فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية لدى عينة من أطفال الروضة

إيمان أبوضيف محمد أبوضيف
أ.د.اسماء عبدالعال الجبري
استاذ علم النفس كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
د.أمل محمد حمد
أستاذ مساعد علم النفس كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس

Eman A. Abu Dif
Prof.Asmaa A. Al-Gabri
Professor of Psychology, Faculty of Postgraduate Childhood Studies,
Ain Shams University
Dr.Aml M. Hamad
Assistant Professor of Psychology, Faculty of Postgraduate Childhood Studies,
Ain Shams University

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية لدى عينة من أطفال الروضة، ولقد وتكونت عينة الدراسة من ٤٠ طفل وطفلة من أطفال الروضة ٢٠ ذكور و٢٠ إناث مقسمين بالتساوى لمجموعتين ٢٠ طفل وطفلة للمجموعة التجريبية، ٢٠ طفل وطفلة للمجموعة الضابطة، تراوحت أعمارهم ما بين (٥- ٦) سنوات، وتم اختيارهم بطريقة قصدية، واعتمدت الدراسة على أدوات كانت مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة)، وبرنامج لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية (إعداد: الباحثة)، اختبار المصفوفات المتتابعة الملون لرافن (تقنين عماد أحمد، ٢٠٢٠)، ومقياس المستوى الاقتصادى الإجتماعى الثقافى (إعداد محمد سعفان، ودعاء خطاب، ٢٠١٦)، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج وهى: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين قبل تطبيق البرنامج وبعده على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، كما أشارت النتائج إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة الضابطة في القياسين قبل تطبيق البرنامج وبعده على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، إلى جانب وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدى على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية في اتجاه المجموعة الضابطة، بالإضافة إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدى والتتبعى للبرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، ومما سبق يمكن القول أن الأنشطة المتكاملة متغير مهم يساعد في التخلص من مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية.

The Effectiveness of a program based on Integrated Activities to reduce the risk of playing Electronic James in a Sample of Kinder Jarten Children

Purpose of this study is to verify the effectiveness of a program based on integrated activities to reduce the risks of playing electronic games among a sample of kindergarten children, the study sample consisted of 40 male and female kindergarten children divided equally into two groups 20 children for the experimental group 20 children for the control group their ages ranged between (5- 6) years, and they were selected in a deliberate manner, and the study was based on tools such as the scale of risks of playing electronic games (Prepared by the researcher), and the program to reduce the risks of playing electronic games (Prepared by the researcher), and the scale of the continuous matrices. Color (Imad Ahmed 2020), and measure the level of economic, social and cultural (edited by Muhammad Saafan, and Dua Khattab, 2016), and the results reached the number of results, namely, there are statistically significant differences between the averages and grades of the children of the experimental group in the measurements before the application of the program. After that, on the risk scale of playing electronic games, in the direction of the previous comparison, the results indicated that there are no statistically significant differences between the middle grades of the children of the control group in the measurements before and after the application of the program. On the risk scale of playing electronic games, in addition to the existence of statistically significant differences between the average grades of children of the experimental and control groups in the subsequent measurement on the risk scale of playing electronic games in the direction of the control group, in addition, there are no statistically significant differences between the average grades of children. The experimental group in the subsequent measurements and follow-up of the program on the scale of the risks of playing electronic games, and from the lessons it can be said that the integrated activities are important variables in eliminating the risks of playing electronic games

مقبول للنشر في: ١٤/ ٢/ ٢٠٢٣

مقدمة:

يعد اللعب من أهم مظاهر سلوك الفرد في مرحلة الطفولة كذلك فهو مطلبا أساسيا لنمو الطفل حيث أنه له دورا مهما في نموه الجسمى والمعرفى والاجتماعى والوجدانى. (أشرف سراج، ٢٠٠٩، ١٤) فاللعب يحتل مساحة كبيرة من اهتمام الفرد وخاصة في مراحله الأولى وليس مجرد تسلية أو نشاطا ضائعا كما يعتقد البعض، ولكن يشغل معظم اهتمامه فهو شغله الشاغل ووسيله لفهم الطفل لذاته ونفسه وتنمية قدراته ومعارفه. (أسماء محمود، ٢٠١٢، ١٦) وفى العصر الحالى تعتبر الانشطة فى مرحلة رياض الاطفال من اهم المداخل فى التربية فهى تعمل على صقل شخصية الطفل وتنميه جوانب النمو المختلفه لديه، اذ انها من عوامل اثراء العملية التعليمية ولذلك يجب التخطيط لهذه الانشطة لتراعى الفروق الفردية بين الاطفال وتلبية احتياجات النمو لهذه المرحلة. (ايمان خميس، ٢٠١٢، ٣٣٨) ولكن المغالاه في استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على تطور الأطفال نفسيا وفكريا، فقضاء الطفل لساعات طويلة في ممارسة الالعاب الالكترونية يسبب له ألاما بالرقبة والرسغ والرأس كما تحدث له مشاكل اجتماعية كالانطواء والخجل وصعوبة التواصل مع الأخرين. (Michel, 2004, 1) (Brandzaeg, 2007)، فأصبحت الألعاب الالكترونية في مجتمعتنا العربية ظاهرة حقيقية فلم يعد غريبا أن ينجذب إليها المراهقين والأطفال وذلك على حساب الألعاب التقليدية، حتى باتوا يفضلونها واعتادوا عليها حتى أصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية. (ماجد محمد، ٢٠١٨، ٧٥: ١٠٤) ومع التطور السريع للشبكات اللاسلكية والهواتف الذكية أصبحت ممارسة الألعاب الالكترونية في أى وقت وفى أى مكان شكل رئيسى للترفيه عند الأطفال والمراهقين، وتحظى ألعاب الفيديو بشعبية كبيرة في جميع أنحاء العالم، وتصبح ألعاب الانترنت مرضية عند استخدامها بشكل مفرط وقد ينتج عن ذلك اضطراب ألعاب الانترنت (IGD). (He, Pan, Nie, Zheng& Chen, 2021)

مشكلة الدراسة:

الألعاب عبر الإنترنت أو ألعاب الفيديو صناعة عالمية تقدر بقيمة مليار دولار ومازالت مستمرة في التوسع والابتكار. (King& Delfabbro, 2020) وقد لوحظ في السنوات الأخيرة انتشار لمحلات الألعاب الالكترونية على مختلف أحجامها وأنواعها، ومقابل هذا الانتشار أصبح الطلب متزايد عليها من الأطفال والمراهقين وأصبحت لها قدرة على جذب اهتمام من يلعبها حتى أصبحت هواية تشغل معظم أوقاتهم فهى تجذبهم بالألوان والرسوم والمغامرة والخيال، ويطلق لفظ ألعاب إلكترونية أو ألعاب الفيديو على الألعاب المبرمجة بواسطة الكمبيوتر والتى تعمل بأجهزة يتم توصيلها بأجهزة محمولة أو الهاتف النقال. (سهير إبراهيم، ٢٠١٣، ٣) وتعد الألعاب الالكترونية من أشكال الترفيه التى شغلت حيزا كبير من أوقات الفراغ في كل أنحاء العالم وذلك بسبب أنها تجمع بين أكثر نوع من الترفيه فهى تلبى مختلف الأذواق فمنها ألعاب الذكاء، ألعاب تعليمية وغيرها. (إيمان محمد، ٢٠١٥، ٧٩)

فالألعاب الالكترونية تعتمد على الخيال فالطفل بحاجة لأن يدرك الواقع ليعرف القوانين السببية للواقع ولكن الألعاب الالكترونية تجعله لا يتحرك كثيرا حيث يجلس في مكان واحد لساعات طويلة يلعب أمام الشاشة فمعظم الألعاب فردية تفصل الطفل عن الواقع وتعلمه الوحدة، فالطفل يحتاج أن يعبر عن أفكاره بطرق مختلفة سواء بالرسم أو اللعب أو الحركة وغيره لكى تساعده في الانتقال إلى مستويات أعلى للتفكير فعندما يستمتع الطفل بالخبرات والأنشطة تتولد لديه أحاسيس جديدة وطيبة لنفسه وللأخرين. (خالد النجار، ٢٠٢٠، ١٠٤) فالاستخدام الطويل للكمبيوتر من قبل الأطفال يفقدهم التواصل مع مجتمعهم وأسرهم، ويحولهم إلى أطفال أكثر عزلة وعدم الاستمتاع بالمشاركة مع الأخرين في اللعب والحديث. (محمود قاسم، ٢٠١٣، ٤٨) فعاليات ومضمون هذه الألعاب الالكترونية هدفها التأثير على نفسية الطفل ليبتعد عن الواقع الحقيقى وينغمس في العالم الافتراضى وذلك من خلال تعزيز التفكير الخيالى مقابل التفكير الواقعى ويظهر ذلك عندما يتعامل الطفل مع مشكلات الحياة بطريقة غير واقعية بل يقلد ما يشاهده دون تفكير. (رفيدة عدنان، ٢٠٢٠، ٣٠١- ٣٣٢)

وتتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل التالى: ما مدى فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية؟

هدف الدراسة:

الكشف عن فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة من أطفال الروضة وإستمرارية فاعليتة.

أهمية الدراسة:

١. الأهمية النظرية:
   أ. أهمية المرحلة العمرية التى تتناولها الدراسة، وهم أطفال مرحلة الروضة من (٥- ٦) سنوات.
   ب. تكمن أهمية هذه الدراسة فى أهمية الموضوع التى تتصدى لدراسته وهو برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية.
   ج. تظهر الأهمية كذلك فى ندرة الدراسات التى ربطت بين الأنشطة المتكاملة والتخفيف من مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية فى حدود إطلاع الباحثة.
٢. الأهمية التطبيقية: تقديم برنامج لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية، مساعدة الأهل لوجود بدائل بدلا من ممارسة الألعاب الإلكترونية، تساعد الدراسة القائمين بالعمل مع أطفال مرحلة رياض الأطفال استخدام الأنشطة المتكاملة فى العديد من المواضيع المختلفة تبعاً لمنهج رياض الأطفال.

مفاهيم الدراسة:

- مفهوم البرنامج: البرنامج قائمة النشاطات والمهارات والكفاءات والمواقف التى سيعبر عنها الأطفال في شكل سلوكيات في نهاية العملية التعليمية. (Eve, 2000, 45)
- هو مجموعة من الأنشطة المنظمة والمخطط لها فى ضوء سمات وخصائص طفل الروضة بهدف خفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية من خلال جلسات محددة مكانيا وزمانيا وقائمة على مجموعة من فنيات تعديل السلوك. لتحقيق هدف البرنامج وهو خفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة).

الأنشطة المتكاملة: يعرفها (أحمد حسين، على الجمل، ٢٠٠٣) على أنها "مجموعة من الإجراءات والممارسات والأدوات التى يقوم بها الأطفال وتتم تحت توجيه المعلمة وإشرافها من أجل تحقيق أهداف محددة".

- التعريف الإجرائى: برنامج مصمم من مجموعة أنشطة متكاملة منها (أنشطة فنية، حركية، قصصية) بشكل يجعل الطفل يقلل من ممارسة الألعاب الالكترونية ويكون للطفل دور فعال بما يوفر له فرص النمو الشامل (إعداد الباحثة).
- الألعاب الالكترونية: تعرفها أفراح صالح (٢٠١٩، ٧٤) بأنها الألعاب القائمة على الواقع الافتراضى المعدة لغايات التعليم والترفيه.
- مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية: مضار ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدنى وألام أسفل الظهر وإجهاد العينين والانطواء والعزلة وغرس السلوك العدوانى والعنف وزيادة خطر البدانة وإدمان ممارسته و أداء أكاديمى منخفض. (سارة حمدان، ٢٠١٦، ٩)

التعريف الإجرائى: المخاطر والأثار السلبية التى تسببها ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال تلك الألعاب التى يمارسها الأطفال على أجهزة الكمبيوتر، الهواتف الذكية، الأجهزة اللوحية والتى تسبب لهم أضرار نفسية، سلوكية، إجتماعية، وصحية (إعداد الباحثة).

دراسات سابقة:

- دراسات تناولت مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية:

١. دراسة فراس توفيق (٢٠٢٠) هدفت الى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعى والصحى والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهه نظر أولياء الأمور في القدس عاصمة فلسطين، استخدم الباحث

استبانة مكونة من ثلاثة محاور هى الجانب الصحى والجانب الاجتماعى والجانب العقلى تم توزيعها على عينة مكونة من ٢٧٠ ولى أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في القدس خلال الفصل الدراسى الأول، حيث أظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائيا لتأثير الألعاب الالكترونية على الجانب الاجتماعى لدى أطفال الروضة من وجهه نظر أولياء الأمور بشكل سلبى وبدرجة كبيرة كذلك أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائيا لتأثير الألعاب الالكترونية على الجانب الصحى لدى أطفال الروضة من وجهه نظر أولياء الأمور.

٢. دراسة Lisa A. Kort- Butler (2020) هدفت إلى التعرف على شكل الأنماط السلوكية للأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية وغير الممارسين لها، طبقت الدراسة على ٩٠٠ طفل، تراوحت أعمارهم ما بين (٤- ٦) سنوات، وتوصلت النتائج إلى أن الأطفال الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية يتصف سلوكهم بالعزلة الاجتماعية والعنف، أما الأطفال الغير ممارسين للألعاب الالكترونية فهم أكثر انخراطا اجتماعيا، ولديهم المزيد من الدعم النفسى.

- دراسات تناولت البرامج الإرشادية لخفض ممارسة الألعاب الالكترونية:

١. نجاة فتحى (٢٠٢١) هدفت الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج إرشادى معرفى سلوكى في خفض حدة الاستخدام المفرط للانترنت لدى أطفال الروضة وتكونت عينة الدراسة من ٦٠ طفلا وطفلة ممن كانت درجاتهم مرتفعة وفوق درجة القطع على مقياس الاستخدام المفرط للانترنت، وتراوحت أعمارهم ما بين (٥: ٦) سنوات تم تقسيمهم إلى ٣٠ مجموعة تجريبية، ٣٠ مجموعة ضابطة واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة مقياس الاستخدام المفرط للانترنت (إعداد الباحثة) والبرنامج الارشادى المعرفى السلوكى (إعداد الباحثة) وتوصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلى والبعدى لتطبيق برنامج قائم على الارشاد المعرفى السلوكى على مقياس الاستخدام المفرط للانترنت في اتجاه القياس البعدى.

٢. دراسة إيمان محمد (٢٠٢١) تهدف الدراسة إلى الوقوف على مدى فاعلية برنامج إرشادى للحد من السلوك العدوانى للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية استخدمت الدراسة مقياس السلوك العدوانى للأطفال (إعداد الباحثة)، البرنامج الارشادى (إعداد الباحثة) طبقت الدراسة على ٢٠ طفل تم تقسيمهم إلى ١٠ أطفال مجموعة تجريبية، ١٠ أطفال مجموعة ضابطة وتوصلت الدراسة إلى فاعلية البرنامج الإرشادى في تخفيف السلوك العدوانى للأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية حيث انعكس ذلك على زيادة تفاعلهم الاجتماعى الايجابى مع الأخرين من أسرهم وأصدقائهم وممارستهم للعديد من الأنشطة الرياضية والفنية المختلفة التى يحبونها بمساعدة الأسرة والمدرسة.

فروض الدراسة:

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدى للبرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك في اتجاه المجموعة الضابطة.

٢. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين قبل تطبيق البرنامج وبعده على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك في اتجاه القياس القبلى.

٣. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة الضابطة فى القياسين قبل وبعد البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٤. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين البعدى والتتبعى للبرنامج على مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية.

منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج التجريبى والتصميم التجريبى ذى المجموعتين التجريبية والضابطة والقياس القبلى والبعدى والتتبعى.

عينة الدراسة:

- بلغ حجم عينة الدراسة (ن= ٤٠) طفلا، مقسمين بالتساوى بطريقة عشوائية لمجموعتين (ن= ٢٠) طفل للمجموعة التجريبية وكذلك (ن= ٢٠) طفل للمجموعة الضابطة.
- خصائص العينة: تراوحت أعمار العينة ما بين (٥- ٦) سنوات، وقد اختيرت العينة بطريقة قصدية وفقا للشروط الأتية: ألا تقل نسبة الذكاء عن المتوسط بعد تطبيق اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة بمتوسط ذكاء للمجموعة التجريبية ٩٦,١٠٠ وانحراف معيارى ١,٣٣٣ والمجموعة الضابطة ٩٦,٣٥٠ وانحراف معيارى ١,٢٦٨، ألا يعانى أحد أفراد العينة من أمراض مزمنة، ألا يعانى أحد الوالدين من إعاقة، ألا يكون الوالدين منفصلين أو أحدهما مسافر للخارج، ألا يقل المستوى الاقتصادى والاجتماعى والثقافى عن المتوسط بعد تطبيق مقياس المستوى الاقتصادى والاجتماعى والثقافى، اختيار الأطفال الذين حصلوا على درجات مرتفعة بعد تطبيق مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية.

١. التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة عينة الدراسة: قامت الباحثة بحساب التكافؤ بين المجموعة التجريبية والضابطة في عدة متغيرات من شأنها التأثير في نتائج الدراسة كالتالى:

٢. التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الذكاء: لحساب التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الذكاء، قامت الباحثة بتطبيق مقياس المصفوفات المتتابعة الملونة على المجموعتين، وحساب اختبار مان ويتنى اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المستقلة، وكما يتضح من جدول (١).

جدول (١) متوسطا الرتب ومجموعهما وقيمتا (Z) و(U) ودلالتهما بين أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في الذكاء

المتغير / المجموعة	المجموعة التجريبية (ن= ٢٠)		المجموعة الضابطة (ن= ٢٠)		قيمة (U)	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب			
الذكاء	١٩,٤٠	٣٨٨	٢١,٦٠	٤٣٢	١٧٨	٠,٦١١	غير دالة

٣. التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المستوى الاقتصادى الاجتماعى الثقافى: للتأكد من التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة من الأطفال في المستوى الاقتصادى والاجتماعى والثقافى قامت الباحثة بتطبيق مقياس المستوى الاقتصادى الاجتماعى الثقافى على المجموعتين وحساب اختبار مان ويتنى اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المستقلة، ويوضح ذلك جدول (٢).

جدول (٢) متوسطات الرتب ومجموعها وقيم (Z) و(U) ودلالتها بين أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس المستوى الاقتصادى الاجتماعى الثقافى

المستوى / المجموعة	المجموعة التجريبية (ن= ٢٠)		المجموعة الضابطة (ن= ٢٠)		قيمة (U)	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب			
الاقتصادي	٢١,٣٥	٤٢٧	١٩,٦٥	٣٩٣	١٨٣	٠,٤٧٣	غير دالة
الاجتماعي	٢١,٢٠	٤٢٤	١٩,٨٠	٣٩٦	١٨٦	٠,٣٨٧	غير دالة
الثقافي	٢١,٦٨	٤٣٣,٦	١٩,٣٣	٣٨٦,٦	١٧٦,٥	٠,٧٠١	غير دالة
الدرجة الكلية	٢١,٩٨	٤٣٩,٦	١٩,٠٣	٣٨٠,٦	١٧٠,٥	٠,٨٠٩	غير دالة

٤. التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في العمر: قامت الباحثة بالتأكد من التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في العمر بحساب اختبار مان ويتنى اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المستقلة كما يتبين من جدول (٣).

جدول (٣) متوسطا الرتب ومجموعهما وقيمتا (U) و(Z) ودلالتهما بين أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في العمر

المتغير / المجموعة	المجموعة التجريبية (ن= ٢٠)		المجموعة الضابطة (ن= ٢٠)		قيمة (U)	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب			
العمر	٢١	٤٢٠	٢٠	٤٠٠	١٩٠	٠,٣٢٢	غير دالة

٥. التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلى لممارسة الألعاب الالكترونية:

جدول (٤) متوسطات الرتب ومجموعهما وقيم (U) و(Z) ودلالتهما بين أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية

البعد / المجموعة	المجموعة التجريبية (ن= ٢٠)		المجموعة الضابطة (ن= ٢٠)		قيمة (U)	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب			
المخاطر النفسية	٢١,٨٠	٤٣٦	١٩,٢٠	٣٨٤	١٧٤	٠,٧٢٦	غير دالة
المخاطر الاجتماعية	١٩	٣٨٠	٢٢	٤٤٠	١٧٠	٠,٨٢٩	غير دالة
المخاطر الجسمية	٢٠	٤٠٠	٢١	٤٢٠	١٩٠	٠,٢٨٠	غير دالة
المخاطر السلوكية	٢٠,٤٥	٤٠٩	٢٠,٥٥	٤١١	١٩٩	٠,٠٢٨	غير دالة
الدرجة الكلية	٢٠,١٨	٤٠٣,٦	٢٠,٨٣	٤١٦,٦	١٩٣,٥	٠,١٧٧	غير دالة

أدوات الدراسة:

١. مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة).
٢. مقياس المستوى الاقتصادى الاجتماعى الثقافى (إعداد محمد سعفان ودعاء خطاب، ٢٠١٦).
٣. اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة (عماد أحمد، ٢٠٢٠).
٤. برنامج لخفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية لدي عينة من أطفال الروضة (إعداد الباحثة).

الأساليب الاحصائية:

- مان ويتنى اللابارمترى لدلالة الفروق بين المجموعات المستقلة.
- ويلكوكسون اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المرتبطة.

نتائج الدراسة:

- الفرض الأول ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدى للبرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية وذلك في اتجاه المجموعة الضابطة"، وللتأكد من صدق هذا الفرض حسبت الباحثة اختبار مان ويتنى اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المستقلة للتحقق من صدق هذا الفرض، وجدول (٥) يوضح النتائج التى تم التوصل لها.

جدول (٥) متوسطات الدرجات والانحرافات المعيارية ومتوسطات الرتب ومجموعهما وقيم (Z) و(W) ودلالتهما بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس بعد البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية

المجموعة		مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية					Wilcoxon Siged Ranks Test		نوع الدلالة
		ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z)	قيمة (W)	
مخاطر نفسية	التجريبية	٢٠	٢١,٩٥٠	١,٣٥٦	١٠,٥٠	٢١٠	صفر	٥,٤٣٧	٠,٠١
	الضابطة	٢٠	٢٧,٣٠٠	١,٥٩٢	٣٠,٥٠	٦١٠			
مخاطر اجتماعية	التجريبية	٢٠	٢٦,٠٥٠	١,٣١٦	١٠,٥٠	٢١٠	صفر	٥,٤٣٥	٠,٠١
	الضابطة	٢٠	٣٢,٦٥٠	١,٧٨٥	٣٠,٥٠	٦١٠			
مخاطر جسمية	التجريبية	٢٠	٢٢,٦٠٠	١,٦٦٧	١٠,٥٠	٢١٠	صفر	٥,٤٤٤	٠,٠١
	الضابطة	٢٠	٣٠,٣٥٠	١,١٣٦	٣٠,٥٠	٦١٠			
مخاطر سلوكية	التجريبية	٢٠	٢٤,٣٥٠	١,٢٢٥	١٠,٨٥	٢١٧	صفر	٥,٢٦٢	٠,٠١
	الضابطة	٢٠	٣٤,٠٠١	٢,٤٢٧	٣٠,١٥	٦٠٣			
الدرجة الكلية	التجريبية	٢٠	٩٤,٩٥٠	٤,٥٣٦	١٠,٥٠	٢١٠	صفر	٥,٤٢٢	٠,٠١
	الضابطة	٢٠	١٢٤,٣٠	٣,٥٩٩	٣٠,٥٠	٦١٠			

أشارت نتائج الجدول السابق إلى تحقق صدق هذا الفرض بوجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدى على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية وذلك في اتجاه المجموعة الضابطة. وقد أكد ذلك ارتفاع جميع متوسطات رتب درجات المجموعة الضابطة عن المجموعة التجريبية على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية في القياس بعد تطبيق البرنامج، مما يؤكد على تحقق الفرض الأول وهذا يشير إلى أن البرنامج كان فعالا في خفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الأطفال عينة الدراسة، وتعزى الباحثة هذه النتيجة إلى فاعلية البرنامج القائم على الأنشطة المتكاملة بما تضمنه من جلسات وأنشطة هدفت إلى إكساب أطفال المجموعة التجريبية مهارات إدارة الوقت وكيفية تنظيمه ومعرفة هوايات بديلة لشغل أوقاتهم بالأنشطة والهوايات المفيدة بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية وهذه الأمور لم تقدم لأطفال المجموعة الضابطة مما أوجد فروقا دالة بين المجموعتين في اتجاه المجموعة التجريبية مما يشير إلى فاعلية البرنامج وتأثيره الإيجابى على سلوكيات أطفال المجموعة التجريبية، ومن جانب أخر ترجع الباحثة هذه النتيجة إلى الفنيات المستند إليها في تعديل السلوكيات كالأسلوب القصصى الذى ساعد أطفال المجموعة التجريبية على التعرف على الأضرار والأثار السلبية التى تسببها ممارسة الألعاب الالكترونية مما أسهم في التخلص من السلوكيات السلبية والعادات غير الصحيحة، فضلا عن استخدام فنية النمذجة لما لها من أثر كبير في اكتساب السلوك السوى، حيث تم استخدامها في الجلسات الخاصة بطريقة الجلوس الصحيح أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية واتباع أسلوب حياة صحى، ويتضح مما سبق أن تعرض المجموعة التجريبية للأنشطة المختلفة للبرنامج وبقاء الضابطة دون تدخل أدى إلى تحسن درجات المجموعة التجريبية على مقياس ممارسة الألعاب الالكترونية بينما ظلت المجموعة الضابطة كما هى دون تحسن.

- الفرض الثانى ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين قبل تطبيق البرنامج وبعده على مقياس مخاطر ممارسة الالعاب الالكترونية وذلك في اتجاه القياس القبلى"، وللتأكد من صدق هذا الفرض حسبت الباحثة اختبار ويلكوكسون اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المرتبطة، وجدول (٦) يوضح النتائج التى تم التوصل إليها

جدول (٦) متوسطات الدرجات والانحرافات المعيارية ومتوسطات الرتب ومجموعهما وقيمة (Z) ودلالتها بين المجموعة التجريبية في القياسين قبل وبعد البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية

المجموعة التجريبية		مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية					Wilcoxon Siged Test Ranks		نوع الدلالة
		ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z)	قيمة (W)	
مخاطر نفسية	القبلي	٢٠	٢٧,٩٠٠	١,٢٠٩	١٠,٥٠	٢١٠	٣,٩٤٤	٠,٠١	داله
	البعدي	٢٠	٢١,٩٥٠	١,٣٥٦	صفر	صفر			
مخاطر اجتماعية	القبلي	٢٠	٣٢,٥٠٠	١,٨٢٠	١٠,٥٠	٢١٠	٣,٩٤٥	٠,٠١	داله
	البعدي	٢٠	٢٦,٠٥٠	١,٣١٦	صفر	صفر			
مخاطر جسمية	القبلي	٢٠	٣٠,٤٠٠	١,٢٣١	١٠,٥٠	٢١٠	٣,٩٥٤	٠,٠١	داله
	البعدي	٢٠	٢٢,٦٠٠	١,٦٦٧	صفر	صفر			
مخاطر سلوكية	القبلي	٢٠	٣٤,١٥٠	١,٤٢٤	١٠,٥٠	٢١٠	٣,٩٥٢	٠,٠١	داله
	البعدي	٢٠	٢٤,٣٥٠	١,٢٢٥	صفر	صفر			
الدرجة الكلية	القبلي	٢٠	١٢٤,٩٥	٢,٨٣٧	١٠,٥٠	٢١٠	٣,٩٢٦	٠,٠١	داله
	التتبعى	٢٠	٩٤,٤٠٠	٣,٤٣٩	٨	٦٤			

أشارت نتائج الجدول السابق إلى تحقق صدق هذا الفرض بوجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في القياسين قبل وبعد تطبيق البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية وذلك في اتجاه القياس القبلى، مما يعنى تحسن المجموعة التجريبية بعد تعرضهم لجلسات البرنامج.

وتؤكد نتائج الفرض الثانى نجاح البرنامج القائم على الأنشطة المتكاملة في تحقق

أهدافه، وهى خفض مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية لدى أطفال الروضة، حيث تضمنت جلسات البرنامج أساليب وانشطة متنوعة تم من خلالها توعية الأطفال بمخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية سواء على المدى البعيد أو القريب، وذلك من خلال قصة بلبل وهى تحكى خطورة تقليد ما نشاهده في الألعاب الالكترونية، قصة محمد وريم وهى تحكى عن العادات الصحيحة والخاطئة، قصة منى وهى تحكى خطورة الجلوس لفترات طويلة نمارس الألعاب الالكترونية.

كذلك استخدمت الباحثة فيديوهات لما لها من تأثير على الأطفال لمؤثرات الحركة والألوان حيث تجذب انتباه الأطفال كعرض فيديو عن أهمية الوقت وفيديو عن أهمية ممارسة الرياضة وفيديو عن أضرار ممارسة الألعاب الالكترونية لفترات طويلة وفيديو يوضح الطريقة السليمة للجلوس أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.

كما اعتمدت الباحثة على عدد من الأنشطة اليدوية والفنية والقيام بها بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية كعمل نماذج من عيدان الثقاب، التشكيل بالخرز الملون، عمل ساعة من الورق المقوى، التشكيل بالصلصال، أعمال فنية من علب الصفيح.

كما اعتمدت الباحثة على الأنشطة الحركية التى تعتبر مؤشرا على صحته النفسية والجسمية والعقلية وتعتبر من الأنشطة المحببة الى الأطفال وتفريغ الطاقة الزائدة كنشاط الوثب، ولعبة الأطواق الموسيقية، والأغانى الحركية الشعبية.

ويشير كنج ودلفابرو (King, Delfabbro, 2020) إلى تطور التدخلات الإرشادية والعلاجية الخاصة باضطراب الألعاب عبر الانترنت بشكل واضح خلال العقد الماضى ولكنها لاتزال محدودة.

- الفرض الثالث: ينص على "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة الضابطة في القياسين قبل وبعد البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية"، وللتأكد من صدق هذا الفرض حسبت الباحثة اختبار ويلكوكسون اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المرتبطة، وجدول (٧) يوضح النتائج التى تم التوصل إليها.

جدول (٧) متوسطات الدرجات والانحرافات المعيارية ومتوسطات الرتب ومجموعهما وقيمة (Z) ودلالتها بين المجموعة الضابطة في القياسين قبل وبعد البرنامج على مقياس ممارسة لألعاب الالكترونية

المجموعة الضابطة		مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية					
		ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z)	نوع الدلالة
مخاطر نفسية	القبلي	٢٠	٢٧,٦٠٠	١,٥٠١	٨,٢٨	٧٤,٥٢	٠,٣٣٩	غير داله
	البعدي	٢٠	٢٧,٣٠٠	١,٥٩٢	٨,٧٩	٦١,٥٣		
مخاطر اجتماعية	القبلي	٢٠	٣٢,٩٥٠	١,٥٧١	٩,٧٨	٨٨,٠٢	٠,٥٤٨	غير داله
	البعدي	٢٠	٣٢,٦٥٠	١,٧٨٥	٨,١٣	٦٥,٠٤		
مخاطر جسمية	القبلي	٢٠	٣٠,٥٠٠	١,١٤٧	٨,٤٤	٦٧,٥٢	٠,٤٣٧	غير داله
	البعدي	٢٠	٣٠,٣٥٠	١,١٣٦	٧,٥	٥٢,٥		
مخاطر سلوكية	القبلي	٢٠	٣٤,٢٠٠	١,١٩٦	٨,١٤	٥٦,٩٨	٠,١٧٢	غير داله
	البعدي	٢٠	٣٤,٠٠١	٢,٤٢٧	٧,٨٨	٦٣,٠٤		
الدرجة الكلية	القبلي	٢٠	١٢٥,٢٥٠	٢,٨٠٧	١٠,٢٠	١٠٢	٠,٢٨٢	غير داله
	البعدي	٢٠	١٢٤,٣٠١	٣,٥٩٩	٩,٧٨	٨٨,٠٢		

أشارت نتائج الجدول السابق إلى تحقق صدق هذا الفرض بعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات رتب درجات المجموعة الضابطة في القياسين قبل البرنامج وبعده على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، بينت نتائج الجدول السابق التقارب بين جميع متوسطات رتب درجات المجموعة الضابطة في القياسين القبلى والبعدى لتطبيق إجراءات البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤكد على تحقق صدق الفرض الثالث، ويرجع ذلك لعدم تعرض المجموعة الضابطة لأنشطة البرنامج، وهذا ما يتفق مع دراسة على سليمان (٢٠١٦) التى أظهرت نتائجها وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة لصالح السلوك العدوانى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، كما اتفق ذلك مع نتائج دراسة (Mayo, 2009) التى أشارت إلى وجود تأثيرات سلبية على الأطفال وخاصة الذكور لقلة الوعى بمخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، واتضح مما سبق ضرورة الوعى بمخاطر الألعاب الالكترونية التى تسببها للاطفال.

- الفرض الرابع: ينص على "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدى والتتبعى للبرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية"، وللتأكد من صدق هذا الفرض حسبت الباحثة اختبار ويلكوكسون اللابارامترى لدلالة الفروق بين المجموعات المرتبطة، يوضح ذلك جدول (٨).

جدول (٨) متوسطات الدرجات والانحرافات المعيارية ومتوسطات الرتب ومجموعهما وقيمة (Z) و(W) ودلالتها بين المجموعة التجريبية فى القياسين البعدى والتتبعى للبرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية

المجموعة التجريبية		مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية					Wilcoxon Siged Test Ranks		نوع الدلالة
		ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (Z)	قيمة (W)	
مخاطر نفسية	البعدي	٢٠	٢١,٩٥٠	١,٣٥٦	٣,٩٠	١٩,٥٠	٠,٣٦٠	١٩,٥٠	غير داله
	التتبعى	٢٠	٢٢,٠٥٠	١,٢٧٦	٦,٣٨	٢٥,٥٢			
مخاطر اجتماعية	البعدي	٢٠	٢٦,٠٥٠	١,٣١٦	٦,٠٨	٣٦,٤٨	٠,٩٢٨	١٨,٥٢	غير داله
	التتبعى	٢٠	٢٥,٧٥٠	١,٤٤٦	٤,٦٣	١٨,٥٢			
مخاطر جسمية	البعدي	٢٠	٢٢,٦٠٠	١,٦٦٧	٧,٢١	٥٠,٤٧	٠,٣٥٢	٤٠,٥٠	غير داله
	التتبعى	٢٠	٢٢,٤٥٠	١,٧٦١	٦,٧٥	٤٠,٥٠			
مخاطر سلوكية	البعدي	٢٠	٢٤,٣٥٠	١,٢٢٥	٦,٩٣	٤٨,٥١	٠,٧٧١	٢٩,٥	غير داله
	التتبعى	٢٠	٢٤,١٥٠	١,٢٢٥	٥,٩٠	٢٩,٥			
الدرجة الكلية	البعدي	٢٠	٩٤,٩٥٠	٤,٥٣٦	٩,٨٩	٨٩,٠١	٠,٥٩٤	٦٤	غير داله
	التتبعى	٢٠	٩٤,٤٠٠	٣,٤٣٩	٨	٦٤			

أشارت نتائج الجدول السابق إلى تحقق صدق هذا الفرض بعدم وجود فروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدى والتتبعى، بينت نتائج الجدول التقارب بين جميع متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في القياسين البعدى والتتبعى لتطبيق إجراءات البرنامج على مقياس مخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية، وقد يرجع ذلك إلى اكتشاف مواهب الأطفال المهملة وتدريبهم على هذه المواهب والمهارات ليس فقط أثناء الجلسات بل من خلال الواجبات المنزلية وإحضارها الجلسة التالية وهو ما ساعد على استمرار أثر البرنامج وفاعليته حتى بعد الانتهاء من تطبيقة، ومن جهه أخرى تعزى الباحثة هذه النتيجة إلى أن تدريب الأطفال على مهارات مختلفة كالرسم والتشكيل بالصلصال والأعمال الفنية أثناء الجلسات ساعدهم على اكتشاف هواياتهم والانشغال بهذه الهوايات بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية أثناء أوقات فراغهم، كذلك استخدام أسلوب التعزيز الإيجابى والثناء على الأعمال المختلفة التى يقومون بها مما أدى إلى مداومة الأطفال على ممارسة هذه الهوايات وتكرارها حتى أصبحت جزءا من روتينهم اليومى، فقد أصبح لدى الأطفال هوايات ومهارات أخرى يقومون بممارستها ويستمتعون بها أسهمت في شعورهم بالسعادة وتشعرهم بالانجاز.

التوصيات:

١. عمل برامج إرشادية للوالدين للحد من الإستخدام المفرط للأجهزة الإلكترونية.
٢. اختيار الألعاب التى تنمى العادات والسلوكيات السليمة.
٣. مشاركة الوالدين لأطفالهم في ممارسة الالعاب الالكترونية وتحديد المناسب لهم.
٤. تشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة والخروج مع الأهل والأصدقاء.
٥. توفير أنشطة تعتمد على اللعب الجماعى لحماية الأطفال من الاضطرابات والأمراض النفسية.

الاهتمام بمواهب الأطفال ومهاراتهم والعمل على تنميتها.

بحوث مقترحة:

١. أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأداء الوجدانى والمهارى لدى الأطفال.

٢. أثر ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالأفكار الانتحارية في مرحلة المراهقة.

التنمر الإلكترونى وعلاقته بممارسة الألعاب الالكترونية.

المراجع:

١. أحمد حسين، على الجمل. (٢٠٠٣). **معجم المصطلحات التربوية المعروفة فى المناهج وطرق التدريس**، ط٣، القاهرة: عالم الكتاب الاسلامى للنشر والتوزيع.

٢. أسماء محمود. (٢٠١٢). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الالكترونية التعليمية لتنمية التحصيل والتفكير الابتكارى لدى التلاميذ المعاقين سمعيا بالحلقة الأولى من التعلم الأساسى. **رسالة دكتوراه**، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

٣. أشرف سراج. (٢٠٠٩). **التفكير الابتكارى للأطفال ومدى تأثيره في الألعاب الالكترونية**. القاهرة: دار المناهل.

٤. أفراح صالح. (٢٠١٩). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهه نظر الوالدين (٤- ٧) سنوات. **مجلة القراءة والمعرفة جامعة عين شمس**، (٢١٠)، ٦١- ٩٣.

٥. إيمان أحمد. (٢٠١٢). **فاعلية برنامج الأنشطة المتكاملة لتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال الصم من الجنسين**، كلية رياض الأطفال جامعة الاسكندرية.

٦. إيمان محمد. (٢٠١٥). برنامج إرشادى للتخفيف من العزلة الاجتماعية للأطفال الصم المستخدمين للألعاب الالكترونية. **مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية** (٣٩)، ١٧٦- ٢٢٩.

٧. خالد النجار. (٢٠٢٠). **الإبتكار لدى الطفل**. الإسكندرية. مصر: مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع.

٨. رفيدة عدنان. (٢٠١٠). الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، **مجلة مركز بابل في الثقافات الإنسانية**، (١)، ٣٠١- ٣٣٢.

٩. سارة محمود. (٢٠١٦). إيجابيات الألعاب الالكترونية التى يمارسها أطفال مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهه نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. **رسالة ماجستير**، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

١٠. سهير إبراهيم. (٢٠١٣). دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية (٤- ٦) سنوات. **مجلة دراسات الطفولة** جامعة عين شمس، (٦٠)، ١- ١١.

١١. فراس توفيق. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الالكترونية على الجانب الاجتماعى والصحى والعقلى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور فى مدينة القدس. **مجلة دراسات فى العلوم الانسانية والاجتماعية**. مركز البحث وتطوير الموارد البشرية، ٦، ٧٢١- ٧٤٣

١٢. ماجد محمد. (٢٠١٥). الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، **مجلة العلوم التربوية**، جامعة طيبة، (١)، ١٥- ٣٢.

١٣. محمود قاسم. (٢٠١٣). **أضرار الألعاب الالكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الأتقاء منها، مجلة موصليات** (٤٤)، ٤٨- ٥٣.

١٤. نجاة فتحى. (٢٠٢١). فاعلية الارشاد المعرفى السلوكى فى خفض حدة الاستخدام المفرط للانترنت لدى أطفال الروضة. **رسالة ماجستير**، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.

15. Brandzaeg, P. B. (2007). **Patterns of Media Use among Citizen in Europe User Communities in countries Hosting Testbeds**.

16. Eve, M. (2000). **Curriculum for yound childe**n, **An in troduction Delmar publishers US**A.

17. He, J. Pan, T, Nie, Y., Zheng, Y.& Chen, S. (2021). **Behavioral modification decreases approach bias in young adults with internet gaming disorde**r. Addictive Behaviors.

18. King, D. L.& Delfabbro, P. H. (2020). Gaming disorder in Young People. In Hodes, M., Gau, S. S. F.& de Vries, P. J. **Starting at the Beginning: Loying the foundation for lifelong Mentel Health Copyrigh**t.

19. Lisa A. Kort- Butler. (2020). **Gamers on Gaming**: A **Research Note comparing Behaviors and Belief**s, **Video Game players, and Non – player**s.

20. Mitchell, A. (2004). **The Use of computer and video Games for learning. A Reviw of the literatur**e, London: the Learning and skills Development.