الألعاب الالكترونية طبيعتها، وأنواعها ووظائفها وآثارها على التحصيل الدراسي للتلاميذ

طالبة دكتوراه: إيمان حسين علي مظفر
كلية الآداب، جامعة عدن

الملخص

تناول هذا البحث ظاهرة الألعاب الإلكترونية طبيعتها وأنواعها ووظائفها واثارها على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

وقد اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي وخلص البحث الى الاستخلاصات التالية:

1- أظهرت نتائج البحث بناء على وجهة نظر اوليا الأمور أن اغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية دائماً، وبشكل يومي يؤدي ذلك إلى الإدمان على اللعب وإهمال الواجبات المدرسية، مما يترك أثار سلبية على تحصلهم الدراسي.

2- تبين من البحث ان نسبة كبيره من التلاميذ يفضلون العاب المغامرة والعاب العنف والقتال.

3- ان اغلب التلاميذ لا يتوقفون عن ممارسة الألعاب الالكترونية من تلقاء أنفسهم الا بأمر من إحدى الولدين لانسجامهم في اللعب مما يؤدي الى أثر سلبي على التحصيل الدراسي.

4- أظهر البحث ان نسبة كبيرة من اولياء الأمور يرو أن الألعاب الإلكترونية لها أثر سلبي على مستوى التحصيل الدراسي للتلميذ، بينما نسبة متوسطة من أولياء الأمور رأى ان الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ، إذا كانت لها ضوابط للعب.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي

Abstract

This study addressed the phenomenon of electronic games, their nature, types, functions, and their effects on students' academic achievement. It relied on the descriptive–analytical method and reached the following conclusions:

The results, based on parents' perspectives, showed that most students play electronic games constantly and on a daily basis. This leads to addiction to playing and neglect of school assignments, which negatively affects their academic achievement. The study also revealed that a large percentage of students prefer adventure games and games that involve violence and fighting. It was found that most students do not stop playing electronic games on their own unless instructed by one of their parents, due to their deep immersion in the game, which results in negative effects on academic performance. The research showed that a large proportion of parents believe that electronic games have a negative impact on the student's academic achievement, while a moderate percentage of parents believe that electronic games do not affect academic performance if playing is regulated by clear rules.

Keywords: Electronic games, academic achievement

المقدمة:

شـــهد العالم خلال القرن العشـــرين تطور كبير في مجال التكنولوجيا الحديثة للأعلام والاتصـــال، حيث ســـاهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصـــالية حديثة الانتشـــار في المجتمع المعاصـــر، حيث أصـــبح لهذه الظواهر تأثير على الفرد والمجتمع ومن فئات المجتمع الأطفال باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع.

وبهذا فقد شـــهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيراً ملموســـاً نتيجة للتغيرات الســـريعة التي شـهدها العالم ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صـيحاتهم وضـحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالبيت أو الشارع إلى ولادة أجيال من الألعاب الالكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا، تستخدم عبر وسائط تكنولوجيا حديثة بتقنيات عالية الجودة، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب، والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصـــر، هذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير كما تزودهم أيضـا بفرص قوية للتعلم واسـتيعاب مفاهيم العصـر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسة تنمو في محيط تقني ثقافي جديد[1] .

وأكدت الدراسـات التربوية على أن للعب فوائد جمة فيما يتعلق بتنمية الجانب الاجتماعي من الشـخصـية، حيث يسـاعد في بناء علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين، عن طريق التعاون وتفهم أسلوب الأخذ والعطاء وتبني الدور والالتزام بقوانين الألعاب مع المجموعة [2].

وقد تطورات الألعاب مع ظهور التكنولوجية الحديثة، فانتقلت الألعاب من الشكل التقليدي المؤسس على الألعاب المصنوعة إلى ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، ومع تنامي التطور المذهل في تكنولوجيا الاتصالات وحدوث التزاوج ما بين أنظمة الاتصالات وأنظمة الحاسب الآلي ظهرت الألعاب الإلكترونية لتمثل مراحل جديدة من تاريخ صـــناعة الألعاب مع اتســـاع نطاق اســـتخدام شبكة المعلومات الدولية (الانترنت) ظهر جيل جديد من الألعاب والذي يمارس من خلال أنظمة هذه

1) مها حسن ألشحروري: أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، أطرحه دكتوراه غير منشوره، عام2007، ص10.

2) حنان عبد الحميد العناني: اللعب عند لأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، ط1، دار الفكر، عمان الأردن، 2020، ص12.

الشبكة وبرامجها، ومثلت تلك الألعاب عوامل جدب هائلة بالنسبة للمستخدمين من كل الأعمار، ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسب والانترنيت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطريقة عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الالكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني كما أن الحواسب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلمون بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعليم الأكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل، لذا على الأطفال التعلم المبكر لتقنية الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل للمعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه[3].

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أو الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم للعلماء في السلبيات وايجابيات، فاللعبة الالكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومورمزة يهدف المرسل من خلالها تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللأعب تقمص الأدوار المفروضة علية والانغماس في واقع معين من خيال إلى درجة الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقرب العب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعوا الألعاب [4].

لقد أصبح أطفال اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذا الألعاب، ومن خلال موضوع بحثنا هذه سوف نتعرف على الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

3) نورا طلعت إسماعيل رمضان: العلاقات الاجتماعية لمستخدمين الألعاب الالكترونية عبر الإنترنت لعبة (ببجي)، الجامعة العربية، جامعة المنصورة، قسم الإعلام بحث منشور، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد الربع عشر، 2019.
4) مها حسن ألشحروري: مرجع سابق، ص 1

أولاً: مشكلة الدراسة:

أنتشرت الألعاب الإلكترونية في العديد من المجتمعات العربية منها والأجنبية، ولا يكاد يخلو منها بيت، حيث تجذب العديد من الأطفال وذلك بسبب الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث أنتشرت انتشاراً واسعاً ونمت نمواً كبيراً وأغرقت الأسواق بأنواع متباينة من لألعاب الكترونية والتي أصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

إن هذه البحث يأتي كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مدارس محافظة عدن ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، من هنا فإشكالية البحث المطروحة في بحثنا هذه تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لطلاب المرحلة الأساسية والتي تتراوح أعمارهم بين (9 إلى15) سنة، فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها الطفل، والتلميذ شريحة حساسة ومهمة في المجتمع نظرا لالتزامه بنظام تربوي يسعى إلى تكوينه وتعليمة بالمقابل نجده ملزم بالقيام بواجبات والتزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي، في حين تعتبر أيضا مرحلة لتكوين الذات وتنمية القدرات العقلية والفكرية والبدنية لديه، لكن وفي ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده عالم اليوم فرض عليه استخدام هذه التكنولوجيا خاصة تقنيات التسلية كالألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية، وعليه يمضي التلميذ باستخدام هذه الألعاب ويرجع ذلك إلى أهم ميزه فيها محادثتها للواقع أكثر من الخيال، كما إن لها مميزات تكنولوجيا عالية الجودة في التصميم والألوان والموسيقى فهي تمكن مستخدميه في التحكم في جميع التقنيات، كما يمكن أن تساعده في التعليم واكتساب مهارات تكنولوجيا جديدة وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الالكترونية كالتفكير والانتباه والتركيز، في حين يمكن أن يكون لها أثار سلبية نتيجة الاستخدام المفرط لها كما يمكن أن تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة في أوقات الدراسة، حيث نجده يقضي وقتا طويلا في اللعب وبالمقابل إهماله لواجباته في ظل غياب رقابة الأسرة .

في ضوء ذلك فان البحث الراهن سوف يحاول تسليط الضوء على ظاهرة الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي للطلاب.

ثانياً: أهمية الدراسة:

الأهمية المجتمعية:

يتمحور أهمية البحث في كونه تتناول ظاهره اجتماعية تستدعي منا الوقوف على محدداتها وبحثها وتحليلها تسليط الضوء إلى موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء.

لفت انتباه أولياء الأمور والجهات ذات العلاقة إلى خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في محافظة عدن.

الأهمية العلمية:

تكمن الأهمية العلمية لهذا البحث في كونه يمثل محاولة للإثراء المعرفي إلى جانب الدراسات التي تناولت هذا الموضوع وتتطلع البحثة إلى أن يفتح المجال لمزيد من الدراسات على هذا الصعيد.

ثالثاً: أهداف الدراسة:

يهدف البحث الراهن إلى التالي:

1- الكشف عن أنواع اللعاب ودوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية؟

2- التعرف على طبيعة الألعاب الالكترونية التي يستخدمها التلاميذ؟

3- التعرف على الآثار التي تخلفها الألعاب الالكترونية؟

رابعا: منهج البحث:

استخدمت الباحث المنهج الوصفي التحليلي وذلك لملائمتة موضوع الدراسة؛ حيث يحدد العلاقات المختلفة في جوانب الدراسة بدقة وبشكل علمي منظم، والمنهج الوصفي التحليلي لا يكتفي بمجرد جمع المعلومات والبيانات وثبوتها فقط، إنمَّا يقوم أيضًا بتفسيرها، وكثيرًا ما يقترب بالمقارنات واستخدام أساليب القياس والتصنيف والتفسير، لأن عملية الدراسة لا تكتمل إلا بعد تنظيم البيانات والتحليل الجيد لها، وتستخدم منها الاستنتاجات ذات الدلالة المفيدة. [5]

[5]) حنان عبد الحميد العناني: مرجع سابق.

خامسا: مفاهيم البحث:

الألعاب الالكترونية اصطلاحا:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، العاب الفيديو، وعلى شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين، التآزر البصري، الحركي أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية [6].

هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الإلكترونية بصفة خاصة يضم الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي يمارس بها الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي [7].

التحصيل الدراسي اصطلاحا:

هو المعرفة على انه مقدار استيعاب التلاميذ لما تعلموه من خبرات معينة من مادة دراسية مقررة وتقاس بالدرجات التي تحصل عليها التلاميذ في الاختبارات التحصيلية [8].

هو يتمثل في اكتساب المعلومات والمهارة وطرق التفكير وتغير الاتجاهات والقيم والتعديل في الأساليب والتوافق، ويشمل النواتج المرغوبة وغير مرغوبة [9].

الأطار النظري للبحث:

الألعاب الإلكترونية. الماهية والأهمية:

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

نظرا للتطور التكنولوجي لعصر المعرفة الحالي، فقد نشأ نوع جديد من الألعاب وهي الألعاب الإلكترونية التي أصبحت بمثابة صديق الطفل الوفي؛ وهو ما أشارت إليه فاطمة همال " بأن

6) محمد سلمان فياض الخزاعلة واخرون: اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع عمان، 2011، ص49.

7) مريم قويدر: مرجع سابق ص34.

8) رشاد صلاح الدمنهوري وعباس عوض: التنشئة الاجتماعية والتأخر الدراسي، ط1 دار المعرفة، جامعة الإسكندرية، (د/ ت)، ص14.

9) محمد زيدان حمدان: التحصيل الدراسي مفاهيم مشاكل وحلول، ط2، دار التربية، (د/ت)، دمشق، ص7.

التكنولوجيا الجديدة للأعلام والاتصالات أفرزت موجة الألعاب الإلكترونية كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة للطفل مع وسائل الأعلام ووسائطها الجديدة، فالألعاب الالكترونية أصبحت أحد أعز أصـــدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون والحاســـوب والانترنت والهاتف الخلوي، وأصـــبحت ترافقه خارج المنزل أيضـــا، من حالات مقاهي الانترنت وصالات اللعب التي أصبحت من المرافق الثقافية المهمة داخل المجتمعات العربية، فقد أصبحت ظاهرة في حد ذاتها [10].

وعرفها العبودي الساعدي (2008، ص 289) الألعاب الالكترونية بأنها ألعاب مصممة من خلال تحكم اللاعب يدويا، بأشكال متحركة وتظهر على شاشة مراقبة، وتتطلب في العادة ردود أفعال سريعة وتوضع في الأقراص المضغوطة، أو الأقراص الليزرية [11].

وقد عرفها ســـلطان بأنها "ظاهرة تكون ثقافية، ترفيهية تتميز بأنها تفاعلية، وهي ظاهره من الظواهر الاتصالية التي تمارسها شريحة لا بأس بها من أفراد المجتمع [12].

وتعرف فتحية بمهدي بأنها: "الألعاب الإلكترونية على أنها أنشـــطة علمية فردية يتفاعل فيها الطفل مع برمجية وســـائط متعددة مصـــممة وفق قواعد معينة لإثارة روح التنافس بين اللاعب ومعيار أو محك في جو من المتعة دون أذى، حيث يختار اللاعب بين عدة بدائل، وتعزز البرمجية هذه البدائل"[13].

تعرف ســارة محمود الألعاب الالكترونية على أنها:" نوع حديث من أنوع الألعاب صــممت على أيدي مختصـــين في إطار الكتروني لغرض ألمعته والترويح، وتتضـــمن العديد من الطبقات الالكترونية المعقدة التي تحرك ذهن اللاعب من خلال اللعب، وتقوم على التحدي والوصـول إلى هدف معين "[14].

10) فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسـائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في لطفل الجزائري: دارسـة ميدانية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر– بأتنه، الجزائر، رسالة ماجستير (غير منشورة)،2012 ،17.

11) فاطمة السـعدي جمال: الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسـائط الإعلامية الجديدة بين التسـلية وعمق التأثير، عمان، ط1، الخليج للنشر والتوزيع،2018، ص11.

12) عادل سـلطان: الألعاب الالكترونية وتأثيره في أعادة تشـكيل ثقافة الشـباب في عصـر العولمة، رسـالة ماجسـتير غير منشورة، جامعة محمد خيضر بعسكره 2012، ص250.

13) فتحية بمهدي ومليكة بكير: علاقة التحصيل الدراسي واستمال الألعاب الإلكترونية لدى التلميذ، مجلة محكمة الدارسات التربوية النفسية، العدد (29)9، ص314-327.

14) ســـارة محمود عبد الرحمن حمدان: ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارســـها تلميذ مرحلتين الطفولة المتأخر والمراهقة وسلبيات من وجهة نظر المعلمين والتلاميذ أنفسهم، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة 2016، ص17.

وتعرف ندى سليم الألعاب الالكترونية بأنها:" مجموعة من الألعاب التي يلعبها التلاميذ في المراحل العمرية المختلفة، وتكون هذه الألعاب متوافرة على الأجهزة الالكترونية الموجودة بين أيديهم "[15].

يعرف كرام محمد الألعاب الإلكترونية "بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب يقوم الفرد يلعبها من خلال أجهزة خاصة، وذلك بهدف الاستمتاع وقضاء وقت الفراغ من اجل الحصول على المعلومات"[16].

كما يعرف سليمان النيف الألعاب الإلكترونية بأنها:" جميع أنوع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الإنترنت، والعاب الفيديو، ألعاب الهواتف النقالة، والعاب الأجهزة الكيفية المحمولة"[17].

يعرفها احمد سامح هيا نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل، ومرتبط بقواعد معينه، وذلك بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويمكن إن نطلق على لعبة معينة انها الكترونية عندما تتوفر على هيئة رقمية ويتم تفعلها على منصب الحاسوب والهواتف النقالة والانترنت والتلفاز وغيرها من الأجهزة المرتبطة [18].

يشير أيضا المركز القومي للأعمال المعرفية الخاصة بالصناعات الثقافية إلى مفهوم الألعاب الالكترونية على أنها مجموعة من الصور المتحركة التفاعلية المصحوبة بالصوت البيئة والواجهة [19].

15) نداء سليم إبراهيم: ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات التلميذ، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، رسالة ماجستير غير منشوره 2016، ص20.

16) كرام محمد يوسف يونس: مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الإعلامية والثانوية كفر قرع، جامعة عمان، الأردن، رسالة ماجستير غير منشوره،2017 ص14.

17) سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، جامعة القصم، المملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشوره 2017، ص

18) أحمد سامح محمد: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها إثناء فيروس كرونا المستجد، المؤتمر الدولي الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في جائحة فيروس كوفيد 19، المركز الديمغرافي العربي للدراسات الاستراتيجي والسياسي والاقتصادي، ألمانيا، ص92.

19) Knwieged works national centrefor cultwal l hysterias 20 17 p17-20

ويوضح محمد سعد أن هناك مصادر عديدة للألعاب التي يمكن الاشتراك فيها عبر شبكة الانترانت وتتميز تلك الألعاب بالتنوع الشديد الذي يتيح للمستخدم ممارسة أية لعبة مهما كانت ميوله، ويمكن تحميل اللعبة في جهاز المستخدم أو مع مستخدم أخر بعيد عنه من خلال شبكة الانترنت [20].

ثانيا: مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

الألعاب التعليمية أنواع وأشكال عديدة إلا أن الألعاب الالكترونية لها تأثير خاص، لما تتميز به من قوة جذب للتلاميذ بسبب الوسائل المتعددة، لذا يذكر إبراهيم بأنها:" الأكثر تفضيلا للتلاميذ خاصة في المرحلة الابتدائية، وهناك العديد من التعاريف لمفهوم الألعاب التعليمية الالكترونية، ومنها ":[21]

يعرفها محمد السيد محمد بأنها: "أحد الأساليب الفعالة في التعليم بمساعدة الحاسوب التي تعتمد على قدرة الحاسوب الهائلة على تخزين المعلومات ومعالجتها وتعتمد على قدرته الحاسوب الهائلة على تخزين المعلومات ومعالجتها وتقديم الأشكال والرسوم وإصدار الأصوات، واستجابته لأي فعل من جانب التلميذ مما يجعله منتبها لأي تغير على الشاشة، فتنمي لديه مهارة التحليل حيت يحلل كل مشكلة إلى مشكلات جزئية ويتابع الحل نتيجة لتعزيز الحاسوب للاستجابة الصحيحة إما بالصوت أو بالدرجات أو الرسوم "[22].

يعرفها ضياء بأنها: "منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة، حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الحاسوب ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه، ويتعلم الصبر والمثابرة والتواصل إلى النتائج المعززة"[23].

يرى مجدي بأنها: أسلوب تعليمي يعتمد على دمج التعليم باللعب في نموذج ترويحي يتنافس من خلال التلميذ للحصول على نقاط، وتأخذ الشكل الذي يجذب التلميذ ويجعله لا يفارق اللعبة دون أن يحقق الأهداف المطلوبة، واعتمادها على مبدأ المنافسة يزيد أداء التلميذ مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس"[24].

20) محمد سعد الذين الشربيني: صحافة الأطفال الالكترونية، ط1، دار العالم العربي، 2009، ص22.
21) إبراهيم عبد الوكيل الفار: تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القران الحادي والعشرين، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 2004، ص62.
22) عفاف علي حسن البدوي: طرائف تدريس الرياضيات في مدارس البنات في مكة المكرمة، قسم المناهج وطرق التدريس التدريب، كلية التربية، جامعة أسيوط، مصر، أطروحة دكتورة، غير منشوره ،2008، ص9.
23) ضياء الدين محمد مطاوع: فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسط، مجلة الخليج العدد (77)، 1987، ص31-32.
24) مجدي عزيز إبراهيم: تعليم المفاهيم الرياضية، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، مصر،2001، ص37.

ويعرفها محمد أبو ريا بأنها:" نشـــاط منفذ من خلال الحاســـوب يبذل فيه اللاعبون جهود لتحقيق أهداف معينة في ضوء قوانين اللعبة، وتعتمد هذه الاستراتيجية على عنصر المنافسة بين اللاعب ومعيار أو محك" (25).

حين عرفها السيد محمد بأنها: "ألعاب يتعلم من خلالها التلميذ تعلما غير مباشر من الخطة التي يصنعها للفوز في اللعبة، ويكون دور الحاسوب إذا أخطأ التلميذ في خطته أن يخبره خطئه، ويلمح له تلميحات يسهل عليه تعديل الخطة والمحاولة مرة أخرى، وهكذا حتى يصل إلى النجاح، وتقوم تلميحات الحاسـب على الاسـتفادة من عناصـر الموضـوع العلمي الذي تسـعى اللعبة إلى تعليمه"(26).

تعرفها نائلة بأنها:" برامج تعالج مواضـــيع معينة عن طريق دمج التعليم في مباريات تخيلية تحمل التلميذ على التنافس لكسب العلامات، وذلك بحل مسائل رياضية، أو تهجي مفردات لغوية أو تحديد نقاط على شـــبكة إحداثيات، وذلك بقراءة التعليمات وتفســـيرها وتحليل المســـائل المنطقية"(27).

تعرفها عفاف بأنها:" مجموعة من الأنشـطة المبرمجة والتي تزيد من دافعية المتعلم لما توفره من درجة عالية من التفاعلية، كما تتسـم بالمتعة والتشـويق وإثارة الخيال في إطار تعليمي يهدف إلى خلق جو من التحدي لفكر المتعلم للوصـــول إلى الحلول غير التقليدية لمشـكلة اللعبة تحت إشراف المعلم والوصول إلى ما تتضمنه اللعبة من معلومات"(28).

ثالثا: الأهـــــميـــــة:

قد أحتل اللعب مكانة مهمة في أراء الفلاسفة والكتاب والباحثين في مختلف العلوم الإنسانية، فهو كالفن وقد أصـبح موضـوع اللعب يسـتأثر بعدد من الكتابات المهتمة على أعلى المسـتويات الفكرية، ففي مجال الفلســفة يعد أفلاطون أول من أعترف بأن للعب قيمة عملية، وكان أرســطو يعتقد

25) محمد أبو ريا ونرجس مهدي، استخدام استراتيجية التعليم المنفذ من خلال الحاسوب في اكتساب مهارة العمليات الحسابية الأربعة لطلبة الصف السادس الأساسي، الجامعة الأردنية، عمان الأردن رسالة ماجستير غير منشورة، 2001، ص18.

26) السيد محمد أبو هاشم حسين: الدليل الإحصائي في تحليل البيانات باستخدام، SPSS مكتبة الرشد، ط1، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2002، ص129.

27) نائلة موس: أثر الألعاب التربوية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات في مدير عمان التعليمية الربعة في الأردن، جامعة الفشر، السودان، رسالة ماجستير غير منشورة،2005، ص69.

28) عفاف علي حسن بدوي: مرجع سابق، ص63.

كذلك أن الأطفال ينبغي أن يشـــجعون على اللعب بما ســـيكون عليهم أن يفعلوه بشـــكل جدي كراشـــدين، وقد بلغ هذه الاتجاه ذروته في تأكيد فرويد على أهمية اللعب في التعليم ، وقد تنبه الفلاسـفة العرب إلى ذلك، فأوصـى الإمام الغزالي بأن يؤذن للطفل أن يلعب لعباً جميلاً يسـتريح إليه، فإن منع أطفل من اللعب وإرهاقه بالتعليم يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينبغي عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص [29].

وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأســاســية، ومظهر هام من مظاهر ســلوكه، كما إنه اســتعداد فطري لديه وضــرورة من ضــروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشـياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصـل معها، كما ينمو جسـمياً وعقلياً ولغوياً وانفعالياً واجتماعياً، ويكتســب العديد من المهارات والمعلومات التي تســاعده في التكيف النفسـي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسـيلة لقضـاء وقت الفراغ، إنه وسـيط تربوي يسـاهم في نمو الشــخصــية والصــحة النفســية للأطفال، كما أنه وســيلة لتعليم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضـية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار ، بل إنه ضـــروري لكل إنســـان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب[30].

وقد قام مجموعة من العلماء والتربويين بالتركيز على اسـتخدام اسـتراتيجية التعليم من اللعب في مجال التعليم والتعلم، ومن بينهم (فرويده) (Froebel) الذي أنشـــاء بيوت للأطفال يتعلمون فيها القراءة والكتابة والحســـاب عن طريق اللعب، وكذلك (جانيه)(Gagne) وبياجة(Paget) حيث توصلا إلى أن اللعب يشكل مدخل أساسي لنمو الأطفال من النواحي المعرفية والاجتماعية والمهارية، وأيضـــا (منتشـــوري)(Montessori) التي نادى على ضـــرورة الاهتمام باللعب ومنها ألعاب منتشوري التي كان من بين الأسس المهمة التي تقوم عليها مدرستها[31].

29) نورا رمضان: العلاقات الاجتماعية لمستخدمين الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، لعبة PuBG (ببجي)، نموذجا، المجلة العربية للنشر العلمي ، عدد 14، ص446-498.

30) حنان عبد الحميد العناني، مرجع سابق، ص15.

31) زيد الهويدي: أساليب استراتيجيات تدرس الرياضيات، ص1، دار الكتاب الجامعي، العين الأمارات العربية المتحدة 2006، ص256.

ما يمكن قوله عن الألعاب أنها وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجحة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي تربوية مثالي للتعامل مع الغير، كما تساعد على:[32].

1- تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات.

2- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

3- تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.

4- تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.

5- مساعدته على التكيف الاجتماعي.

6- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

ثانياً: أنواع وظائف الألعاب الإلكترونية :

1- أنواع الألعاب الإلكترونية:

قسم علماء الاجتماع اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، فاللعب في المرحلة الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث نلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والمعلقة على سريره والتي يحركها بيديه خلال هذه المرحل الأولى نجده يلعب مع نفسه وحيدا وقد تشاركه الأم وغيرها من الأخوة.

أما بعد سن الثالثة يجب أن يلعب الطفل مع الأطفال الآخرين، أي الجماعة من الأطفال، ولكن يجب المعرفة بأن هناك أوقات يلعب فيها الطفل مع نفسه على اختلاف أعمارهم، لأن الطفل يجب أن ينفرد بنفسه ويقوم بعمل ما يريد وذلك لسد حاجاته الفردية وإشباع ميول ورغباته الشخصية، فإذا وجدناه سعيدا فليس من الضروري إجباره على اللعب مع غيره، وأحيانا يكون اللعب الفردي مفيدا في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر، كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال[33].

أما اللعب الجماعي فهو اللعب الذي يبدأ الطفل في سن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي

[32]) بشير نمرود: مرجع سابق، ص76.

[33]) خير الدين عويس: مرجع سابق، ص27-28.

ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي، فمن خلال هذه الألعاب الاجتماعية يحصل الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي social Learning، عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون وقوة التحمل والجلد والصبر، وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر، هذا إلى جانب تعليم الطفل وضع خطط اللعب والتواصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية[34].

وهناك أيضا من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللعب كاللعب العفوي الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار، واللعب التربوي الذي يثير انتباه الطفل من خلال النشاطات المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاونا مع الآخرين وينظم سلوكياته ويهيئه للحياة الاجتماعية، واللعب العلاجي الذي يستعمل في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب ، والذي يمكن في نشاطات الطفل، المختلفة كالرسم والدمى الخشبية واللعب[35].

وقسم علم النفس وخبراء شؤون التعليم والتربية الألعاب إلى الألعاب المنظمة، والألعاب غير المنظمة

الألعاب المنظمة تنقسم إلى لأنواع التالية:

أ- الألعاب التمثيلية:

وهي توجد على شكل العاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب ونجدها خاصة في سن الثالثة حيث إن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات سلوكيات الأسرة وكل الأعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي أي مستقي أو مأخوذ من الواقع المعاش إلا إن هذا التقليد ليس دقيق لان الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقية إلا في سن المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول.

[34]) المرجع السابق، ص29-30.

[35]) بشير نمرود: مرجع سابق، ص76.

ب- **الألعاب الهادفة:** وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشـــاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في الألعاب المكعبات والتي تخضـــع إلى قاعدة فهناك العاب يدوية كما نجد في هذا الصـــنف الألعاب الوظيفية التي تمكن الطفل من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد كانجاره والخياطة وأعمال المطبخ ..... الخ.

ج- **الألعاب المجردة:** ونجدها في الأعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحله الطفولة المبكرة يدرك الطفل قوانين وقواعد اللعب الخاصـــة إذا كانت معقدة وتطلب لعب فردي غير إن الألعاب الانتصـارات والمروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصـبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر هذا الصنف في الألعاب الجماعية المنتظمة وهي العاب المنافسات التي تتطلب جماعه من متعاونة ومنظمة حيت يتعين على كل فرد القيام بدور المسطور له [36]

من أشهر أنواع الألعاب الإلكترونية التالية:

أ- **أكشـن:** تركز ألعاب الأكشـن (الحركة) على التحديات الجسـدية التي تتطلب التنسـيق بين اليد، والعين وردود الفعل السريعة. ألعاب إطلاق النار، ألعاب القتال، ألعاب البقاء على قيد الحياة، وألعاب الإيقاع كلها جزء من نوع الأكشـــن؛ تعد لعبة فورتنايت (Fortnite)، التي تتميز بأســلوب القتال الملكي (bathe- royale)، مثالا شـــائعا على لعبة الأكشن.

ب- المغامرات: تتميز ألعاب المغامرات بأدنى حد من القتال، وتركز بشكل أساسـي على السرد وحل الألغاز للتقدم في اللعبة. تعتبر الألعاب النصية والروايات التفاعلية أيضا ألعاب مغامرات.

ج- مغامرات الأكشـــن : تمزج ألعاب الحركة والمغامرة القوة البدنية لألعاب الحركة مع الألغاز الســـردية والعقبات طويلة المدى المغامرة، بالاعتماد على مزيج من مهارات القتال وحل الألغاز. يتضمن نوع المغامرات والحركة أنواعا فرعية مثل البقاء على قيد الحياة.

د-هي ألعاب مغامرة بشكل خاص، تستخدم بناء عالم شامل وتقاليد لتوفير عالم ألعاب مفصل حيث يتحكم لاعب اللعبة في البطل.

[36]) بوترية مصطفى: فعالية اللعب في تعليم التقنيات لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية(12-13) ولاية الجزائر، مذكرة ماجستير، معهد التربية والرياضية، *2007*، ص96_97.

هـ-الاستراتيجية: تدور الألعاب الاستراتيجية حول استخدام التفكير الاستراتيجي لتحقيق النجاح، بدلا من القوة أو القوة الغاشمة.

و-المحاكاة: تركز هذه الألعاب على تشغيل الأعمال التجارية أو بناء المدن أو تكوين أشخاص لهم حياتهم الخاصة، تندرج ألعاب محاكاة الطيران والسباقات أيضا ضن هذا النوع.

ز- **اللغز:** يمكن أن تتضمن ألعاب الألغاز التلاعب بالألفاظ أو الأشكال، أو يمكن تكون قائمة على المنطق، مما يتطلب من اللاعب دمج التفكير ألاستنتاجي أو مهارات المطابقة السريعة.

ح- **الرياضية:** تسمح محكيات الرياضية للاعبين بالتنافس مع أو ضد لاعبين آخرين في الحياة الواقعية أو يتحكم فيهم الحاسوب.

ط- **السباق:** تعتبر ألعاب السباق أحيانا جزءا من النوع الفرعي للرياضة أو المحاكاة، ولكن يمكن أيضا أن تكون نوعا خاصا من الألعاب الإلكترونية.

ي-**ألعاب الخمول:** تتضمن الألعاب الخاملة نشاطا ضئيلا من جانب اللاعب. سيقوم اللاعب بأجراء بسيط مثل الضغط على مفتاح فوق الزر بشكل متكرر لكسب العملة، يمكن إنفاق هذه العملة في اللعبة لتحسين الآليات أو العمليات، مما يؤدي في النهاية إلى التنفيذ التلقائي [37].

الألعاب الإلكترونية الخطيرة:

أ- **لعبة الحوت الأزرق القاتلة:** تعتبر لعبة الحوت الأزرق من أخطر الألعاب الإلكترونية، وهي مكونه من خمس مراحل في أخر مرحلة يصل اللاعب إلى قتل نفسه أو الانتحار وقد سجل مئة حالة انتحار وهذه اللعبة تؤدي إلى قتل النفس.

ب-لعبة مريم: انتشرت في بيوت الخليج بشكل كبير وهي عبارة عن فتاة تذهب إلى الغابة وتضيع فيها، ويبدأ اللاعب في البحث عنها ويمر بمراحل ثلو المراحل حتى يصل اللاعب إلى مرحله ينفرد فيها اللاعب ويصل إلى مرحلة يهدد فيها في أهله إما أن يقتلوا أهله أو أن يقتل نفسه ويؤدي إلى قتل نفسه من اجل الحفاظ على أسرته.

ج-**لعبة جنية النار:** هذه لعبه خطيرة تعتمد على النار وهي تستخدم كلمات سحرية تؤثر على الأفراد والذين يمارسوا هذه اللعبة، وهي تسيطر على عقولهم حتى يصدقوا أنهم يستطيعوا التحول

37) عفاف علي حسن بدوي: مرجع سابق، ص63.

إلى جني النار يعتمد على النار والغاز ومواقد الطبخ وتكون المرحلة الأخيرة مرحلة التحول يدخل غرفه مغلقة مظلمة ويشـــعل النار لكي يتحول إلى جني وقد وقعت حالات عدة في دول الخليج ومن علامات ممارســه هذه اللعبة ظهور علامات على اليد أو الجســم الذي يمارس اللعبة مثال يحرق في يده بعض الحروف والعبارة والإشــارة يبدأ اســتخدام القلم تم اســتخدام النار في رســم العلامات حيث يتم سلب العقل ويصبح غير عاقل إي لامبالي.

د- **لعبة فوار نيت FoRTNITE:** وهي لعبة قتالية يلعبها الأطفال من ست سنوات إلى 12 سنة يجلس على اللعبة من ثلاث إلى أربع ساعات في اللعبة يمارسها مع أناس مجهولين يعتمد على السـفارة واون لاين يمارس اللعبة مع أشـخاص ما يعرف من هم قد يكنوا من داخل البلد أو من خار ج البلاد وقد يكون ملحد أو مســـلم، وقد بدأ ظهور إعلان الإلحاد في بعض دول الخليج وخرجت نساء تعلن الإلحاد وتشرب الخمر بسبب هذه الممارسة وهذه الألعاب تبدأ بتعليم الابتعاد عن العقيدة ، بدأت هذه اللعبة عام 2015 برقصـة ركوب الخيل تم رقصـة الدودة تم إلى رقصـة المراوغة الإلكترونية تم إلى رقصـــة المرأة الشـابة الذي كانت ترقص عام 1924 ولا يتم الرقص إلا على أساس رقصـات موسيقية خاصـة بعبادة الشمس وعبادة الشيطان وأخر الرقصـات هي رقصـــة الخيط تجد الأطفال غير مسـتوين في اسـتقامتهم يرقص في كل مكان لا يحترم المكان الذي هو فيه حتى في المسجد.

هـ-**لعبة بوبجي:** وهي أكثر الألعاب الإلكترونية انتشـــارا، وتســـمي ســـاحة المعارك للمقاتلين المجهولين وهي لعبه يشـــترك فيها أكثر من 100 لاعب كلهم يســـتخدمون الســـيفارة والتلفونات المحمولة حتى إن وصل لمجتمعات عربية أو غير عربية، متعددي الأديان والجنسيات والثقافات، يلتقون جميعهم عبر شـــبكات الإنترنت المختلفة، يتعدى عددهم مائة عب ولاعبة من الجنســـين [38].

يختلف العديد من العلماء والاختصاصيين الاجتماعين والنفسيين بشأن أهمية لعبة البوبجي؛ كون البعض رأى فيها أضرارًا أكبر من نفعها، وأن للعبة من السلبيات أكثر من الإيجابيات.

[38]) علاء عمر باوزير، استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيرها في المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عدن كلية التربية، 2016م، 63.

2-وظائف الالعاب الإلكترونية: يقول لي Lee عن اللعب أن اللعب يكون الطفل، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنوع فيه، ويمكن القول أن للعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب وتتمثل هذه الوظائف فيما يلي:

أ- الوظيفة الاجتماعية:

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفياً وانفعالياً، من خلال اللعب مع الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دوراً هاماً في تكوين النظام الأخلاقي، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعواً للإندماج في مجموعة الأطفال [39].

كما إنه يعلم الطفل القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء، تعليم الدور الخاص بالجنس وتعليم الدور عموما وأدوار الآخرين في الحياة، التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم، تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة، تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

ب- الوظيفة العقلية والفكرية:

يطور الطفل من خلال اللعب بناء المعرفة، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته، فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها، ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

أ- توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.

ب- تنمية الإدراك الحسي.

ج- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصير والاستبصار وتقوية الملاحظة.

د-زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.

[39]) سلوى محمد عبد الباقي: مرجع سابق، ص90.

هـ- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.

و- التدريب على التركيز والانتباه.

ز- توظيف وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة.

ح- تنمية القدرة على التفكير المستقبل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الاحتياجات والألغاز.

ط- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.

ي- تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ [40].

فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل والمربين محاولة استغلال اللعب في تنظيم واكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة.

ويعد اللعب من الأساليب المهمة التي عن طريقها يتم لفت انتباه الطفل وتشويقه للتعليم، فالتعليم باللعب يوفر للطفل جواً طليقاً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه، حيث يعد بذلك اللعب من أهم أدوات التعليم والاكتشاف والتثقيف والنمو العقلي والفكري [41].

أ- الوظيفة النفسية والشخصية:

أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشاته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الانفعال والغضب، وهذا يتفق مع " مرجريب ستانت" حيث تقول: "إن الطفل يطلق الانفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه، وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب، لأن الطفل لا يستطيع التعبير عن انفعالاته بالكلام بل يعبر عنها بأساليب متنوعة كالتمثيل وصناعة الدمى والألواح الخشبية، فشخصية، الطفل تتكون وتتشكل من التفاعل الذي يقوم به خلال الأنواع المختلفة من التفاعل مع البيئة الذي يعيش فيها الطفل، فكل

[40]) حنان عبد الحميد العناني: مرجع سابق، ص25-24.
[41]) نفس المرجع، ص27.

السمات والقدرات والميول والأنماط السلوكية تتشكل من الأنشطة التي يندمج فيها الطفل حيث تشكل حياته الشخصية بأبعادها المختلفة الجسمية والعصبية والاجتماعية حيث يكتشف دوافعه ونزعاته ورغباته وأسلوب تفكيره في مواجهة المواقف وكيفية حل المشكلات، فإن تنظيم هذا النشاط وما يطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الاجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين [42].

ثانياً: الآثار التي تخلفها الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وعلى التحصيل الدراسي.

أصبحت الألعاب الإلكترونية أحد أهم تطلعات الأفراد في العصر الحديث، مما جعل أوليا الأمور يتهافتون على توفير كل ما هو جديد من أصدرت للألعاب الإلكترونية لتلاميذهم، ضنا منهم أنهم يوفرون لهم وسائل الترفيه والتسلية، غير مدركين الأبعاد الأخرى التي قد تعود على أبنائهم نتيجة ممارسة هذه الألعاب التي من الممكن أن يحمل في طياتها الكثير من الآثار السلبية، وقد سعت هذه الدراسة إلى معرفة أثر هذه الألعاب الالكترونية على التلاميذ.

1- الآثار الايجابية للعاب الإلكترونية:

تلعب اللعاب الإلكترونية دوراً هاماً في تحقيق العديد من المميزات والفوائد للتلاميذ سواء داخل العملية التعليمية أو على صعيد الحالة النفسية للفرد أنها تساعد على إشباع الخيال لدى التلاميذ، وتجعله على وفاق بما يحدث في المجتمع؛ كما أن التلاميذ أمام الألعاب الإلكترونية يصبحون أكثر حيوية ونشاط، وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرص للتلاميذ أن يتعاملوا مع التقنية الحديثة مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلم التفكير العلمي الذي يمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها، تساهم في الترويح عن النفس في أوقات الفراغ تسعى على توسيع تفكير اللاعبين وخيالهم، كذلك نجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطور القدرة على بناء حسن بالقيام بأعمال مفيدة مثمرة [43].

[42]) خير الذين عويس: مرجع سابق، ص20-21.

[43]) ندى سليم إبراهيم: ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ الفئة العمرية 3-6 سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض التلاميذ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، ال أردن2015، ص12.

ونظرا لما تشمله الألعاب الإلكترونية العاب الحركة والإثارة والمغامرة، فتساعد التلاميذ على تنمية حواسه وتنمية مهارة السرعة والحركة لدى التلاميذ، الألعاب الالكترونية تشتمل عادة الإثارة والحركة، مما ينمي الدقة والتتابع البصري، وكذلك التناسق العضلي بين العضلات وحاسة البصر والسمع، وتنمي السرعة في الحركة والمهارات الحركية المختلفة، مما يحسن من النمو العضلي والحسي للطفل، وهدا مهم لحياة الطفل ولإتقان بعض المهن المستقبلية كالجراحة الطبية وطب الأسنان وهندسة العمارة وهندسة الميكانيكا والرسم والنجارة وغيرها، حيث جميعها تعتمد التآزر الحسي الحركي، وهناك ملاحظات من باحثين تشير إلى أن من الجراحين اليوم كانوا من الماهرين في ألعاب الفيديو في طفولتهم[44].

أن استخدام الألعاب الإلكترونية عند بعض التلاميذ تساهم في سن مبكرة إلى تطوير القدرة الذهنية والتعليمية أكثر من التلاميذ الذين لا يستخدمون، ومن أهم لإيجابيات للألعاب الإلكترونية في أنها تساعد في تخفيف ألام المرضى من الكبار والصغار الذين يخضعون للعلاجات الصعبة كالعلاج الكيماوي للسرطان من خلال تحول انتباههم ومساعدتهم في اكتساب مهارات ذهنية جديدة، وأن مستويات الانتباه والتركيز الضرورية لممارسة هذه الألعاب تصرف انتباه اللاعب في تنمية لا قدرات، و التلاميذ الذين يعانون من عدم القدرة على التعلم والاستيعاب غير أن الألعاب الإلكترونية تحقق مزايا اقتصادية وتعليمية هائلة للتلاميذ مستعملي هذه الألعاب[45].

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تنطوي على العديد من الآثار الإيجابية والفعالة والتي تساهم في الارتقاء بحالة الفرد الممارس لهذه الألعاب ومن أبرزا إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية، أنها تسعى إلى تطوير القدرات العقلية لتلاميذ، وتنمية مهاراته المختلفة، ومفاهيمه عن طريق وسائل رائعة تحفز التلميذ وتشوقه للمزيد، وتعلم المهارات المتنوعة للتلميذ بما في ذلك البرمجية والتصوير الفوتوغرافية، وتساعد الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين نمو مهارات الحساب والقراءة المبكرة لدى التلميذ، وتنمي السرعة في الحركة والمهارات الحركية المختلفة، مما يحسن من النمو العضلي والحسي للتلاميذ؛ والألعاب الإلكترونية تساهم في سن مبكر إلى تطوير القدرات الذهنية والتعليمية

[44]) أندي محمد حسن حجازي: دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية العدد 11 ،2010، ص32.

[45]) علي محمد اليعقوبي، منى يونس ادريس: دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدواة الكويت، مستقبل التربية العربية، مجلة الطفولة العدد 16، ص58.

أكثر من التلاميذ الذين لا يستخدمونه وتساهم في الترويح عن النفس في الفراغ وإنها تسعي إلى توسع تفكير اللاعبين وخيالهم حيث أن الألعاب الإلكترونية تنعكس ايجابياً على التلاميذ بالتالي:[46]

أ- تحفيز التعليم، يساعد على تطوير اللغة ومهارات التحدث والتواصل.

ب- تطوير المهارات التعليمة، تعزيز ثقة التلاميذ بأنفسهم لتعاملهم مع تكنولوجيا العصر الحديث.

يساعد في زيادة مهارات التعبير عن الذات.

ت- تنمية الإبداع والتفكير النقدي وصقل مهارات حل المشكلات، تعمل على تبادل خبرات الآخرين والحث على التعاون.

ث- تشجع حاجات وتحقيق رغبات تكوين صدقات ومعارف جدد.

ج- تعزيز الثقة بالنفس، تعوده الصبر والمثابرة في البحث عن المعرفة.

ح- تثير في الإبداع والابتكار. تقضي على شعوره بالعزلة والانطواء على الذات.

خ- تعزيز القدرة على التطوير الناجح والتغير المفيد.

د- تحسين التركيز والإنتباه، تنمية القدرة على التعليم والتعلم الإيجابي.

ذ- التوجيه والتحفيز، تنمية القدرة على اكتساب المعرفة الذاتية.

ر- تنمية القدرة على الاكتساب والبحث العلمي.

ز- توظيف التكنولوجيا في اكتساب المعرفة وتنمية مهارات التواصل.

س- توسيع مجالات أدارك التلاميذ العقلية والنفسية والاجتماعية.

ش- ربط الحاضر بالماضي والمستقبل.

ص- تعزيز القدرة على اتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب.

ض- اعتياد فكرة التجديد والتغير.

ط- اجتناب الانغلاق الفكري والجمود العقلي.

ظ- هناك ألعاب الإلكترونية تحث على قيم أخلاقية وعادات حسنه ومعالجة مشاكل حياتيه رغم قلة هذه النوع من الألعاب.

---

[46]) شفيق ليكوفان: الأثر السوسوتقافي للأنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والأعلام، قسم العلام والاتصالات، تخصص مجتمع المعلومات، رسالة ماجستير منشوره،2009، ص62-63.

الأطفال الذين يلعبون الألعاب بمعدل معتدل بضـــع ســـاعات في الأســـبوع يميلون الى امتلاك مهارات أكاديمية أفضـــل من الأطفال الذين لا يلعبون ألعاب الفيديو على الإطلاق، وبالإضـــافة الى ذلك هناك أدله على أن أنواعاً معينة من الألعاب يمكن أن تعزز المهارات المكانية وربما يساعد الأطفال المصابين بعسر القراءة على تعليم القراءة.

وترى الباحثة أن من التأثيرات الإيجابية الألعاب الإلكترونية تحســـن مهارات التفكير النقدي والتحليلي، وتطوير مهارات حل المشـــكلات والتفكير الإبداعي، تعزيز مهارة التواصـــل والتعاون وتوفير فرص للتعليم من خلال الألعاب التعليمية.

2- الآثار السلبية للعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد العظيمة لهذه الأجهزة في الحياة إلا أنها لا تخلوا من ســـلبيات تؤثر خصـــوصـــا على التلاميذ الذين لا يســـتطيعون التمييز بين الصـــالح والطالح بعد، إذ يتعلق بها التلاميذ إلى درجة أنها أصـبحت تستحوذ على عقولهم؛ حيث انتشرت هده الألعاب بسرعة رهيبة في المجتمعات العربية، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصـــبحت أهم هدية ممكن تقدمها للتلاميذ دون وعي من معظم الأولياء مخاطر التعليق بها إلى الإدمان مما يؤثر ســـلباً على التحصـــيل الدراسـي للتلاميذ، كما تؤدي إلى مشاكل سلوكية كالعنف وللانسـحاب الاجتماعي، بلإضـافة إلى المخاطر الصحية التي تهدد التلاميذ[47].

أ- **التأثير الاجتماعي السـلبي:** رغم من الفوائد العظيمة لهذا الأجهزة في الحياة المعاصـرة، إلا أنها لا تخلوا من سلبيات يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة للعب في الألعاب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بســـبب إدمانه على هذه الألعاب بسبب طول المدة التي يقضيها ويشتكي الكثير من ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشـــتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضـــعف التواصـــل الاجتماعي في الأســـرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناســـبات العامة والولائم والحفلات الاجتماعية والاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يســـتطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالإضـافة إلى العنصـر المهم في التأثر الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأســـري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم.

[47]) فتحية بمهدي ومليكة: مرجع سابق، 2014، ص315.

كثيراً من الألعاب الإلكترونية تعتمد على السلبية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعليم الأطفال المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبه من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

فرغم المنافع العديدة للأنترنت والألعاب الإلكترونية على الأطفال إلا أن لها بعض المضارة على الأطفال ينبغي على الأباء والأمهات والمربون إدراك خطورتها والحذر منها، ومن هذه السلبيات التالي:

ترى الباحثة أن من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية الإدمان على الألعاب وتأثيره السلبي على النوم والصحة تشغل الأطفال عن دراستهم ومتابعة تحصيلهم وذلك لطول بقائهم على الجهاز وانسجامهم مع برامجه، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل.

- تؤثر على إبصارهم بسبب قرب الجهاز من عيونهم وطول تحديق عيونهم وتركز على شاشته وباستمرار.
- الانفلات من الرقابة الأسري وتوجيهاتها المباشرة.
- اكتساب عادات وتقليد دخيلة على عادتنا وقيمنا.
- يتواصل مع أفراد ليس من جنسه أو عمره مما يؤثر سلبا على تكوين صداقات غير متكافئة.
- يعتاد الأطفال العزلة بالانشغال الدائم بالأنترنت.
- يتجمد شعور الأطفال بتعاملهم المستمر مع أجهزة ومعدات صناعية.
- يعزف الأطفال عن الكتب والمصادر والمرجع المكتوبة بالكتب والمحفوظة بالمكتبات.
- يضعف مهارات الطلبة الكتابية لاعتمادهم على نسخ البرامج وكتابتها الإلكترونية [48].
- التكلفة المادية جراء الاتصالات المستمرة مع شبكة الانترنت.
- إدمان الألعاب الإلكترونية له تداعيات سلبية كثيرة منها الوقت المخصص للعب على حسابا لدراسة، منها الإخفاق الدراسي لكثرة اللعب على حساب الدراسة وتسبب العزلة الاجتماعية وضعف التواصل مع الآخرين، واكتساب عادات وتقاليد دخيلة على المجتمع.

[48]) باسم على خوالدة، سليمان محمد قزازة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، مرجع سابق، ص230-231.

العامة نتيجة الإفراط في اللعب، تقليل الوقت المخصص للدراسة والأنشطة الأخرى، تعرض الأطفال للمحتوى غير المناسب التأثير على النمو العاطفي والاجتماعي.

ب-**التأثير الصحية:** تسبب الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية المتقطعة والعالية المستويات إلى حدوث نوبات من الصرع لدى التلاميذ وأن الاستخدام المتزايد لهذا الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأفراد بمرض ارتعاش الأذرع والأكف، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة أثناء الممارسة، وأن كثرة حركة الأصابع تسبب المشاكل الصحية في أصبع الإبهام ومفصل الرسغ، وتكون حركة العينين سريعة جدا أثنا ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث إحمرار العين وجفافها وكذلك الزغللة، وكلما أعرض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب، ويساهم الجلوس لفترات طويلة أمام هذه الألعاب يسبب الأما مبرحة في أسفل الظهر وتتعاظم مشاكل الجهاز العظمي والعضلي عند التلاميذ يشكل كبير لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية وفترات راحة[49].

كما أن الألعاب تجعل الطفل ضعيف النطق باللغة خاصة، ومعرفة هذا السبب يحتاج إلى تنمية لغته وأسلوبه للتواصل مع أفراد محيطة، والإكثار من اللعب يضعف النطق بشكل كبير، ويؤثر أشعة التلفاز أو الحاسوب على الشبكية في العين، وكذلك الألعاب الإلكترونية مسئوله عن ضعف في الجسم بشكل عام لقلة الحركة وتيبس مفاصل الجسم الركبتان خاصة من كثرة الجلوس لمدة طويلة لممارسة الألعاب الكترونية، وكذلك ضعف الانتباه والتركيز والتذكر عند ما يلعب اللاعب لشهور، إلى جانب تنمي الألعاب الغباء وقد يصبح لدى الأطفال صعوبات التعلم بعد ممارسة بعض اللعب.

الإفراط في لعب ألعاب الفيديو قد يسبب مشاكل فمن الصعب الحصول على قدر كافي من اللعب النشط والتمارين الرياضية إذا كنت تقضي معظم وقته في العب بألعاب الفيديو، وبدون ممارسة الرياضة الكافية، قد يصاب الأطفال بالسمنة، كما أن الإفراط في للعب ألعاب الفيديو قد يؤثر على أشياء مهمة أخرى، مثل الصداقات ومدى نجاح الطفل في المدرسة [50].

---

[49]) سحر رجب: حنين وجنائن، القاهرة، درا سيبوبه للنشر والتوزيع، ط1، 2012، ص205.

[50]) video gaming . https // kldshealthe . org

ومما سبق نرى أن جلوس الطفل ساعات طويلة في اللعب يؤدي إلى هدر الوقت ويؤدي هذا بطبيعة الحال لتضررا الجهاز العصبي، وتأذي البصر والصحة العامة من خلال انشغاله باللعب عن تناول واجباته المدرسة والعدائية وقلة الأداء الحركي المرن مسببا ذلك على الالتهاب المفصلي.

ب- التأثير العقائدي ألدنية: من المظاهر السيئة ا لبي الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشمل على مصادمات في العقيدة؛ مثل إظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلاً والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بالإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافيه وتشويهية كتدمير سمات المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب.

من جهة أخرى فإن اللعب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلا، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله وارتباطه بهذه الألعاب لساعات طويلة، الطفل يتهاون في الصلاة ويذهب للصلاة بتماطل وبتكاسل وربما قد لا يصلي أصلا؛ وأحيانا مثل هذه الألعاب تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات أو شراء شداه باهظة الثمن، وطبعا ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

تؤثر الألعاب على التعليم من خلال إستخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات غير متعلقة بالألعاب ويبدو أن اللعبة من خلال زيادة الدافعية والنشاط الجذاب والحفاظ على التفاعل مع المحتوى يمكن ان تكون مفيدة وتوثر بشكل ايجابي على التعليم.

التلاميذ الذين يعانون من اضطراب هم أكثر عرضة للعدوانية والاكتئاب والقلق والسبب هو عدم قدرتهم على التنظيم والسيطرة على عواطفهم، مثل الغضب والحزن والخوف أو غيرها من المشاعر وعلى المستوى الاجتماعي فإن التأثير السلبي هو سبب الحياة الاجتماعية المتدهورة للأطفال.

ترى الباحثة أن الألعاب تؤثر على التعليم عندما تسيطر الألعاب على حياة التلاميذ، ويتم تجاوز الخط الفاصل بين الاستخدام المتعمد والاستخدام القهري، فقد يكون لذلك عواقب وخيمة كالافتقار إلى الدافع وضـــعف التركيز، تفويت فرص التعليم من خلال التغيب عن الحصـــص، انخفاض الدرجات، الألعاب توثر على التعليم إذا لم توجد رقابة مستمرة.

استخلاصات البحث:

1- أظهرت معطيات البحث بناء على وجهة نظر أوليا الأمور أن اغلب التلاميذ يمارســون الألعاب الإلكترونية دائما، وبشـــكل يومي يؤدي ذلك الى الادمان على اللعب وإهمال الواجبات المدرسية، مما يترك آثار سلبية على تحصلهم الدراسي.

2- تبين من الدراســة ان نســبة كبيره من التلاميذ يفضــلون العاب المغامرة والعاب العنف والقتال.

3- ان اغلب التلاميذ لا يتوقفون عن ممارسة الألعاب الالكترونية من تلقاء أنفسهم الآ بأمر من إحدى الولدين لانســـجامهم في اللعب مما يؤدي الى أثر ســـلبي على التحصـــيل الدراسي.

4- أظهر الدراسة ان نسبة كبيرة من اولياء الأمور رأى ان الألعاب الإلكترونية لها أثر سلبي على مستوى التحصيل الدراسي للتلميذ، بينما نسبة متوسطة من اولياء الأمور ترى ان الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ، إذا كانت لها ضوابط للعب.

المرجع والمصادر:

1- احمد سامح محمد: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها إثناء فيروس كرونا المستجد، المؤتمر الدولي الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في جائحة فيروس كوفيد 19، المركز الديمغرافي العربي للدراسات الاستراتيجي والسياسي والاقتصادي، ألمانيا.

2- إبراهيم عبد الوكيل الفار: تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القران الحادي والعشرين، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر 2004. مصر،2001.

3- السيد محمد أبو هاشم حسين: الدليل الإحصائي في تحليل البيانات باستخدام، SPSS مكتبة الرشد، ط1، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2002.

4- بوترية مصطفى: فعالية اللعب في تعليم التقنيات لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية (12-ولاية الجزائر، مذكرة ماجستير، معهد التربية والرياضية، 2007.

5- حنان عبد الحميد العناني: اللعب عند لأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، ط1، دار الفكر، عمان الأردن، 2020.

6- رشاد صلاح الدمنهوري وعباس عوض: التنشئة الاجتماعية والتأخر الدراسي، ط1 دار المعرفة، جامعة الإسكندرية، (د/ ت).

7- ذوقان عبيدان: البحث العلمي مفهوم وأدواته وأساليبه، ط17، دار الفكر وناشرون، عمان،2016م سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، جامعة القصم، المملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشوره 2017.

8- ضياء الدين محمد مطاوع: فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسط، مجلة الخليج العدد (77)، 1987.

9- سارة محمود عبد الرحمن حمدان: ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلميذ مرحلتين الطفولة المتأخر والمراهقة وسلبيات من وجهة نظر المعلمين والتلاميذ أنفسهم، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة 2016.

10-سحر رجب: حنين وجنائن، القاهرة، درا سيبوبه للنشر والتوزيع، ط1، 2012.

11- شفيق ليكوفان: الأثر السوسوتقافي للأنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والأعلام، قسم العلام والاتصالات، تخصص مجتمع المعلومات، رسالة ماجستير منشوره،2009.

12- عادل سلطان: الألعاب الالكترونية وتأثيره في أعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خيضر بعسكره 2012.

13- علاء عمر باوزير، استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيرها في المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عدن كلية التربية، 2016م.

14- نورا طلعت إسماعيل رمضان: العلاقات الاجتماعية لمستخدمين الألعاب الالكترونية عبر الإنترنت لعبة (ببجي)، الجامعة العربية، جامعة المنصورة، قسم الإعلام بحث منشور، المجلة العربية للنشر العلمي.

15- عفاف علي حسن البدوي: طرائف تدريس الرياضيات في مدارس البنات في مكة المكرمة، قسم المناهج وطرق التدريس التدريب، كلية التربية، جامعة أسيوط، مصر، أطروحة دكتورة، غير منشوره ،2008.

16- عبد الرؤوف براهني ومنير ضافر: إثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعين، لعبة البو بجي، جامعة العربية، بن مهدي، أم البواقي، رسالة ماجستير غير منشوره،2002.

17- عبدا لله عبد العزيز الموسى: استخدام الحاسب إلي في التعليم، ط2، مكتبة تربية الغد، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2003.

18- علي محمد اليعقوبي، منى يونس ادريس: دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدواة الكويت، مستقبل التربية العربية، مجلة الطفولة العدد 16.

19- عبد الحافظ محمد سلامه: مدخل إلى تكنولوجيا التعليم، ط1، دار الفكر، عمان، الاردان، ،2008.

20- فاطمة السعدي جمال: الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، عمان، ط1، الخليج للنشر والتوزيع.

21-فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في لطفل الجزائري: دارسة ميدانية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر- بأتنه، الجزائر، رسالة ماجستير (غير منشورة)،2012.

22-فتحية بمهدي ومليكة بكير: علاقة التحصيل الدراسي واستمال الألعاب الإلكترونية لدى التلميذ، مجلة محكمة الدارسات التربوية النفسية، العدد (29)

23-قنديل وبدوي: موسوعة علم النفس والتحليل النفسي، ط1، دار سعاد الصباح، الكويت، ص77، 1993.محجوب وجيه: أصول العلمي ومناهجه، ط1، عمان الأردن ،2000.

عبيدات وآخرون: منهجية البحث العلمي القواعد ومراحل التطبيق، ط1، دار وائل للنشر، عمان، 1999.

24-كرام محمد يوسف يونس: مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الإعلامية والثانوية كفر قرع، جامعة عمان، الأردن، رسالة ماجستير غير منشوره،2017.

25-مازن حسام محمد: أصول المناهج الدراسية في التربية وعلم النفس، ط2، القاهرة، دار العجز، ص286.

26-محمد سلمان فياض الخزاعلة واخرون: اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع عما ن، 2011.

27-محمد زيدان حمدان: التحصيل الدراسي مفاهيم مشاكل وحلول، ط2، دار التربية، (د/ت)، دمشق، ص7.

28-محمد سعد الذين الشربيني: صحافة الأطفال الالكترونية، ط1، دار العالم العربي، 2002.

29-مجدي عزيز إبراهيم: تعليم المفاهيم الرياضية، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، مصر،2001.

30-نداء سليم إبراهيم: ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات التلميذ، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، رسالة ماجستير غير منشوره 2016.

31-ندى سليم إبراهيم: ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ الفئة العمرية 3-6 سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض التلاميذ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

32-نائلة موس: أثر الألعاب التربوية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات في مدير عمان التعليمية الربعة في الأردن، جامعة الفشر، السودان، رسالة ماجستير غير منشورة،2005.

33-نورا رمضان: العلاقات الاجتماعية لمستخدمين الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، لعبة PuBG (ببجي)، نموذجا، المجلة العربية للنشر العلمي ، عدد 14.

34-وأنو غي صباح: دور اللعب المسرحي والتعبير الرمزي في تعلم الاتصال وكفالة الأطفال المصابين بتأخر في اللغة والكلام وبإضراب التأتأة، دراسة مقارنة، جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، رسالة ماجستير منشوره، 2006-2007.

35- Knwieged hysterias 20 17 p17-20 works national centrefor cultwall