فاعلية برنامج إرشاد معرفي سلوكي لخفض العزلة الإجتماعية لدي أطفال الروضة مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية

Effectiveness Of a Cognitive Behavioral Guidance Program to Reduce Social Isolation Kindergarten Children has Hyper Exercise Electronic Games

إعـــــداد

أ/ سارة دسوقي عبد الموجود عيسى

إشراف

أ.د/ إيمان أحمد خميس
أستاذ علم النفس الطفل
كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنوفية

د/ ياسمينا محمد يونس
مدرس تربية طفل
كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة المنوفية

Blind Reviewed Journal

المستخلص

يهدف البحث الحالي إلي التعرف علي كيفيه خفض العزلة الإجتماعية التي يعاني منها الأطفال مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وقد أعتمد البحث علي عدد من الأدوات ، هي مقياس مصور للعزلة الإجتماعية لطفل الروضة ، مقياس إدمان الالعاب الإلكترونية للطفل (إعداد الباحثة) ، برنامج معرفي سلوكي لخفض العزلة الإجتماعية لمفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة ، وقد تم تطبيق الجزء التجريبي للبحث بروضة مدرسة / الشهيد محمد شعبان ضبيش الإبتدائية ببرهيم ، مركز منوف ، محافظه المنوفية ، وقد تم تطبيق مقياس العزلة الإجتماعية المصور للطفل علي عينة قوامها (٥٥) طفل وطفله وتتراوح اعمارهم بين (٥-٦) سنوات ، وكذاك مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام (٢٠١٩-٢٠٢٠) ، وقد تم استخدام المنهج التجريبي (التصميم ذي المجموعة التجريبية الواحدة) مستخدماً القياس القبلي والبعدي والتتبعي وقد توصل البحث إلي :

- توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين العزلة الإجتماعية والإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدي اطفال الروضة.
- توجد فروق ذات دلاله إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس العزلة الإجتماعية.
- لا توجد فروق ذات دلاله إحصائياً بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتتبعي لمقياس العزلة الإجتماعية.

وفي نهاية البحث اقترحت الباحثة بعض الاليات التي يمكن أن تتخذها المعلمة / الأسرة لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية وخفض العزلة الإجتماعية لدي طفل الروضة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، العزلة الإجتماعية، طفل الروضة

Abstract

The current research aims at recognizing how to reduce the social isolation from which hyper playing electronic games children are suffering. The research has depended on a number of methods such as: pictorial scale for kindergarten child social isolation, addiction scale for electronic games (prepared by the researcher), and cognitive behavioral program for reducing social isolation for hyper playing electronic games for kindergarten child. The research experimental part had been applied in the kindergarten of "AL shaheed Mohamed Shabaan Dabiesh elementary school" in Barhiem, Menouf, Almenoufia Governorate. The child social isolation pictorial scale had been applied on a sample of 55 children aged between (5-6) years. Also, a child addiction scale for electronic games had been applied during the second term of (2019-2020). The experimental part (the design which has one experimental group) had been used by pre-, post-, and follow up scale and the research has reached the following:

- There is statistically significant correlation between social isolation and hyper playing electronic games for kindergarten children.
- There are statistically significant differences among the experimental group children's degrees at the pre- and post- measures of the social isolation scale.
- There are not statistically significant differences among averages of the experimental group degrees at the post- and follow-up application for the social isolation scale.

At the end of the research, the researcher suggested some methods which can be used by the teacher/ the family for facing electronic games risks and reducing social isolation for kindergarten child.

Key words

Electronic games.

Social isolatio

الفصل الأول : الإطار العام للدراسة

- **مقدمة:**

الأطفال هم زينة وروعة هذه الحياة وفى ذلك قال الله تعالى "**المال والبنون زينة الحياة الدنيا** "صدق الله العظيم فلا قيمة للحياة بدونهم لأنهم رمز للبراءة والعطاء والحياة، فالأطفال هم أثمن كنز وأعظم سعادة في كل المجتمعات، فالطفولة تعد أهم مرحلة في حياة الإنسان لذا يجب منح الطفل حقه بالتنشئة السليمة ومراقبة حركاته وتصرفاته فطفل اليوم هو رجل الغد ولا شك أن الحديث عن الطفل والطفولة في وقتنا الحاضر قد اختلف كثيراً عما سبق نتيجة اقتحام مؤثرات وتقنيات مستحدثة كثيرة تركت آثارها سواءً الإيجابية أو السلبية في حياة كثير منا وخاصة الأطفال لما لها من تأثير كبير على أفكارهم ومعتقداتهم وعاداتهم الاجتماعية نظراً لأنها تقدم لهم في سن مبكر وتخاطب كافة وأشكال جوانب النمو المختلفة وتؤثر فيهم كافة المستويات.

حيث تشير (فاطمة ناجي) إلى أن أبسط حقوق كل طفل هو إتاحة الفرصة له للعب والترفيه، ومن خلال الألعاب المختلفة يكتشف الطفل قوته وضعفه وقدراته واهتماماته، ويُمكن اللعب الطفل من التطور في جميع الجوانب المختلفة إجتماعياً وجسدياً وفكرياً، فالطفولة السوية لا تمر بدون لعب.

(فاطمة ناجي، ٢٠١٣ ، ١١)

وخير مثال علي التطور التكنولوجي اليوم هي الألعاب الإلكترونية، فهذه الألعاب أصبحت تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا الأسرى، إذا لا يكاد يخلو منها بيت وهي أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر وتسمى أحياناً بألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض الأحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية.

(محمد الغامدي، ٢٠١٢، ١-٥)

وتشير (آيات منصور): إلى إنه لم يعد غريباً أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، إذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية قد يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية.

(آيات منصور، ٢٠١٢ ،١٥)

إلا أن المغالاة في استخدام تلك الألعاب يؤثر سلبياً على تطورهم نفسياً وفكرياً.

(Spinkb & A.K. Micpherson (2016)٣٦،)

فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فقد تمتاز ألعاب الفيديو أحياناً بنواح إيجابية، حيث تنمى الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور من المبادرة والتخطيط والمنطق، وهذا النوع من الألعاب يخلق نوع من التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الطفل تولى تشغيل المقود واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات والانتباه، وتنشيط الذكاء لأنها تقوم على حل الأحاجي وابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب بل تعمل أيضاً على المشاركة.

(هند عبد العزيز،٢٠١٣، ٢٦٠-٢٦١)

ولكن قضاء الطفل ساعات طوال أمام الألعاب الإلكترونية يسبب آلام بالرأس، الرسغ، الرقبة، والظهر بشكل عام، والمشاكل الناتجة عن أوضاع الجسم والهيكل العظمى.

(٢٦، (Mitchell, A. (2004)

وتمثل العزلة الإجتماعية وحدها خبرة ضاغطة ترتبط بعدم إشباع الحاجة إلى الارتباط الوثيق بالآخرين والافتقار إلى التكامل الاجتماعي الذى يكون استجابة للقصور والعجز في الاتصال بالآخرين وإقامة العلاقات معهم ، إذ تتسم العلاقات الاجتماعية في ظل العزلة بالسطحية مع الشعور باليأس والنبذ ويحس الطفل الذي يشعر بالوحدة أو العزلة أنه بعيد عن الآخرين ، وأنهم لا يقبلون عليه ولا يشبعون حاجاته الاجتماعية المختلفة ، فينشغل في اجتذابهم نحوه بأي صورة لضعف الاتصال بهم وقصور في العلاقات الاجتماعية التي يمكن أن يقيمها معهم.

(هند عبد العزيز، ٢٠١٣ ، ٢٦١)

فالعزلة الاجتماعية هي إحدى المشكلات التي يعاني منها الاطفال وهي من المشكلات النمائية ويمكن ان تؤدى إلى سلوكيات غير تكيفيه، وهي عدم التفاعل مع الآخرين والافتقار إلى التعلم الاجتماعي والتجربة إنهم يحتاجون إلى التمرين لخلق علاقات مع الآخرين.

(جودت عبد الهادي، سعيد حسني، ٢٠٠١ ، ٩٦)

ومما سبق تري الباحثة أنه لا يوجد في حدود علمها دراسات تناولت برامج الإرشاد المعرفي السلوكي لخفض العزلة الاجتماعية لدى الأطفال مفرطي الألعاب الإلكترونية، لذا سوف تقوم بهذه الدراسة.

- **ثانياً: الإحساس بالمشكلة:**

لاتزال الألعاب الإلكترونية يكتنفها الكثير من الغموض من حيث المميزات والعيوب فعلى الرغم من الأهمية التربوية والمزايا العديدة للألعاب الإلكترونية إلا إنه مازال لكثرة استخدامها مخاطر كثيرة على الأطفال التي يمارسونها ومن خلال المقابلات مع بعض المهتمين بتصميم وإنتاج هذه الألعاب الإلكترونية لوحظ تنافس بعض الشركات على الإنتاج بغض النظر عن الجوانب الأخرى، مما أدى لظهور عده مخاطر من تلك الألعاب على الأطفال.

(Rudy, M. (2015) ،٢١)

إتفقت بعض الدراسات على إنه تتلخص تلك المخاطر في الأمراض النفسية كالخوف والفوبيا والنوم المضطرب، ضعف الثقة بالنفس، القلق، السلوك العدواني، كراهية الآخرين، تشتيت الذهن، ضعف التفكير، الانطواء، الخلط بين الواقع والخيال، ضعف العلاقة مع أفراد الأسرة، والأصدقاء، وقد يتعرض الأطفال إلى السمنة نتيجة الجلوس لفترات طويلة وعدم ممارسة المشي او الرياضة أو الحركة بشكل عام، وتقلص العضلات، وتوتر الأعصاب، والآم اليدين، وضعف البصر، الانطوائية والعزلة عن أهله وزملائه والمجتمع المحيط به، والألعاب التي تحمل طابع العنف وتؤثر على نوم الطفل، فكل هذا يؤثر سلبياً على مخ الطفل، ويؤدى إلى الإجهاد العصبي والنفسي كما أن نسبة كبيره من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، ومن الألعاب الإلكترونية ما يسعى إلى إيذاء النفس، أو الوصول أحياناً إلى التخلص منها، مثال على ذلك ما انتشر في السنوات الأخيرة بإسم لعبة (الحوت الأزرق)، (الدمية المميتة المعروفة بإسم مريم)، (لعبة البوكيمون غو)، (لعبة جنية النار)، (لعبة التحدي شارلي)، وهم من أخطر الألعاب التي أدت إلى تدمير النفس وصولاً بالطفل للإنتحار في غفلة من آبائهم.

(علي محمد دويدي ،٢٠٠٤، ٥٥-٥٦)

مما دعا الباحثة للقيام بمثل هذه الدراسة لفحص أثر البرنامج الإرشادي المعرفي السلوكي لخفض العزلة الاجتماعية لدى أطفال الروضة مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية ولذا قامت الباحثة بعمل دراسة استطلاعية مع أولياء الأمور والمعلمات لرياض الاطفال بمحافظة المنوفية، وكان عددهم ٣٦

من أولياء الأمور والمعلمات لرياض الأطفال لمعرفة أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفرط الاطفال في لعبها.

- **ثالثاً: مشكلة الدراسة:**

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكلها المختلفة (فيديو – حاسوب – إنترنت) باهتمام الباحثين، وتركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة للوقت، ..... ثم ظهرت مجموعة أخرى من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب إما في العمليات المعرفية أو الذكاء الانفعالي والسلوك الاجتماعي أو في تطوير الشخصية. لقد كان هذا الاختلاف مصدراً للحيرة.

هل يلعب الأطفال هذه الألعاب أم يمنعون من اللعب بها؟ وهل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الالعاب على الرغم من انها تشكل مصدراً ضخماً للإستثمار أم تستمر بها؟

حيث يري الدكتور (على الحرجان) طبيب الأمراض النفسية، " أن استخدام برامج الكمبيوتر بشكل صحيح مصدر للمعرفة والمعلومات، شرط ألا يتحول الأمر إلى (إدمان) فيترتب عن ذلك أضرار جسمية، ونفسية، واجتماعية.

(فاطمة ناجي، ٢٠١٣، ١٢)

وهنا ستركز الباحثة على الأضرار الاجتماعية للطفل الناتجة عن الإفراط في ممارسة الالعاب الإلكترونية.

<u>ويمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الآتي:</u>

ما آثر الإرشاد المعرفي السلوكي في خفض العزلة الاجتماعية لدى أطفال الروضة الناتجة من الإفراط في ممارسة الالعاب الإلكترونية؟

ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما الألعاب الإلكترونية التي يفرط الطفل في ممارستها ويحتاج في لعبها إلى رقابة من المحيطين به؟

٢. ما علاقة الألعاب الإلكترونية بالعزلة الاجتماعية لطفل الروضة؟

٣. هل هناك تأثير للبرنامج في خفض العزلة الاجتماعية لدي أطفال المجموعة التجريبية من الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية؟

- **رابعاً: أهداف الدراسة:**

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق عدة أهداف منها:

١. التعرف على الألعاب الإلكترونية التي يحتاج فيها طفل الروضة رقابة أثناء ممارسته لها وتجنب الإفراط فيها.

٢. التعرف على بعض مخاطر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مرحلة رياض الاطفال.

٣. التعرف على مشكلة العزلة الاجتماعية وأعراضها والقصور في التفاعل الاجتماعي الذي يعاني منه معظم الأطفال لا عبى الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي في توافقهم النفسي والإجتماعي.

٤. إعداد برنامج إرشاد معرفي سلوكي موجه للأطفال لخفض العزلة الاجتماعية لديهم.

- **خامساً: أهمية الدراسة:**

تكمن أهمية الدراسة الحالية فيما يأتي: للدراسة الحالية أهمية نظرية وتطبيقية:

- **الأهمية النظرية:**

تتضح أهمية الدراسة من خلال أهمية المرحلة التي تتناولها وهي مرحلة رياض الأطفال وذلك من خلال متغيرات الدراسة (العزلة الاجتماعية)، (الألعاب الإلكترونية) لدي الأطفال مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- **الأهمية التطبيقية:**

تكمن أهمية الدراسة في تصميم برنامج إرشاد معرفي سلوكي لخفض العزلة الاجتماعية لدى أطفال الروضة مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية كما سيفيد هذا البرنامج العاملين في مجال رعاية الأطفال والآباء أيضاً، وتزويدهم بالأساليب الوقائية من المخاطر الاجتماعية الناتجة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال.

●سادساً: عينة الدراسة:

١-العينة الاستطلاعية:

تم عمل دراسة استطلاعية بإستخدام قائمة لحصر الألعاب الإلكترونية وعرضها على عينة قوامها ٣٥ من أولياء الأمور ومعلمات رياض الأطفال لمعرفة أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال وتحديد أي نوع من الألعاب التي يفرطون في ممارستها لوضع الأساليب الوقائية لتجنب مخاطرها، وتوصلت الباحثة إلى النتائج التالية:

▪ ٧٢% أ كدوا أن أكثر الألعاب ممارسة لدى الذكور هي ألعاب السباق وألعاب العنف، وأكثر الألعاب ممارسة لدى البنات هي ألعاب تلبيس البنات والمتشابهات.

▪ كما أن نسبة ٦٩% منهم أكدوا على أن أكثر الاجهزة استخداماً لدى الأطفال هي جهاز الكمبيوتر واللاب توب أو البلاي ستيشن.

▪ وكما أكد نسبة ٥٣% منهم على أن الفترة الزمنية التي يجلس فيها الأطفال أمام الألعاب الإلكترونية تتراوح بين (٢-٤) ساعات في الدراسة، (٣-٦) في الأجهزة.

▪ وأيضاً بإستطلاع رأى أولياء الأمور والمعلمات ٨٢% منهم أكد أن هناك العديد من الاضطرابات التي تظهر على أطفالهم جراء الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية تتلخص في (قلة النوم أو حدوث اضطراب النوم نتيجة عدم أخذ قسط كاف من الراحة، ومن المخاطر التي تتعلق بالعنين مثل (احمرار العينين والزغللة – الميل إلى العدوان – تحدث الطفل بصوت مرتفع – عدم الإحساس بالوقت، الخجل، الانطواء، وعدم مشاركة مع الآخرين، واضطرابات نفسية خطيرة منها العزلة الإجتماعية وعدم الإحساس بالواقع وأحياناً الوصول للإنتحار).

٢- العينة الأساسية:

سوف يتم تطبيق الدراسة الحالية على الأطفال في مرحلة الروضة في المرحلة العمرية من (٥-٦) سنوات في محافظة المنوفية وسوف يتم تطبيق برنامج إرشاد معرفي سلوكي على أطفال الروضة لمعرفة فاعليته في خفض العزلة الإجتماعية.

- **سابعاً: منهج الدراسة:**

سوف تتبع الدراسة الحالية المنهج الوصفي لكتابة الإطار النظري وتناول الدراسات السابقة وأيضاً المنهج شبة التجريبي ذو الوحدة حيث يتلائم مع طبيعة الدراسة والقائم على القياس القبلي والبعدي مع تطبيق برنامج الإرشاد المعرفي السلوكي على المجموعة التجريبية لخفض العزلة الإجتماعية عن الإفراط في ممارسة الالعاب الإلكترونية، مع تثبيت العوامل الدخيلة التي قد تؤثر على نتائج الدراسة.

- **ثامناً: أدوات الدراسة:**

سوف تقوم الباحثة بعمل:

١. مقياس مصور ولفظي لقياس العزلة الإجتماعية للأطفال إعداد الباحثة.

٢. مقياس لفظي لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية.

٣. برنامج إرشاد معرفي سلوكي لخفض العزلة الإجتماعية لدى الأطفال مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- **تاسعاً: حدود الدراسة :**

١- **الحدود البشرية:** الأطفال في مرحلة الروضة في المرحلة العمرية من (٤-٦) سنوات في بعض الروضات التابعة لإدارة منوف بمحافظة المنوفية.

٢- **الحدود المكانية:** بعض رياض الأطفال سواء المستقلة أو التابعة لبعض المدارس بمدينة منوف بمحافظة المنوفية وذلك لقربها من مكان إقامة الباحثة.

٣- **الحدود الزمنية:** ستجرى الدراسة في الفترة الزمنية من (٢٠١٨ - ٢٠١٩) وسوف يتناول البرنامج الفترة الزمنية ثلاث أشهر بمعدل جلستين في الأسبوع.

٤- **عاشراً: مصطلحات الدراسة:**

♦ **الألعاب الإلكترونية: (Electronic Games)**

نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، حيث يستمتع الطفل أثناء لعبه ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة او العنف والقتال والتوصل إلى نتائج معززة.

(ضياء الدين محمد مطاوع ،٢٠٠٠ ،١٣٩-١٤٢)

التعريف الإجرائي:

تعرف الباحثة بأنها " ألعاب قد تكون ترويحية أو تعليمية يتم تقديمها من خلال جهاز إلكتروني، وقد يتنافس فيها الأطفال للحصول على بعض النقاط، وتمتاز بإستخدام المؤثرات البصرية والصوتية والتركيز غالباً على إحراز النقاط أو إتمام المهمة لتحقيق أهداف ما في إطار قواعد محددة مسبقاً، تعتمد على مبدأ الإثارة والمنافسة.

♦ البرنامج الإرشادي: (Guidance Program)

"مجموعة من الخطوات المنظمة التي يتم التخطيط لها والتي تستهدف تقديم المساعدة لأفراد المجموعة الإرشادية بشكل جماعي لمساعدتهم على حل مشكلاتهم وتحقيق التوازن النفسي لهم"

التعريف الإجرائي:

تعرف الباحثة البرنامج الإرشادي "هو مجموعة من الخطوات المنظمة التي ترمى على تحقيق أهداف البرنامج في خفض العزلة الإجتماعية بإستخدام الأنشطة والمواقف والفنيات التي ستصممها الباحثة.

♦ الإرشاد المعرفي السلوكي: (Congnitive Behavior Guidance)

طريقة مركبة بنائية، محددة الوقت توجيهية، فعالة يتم استخدامها في علاج بعض الاضطرابات مثل (الغضب، العدوان، العزلة، القلق، ..... إلخ) ويستند على أساس منطقي نظري مؤداه أن سلوك ووجدان الفرد يحددان بشكل كبير الطريقة التي يتنبأ بها الفرد من معارف مختلفة.

(حامد عبد السلام زهران، ٢٠٠٥ ، ١٣)

التعريف الإجرائي:

تعرف الباحثة الإرشاد المعرفي السلوكي: أنه "مجموعة من الجلسات الإرشادية تهدف إلى تعديل بعض المعارف والمعلومات والسلوكيات لدى الأطفال مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية، التى ساعدت على ترسيخ العزلة الإجتماعية، على أن يحل محلها طرقاً اكثر ملائمة للتفكير من أجل إحداث تغيرات معرفية، سلوكية، ووجدانية، بهدف خفض العزلة الإجتماعية لدى طفل الروضة.

♦ **العزلة الإجتماعية(Social Isolation) :**

عرفها كلاً من:

١. شعور الفرد بالوحدة وعدم الإحساس بالإنتماء إلى المجتمع الذي يعيش فيه.

(على عبد الله الرواجفة، ٢٠٠٤ ، ٥٢)

مدي ما يشعر به الفرد من وحدة وانعزال عن الآخرين والابتعاد عنهم وانخفاض معدل تواصله وقلة عدد معارفه مما يؤدى إلى ضعف شبكة العلاقات الإجتماعية التي ينتمي إليها.

(زينب محمود شقير ، ٢٠١٩، ٢٣٦)

التعريف الإجرائي:

٢. ويعرف إجرائياً بالدرجات التي يحصل عليها الأطفال مفرطي ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال الإجابة على فقرات مقياس العزلة الإجتماعية الذي سوف يستخدم في الدراسة.

- **الحادي عشر: فروض الدراسة:**
- توجد علاقة إرتباطية بين العزلة الإجتماعية والإفراط في ممارسة الالعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس العزلة الإجتماعية لصالح متوسطات درجات القياس البعدي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعى لمقياس العزلة الإجتماعية.

الفصل الثاني: الإطار النظري

- **المبحث الأول: طفل الروضة واللعب:**

أولاً: طفل الروضة: -

تمهيد:

العناية بالطفل مطلب إنساني أكدت عليه جميع الأمم من قديم الزمان ودعا إلى تحقيقه الفلاسفة والمربيون في عصورهم المختلفة وفي العصر الحديث تطور الاهتمام بالطفل خصوصاً طفل ما قبل المدرسة، وعرفت الستينات ثورة عارمة في مجال تطوير رياض الأطفال في معظم بلدان العالم.

(شحاتة سليمان، ٢٠١٣، ١٥٥)

١-مفهوم مرحلة رياض الأطفال:

مرحلة رياض الأطفال هي مرحلة تربوية تضم الأطفال من سن ٤سنوات إلى سن ٦ سنوات لتحقيق النمو الشـــامل والمتكامل للأطفال من الناحية الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية وتهيئتهم للمدرسة الابتدائية بما تقدمه من انشطة وبرامج تهم الطفل وتشبع حاجاته.

(سعاد جابر، صباح يوسف، ٢٠١٨، ٢٨٧)

٢- مفهوم أطفال الروضة:

سنعرض فيما يلي بعض تعريفات طفل الروضة:

■ يقصد بأطفال الروضة هم أطفال تتراوح أعمارهم ما بين الرابعة والسادسة من العمر تم قبولهم وتسجيلهم في إحدى رياض الأطفال بقصد تحقيق النمو الشامل والمتكامل من الناحية الجسمية والعقلية والانفعالية وتهيئتهم للمدرسة الابتدائية بما تقدمه من أنشطة وبرامج.

(سعادجابر، صباح يوسف، ٢٠١٨، ٢٨٥: ٢٨٧)

تعقيب الباحث علي التعريفات السابقة:

إتفقت التعريفات السابقة على ان المرحلة العمرية للأطفال الروضة تتراوح في كل التعريفات بين (٤-٦) سنوات انهم فقط الأطفال الذين يلتحقون بمؤسسات رياض الأطفال وأضافت تعريفات أخري الهدف من الالتحاق بالروضة بقصد النمو الشامل للأطفال.

يعرف الباحث أطفال الروضة إجرائياً:

" الأطفال الملتحقون بالروضة وأعمارهم تتراوح من (٤-٦) سنوات "

٣-خصائص الطفل في مرحلة رياض الأطفال:

ولهذه المرحلة خصائص نمو خاصة بها ويمكن إيجازها فيما يلي:

- ***النمو الجسمي والحركي:***

يزداد نمو أجهزة جسم طفل الروضة بصورة أبطأ من معدل النمو السريع في المرحلة السابقة، ويشهد النمو الجسمي في هذه المرحلة تغيرات في نسب أجزاء الجسم، فالعظام والعضلات تنمو بقدر أكبر، ويستمر النمو في منطقة الجذع والأطراف، وحين يصل الطفل إلي العام السادس تكون نسبة أجزاء الجسم أقرب إلى نسب جسم الشخص الكبير.

(منال عبد العال مبارز، ٢٠١٧، ٢١)

- **النمو المعرفي:**

يقوم النمو المعرفي عند الطفل من وجهة نظر جانبيه على النمط التعلم التراكمي أي البناء المستمر لمنظومات معقدة من الإمكانات المتعلمة الناتجة عن تراكم خبرات التعلم.

(منصور أحمد عبد المنعم، ٢٠١٥، ٧)

والنمو المعرفي يمر بعدة مراحل:

- **مراحل الذكاء الحسي الحركي:**

وتبدأ هذه المرحلة من الميلاد وحتى سن الثانية، وفي بداية هذه المرحلة لا يستطيع الطفل التمييز بين اعضاء جسمه والعلم الخارجي المحيط به، ويتعلم الطفل في هذه المرحلة أن يتابع الأشياء بصرياً، وان يمسك الأشياء بيديه، والمظاهر البسيطة للنمو الحركي والأدراك الحسي مثل الرؤية والشم والتذوق والسمع.

(كامل محمد محمد، ٢٠١٠، ٨٥)

- ***مرحلة* ما قبل العمليات:**

وهذه المرحلة تبدأ من عمر عامين حتى السابعة، في هذه المرحلة تنمو القدرات العقلية للطفل على تمثيل وتكون الصور الذهنية عن الواقع الخارجي، ويتعلم الطفل في هذه المرحلة أن يستخدم اللغة.

(كريمان بدير، ٢٠٠٧، ١٦٩)

- **مرحلة العمليات المحسوسة:**

تمتد هذه المرحلة من سن (٧) سنوات إلى سن (١٢) سنة وهي تشمل الأطفال في مرحلتي الطفولة الوسطي والمتأخرة، هذا ويشير اصطلاح العمليات المحسوسة التي تقع تحت ملاحظته.

(كامل محمد محمد، ٢٠١٠، ٨٦)

- **مرحلة العمليات المجردة:**

وتمتد هذه المرحلة من سن (١٢) سنة فما فوق وهي تشمل مرحلة المراهقة المبكرة وهي مرحلة إعلان واستقلال عقل الإنسان وتفتحه.

(كامل محمد محمد، ٢٠١٠، ٨٦)

- **النمو الانفعالي:**

الإنفعال يمثل حالة إثارة تجتاح الفرد وربما تكون سارة أو غير سارة يستجيب لها الطفل، بمعني أن النمو الإنفعالي هو ردود فعل الطفل حيال محيطه البشري والمادي، حيث تتمايز هذه الردود شيئاً فشيئاً لتصبح إنفعالاً وعواطف مختلفة عن بعضها البعض مثل الغيرة والحب والخوف والكراهية والغضب. (ماجدة خضر جاب الله، ٢٠١٥، ٢٩٢)

- **النمو الإجتماعي:**

انه التغيرات التي تطرأ على قدرة الطفل علي التعامل مع غيره في الأسرة والحيرة والمجتمع وهو إكتساب الطفل السلوك الإجتماعي الذي يساعده على التفاعل مع أفراد ثقافته ويعتبر هذا السلوك حصيلة لعملية التنشئة الإجتماعية، بمعني انه الحالة التي يتعلم بها الطفل كيف يتعامل مع الغير فيعرف حقوقه وواجباته ويتفهم خلال هذا النمو الثقافة التي يعيش فيها.

(ماجدة خضر جاب الله، ٢٠١٥، ٢٩٢

ثانياً: اللعب: –

١) مفهوم اللعب وأهميته:

يعرف اللعب لغوياً كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد الجد، وهذا يعني إنتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعاً.

(حنان عبد الحميد العناني، ٢٠١٨، ١٠)

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الاستمتاع والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ بهدف التسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية.

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الإجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب التي قد يكون منظماً كبعض الأنشطة الفكرية او الرياضية او عفوياً غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبه اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يستغلها المتخصصون في هذا المجال لتشجيع الطفل وتنميته مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية.

(بشير نمرود، ٢٠١٢، ٧٥)

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية:

أولاً: مفهوم الألعاب الإلكترونية: –

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض علي شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو " او علي شاشة الحاسوب "**ألعاب الحاسوب**" والتي تلعب أيضاً علي عوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها ، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال إستخدام اليد مع العين " التأزر البصري الحركي " أو تحدي الإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية خلال الاربعين السنة الماضية من خلال تطورات ألعاب الحاسوب من ألعاب علي الأشرطة المرنة "**FLOPPY DISK**" إلي القرص المدمج **(CD)** إلي شبكة الإنترنت ، وتطورات الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية ، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر علي اللاعب أثناء اللعب ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي من خلال اللعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص أخرين موجودين علي الإنترنت.

(مها الشحروري، ٢٠٠٨، ٤٥)

عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، **بشكل عام هناك سبع فئات تنظم فيها ألعاب الفيديو وهي:**

- ✓ **ألعاب الحركة Action Game:**

هي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التأزر بين العين واليد أكثر من إعتمادها على محتوي اللعبة مثل ألعاب المغامرة والعدوان الخيالي.

- ✓ **ألعاب الإستراتيجية Strategy Games:**

وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

- ✓ **ألعاب المغامرة Adventure Games:**

وهي التي تتضمن الإستكشاف وحل المشكلات.

- ✓ **ألعاب لعب الدور Roleplay Games:**

تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

- ✓ **ألعاب الرياضة Sport Games:**

تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

- ✓ **ألعاب المحاكاة Simulation Games:**

تخلق موضوعاً او عملية بكل تفاصيلها.

- ✓ **الألعاب القديمة Classic Games:**

معظم هذه الالعاب تحولت إلى ألعاب حاسوب وهي ألعاب تعليمية.

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر **(الجارودي، ٢٠١١)** 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، وإستعمال 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.

(حسين الجارودي، ٢٠١١ ، ص٥)

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Mai، (2010)أكثر من 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 التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب .

(مي عزو سمان ، ٢٠١٠ ، ٩)

المبحث الثالث: العزلة الإجتماعية:

تمهيد:

الإنسان كائن إجتماعي بطبعه يحتاج إلى أفراد يتفاعل معهم ويتفاعلون معه، ويحتاج إلى العيش وسط جماعة تؤثر فيه ويتأثر بها، ولكن عندما يفشل الأفراد في إقامة تلك العلاقات الإجتماعية تتزايد لديهم المشكلات النفسية، والرغبة في العزلة والإنطواء والإنسحاب.

أولاً: مفهوم العزلة الإجتماعية: –

تعددت وجهات نظر العلماء والباحثين في التعبير عن مصطلح العزلة الإجتماعية ومنها يعرف كلاً من جيرسون وبيرلمان **(Gerson &Perlman ,1979, 358)** العزلة الإجتماعية بأنها "**عجز الفرد عن بناء علاقات اجتماعية مصحوبة بإحساس مزعج بعدم الراحة .**

خصائص الطفل ذو السلوك الإنعزالي: –

يبدأ السلوك الإنعزالي كإضطراب مبكر في سن عامين ونصف بعد إنتهاء القلق من الغرباء الذي يعد ظاهرة طبيعية خلال هذه الفترة، ولكنه يظهر في السنوات الأولي من المدرسة الإبتدائية عندما

يضطر إلى الإحتكاك والتفاعل الإجتماعي، وإذا كان من الممكن ظهوره فجأة حينما يزداد الإحتكاك الإجتماعي مع الآخرين، ويستمر معهم وهم بالغون، ويتحول وقتها إلى الإضطراب شبه الفصامي، ونقص المهارات الإجتماعية وإعاقة وظيفية للفرد إجتماعياً خارج نطاق الأسرة، وربما إنحدر الأمر إلى مشاعر الإكتئاب.

ثانياً: مظاهر العزلة الإجتماعية: –

تحدد مظاهر العزلة في كونها:

- شعور بالوحدة.
- عدم المشاركة في الأنشطة.
- الميل إلى الإنسحاب والهروب.
- الشعور بالقلق والتوتر.
- الإبتعاد عن الآخرين.

(زكريا الشربيني، ٢٠٠٥، ٦٠١)

ثالثاً: أسباب العزلة الإجتماعية: –

هناك أسباب عديدة تؤدي إلى حدوث العزلة الإجتماعية عند الأطفال:

الخجل: أن الشخص الخجول يخاف بسهولة ولا يرتاح في الأوضاع الإجتماعية، ويمنع الخجل الأشخاص من التعبير عن وجهات نظرهم، ويحول دون مطالبتهم بحقوقهم بصوت عالٍ، ويعيق التفكير ويمنعهم من المساهمة في الأنشطة الإجتماعية.

(Go Rey & Gorey,1990، ٣٦)

١. **أسباب نفسية إنفعالية:** تتمثل في فقدان الثقة بالنفس والآخرين وسوء الظن بكل ٨من حوله وهذا يؤدي بالفرد إلى البعد عن الجماعة ليجد الراحة ويكون هذا نتيجة خبرات فاشلة مع بعض الناس وتعميم الخبرة الفاشلة على الجميع.

(رانيا مزاهرة ،٢٠١٢ ، ٥١)

٢. أسباب جسمية: تتعلق بالغدد والهرمونات والجهاز العصبي وحيويته والتكوين المزاجي، فبعض الأفراد يرثون طاقة خامدة لا تكفي لنشاط الأجهزة العصبية والدموية، وهناك محاولات لعلاج هذا العامل بالعقاقير تحت إشراف طبي لكن النتائج لا تدوم.

(عبد الحميد الهاشمي، ١٩٨٩ ، ٣٦)

٣. الإسراف في الدلال: ويتمثل في إشباع جميع الحاجات دون تعب وعناء فعندما يكبر هذا الطفل ينتظر من كل الناس أن يقدموا له العون والمساعدة دون تعب كما تعود ذلك من والديه.

(رانيا مزاهرة ،٢٠١٢ ، ٥١)

٤. الإستجابة لدعوات إنهزامية: تدعو للبعد عن الجماعة وتدعو إلى الإنعزال بحجة أن الجماعة فاسدة.

(عبد الحميد الهامشي، ١٩٨٩ ،٣٦)

الفصل الثالث : الدراسات السابقة

- **أولاً: الدراسات التي تناولت إستخدام الالعاب الإلكترونية:**

١. دراسة دراسة (مريم قويدار، ٢٠١٢):

أوضحت أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال، وهدفت إلى دراسة الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها وتأثيرها على الفرد والمجتمع بالإضافة إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالتكنولوجيا الحديثة والعالم الإفتراضي، وكانت أهم نتائجها أنه جاءت الألعاب الرياضية والعاب المغامرات في مقدمة نوعية الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل ، وكذلك في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدي عينة من الأطفال عينة الدراسة ما يدل علي أن الاطفال يميلون إلى الألعاب التى يغلب عليها طابع الحركة والإثارة والتشويق أكثر من الألعاب الإلكترونية ذات الطابع الهادئ، الغالبية العظمي من عينة الدراسة من الأطفال يحملون إتجاهات حيادية نحو الألعاب الإلكترونية وهي نتيجة تدل بصفة عامة على إمكانية تأثير علي إتجاهات الأطفال حيال هذة الألعاب من قبل الأسرة والمدرسة وتوجيههم إلى هذة الألعاب وتوعيتهم بسلبياتهم، ظهر بعض التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال إذ تخلق لديهم الشعور لا بالسعادة عند رؤية الدماء وممارسة القتل وهو أمر خطير يجب الإلتفات إليه.

- **(المحور الثاني: دراسات خاصة بتأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية:**

٢. دراسة (كنير Kneer وسابين Sabineومجموعة آخري من الباحثين ٢٠١٢):

تناولت هذه الدراسة إكتشاف المفاهيم الإيجابية والسلبية التي يتعلمها المستخدمون للألعاب وغير المستخدمين لها وتم إستخدام المنهج التجريبي، حيث تم تعريض المشاركون لمحتوي ألعاب إلكترونية عنيفة وأخري غير عنيفة ثم توكل إليهم مهمة بذكر كلمات معينة وأظهرت النتائج، أن الإستجابات تحقق مفهوم العنف وعدم الإستقرار الإنفعالي وكانت أسرع في الظهور من المفاهيم الطبيعية (الغير مرتبطة بالألعاب) ولكن الأقل سرعة في الظهور المفاهيم الإيجابية للمجتمع والتنافس كلا من اللاعبين وغير اللاعبين يشعروا بالحاجة للدفاع ضد التحيز والتأكيد علي المفاهيم الإيجابية، لم يكن لرأي المشاركين الشخصي عن اللعبة وخبراتهم عن محتوي اللعبة أثر في النتائج وأقرت النتائج بأن اللاعبين يقمون بقمع المفاهيم السلبية التي تعلق علي الألعاب وتدعم المفاهيم الإيجابية لحماية الألعاب الإلكترونية كنشاط أساسي لهم في قضاء الوقت مع الأقران.

- **المحور الثالث: (دراسات تناولت الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وحددت الأنشطة المستخدمة به وخصال مفرطي إستخدامه):**

دراسة (دينا احمد طه إسماعيل، ٢٠١٩):

هدفت الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

التعرف على طبيعة العلاقة بين الإستخدام المفرط للأجهزة الذكية وبين العزلة الإجتماعية لدي أطفال ما قبل المدرسة.

التعرف على طبيعة الفروق في العزلة الإجتماعية الناتجة عن الإستخدام المفرط للأجهزة الذكية لدي أطفال ما قبل المدرسة تبعاً للنوع (الذكور – الإناث).

وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طفل وطفلة من أطفال المستوي الثاني روضة (kg2) بمدارس الأمريكان التجريبية بطنطا تتراوح أعمارهم ما بين (٦-٧) سنوات وتم تقسيمهم إلى (٣٠) ذكور و (٣٠) إناث وإستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي الذي يقوم بوصف ما هو موجود وجمع البيانات عنه كما يهتم بتناول دراسة العلاقة بين الإستخدام المفرط للأجهزة الذكية وعلاقته بالعزلة الإجتماعية لدي أطفال ما قبل المدرسة ودراسة الفروق بين أفراد العينة تبعا لمتغير النوع.

➢ **أدوات الدراسة:**

إختبار بينية الصورة الخامسة تقنين أبو محمود النيل (٢٠١١).
مقياس المستوي الإقتصادي الإجتماعي إعداد إبراهيم قشقوش وعبد العزيز الشخص (١٩٨٨).
مقياس العزلة الإجتماعية (إعداد عادل محمد عبد الله، (٢٠٠٨)).

➢ **وأسفرت النتائج التالية:**

وجود علاقة إرتباطية موجبة بين الإستخدام المفرط للأجهزة الذكية وبين العزلة الإجتماعية لدي الطفل ما قبل المدرسة.

عدم وجود فروق فردية بين متوسطات درجات الذكور والإناث لأطفال المجموعة التجريبية المستخدمين للأجهزة الذكية بشكل مفرط من حيث العزلة الاجتماعية.

- **ثانياً: الدراسات التي تناولت الإفراط في إستخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الإجتماعية:**

١. دراسة (ريم عبد المحسن محمد عيادة، ٢٠١٨ م):

هدفت الدراسة إلي:

- التعرف على معدل ونمط استخدام المراهقين لشبكة الإنترنت وكلك التعرف على أهم الآثار النفسية والمعرفية المرتبطة بإستخدام الإنترنت.
- معرفة التأثير النفسي والإجتماعي على إستخدام المراهقين لشبكة الإنترنت من الإضطرابات النفسية والعزلة الاجتماعية.
- كذلك التعرف على الفروق بين المراهقين من حيث الخصائص الديموغرافية النوع (ذكر وأنثي)، والمرحلة التعليمية (الإعدادية والثانوية) والمستوي الإقتصادي (حكومي – تجريبي – لغات – دولية) وتأثير إستخدام شبكات الإنترنت عليهم.

وتم تطبيق الدراسة على عينة من طلاب المرحلتين الإعدادية والثانوية من الكور والإناث في المدارس الحكومية والتجريبية واللغات والدولية من مستخدمي الإنترنت من المراهقين والذين تتراوح أعمارهم من ١٢-١٨) عام في محافظة القاهرة، معتمدة على نظام التقسيم المتساوي بين الذكور والإناث.

نتائج الدراسة:

أظهرت النتائج أن إستخدام الإنترنت له دور في تباعد افراد الأسرة وشعورهم بالعزلة الإجتماعية والشعور بالوحدة وأن المراهقون يقضون فترة تواجدهم في المنزل في إستخدام الإنترنت وهو ما أدي على جعله يتراجعون في أنشطتها المختلفة مثل مشاهدة التلفاز والقيام بزيارات عائلية أو الخروج للتنزة.

٢. ثالثاً: الدراسات التي تناولت أثر برامج الإرشاد في خفض العزلة الإجتماعية:

أجرت مزاهرة (2012) دراسة لمعرفة أثر برنامج إرشاد جمعي في خفض العزلة الإجتماعية وزيادة السلوك الإجتماعي لدي عينة خاصة من الأطفال ، وتم تطبيق مقياس العزلة الإجتماعية ، ومقياس السلوك الإجتماعي من إعداد الباحثة على أطفال الدراسة وكان عددهم (٣٠) طفل وتم توزيع أطفال العينة إلي مجموعتين (تجريبية وضابطة) في كل مجموعة (١٥) طفل وتلقت المجموعة التجريبية برنامج إرشاد جماعي للتدريب على العلاج العاطفي والمهارات الإجتماعية في خفض سلوك العزلة بمجالاته الثلاث **(مجال المشاعر الذاتية،ومجال العلاقات الأسرية، ومجال العلاقات الإجتماعية).**

اليات وتوصيات للأسرة / المعلمة لتقليل من الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية :

١- تشجيع الاطفال للمشاركة في المناسبات الإجتماعية .

٢- محاوله المعلمة إدخال مجموعه كثيرة من الأنشطة التي تنمي روح المشاركة في الاطفال .

٣- إتفاق الأسرة علي نشاط معين كل اسبوع يجمع الأباء والاطفال مثل قراءه قصة وعمل مناقشة فيما بينهما .

الفصل الرابع: الأساليب الإحصائية

يتناول هذا الفصل تحليل النتائج النهائية التي أسفر عنها تطبيق أدوات البحث وتفسير هذه النتائج وذلك بهدف التعرف على فاعلية برنامج ارشادي معرفي سلوكي في خفض العزلة الاجتماعية لدي أطفال الروضة مفرطي ممارسة الألعاب الالكترونية.

ثم تعرض الباحثة لمقترحات البحث وتوصياته.

- **الأساليب الإحصائية المستخدمة: -**

✓ للتحليل الاحصائي لبيانات البحث استخدمت الباحثة الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية المعروفة باسم SPSS: Statistical Package for the Social Sciences v.25.

✓ إستخدمت الباحثة التحليل الإحصائي الوصفي المتوسطات الحسابية والإنحراف المعياري وأكبر درجة وأصغر درجة والنسب المئوية.

✓ إستخدمت الباحثة التمثيل البياني بالأعمدة.

✓ إستخدمت الباحثة اختبار ولكوكسون لدلالة الفرق بين درجات مجموعتين مرتبطتين (لا تتوافر بهم شروط القياس البارامتري).

✓ إستخدمت الباحثة إختبار التحليل البعدي لقياس حجم الأثر.

✓ إستخدمت الباحثة معامل الإرتباط لدراسة العلاقة بين متغيرين.

✓ **إختيار عينة البحث:**

أولاً: الإجابة على السؤال البحثي: ما مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية لدي أطفال الروضة؟

تم تطبيق مقياس الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة على العينة الأساسية للبحث عددها (ن = ٥٥ طفل من الروضة) وتم تصحيح المقياس ورصد الدرجات وحيث أن مقياس الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية يتكون من ٢٧ مفردة يتطلب الإستجابة علي كل مفردة اختيار أحد ٣ بدائل وتم إعطاء درجة لكل إستجابة متدرجة (١ – ٢ – ٣) وبذلك يكون مدي الدرجات يتراوح ما بين ٢٧ درجة حتي ٨١ درجة وهي تعكس مستويات الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية لدي العينة، وبتحليل بيانات العينة الأساسية تم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري لدرجات العينة ويوضح ذلك الجدول (١) نتائج التطبيق:

جدول (١)

الإحصاءات الوصفية لنتائج تطبيق مقياس الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية

المقياس	عدد	متوسط حسابي	إنحراف معياري	معامل إختلاف
الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية	٥٥	٥٢.٤٢	١٧.٦٤	% ٣٣.٦٥

ثانياً: الاجابة على السؤال البحثي: ما مستوي العزلة الاجتماعية لدي أطفال الروضة؟

تم تطبيق مقياس العزلة الإجتماعية المستخدم في الدراسة على العينة (متوسطي ومرتفعي الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية) للبحث عددها (ن = ٣٥ طفل من الروضة) وتم تصحيح المقياس ورصد الدرجات وحيث أنه توجد صورتين من المقياس للعزلة الإجتماعية وهما (مقياس العزلة الاجتماعية صورة الأم (حالة)، مقياس العزلة الاجتماعية المصور صورة الطفل (سمة) تم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ومعامل الإختلاف للعينة ويوضح ذلك الجدول التالي:

جدول (٢)

الإحصاءات الوصفية لنتائج تطبيق مقياس العزلة الاجتماعية

المقياس	عدد	متوسط حسابي	إنحراف معياري	معامل إختلاف	الوسيط	العدد > الوسيط
العزلة الإجتماعية صورة الأم (حالة)	٣٥	٧٢.٨٦	٣١.٥١	% ٤٣.٢٤	٤٧	١٧
العزلة الاجتماعية المصور صورة الطفل (سمة)	٣٥	٣٧.٣١	١٢.٦٢	% ٣٣.٨٢	٢٧	١٥

إختبار صحة الفروض:

<u>إختبار صحة الفرض الأول:</u> "**توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين العزلة الاجتماعية والافراط في ممارسة الألعاب الالكترونية لدي أطفال الروضة**".

لإختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثة بدراسة معامل الإرتباط بين متغيري البحث (**العزلة الاجتماعية بصورتيه الصورة اللفظية للأم والمقياس المصور للطفل، الافراط في ممارسة الألعاب الالكترونية)** وذلك بحساب معامل الارتباط الخطي (لبيرسون= r) للعينة ٣٥ طفل وتم حساب الدلالة الإحصائية لمعامل الارتباط، كما تم حساب قيمة معامل التحديد (r2) وذلك لدراسة الأهمية والفاعلية للعلاقة وذلك ما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٣)

معاملات الإرتباط (r) ومعامل التحديد (r2) للعلاقة بين الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة، العزلة الإجتماعية (ن =٣٥)

الإرتباط بمقياس الافراط في ممارسة الألعاب الالكترونية					
المقياس	البعد	معامل إرتباط بيرسون = r	الدلالة الإحصائية	R2	نوع العلاقة والفاعلية
العزلة الاجتماعية (صورة الأم)	البعد ١	٠.٧٣٢**	دالة عند مستوي ٠.٠١	٠.٥٣	طردية ذات أهمية وفاعلية مرتفعة
	البعد ٢	٠.٧٨٨**	دالة عند مستوي ٠.٠١	٠.٦٢	طردية ذات أهمية وفاعلية مرتفعة
	البعد ٣	٠.٧١٧**	دالة عند مستوي ٠.٠١	٠.٥١	طردية ذات أهمية وفاعلية مرتفعة
	المقياس ككل	٠.٧٤٥**	دالة عند مستوي ٠.٠١	٠.٥٦	طردية ذات أهمية وفاعلية مرتفعة
المقياس المصور للطفل		٠.٨١١**	دالة عند مستوي ٠.٠١	٠.٦٦	طردية ذات أهمية وفاعلية مرتفعة

** دال عند مستوي ٠.٠١

إختبار صحة الفرض الثاني:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس العزلة الاجتماعية لصالح التطبيق البعدي (الأقل في مستوي العزلة الاجتماعية)".

ويتفرع من هذا الفرض الفرضين الفرعيين التاليين:

١-توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس العزلة الاجتماعية (صورة الأم) لصالح التطبيق البعدي (الأقل في مستوي العزلة الاجتماعية).

٢-توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس العزلة الاجتماعية (المصور للطفل) لصالح التطبيق البعدي (الأقل في مستوي العزلة الاجتماعية). كمت يوضحها الجدول التالي :

جدول (٤)

الاحصاءات الوصفية لدرجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس العزلة الاجتماعية (صورة الأم)

البعد	التطبيقين	العدد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	أقل درجة	أكبر درجة
البعد ١	التطبيق البعدي	١٥	٢٩	٣.٦٦	٢٢	٣٥
	التطبيق القبلي	١٥	٣٥.٢٧	١.٩٨	٣١	٣٨
البعد ٢	التطبيق البعدي	١٥	٣٢.٦٠	٤.١٠	٢٧	٤٤
	التطبيق القبلي	١٥	٤٠.٥٣	٣.٢٥	٣٦	٤٦
البعد ٣	التطبيق البعدي	١٥	٢٧.٦٠	٣.٥٤	٢٤	٣٤
	التطبيق القبلي	١٥	٣٢.٨٠	١.٧٤	٢٩	٣٥
العزلة الاجتماعية ككل	التطبيق البعدي	١٥	٨٩.٢٠	٨.١٥	٧٧	١١١
	التطبيق القبلي	١٥	١٠٨.٦٠	٣.٧٨	١٠٢	١١٦

ويتضح من الجدول السابق انخفاض قيم المتوسطات الحسابية لدرجات التطبيق البعدي عن درجات التطبيق القبلي حيث المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق البعدي للمقياس ككل = ٨٩.٢ وهي أقل من المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق القبلي للمقياس الذي بلغ ١٠٨.٦ (مما يعكس خفض العزلة الاجتماعية لدي المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي).

إختبار صحة الفرض الثالث:

" لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعى لمقياس العزلة الإجتماعية".

١. ويتفرع من الفرض الرئيس فرضين فرعيين:

١. لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية ففي التطبيقين البعدي والتتبعى لمقياس العزلة الإجتماعية (صورة الأم).

٢. لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعى لمقياس العزلة الإجتماعية (المصور للطفل).

ضبط مقياس العزلة الإجتماعية (المصور للطفل)

- **الصدق:**

الصدق هو "مقدرته على قياس ما وضع لقياسه أي قياس ما وضع من أجله أو السمة المراد قياسها" وتمّ حساب صدق المقياس من خلال:

أ. صدق المحكمين:

بعرض المقياس على المحكمين والتعديل في ضوء أراءهم (يتم عرض نماذج من التعديلات في ضوء أراء السادة المحكمين).

ب. صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب صدق الإتساق الداخلي لمقياس العزلة الإجتماعية (المصور للطفل) بإستخدام معامل إرتباط بيرسون وذلك عن طريق حساب معاملات الإرتباط بين درجات كل مفردة بالدرجة للمقياس والجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥)

صدق الإتساق الداخلي لمقياس العزلة الإجتماعية (المصور للطفل)

م	الإرتباط بالدرجة الكلية	م	الإرتباط بالدرجة الكلية	م	الإرتباط بالدرجة الكلية
١	٠,٨٣٨**	١٠	٠,٨٧١**	١٩	٠,٧٧٩**
٢	٠,٧٢١**	١١	٠,٧٤٩**	٢٠	٠,٧١٦**
٣	٠,٨١١**	١٢	٠,٧٥١**	٢١	٠,٨٨٦**
٤	٠,٧١٣**	١٣	٠,٧٠٥**	٢٢	٠,٨١١**
٥	٠,٨٠١**	١٤	٠,٦٥٣**	٢٣	٠,٧١٣**
٦	٠,٧٤٣**	١٥	٠,٧١٣**	٢٤	٠,٦٤٣**
٧	٠,٧٤١**	١٦	٠,٦٤٣**	٢٥	٠,٧٠٥**
٨	٠,٧٣١**	١٧	٠,٨٧٨**	٢٦	٠,٦٥٣**
٩	٠,٧٢١**	١٨	٠,٦٧٧**	٢٧	

** إحصائيا عند مستوى ٠.٠١ * دال عند مستوي ٠.٠٥

يتبين من الجدول (٥) أن جميع معاملات الإرتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية جاءت دالة إحصائياً عند مستويات الدلالة (٠.٠٥)، (٠.٠١)، مما يشير إلى أن المقياس يتمتع بدرجة كبيرة من الإتساق الداخلي مما يدل على أن المقياس بوجه عام يتمتع بدرجة عالية من الصدق وصادق لما وضع لقياسه.

الثبات بطريقة ألفا كرونباخ:

تم حساب الثبات بطريقة ألفا كرونباخ وبلغ معامل الثبات للمقياس = ٠.٧٦١ وهذا ما يعني ثبات المقياس وأن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

الثبات بالتجزئة النصفية:

تم تطبيق المقياس وحساب معامل الثبات بالتجزئة النصفية بحساب معامل الإرتباط بين نصفي المقياس (المفردات فردية الرتبة والمفردات زوجية الرتبة) وتم حساب معامل إرتباط بيرسون بين درجات النصفين ومنها يتم حساب معامل الثبات كما يوضح ذلك الجدول (٦) التالي:

جدول (٦)

معاملات إرتباط نصفي المقياس

	الثبات بطريقة سبيرمان	الثبات بطريقة جتمان
العزلة الإجتماعية	٠.٨٢١	٠.٨١٧

وهي قيم مرتفعة تدل على ثبات المقياس وصلاحيته للتطبيق.

ضبط مقياس الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية

أولاً: صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب صدق الاتساق الداخلي لمقياس الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية بإستخدام معامل إرتباط بيرسون وذلك عن طريق حساب معاملات الإرتباط بين درجات كل مفردة بالدرجة الكلية وجميع القيم جاءت أكبر من ٠.٥٣٨ ودالة إحصائياً مما يعني صدق الأداة وصلاحيتها للتطبيق.

ثانياً: الثبات:

تم حساب ثبات المقياس بطريقتين:

الأولي: طريقة ألفا كرونباخ للثبات:

تم حساب الثبات بطريقة ألفا كرونباخ وبلغ معامل الثبات للمقياس = ٠.٨٠٩ وهذا ما يعني ثبات المقياس وأن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

الثبات بالتجزئة النصفية:

تم تطبيق المقياس وحساب معامل الثبات بالتجزئة النصفية بحساب معامل الارتباط بين نصفي المقياس (المفردات فردية الرتبة والمفردات زوجية الرتبة) وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات النصفين ومنها يتم حساب معامل الثبات كما يوضح ذلك الجدول (٧) التالي:

جدول (٧)

معاملات إرتباط نصفي المقياس

	الثبات بطريقة سبيرمان	الثبات بطريقة جتمان
العزلة الإجتماعية	٠.٨١٢	٠.٨١٥

وهي قيم مرتفعة تدل على ثبات المقياس وصلاحيته للتطبيق.

المراجع

أولا: المراجع العربية

- أحمد محمد عبد الخالق نايل، (٢٠٠٥). الخزي كمتغير وسط بين الأعراض الإكتئابية وكل من الإساءة الإنفعالية في الطفولة وقدرة على حل المشكلات لدي الطفل، مج ٣، ص٥١١-٥٢٣.
- آيات منصور علي (2010): تأثير الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحدثات على الإداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة المنوفية ، ص١٥ .
- بشير نمرود (٢٠١٢): ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، دراسة حالة، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعه الجزائر، معهد التربية والبدنية والرياضية.
- تسونغ إلين تشوانغ ووي فان تشن (2009): تأثيرات ألعاب الفيديو القائم على الكمبيوتر على الأطفال، دراسة تجريبية، تكنولوجيا المعلومات والتعليم، جامعة تاينان الوطنية، تايوان، ص١:١٠.
- حامد عبد السلام زهران (2005): التوجيه والإرشاد النفسي، عالم الكتب، القاهرة، ص١٣.
- حسين الجاردي (٢٠١١): أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال، تم إستعراض بتاريخ ١٩- ١٠- ١٤٣٢ هـ ،
- (ص ١٥)على الرابط "**Http: //waelarbic.ingoo.com/to 96. Topic**".
- حسن عبد السلام (2004): ألعاب التسلية الإلكترونية وإنعكاساتها على إكساب الطفل بعض أنماط السلوك الإجتماعي، المؤتمر العلمي السابع عشر، كلية الخدمة الإجتماعية، جامعة حلوان، القاهرة.
- حنان عبد الحميد العناني (٢٠١٢): اللعب عند الأطفال، ط٣، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.
- خالد مزاهرة (٢٠١٢): أثر برنامج إرشاد جمعي في خفض العزلة الإجتماعية وزيادة السلوك الإجتماعي لدي عينة خاصة من الأطفال، مشروع بحث ماجستير، جامعة الملك عبد العزيز، جدة.

- جودت عزت عبد الهادي ، سعيد حسني العزه (٢٠١٥) التوجيه النفسي ونظرياته ، القاهره ، مكتبه نهضه مصر ، ص٩٦ .
- دينا محمود محمد (٢٠١٥): استخدام المراهقين للإنترنت وعلاقته بالإغتراب الإجتماعي لديهم، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات العليا للطفولة.
- رانيا مزاهرة (٢٠١٢): أثر برنامج ارشادي جمعي في خفض سلوك العزلة وزيادة السلوك الإجتماعي لدي عيبنه خاصه من المراهقات، رسالة ماجستير غير منشورة جامعة اليرموك.
- ريم عبد المحسن محمد عيادة (٢٠١٨): التأثير النفسي والاجتماعي للإستخدام المراهقين لشبكة الإنترنت. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنيا.
- زكريا الشربيني (٢٠٠٥): المشكلات النفسية عند الأطفال، دار الكتب الحديثة، ط١ مج ١.
- سعاد جابر محمود، صباح يوسف أحمد (٢٠١٨): برنامج قائم على نظرية الحقول الدلالية لتنمية المهارات الدلالية لدي طفل الروضة، مجلة البحوث عربية في مجالات التربية النوعية رابطة التربويين العرب، مصر، ع٩ ،٢٨٥– ٢٨٧.
- سمر نجاح عواد (٢٠١٤): دوافع استخدام المراهقين للأعلام الإلكتروني وإشباعاته دراسة تطبيقية على الإنترنت وغرف الدردشة "رسالة ماجستير غير منشورة "، القاهرة جامعة القاهرة، كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون.
- شحاتة سليمان (٢٠١٢): علم نفس اللعب بين النظرية والتطبيق، الرياض، دار الزهراء، (٤٨)، ١، ١٥٥.
- صلاح الدين عبد العال (٢٠١٣): فعالية لتدعيم الإجتماعي من الرفاق والكبار في خفض السلوك الإنعزالي للطفل، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعه الزقازيق، الزقازيق.
- عبد الله عبد العزيز الهدلق (٢٠١٤): ايجابيات وسلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، منشور عبر الشبكة، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية، متاح من

http://www. AllikanNet /library/10788/7/7032/13-8-2014, ixzz2ybtardw

- عزت عبد الحميد محمد حسن (٢٠١١): الاحصاء النفسي والتربوي: تطبيقات باستخدام برنامج **spss18**، دار الفكر العربي.

- عزيزه سمارة وآخرون (١٩٩٩): سيكولوجية الطفولة، الطبعة الثالثة، عمان، دار الفكر.
- عبد الستار إبراهيم (١٩٩٨): الإكتئاب إضطراب العصر الحديث فهمه وأساليب علاجه، عالم المعرفة، الكويت، ٧٣.
- عزه كريم نقلا عن أبو العنين (٢٠١٠): حياة أفضل بلايستيشن رسالة الإسلام، تم استعراضها بتاريخ ٢٧ ذو القعدة ١٤٣٢ ص١٦
- علي عبدالله الرواجفه (٢٠٠٤): الطفل وصحته النفسية، ط١، القاهرة، دار الفكر العربي ، ص٥٢ .
- علي محمد جميل دويدي ، (٢٠٠٤) : أثر العصف الذهني من خلال الإنترنت ف تنميه التفكير لدي الطلاب ، المجلة التربوية ، الكويت ، مج ١٨ ، ع١٧ ، ص٥٥ – ٥٦.
- فاطمة ناجي المعدول (٢٠١٣): شبابنا والحياة الافتراضية الثقافة العربية من خلال وسائط الإتصال الحديثة، مجموعه من الباحثين الجزء الثاني، سلسه كتاب العربي، العدد ٨٢، مطبعة الكويت، وزاره الإعلام، الكويت ، ص١٢ .
- فضل سلامة (٢٠٠٦): سيكولوجية اللعب عند الأطفال، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، ص٦٤.
- كامل محمد محمد عويضة (٢٠١٠): علم نفس النمو، ط١، بيروت ، ص١٣ .
- د/ منال عبد العال مبارز (٢٠١٣): كتاب الإلكتروني مصور بتقنية السينما جراف لتنمية مفاهيم التربية البدنية والصحية والإدراك البصري لدي الطفل الروضة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، السعودية، ع٨٦، ١٨٣-٢٤٩.
- كريمان بدير (٢٠٠٧): الأسس النفسية لنمو الطفل، عمان الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- ليلي أحمد السيد كرم الدين، وفاء جمال أحمد شلبي، جمال شفيق أحمد (٢٠١٥): تقدير الخصائص النمائية للأطفال المصابين بتشتت الإنتباه وفرط الحركة من ذوي صعوبات التعلم في مرحلة الروضة، دراسات الطفولة، مصر، مج ١٨، ع٦٧، ١٢٣- ١٣٠.

- ماجدة خضر جاب الله (٢٠١٥): جودة تصميم الحديقة بدار الحضانة وعلاقتها بالنمو المتكامل للطفل ونضجه الإجتماعي، مجلة علوم وفنون، دراسات وبحوث، مصر، مج ٢٧، ع ٢، ٢٨١- ٣٤١.
- محمد صالح خطابية (٢٠١٧): دور الروضة وأهميتها في مجالات نمو الطفل، رسالة المعلم، عمان، الأردن، مج ٥٤، ع ١، ٦٨- ٧٢.
- محمد عبد الله الغامدي (٢٠١٢) : أهميه ومعوقات الاشراف التربوي الإلكتروني لدي العربيلمشرفين التربويين والمعلمين في تحقيق بعض المهام التربويه ، رسالة ماجستير، جامعة أم القري ، المملكة العربية السعودية ، (١-٥) .
- مريم قويدار (٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدي الطفل، دراسة وصفية تحليله على عينة من الأطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر، جامعه الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والإعلام.
- مها حسني الشحروري (٢٠٠٨): الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط١، دار المسيرة، عمان، الأردن.
- هند عبد العزيز (٢٠١٣) : دار الميدان للنشروالتوزيع ، أبو ظبي ، ط ١ ، مج ١ ، (٢٦٠- ٢٦١) .

ثانيا: المراجع الاجنبية

- Akin, A, & Iskender, M. (2011): internet addiction and depression, Anxiety and stress: International On-Line Journal of educational Sciences, 3(1) ,138-148
- Gerson, A& Perlman, D (1979): loneliness and expressive commutation, journal of abnormal psychology, 358, (3).
- Keneth, l., Geory, B. & Jhon, N (1999): Social Psychology, theories and Measurement, MC grow, H ILL, New YOURK, 205 -206.
- Lin, G& Tai, C. (2000): Sensation Seeking and internet depended of Taiwanese high school adolescents. Computer in Human behavior. 18, 411-426.
- Wan, c, & Chiou, w, (2013): the motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective – adolescents, (42), 179- 197.

ثالثاً: مواقع الإنترنت: -

- Available On Line*:*
- http://www.Psychology.iastate.edu/faculty/caa.
- http ://www.Omaniyat.com/vb/showthreadphp?t=258.
- http://www.broonzyah.net.vb/tl79296.html.
- http://forum.arabsbook.com/threads
- Http: //Waman Islam message .com article aspx? Id. 3502.