Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (5), Issue (45): 30 Nov 2021
P: 1 - 14

AJSRP
ISSN: 2522- 3399

مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (5)، العدد (45): 30 نوفمبر 2021 م
ص: 1 - 14

The effect of playing electronic games on student behavior in public schools in Jordan from the teachers' point of view

Nabhan Housni Turaikhim AlRiahneh

Northern Jordan Valley Brigade || Ministry of Education || Jordan

Abstract: The study aimed to identify the effect of playing electronic games on students' behavior in public schools in Jordan from the teachers 'point of view, and to achieve the aim of the study, the corresponding study tool was prepared and its validity and reliability were confirmed. The study sample consisted of a number of public school teachers in the Northern Jordan Valley. In the governorate of Irbid, who numbered (45) teachers, and they were chosen by the intentional method, the researcher used the qualitative approach to suit the nature of the study and its objectives, and the study reached the following results: The results of the interviews of the respondents showed that there are unusual behaviors that appeared on students as a result of their merging with electronic games and this What all the interviewed individuals indicated, and the majority of the study sample indicated that there are changes in students 'behavior such as irritation, violence, hitting, blind imitation of some wrong behaviors, immoral habits and negative habits that affected their social habits with their peers, and most of the respondents indicated that the academic achievement of students who Playing electronic games has clearly decreased, and in light of the results of the study, the researcher presented many m The recommendations include conducting many studies and research on the impact of electronic games at different age stages, educating parents about the danger of electronic games on children, holding awareness and introducing workshops on the dangers and negatives of electronic games, highlighting the school's role in addressing the problem of electronic games for students, by educating them and guiding them about the harms of this Games for their behaviors.

Keywords: electronic games, student behavior.

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين

نهان حسني طريخم الرياحنة

لواء الأغوار الشمالية || وزارة التربية والتعليم || الأردن

المستخلص: هدفت الدراسة إلى التعرف على اثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين، ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد أداة الدراسة المقابلة وتم التأكد من صدقها وثباتها، وتكونت عينة الدراسة من عدد من معلمي المدارس الحكومية في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد البالغ عددهم (45) معلماً، وتم اختيارهم بالطريقة القصدية، واستخدمت الباحث المنهج النوعي لمناسبته لطبيعة الدراسة وأهدافها، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أظهرت نتائج المقابلات الخاصة بالمبحوثين أن هناك سلوكيات غير معتادة ظهرت على الطلبة نتيجة اندماجهم بالألعاب الإلكترونية وهذا ما أشار إليه جميع الأفراد التي تم مقابلتهم، وأشار أغلبية عينة الدراسة أن هناك تغيرات على سلوكيات الطلبة مثل الانفعال والعنف والضرب والتقليد الأعمى لبعض السلوكيات الخاطئة والعادات الغير أخلاقية وعادات سلبية أثرت على عاداتهم الاجتماعية مع أقرانهم الطلبة، كما أشار معظم المبحوثين أن التحصيل الدراسي للطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد تدنى بنسبة واضحة، وفي ضوء نتائج

الدراسة قدم الباحث العديد من التوصيات منها إجراء العديد من الدراسات والأبحاث المتعلقة بأثر الألعاب الإلكترونية في مراحل عمرية مختلفة، توعية الأهالي بخطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال، عقد ورشات توعوية وتعريفية بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية، إبراز دور المدرسة في معالجة مشكلة الألعاب الإلكترونية للطلبة، وذلك بتوعيتهم وإرشادهم بأضرار هذه الألعاب على سلوكياتهم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، سلوكيات الطلبة.

المقدمة.

بعد أن دخلت التكنولوجيا إلى عالمنا بشكل مفاجئ عبر التاريخ تغيرت العديد من العادات والمفاهيم بشكل جذري في حياتنا، ففرضت علينا تقبلها، ومن اللذين تعرضوا لهذه التكنولوجيا وتأثروا بها إيجاباً أو سلباً هم الأطفال، فأصبحت هذه التكنولوجيا في متناول اليد، وأصبحت للطفل جزءاً لا يتجزأ في الأنشطة التي يقوم بها. (همال، 2018)

مع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الألعاب الإلكترونية ووجدت لها سوقاً رائجاً نظرا لما تتمتع به من إقبال الأطفال والشباب وأصبحت تأخذ جزءاً كبيراً من وقتهم، وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم وتدرجت أشكال هذه الألعاب بشكل كبير وواضح حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر، ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. (العناني، 2007)

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل كبير ومنتشر في كافة الأماكن، إذ أصبح متاحاً للجميع وخاصة الأطفال الذين يلقون تشجيعاً من أقرانهم وآبائهم أحياناً على استخدامها، وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية واقعية ككرة القدم والمصارعة والملاكمة وسباق السيارات، أو الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين. (Krogh، 2001)

وفي ضوء الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية كان لا بد من دراسة تأثيراتها على صحة الطالب وقيمه وسلوكيات ه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الإلكترونية سلاحاً ذو حدين، كما أن فيها سلبيات واضحة وبارزة ولكنها لا تخلو من الإيجابيات. (أبو طالب وآخرون، 2004)، حيث أجرت نورة السعد (2005) دراسة ميدانية لعدد من ألعاب الفيديو وأظهرت نتائج دراستها أنه على الرغم من وجود آثار إيجابية على سلوك الطفل وتحصيله الدراسي إلى أن هناك آثار سلبية عليهم وعلى المجتمع، وكما أشار الحوامدة والعدوان (2012) على وجود علاقة وثيقة بين اللعب وحاجات الطفل الأساسية؛ إذ يعد اللعب استعداداً فطرياً وضرورة من ضروريات الحياة فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع وأولياء الأمور حول آثارها سواء النفسية منها أو الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها؛ فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن وسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه والانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيدولوجية كما تكمن الخطورة أيضاً في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي

يرغب فيه صانعو هذه الألعاب. (نايف، 2015)، وبهذا الخصوص يصرح (أبو جراح، 2004) لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي ويضيف (الحضيف، 2010) بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون، ويضيف (الجارودي، 2011) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها.

مشكلة الدراسة:

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها وتعلق الطلبة بها ظهر هناك مشاكل وآثار مختلفة على سلوكيات هم وعاداتهم وشخصياتهم ووضعهم الاجتماعي ومستواهم الدراسي تؤثر سلبا عليهم في جوانب حياتهم المختلفة السلوكية والاجتماعية ونظرا لضعف الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وضعف دور الأسرة في مراقبة الأبناء وقلة الوعي بمخاطر هذه الألعاب فانه وبعد إطلاع الباحث على الدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع ومنها دراسة مهرية (2020) والتي أشارت إلى الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطلبة، ودراسة قلهوز وعرقابي (2020) والتي أشارت إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للطلبة، ومن خلال عمل الباحث كمدير لمدرسة واطلاعه على العديد من المواقف السلبية لتأثير هذه الألعاب وزيادة معدلات العنف لدى الطلبة في المدارس لابد من دراسة ومعرفة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على شخصية الطلبة وسلوكياته.

أسئلة الدراسة:

بناء على ما سبق؛ فقد تحددت مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين؟

ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

1- هل تغيرت سلوكيات الطلبة (قبل، أثناء، بعد) ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد؟
2- ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلبة من الناحية التربوية؟
3- ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلبة من الناحية السلوكية؟

فرضيات الدراسة

لا يوجد أثر لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين.

أهداف الدراسة

1. التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات من الناحية التربوية والسلوكية والتعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات السلبية للطلبة، والتعرف إلى مدى تغير سلوكيات الطلبة (قبل، أثناء، بعد) ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين في لواء الأغوار الشمالية محافظة إربد.
2. التعرف على مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلبة من الناحية التربوية.
3. التعرف على مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلبة من الناحية السلوكية.

حدود الدراسة:

تحددت الدراسة بالحدود الآتية:

- الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على دراسة الألعاب الإلكترونية وأثارها السلبية عند الطلبة في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد.
- الحدود البشرية: تم تطبيق هذه الدراسة على عينة الدراسة المتمثلة بعدد من المعلمين بلغ عددهم (45) معلماً وتم اختيارهم بالطريقة القصدية من مجتمع الدراسة.
- الحدود الرمانية: أجريت الدراسة في الفضل الدراسي الثاني للعام 2021م.
- الحدود المكانية: طبقت الدراسة في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد – الأردن.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة.

أولاً- الإطار النظري:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين، 2010).

مفهوم الألعاب الإلكترونية

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف)، وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية ". (Salen & Zimmerman 2004).

وتعرف أيضاً بأنها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى لأنها تعتمد على الحواسيب المحمولة والثابتة والهواتف النقالة وألعاب الفيديو والتلفاز وغيرها من الوسائط. (نمرود، 2008)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر (الجارودي، 2011) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

كما أشار(Allen ، 2010) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها تغلب إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. (Allen، 2010).

ثانياً: الدراسات السابقة

تعرض الباحثة في هذا الفصل مجموعة من الدراسات السابقة المتعلقة بمتغيرات الدراسة للاستفادة منها في البحث الحالي، من حيث المنهج المتبع ومتغيرات الدراسة والأدوات المستخدمة، وسيتم عرضها من الأحدث للأقدم:

- **قام كل من قلهوز وعرقابي (2020)** بدراسة هدفت إلى التعرف إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي في البحث، وتمثلت الأداة المستخدمة في البحث في أداة الاستبيان. وشملت عينة الدراسة 30 فردا من أولياء التلاميذ حيث تم ملأ

الاستبيان من طرفهم. وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك راجع لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس، لذا فانه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

- **وقامت مهرية (2020)** هدفت إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر عينة من الأمهات بمدينة تمنراست ، اتبعت الدراسة المنهج النوعي، وللقيام بهذه الدراسة اختيرت 120 عائلة بمدينة تمنراست (أب أو أم)، وتوصلت الدراسة إلى أن التلاميذ يقدمون باستمرار على الهواتف الذكية للأولياء كلما سمحت لهم الفرصة لذلك، وأن الدافع القوي وراء هذا هو الفراغ والرغبة في التسلية، وكل هذا بطبيعة الحال من شأنه أن يؤثر سلبيا على تحصيلهم الدراسي في نهاية الأمر.
- **وقد قام الشهري، (2019)**، وهدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة التعليمية وعلاقته بالوضع الاجتماعي والتحصيل الدراسي وقدم استخدام الباحث المنهج الوصفي وتمثلت أداة الدراسة في استبانة وتكونت عينة الدراسة من 55 شخصا من أولياء الأمور وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ووجود علاقة ذات دلالة إحصائية وتدني التحصيل المدرسي.
- **وأجرت عثمان (2018)** دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمدينة الجبيل، تكونت من (21) فقرة. تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (200) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة من مدرستى "حراء – الجزيرة"، وتوصل البحث إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، أيضا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصيلهم الدراسى، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.
- **وقد قامت مشيري بدراسة، (2017)**، هدفت إلى الكشف عن الأثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي، بالإضافة إلى تحديد أهداف الدارسة من أهمها: التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي الجزائري، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان، وعليه فقد اخترت 100

مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي إناث وذكور كعينة قصديه، وفي الأخير توصلت الدارسة إلى نتائج أهمها *أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء وأن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه ومن منظور الأولياء :أن اغلب الأبناء يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية والتي تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

- **دراسة مفلح، (2016)**، وقد هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من جهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي. ووزعت على عينة مسحية مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2014/2013. أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور. وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضا توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثارا على سلوك الأطفال.
- **كما أجرى نايف، (2015)**، دراسة هدفت دراسته إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستا من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال لفئات العمرية من 7- 51 سنة، وقد تم تطبيقيا على 15 شريحة من أولياء الأمور الموظفين في دوائر حكومية سواء كان الأب أو الأم، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 51 فقرة تخص المعلومات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية وقد نتج أن أولياء الأمور يروا أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الآثار الايجابية أنها تعمل في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال مثل: مهارات البحث عن المعلومات، ومهارات الطباعة، ومهارات الكتابة، ومهارات اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة عمى ممارسة الألعاب الإلكترونية في عديدة وتم تصنيفيا إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية لإهمالهم الواجبات المدرسية.
- **وأجرت الشيخة، (2011)**، دراسة هدفت إلى تقييم أثر برامج الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال " وتكونت عينة الدراسة من (764) طالبا وطالبة، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية في دراستها (مقاييس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية، من أداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الإلكترونية). وقد تحققت الباحثة من أدوات الدراسة وصدقها وثباتها بطرق عدة: (صدق المحكمين، والصدق التمييزي). ودراسة ثباتها بطرق عدة وهي: (طريقة التجزئة التصنيفية، طريقة ألفا كرونباخ، والثبات بالإعادة). وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.
- **وأجرت حجازي (2010)** دراسة هدفت إلى تحري دور الألعاب الإلكترونية في نمو وتعلم الطفل، ومن أجل هذا الهدف؛ استخدمت الدراسة المنهج النوعي في البحث باستخدام أسلوب جمع البيانات من الدراسات ذات العلاقة وتحليل مضمون ونتائج تلك الدراسات. وبناءً على ذلك فقد تعددت محاور الدراسة، متنقلة بين

الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في شخصية الطفل وسماته، والتي بدا منها النشاط والتواصلية وتقبل التكنولوجيا وعدم التسامح مع الطرق التقليدية في التعليم، ومن ثم أظهرت الدراسة دور تلك الألعاب الإيجابي في تنشئة الطفل كواحدة من أدوات التنشئة إذا ما استخدمت بطريقة موجهة ومنظمة، وكشفت أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم كتقنية حديثة هادفة تعمل على زيادة المتعة والدافعية في التعلم، وتوفير الوقت والجهد في عملية التعليم، والمساعدة على تطوير التفكير، ثم اتجهت الدراسة باتجاه تتبع أثر الألعاب الإلكترونية على المسار النمائي للطفل بدءاً بالنمو الحسي الحركي، وانتقالاً إلى النمو المعرفي والعقلي، وانتهاءً بالنمو الانفعالي والاجتماعي، وفي محور آخر أظهرت الدراسة أنّ استخدام هذه التكنولوجيا أثر في تغير تركيب أدمغة الأطفال المستخدمين لها. ومن جانب آخر، فقد تطرقت الدراسة إلى احتمالات التباين في الإفادة من الألعاب الإلكترونية بين الأطفال من كلا الجنسين، وفي مراحل الطفولة المختلفة، والتي أظهرت أن كلا الجنسين يستخدم وسائل التكنولوجيا بفعالية، ولكنّ الذكور يمضون أوقاتا أكثر على اللعب الإلكتروني من الإناث، ويعود ذلك لعدة أسباب. وخلصت الدراسة إلى ضرورة استثمار تلك التقنية التكنولوجية وتوظيفها في التعليم وبطرق منظمة لما لها من فوائد ومردودات على العملية التربوية التعليمية.

- **وفي دراسة موير، (MOYER، 2008)**، أظهرت أنه من خلال العقود أصبحت ممارسة الألعاب مرتفعة بدرجة كبيرة بين الأطفال والمراهقين، وبالتالي ركز الباحثون على تعريف النتائج المحتملة للعب بألعاب الفيديو، والهدف من هذه الدراسة هو الضبط بحثا عن سلوكيات لعب الفيديو مع بحث الدافعية باستخدام نموذج معرفة اجتماعية، مع التكييف الاجتماعي والعدوانية، الدافع الذاتي، ومهارة المعرفة. كذلك بينت الدراسة أن استخدام العاب الفيديو يبلغ ذروته في نهاية مرحلة الطفولة للمراهقة المبكرة، وينخفض مع التقدم في العمر، وفي غالبية الحالات أشار الأطفال إلى أن لعبهم لألعاب الفيديو نادرا ما يكون تحت إشراف الوالدين وأن آباءهم نادرا ما يحددون وقت اللعب، أو يوجدون القوانين التي تتعلق بأنواع الألعاب المقبولة وأن ألعاب الفيديو هي صفة مشتركة في حياة معظم الأطفال والمراهقين، مما يزيد من الأهمية للفهم الكامل للأثر المحتمل لاستخدامهم لألعاب الفيديو والعديد من مخففات الدافعية التي قد تزيد أو تخفض الدافعية التي قد تزيد أو تخفض من قوة العلاقة بين لعب العاب الفيديو والتكييف مع: (المشاركة الاجتماعية، الدافع الذاتي والعدوانية).

التعقيب على الدراسات السابقة

من خلال الاطلاع على الدراسات الأجنبية والعربية ذات العلاقة بموضوع الدراسة يستطيع الباحث التعقيب على الدراسات من خلال النقاط الآتية:

دراسات تناولت أثر الألعاب الإلكترونية في سلوك الأطفال كدراسة مفلح (2016) والتي جاءت بعنوان: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، ودراسة الشيخة (2011) والتي جاءت بعنوان برامج الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، ودراسة نايف (2015) والتي جاءت بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

دراسات تناولت درجة استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي كدراسة موير، (MOYER، 2008) والتي أظهرت أنه من خلال العقود أصبحت ممارسة الألعاب مرتفعة بدرجة كبيرة بين الأطفال والمراهقين ودراسة الشهري (2019) والتي جاءت بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإلكترونية وعلاقة وضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، ودراسة مشيري (2017) والتي جاءت بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

تمثلت الاستفادة من الدراسات السابقة بإثراء الأدب النظري والتأكيد على أهمية دراسة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الطلبة، والمساعدة في تحديد المنهج المناسب وصياغة مشكلة الدراسة وتحديدها بشكل دقيق، وكذلك في تحديد أداة الدراسة ونوع المعالجات الإحصائية المناسبة، وقد تميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في كونها الأولى من نوعها التي ناقشت الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على الطلبة من وجهة نظر الطلبة في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج النوعي لمناسبته لطبيعة الدراسة وأهدافها، وبناءً عليه وسيقوم الباحث بإجراء المقابلة مع المبحوثين، حيث قام الباحث بإجراء مقابلات مع المعلمين لتحديد أثر الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على الطلبة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع المعلمين في المدارس الحكومية التابعة للواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد.

عينة الدراسة:

تألفت عينة الدّراسة في البحث النّوعي من (45) معلماً في لواء الأغوار الشمالية لمعرفة آثار الألعاب الإلكترونية على طلبتهم، وقد جرى اختيارهم بالطريقة القصدية.

أداة الدراسة:

المقابلة

قام الباحث بمقابلة عدد من المعلمين في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد لمعرفة آرائهم حول مشكلة الدّراسة، وقام بتصميم أداة المقابلة شبة المقننة بعد الرجوع إلى الأدب النّظري والدّراسات السابقة، وستكون أسئلة المقابلة متكاملة ومشتملة على رأي جميع الأطراف.

صدق أداة المقابلة:

تم التأكد من صدق المقابلة بعرض أسئلتها على مجموعة من أعضاء هيئة التّدريس في الجامعات الأردنيّة بلغ عددهم (8) محكماً؛ لإبداء الرأي حول مدى ملاءمة أسئلة المقابلة للمعلمين، وللتأكد من السلامة اللغوية للفقرات ووضوحها للقارئ، ومدى مناسبة الفقرات لقياس الهدف من الدّراسة وبعد ذلك مراجعة ردود المحكمين واستجاباتهم بالحذف أو التعديل أو الزيادة.

ثبات أداة المقابلة:

تم التأكد من ثبات المقابلة حيث قام الباحث بإعادة إجراء المقابلة على عينة عشوائية بلغت (10) من عينة الدّراسة أي إجراء المقابلة في المجال نفسه على الأفراد أنفسهم وبفارق زمني أسبوعين أو أكثر.

إجراءات الدّراسة

تم تنفيذ الدّراسة وفق الإجراءات الآتية:

1- قراءة الباحث قراءة معمقة ومركزة وذلك بالعودة إلى المراجع والصادر والكتب الدّراسات ذات العلاقة بمشكلة الدّراسة وأسئلتها وأهدافها وأهميتها وحدودها ومصطلحاتها.

2- تم التواصل مع أفراد الدراسة الذي جرى اختيارهم بشكل قصدي، والإعداد المسبق للمقابلة، من حيث تحديد المجالات الأساسية التي تدور حولها، وإعداد الأسئلة المناسبة، والأداة التي تستخدم في تسجيل البيانات، وتحديد مكان المقابلة وزمنها.

3- تكوين علاقة ودية مع المبحوث، وكسب ثقته، وذلك عن طريق تعريف الباحث بنفسه، وشرح الهدف العام للمقابلة، وتوضيح سبب اختيار المبحوث، وإقناعه بأن البيانات التي يدلي بها، هي لغرض البحث وتكون محل سرية الباحث، وبأهمية مشاركته في البحث.

4- تم إجراء المقابلات بصورة فردية مع أفراد عينة الدراسة بصورة شخصية أو عبر الهاتف النقال.

5- تم استدعاء البيانات من المبحوث بالأساليب المناسبة وتشجيعه على الاستجابة. وقام الباحث بطرح الأسئلة والتدوين حرفيًا على الورق ما يذكر حرفيًا دون أضافه، أو حذف، وبعد الانتهاء من المقابلة قام الباحث بقراءة المقابلة وتدوينها بصورة حرفية.

6- تم تسجيل إجابات المبحوث، وأية ملاحظات إضافية وذلك بإتباع أحد أساليب التسجيل المعروفة، من مثل: التدوين الكتابي لأجوبة المبحوث، والتسجيل الحرفي لكل ما يقوله المبحوث، أو لكل ما يمكن أن يسجل من أقوال، واستخدام أجهزة التسجيل الصوتي، وذلك بعد موافقة المبحوث.

7- تم تحليل المقابلة باستخدام منهجية الترميز في البحث النوعي. مثلما جاءت عند ستراوس وكوربن (Straus & Corbin، 1990)، وذلك وفقًا الخطوات الآتية:

- قراءة كل مقابلة لوحدها بطريقة متأنية ناقدة ولعدة مرات، ولكل جملة جرى تدوينها، وذلك لهدف استخلاص الأفكار والسمات المتضمنة في بيانات المقابلات.
- تجزئة البيانات؛ أي القيام بالتّرميز المفتوح، حيث رُمزت الأفكار والسمات التي ذُكرت من عينة الدراسة، ووضعها بصورة منظمة كما وردت في المقابلات.
- القيام بعملية التّرميز المحوري، وذلك من بقراءة الأفكار الموجودة في التّرميز المفتوح، والتّوصل إلى سمات وخصائص عامة تندرج ضمنها هذه الأفكار، وبعد التّوصل إلى المجالات الرئيسة وُضعت الأفكار الفرعيّة ضمنها؛ للتوصل إلى السمات العامة وإخراجها بصورتها النّهائية. وحرص الباحث على أن تكون السمات الفرعية مثلما نطق بها الشخص الذي جرت مقابلته.

4- عرض النتائج ومناقشتها

سيتم في هذا الفصل عرضاً لنتائج المقابلات وهي كالتالي:

- **إجابة السؤال الرئيسي للدراسة: ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين ؟**

أظهرت نتائج المقابلات الخاصة بالمبحوثين أن هناك سلوكيات غير معتادة ظهرت على الطلبة نتيجة اندماجهم بالألعاب الإلكترونية وهذا ما أشار إليه جميع الأفراد الذين تم مقابلتهم، وأشار أغلبية عينة الدراسة أن

هناك تغيرات على سلوكيات الطلبة مثل الانفعال والعنف والضرب والتقليد الأعمى لبعض السلوكيات الخاطئة والعادات الغير أخلاقية وعادات سلبية أثرت على عاداتهم الاجتماعية مع أقرانهم الطلبة، كما أشار معظم المبحوثين أن التحصيل الدراسي للطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد تدنى بنسبة واضحة، ويعزى ذلك إلى الأثر الكبير والسلبي للألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة واتجاهاتهم إذ أن الألعاب الإلكترونية لها دور كبير وفعال في تغيير عادات الطلبة وممارساتهم اليومية وتحصيلهم الدراسي ونموهم المعرفي بشكل كامل، وما لهذه الألعاب من تأثيرات سلبية على تدني مستويات الطلبة وتحصيلهم العلمي، وهناك آثار صحية كثيرة ناتجة عن الألعاب تشمل تعرض وإصابة الأطفال بمشاكل صحية متعددة كالسمنة والضعف في العضلات ومشكلات البصر والعصبية الزائدة، وهذا يتفق مع دراسة مفلح (2016) والتي أشارت نتائجها إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، ودراسة أبو شيخة (2011) والتي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة للسلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية، ودراسة نايف (2015) والتي أشارت نتائجها إلى أن أولياء الأمور يرون أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثاراً سلبية على الأطفال، ودراسة الشهري (2019) والتي توصلت إلى أن هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ووجود علاقة ذات دلالة إحصائية لتدني التحصيل الدراسي.

- **إجابة السؤال الفرعي الأول: هل تغيرت سلوكيات الطلبة (قبل، أثناء، بعد) ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد؟**

أشار معظم الذين تمت مقابلتهم أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على مدى التزام الطلبة على تنفيذ الواجبات المدرسية إذ تعمل على تشتيت ذهن الطلبة، وتعمل على قلة تركيزهم وزيادة معدلات القلق والتوتر؛ ويعزى ذلك لأثر الألعاب الإلكترونية على الطلبة من ناحية أنهم يقضون معظم أوقاتهم في اللعب ولا يجدون وقتاً كافياً للدراسة، إذ أصبح الطالب يفضل الألعاب أكثر من الدراسة وذلك لمغرياتها الكثيرة، وإلى تعرض الطفل للفشل الدراسي وعدم التحصيل الجيد إذ تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى العنف والعصبية الزائدة لدى الأطفال وذلك لوجود العديد من الألعاب العنيفة التي تجعل الطفل أكثر عدوانية، وعادة ما يصاب الأطفال بالإدمان على هذه الألعاب ومن الصعب التخلي عنها بشكل سهل، وهناك تغير واضح في سلوكيات الطفل ومستواه التحصيلي جراء ممارسته للألعاب الإلكترونية، وارتباطه بها، إذ تجعل الطفل يعيش في عزلة مع الآخرين وتكون لديه ضغوط نفسية كبيرة، وهذا يتفق دراسة الشهري (2019) والتي توصلت إلى أن هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ووجود علاقة ذات دلالة إحصائية لتدني التحصيل الدراسي، ودراسة مشيري (2017) والتي أشارت إلى الأثر الكبير لاستخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال.

- **إجابة السؤال الفرعي الثاني: ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلبة من الناحية التربوية؟**

أشار معظم الذين تمت مقابلتهم أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات سلبية على الطلبة في الجوانب التربوية المختلفة فيما يتعلق بتدني مستوى تحصيل الطلبة وانشغالهم وعدم حل الواجبات المدرسية وضعف الانتباه والتركيز لدى الطلبة، مما يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي والتزامهم بالدوام الرسمي، ويعزى ذلك إلى أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تشتيت انتباه الطلبة وقلة تركيزهم على واجباتهم وموادهم الدراسية إذ أن الأطفال الذين يمضون

أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يعانون من ضعف في التحصيل الدراسي ويحصلون على تصنيفات متدنية من المعلمين، وهذا يتفق دراسة الشهري (2019) والتي توصلت إلى أن هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ووجود علاقة ذات دلالة إحصائية لتدني التحصيل الدراسي، ودراسة مشيري (2017) والتي أشارت إلى الأثر الكبير لاستخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال.

- **إجابة السؤال الفرعي الثالث: ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلبة من الناحية السلوكية؟**

أشار معظم الذين تمت مقابلتهم إلى أن هناك تغيرات في علاقات الطلبة بأقرانهم، إذ برزت لدى الطلبة سلوكيات سلبية كالعنف والضرب نتيجة اندماجه في هذه الألعاب بشكل كبير، وسلوكيات تتعلق بالأنانية والحقد وعدم التركيز وسلوكيات صحية سلبية، ويعزى ذلك إلى الأثر الذي تتركه الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الطفل وعلاقاته الاجتماعية إذ تعزز في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم إلى ارتكاب الجرائم وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، وإلى وجود تأثيرات سلبية لسلوكيات الطلبة من حيث انعكاس أساليب العنف والسلوكيات السلبية التي لا تنتمي إلى عقيدتنا الإسلامية والتي تتمثل في العزلة وفقدان التواصل مع الآخرين، وإلى اضطرابات سلوكية متعددة، وهذا يتفق مع دراسة مفلح (2016) والتي أشارت نتائجها إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، ودراسة أبو شيخة (2011) والتي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة للسلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية، ودراسة نايف (2015) والتي أشارت نتائجها إلى أن أولياء الأمور يرون أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثاراً سلبية على الأطفال، ودراسة الشهري (2019) والتي توصلت إلى أن هناك تأثير سلبي على وضع الطلبة الاجتماعي نتيجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

التوصيات والمقترحات

في ضوء النتائج يوصي الباحث ويقترح ما يلي:

1- ضرورة تفعيل الرقابة على المحال التجارية التي تطرح الألعاب في السوق وتبيعها للطلبة، وعدم السماح بدخول ألعاب تضر بعقيدة الأطفال وأخلاقهم وسلوكياتهم.
2- إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب والفئات العمرية المناسبة لها.
3- توعية الأهالي بخطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال.
4- عقد ورشات توعوية وتعريفية بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
5- إبراز دور المدرسة في معالجة مشكلة الألعاب الإلكترونية للطلبة، وذلك بتوعيتهم وإرشادهم بأضرار هذه الألعاب على سلوكياتهم.
6- إجراء العديد من الدراسات والأبحاث المتعلقة بأثر الألعاب الإلكترونية في مراحل عمرية مختلفة، كإجراء دراسة تبحث في أثر الألعاب الإلكترونية على تحصيل الطلبة.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- أبو العينين، علاء (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ 2021/5/22، على الرابط http: //woman.islammessage.com.
- أبو جراح (2004). طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون.
- أبو طالب، تغريد وآخرون. (2005). المنهاج الوطني التفاعلي (الإطار النظري)، وزارة التربية والتعليم، عمان.
- الجارودي، حسين (2011). أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 2021/5/22، على الرابط http: //waelarabic.in- goo.com/t596- topic.
- حجازي، آندي. (2010). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية، 11 (43)، 66 – 101.
- الحضيف، يوسف (2010). هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ- 2 مارس 2010م.
- الحوامدة، محمد والعدوان، زيد. (2012). مناهج رياض الأطفال، دار الراية للنشر والتوزيع، عمان
- السعد، نورة. (2005). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد 13406.
- الشهري، عبد الله. (2019). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقة وضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، مجلة العلوم ونشر الأبحاث، عدد (13)، مجلد (3).
- الشيخة، حنان. (2007). برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، دمشق.
- عثمان، أماني. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، 34 (1)، 127 – 160.
- العناني، حنان. (2007). اللعب عند الأطفال: الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان.
- قلهوز، منير وعرقابي، فاطمة. (2020). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، المجلة العربية للتربية النوعية، 4 (12)، 109 – 122.
- مشيري، أميرة، (2017) أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.
- مفلح، علي. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، بحث منشور، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية، فلسطين مجلد (4)، عدد (16).
- مهربة، خليدة. (2020). تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم: دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية، 4 (14)، 173 – 184.
- نايف، وسام. (2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7- 15، بحث منشور، مديرية شباب ورياض بابل.

- نمرود، بشير (2008)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتدربين ذكور – القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بينر مراد رايس – الجزائر، مذكرة ماجستير، الجزائر.
- همال، فاطمة. (2018). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة – بين التسلية والعمق، دار الخليج للنشر والتوزيع، الأردن.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012 http: //www.naplesnews.com/news/
- Krogh, s.and k.slentz (2001) , the- early childhood curriculum, New Jersey: Lawrence Erlbaum associates Inc, publishers.
- Moyer, Valeie S. (2004). The Role of User Motivations in Moderating the Relation Between Video Games Playing and Children Adjustment, Bowling Green St ate University
- Salen, K., & Zimmerman,- E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.