية على مجموعة من القيم التي تعكس توجهات المجتمع والدولة، وأن العملية التعليمية هي استثمار يرجى من ورائه الإسهام في تحقيق التنمية الاقتصادية والاجتماعية وتحقيق الاستقرار والأمن والسلام الاجتماعي (وزارة التربية، 2003)، وقد اقتضى ذلك مراجعة الأنظمة التعليمية وتطويرها من أجل بناء مجتمع أقوى وأكثر قدرة على التنافس عالمياً بما يملكه من معرفة مع المحافظة على ثوابت أمته وقيمها الروحية والعقائدية، فيستطيع التحاور والتعايش مع الآخرين دون فقدان الهوية (الكندري، 2011، ص 55)، ويبدو التأكيد على القيم واضحاً في التقارير والوثائق المعنية بالتربية والتعليم في الكويت، في تقرير اللجنة الدولية للتعليم في القرن الحادي والعشرين تأكيد على أن "التعلم" إنما هو للعلم والعمل والعيش مع الآخرين،

والحفاظ على الهوية، وهذه الفكرة تبنتها وثيقة استشراف العمل التربوي باعتبارها مفاتيح لإصلاح العملية التربوية، وجعلها أقوى ارتباطاً بحياة الفرد واحتياجاته العملية والعلمية، وأقرب استجابة لمعطيات ومتطلبات العصر المتغير (الحر، 2003، ص 69)

وعلى الرغم من أن جوهر القيم واحد، إلا أن وسائط تقديمها متعددة، فقد يتم عرض القيم وتقديمها من خلال النماذج الأسرية في التربية أو من خلال الكتب والقصص أو وسائل الاتصال أو الألعاب بأشكالها المختلفة، ومع التطور التكنولوجي تطورت الألعاب تطوراً عميقاً، وزادت أهمية اللعب في حياة الأطفال، وأصبح اللعب يقوم على سلوك متنوع الدوافع، ويشبع الكثير من الحاجات (Elaine etal.،2008)، فقد يكون اللعب محكوماً بالرغبات، وقد يكون استجابة سلوكية للتعبير عن شيء ما، أو أنه اختيار سلوكي لتأكيد الذات، وأياً كانت دوافع اللعب عند الأطفال، فإن "الألعاب" تشكل جانباً أساسياً في مؤسسات التربية فترة ما قبل المدرسة، ويستغرق نشاط اللعب مساحة مهمة في برامج تلك المؤسسات لتوضيح الآليات التربوية المستخدمة في ترسيخ القيم والمعاني التي يراد ترسيخها في شخصية الطفل (زهران، 1991، ص 298 – 303)، ومع تزايد الوقت الذي يقضيه الأطفال مع الألعاب الإلكترونية المتنوعة وانعكاسات ذلك على شخصيات الأطفال وسلوكهم، اهتم المربون وعلماء النفس بمعرفة الدلالات والمعاني التي ينطوي عليها محتوى تلك الألعاب وأثارها على شخصية الطفل وسلوكه، خاصة بعد أن أصبحت الألعاب الإلكترونية منتشرة في البيوت، وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال عموماً، وفي أعمار مبكرة جدا أي في مرحلة الطفولة المبكرة (الشحروري، 2007، ص4)

مشكلة الدراسة:

يتفاعل الأطفال الصغار مع الشاشات الإلكترونية بترقب وانفعال، وزاد الزخم مع التطور التكنولوجي، حيث أصبحت الحواسيب الشخصية أسهل استخداماً كما ساعدت الهواتف الذكية في انتشار تلك الألعاب، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكـم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (حسن، 2017، ص 231)، وتوضح بعض الدراسات العلمية أنه بسبب انغماس الأطفال في الألعاب الإلكترونية فإنهم يعزفون عن القراءة والكتابة، وبات من العسير

عليهم الانتباه إلى ما يقوله معلموهم، وأصبحوا أقل ميلاً لعقد الصداقات المفيدة والتفاعل مع الآخرين (أحمد، 2016، ص 269)، من هنا تتمثل مشكلة الدراسة الحالية في رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية من جهة والقيم السلوكية لدى الأطفال في غمار تفاعلهم مع الآخرين داخل البيت ورياض الأطفال من جهة ثانية، وذلك بالتطبيق على عينة من الأطفال الكويتيين المسجلين في رياض الأطفال، وتجد هذه الإشكالية رصيداً واقعياً وعلمياً قوياً بالنظر إلى الأهمية الحاسمة لمرحلة الطفولة المبكرة في الشخصية، وكذلك بالنظر إلى أهمية القيم للشخصية،بجانب اهتمام علماء النفس والتربية بمؤثرات النمو النفسي للأطفال في تلك المرحلة، وتأتي الألعاب الإلكترونية في مقدمة تلك المؤثرات خاصة بعد تطور تلك الألعاب وانتشارها لدى الأطفال الكويتيين الذين يشكلون ثقلاً كمياً هائلاً في التركيبة السكانية، فحسب إحصاءات وزارة التربية، فإن هناك 42866 طفلاً في 194 روضة أطفال، تضم 1760 فصلاً (وزارة التربية، 2017)

أدبيات الدراسة

أولاً: القيم والسلوك:

تعرف القيم بأنها المبادئ والمعتقدات الأخلاقية المقبولة والمتفق عليها من قِبَل الفرد والجماعة (Steven،2004)، وهي تمثيلات رمزية،أو معرفية لحاجات الفرد وحاجات المجتمع، والتي تضبط السلوك باتجاه إشباع تلك الحاجات وفق ما هو مقبول، وتتضمن القيم أحكاماً عقلية تقرر ما إذا كان السلوك خيرًا أم شرًا، ممنوعاً أو مرغوباً (العسيلي، 2006)، كما ترتبط القيم بأحكام انفعالية يصدرها الفرد نحو الأشخاص أو الأشياء أو المعاني، بالتفضيل أو عدم التفضيل في شكل تقدير أو تقويم ضمني أو صريح (محمد، 2013)، وحسب منظور علم النفس التطوري وعلم النفس اللغوي، فإن قيمة الشيء قدره، وقيمة المتاع ثمنه، وأن الأحكام القيمية حيث لا تعدل ولا تبدل من قبل الإنسان وتبين الحق والباطل على استهداء وبرهان (أبو جادو، 2002، ص95)، ويعبر مفهوم (القيمة) عن الشيء الثمين ذي الأهمية، وتغطي القيم مدى واسعاً وعميقاً في الشخصية

على المستويات النفسية والاجتماعية والتربوية وغير ذلك من الأبعاد التي تلوّن سلوك الإنسان، كما أن القيم تزود الشخصية بأساس السلوك الأخلاقي (Michael & Steph-anie، 2015) . وترتبط القيم بمفهوم الحاجة (Need) وهو مفهوم جوهري في علم النفس، فقد ذكر ماسلو Maslow أن مفهوم القيمة مكافئ ومرادف لمفهوم الحاجة، غير أن ذلك يصعب قبوله لأنه يغفل دور الإنسان باعتباره الكائن الذي يتبنى قيماً معينة توجه سلوكه الهادف إلى إشباع حاجاته (عبد العزيز، 2002، ص 61 – 62). وتتجسد أهمية القيم، في أن الإنسان لا يعيش إلا في ظل نسق قيمي يحدد له سلوكه الذي يتوافق ومعايير المجتمع الذي ينتمي إليه، وبذلك تتضح أهمية الدور الذي تلعبه القيم سواء على المستوى الفردي أو على مستوى المجتمع (رمضان، 2005، ص 67)، فالقيم تساهم في تحديد تفضيلات الأفراد للأشياء وترسيخ معتقداتهم الدينية والثقافية المرغوبة (عبد الله، 2008، ص 228)، والقيم تهيئ للأفراد اختيارات معينة تحدد السلوك الصادر عنهم، فالقيم بذلك تلعب دوراً مهماً في تشكيل الشخصية الفردية وتحديد أهدافها في إطار معياري صحيح فيكون قادراً على التكيف والتوافق بصورة إيجابية (الطيار، 2014 ص 206)، والقيمة تتضمن مفهوم الوعي ثلاثي الأبعاد، وهي أن يكون عند الشخص وعى بوجود شيء أو شخص أو فكرة، وأن هذا الوعي يخص الشخص ويثير فيه اتجاها انفعاليا يجعله يقف أمام الشيء أو الفكرة موقفا يدل على الاهتمام، وأخيراً استمرار وعى الشخص واتجاهه الانفعالي بعض الوقت (سلوم& الجمل، 2009 ص 46)، كما أن القيم تتيح للفرد إمكانية اختيار الاستجابة للمواقف المختلفة، وبذلك تلعب دوراً مهماً في بناء الشخصية لأنها تجعل الإنسان أقدر على التكيف، وتعطيه إحساساً بالأمان لأنها تساعده على ضبط السلوك، وتدفعه لتحسين أفكاره ومعتقداته، وتساعده على فهم الآخرين، وتوسع إطاره المرجعي في فهم علاقاته مع هؤلاء الآخرين (Rokeach،2010).

ومن منظور الصراع النفسي، فإن القيم وسيلة لحل الصراعات واتخاذ القرارات، حيث ينظر إلى النظام القيمي كمجموعة من المبادئ والقوانين المنظمة من أجل مساعدة الأفراد على الاختيار بين البدائل السلوكية والمقارنة بينها، وتعمل القيمة كوظيفة دافعة لأنماط السلوك المناسب لإشباع الحاجات، بل إن القيم بحد ذاتها أدوات تكيف وتوافق

لأنها تتعلق بنمط السلوك والتي تدل على التكيف مثل الطاعة والانسجام مع الآخرين وضبط النفس والإنجاز(Patrick&Boris،2003) وللقيم أهمية خاصة في عملية التوجيه والإرشاد النفسي، حيث يعتمد على القيم في توجيه سلوك الفرد وضبطه نحو الأغراض المشروعة بما يجعله على مستوى التوافق مع نفسه وغيره، وتوجيه الفرد لإشباع رغباته وحاجاته إشباعا مناسبا يجعله على قدر من الاتزان الانفعالي، وتمكن الفرد من التفاعل الإيجابي في التعامل مع أفراد المجتمع وتساعده على عدم الوقوع في دائرة الصراع عند إصدار قرار شخصي متعلق بالآخرين، وبذلك تكون القيم عوامل أساسية تدفع الفرد نحو الاستقرار الداخلي والاطمئنان، فهي بذلك مطلب أساسي في بناء شخصية الفرد وسوائه النفسي (حسين، 2004، ص9).

وتتعدد مصادر اكتساب القيم، فهناك الأسرة والمدرسة، وجماعة الأقران، والمؤسسات الدينية، ووسائل الاتصال خاصة وأن تلك الوسائل تقدم القيم بطريقة مشوقة وأسلوب جذاب (الصالح، 2003، ص 209)، كما تطور دور وسائل الاتصال في نشر القيم بعد تطور تلك الوسائل وتنوعها وانتشار وسائط الإنترنت التي أتاحت الاستخدام المكثف والمشوق لأدوات التعلم عند الإنسان في التلقي (luigino&Luca،2006)، وبالتالي اتسعت فئات الجماهير المستهدفة فيجد الطفل والشاب والكبير والأم والأب مراده وبغيته من بين هذه الوسائل باختيار ما يتناسب معه (القرشي، 2010، ص 35)، ومن خلال وسائط الإنترنت بما فيها من ألعاب إلكترونية متنوعة يتم تكرار بث القيم عبر قضايا متعددة ومواقف سلوكية لا حصر لها (سعدات، 2001، ص 42). من كل ذلك نتبين الأهمية المفصلية للقيم في شخصية الطفل، كما نتبين الارتباط بين القيم والتربية بمؤثراتها المتنوعة، وأنه إذا كانت الأسرة هي السياق الأول لإكساب الطفل القيم، فإن وسائط التقنية الحديثة أصبحت ناقلاً أساسياً للقيم من أجيال متعددة من الألعاب الإلكترونية

ثانياً: دراسات سابقة:

من واقع البحث في قواعد البيانات، وكذلك في المكتبات المتخصصة، فإن هناك أعداداً لا حصر لها من البحوث العلمية التي تناولت الألعاب الإلكترونية ودلالتها لشخصية الطفل وسلوكه، وفيما يلي نماذج من تلك الدراسات التي تم اختيارها بحيث

تكون حديثة قدر الإمكان وذات دلالة لموضوع الدراسة الحالية. ففي دراسة علمية متعمقة عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 – 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض، كانت العينة تتكون من (120) مفردة تتوزع بالتساوي بين الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وقد تم تطبيق الاستبيان على تلك العينة، مع الاستعانة بأدوات مساعدة لضمان دقة البيانات. خلصت الدراسة إلى أن أبرز إيجابيات الألعاب الإلكترونية تمثلت في تحفيز الخيال لديهم، تسهم في تطوير مهارتهم في اللغة الإنجليزية، تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية، تعودهم على مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية، تسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة، تساعدهم في الحصول على أفكار ومعلومات جديدة. أما أبرز سلبيات الألعاب الإلكترونية فقد تمثلت في أنها تجعلهم مدمنين على ممارستها، وتؤثر سلباً على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، و تسبب لهم السمنة بسبب طول مدة الجلوس وقلة الحركة (الحيلة، 2016).

وعن العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني والسلوك غير العدواني لدى أطفال الروضة، كانت دراسة الصوالحة (2016) والتي طبقت على مائة مفردة من أولياء أمور هؤلاء الأطفال، واستخدمت استبانة مكونة من محورين لقياس السلوك العدواني، والسلوك غير العدواني (السلوك الاجتماعي). من أهم نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، بمعنى ارتفاع السلوك العدواني لدى أطفال الروضة الذين يستخدمون الألعاب العنيفة، ويزداد السلوك العدواني بفروق جوهرية عن السلوك غير العدواني،وتوصي الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضا توعية وإرشاد الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك الأطفال.

أما دراسة تركستاني (2015) فقد استهدفت التعرف على أثر الألعاب الإليكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع، وتمثلت عينة الدراسة في (16) طفل ضعيف السمع ممن تراوحت أعمارهم بين 4 و 6 أعوام، كما

تراوحت نسبة القصور السمعي لديهم بين 40 – 65 ديسبل، وجميعهم من الملتحقين بالروضة في مدينة الرياض، وتم تقسيم عينة الأطفال بالتساوي إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة). تم تحميل مجموعة من الألعاب الإلكترونية على أجهزة الأي باد التي سلمت لأطفال المجموعة التجريبية ولمدة 6 شهور، وقد طبق اختبار القدرات البريطاني (BAS) تطبيقاً قبلياً وبعدياً على المجموعتين التجريبية والضابطة. كشفت الدراسة عن تحسن المجموعة التجريبية والضابطة في جميع أبعاد المقياس الأربعة (البناء النمطي – تركيب المكعبات – تشابه الصور – النسخ)، في حين لم تتحسن المجموعة الضابطة في (البناء النمطي – تشابه الصور) وتحسنت في (تركيب المكعبات – النسخ)، كما ظهرت فروق بين المجموعتين في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، حيث ساهمت الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات لديهم.

وفي دولة الكويت، أجريت دراسة بعنوان «أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة (الخراز، 2013) والتي هدفت إلى تقصى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة. استخدمت الدراسة المنهج التجريبي حيث تم تصميم اختبارين متكافئين أحدهما قبلي والأخر بعدي لتقويم مخرجات البرنامج على مستوى التذكر والفهم والتطبيق على عينة من أطفال المستوى الأول وتقسيمهم إلى مجموعتين الأولى تجريبية (تدرس ببرنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية)، والثانية ضابطة (تدرس بالطريقة التقليدية) خلال العام الدراسي 2013/ 2012. خلصت الدراسة إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في اختبار مفاهيم الدراسات الاجتماعية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار مفاهيم الدراسات الاجتماعية في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة في اختبار مفاهيم الدراسات الاجتماعية في التطبيق القبلي والبعدي، وكذلك لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار مفاهيم

الدراسات الاجتماعية في التطبيق القبلي. وعن المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، جاءت دراسة عبد العزيز (2011) والتي ركزت على معرفة المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة من سن (4 – 6) سنوات وأساليب الوقاية منها، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي حيث قامت بإجراء دراسة ميدانية وتطبيق أدوات البحث على عينة عمدية قوامها (409) من أولياء، والخبراء في التخصصات المختلفة (الطب، التربية، الآداب، التربية الرياضية، رياض الأطفال، ومعلمات رياض الأطفال). من أهم نتائج الدراسة أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الخبراء(الطب والصحة النفسية وعلم النفس، التربية، الآداب، التربية الرياضية، رياض الأطفال) في درجات تطبيق استطلاع الرأي الخاص بالمخاطر الناجمة عن الألعاب الإلكترونية على الأطفال، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الخبراء في قائمة الأساليب الوقائية من المخاطر (الصحية – النفسية – الاجتماعية) الناجمة عن الألعاب الإلكترونية على الأطفال، أي أنه بالرغم من اختلاف التخصصات المهنية للخبراء عينة البحث، فإنهم يتفقون على مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

وفي دراسة تجريبية حديثة كان الهدف معرفة تأثير إمداد الأطفال بجهاز كمبيوتر لوحي متنقل متصل بالإنترنت على سلوك النشاط البدني، وقد تكونت العينة من عشرين طفلاً ممن تتراوح أعمارهم مابين سنتين إلى ست سنوات. تبين من الدراسة انخفاض كثافة النشاط البدني وزيادة السلوك الروتيني (الثابت أو المستقر) لدى المجموعة التي توفر لديها جهاز كمبيوتر لوحي متنقل متصل بالإنترنت مقابل المجموعة الأخرى التي لم يتوفر لديها هذا الجهاز،حيث كان نشاطهم البدني أعلى وأكثر ثراء (Mallory S. Kob-ak، et al، 2018). وفي دراسة أخرى (Hinkley etal،2017) كان التساؤل الأساسي: هل النشاط البدني واستخدام الوسائط الإلكترونية لأطفال ما قبل المدرسة يؤثر على المهارات الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال. وقد ركزت الدراسة على تقصي شدة واتجاه الارتباط بين النشاط البدني للأطفال من سن 3 إلى 5 سنوات واستخدامهم للوسائط الإلكترونية، وبين مهاراتهم الاجتماعية في العمر من 6 – 8 سنوات. تم جمع

البيانات في العام الدراسي (2008 – 2009) والعام الدراسي (2011 – 2012) من الأطفال ذوي الصحة السليمة والنشاط البدني، كان المشاركون عينة فرعية عشوائية (عدد = 108) من بين 567 طفلاً في مرحلة المتابعة. تم قياس النشاط البدني بموضوعية باستخدام مقاييس السرعة ACTI Graph GTIM، وتم قياس استخدام وسائل الإعلام الإلكترونية (مشاهدة التلفزيون والألعاب الإلكترونية المستقرة والألعاب الإلكترونية النشطة) من خلال تقرير من الوالدين، وتم تقييم المهارات الاجتماعية والانفعالية للأطفال باستخدام مقياس تم إعداده خصيصاً لذلك. من أهم نتائج الدراسة أن استخدام بعض أنواع الوسائط الإلكترونية يؤثر سلبياً على الصحة النفسية الاجتماعية للأطفال، وأوصت الدراسة أن البحوث المستقبلية يجب أن تتقصى السياقات التي يشارك فيها أطفال مرحلة ما قبل المدرسة في هذه السلوكيات والآليات السببية المحتملة.

وفي دراسة عن الألعاب القائمة على التفكير وتقييم تأثير اللعب (Rachel etal، 2018)، تركز الاهتمام على تقييم تأثير اللعب الفردي والتدخل التجريبي الانتقائي لإثراء مفاهيم اللعب، وقد تمثل التدخل في إتاحة مواقف للوالدين تتوفر فيها فرص اللعب الممنوحة للأطفال في المنزل، والمجتمع، والمدرسة. وتضمنت الدراسة تقييماً لتدخل الوالدين الهادف إلى إثراء مفهوم وعلاقته بالمهارات والقدرات ذات القيمة الاجتماعية لدى الأطفال، استناداً إلى البيانات الواردة من 291 من الآباء والأمهات / مقدمي الرعاية لأطفال صغار من مختلف الأعراق (أعمارهم بين 3 و 6 سنوات) الذين يحضرون حدثاً في مدينة نيويورك. تخلص الدراسة إلى أن التدخل الهادف ساعد الوالدين على تصور اللعب في طرق معقدة وتغيير وجهات النظر حول تأثيره على حياه أطفالهم الحالية. كما كشفت التحليلات متعددة المتغيرات عن المسار السببي (Casual path) لهذه التغييرات كالتعرّض لمواقع لعب متعددة، بدلاً من التعرض وقت الحدث – وهي نتيجة لها آثار مباشرة على تعريض الوالدين (أولياء أمور الأطفال) لأفكار متطورة بحيث يكون للأسرة دور فاعل في التربية

وعن التفاعل بين الوالدين والطفل أثناء استخدام الوسائط التقليدية والوسائط التفاعلية، أجريت دراسة تجريبية متعمقة (Ilje Skaug et al،2017) من منطلق أن

التفاعل بين الوالدين والطفل يمثل محوراً أساسياً في النمو الاجتماعي والانفعالي للطفل، وأنه قد يتأثر بزيادة الاهتمام بوسائل الإعلام المختلفة سواء التقليدية أو التفاعلية. افترضت الدراسة أن اللعب بين الوالدين والطفل على الكمبيوتر اللوحي (كممثل للوسائط التفاعلية) من شأنه أن يولد تفاعلات بين الوالدين والطفل أعلى جودة من لعب الطفل بمفرده أو مشاهدة التلفزيون (كممثل للوسائط التقليدية)، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي للتحقق من هذه الفرضية، وكانت عينة الدراسة عشوائية متكونة من 22 أم وطفلها بحيث يكون الطفل في عمر السنتين، وتلعب كل أم مع طفلها خلال مدة 50 دقيقة مرة بالألعاب التقليدية ومرة بالألعاب اللوحية، ومرة أخرى يشاهدان التليفزيون سوياً. تلخصت نتائج الدراسة في أن الأمهات كانوا أكثر عاطفية وتفاعلاً مع أطفالهم عندما لعبوا سوياً الألعاب المشتركة على الجهاز اللوحي أكثر مما كانوا عليه عندما تشاركوا الألعاب التقليدية أو التلفاز، كما أن الأمهات كن أكثر عدائية مع أطفالهم عندما لعبوا سوياً الألعاب التقليدية أكثر مما كانوا عليه عندما تشاركوا الألعاب على الجهاز اللوحي أو مشاهدة التلفاز، وحسب الدراسة المذكورة، فإن وسائط التواصل الجديدة تؤثر على التفاعل بين الوالدين والطفل حيث وجدت الدراسة أن أجهزة الوسائط التفاعلية كالجهاز اللوحي تعزز نمو التفاعل بين الوالدين والطفل.

وفي دراسة من المستوى الثاني(Yolanda etal، 2016) تم تحليل نتائج بحوث سبق إجراؤها على فوائد ومخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال من سن الولادة وحتى سن البلوغ، خلصت الدراسة إلى أن هناك فوائد وسلبيات للألعاب الإلكترونية، فهي تساهم في النمو النفسي واكتساب المهارات السلوكية لكنها قد تؤدي إلى العنف واستهلاك الوقت على حساب أنشطة أخرى مفيدة، وأنه على الأسرة تحقيق التوازن المناسب للطفل أو المراهق بين وقت الشاشة / ووقت الإنترنت والأنشطة الأخرى، والتحكم في المحتوى الذي يتعرض له الطفل أو المراهق وكذلك تحقيق الخصوصية فيما يخص المعلومات الشخصية، وتشجيع التفكير النقدي المناسب للعمر ومحو الأمية التكنولوجية، ودعم التواصل الأسري ووضع قواعد واضحة لتنظيم استخدام ألعاب الفيديو.وعن تأثير استخدام تقنية لعبة الفيديو على مستوى الشعور بألم الوخز بالإبر عند

الأطفال جاءت دراسة (Sima، etal، 2016) حيث تقصت تأثير استخدام تقنية لعبة الفيديو على مستوى الشعور بألم الوخز بالإبر عند الأطفال من 3: 6 سنوات، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي على عينة من 80 طفل من أطفال المستشفيات، تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية تتعرض للعبة الفيديو أثناء الوخز بالإبرة في الوريد، والمجموعة الأخرى ضابطة لا تتعرض للعبة الفيديو أثناء الوخز بالإبرة في الوريد، وتم قياس شدة الألم جراء الوخز بالإبر عند المجموعتين وذلك باستخدام مقياس الألم السلوكي عند الأطفال، وخلصت الدراسة إلى أن الإحساس بالألم ينخفض لدى المجموعة الأولى (التي كانت تستخدم ألعاب الفيديو أثناء الوخز بالإبر)،وهذا يعني أن ألعاب الفيديو تستغرق الطفل على مستوى الانفعال والتفكير لدرجة أن إحساسه بالمؤثرات الأخرى يكون ضعيفاً.

كما طرحت دراسة أخرى (Nakamuro etal، 2013) سؤالاً صريحاً هو: "هل التلفزيون وألعاب الفيديو تشكل ضرراً حقيقياً على الأطفال؟ وارتكزت الدراسة على أدلة إمبريقية من المسح الطولي للأطفال في القرن 21، وخلصت الدراسة إلى أن هناك تأثيراً سلبياً لمشاهدة الأطفال للتليفزيون واستخدام ألعاب الفيديو وأن هذا التأثير السلبي يزداد بزيادة مدة التعرض وارتفاع معدل الاستخدام. كما أجرى (Chaput etal، 2013) دراسة موسعة بعنوان "موقف جمعية الأطفال النشيطين في كندا من ألعاب الفيديو النشطة المخصصة للأطفال والشباب، واستعانت الدراسة بفريق بحثي على المستوى الدولي لمعرفة ما إذا كان ينبغي الترويج لألعاب الفيديو النشطة من أجل زيادة النشاط البدني وتحسين المؤشرات الصحية لدى الأطفال والشباب من الميلاد وحتى 17 عاما، وبناء على التقارير العلمية خلصت الدراسة إلى أن الجمعية لا توصي باستخدام الأطفال والشباب لألعاب الفيديو النشطة لأنها تؤثر سلباً على النشاط البدني ومظاهر الصحة الجسدية.

كما بحثت دراسة (Lisa etal، 2012) العلاقة بين الوقت الذي يقضيه أطفال ما قبل المدرسة في لعب الألعاب الإلكترونية وبين مستوى مهاراتهم الأساسية في الحركة. تكونت العينة من 53 طفلاً ذوي نشاط جسدي معتدل تم قياس النشاط الجسدي من خلال (تعداد مقياس السرعة في Actigraph في الدقيقة)، وقياس الوقت الذي يقضيه

الطفل في استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية وغير التفاعلية من خلال تقرير الوالد الوكيل (min. /week)، وقياس مهارات الحركة من خلال (اختبار تطوير المحرك الإجمالي – 2)، وتمثلت أهم نتائج الدراسة في أنه توجد علاقة ارتباطية طردية بين الوقت الذي يقضيه أطفال ما قبل المدرسة في لعب ألعاب إلكترونية تفاعلية وإتقان مهارات التحكم والسيطرة على الأشياء، بمعنى أن الأطفال الذين يقضون وقتاً أطول مع تلك الألعاب هم الأكثر مهارة في التحكم والسيطرة على الأشياء.

وفي دراسة تحليلية من المستوى الثاني تم فحص وتحليل 29 بحثاً عن استخدامات الأطفال لألعاب الفيديو ومشاهدة التليفزيون واستخدام الكومبيوتر، باعتبار ذلك من السلوكيات الثابتة لدى الأطفال في عمر ما قبل المدرسة. من واقع فحص 63 معامل ارتباط، تخلص الدراسة إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع الطفل واستخدام ألعاب الفيديو، وإن كانت هناك علاقة دالة إحصائياً بين العمر ومؤشر كتلة الجسم وتعليم الأهل والعرق Raceواستخدام ألعاب الفيديو(Trina etal، 2010)، كما اهتمت دراسة (Aysegul etal، 2013) بالتحقق من الآثار المعرفية قصيرة المدى لألعاب الكمبيوتر على انتباه الأطفال، وشملت الدراسة مائة طفل شاركوا جميعاً في ألعاب سباق سيارات على الكمبيوتر لمدة ساعة واحدة. تم إعطاء نموذج TBAG لجميع المشاركين مرتين: قبل اللعب وبعد اللعب مباشرة. تمثلت أهم نتائج الدراسة في أن الوقت المستغرق في لعب ألعاب الكمبيوتر له تأثير قصير المدى على الاهتمام. كما أن متغير الجنس ومتغير السن ومتغير معدل التعرض لألعاب الفيديو تؤثر في مستوى الانتباه لدى أطفال ما قبل المدرسة حيث زاد التأثير السلبي لدى الأطفال الأصغر سنا، والأطفال الأكثر تعرضاً، كما كان التأثير أكبر على الذكور مقابل الإناث.

من هذا العرض الموجز لنماذج من الدراسات السابقة نتبين تنوع الموضوعات والقضايا التي تناولتها، وفي تلك الدراسات تم استخدام طرق بحثية متنوعة بما في ذلك المنهج التجريبي، وتوضح تلك الدراسات أن الألعاب الإلكترونية جزء أساسي في حياة الأطفال، ويزداد استخدامها بعدما أصبحت متاحة على الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية. كما توضح تلك الدراسات أن للألعاب الإلكترونية سلبيات على

شخصية وسلوك الطفل حتى وإن كانت تنطوي على إيجابيات، فهذه الألعاب لها آثار سلبية على الصحة البدنية والنفسية والانتباه والتعلم؛ والعنف والعدوانية خاصة في حالة الاستخدام الكثيف ودون توجيه أو إرشاد من الكبار، كما أن تلك الألعاب تتيح التفاعل مع سلوكيات قد تتناقض مع النمو النفسي السليم للأطفال. في الوقت نفسه، فإن بعض الألعاب الإلكترونية تنطوي على إيجابيات مثل التعلم المبكر، واكتساب الأفكار والمعارف الجديدة، وزيادة فرص الاتصال والتفاعل واكتساب مهارات التحكم والسيطرة على الأشياء، وعلى الرغم من ثراء وتنوع الدراسات العلمية المعنية بتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، إلا أنها لم تتناول مجال " القيم السلوكية" كأحد مجالات تأثير تلك الألعاب، وبالتالي، فإن هذا المجال هو بؤرة اهتمام الدراسة الحالية بالتطبيق على الأطفال الكويتيين في مرحلة ما قبل المدرسة.

منهجية الدراسة الحالية وإجراءاتها

استخدمت تلك الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، و فيما يلي توضيح لإجراءات الدراسة من حيث الهدف والتساؤلات والفروض، ثم اختيار العينة، الأداة المستخدمة، جمع البيانات والمعالجة الإحصائية:

(أ) أهداف الدراسة:

إن الهدف الأساس لهذه الدراسة هو رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية من جهة وبعض القيم السلوكية لدى الأطفال الكويتيين في مرحلة ما قبل المدرسة من جهة ثانية، مع الأخذ بالاعتبار المتغيرات المؤثرة في تلك العلاقة.

(ب) تساؤلات الدراسة:

- ما مدى وطبيعة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟
- ما مدى التزام الأطفال الكويتيين بقيم سلوكيات التعاون والحب والاحترام في سلوكهم؟
- ما شدة وطبيعة الارتباط بين استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية لدى الأطفال الكويتيين؟ وهل يختلف هذا الارتباط في شدته وطبيعته ما شدة وطبيعة الارتباط بين استخدام الألعاب الإلكترونية باختلاف خصائص هؤلاء الأطفال؟

- إلى أي حد يختلف استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية لدى الأطفال الكويتيين باختلاف خصائصهم من حيث الجنس،السن، عدد الأخوة، ترتيب الطفل بين أخوته،المستوى الدراسي؟

(ج) فروض الدراسة:

- لا توجد فروق معنوية بين الأطفال عينة البحث من حيث استخدام الألعاب الإلكترونية حسب خصائصهم ممثلة في الجنس، والسن، وعدد الأخوة، ترتيب الطفل بين أخوته، والمستوى الدراسي
- توجد فروق بين الجنسين من حيث الالتزام بالقيم السلوكية
- يوجد ارتباط عكسي (سالب) بين استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية.
- يوجد ارتباط عكسي (سالب) بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل
- يوجد ارتباط طردي (موجب) بين الالتزام بالقيم السلوكية ومستوى التحصيل
- إن الالتزام بالقيم السلوكية يزداد بفروق جوهرية لدى الأطفال الذين يفضلون استذكار الدروس على استخدام الألعاب الإلكترونية مقارنة بالأطفال الذين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على استذكار الدروس.
- إن متغيرات استخدام الألعاب الإلكترونية ذات قدرة تنبؤية معنوية فيما يخص الالتزام بالقيم السلوكية لدى أطفال ما قبل المدرسة

(د) عينة الدراسة:

أجريت هذه الدراسة على عينة من الأطفال الكويتيين في مرحلة ماقبل المدرسة المسجلين في رياض الأطفال، حيث تم اختيار هؤلاء الأطفال من سبع عشرة روضة في المحافظات الكويتية الست، كان اختيار الأطفال بالطريقة العشوائية البسيطة من كشوف الأسماء، وقد أجريت الدراسة على (400) مفردة، غير أنه تم استبعاد (90) مفردة بسبب عدم استيفاء البيانات كاملة، فأصبح حجم العينة الصحيحة (310) مفردات، وقد توزعت العينة حسب الخصائص الديموجرافية على النحو الموضح بالجدول الآتي:

جدول رقم (1)

خصائص عينة الدراسة

الخصائص الديموجرافية	ك	٪
الجنس: ذكور	162	52.3
إناث	148	47.7
السن: أربع سنوات	178	57.4
خمس سنوات	132	42.6
عدد الأخوة: لا يوجد	37	12
واحد	66	21.3
اثنين فأكثر	207	66.7
الترتيب بين الأخوة:الأول	129	41.6
الأوسط	108	34.8
الأخير	73	23.6
مستوى التحصيل: منخفض	19	6
متوسط	89	28.8
فوق المتوسط	114	36.8
مرتفع	88	28.4
المجموع	310	100

(هـ) أداة الدراسة:

استخدمت الدراسة استبانة تتضمن مقياسين، الأول يقيس معدل استخدام الألعاب الإلكترونية، أما الثاني فيقيس القيم السلوكية، بجانب خصائص المفحوصين وذلك على النحو الآتي:

(1) **مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية**: وهذا المقياس من إعداد الباحثة، ويقيس معدل وكثافة استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية سواء عبر الهاتف، أو الكومبيوتر، أو الأجهزة اللوحية أو غيرها، وتدور أسئلة المقياس حول معدل استخدام الألعاب الإلكترونية والوقت الذي يقضيه الطفل في ذلك،أماكن استخدام الألعاب الإلكترونية والوسائل التي من خلالها يستخدم الطفل هذه الألعاب (الهاتف، التابلت، الإكس بوكس

Ex box)ن بالإضافة إلى ظروف استخدام الألعاب الإلكترونية، بمعنى ما إذا كان الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية بمفرده، أو مع آخرين، أو الاثنان (أحياناً بمفرده وأحياناً مع آخرين)،ولكل سؤال من تلك الأسئلة استجابات مناسبة، وتتخذ هذه الاستجابات قيماً كمية Quantitative Values) تعكس شدة الاستجابة بحيث تدل القيمة المرتفعة على معدل أو كثافة أعلى في استخدام الألعاب الإلكترونية

(2) **مقياس القيم السلوكية**: تتفق الدراسات العلمية على حقيقة أن "القيم صعبة القياس»، لأنها إنسانية وغير محدودة، كما أن القيم مسألة شخصية يختلف التعبير السلوكي عنها من شخص إلى آخر (سلوم & الجمل، 2009، ص 45) غير أنها تتجسد في سلوك ظاهر أو غير ظاهر، ومن هنا يتم قياس القيم من خلال قياس السلوك الظاهر الذي يعبر عنها، أي أن الدراسات العلمية المعنية بالقيم إنما تقيس "السلوك" الذي يعبر عن تلك القيم، من هنا تم استخدام مقياس يقيس القيم كما يعكسها سلوك ظاهر يمكن قياسه أو تقريره، وهذا المقياس من إعداد رحاب السيد (2005)، وقد أثبت هذا المقياس كفاءته في القياس من حيث الصدق والثبات، ويمتاز بأنه يقيس سلوك الطفل في مواقف متعددة تناسب المرحلة العمرية لطفل ما قبل المدرسة في مواقف مألوفة، بحيث يختار الطفل سلوكاً يعكس التزامه أو عدم التزامه بالقيم. وفي الدراسة الحالية تم تطوير المقياس من حيث صياغة البنود حتى يكون مفهوماً/ واضحاً من حيث اللهجة الكويتية، كما تم التحقق من صدقه من خلال عرضه على مجموعة من المختصين في التربية وعلم النفس. المقياس في صورته النهائية يقيس مجموعة من السلوكيات التي يقوم بها طفل ما قبل المدرسة في مواقف محددة تتناسب مع مرحلة نموه وخبرته الحياتية،حيث يتكون من تسعة عشر سؤالاً، كل منها يعبر عن موقف معين، ولكل سؤال استجابتان بحيث يختار الطفل واحدة منهما، وتعكس الاستجابة الأولى السلوك المعبر عن التزام الطفل بالقيمة السلوكية، أما الاستجابة الثانية فتعكس السلوك المعبر عن عدم التزام الطفل بالقيمة (بحيث يتضح من استجابات الطفل ما إذا كان يسلك وفق هذه القيم أو يسلك بما يناقضها). وتتوزع أسئلة المقياس على البنود التي تقيس القيم السلوكية ضمن ثلاثة أبعاد:

البعد الأول: قيمة التعاون: وقد تم قياس هذه القيمة من خلال ستة أسئلة كل منها يعبر عن موقف سلوكي، يتطلب أن يكون الطفل متعاوناً سواء في إطار الأسرة و/ أو الروضة، وتتمثل هذه المواقف في:مساعدة الأم في حالة انشغالها،مساعدة الأب إذا طلب من الطفل إحضار شيئاً ما، مساعدة طفل آخر لا يستطيع ارتداء الملابس، مساعدة طفل آخر سقط من على الأرجوحة،مساعدة المعلمة في ترتيب مكان اللعب، مساعدة الدادة وهي تحمل منضدة ثقيلة

البعد الثاني: قيمة الحب: وقد تم قياس هذه القيمة من خلال سبعة أسئلة موقفية تعكس الاستجابة عليها مدى كون الطفل عطوفاً ويحب الآخرين سواء في إطار الأسرة و/ أو الروضة، وتتمثل تلك المواقف في:تأجيل إشباع الحاجة لأن الأم مريضة،السلام على الأقارب عندما يأتون لزيارة الأسرة، التعاطف مع الأم عندما تكون مريضة،سماح الطفل لزميله في الروضة أن يستخدم ألعابه،التعبير عن الحب للمعلمة في عيد الأم،التعبير عن الحب للأخ أو للأخت الأصغر،السؤال عن الدادة إذا مرضت وتغيبت

البعد الثالث: قيمة الاحترام: وتقاس هذه القيمة من خلال ستة أسئلة موقفية تتطلب أن يسلك الطفل سلوكاً يعبر عن احترام الآخرين سواء في إطار الأسرة و/ أو الروضة، وتتمثل تلك المواقف في: تأجيل إشباع الحاجة لحين انتهاء زميله من إشباع حاجته، تأجيل استخدام الهاتف لحين انتهاء الأم من استخدامه، احترام الأم عندما تكون مشغولة بعمل ما،احترام وتنفيذ أوامر الدادة بشأن النظام والترتيب في البيت،احترام وتنفيذ توجيهات المعلمة بشأن التزام الهدوء، احترام وتنفيذ التعليمات بشأن النظام بعد الانتهاء من اللعب

ولكل سؤال من الأسئلة التي تعبر عن القيم المذكورة اختياران سلوكيان، الاختيار الأول يعبر عن الاختيار السلوكي الصحيح (الالتزام بالقيمة)، أما الاختيار الثاني فيعبر عن الاختيار السلوكي الخطأ (عدم الالتزام بالقيمة)، ولكل نمط قيمة كمية، فالاختيار الصحيح يأخذ القيمة (2)، أما الاختيار الخطأ فيأخذ القيمة (1)، وبهذا فإن الدرجة على المقياس ككل تتراوح ما بين (19) إلى (38)، وتدل الدرجة المرتفعة على شدة الالتزام بالقيم والعكس صحيح)

بجانب مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية ومقياس القيم السلوكية- تضمنت الاستبانة سؤالاً صريحاً حول التفضيل الأشد: (استخدام الألعاب الإلكترونية أو مذاكرة الدروس). أخيراً، فقد تضمنت الاستبانة خصائص الأطفال عينة البحث باعتبار أن تلك الخصائص يمكن أن يختلف وفقاً لها استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية، وتتمثل هذه الخصائص في متغيرات:الجنس (ذكر& أنثى)، السن، عدد الأخوة، ترتيب الطفل بين أخوته (الأول،الأوسط، الأخير)، المستوى الدراسي للطفل حسب تقدير المعلمة (منخفض، متوسط، فوق المتوسط، مرتفع)

صدق وثبات الأداة:

تم التحقق من كفاءة الاستبيان من حيث الصدق والثبات، ففيما يخص الصدق (Validity) تم استخدام طريقة الصدق الظاهري (Face Validity) من خلال الفحص المدقق للبنود من حيث المحتوى وأنماط الاستجابات على كل منها، والتأكد من تناسبها مع الخبرة الحياتية والمواقف السلوكية للأطفال في هذه المرحلة العمرية مجال الدراسة، وأنها تقيس المطلوب قياسه بما يتفق مع موضوع الدراسة وأهدافها، كما تم عرض الاستبيان على مجموعة من الأكاديميين ذوي الاختصاص للتأكد من كفاءة الاستبيان في قياس الموضوع المطلوب قياسه، أما الثبات Reliability فقد تم التحقق منه بطريقة ألفا – كرونباخ Cronbach Alpha وذلك لمقياس القيم السلوكية حيث بلغت قيمة الثبات (0.858) وهذه قيمة ثبات مناسبة، حيث توضح المصادر المتخصصة أن معامل " ألفا " يعكس جودة المقياس إذا كان (0.80) فأكثر (Bryman & Cramer،1999)

(و) جمع البيانات والمعالجة الإحصائية:

تم جمع البيانات من خلال المقابلات المباشرة مع الأطفال والمعلمات في رياض الأطفال، وتمت مراجعة جميع الاستبانات واستبعاد غير المستوفي منها، ومن ثم إدخال البيانات في الحاسوب وعولجت البيانات إحصائياً باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وفق خطة إحصائية مناسبة، حيث تضمنت المعالجة الإحصائية: تكرارات ونسب الاستجابة على جميع البنود والمتغيرات المتضمنة في أداة الدراسة،

اختبار Z لمعرفة معنوية الفروق بين النسب Percentages بمعنى نسبة سلوك الالتزام وسلوك عدم الالتزام بالقيم السلوكية، المتوسطات والانحرافات المعيارية لاستجابات الأطفال عينة البحث على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية ومقياس القيم السلوكية، اختبار T وكذلك تحليل التباين أحادي الاتجاه AOVA لمعرفة معنوية الفروق بين مجموعات العينة على مقاييس الدراسة حسب متغيرات الجنس والسن، وعدد الأخوة، وترتيب الطفل بين إخوته ومستوى التحصيل، معامل ارتباط بيرسون لرصد شدة واتجاه الارتباط بين استخدام الألعاب الإلكترونية والقيم السلوكية. كما تم استخدام الانحدار اللوجستي Logistic Regression لتحديد متغيرات استخدام الألعاب الإلكترونية كعوامل منبئة بالتزام الأطفال عينة البحث بالقيم السلوكية. بموجب تلك المعالجة الإحصائية، ومن ثم تنظيم المعطيات المستخرجة وجدولتها بما يقابل الإجابة على التساؤلات والتحقق من الفروض.

نتائج الدراسة

فيما يلي عرض النتائج التي توصلت إليها الدراسة بشأن مدى التزام الأطفال الكويتيين بقيم سلوكيات التعاون والحب والاحترام، وكذلك مدى وطبيعة استخدام هؤلاء الأطفال للألعاب الإلكترونية، ومن ثم رصد وتحليل شدة وطبيعة الارتباط بين استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية، وفي كل ذلك سنأخذ بعين الاعتبار خصائص الأطفال عينة البحث من حيث الجنس، و السن، وعدد الأخوة، ترتيب الطفل بين أخوته، والمستوى الدراسي بما يجيب على تساؤلات التي تسعى الدراسة للإجابة عليها، والتحقق من الفروض التي تسعى للتحقق منها.

أولاً: استخدام الألعاب الإلكترونية:

إذا كانت عينة هذه الدراسة (310) مفردات، فإن تحليل البيانات كشف عن أن (288) مفردة، أي ما يعادل (٪93) من العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وهي نسبة مرتفعة كما هو واضح، الأمر الذي يعكس أن هذه الألعاب يمكن أن تكون مؤثراً حقيقياً في نمو شخصية الطفل إيجاباً أو سلباً، ذلك أن الارتفاع الواضح لعدد المستخدمين يتعدى المؤشر الكمي إلى مؤشرات نوعية متعددة تتعلق بما تتضمنه الألعاب الإلكترونية من

قيم وسلوكيات يكتسبها الطفل فتساهم في تدعيم النمو النفسي أو تعرقله وذلك حسب توجيهات الكبار، نوعية اللعبة ومعانيها وكثافة استخدامها، كما كشف تحليل البيانات عن أن متوسط درجة الأطفال عينة البحث على مقياس كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية يبلغ (9.92) بانحراف معياري (2.3)، وتختلف كثافة الاستخدام (بدلالة المتوسط) باختلاف خصائص العينة على النحو الموضح بالجدول الآتي:

جدول رقم (2)

معنوية الفروق بين مجموعات العينة من حيث مجمل كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية حسب الخصائص الديموجرافية

(ن= 288)

الخصائص الديموجرافية	ن	م	ع	مؤشرات إحصائية	
				المعامل الإحصائي	الدلالة
الجنس: ذكور	154	10.3	2.4	t.=3.2	0.002
إناث	134	9.2	2.2		
السن: أربع سنوات	163	9.7	2.3	t.=1.4	0.1
خمس سنوات	125	10.2	2.4		
عدد الأخوة: لا يوجد	34	9.8	2.1	f.=0.3	0.7
واحد	.6	9.7	1.6		
اثنين فأكثر	194	10	2.2		
الترتيب بين الأخوة:الأول	119	9.7	2.2	f.=1.2	0.3
الأوسط	104	10.2	2.3		
الأخير	65	9.8	2.5		
مستوى التحصيل: منخفض	19	11	2.4	f.=1.7	0.1
متوسط	84	.1	2.6		
فوق المتوسط	107	9.6	2.3		
مرتفع	78		2.2		
المجموع	288	10	2.3		

يتضح من هذا الجدول أن متغير الجنس، هو المتغير الوحيد الذي أحدث فروقاً جوهرية من حيث مجمل استخدام الألعاب الإلكترونية، بمعنى أنه توجد فروق جوهرية بين الجنسين في هذا الاستخدام (p=0.002)، إذ إن مجموعة الذكور أكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية (م= 10.2) مقارنة بالإناث (م= 9.2)، ولا توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث مجمل استخدام الألعاب الإلكترونية حسب المتغيرات الأخرى: السن، مستوى التحصيل، عدد الأخوة، الترتيب بين الأخوة (p>0.05)

ثانياً: القيم السلوكية لدى الأطفال:

تقصت الدراسة الحالية ثلاثة مجالات للقيم السلوكية، الأول هو قيمة التعاون، الثاني هو قيمة الحب، الثالث هو قيمة الاحترام، كان التساؤل ما مدى التزام الأطفال الكويتيين بهذه هذه القيم تجاه المثيرات الموقفية؟ فيما يلي عرض ما توصلت إليه الدراسة من نتائج عن بشأن الاستجابات السلوكية للأطفال تجاه تلك المثيرات:

(أ) قيمة التعاون:

كشف تحليل البيانات عن ارتفاع نسبة الأطفال الذين عكست استجاباتهم الالتزام بسلوك قيمة التعاون، فقد تراوحت نسب الالتزام ما بين (٪64) إلى (٪83.5) بنسبة متوسطة قدرها (٪73)، أما (عدم الالتزام) فإن نسبة الاستجابات التي تعكسه تراوحت ما بين ٪16.5 إلى ٪36، بنسبة متوسطة قدرها (٪27)، أي أن (الالتزام بسلوك التعاون) هو الغالب لدى الأطفال عينة البحث،وترتفع نسبة الالتزام بفروق جوهرية عن نسبة عدم الالتزام (p=0.001)، وعن الفروق بين مجموعات العينة من حيث الالتزام بمجمل سلوكيات قيمة التعاون كشف تحليل البيانات عن أن متوسط العينة يبلغ (10.4) بانحراف معياري (1.7)، ولا توجد فروق جوهرية بين متوسطات مجموعات العينة حسب متغير عدد الأخوة، ومتغير ترتيب الطفل بين إخوته (p>0.05)، بينما توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث الالتزام بمجمل سلوك قيمة التعاون حسب متغيرات الجنس، السن، مستوى التحصيل (p<0.05)، فحسب متغير الجنس يزداد سلوك التعاون بين الإناث (م= 10.7) مقارنة بالذكور (م= 10.1)، أما حسب متغير السن فإن سلوك التعاون يرتفع بين الأطفال الأكبر سنا (م= 10.6) مقارنة بالأطفال الأصغر

سنا (م= 10.2)، أخيراً ومن حيث مستوى التحصيل، كشف تحليل التباين الأحادي ANOVA عن أن سلوك التعاون يرتفع بين الأطفال ذوي التحصيل المرتفع (م= 11) والأطفال ذوي التحصيل فوق المتوسط (م= 10.6)مقارنة بالأطفال ذوي التحصيل المتوسط (م= 9.8) والأطفال ذوي التحصيل المنخفض (م= 8.8)، والفروق بين هذه المتوسطات جوهرية ولا ترجع إلى الصدفة (f=14،p= 0.001) وقد أوضح اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة Scheffe Multi comparison Test أن الفروق الجوهرية من حيث الالتزام بسلوك قيمة التعاون توجد بين مجموعتي الأطفال ذوي التحصيل المرتفع وذوي التحصيل فوق المتوسط من جهة ومجموعتي الأطفال ذوي التحصيل المنخفض وذوي التحصيل المتوسط من جهة ثانية، وبينما يصل الالتزام بسلوكيات قيمة التعاون إلى أقصاه بين الأطفال ذوي التحصيل المرتفع (م= 11) فإنه يصل إلى أدناه بين الأطفال ذوي التحصيل المنخفض (م= 8.8)، كما أن الالتزام بسلوك قيمة التعاون يتقارب بوضوح بين مجموعة الأطفال ذوي التحصيل المرتفع ومجموعة الأطفال ذوي التحصيل فوق المتوسط.

(ب) قيمة الحب:

كشف تحليل البيانات عن أن نسب استجابات الالتزام بسلوكيات قيمة الحب تراوحت ما بين ٪52 إلى ٪77.4 بنسبة متوسطة قدرها (٪67)، أما استجابات (عدم الالتزام) فإن نسب الاستجابات التي تعكسها تراوحت ما بين ٪22 إلى ٪48، بنسبة متوسطة قدرها (٪33)، وكما هو واضح، ترتفع نسب الاستجابات التي تعكس الالتزام بسلوكيات قيمة الحب مقارنة بنسبة عدم الالتزام بهذه السلوكيات وذلك بدلالة قيمة Z (p=0.001)، وعلى مستوى مجمل سلوكيات قيمة الحب كشف تحليل البيانات عن أن متوسط الدرجة على مقياس قيمة سلوك الحب يبلغ (11.6) بانحراف معياري (2)، ولا توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث الالتزام بسلوكيات قيمة الحب حسب متغيرات السن، عدد الأخوة، ترتيب الطفل بين إخوته (p>0.05)، بينما توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث الالتزام بسلوك قيمة الحب حسب متغير الجنس، ومتغير مستوى التحصيل (p<0.05)، فحسب متغير الجنس يزداد سلوك

الحب بين الإناث (م= 11.8) مقارنة بالذكور (م=11.3)، أما حسب متغير مستوى التحصيل، فقد تبين من تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA أن سلوك الحب ينخفض بين الأطفال ذوي التحصيل المنخفض (م= 10.1)، ويرتفع إلى أقصاه بين الأطفال ذوي التحصيل المرتفع(م= 12)، والأطفال ذوي التحصيل فوق المتوسط (م= 11.8)، يلي ذلك مجموعة الأطفال ذوي مستوى التحصيل المتوسط (م= 11.1)، وباستخدام اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة Scheffe Multi comparison Test تبين أن الفروق الجوهرية توجد بين مجموعات الأطفال ذوي التحصيل المنخفض من جهة والمجموعات الثلاث الأخرى من جهة ثانية، إذ إن مجموعة الأطفال ذوي التحصيل المنخفض هي أقل المجموعات تعبيراً عن الالتزام سلوكيا بقيمة الحب في المواقف التي تقصتها الدراسة

(ج) **قيمة الاحترام**: لم تختلف نتائج الدراسة في اتجاهها العام عن النتائج المتعلقة بسلوك التعاون وسلوك الحب، حيث كشف تحليل البيانات عن أن ارتفاع استجابات (الالتزام) بالسلوكيات المعبرة عن قيمة الاحترام مقابل انخفاض استجابات (عدم الالتزام) بهذه السلوكيات، فقد تراوحت نسب استجابات (الالتزام) ما بين ٪52 إلى ٪84 نسبة متوسطة قدرها ٪75 أي أن ثلاثة أرباع الاستجابات على بنود سلوك قيمة الاحترام تعكس التزاماً بهذا السلوك، مقابل ٪25 تعكس عدم الالتزام، حيث تراوحت نسب استجابات عدم الالتزام ما بين ٪16 إلى ٪48 بموجب ذلك فإن سلوك الاحترام هو الغالب لدى الأطفال عينة البحث، وحسب قيمة ودلالة اختبار Z فإن استجابات الالتزام ترتفع بفروق جوهرية عن نسبة عدم الالتزام، وينطبق ذلك على كل المواقف السلوكية (p=0.001)، وعلى مستوى الاستجابات على مجمل سلوكيات قيمة الاحترام كشف تحليل البيانات عن أن متوسط درجة الأطفال عينة البحث يبلغ (10.6) بانحراف معياري (1.6)، ولا توجد فروق بين مجموعات العينة من حيث هذا السلوك حسب متغيرات عدد الأخوة، ترتيب الطفل بين إخوته (p>0.05) بينما توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة حسب متغيرات الجنس، السن، مستوى التحصيل (p<0.05) فحسب متغير الجنس تبين ارتفاع متوسط سلوك الاحترام لدى الإناث (م= 10.8) مقارنة بالذكور (م=

10) أما حسب متغير السن فإن سلوك الاحترام يرتفع بفروق جوهرية بين الأطفال الأكبر سنا (م= 11.1) مقارنة بالأطفال الأصغر سناً (م= 10.4)، ومن حيث مستوى التحصيل، كشف تحليل التباين الأحادي ANOVA عن انخفاض سلوك الاحترام لدى الأطفال ذوي المستوى التحصيلي المنخفض (م= 8.6)، بينما يرتفع هذا السلوك بوضوح لدى الأطفال ذوي المستوى التحصيلي المرتفع (م= 11.6)، ويتقارب الالتزام بسلوك قيمة الاحترام لدى مجموعة الأطفال ذوي التحصيلي فوق المتوسط (م= 10.7) مع مجموعة الأطفال ذوي المستوى التحصيلي المتوسط (م= 10.2)، وباستخدام اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة Scheffe Multi comparison Test تبين أن الفروق الجوهرية توجد بين مجموعة الأطفال ذوي التحصيل المنخفض من جهة والمجموعات الثلاثة الأخرى.

(د) مجمل القيم السلوكية:

يقصد بذلك مجمل الأبعاد القيمية الثلاثة للسلوك (قيمة التعاون، قيمة الحب، قيمة الاحترام) حسبما تعكسها استجابات الأطفال عينة البحث، وقد كشف تحليل البيانات عن أن متوسط درجة هؤلاء الأطفال على مجمل مقياس القيم السلوكية يبلغ (32.5) بانحراف معياري (4.5)، وتراوحت درجات الأطفال ما بين (19) إلى (38)، ويختلف متوسط درجة الالتزام بهذه القيم باختلاف خصائص العينة على النحو الموضح بالجدول الآتي:

جدول رقم (3)

معنوية الفروق بين مجموعات العينة من حيث مجمل القيم السلوكية حسب الخصائص الديموجرافية

الخصائص الديموجرافية	ن	م	ع	مؤشرات إحصائية	
				المعامل الإحصائي	الدلالة
الجنس: ذكور	162	31.8	4.1	t.=2.8	0.005
إناث	148	33.3	4.3		

السن: أربع سنوات	178	32.1	4.5	t.=2	0.04
خمس سنوات	132	33.2	4.2		
عدد الأخوة: لا يوجد	37	32.6	4.5	f.=0.6	0.5
واحد	66	32	5.1		
اثنين فأكثر	207	32.7	4.2		
الترتيب بين الأخوة: الأول	129	32.8	4.4	f.=1.2	0.3
الأوسط	108	32.6	4.2		
الأخير	73	31.8	4.8		
مستوى التحصيل: منخفض	19	27.6	5	f.=17.2	0.0001
متوسط	89	31.2	5		
فوق المتوسط	114	33.2	3.6		
مرتفع	88	34.1	3.2		
المجموع	310	32.5	4.5		

إن النتيجة المجملة في هذا الجدول تجسد التوجه العام للنتائج السابق عرضها بشأن القيم السلوكية في المجالات الثلاثة (التعاون، الحب، الاحترام)، فلا توجد فروق بين مجموعات العينة من حيث الالتزام بمجمل القيم السلوكية حسب متغير عدد الإخوة، ومتغير ترتيب الطفل بين إخوته ($p>0.05$)، بينما توجد فروق جوهرية حسب متغيرات الجنس والسن ومستوى التحصيل ($p<0.05$)، فحسب متغير الجنس يزداد الالتزام بمجمل القيم السلوكية لدى الإناث (م= 33.3) مقارنة بالذكور (م= 31.8)، أما حسب متغير السن فإن مجمل الالتزام بالقيم السلوكية يرتفع بين الأطفال الأكبر سنا (م= 33.2) مقارنة بالأطفال الأصغر سنا (م= 32.1)، وحسب متغير مستوى التحصيل، كشف تحليل التباين الأحادي ANOVA عن أن متوسط درجة الأطفال على مقياس الالتزام بمجمل بالقيم السلوكية يرتفع بين الأطفال ذوي التحصيل المرتفع (م= 34.1)، يليهم الأطفال ذوو التحصيل فوق المتوسط (م= 33.2) مقارنة بالأطفال ذوي التحصيل المتوسط (م= 31.2)، وفي الترتيب الأخير يأتي الأطفال ذوو التحصيل المنخفض (م=

27.6)، وباستخدام اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة Scheffe Multi comparison Test تبين أن الفروق الجوهرية توجد بين:

- مجموعة الأطفال ذوي التحصيل المرتفع والمجموعات الثلاث الأخرى (حيث يرتفع الالتزام بمجمل القيم السلوكية لدى ذوي التحصيل المرتفع عن المجموعات الثلاثة الأخرى)
- مجموعة الأطفال ذوي التحصيل فوق المتوسط وكل من مجموعة الأطفال ذوي التحصيل المتوسط، ومجموعة الأطفال ذوي التحصيل المنخفض (حيث يرتفع الالتزام بمجمل القيم السلوكية لدى ذوي التحصيل فوق المتوسط)
- مجموعة الأطفال ذوي التحصيل المنخفض والمجموعات الثلاث الأخرى (حيث ينخفض الالتزام بمجمل القيم السلوكية لدى الأطفال ذوي التحصيل المنخفض مقارنة بالمجموعات الثلاثة الأخرى)

ثالثا: شدة واتجاه الارتباط بين القيم السلوكية واستخدام الألعاب الإلكترونية

تقصت الدراسة الحالية الارتباط بين المتغيرين الأساسيين، الأول هو استخدام الألعاب الإلكترونية، أما الثاني فهو الالتزام السلوكي بكل من: قيم التعاون، قيم الحب، قيم الاحترام، مجمل القيم السلوكية، وقد كشف تحليل البيانات عن أن شدة واتجاه ارتباط بيرسون بين هذين المتغيرين جاء على النحو المبين بالجدول الآتي:

جدول رقم (4)

الارتباط بين القيم السلوكية واستخدام الألعاب الإلكترونية

القيم السلوكية	الارتباط	الدلالة
قيم التعاون	0.208 –	0.001
قيم الحب	0.190 –	0.001
قيم الاحترام	0.271 –	0.001
مجمل القيم السلوكية	0.261 –	0.001

واضح من هذا الجدول وجود ارتباط سالب (عكسي) ذي دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية من جهة والالتزام بالقيم السلوكية من جهة ثانية (p=0.001) هذا معناه أنه كلما زاد استخدام الألعاب الإلكترونية انخفض الالتزام بالقيم السلوكية، فالأطفال الأكثر استخداماً لتلك الألعاب هم أقل التزاماً سلوكياً بقيم التعاون، وقيم الحب، وقيم الاحترام، أما الأطفال الأقل استخداماً للألعاب الإلكترونية، فإنهم أكثر التزاماً سلوكياً بهذه القيم، هذه النتيجة المهمة، قادت إلى رصد شدة واتجاه الارتباط بين استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام السلوكي بالقيم وذلك على مستوى كل مجموعة من مجموعات العينة، وجاءت النتيجة مؤكدة وجود ارتباط عكسي (سالب) بين استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية لدى مجموعات العينة كل مجموعة على حدة،ومن ذلك نخلص إلى أن زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية يقترن بتدني الالتزام بالقيم السلوكية سواء على مستوى العينة ككل، أو على مستوى المجموعات الفرعية

التحقق من فروض الدراسة

الفرض الأول «لا توجد فروق معنوية بين الأطفال من حيث استخدام الألعاب الإلكترونية حسب خصائصهم من حيث الجنس، والسن، وعدد الأخوة، ترتيب الطفل بين أخوته، والمستوى الدراسي». أكدت نتائج الدراسة صحة هذا الفرض حسب متغيرات: السن، مستوى التحصيل، عدد الأخوة، الترتيب بين الأخوة، حيث لم توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث مجمل استخدام الألعاب الإلكترونية حسب خصائصهم من حيث السن، مستوى التحصيل، عدد الأخوة، الترتيب بين الأخوة (p>0.05)، بينما ثبت خطأ الفرض المذكور حسب متغير الجنس، بمعنى أن هناك فروقاً جوهرية بين الجنسين من حيث مجمل استخدام الألعاب الإلكترونية (p<0.05) حيث يزداد هذا الاستخدام لدى الذكور مقارنة بالإناث

الفرض الثاني: «توجد فروق بين الجنسين من حيث الالتزام بالقيم السلوكية». كما هو واضح من صيغة هذا الفرض، فإن هناك مجموعتين، المجموعة الأولى هي مجموعة الذكور، أما المجموعة الثانية فهي مجموعة الإناث.وللتحقق من الفرض المذكور، تم

استخدام اختبار t t. test) لمعرفة معنوية الفروق بين المجموعتين من حيث الالتزام بالقيم السلوكية، وجاءت النتيجة على النحو الموضح بالجدول الآتي:

جدول رقم (5)

الفروق بين الجنسين من حيث الالتزام بالقيم السلوكية

القيم السلوكية	ذكور (ن= 162)		إناث (ن= 148)		t. va – ue	.Sig
	م	ع	م	ع		
قيمة التعاون	10.2	1.8	10.7	1.5	2.6	0.009
قيمة الحب	11.4	1.9	12	1.7	2.6	0.008
قيمة الاحترام	10.4	1.6	10.7	1.5	1.9	0.06
مجمل القيم السلوكية	31.8	4.7	33.3	4	2.8	0.005

لا توجد فروق بين الجنسين من حيث قيمة سلوك الاحترام (p>0.05)، فمتوسط درجة الذكور (م= 10.4) لا يختلف اختلافاً معنوياً عن متوسط درجة مجموعة الإناث (م=10.7)، بينما توجد فروق بين الجنسين من حيث قيمة سلوك التعاون، قيمة سلوك الحب، مجمل القيم السلوكية، والاختلاف هنا لصالح مجموعة الإناث، بمعنى أم الأطفال الإناث أكثر التزاما بالقيم السلوكية مقارنة بالذكور، وعلى هذا الأساس نقبل الفرض القائل بوجود فروق بين الجنسين من حيث الالتزام بالقيم السلوكية، وذلك باستثناء قيمة الاحترام، حيث لا توجد فروق بين الجنسين في تلك القيمة.

الفرض الثالث: «يوجد ارتباط عكسي (سالب) بين استخدام الألعاب الإلكترونية والالتزام بالقيم السلوكية» هذا يعني أنه كلما ارتفع استخدام الألعاب الإلكترونية انخفض الالتزام بالقيم السلوكي، وقد أثبتت النتائج صحة هذا الفرض، سواء على مستوى العينة ككل، أو على مستوى معظم المجموعات الفرعية، فالأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بكثافة يكونون أقل التزاماً بالقيم السلوكية

الفرض الرابع: «يوجد ارتباط عكسي (سالب) بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل» للتحقق من هذا الفرض تم استخدام معامل ارتباط بيرسون بين

هذين المتغيرين (استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل)، وقد ثبتت صحة هذا الفرض، حيث تبين أن قيمة معامل الارتباط = – 0.141 (المعنوية = 0.013)، وهذا يعني أن الأطفال الأقل تحصيلاً هم الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، بينما الأطفال الأعلى تحصيلاً هم الأقل استخداماً للألعاب الإلكترونية.

الفرض الخامس: « يوجد ارتباط طردي (موجب) بين الالتزام بالقيم السلوكية ومستوى التحصيل»، هذا يعني أنه كلما ارتفع مستوى التحصيل، ارتفع الالتزام بالقيم السلوكية. للتحقق من هذا الفرض تم استخدام معامل ارتباط بيرسون بين هذين المتغيرين (مستوى التحصيل، الالتزام بالقيم السلوكية)، وقد كشف تحليل البيانات عن النتيجة المبينة بهذا الجدول:

جدول رقم (6)

الارتباط بين الالتزام بالقيم السلوكية ومستوى التحصيل

القيم السلوكية	الارتباط	الدلالة
قيم التعاون	0.338	0.001
قيم الحب	0.253	0.001
قيم الاحترام	0.345	0.001
مجمل القيم السلوكية	0.356	0.001

يتضح من هذا الجدول وجود ارتباط جوهري موجب بين مستوى التحصيل، وبين الالتزام بكل من: قيمة التعاون، قيمة الحب، قيمة الاحترام، مجمل القيم السلوكية (p=0.001)، وعلى ذلك فقد ثبتت صحة الفرض القائل بوجود ارتباط طردي (موجب) بين الالتزام بالقيم السلوكية ومستوى التحصيل.

الفرض السادس: «إن الالتزام بالقيم السلوكية يزداد بفروق جوهرية لدى الأطفال الذين يفضلون استذكار الدروس على استخدام الألعاب الإلكترونية مقارنة بالأطفال الذين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على استذكار الدروس «. بموجب هذا الفرض،هناك مجموعتان،المجموعة الأولى تتمثل في الأطفال الذين يفضلون الألعاب الإلكترونية (يفضلونها على استذكار الدروس)، أما المجموعة الثانية، فتتمثل

في الأطفال الذين يفضلون استذكار الدروس (يفضلونها على الألعاب الإلكترونية). وللتحقق من الفرض المذكور، تم استخدام اختبار t (t. test) لمعرفة معنوية الفروق بين المجموعتين من حيث الالتزام بالقيم السلوكية، وجاءت النتيجة على النحو الموضح بالجدول الآتي:

جدول رقم (7)

الفروق بين مجموعتي العينة من حيث الالتزام بالقيم السلوكية

القيم السلوكية	المجموعة التي تفضل الاستذكار (ن= 77)		المجموعة التي تفضل الألعاب (ن= 233)		t. va – ue	.Sig
	م	ع	م	ع		
قيم التعاون	11.2	1.2	10.2	1.8	4.7	0.001
قيم الحب	12.4	1.7	11.4	1.8	4	0.001
قيم الاحترام	11.2	1.3	10.3	1.6	3.6	0.001
مجمل القيم السلوكية	34.6	3.4	31.8	4.6	4.7	0.001

يلاحظ من الجدول ارتفاع متوسطات درجات المجموعة التي تفضل استذكار الدروس بفروق معنوية عن متوسطات درجات المجموعة التي تفضل الألعاب وذلك من حيث الالتزام بالقيم السلوكية، سواء على مستوى كل مجال على حدة، أو على مجمل هذه المجالات (p=0.001) وعلى هذا الأساس ثبتت صحة الفرض القائل بأن الالتزام بالقيم السلوكية يزداد بفروق جوهرية لدى الأطفال الذين يفضلون استذكار الدروس على استخدام الألعاب الإلكترونية مقارنة بالأطفال الذين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على استذكار الدروس

الفرض السابع: «إن متغيرات استخدام الألعاب الإلكترونية ذات قدرة تنبؤية معنوية بالالتزام بالقيم السلوكية «. للتحقق من هذا الفرض تم استخدام الانحدار اللوجستي لتحديد متغيرات استخدام الألعاب كعوامل منبئة بالتزام الأطفال بالقيم السلوكية، وهذه المتغيرات هي: عدد أيام استخدام الألعاب، عدد ساعات استخدام الألعاب، تعدد أماكن

استخدام الألعاب، تعدد وسائط استخدام الألعاب، تعدد ظروف استخدام الألعاب، ولتحقيق ذلك تم تصنيف العينة إلى مجموعتين حسب متوسط الدرجة على مقياس الالتزام بالقيم السلوكية، المجموعة الأولى هي التي حصلت على متوسط يعادل أو يقل متوسط العينة ككل (m≤32.5)، مع الرمز لتلك المجموعة بالرمز (صفر)، أما المجموعة الثانية فهي التي حصلت على متوسط يزيد عن متوسط العينة ككل(m>32.5)، مع الرمز لتلك المجموعة بالرمز (1)، بموجب ذلك، فإن المتغير التابع (وهو الالتزام بالقيم السلوكية كما تعبر عنه استجابات الأطفال على المقياس) أصبح ثنائياً متقطعاً (Bina-ry Dichotomous) بمعنى أن هذا المتغير له حالتان فقط، (صفر) أو (1)، والجدول الآتي يوضح النتيجة التي توصلت إليها الدراسة بخصوص متغيرات استخدام الألعاب الإلكترونية المنبئة بالقيم السلوكية لدى الأطفال:

جدول رقم (8)

متغيرات استخدام الإنترنت كعوامل منبئة بالتزام الأطفال بالقيم السلوكية

(df. =1)

المتغيرات المنبئة	B	Exp (B)	.S.E	.Wald	.Sig
عدد أيام استخدام الألعاب	– 0.321	0.73	0.146	4.8	0.02
عدد ساعات استخدام الألعاب	– 0.416	0.66	0.28	4.3	0.03
تعدد أماكن استخدام الألعاب	0.022	0.7	0.266	0.007	0.9
تعدد وسائط استخدام الألعاب	0.27	1.1	0.205	0.017	0.05
تعدد ظروف استخدام الألعاب	– 0.167	0.84	0.233	0.517	0.5
الثابت	– 2.96	0.797	1.8	2.8	0.09

يتضح من هذا الجدول أن بعض متغيرات استخدام الألعاب الإلكترونية لها قدرة معنوية كعوامل منبئة في مدى الالتزام بالقيم السلوكية، وهذه المتغيرات هي: عدد أيام استخدام الألعاب، عدد ساعات استخدام الألعاب (p=0.02) وكذلك تعدد وسائط استخدام الألعاب (p= 0.05) في الوقت نفسه هناك بعض متغيرات استخدام الألعاب الإلكترونية ليس لها تأثير في الالتزام بالقيم السلوكية، وهما متغيران، الأول هو تعدد أماكن استخدام الألعاب، والثاني تعدد ظروف استخدام الألعاب (p>0.05)، والخلاصة أن تأثير استخدام الألعاب في القيم السلوكية يتوقف على كثافة استخدام تلك الألعاب، فالأطفال كثيفو الاستخدام هم الأكثر عرضة لعدم الالتزام بالقيم السلوكية، والكثافة هنا تعني كثرة الأيام التي يستخدم الطفل فيها هذه الألعاب، وكثرة عدد الساعات التي يقضيها الطفل في هذا الاستخدام. وباستخدام النتيجة الموضحة بالجدول، فإن معادلة الانحدار اللوجستي هي:

ز= – 2.96 – 0.67 تعدد ظروف استخدام الألعاب + 0.27 تعدد وسائط استخدام الألعاب + 0.22 تعدد أماكن استخدام الألعاب – 0.416 عدد ساعات استخدام الألعاب – 0.321 عدد أيام استخدام الألعاب

الخلاصة والمناقشة:

تبين من هذه الدراسة أن (٪93) من العينة يستخدمون هذه الألعاب، وهي نسبة مرتفعة كما هو واضح، الأمر الذي يعكس أن هذه الألعاب يمكن أن تكون مؤثراً حقيقياً في شخصية الطفل وسلوكه، ولا توجد فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث مجمل استخدام الألعاب الإلكترونية حسب المتغيرات التي تعكس خصائص هؤلاء الأطفال باستثناء متغير الجنس، حيث يزداد الاستخدام بين الذكور مقارنة بالإناث. في الوقت نفسه كشفت الدراسة عن ارتفاع استجابات (الالتزام) بالسلوكيات المعبرة عن قيم التعاون والحب والاحترام، مع وجود فروق جوهرية بين مجموعات العينة من حيث مجمل الالتزام بالقيم السلوكية حسب متغيرات الجنس والسن ومستوى التحصيل (p<0.05)، حيث يزداد الالتزام لدى الإناث مقارنة بالذكور، كما يزداد بين الأطفال

الأكبر سنا مقارنة بالأطفال الأصغر سنا، وكذلك بين الأطفال الأعلى تحصيلاً مقارنة بالأطفال الأقل تحصيلاً . وعن العلاقة بين القيم السلوكية واستخدام الألعاب الإلكترونية كشفت الدراسة عن وجود ارتباط عكسي (سالب) بمعنى أنه كلما زاد استخدام الألعاب الإلكترونية انخفض الالتزام بالقيم السلوكية. تبين من تلك الدراسة أيضاً وجود ارتباط عكسي (سالب) بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل، بمعنى أن الأطفال الأقل تحصيلاً هم الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، بينما الأطفال الأعلى تحصيلاً هم الأقل استخداماً للألعاب الإلكترونية، وهم في الوقت نفسه الأكثر التزاماً بالقيم السلوكية، بل إن الالتزام بالقيم السلوكية يزداد بفروق جوهرية لدى الأطفال الذين يفضلون استذكار الدروس على استخدام الألعاب الإلكترونية على العكس تماماً من الأطفال الذين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على الدراسة حيث يقل لديهم الالتزام بالقيم السلوكية.

حسب هذه النتائج، فإن الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على القيم السلوكية وكذلك على مستوى التحصيل، وهناك دراسات سابقة توصلت إلى نتائج توضح التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال، من ذلك مثلاً ارتفاع السلوك العدواني لدى أطفال الروضة الذين يستخدمون الألعاب العنيفة، ويزداد السلوك العدواني بفروق جوهرية عن السلوك غير العدواني ((الصوالحة، 2016)، كما بينت بعض الدراسات السابقة انخفاض كثافة النشاط البدني وزيادة السلوك الروتيني (الثابت أو المستقر) لدى المجموعة التي توفر لديها جهاز كمبيوتر لوحي متنقل متصل بالإنترنت مقابل المجموعة الأخرى التي لم يتوفر لديها هذا الجهاز فكان نشاطها البدني أكبر (Mallory S. Kobak، et al، 2018) كما أن استخدام بعض أنواع الوسائط الإلكترونية يؤثر سلبياً على الصحة النفسية الاجتماعية للأطفال (Hinkley etal،2017). وقد تستغرق ألعاب الفيديو الطفل على مستوى الانفعال والتفكير لدرجة أن إحساسه بالمؤثرات الأخرى يكون ضعيفاً (Sima، etal، 2016). ويزداد التأثير السلبي لألعاب الفيديو بزيادة مدة التعرض وارتفاع معدل الاستخدام (Nakamuro etal، 2013). وحسب دراسة (Chaput etal، 2013) فإنه بناء على التقارير العلمية، هناك توصية بعدم استخدام

الأطفال لألعاب الفيديو النشطة لأنها تؤثر سلباً على النشاط البدني ومظاهر الصحة الجسدية لديهم. وفي دراسة (Aysegul eta، 2013) تبين أن الوقت المستغرق في ألعاب الكمبيوتر له تأثير على الاهتمام، وأن متغيرات الجنس والسن ومعدل التعرض لهذه الألعاب تؤثر في مستوى الانتباه لدى أطفال ما قبل المدرسة. في مقابل ذلك، هناك دراسات أظهرت وجود (إيجابيات وسلبيات) للألعاب الإلكترونية، فهذه الألعاب تعمل على تحفيز الخيال لدى الأطفال، وتسهم في تطوير مهارتهم في اللغة الإنجليزية، تعد وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية، تعودهم على مواجهة التحديات، وتسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة،وتساعدهم في الحصول على أفكار ومعلومات جديدة، أما سلبيات الألعاب الإلكترونية فهي أنها تجعل الأطفال مدمنين على ممارستها،وتؤثر سلباً على قدرتهم البصرية وعلى لياقتهم البدنية، وتسبب لهم السمنة نتيجة طول مدة الجلوس وقلة الحركة (الحيلة، 2016)، في السياق نفسه كشفت دراسة(Yolanda etal، 2016) عن أن الألعاب الإلكترونية تساهم في النمو النفسي واكتساب المهارات السلوكية لكنها قد تؤدي إلى العنف واستهلاك الوقت على حساب أنشطة أخرى مفيدة.

في الوقت نفسه كشفت بعض الدراسات العلمية عن (تأثيرات إيجابية) للألعاب الإلكترونية، فقد تبين من دراسة (Ilje Skaug et al،2017) أن أجهزة الوسائط التفاعلية كالجهاز اللوحي تعزز نمو التفاعل بين الوالدين والطفل. وهناك علاقة ارتباطية طردية بين الوقت الذي يقضيه أطفال ما قبل المدرسة في لعب ألعاب إلكترونية تفاعلية وإتقان مهارات التحكم والسيطرة على الأشياء، بمعنى أن الأطفال الذين يقضون وقتاً أطول مع تلك الألعاب هم الأكثر مهارة في التحكم والسيطرة على الأشياء(Lisa etal، 2012).

أمام هذا التناقض في نتائج البحوث العلمية بشأن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل وشخصيته، ونظراً لأن الدراسة الحالية توصلت إلى وجود ارتباط عكسي (سالب) بين القيم السلوكية واستخدام الألعاب الإلكترونية، فإنه من الضروري الاختيار الجيد لألعاب الأطفال بحيث تكون غير عنيفة، وتكون متضمنة لقيم ومعاني تربوية تتفق والنمو النفسي المنشود للطفل سواء كانت تلك الألعاب في المنزل أو في الروضة، وقد أوصت البحوث العليمة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات

الألعاب الإلكترونية، وأيضا توعية وإرشاد الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك هؤلاء الأطفال (الصوالحة، 2016)، كما أن التدخل الهادف من الوالدين يساهم في تجنب الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، ويمكن تعريض أولياء أمور الأطفال لبرامج مخططة بهدف توعيتهم بالألعاب المناسبة وكذلك بالوقت والتوقيت المناسبين لأن يستخدم الأطفال الألعاب الإلكترونية بحيث يكون للأسرة دور فاعل في التربية (Rachel etal، 2017)، كما يجب على الوالدين متابعة أبنائهم داخل المدرسة بالسؤال عنهم ومراجعة المدرسين والمشرفين التربويين، وحضور الاحتفالات التي تقيمها المدرسة أو مجالس الآباء والتعرف على مجريات الحياة الدراسية لهم أولا بأول، ولكن الأهم وقبل كل شيء يجب تحصين الأبناء عن طريق إكسابهم المعتقدات والمبادئ السليمة والصحيحة عن المدرسة والمعلم والعملية التعليمية بشكل عام. على الأسرة تحقيق التوازن المناسب للطفل أو المراهق بين وقت الشاشة / ووقت الإنترنت والأنشطة الأخرى، والتحكم في المحتوى الذي يتعرض له الطفل أو المراهق وكذلك تحقيق الخصوصية فيما يخص المعلومات الشخصية، وتشجيع التفكير النقدي المناسب للعمر ومحو الأمية التكنولوجية، ودعم التواصل الأسري ووضع قواعد واضحة لتنظيم استخدام الألعاب الإلكترونية.

مصادر الدراسة ومراجعها:

أ – مصادر ومراجع عربية:

- أبو جادو، صالح محمد (2002) علم النفس التطوري: الطفولة والمراهقة"، ط2، الأردن: دار المسيرة، ص.95
- أحمد، فايزة إبراهيم عبدا الله (2016) "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة". في: مجلة التربية الخاصة التابعة لمركز المعلومات التربوية والنفسية والبيئية بكلية التربية جامعة الزقازيق. ع. 16 (يوليو2016)، ص. 269.
- الطيب، أحمد عبد الصمد الشنقيطي (2008) الأساليب النبوية لتنمية القيم الإيمانية لدى الشباب المسلم في ضوء التحديات المعاصرة،، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة أم القرى: كلية التربية، قسم التربية الإسلامية والمقارنة، ص 54 .
- تركستاني، مريم بنت حافظ عمر (2016) "أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة". في: مجلة الدراسات التربوية والنفسية بجامعة السلطان قابوس.مج10. ع2، ص.36 – 254 . تصحيح التاريخ في المتن
- الحر، عبد العزيز (2003) خارطة الطريق للإصلاح التربوي، ورقة عمل مقدمة لاجتماع واضعي السياسات التعليمية في دول الخليج، مكتب التربية العربي، الرياض، مايو 2003، ص69.
- الخراز، هنادي بدر (2013) "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في دولة الكويت". في: مجلة القراءة والمعرفة. ع. 137. (مارس 2013). ص. 163 – 172 .

- حسن، أماني عبد التواب صالح (2017) "تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية". في: مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية قسم شئون البحث العلمي والدراسات العليا بالجامعة الإسلامية بغزة بفلسطين . مج 25. ع. 3 (يوليو2017)، ص. 231.
- حسين، حنان مرزوق (2004) فاعلية برنامج لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال الشوارع، رسالة دكتوراه غير منشورة، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، ص 9
- الحيلة، محمد محمود عبد الرحمن (2017) "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3 – 6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال". رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط بالأردن: كلية العلوم التربوية.
- خطاب، سمير (2004) التنشئة السياسية والقيم – مع دراسة ميدانية لطلاب المدارس الثانوية"، ط 1، القاهرة، إيتراك للنشر والتوزيع،، ص 62 .
- الخطيب، عامر (2003) فلسفة التربية وتطبيقاتها "، ط 2، غزة (فلسطين) مكتبة القدس، ص 91 .
- الرشيد، حمد (2000) بعض العوامل المرتبطة بالقيم التربوية لدى طلبة كلية التربية بجامعة الكويت –دراسة ميدانية، المجلة التربوية، العدد 14، جامعة الكويت، مجلس النشر العلمي، ص 43
- الرشيدي، بشير صالح (2008) مناهج البحث التربوي، الكويت، مؤسسة إنجاز
- رمضان، بثينة عبد الرؤوف (2005) النظم التعليمية الوافدة وأثرها على النسق القيمي، رسالة دكتوراه غير منشورة،جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية، ص 67
- زهران، حامد عبد السلام (1991) علم نفس النمو،ط5، القاهرة، عالم الكتب
- سعدات محمود سعدات (2001)، " القيم الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية "، رسالة دكتوراه غير منشوره، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية التربية، ص 42

- سلوم، طاهر& الجمل، محمد (2009) التربية الأخلاقية –القيم ومناهجها وطرائق تدريسها، ط1، الإمارات العربية المتحدة، دار الكتاب الجامعي، ص 45
- السيد، رحاب فتحي عبد السلام (2005) فاعلية برنامج للأنشطة النفس حركية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لأطفال الروضة. رسالة ماجستير. كلية التربية – قسم الصحة النفسية. جامعة الزقازيق
- الشحروري، مها حسني (2007) "أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن". رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا: كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، ص 4
- الصالح، عطية بن محمد أحمد (2003) تنمية القيم الأخلاقية لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي العليا من وجهة نظر معلمي التربية الإسلامية في المملكة الأردنية الهاشمية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة أم القرى: كلية التربية،مكة المكرمة،، ص 209
- الصوالحة، علي سليمان (2016) . "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة". في: مجلة جامعة القدس المفتوحة.مج 4. ع 16، ص 177 – 196 .
- الطراح، علي (2001) دور التعليم ومؤسسات المجتمع المدني في تطوير منظومة القيم في المجتمع الكويتي، الهيئة اللبنانية للعلوم الإدارية، الكتاب السنوي الثالث، بيروت.
- الطيار، فهد بن علي(2014) "شبكات التواصل الاجتماعي وأثرها على القيم لدى تويتر نموذجاً (طلاب الجامعة)، في المجلة العربية للدراسات الأمنية والتدريب، المجلد31، العدد 6، الرياض، 2014 .
- عبد العزيز، فاطمة ناجي سامي (2011) "المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها". في: مجلة كلية التربية بجامعة طنطا. ع 43، ص. 601 – 656.

- عبد العزيز، همت بيومي (2002) تغيير قيمة الانتماء في المجتمع المصري: دراسة اجتماعية مقارنة خلال بعض الأعمال الروائية في الفترة من نهاية الستينيات وحتى نهاية التسعينيات "، رسالة ماجستير غير منشورة، طنطا: كلية الآداب جامعة طنطا (مصر)، ص ص 61 – 62 .
- عبد الله، عبد المنعم (2008) الأنساق القيمية لدى الشباب الجامعي في ضوء المستجدات العالمية –دراسة ميدانية "، في مجلة مستقبل التربية العربية، المجلد 14، العدد 49، القاهرة، المركز العربي للتعليم والتنمية، ص 228 .
- العسيلي، رجاء زهير (2006) التغير القيمي والمعرفي وتأثيره على تكوين شخصية الشباب الجامعي الفلسطيني"، مجلة اتحاد الجامعات العربية،(عمان: كلية التربية، جامعة القدس المفتوحة)، العدد (46) ص ص 297 – 349.
- الفيبي، عبد الله (2006) نقد القيم: مقاربات تخطيطية لمنهاج علمي جديد،، ط2، بيروت، مؤسسة الانتشار العربي، ص 39 .
- القرشي، فايز ين عبد الله سفير (2010) القيم المتضمنة في مقرر الحديث للصف الثالث المتوسط ومدى تعزيز المقرر لهذه القيم، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى:كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، ص 35 .
- قويدر، مريم (2012) "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال". رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الجزائر: كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، ص. 15
- كاظم، علي، العبيدي، فوزي، الجبوري، عبد الحسين (2000) النسق القيمي لدى طلبة جامعة قار يونس، مجلة علم النفس، الهيئة المصرية للكتاب، عدد 14،ص ص 55 – 61 .
- الكندري، عبد الله إسماعيل (2011) القضايا التربوية في الصحافة الكويتية وتأثيرها على صنع القرار التربوي – دراسة تحليلية للفترة من 1992 – 2007، رسالة دكتوراه غير منشورة، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة، 2011، ص 55.

- محمد، سعدية سى (2013) الأنساق القيمية لدى تلاميذ نهاية المرحلة الثانوية: دراسة ميدانية،، مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية، (الجزائر: قسم العلوم الاجتماعية، جامعة المسيلة)، العدد (10)، ص ص 27 – 38 .
- منير، نورهان حسن (2008) القيم الاجتماعية والشباب "، ط1، (الإسكندرية: دار الفتح للتجليد الفني، ص 75 .
- وزارة التربية (2003) استراتيجية التعليم العام في دولة الكويت 2005 – 2025، يونيو، دولة الكويت
- وزارة التربية (2017) إحصائية مؤشرات التعليم، دولة الكويت، وزارة التربية، الإدارة المركزية للإحصاء.

(ب) مصادر ومراجع أجنبية:

- Aysegul Yolga Tahiroglu etal.(2013) "Short- Term Effects of Playing Computer Games on Attention.". In: Journal of Attention Disorders.1 Nov. 2013. VOL. 13، Issue 6، (September 22، 2009)، Pp 668- 676.
- Bryman، Alan & Cramer، Duncan (1999) Quantitative Data Analysis، London، Rout ledge: Taylor and Francis Group
- Chaput، Jean- Philippe et al. (2018) "Active Healthy Kids Canada's Position on Active Video Games for Children and Youth.". In: Europe PubMed Central.1 Nov. 2013. Available at: https://goo.gl/nU6JTu
- Elaine Lewis،etal..(2008)." Values in education for sustainability، Issues in Education Research، Vol .18 .No، 2، pp 137- 138 .
- Hinkley Trina et al. (2017) " Does Preschool Physical Activity and Electronic Media Use Predict Later Social and Emotional Skills at 6 to 8 Years? A Cohort Study". In: Human Kinetics Journals، VOL. 14، Issue 14، (Apr 2017)، Pp. 308- 316.
- Ilje Skaug et al. (2017) " Parent–child interactions during traditional and interactive media settings: A pilot randomized control

study." In: Scandinavian Journal of Psychology (December 2017). Available at: https://goo.gl/rMBjx2 .

- Lisa M. Barnett et al. (2012) "Use of Electronic Games by Young Children and Fundamental Movement Skills?.". In: Perceptual and Motor Skills، VOL.. 114، Issue. 3، (June 1، 2012)، Pp 1023- 1034.
- Luigino Bruni & Luca Stanc. (2006)." Income Aspirations، Television and Happiness: Evidence from the World Values Survey"، Issues in Education Research، Department of Economics، University of MilanBicocca، Vol. 59 .No. 2، pp 209–225.
- Mallory S. Kobak، et al. (2018) " The Effect of the Presence of an Internet - Connected Mobile Tablet Computer on Physical Activity Behavior in Children." In: Human Kinetics Journals، VOL. 30، Issue 1، (Feb 2018)، Pp. 150- 156.
- Michael Foster & Stephanie Watkins(2015) The Value of Reanalysis: TV Viewing and Attention Problems"، University of North Carolina، Journal of Broadcasting & Electronic Media.vol 81، Number 1، Pages 368–375
- Nakamuro،Makiko et al. (2018) "Are Television and Video Games Really Harmful for Kids? Empirical Evidence from the Longitudinal Survey of Babies in the 21st Century." In: Research Papers in Economics. 1 Apr. 2013. Available at: https://goo.gl/qRsuFR
- Nyoman Darma Putra.(2014)." Popularizing Religious Values through Textual Singing on nteractive Radio and TV Programmes in Bali"، Udayana University، Bali. The Journal of Hindu Studies، Vol.3، No.1 pp 273–295
- Patrick، E.C& Boris،W.B.(2003) ."Personal value systems and decision making styles of public managers"، Public Personal Management، Vol.32.، No.2 .p 155

- Rachel Grob et al. (2018) " Playing With Ideas: Evaluating the Impact of the Ultimate Block Party، a Collective Experiential Intervention to Enrich Perceptions of Play". Available at: https://goo.gl/wMjvGB .
- Rokeach M.(2010) . " The Nature of Human Values and values system"، In Hallander E.P&Hunt.R.G' current Perspective in social psychology ' P.344
- Sima، Kaheni، et al. (2016) "The Effect of Video Game Play Technique on Pain of Veni- puncture in Children." In: International Journal of Pediatrics، VOL. 4، Issue 5، (2016)، Pp 1795- 1802.
- Steven، Hitlin Piliavin.(2004)."Values:Reviving a Doramnt Concept ".Annual Review of Sociology .Vol.30.No.1.March .PP 35.
- Yolanda Reid Chassiakos، et al. (2016) " Children and Adolescents and Digital Media." In: International Journal of Pediatrics، VOL. 138، Issue 5، (2016)، Pp 1542- 1602.