

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس - مستغانم



معهد التربية البدنية والرياضية

القسم: التربية وعلوم الحركة

التخصص: نشاط بدني رياضي ترويحي

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في النشاط البدني الرياضي الترويحي بعنوان:

أثر الألعاب الترويحية الإلكترونية على الصحة النفسية لتلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر أوليائهم

بحث وصفي بالأسلوب المسحي أجري أولياء أمور أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة "طالب نسيم" بلدية سيدي بلعباس"

من إعداد:

▪ بريكي أسامة عز الدين

تحت إشراف:

• أ.د/ دحو بن يوسف

السنة الجامعية: 2022-2023

كلمة شكر

نحمد الله عز وجل الذي وفقنا في إتمام هذا البحث العلمي، والذي أهدانا
الصحة والعافية والعزيمة.

نتقدم بجزيل الشكر والتقدير إلى أستاذنا الدكتور الفاضل المشرف "بن
يوسف دحو" على كل ما قدمه لنا من توجيهات ومعلومات قيمة ساهمت في
إثراء موضوع بحثنا

وإلى كافة أساتذة معهد التربية البدنية والرياضية، وأساتذة قسم التربية
وعلوم الحركة خاصة.

كما نتقدم بجزيل الشكر إلى أعضاء لجنة المناقشة الموقرة

إهداء

أهدي ثمرة جهدي إلى من لهم الفضل في تربيته
وتعليمي إلى من حصم رب العزة بالدعاء في كتابه
الكرمي: "واخفض لها جناح الدل من الرحمة وقل ربي
أرحمهما كما ربياني صغيراً" ... سورة الإسراء - الآية 24
إلى والدي الذي لازلت تمطرني في ضمير الغيب بزحام
من الدعوات الخالصة، وإلى الذي أثار دربي وإلى جميع
أخوتي الأعزاء.

إلى صديقتي المقربة وإلى كل من وجهني وعلمني
وزودني بالقليل من العلم أو الكثير
إليهم جميعاً أهدي هذا العمل

ملخص البحث

هدف البحث إلى دراسة أثر الألعاب الترويحية الإلكترونية على الصحة النفسية للأطفال، وكان الفرض من الدراسة أن للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر على الصحة النفسية للأطفال ، تم الاعتماد في هذا البحث على المنهج الوصفي حيث اعتمد الطالب الباحث على استمارة استبائية كأداة للبحث، وتكونت عينة البحث من 24 فردا من أولياء أمور التلاميذ بمدرسة "طالب نسيم" ببلدية سيدي بلعباس تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وبعد القيام بالدراسة الإحصائية توصل الطالب الباحث إلى ثبوت صحة فرضيات الدراسة التي نصت على أن هناك أثر سلبي للألعاب الترويحية الإلكترونية على الصحة النفسية بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية في الأخير يوصي الطالب الباحث بضرورة العمل على الحد من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة المنتشرة بكثرة، يوميا ولمدة ساعات متواصلة وتوجيه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية الخاصة بالرياضات، وألعاب التخمين والذكاء، إضافة إلى ألعاب الاستراتيجية الخالية من العنف.

الكلمات المفتاحية:

- الصحة النفسية
- الألعاب الترويحية الإلكترونية.
- أطفال المرحلة الابتدائية

Résumé de l'étude

La recherche visait à étudier l'impact des jeux récréatifs électroniques sur la santé psychologique des enfants. L'hypothèse de l'étude était que les jeux récréatifs électroniques ont un impact sur la santé psychologique des enfants. Dans cette recherche, on s'est appuyé sur l'approche descriptive, où l'étudiant chercheur s'est appuyé sur un questionnaire comme outil de recherche, et l'échantillon de recherche était composé de 24. Un des parents d'élèves de l'école « Talib Nessima » de la commune de Sidi Bel Abbès a été choisi au hasard, et après avoir mené une étude statistique, l'étudiant chercheur a conclu que les hypothèses de l'étude étaient correctes, selon lesquelles il existe un impact négatif des jeux électroniques récréatifs sur la santé mentale en raison de la dépendance aux jeux électroniques. Enfin, L'étudiant appelle à la nécessité de travailler pour limiter le jeu des enfants jeux électroniques violents qui sont répandus, quotidiennement et pendant des heures continues, et orienter les enfants vers des jeux électroniques récréatifs liés au sport, aux jeux de devinettes et d'intelligence, en plus des jeux de stratégie sans violence.

Les mots clés :

- Santé psychologique
- Jeux récréatifs électroniques
- Enfants de l'école primaire

Abstract

The research aimed to study the impact of electronic recreational games on children's psychological health. The study hypothesis was that electronic recreational games have an impact on children's psychological health. In this research, we relied on the descriptive approach, where the student researcher relied on a questionnaire as a research tool, and the research sample consisted of 24. One of the parents of students of the “Talib Nessima” school in the commune of Sidi Bel Abbès was chosen at random, and after carrying out a statistical study, the student researcher concluded that the hypotheses of the study were correct, according to which there is an impact negative of recreational electronic games on mental health due to electronic game addiction. Finally, The student calls for the need to work to limit children's play of violent electronic games that are widespread, daily and for continuous hours, and direct children towards recreational electronic games related to sports, guessing games and games. intelligence, in addition to strategy games without violence.

Keywords :

- Psychological health
- Electronic recreational games
- Primary school children

قائمة الجداول والأشكال

أ. قائمة الجدول:

الصفحة	العنوان	الرقم
40	يمثل معامل الثبات والصدق لأداة البحث	01
43	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (01) للمحور الأول	02
44	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (02) للمحور الأول	03
45	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (03) للمحور الأول	04
46	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (04) للمحور الأول	05
47	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (05) للمحور الأول	06
48	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (06) للمحور الأول	07
49	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (07) للمحور الأول	08
50	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (08) للمحور الأول	09
515	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (01) للمحور الثاني	10
52	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (02) للمحور الثاني	11
53	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (03) للمحور الثاني	12
54	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (04) للمحور الثاني	13
55	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (05) للمحور الثاني	14
56	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (06) للمحور الثاني	15
57	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (01) للمحور الثالث	16
58	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (02) للمحور الثالث	17
59	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (03) للمحور الثالث	18
60	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (04) للمحور الثالث	19
61	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (05) للمحور الثالث	20
62	يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (06) للمحور الثالث	21

ب. قائمة الأشكال:

الصفحة	العنوان	الرقم
40	يبيّن نتائج الجدول رقم (02)	01
43	يبيّن نتائج الجدول رقم (03)	02
44	يبيّن نتائج الجدول رقم (04)	03
45	يبيّن نتائج الجدول رقم (05)	04
46	يبيّن نتائج الجدول رقم (06)	05
47	يبيّن نتائج الجدول رقم (07)	06
48	يبيّن نتائج الجدول رقم (08)	07
49	يبيّن نتائج الجدول رقم (09)	08
50	يبيّن نتائج الجدول رقم (10)	09
515	يبيّن نتائج الجدول رقم (11)	10
52	يبيّن نتائج الجدول رقم (12)	11
53	يبيّن نتائج الجدول رقم (13)	12
54	يبيّن نتائج الجدول رقم (14)	13
55	يبيّن نتائج الجدول رقم (15)	14
56	يبيّن نتائج الجدول رقم (16)	15
57	يبيّن نتائج الجدول رقم (17)	16
58	يبيّن نتائج الجدول رقم (18)	17
59	يبيّن نتائج الجدول رقم (19)	18
60	يبيّن نتائج الجدول رقم (20)	19
61	يبيّن نتائج الجدول رقم (21)	20

قائمة المحتويات

الصفحة	المحتويات
ب	كلمة شكر
ج	إهداء
د	الملخص
ط	قائمة الجداول والأشكال
ز	فهرس المحتويات
الفصل التمهيدي: التعريف بالبحث	
02	1. المقدمة
03	2. مشكلة البحث
04	3. فرضيات البحث
04	4. أهداف البحث
05	5. مصطلحات البحث
06	6. الدراسات السابقة
09	7. التعليق ونقد الدراسات السابقة
الإطار النظري	
الفصل الأول: الألعاب الترويجية الإلكترونية	
12	تمهيد
13	1-1. تعريف الترويج
13	2-1. خصائص الترويج
14	3-1. أهمية الترويج
15	4-1. أغراض الترويج
16	5-1. خصائص الترويج

17	6-1. أنواع الترويح
20	7-1. الألعاب الترويحية الإلكترونية
21	8-1. الألعاب الترويحية الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات
22	9-1. السلبيات والأضرار النفسية والتربوية للألعاب الإلكترونية
24	خلاصة الفصل
الفصل الثاني: الصحة النفسية	
26	تمهيد
27	2-1. مفهوم الصحة النفسية
27	2-2. مناهج الصحة النفسية
28	2-3. الصحة النفسية والتوافق
31	2-4. المؤثرات العامة للصحة النفسية
33	2-5. عوامل التكامل والصحة النفسية
34	خلاصة الفصل
الإطار التطبيقي	
الفصل الأول: منهجية البحث وإجراءاته الميدانية	
38	1-1. الدراسة الاستطلاعية
38	1-2. منهج البحث
38	1-3. مجتمع وعينة البحث
38	1-4. مجالات البحث
39	1-5. ضبط متغيرات البحث
39	1-6. أدوات البحث
40	1-7. الأسس العلمية للاختبارات المستخدمة
41	1-8. الوسائل الإحصائية
الفصل الثاني: عرض وتحليل النتائج ومناقشة الفرضيات والاستنتاجات	

43	1-2. عرض وتحليل النتائج
63	2-2. مناقشة الفرضيات
65	2-3. الاستنتاجات
65	2-4. الاقتراحات والتوصيات
66	2-5. خاتمة عامة
69	قائمة المصادر والمراجع
	الملاحق

التعريف بالبحث

1. المقدمة:

يعد الترويح نوعاً من أوجه النشاط البناء الذي يمارس في وقت الفراغ يختاره الفرد بدافع شخصي لممارسته ويكون من نواتجه اكتساب العديد من القيم البدنية الخلقية الاجتماعية والمعرفية، توجد العديد من الأنشطة الترويحية التي يمكن ممارستها في وقت الفراغ منها الألعاب الإلكترونية (منصور ن.، 2020، صفحة 02).

ويعتبر اللعب من أهم أشكال الترويح التي يقوم بها الفرد ويعتبر كذلك أسلوباً من الأساليب الهامة في التعليم والتربية وحتى في تشخيص وعلاج بعض الاضطرابات. ففي الطفولة نلاحظ أنه بسيط وعضلي، يكون في جملته فردياً ثم يتجه الطفل إلى مشاركة الآخرين، فيكون أصدقاء وتظهر أهميته الاجتماعية في ربط علاقات تنافسية مع أقرانه.

وانتشرت مؤخراً الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، لجذب مختلف الفئات العمرية فلم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وامتألت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث إنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم.

وأوضحت دراسة شا وآخرون (Etal,Sha 2018) أن إدمان ألعاب الأجهزة المحمولة يشبه إلى حد ما إدمان ألعاب الكمبيوتر المكتبي عبر الإنترنت، إلا أنه تتميز ألعاب الفيديو المحمولة بقابلية وسهولة الوصول إليها، وتضيف دراسة لي، كيم (2017) Kim, Lee ان سهولة تداول الألعاب بالمحمول ساهمت في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان وبالتالي مشاكل صحية نفسية أكثر حدة. حيث إن نسبة 46% من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في العالم في حالة إدمان على الإنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها، والاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص إلى أن يصبح مدمناً (أحمد، صفحة 887).

2. مشكلة البحث:

يعد الترويح من أهم مظاهر تنمية الصحة النفسية خاصة لدى الأطفال، ومؤخراً وفي ظل العولمة أضحت ممارسة الألعاب الترويحية خارج المدرسة شبه منعدمة وهذا للإقبال الكبير على الأجهزة الإلكترونية التي احتاحت عقول الصغار والكبار، يلجأ الكثير من أولياء الأمور إلى اقتناء الأجهزة الإلكترونية لدى أبنائهم بهدف تنمية مهارتهم ومعارفهم، ويلجأ الأطفال بطبعهم إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية التي توفر لهم ترويحاً عن النفس خاصة أطفال المدرسة الابتدائية.

وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من المخاطر والأضرار الصحية والثقافية والسلوكية، حيث ظهرت بعض الألعاب التي تشجع على القتال والمغامرة وبأساليب شيقة، أثرت سلباً على النمو النفسي السليم، ومن هنا وبهدف دراسة أثر الألعاب الترويحية الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية نطرح التساؤلات التالية.

التساؤل العام:

- هل للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

التساؤلات الجزئية:

- هل لتلاميذ المرحلة الابتدائية توجه نحو ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية؟
- هل للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر إيجابي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
- هل للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر سلبي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

3. فرضيات البحث:

الفرضية العامة:

- للألعاب الترويجية الإلكترونية أثر على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

الفرضيات الجزئية:

- لتلاميذ المرحلة الابتدائية توجه كبير نحو ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية.
- للألعاب الترويجية الإلكترونية أثر إيجابي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- للألعاب الترويجية الإلكترونية أثر سلبي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

4. أهداف البحث:

يهدف بحثنا إلى ما يلي:

- الكشف عن مدى توجه أطفال المرحلة الابتدائية نحو ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية.
- دراسة الأثر الإيجابي للألعاب الترويجية الإلكترونية على الصحة النفسية لدى أطفال المرحلة الابتدائية.
- دراسة الأثر السلبي للألعاب الترويجية الإلكترونية على الصحة النفسية لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

5. مصطلحات البحث:

الألعاب الترويجية:

التعريف الإصطلاحي: يعد الترويج الرياضي في وقت الفراغ مجالاً زاخراً بالأنشطة المتنوعة التي تقابل ميول وحاجات

الأفراد وتتناسب مع مراحل السن المختلفة. وتمثل الرياضات والألعاب الجانب الأعظم من برامج الترويج الرياضي

(كماش، 2015، صفحة 60)

التعريف الإجرائي: وهي مجموعه من الألعاب الترفيهية التي يلجأ إليه الفرد عامة و الطفل خاصة إلى الترويج عن

نفسه بهدف تعزيز صحته النفسية.

الألعاب الإلكترونية:

التعريف الإصطلاحي: بأنها نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز، يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو الخسارة (الشحروري، 2008، صفحة 31).

التعريف الإجرائي: وهي مجموعة من الألعاب التي يمارسها الطفل على أجهزة الهاتف، الحاسوب، وأجهزة اللعب (Console)، بهدف الترفيه والمتعة.

الصحة النفسية:

التعريف الإصطلاحي: هي تلك الحالة النفسية التي تتسم بالثبات النسبي والتي يكون فيها الفرد متمتعاً بالتوافق النفسي والاجتماعي والاتزان الانفعالي، خالياً من التلازم والاضطراب مليئاً بالتحمس وان يكون إيجابياً خلافاً مبدعاً يشعر بالسعادة والرضا قادراً على أن يؤكد ذاته ويحقق طموحاته واعياً بإمكانياته الحقيقية قادراً على استخدامها في امثل صورة ممكنة (ضبرة محمد علي شريف، 2004، صفحة 16)

التعريف الإجرائي: وهي الحالة القلبية الإيجابية للفرد التي تتسم بالتوازن والراحة واجتناب التوتر والانفعال، والتي تكسب الفرد الرضا وتقدير الذات.

6. الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى: دراسة منصور ناهد وعادل محمود بعنوان: "أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية"، أطروحة ماجستير. الترويح الرياضي. بجامعة المنصورة. كلية التربية الرياضية. 2020. مصر.

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويجية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية. تم استخدام المنهج الوصفي (العلاقات الارتباطية) بخطواته وإجراءاته. واختيرت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية من طلاب مدارس التعليم الثانوي، الذين تتراوح أعمارهم (من 15 إلى 18) سنة والمقيدين بالعام الدراسي (2018-2019م) وقد روعي في اختيار الإدارات التعليمية التوزيع الديموغرافي، ثم تم اختيار 155 طالبا وطالبة من كل إدارة من الإدارات التعليمية- عينة الدراسة. واستعانت الدراسة في جمع البيانات باستبيان الألعاب الإلكترونية الترويجية لطلاب المرحلة الثانوية. ومقياس الذكاء الوجداني المعدل لطلاب المرحلة الثانوية وأهم ما خلصت إليه الدراسة:

- يتمتع طلاب المرحلة الثانوية بدرجة متوسطة من الحرية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويجية، ويشعرون بالرضا عن معاملة الأسرة لهم.
- يفضل طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية- عينة البحث- ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويجية أيام المناسبات وفي الأندية المجهزة بالقاعات.
- يمارس طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية- عينة البحث - الألعاب الإلكترونية الترويجية 5 ساعات فأكثر يوميا وبشكل فردي، ويكتسبون بعض الصفات السلوكية.
- وعي طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية- عينة البحث - بأهمية وجود الذكاء الوجداني لديهم.
- يشعر طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية- عينة البحث- الممارسين للألعاب الإلكترونية الترويجية بتحسن في الذكاء الوجداني.
- يفضل طلبة المرحلة الثانوية ممارسة الألعاب الرياضية- ألعاب المنازل، بينما تمارس طالبات المرحلة الثانوية ألعاب المغامرات وألعاب الثقافية.
- يفضل طلاب المرحلة الثانوية ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويجية بدافع الرغبة في المغامرة وتحقيق الفوز.

- تقارب مستوى طلاب المرحلة الثانوية في كيفية التعرف بسهولة على الانفعالات بالإضافة إلى ما يشعر به

الآخرون. تتمتع طالبات المرحلة الثانوية بالقدرة على حل المشكلات، مواجهة التحدي لمنع الفشل

الدراسة الثانية: دراسة ميهوبي إسماعيل والعطري أحمد بعنوان: "جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في

الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ. تحليل سوسيولوجي تربوي مقترح دور جمعيات

أولياء التلاميذ في تفعيل المرافقة التربوية (أسرية-مدرسية) كآلية للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية

لدى التلاميذ"، مجلة المتحرف، المجلد 08، العدد 02، السنة 2021.

تم من خلال هاته الورقة البحثية تناول الدور التربوي لجمعيات أولياء التلاميذ في الحد من الإدمان على الألعاب

الإلكترونية لدى التلاميذ، وذلك بتقدم تحليل سوسيولوجي مقترح يتناول دور جمعيات أولياء التلاميذ في تفعيل

المرافقة التربوية (أسرية - مدرسية)، بالاستناد إلى جملة من الطرائق والآليات نراها كباحثين سوسيولوجيين مناسبة

في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ.

الدراسة الثالثة: دراسة بوهلالة أحمد وزايد نجاة: "تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية

للطفل من وجهة نظر الأولياء"، مجلة أبعاد، المجلد 09، العدد 01، السنة 2022.

جاءت هذه الدراسة للكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل. ومن أجل

معرفة ذلك تم تطبيق استبيان الدراسة على عينة تقدر بخمسين ولي من الآباء والأمهات. فأسفرت النتائج على وجود

تأثيرا للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل.

الدراسة الرابعة: دراسة معطلاوي محمد بعنوان: "آثار إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية"،

مجلة دراسات في علوم الإنسان والمجتمع"، المجلد 05، العدد 01، سنة 2022.

تمحورت فكرة هذا المقال حول تحسيس أفراد المجتمع بالآثار السلبية التي يخلفها إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية في المغرب؛ بحيث تم الانطلاق من إشكال عام مفاده: ما الآثار السلبية المترتبة عن إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية في عصرنا الحالي؟، وكيف هي علاقتهم بهذه الألعاب؟. وتمت معالجة هذا الموضوع بتحديد الأسباب الحقيقية المؤدية إلى هذا الإدمان، ثم بعد ذلك إلى رصد أهم مظاهره وتحليلاته في المجتمع، كم تم ذكر بعض النتائج السلبية المختلفة التي يُحدثها الإدمان على الأطفال والمراهقين؛ صحيا، ونفسيا، وسلوكيا، واجتماعيا، وأسريا، وحتى تعليميا. في الأخير تم تقديم بعض التوصيات والاقتراحات لمعالجة هذا المشكل العويص الذي يعاني منه أبناؤنا وبناتنا اليوم، ويعاني منه حتى الآباء معهم.

7. التعليق ونقد الدراسات السابقة:

لقد ساعدتنا الدراسات السابقة المشابهة لموضوع بحثنا في تحديد سياق الدراسة وشكلها واختيار الأدوات المناسبة واستخدام المنهج العلمي الملائم، فضلا عن الوسائل الإحصائية، فيما اعتمدت دراستنا على أثر الألعاب الإلكترونية في جانبها الترويحي، بينما قامت أغلب الدراسات بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على مختلف الفئات العمرية، دون التطرق إلى عامل الترويح.

الإطار النظري

الفصل الأول:

الألعاب الترويجية

الإلكترونية

تمهيد:

لا يخفى على أحد منا أن النشاط الترويجي هو أهم شيء للطفل النشط، بل هو الحياة ذاتها في نظره، فبفضله يزداد ويشمر النمو الجسمي والذهني والاجتماعي والروحي، وهو الوسيلة الطبيعية التي يلجأ إليها لتنشيط بدنه وتحريك أعضائه وتنمية عضلاته في أثناء انهماكه فيما يقوم به من نشاط، وهو بعض الأوجه من النشاط التي تجلب السعادة للفرد، وتتيح له فرصة التعبير عن الذات، وتتفق مع دوافع الفرد وتتوافر فيها حرية الاختيار، وبأنه النشاط الذي يسهم في توفير الراحة للفرد من عناء العمل ويوفر له سبل استعادة حيويته.

1-1. تعريف الترويح:

وهو نشاط تحكمه الضوابط الشرعية يختاره الفرد غالباً فيدخل على النفس البشرية فرحاً وسروراً ويزيل الهم والغم سواء أكان عقلياً بالمعرفة أم جسمياً بالرياضة أم إيماناً تحقيقاً لمفردات العبودية الله سبحانه وتعالى (منصور، 2000، صفحة 22)، كما أن للترويح أغراضاً شخصية وبناء للعلاقات الإنسانية وتنمية المهارات وتحقيق الصحة واللياقة والتعبير الإبداعي والتقدير الجمالي وغيرها من الأغراض التي يحققها هذا النمط من أنماط النشاط الإنساني، إذن فالترويح هو اعم من التربية الرياضية لكونه يشمل على النشاط البدني وغيره من أوجه النشاط مع كونهما يشتركان في كثير من الأمور ، إذ أن الذين يقودون النشاط الترويحي غالباً ما يكونون من الرياضيين (تحسين، 2004، صفحة 14).

1-2. خصائص الترويح:

من خصائص الترويح ما يلي:

- ✓ الاختيارية، فهو نشاط لا إجبار فيه سواء في نوعه أو وقته أو كلفته، ويختاره الفرد بمحض إرادته، وإلا انتفت عنه صفة الترويح.
- ✓ يكون الترويح في وقت الفراغ، وليس داخل في وقت العمل أو الشغل الذي يمارسه الإنسان في حياته.
- ✓ يصاحب الترويح وينتج عنه حالة من المتعة، والسعادة، والسرور، والرضا لمن يقوم بممارسته.
- ✓ يعد الترويح نشاط بناء وهادف أي: يعمل على بناء وتنمية بعض أو كل جوانب شخصية الممارس للترويح.
- ✓ يتصف الترويح بان له خاصية تجعل له القدرة على مساعدة الفرد على التخفيف من ضغوط الحياة، وكسر رتابتها اليومية، ومنحه دفعة بدنية ونفسية تساعد على مواجهة مصاعب العيش.
- ✓ ليس له مردود أو كسب مادي للفرد الممارس للترويح (السدحان، 1419 هـ، صفحة 08).

1-3. أهمية الترويح:

يكتسب الترويح أهميته من الآثار المترتبة عليه، فمن الآثار التي ينتجها لنا تكون الدوافع لدراسته والاهتمام به، وهناك العديد من الآثار الإيجابية المصاحبة للعملية الترويحية بشتى صورها وأشكالها، إلا أننا نجد أن لكل شكل من الأشكال والمناشط الترويحية المختلفة الز يمارسها الإنسان فوائد محددة ومن ذلك:

- **إشباع الحاجات الجسمية للفرد:** ويتم ذلك بممارسة الرياضة البدنية وليس مشاهدتها فقط، كما يحدث بين نسبة كبيرة من أفراد المجتمع، حيث تؤدي ممارسة الرياضة إلى إزالة التوترات العضلية وتنشيط الدورة الدموية وإكساب الجسم الحد الأدنى من اللياقة البدنية، وتحسين الأجهزة الرئيسة بالجسم.
- **إشباع الحاجات الاجتماعية للفرد:** من المعلوم أن معظم أنشطة وقت الفراغ تتم بشكل جماعي، وهذا يساعد الفرد حين ممارستها على اكتساب الروح الجماعية والتعاون والانسجام والقدرة على التكيف مع الآخرين، وتؤدي تلك الفعاليات الترويحية الجماعية إلى تكون علاقات اجتماعية ناجحة مع الآخرين وإلى نمو اجتماعي متوازن. (السدحان، 1419 هـ، صفحة 09)
- **إشباع الحاجات العلمية والعقلية للفرد:** وهذا يتأتى من خلال المناشط الابتكارية، إذ تؤدي البرامج الترويحية الابتكارية في الغالب إلى تنمية القدرات العقلية والذكاء والتفاعل الإيجابي مع المواقف المختلفة، وبخاصة إذا تصاحب مع تلك الممارسة الرغبة و الإقبال من الفرد.
- تساعد الأنشطة الترويحية على التكيف والاستقرار النفسي والرضا الذاتي مما يؤدي إلى صحة نفسية سليمة وتكيف نفسي سوي.

- قد تكون الأنشطة الترويحية عاملاً مساعداً في رسم مهنة المستقبل للفرد من خلال تنمية مهاراته وقدراته التي قد تبدأ بحماية ممارستها الفرد في حياته اليومية، ثم ينميها ويطورها حتى تنتهي بمهنة يحترفها في مستقبل حياته.
- تساعد الأنشطة الترويحية على اكتشاف العديد من السجايا والأخلاق والطباع التي يحملها الأفراد، إضافة إلى إمكانية اكتشاف إن كان هناك ثمة أمراض أو مشاكل نفسية من خلال مراقبة الأفراد في أثناء ممارستهم للأنشطة والبرامج الترويحية، إذ غالباً ما يكون الفرد على سجيته ودون تصنع أو تكلف في أثناء ممارسته للترويح.
- الأنشطة الترويحية منشطة للحركة الاقتصادية في المجتمع من خلال جعل الأنشطة والبرامج الترويحية موارد استثمارية، وبخاصة إذا تم التعامل معها وفقاً للنظرة السليمة للترويح وكيفية الاستفادة منه بشكل إيجابي.
- تساعد الأنشطة الترويحية التي يمارسها الفرد على إحداث مزيد من الترابط الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة في حالة ممارسة أفراد الأسرة للأنشطة الترويحية بشكل جماعي وبشرط أن تكون تلك الأنشطة ذات صبغة إيجابية تفاعلية، فلقد دلت الدراسات على أنه كلما ارتفعت نسبة المشاركة بين أفراد الأسرة في الأنشطة الترويحية أدى ذلك إلى مزيد من التماسك بين أفراد الأسرة الواحدة، إضافة إلى تحقيق درجة أكبر من التكامل، والتكيف النفسي والاجتماعي لأفرادها (العبيدي، 1411 هـ، الصفحات 38-110).
- تؤدي الأنشطة الترويحية إذا أحسن الإنسان استثمارها وممارستها بشكل إيجابي إلى زيادة الإنتاجية لديه وللمجتمع بشكل عام، إذ تعد هذه الأوقات فرصة للتقاط الأنفاس، والتروح فيها مما ينعكس بأثره الإيجابي على فعاليات الفرد ونشاطه وحيويته حال عودته للعمل (السدحان، 1419 هـ، صفحة 10).

4-1. أغراض الترويح:

إن احتياج الفرد للترويح يجعله يبحث يوماً بعد يوم عن الحياة الغنية بالمعاني والبهجة والسعادة، حياة تتسم بالاتزان بين العمل والترويح ولذلك فإن فلسفة الترويح كأحد مظاهر الحياة اليومية من تعبير طبيعي تلقائي لبعض اهتمامات واحتياجات الفرد تتغير، بل تتعدل من خلال الممارسة، ويمكن أن تلخص أغراض الترويح تبعاً للاهتمامات والرغبات التي يمكن اعتبارها دوافع لممارسة الأنشطة الترويحية وتمثل في:

غرض حركي: إن الدافع للحركة والنشاط يعتبر دافعا أساسيا لجميع الأفراد ويزداد في الأهمية لدى الصغار والشباب والغرض الحركي أساس النشاط البدني في البرنامج الترويحي.

غرض الاتصال بالآخرين: تعتبر سمة محاولة الاتصال بالآخرين من خلال استخدام الكلمة المكتوبة أو المنطوقة هي سمة يتميز بها كل البشر، فالنشاط البدني الرياضي الترفيهي يشبع الرغبة في الاتصال بالآخرين وتبادل الآراء والأفكار. **غرض تعليمي:** عادة ما تدفع الرغبة في المعرفة إلى التعرف على كل ما هو في دائرة اهتمام الفرد، وعادة ما يبحث الفرد عن اهتمامات جديدة تمهد للفرد لمعرفة ما يجمله (الخولي، 1996، صفحة 92).

غرض ابتكاري فني: تنعكس الرغبة في الابتكار والإبداع الفني على الأحاسيس والعواطف والانفعالات، وكذلك تعتمد الرغبة لابتكار الجمال تبعاً لمن يتذوقه الفرد، وما يعتبره الفرد خبرة جمالية من حيث الشكل واللون وكذلك الصوت أو الحركة.

غرض اجتماعي: إن الرغبة في أن يكون الفرد مع الآخرين من أقوى الرغبات الإنسانية، فالإنسان اجتماعي بطبعه، وهناك جزء ليس بالقليل من النشاط البدني المنظم أو الغير المنظم يعتمد أساساً على تحقيق الحاجة إلى الانتماء.

1-5. خصائص الترويح:

الهادفية: بمعنى أن النشاط البدني الرياضي الترويحي يعد نشاطاً هادفاً وبناءً، إذ يسهم في تنمية المهارات والقيم والاتجاهات التربوية والمعرفة لدى الفرد الممارس للنشاط ومن ثم فإن الترويح يسهم في تنمية وتطوير شخصية الفرد.

الدافعية: بمعنى أن الإقبال والارتباط بنشاطه ويتم وفقا لرغبة الفرد ويدافع عن ذاته للمشاركة في نشاطه ومن ثم تكون المشاركة في نشاطه ومن ثم تكون المشاركة إرادية.

الاختيارية: بمعنى أن الفرد يختار نوع النشاط الذي يفضله عن غيره من النشاطات الترويحية الأخرى للمشاركة فيه، وذلك يسمع بان يقوم الفرد باختيار نشاط الترويح الرياضي أو الترويح الخلوي أو الترويح الاجتماعي أو الترويح الثقافي أو الترويح الفني أو الترويح التجاري أو الترويح العلاجي، كما يسمح باختيار أحد أنواع تلك النشاطات المختلفة.

يتم في وقت الفراغ وذلك يعني أن النشاط البدني الترفيهي أهم النشاطات التربوية والاجتماعية لاستثمار أوقات الفراغ التي يكون الفرد خلالها متحررا من ارتباط العمل أو من أية التزامات أو واجبات أخرى.

حالة سارة: وهذا يفيد أن النشاط البدني الترويحي يجلب السرور والسرور إلى نفوس المشاركين فيها وبطلبك يكونوا في حالة سارة أثناء مشاركتهم فيه.

التوازن النفسي: وذلك يعني أن المشاركة في النشاط البدني الترويحي تؤدي إلى تحقيق الاسترخاء والرضا النفسي وكذلك إشباع الميول وحاجات الفرد النفسية مما يحقق لها التوازن النفسي.

1-6. أنواع الترويح:

لقد تعددت الأنشطة الترويحية فمنها الفكرية والعاطفية أو الفردية والجماعية أو المقيدة والعابرة ذلك ألن النشاط الإنساني المبدع يتحدد باستمرار.

على أي حال فإننا سنتعرض إلى أهم التقسيمات، فقد قسمه أحد الباحثين إلى:

✓ **نشاط ترويحي فعال Actif Loisir** : ويدل على النشاطات الترويحية المبدعة كالرياضة والغناء

والرسم... الخ.

✓ نشاط ترويجي غير فعال **Passif Loisir** : وهو نشاط غير فعال يقف صاحبه موقف المتفرج أو المستمع (Aliane Touraine, 1989, p. 265).

كما قسمه البعض الآخر إلى تراويح فردية وتراويح جماعية فالتراويح الجماعية غالبا ما تقوم بها جماعة من الأفراد مجتمعين، والذين يرغبون في قضاء جانب حياتهم في عائلات اجتماعية عديدة وتكوين صداقات مع آخرين، في حين تعبر الترويح الفردية وهي الأكثر انتشارا عن رغبة الفرد في العزلة عن الظروف العامة للمجتمع، وانجاز ابداعات شخصية معبرة عن الذات الإنسانية.

1-6-1. الترويح الثقافي: يشتمل الترويح الثقافي على أوجه متعددة من النشاط الذي يلعب دورا أساسيا في تنمية الشخصية الإنسانية وفتحها، وضرورة لمعرفة الفرد لوسطه، ويساهم في إدماج الإنسان في بيئته الاجتماعية نذكر منه:

- القراءة.
- الكتابة.
- إصدار نشرة صحفية مطبوعة للمؤسسة الترويجية.
- محاولة توجيه الأعضاء نحو الكتابة.
- المحاضرات و الندوات و المناظرات و حلقات البحث.
- الراديو و التلفزيون.

1-6-2. الترويح الفني: يطلق البعض على الأنشطة الترويجية الفنية مصطلح الهوايات الفنية وهي أنشطة ترويجية تمنح الفرد الإحساس بالجمال والإبداع والابتكار والتذوق، وتعمل على إكسابه القدرات والمهارات وتنمي المعلومات وهناك أنواع متعددة من الهوايات الفنية، ويهتم الفرد غالبا بأكثر من هواية والتي من شروطها أن لا تكن باهظة التكاليف أو تؤدي إلى اندماج الفرد لدرجة تستغرق وقت عمله وإنتاجه ويعرف "كورين" الهوايات بأنها الميول

والرغبات المفضلة التي يمارسها الفرد بغرض الاستمتاع لممارستها دون اعتبار للكسب المادي، كما يقسم أنواع

الهويات إلى المستويات التالية:

- هوايات الجمع.
- هوايات التعلم.
- هوايات الإبتكار.
- الفنون التشكيلية و المثيل بأنواعه المختلفة.

1-6-3. الترويح الإجتماعي: يضم هذا الصنف كل النشاطات التي تتضمن المعاملات والعلاقات الاجتماعية،

بعبارة أخرى النشاطات المشتركة بين مجموعة من الأفراد بهدف الراحة أو التسلية أو تحسين المعاملات الاجتماعية كالمشاركة في جمعيات ثقافية، الجلوس مع أفراد الأسرة، زيارة الأقارب والأصدقاء، الجلوس في المقهى أو النوادي... الخ.

كما يساهم الترويح الاجتماعي في إيجاد فرص التفاعل بين الأفراد والجماعات وتوثيق العلاقات الروابط بينهم في

جو يتميز بالمرح والسرور، والبعد عن التشكيلات والرمميات. (Edouard Limbos, 1981, p. 53)

الأنشطة الترويحية الاجتماعية متعددة ومتنوعة وقسمها كورين كما يلي:

- الحفلات.
- الحفلات الترفيهية.
- حفلات الأكل.

1-6-4. التروي الخلوي: يقصد به قضاء وقت الفراغ في الخلاء وبين أحضان الطبيعة ويعتبر من الأركان الهامة

في الترويح، حيث يساهم في إشباع ميل الفرد للمغامرة والتغيير والبحث عن المعرفة والتمتع بجمال الطبيعة أو الجماعة.

ويمكن تقسيم الأنشطة الخلوية إلى:

- النزهاء و الرحلات.
- التجوال و الترحال.
- الصيد.

• المعسكرات (عطيات محمد خطاب، 1982، صفحة 192).

نظر مختلفة ألعاب فردية أو زوجية أو جماعية، أو بالنسبة لموسم اللعبة ألعاب شتوية أو صيفية أو تمارس طوال العام..
ج. الرياضة المائية: وهي أنشطة ترويحية تمارس في الماء مثل السباحة، كرة الماء، أو التجديف، والزوارق، وتعتبر هذه الأنشطة وخاصة السباحة من أحب ألوان الترويح خاصة في بلادنا.

1-6-6. الترويح العلاجي: الواسع للخدمات، التي تستخدم للتدخل الايجابي في بعض نواحي السلوك البدني أو الانفعالي أو الاجتماعي لإحداث تأثير مطلوب في السلوك ولتنشيط ونمو وتطور الشخصية وله قيمة وقائية وعلاجية لا ينكرها الأطباء.

فالترويح من الناحية العلاجية يساعد مرضى الأمراض النفسية على التخلص من الانقباضات النفسية، وبالتالي استعادة ثقته بنفسه وتقبل الآخرين له، ويجعله أكثر سعادة وتعاوناً، ويسهم بمساعدة الوسائل العلاجية الأخرى على تحقيق سرعة الشفاء.

كالسباحة العلاجية التي تستعمل في علاج بعض الأمراض كالربو وشلل الأطفال وحركات إعادة التأهيل، وأصبح الترويح العلاجي معترف به في معظم المستشفيات وخاصة في الدول المتقدمة.

1-7. الألعاب الترويحية الإلكترونية

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة"، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية، و هي تشكل صناعة مزدهرة و متطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من

أهمها: المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون القواعد الرسومات و المناظر المحيطة
بمكان اللعب... الخ.

المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال الوحوش، الكرة، السيارات... الخ
- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب و أزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه
الأخيرة قد اشترت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، و في هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج
من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات
الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة و أكثر بساطة. (بشير نمرد،
2008:88)

و بين التسلية و الرياضة و الثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين:
اللاعبون و كذا الذين يعملون على إنتاجها و ترقيتها و تطويرها وجعلها أكثر احترافية و تميزا، كالصحفيين والمعلمين
وملاك الإنترنت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات.... الخ، و في المحصلة يتم تداول أموال معتبرة
لتشكل لعبة الفيديو بذلك ظاهرة اجتماعية حقيقية.

1-8. الألعاب الترويجية الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات:

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من
ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية، حول مدى اثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على
الأطفال، سواء من النواحي الصحية أم السلوكية، والانفعالية، فضلا عن آثارها القيمية والثقافية . وفي خضم الاهتمام
الكبير بالألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، يتساءل الواحد منا عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على
الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات.

فمن الناحية الايجابية ، اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار ، حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (Rochester) أن الأطفال الذين مارسوا الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20%، لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة دافين بافيلير (Daphne Bavelier) أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم اظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة (الشحروي، 2008). وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو والمخرجات المعرفية والتعليمية، أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوتة، حيث أشار بيو (PEW، 2006) كما ورد عند الهدلق، 2012)، إلى بعض النتائج الايجابية، منها أن ممارسة هذه الألعاب عبر الانترنت (Online Games) تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد، وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة. ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقتح الترويج لها كأداة لتربط أفراد الأسرة، وكشف البحث الذي أجرته جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية".

1-9. السلبيات والأضرار النفسية والتربوية للألعاب الإلكترونية:

أكد خبراء التربية أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب إلى حد الإدمان، قد يؤدي إلى أن يصبح الطفل أكثر عرضة للإخفاق الدراسي، إلى جانب ضعفه في الحوار والتعبير عن أفكاره. وقد أكدت دراسات عديدة تأثير العاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أنها تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحيطين بهم من أشقائهم ثم على الآخرين، إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع

الآخرين

فمن جهتها ، تؤكد السعد (2005) : انه وفقا للعديد من الدراسات والبحوث، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض الماسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام ، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة.

وبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات العنف والعدوان التي تقودهم إلى ارتكاب الجرائم، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة (300) لعبة إلكترونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (مي، 2010).

خلاصة الفصل:

من خلال ما سبق تم التطرق إلى موضوع الترويجي من جانب علمي محض بالإعتماد على ما توفر من المصادر العلمية فيما تم التركيز على الألعاب التربوية الإلكترونية في نهاية الفصل بالتطرق إلى تعريفها وكر إيجابيتها و سلبياتها وأخير الأثار النفسية و التربوية التي تترتب عنها.

الفصل الثاني:

الصحة النفسية

تمهيد:

الصحة النفسية هي حالة من الرفاه النفسي تمكّن الشخص من مواجهة ضغوط الحياة، وتحقيق إمكاناته، والتعلّم والعمل بشكل جيد، والمساهمة في مجتمعه المحلي. وهي جزء لا يتجزأ من الصحة والرفاه اللذين يدعمان قدراتنا الفردية والجماعية على اتخاذ القرارات وإقامة العلاقات وتشكيل العالم الذي نعيش فيه. والصحة النفسية هي حق أساسي من حقوق الإنسان. وهي حاسمة الأهمية للتنمية الشخصية والمجتمعية والاجتماعية الاقتصادية. والصحة النفسية لا تقتصر على غياب الاضطرابات النفسية. فهي جزء من سلسلة متصلة معقدة، تختلف من شخص إلى آخر، وتتسم بدرجات متفاوتة من الصعوبة والضييق، وبخصائص اجتماعية وسريرية يُحتمل أن تكون مختلفة للغاية.

2-1. مفهوم الصحة النفسية:

هي تلك الحالة النفسية التي تتسم بالثبات النسبي والتي يكون فيها الفرد متمتعاً بالتوافق النفسي والاجتماعي والالتزان الانفعالي، خالياً من التلازم والاضطراب مليئاً بالتحمس وان يكون ايجابياً خلاقاً مبدعاً يشعر بالسعادة والرضا قادراً على أن يؤكد ذاته ويحقق طموحاته واعياً بإمكانياته الحقيقية قادراً على استخدامها في امثل صورة ممكنة (ضبرة محمد علي شريف، 2004، صفحة 16)

تعرف أيضاً بأنها القدرة على التأرجح بين الشك و اليقين، التأرجح يمنح الإنسان المرونة فلا يتطرق إلى حد الخطاء الاتخاذ، ولا يدب إلى حد الأحجام عند اتحاد أي قرار، والتأرجح يوفر للفرد المعادلة والقوة اللازمة للانطلاق والتمتع واليقين (عبد المنعم الميلاوي، 2003، صفحة 4)

وكذلك فحص الطالب الباحث منهج الإسلام وقد وجد انه يقدم للإنسان وللمجتمع طرقاً متعددة تساعد على التمتع ببركات الصحة النفسية أي قبل ظهور علم النفس ونظرياته يقول سبحانه وتعالى (الذين امنوا وتطمئن قلوبهم ألا بذكر الله تطمئن القلوب). سورة الرعد الاية 28.

ويؤكد منهج الإسلام على خطورة فقد الحاجة إلى الأمن النفسي والصحة النفسية فيقول الحق تبارك وتعالى: (ونفس وما سواها فألهمها فجورها وتقواها قد افلح من زكاها وقد خاب من دساها)

سورة الشمس الاية 7-10

2-2. مناهج الصحة النفسية:

توجد ثلاثة مناهج أساسية يقدم على أساسها العاملون في ميدان الصحة النفسية خدماتهم هي:

2-2-1. المنهج الإنمائي:

ويستهدف هذا المنهج تهيئة الظروف التي تمكن الأفراد العاديين من بلوغ أقصى ما يمكنهم بلوغه من النمو بشكل صحي من النضج والتوافق الشخصي والاجتماعي والأسري والمدرسي والمهني، بحيث يمكن لهم الشعور بالكفاءة والرضا والسعادة وتحقيق دواتهم والإفادة من طاقاتهم في تقدم المجتمع بأقصى قدر ممكن،

2-2-2. المنهج الوقائي:

ويعني في هذا المنهج الأفراد الأصحاء والعاديين كما يعني أيضا المعرضين للخطر كالمراهقين والأطفال والبيئات الفقيرة وأطفال الشوارع بهدف الحد من معدلات انتشار كل ما يعوق نموهم وتوافقهم وصحتهم النفسية وذلك عن طريق الوقاية من أسباب الانحرافات والاضطرابات النفسية والعقلية والكشف والتدخل المبكر وتشخيص الاضطرابات.

2-2-3. المنهج العلاجي:

يختص هذا المنهج بتقديم الخدمات العلاجية للمرضى وذلك عن طريق:

- تشخيص نوع الاضطراب وتحديد أسبابه من خلال دراسة الحالة وتاريخها عن طريق جمع البيانات.
- العلاج النفسي عن طريق السيطرة على أسباب الاضطراب وعلاج أعراضه وتعديل السلوك اللات وافقي وتعلم أنماط سلوكية توافقية جديدة. (منى عبد الحليم، 2009، الصفحات 26-27)

2-2-4. أهداف مناهج الصحة النفسية:

- معرفة العوامل المحددة للسلوك الاجتماعي وتشخيص أنماط الفرد السلوكية لتحديد موقعها بين السواء واللاسواء.
- تحديد الحاجات النفسية للفرد، ومساعدته على تحقيقها ومن بينها الشعور بالسعادة والرضا عن النفس وعن الحياة، والشعور بالاتزان الانفعالي والوصول إلى درجة مناسبة من التوافق النفسي والاجتماعي وتحقيق الذات.

- تحديد عوامل التنشئة الاجتماعية التي تؤثر تأثيرا فعالا في بناء شخصية الفرد والمتمثلة بالاتجاهات الوالدين في تنشئة الأبناء (البيئة الأسرية) واتجاهات الأبناء نحو جوانب العمل المدرسي (البيئة المدرسية).
- معرفة دوافع السلوك حتى يسهل توجيهها ضمن الإطار القيمي الساعد في المجتمع
- توجيه الفرد للقيام بالأدوار الاجتماعية المنتجة والمهادفة. وتجنب صراع هذه الأدوار.
- تكوين الاتجاهات الاجتماعية التي تعتبر المحددات الضابطة للسلوك الاجتماعي للفرد والجماعة، وتوضيح المعالجات النفسية لتعزيز إيجابياتها او تعديل وتغيير سلبية تلك الاتجاهات.
- الاهتمام بدراسة ظاهرة الفروق الفردية وتحديد المتغيرات المختلفة المرتبطة بها، ومعرفة العلاقات القائمة بينها.
- المساهمة الفعالة بتطوير حركة القياس النفسي، اد تعدد الاختبارات والمقاييس أدوات تشخيصية معول عليها في بحوث الصحة النفسية.
- الاهتمام بدراسة الشخصية وبصفة خاصة النمو النفسي والاجتماعي بدء من مرحلة الطفولة المبكرة حتى مرحلة الشيخوخة، وتحديد متطلبات كل مرحلة إنمائية يمر بها الفرد.
- مساعدة الفرد والمجتمع على كيفية التمتع بمظاهر الصحة النفسية السليمة (أديب محمد الخالدي، 2009م ، الصفحات 422-423)

2-3. الصحة النفسية والتوافق:

يرتبط مفهوم الصحة النفسية بمفهوم التكيف والتوافق ويمكن تعريف التكيف أو التوافق بأنه العلاقة التوافقية للإنسان مع البيئة المحيطة به ونجد للتوافق ركنان أساسيان هما التلاؤم و الرضا والتي ترتبط بالبيئة المادية والتي تشمل جميع جوانب الحياة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية والبيولوجية.

إن التوافق لا يتحقق ولا يصبح كاملاً إلا إذا صاحبه الشعور بالرضا والتلاؤم وبالتالي يؤدي بالفرد الشعور بالسعادة في البيئة التي ينتمي إليها، إن التوافق أمر فردي كما هو أمر جماعي فالفرد بلائم نفسه مع الجماعة ولكن من خلال توافقه مع الجماعة، أما التكيف فهو ناتج من التفاعل الذاتي الشخصي مع البيئة المحيطة وهي عملية مستمرة ديناميكية يحاول الإنسان عن طريقها تغيير سلوكه من أجل الوصول إلى حالة من الاستقرار النفسي والبدني والاجتماعي، إما الرضا فهو الوصول إلى هدف أو تحقيق حاجة أو رغبة والشعور بالهدوء والاستقرار (رشيد حميد زير، 2010م، صفحة 43)

2-3-1. مميزات ذوى الصحة النفسية :

- إنهم يشعرون اتجاه أنفسهم بإنتاج ورضي وسرور.
- لا يقللون من أهمية قدراتهم ولا يقدرونها أكثر مما هي عليه.
- إنهم متساهلون و متسامحون مع أنفسهم ومع الآخرين.
- يتقبلون أخطائهم والنقد من الآخرين.
- يحترمون أنفسهم.
- لديهم القدرة على مواجهة مطالب الحياة.
- ينالون الرضا من مباحج حياتهم اليومية البسيطة.

2-3-2. مجابتهم للأمور:

- يتمكنون من مجابهة مطالب الحياة.
- يتحملون مسؤولياتهم.
- ينصبون لأنفسهم أهدافا حقيقية عملية.
- يصنعون الخطط للمستقبل و لا يخافون.

- يؤثرون على بيئتهم ويكيفون أنفسهم لها إذا تطلب الأمر.
- لهم القدرة على حل مشاكلهم بأنفسهم كلما ظهرت.
- العمل باجتهاد في كل عمل يقيمون به و يجدون اللذة والرضي في القيام بذلك. -لديهم القدرة على التفكير في أمورهم واتخاذ القرارات اللازمة لأنفسهم. (الدكتور منى عبد الحليم، 2009).

2-4. المؤثرات العامة للصحة النفسية.

2-4-1. الراحة النفسية:

من العوامل المهمة التي تؤثر على حياة الفرد وعلى عملية التوافق هو شعور الفرد بعدم الاتزان النفسي في اى جانب أو مشاعر الذنب الأفكار و الوسواس وتوهم المرض وعدم الإقبال على الحياة والتحمس لها. ولا يتضمن معنى الراحة النفسية إن لا يصادف الفرد أبو عقبان أو المواضع أو موانع تقف حاجزا في الطريق إشباع حاجاته المختلفة وفي تحقيق أهدافه في الحياة فكثيرا ما يصادف هذه العقبات في حياتنا اليومية وإنما الشخص ذو الصحة النفسية هو الشخص الذي يستطيع مواجهة هذه العقبات وحلا المشكلات بطريقة ترضاهم نفسه و يقرها المجتمع.

2-4-2. القدرة على العمل:

تعتبر قدرة الأفراد على العمل والإنتاج والكفاية فيهما وفق ما تسمع بيه قدراتهم ومهاراتهم من أهم دلائل الصحة النفسية، فالعمل هو إحدى صور النشاط الطبيعي للإنسان، ولذلك من الخطاء أن نعتبره تهديدا للاتزان النفسي للإنسان وان يضر بصحة قدراته، وتحقيق أهدافه الحيوية، الأمر الذي يحقق له الرضا والسعادة النفسية. إن الأثر القوي للعمل على الاتزان النفسي يرجع إلى أن العمل له صلة وثيقة بالأهداف التي تكمن وراء السلوك الإنساني، فعن طريق العمل يكتسب الإنسان قوة، وهو وسيلة للتأثير على البيئة التي يعيش فيها. عن طريق

ذلك يسعى ويحقق لنفسه مركزا مرموقا في المجتمع الذي ينتمي إليه. ولهذا فلا داعي للاستغراب في أن توجد علاقة بين العمل والسلوك، فالسلوك في مواقف العمل هو في الواقع جانب أساسي من جوانب السلوك الإنساني.

2-4-3. مفهوم الذات:

تعتبر فكرة الفرد عن ذاته من الركائز الأساسية للشخصية وبلا شك في عملية التوافق ولا بد لنا في ضوء ذلك أن نوضح أن الذات هي فكرة الشخص عن نفسه وما يعتريه من أفكار ومشاعر يكونها الفرد عن نفسه والصورة التي يكونها في داخله وهي تتمثل في فهمه العميق لقدراته وحدود إمكانياته، فقد يتصور الشخص بان له قدرات عقلية أو جسمية عالية، وفي الواقع الأمر بان هذا التصور غير صحيح مما قد يدفع الفرد أن يصاب بالإحباط.

وقد يرى الفرد نفسه ذات قيمة اجتماعية ومرغوب فيه، وهذه هي علاقة الفرد بالآخرين التي تجعل منهم ينظرون إليه بنوع من التقدير والاحترام لما لديه من قيم اجتماعية واتجاهات منطقية ومبادئ تشعره بنوع من الاحترام ورضا لنفسه وللآخرين.

وقد يرى نفسه عديم القيمة لا يمثل شيئا بالنسبة للأفراد الذين هم حوله فنظراتهم هذه سواء كانت ايجابية أو سلبية فإنها تمثل عاملا قويا في قبول أو رفض هذا الفرد وبالتالي التأثير في عملية التوافق.

2-4-4. شمول نشاط الفرد وتنوعه:

نحن بحاجة إلى تنوع و شمول النشاط كما نحتاج إلى العناية بالنمو الجسدي والاهتمام بصدقنا وعلاقتنا الاجتماعية فلا تقتصر اهتمامنا على جانب واحد، بل يجب التركيز على جميع الجوانب النمو الأخرى وأدا اقتصر اهتمامنا على جانب واحد من جوانب النمو فسيؤدي حتما إلى اختلال بين في التوازن النفسي.

2-4-5. مدى كفاية الفرد في مواجهة احباطات الحياة اليومية:

الفرد دائما يمد يده باحثا عن أداة تساعد به بشكل أو بآخر على مواجهة ظروف الخطر، فلا بد له أن يعد نفسه للمواجهة دون الهروب، وذلك لأنه أمام ظرف جديد مفروض عليه، وهو يحاول أن يعدله في مجرى سلوكه ليحمله ملائما ويتناسب مع ظروفه لذلك لا بد له أن يتصرف من اجل مواجهة ما يتعرض له من احباطات فادا واجهها نجح منها وحقق لذاته الرضا والراحة النفسية له وللآخرين.

2-4-6. قدرة الفرد على تحمل المسؤولية:

لا شك أن الشخص المتمتع بالقدر الكبير من الصحة النفسية هو ذلك الفرد الذي يستطيع أن يتحمل المسؤولية ويستطيع اتخاذ القرارات، لان الهروب منها دليل على عدم النضج الانفعالي والشخصية الغير متمتعة بالصحة النفسية، فلا بد للإنسان الذي يريد الصحة النفسية أن يكون قادرا على إشباع وإرضاء حاجاته الأساسية لأن ذلك من أهم العوامل المباشرة لاءحدات التوافق النفسي والذي بدوره يؤدي إلى الصحة النفسية التي تسعى من اجلها المجتمعات والأفراد. (ص44-45-46 كتاب (صالح حسن احمد الداري، 2010، الصفحات 44-45-46)

2-5. عوامل التكامل والصحة النفسية:

يرى مكدوجل أن مقياس الصحة النفسية هو تكامل الشخصية وانسجامها وان الشخصية تتكامل عندما تكون العاطفة السائدة عند الشخص هي عاطفة اعتبار الذات، فتوجيه اعتبار عاطفة الذات للسلوك سوف يكون توجيهها مفيدا للشخص والمجتمع، أما عدم تكامل الشخصية فتترجع إلى بقاء بعض النزاعات أو الدوافع تائفة على الشخصية، مستقلة عن سلطة اعتبار عاطفة الذات مما يؤدي إلى الصراع، وهو يرى أن التكامل دليل الصحة النفسية والصراع دليل انقسام النفس. (محمد رفعت رمضان واخرون،، 1984، صفحة 54).

ويرى فروي دان الصحة النفسية هي نتيجة التكامل ولكنه يده بالى أن التكامل يكون نتيجة الانسجام سهولة التعامل بين الجوانب الثلاثة للنفس أو العقل وهي:

- النزعات او "الهي" التي تمثل المطالب الغريزية.
- الذات الشعورية أو "الأنا" وهي التي تمثل المجتمع في صورته الواقعية.
- الذات العليا اوالانا "العليا" وهي الصورة المثالية او المشتقة من المثل العليا للمجتمع.

خلاصة الفصل:

إن إعادة تشكيل محددات الصحة النفسية غالباً ما تتطلب اتخاذ إجراءات تتجاوز نطاق قطاع الصحة، ومن ثمّ فإنه ينبغي أن تشمل برامج تعزيز الصحة النفسية والوقاية من الاضطرابات النفسية قطاعات التعليم والعمل والعدالة والنقل والبيئة والإسكان والرعاية الاجتماعية. ويمكن لقطاع الصحة أن يسهم إسهاماً كبيراً بدمج جهود التعزيز والوقاية في الخدمات الصحية؛ والدعوة إلى التعاون والتنسيق المتعددي القطاعات والشروع فيهما، وتيسيرهما

عند الاقتضاء

الإطار التطبيقي

الفصل الأول:

منهجية البحث

وإجراءاته الميدانية

1-1. الدراسة الاستطلاعية:

قبل إجراء التجربة الاستطلاعية وتقديم الاستبيان قمنا بزيارة ميدانية تفقدية ببعض الإبتدائيات بولاية سيدي بلعباس للاطلاع على المعطيات والإمكانات المتوفرة والبحث عن جمعيات أولياء التلاميذ ، وهذا من أجل التوصل إلى أفضل الطرق لإجراء بحثنا وتجنب العراقيل والمشاكل التي يمكن أن تواجهنا خلال العمل الميداني، وبعد الانتهاء من جمع كل المعلومات والمعطيات التي نحتاجها تم اختيار عينة عشوائية مقدره ب (10) من أولياء أمور التلاميذ من عدد العينة الأصلية قصد إخضاعها للتجربة الاستطلاعية، ومن أهداف الدراسة الاستطلاعية ما يلي:

1. تحديد المجتمع الإحصائي كالاختبارات والمقاييس المستعملة في هذه الدراسة، والحصول على معلومات كافية.
2. ضبط الموضوع وجعله منهجيا وذو قيمة علمية ومعالجة.

1-2. منهج البحث:

تم الاعتماد على المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي باعتباره المنهج الملائم لطبيعة المشكلة المطروحة في هذا البحث.

1-3. مجتمع وعينة البحث:

تمثل مجتمع بحثنا في تلاميذ معلمي وجمعية أولياء التلاميذ بالمدرسة الإبتدائية "طالب سليمة" ببلدية سيدي بلعباس، فيما تمثلت عينة بحثنا في 24 من أولياء تلاميذ تم اختيارهم بطريقة عشوائية تم اختيارهم ويمثلون 15% من مجتمع البحث.

1-4. مجالات البحث:

المكاني: المدرسة الإبتدائية "طالب سليمة" ببلدية سيدي بلعباس،

الزمني: امتدت الدراسة من بداية شهر فبراير 2023 إلى غاية منتصف شهر سبتمبر. 2023

1-5. ضبط متغيرات الدراسة:

1-5-1. المتغير المستقل:

يعرف بأنه ذو طبيعة استقلالية حيث يؤثر في المتغيرين التابع والدخيل دون أن يتأثر بهما وهنا المتغير المستقل هو "الألعاب الترويحية الإلكترونية".

1-5-2. المتغير التابع:

يتأثر مباشرة بالمتغير المستقل في كل شيء سواء الاتجاه السلبي أو الاتجاه الإيجابي فإن كان المتغير المستقل إيجابي كان متغير التابع مباشرة إيجابي والعكس صحيح وهنا المتغير التابع هو "الصحة النفسية لأطفال المرحلة الابتدائية".

1-6. أدوات البحث:

المصادر والمراجع: واعتمدنا على بعض الكتب والمجلات العلمية إضافة إلى بعض الدراسات ومواقع الانترنت المعتمدة خاصة في الجانب النظري للبحث.

الاستمارة الإستيعابية: وتم إعدادها من طرف الطالب الباحث بالاعتماد على المراجع العلمية والدراسات السابقة والدراسة النظرية، وتكونت من 20 سؤالاً منها أسئلة متعلقة بالبيانات الشخصية وقمنا بحصر إجابة في اقتراحات (نعم، لا أحياناً.... واقتراحات أخرى حسب الأسئلة)، وتم تقسيمها إلى 03 محاور على الشكل التالي:

- المحور الأول: توجه أطفال المرحلة الابتدائية نحو ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية
- المحور الثاني: للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر إيجابي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية
- المحور الثالث: للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر سلبي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

1-7. الأسس العلمية للاختبارات المستخدمة:

- **الثبات:** يقصد بثبات الاختبار مدى الدقة او الاتساق او استقرار نتائجه فيم لو طبق على عينة من الأفراد في مناسبتين مختلفتين. (مقدم، 1993، صفحة 152)

واستخدام الطالبان الباحثان إحدى طرق حساب ثبات الاختبار وهي طريقة "تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه" (معامل الارتباط Test-Retest) للتأكد من مدى دقة واستقرار نتائج الاختبار. وعلى هذا أساس قمنا بإجراء الاختبار على مرحلتين بفاصل زمني قدره أسبوع مع تثبيت كل المتغيرات (نفس العينة، نفس الأماكن، نفس التوقيت).

- **الصدق:** صدق الاختبار أو المقياس يشير إلى الدرجة التي يمتد إليها في قياس ما وضع من أجله فالاختبار أو المقياس الصادق هو الذي يقيس بدقة كافة الظاهرة التي صمم لقياسها. (حسانين م، 1995، صفحة 193) وباستعمال الوسائل الإحصائية التالية تم حساب ثبات و صدق الاختبار. بمعامل الارتباط "ر" لبيرسون.

الجدول رقم (01): يمثل معامل الثبات والصدق لأداة البحث.

المحاور	حجم العينة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	معامل الثبات	معامل الصدق
المحور الأول	10	9	0.05	0.81	0.90
المحور الثاني				0.82	0.90
المحور الثالث				0.78	0.88

يتبين من خلال هذا الجدول أن قيم معامل الارتباط للاستبيان (محصورة) ما بين (0.78-0.82) بالنسبة إلى الثبات و(0.88-0.90) بالنسبة إلى الصدق وبالرجوع إلى جدول الدلالات الارتباط البسيط لبيرسون لمعرفة ثبات والصدق الاختبار عند مستوى الدلالة 0.05 وهذه القيم دالة إحصائيا بالمقارنة مع "ر" الجدولية التي بلغت

0,602 وعليه يتبين للطالب الباحث أن الاستمارة الذي تم استعمالها تتميز بدرجة ثبات وصدق عاليتين عند مستوى الدلالة 0.05.

1-8. الوسائل الإحصائية:

لقد اعتمد الطالب الباحث خلال إصدارهما للأحكام الموضوعية حول نتائج الدراسة الاستطلاعية والدراسة الأساسية على تحويل الدرجات الخام المتحصل عليها إلى نتائج بغرض الاستناد عليها في إصدار أحكام موضوعية وتم ذلك من خلال الاستخدام الأمثل لبعض الوسائل الإحصائية التالية:

- التكرار والنسب المئوية.
- اختبار كاي تربيع.
- معامل الارتباط بيرسون.

الفصل الثاني:

معرض وتحليل النتائج ومناقشة

الفرضيات والاستنتاجات

2-1. عرض و تحليل النتائج:

المحور الأول: توجه أطفال المرحلة الابتدائية نحو ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية

1. ما هو تصورك عن الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

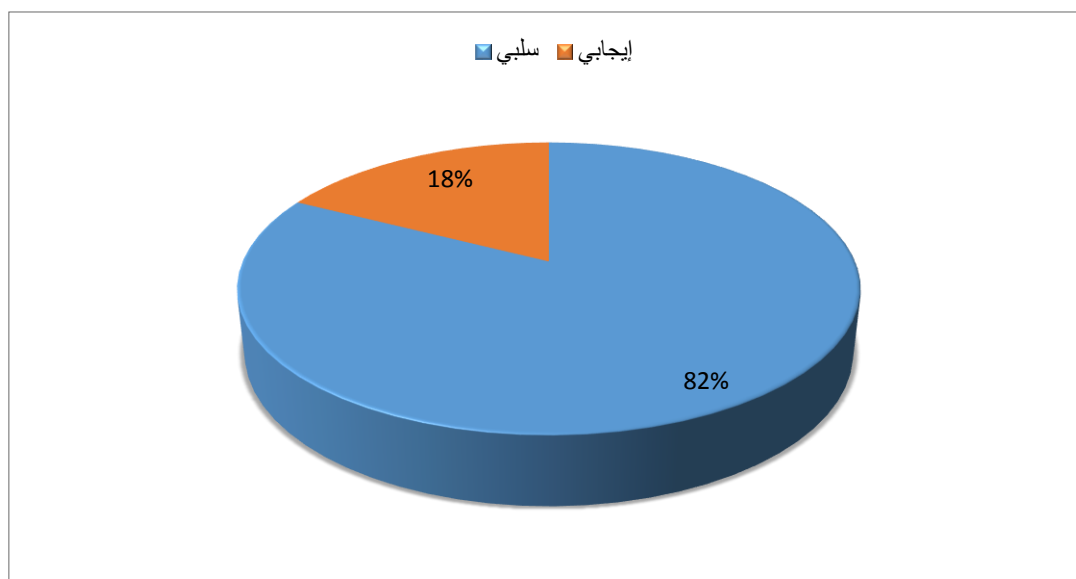
الجدول رقم (02): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (01) للمحور الأول

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
إيجابي	03	12.50	13.50	3.84
سلبي	21	87.50		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "سلبي" بلغ 21 فردا بنسبة بلغت 12.50%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "إيجابي" 03 أفراد بنسبة بلغت 87.50%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 13.50 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدره بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "سلبي".

ومنه نستنتج أن تصور أولياء التلاميذ للألعاب الترويحية الإلكترونية سلبي

الشكل رقم (01): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (02)



2. هل تعتبر الإلكترونية من الألعاب الترويجية؟

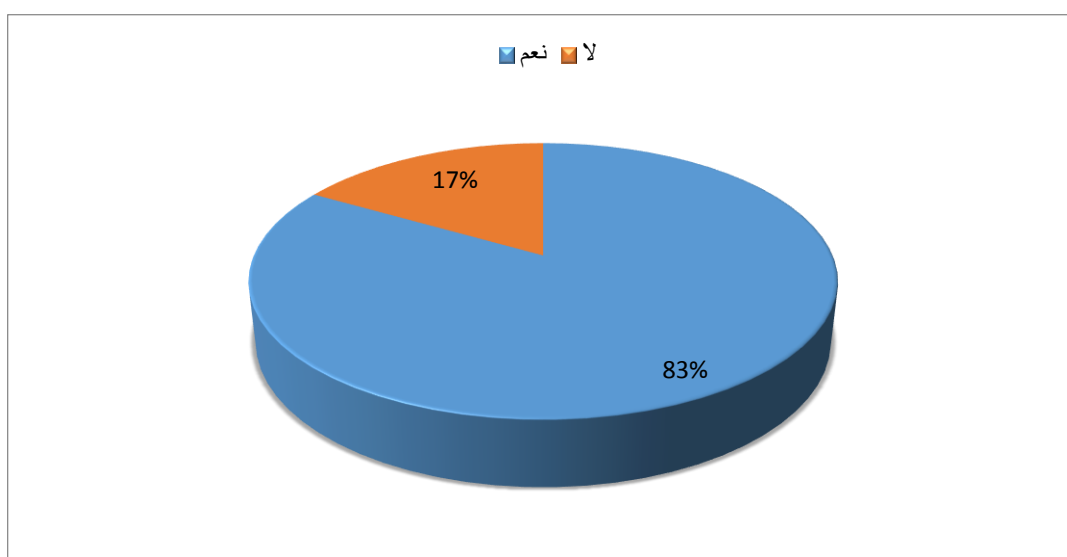
الجدول رقم (03): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (02) للمحور الأول

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	20	83.33	10.67	3.84
لا	04	16.66		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 20 فردا بنسبة بلغت 83.33%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 04 أفراد بنسبة بلغت 16.66%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 10.67 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج أن أولياء التلاميذ يعتبرون الألعاب الإلكترونية ألعابا ترويجية

الشكل رقم (02): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (03)



3. هل يمارس طفلك الألعاب الإلكترونية الترويجية؟

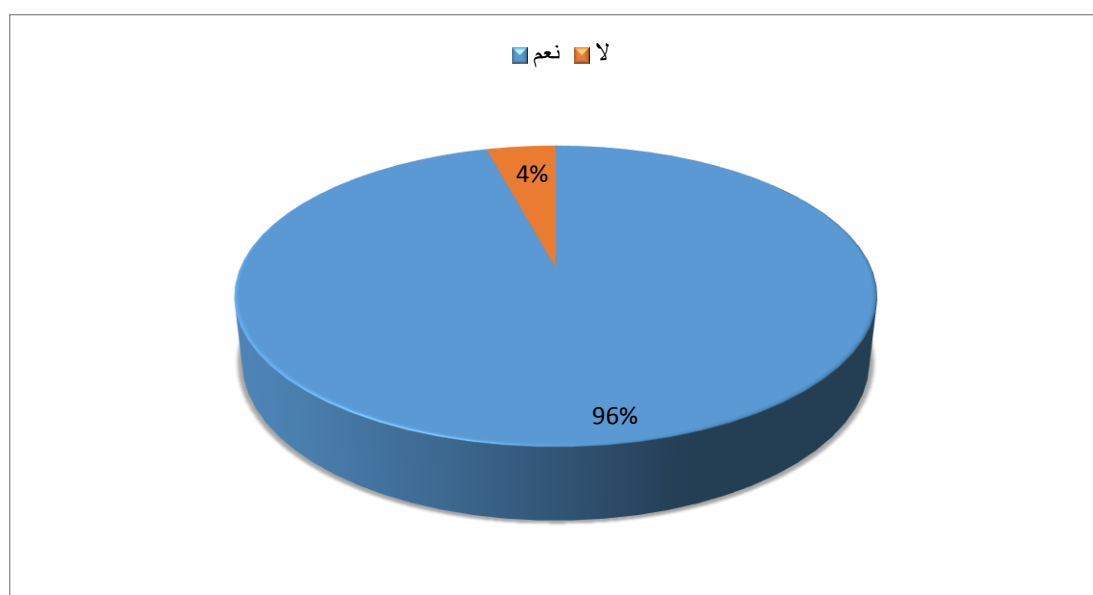
الجدول رقم (04): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (03) للمحور الأول

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	23	95.83	20.17	3.84
لا	01	04.16		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 23 فردا بنسبة بلغت 95.83%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" فردا واحدا بنسبة بلغت 4.16%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 20.17 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج أن أبناء الأولياء الباحثين يمارسون الألعاب الترويجية الإلكترونية.

الشكل رقم (03): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (04)



4. هل يمارس طفلك الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

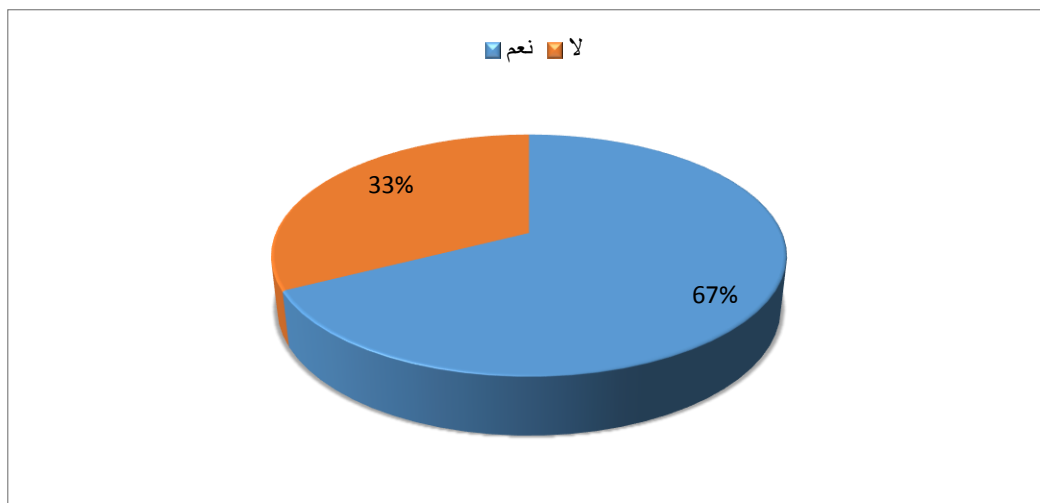
الجدول رقم (05): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (04) للمحور الأول

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
يومية	20	83.33	44.34	7.82
مرة في الأسبوع	00	00.00		
مرتين في الأسبوع	01	04.16		
03 مرات في الأسبوع	03	12.50		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=3	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "يومية" بلغ 20 فردا بنسبة بلغت 83.33%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "مرتين في الأسبوع" فردا واحدا بنسبة بلغت 4.16%، فيما بلغت نسبة من أجابوا بـ 03 مرات أسبوعيا 12.50%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 44.34 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدره بـ 7.82 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=3، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "يومية".

ومنه نستنتج أن أبناء أولياء التلاميذ المبحوثين يمارسون الألعاب الترويحية الإلكترونية يوميا.

الشكل رقم (04): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (05)



5. على أي جهاز يمارس طفلك الألعاب الترويجية الإلكترونية؟

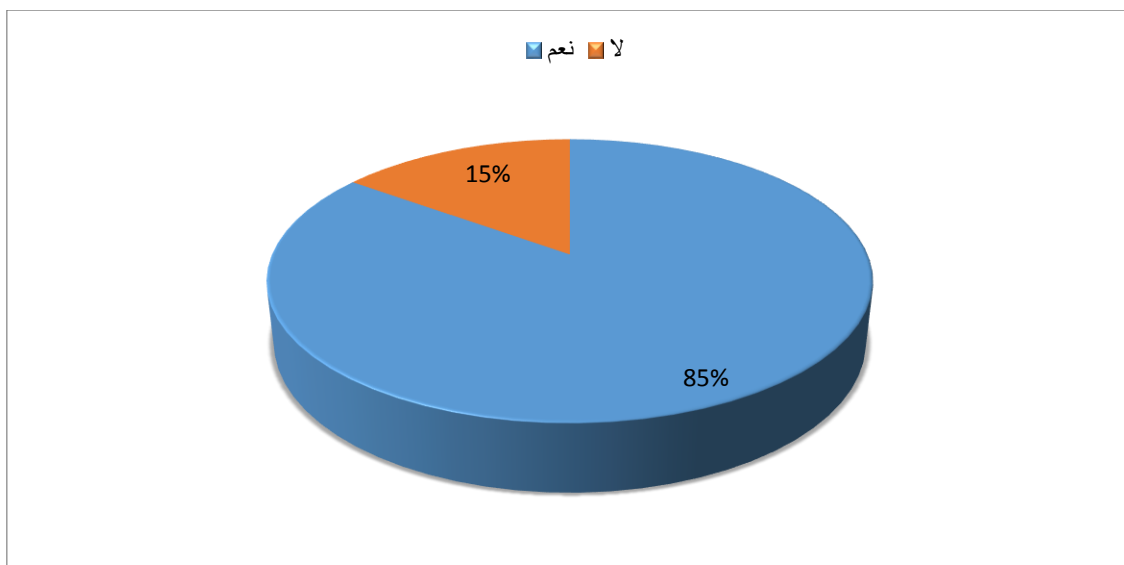
الجدول رقم (06): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (05) للمحور الأول

الاقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
الهاتف	10	41.66	1.75	5.99
الحاسوب	09	37.50		
جهاز الألعاب	05	20.83		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		غير دال	درجة الحرية ن=2	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "الهاتف" بلغ 10 أفراد بنسبة بلغت 41.66%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "الحاسوب" 09 أفراد بنسبة بلغت 37.50%، فيما بلغت نسبة من أجابوا بـ "جهاز الألعاب" 20.83%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 1.75 وهي أقل من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 5.99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية ن=2، وهذا ما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية.

ومنه نستنتج أن الأطفال يمارسون الألعاب الترويجية الإلكترونية بأجهزة مختلفة.

الشكل رقم (05): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (06)



6. ما هي المدة التي يستغرقها طفلك في ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية؟

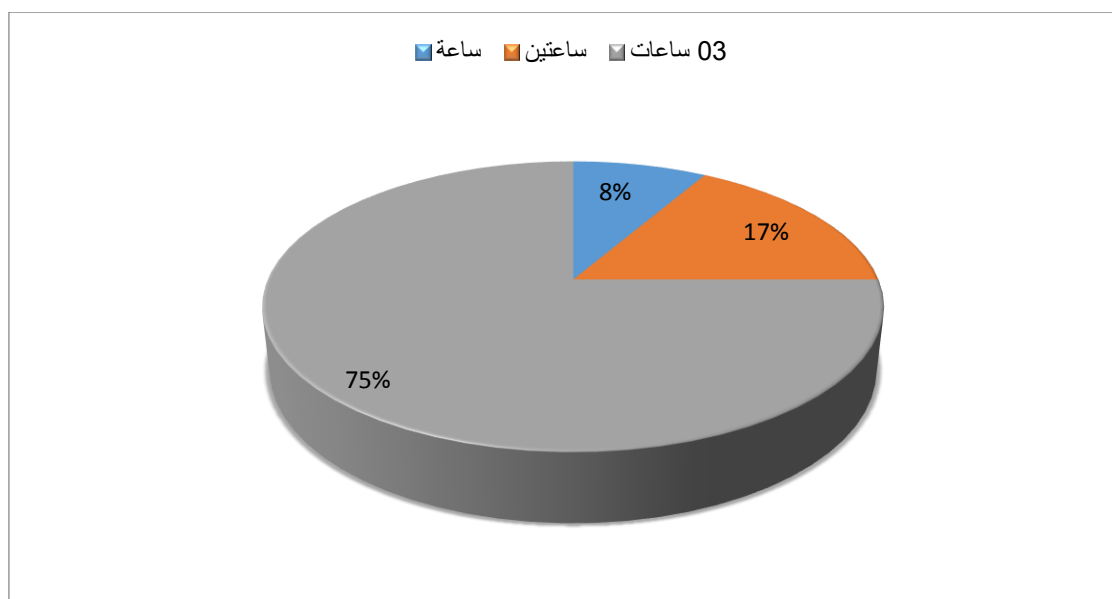
الجدول رقم (07): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (06) للمحور الأول

الاقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
ساعة	02	08.33	19.00	5.99
ساعتين	04	16.66		
أكثر من ساعتين	18	75.00		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=2	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "ساعة" بلغ فردين (02) بنسبة بلغت 8.33%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "ساعتين" 04 أفراد بنسبة بلغت 16.66%، فيما بلغت نسبة من أجابوا بـ "أكثر من ساعتين" 75.00%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 19.00 وهي أكبر من قيمة كا² الجدولية المقدره بـ 5.99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية ن=2، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "أكثر من ساعتين".

ومنه نستنتج أن الأطفال يمارسون الألعاب الترويجية الإلكترونية لأكثر من ساعتين يوميا

الشكل رقم (06): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (07)



7. هل ينزعج طفلك في حالة حرمانه من ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

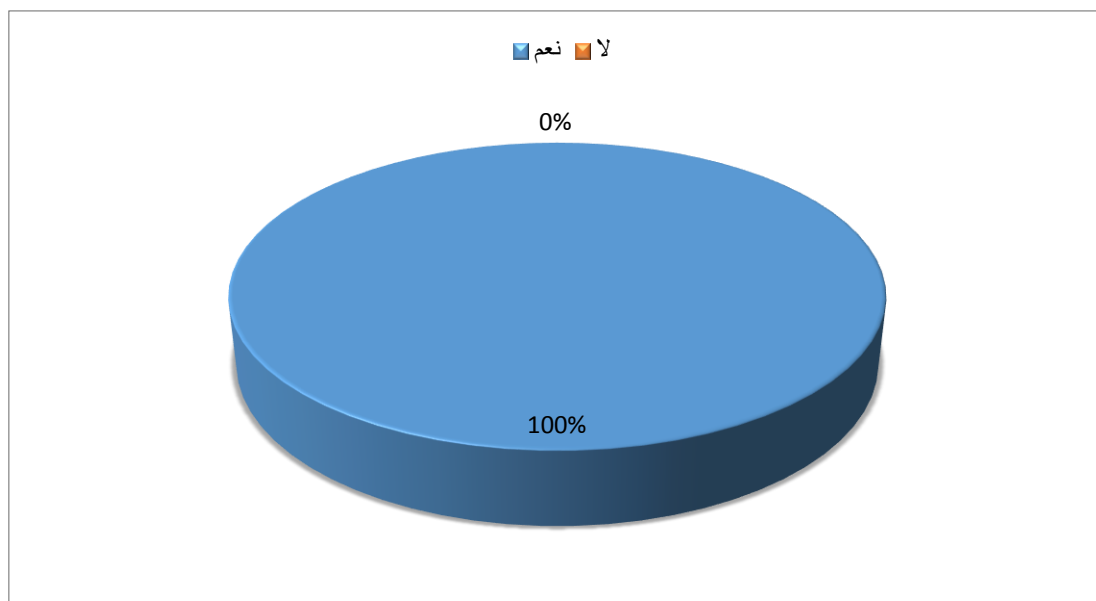
الجدول رقم (08): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (07) للمحور الأول

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	24	100	24.00	3.84
لا	00	00.00		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 24 فردا بنسبة بلغت 100%، بينما ولا فردا أجاب بـ "لا" بنسبة معدومة، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 24.00 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدره بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج أن الأطفال ينزعجون في حالة حرمانهم من ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية

الشكل رقم (07): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (08)



8. هل ترى بأن طفلك مدمن على الألعاب الترويجية الإلكترونية؟

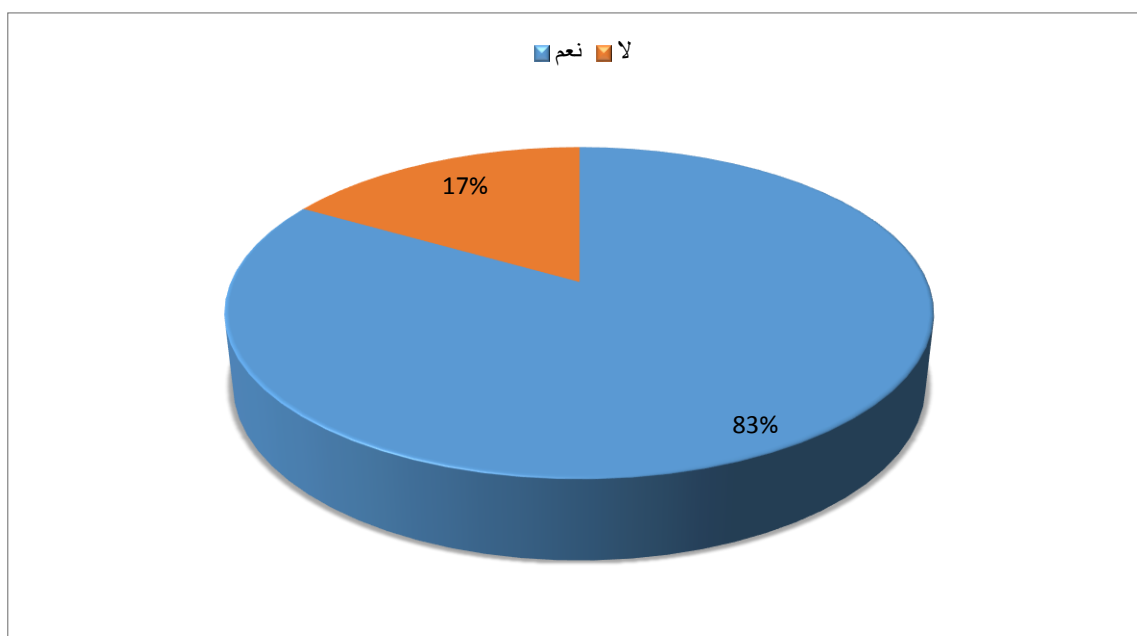
الجدول رقم (09): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (08) للمحور الأول

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	20	83.33	10.67	3.84
لا	04	16.66		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 20 فردا بنسبة بلغت 83.33%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 04 أفراد بنسبة بلغت 16.66%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 10.67 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج أن أطفال الأولياء المبحوثين مدمنون على الألعاب الترويجية الإلكترونية

الشكل رقم (08): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (09)



المحور الثاني: للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر إيجابي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة

الابتدائية

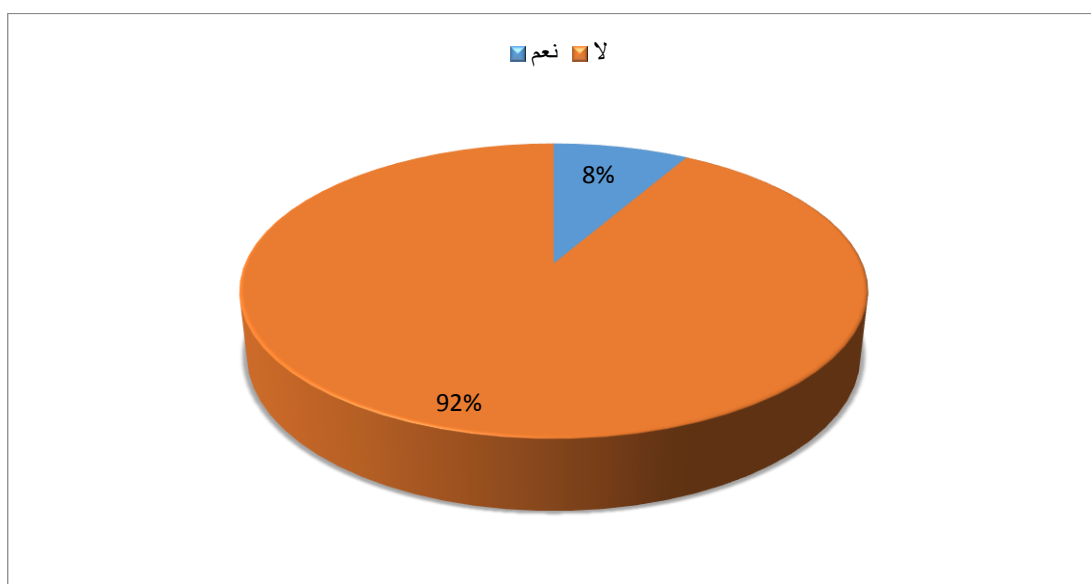
1. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر إيجاباً على صحة طفلك النفسية؟

الجدول رقم (10): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (01) للمحور الثاني

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	02	08.33	16.67	3.84
لا	22	91.66		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ فردين (02) بنسبة بلغت 8.33%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 22 فرداً بنسبة بلغت 91.66%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 16.67 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "لا"، ومنه نستنتج أن عينة البحث لا ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر إيجاباً على صحة أطفالهم النفسية

الشكل رقم (09): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (10)



2. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في تنمية الثقة بالنفس لدى طفلك؟

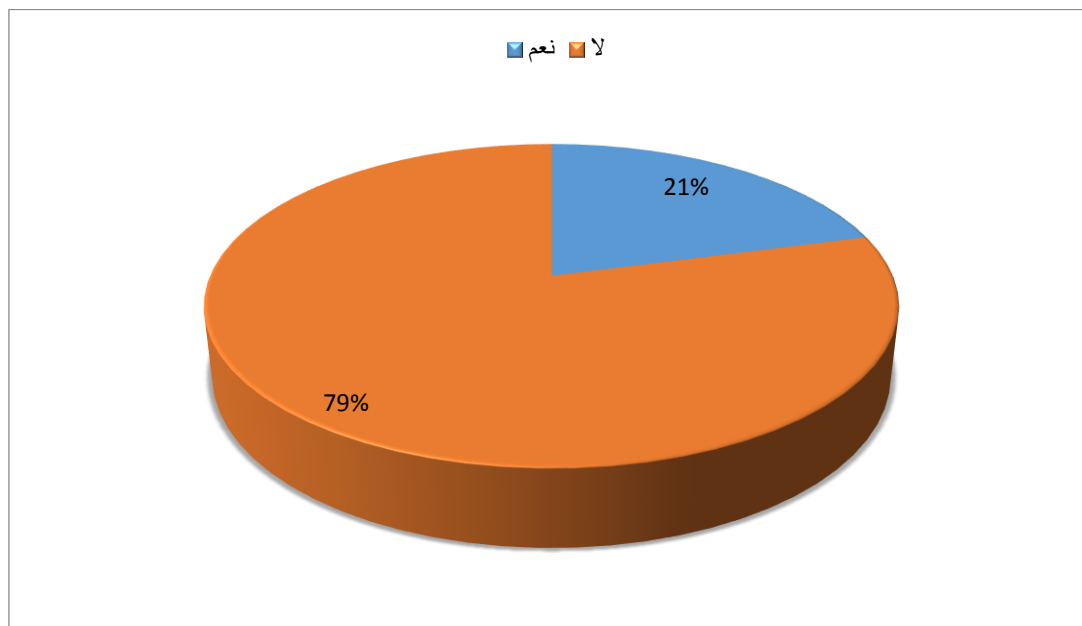
الجدول رقم (11): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (02) للمحور الثاني

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	05	20.83	8.17	3.84
لا	19	79.16		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 05 أفراد بنسبة بلغت 20.83%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 19 فردا بنسبة بلغت 79.16%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 8.17 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "لا".

ومنه نستنتج أن حسب نظر عينة البحث الألعاب الترويجية الإلكترونية لا تساهم في تنمية الثقة بالنفس لدى أطفالهم.

الشكل رقم (10): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (11)



3. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في تنمية الشخصية لدى طفلك؟

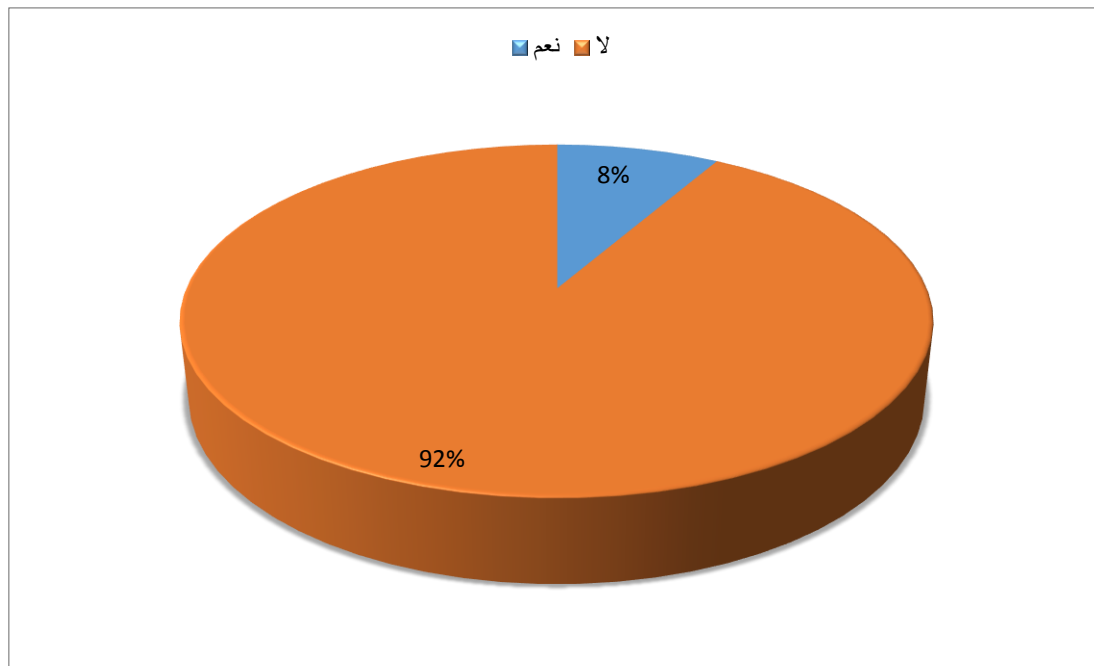
الجدول رقم (12): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (03) للمحور الثاني

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	02	08.33	16.67	3.84
لا	22	91.66		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ فردين (02) بنسبة بلغت 8.33%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 22 فردا بنسبة بلغت 91.66%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 16.67 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "لا"،

ومنه نستنتج أن عينة البحث لا ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في تنمية الشخصية لدى أطفالهم.

الشكل رقم (11): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (12)



4. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في تركيز الانتباه لدى طفلك؟

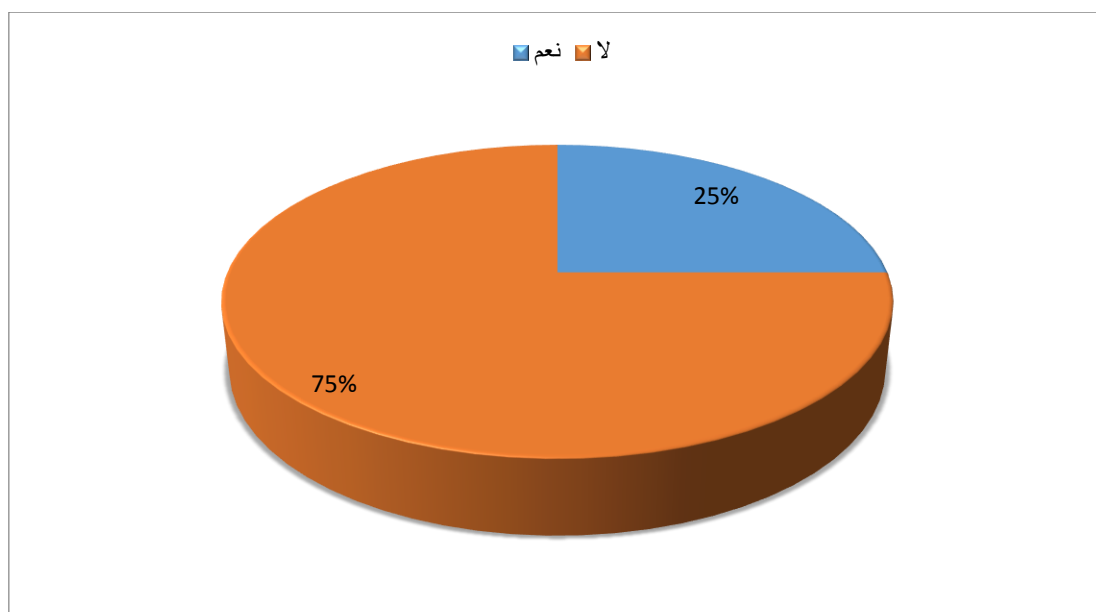
الجدول رقم (13): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (04) للمحور الثاني

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	06	25.00	6.00	3.84
لا	18	75.00		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 06 أفراد بنسبة بلغت 25%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 18 فردا بنسبة بلغت 75%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 6.00 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "لا".

ومنه نستنتج أن عينة البحث لا ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في تركيز الانتباه لدى أطفالهم.

الشكل رقم (12): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (13)



5. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في الاسترخاء لدى طفلك؟

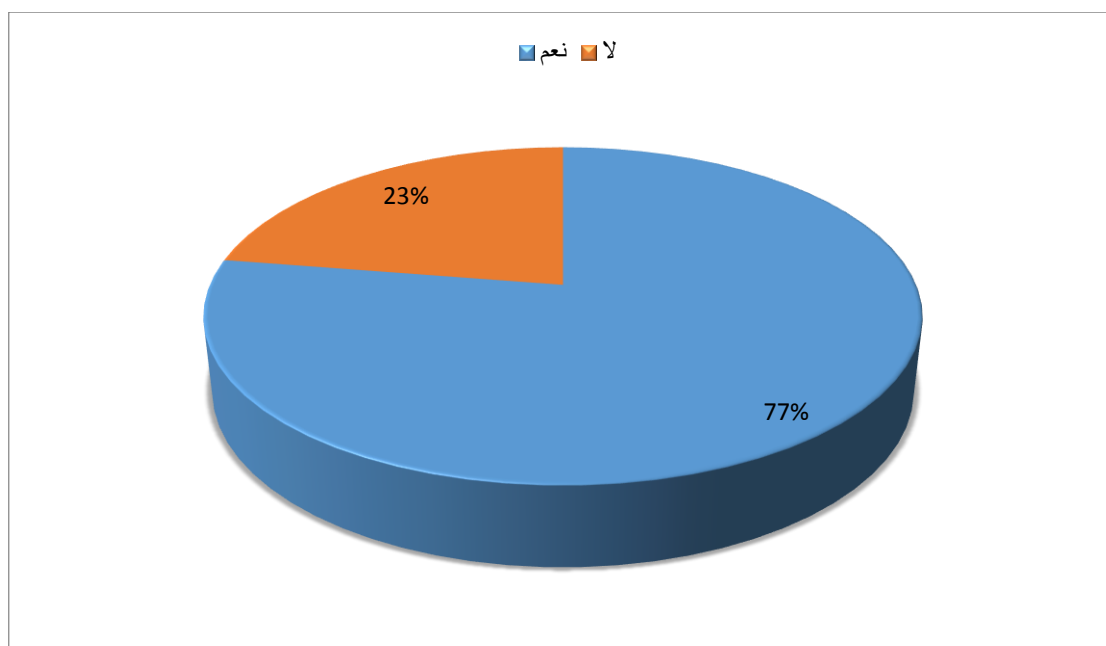
الجدول رقم (14): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (05) للمحور الثاني

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	07	29.16	4.17	3.84
لا	17	70.83		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 07 أفراد بنسبة بلغت 29.16%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 17 فردا بنسبة بلغت 70.83%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 4.17 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدره بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "لا".

ومنه نستنتج أن عينة البحث لا ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في الاسترخاء لدى أطفالهم.

الشكل رقم (13): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (14)



6. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في التواصل مع الآخرين لدى طفلك؟

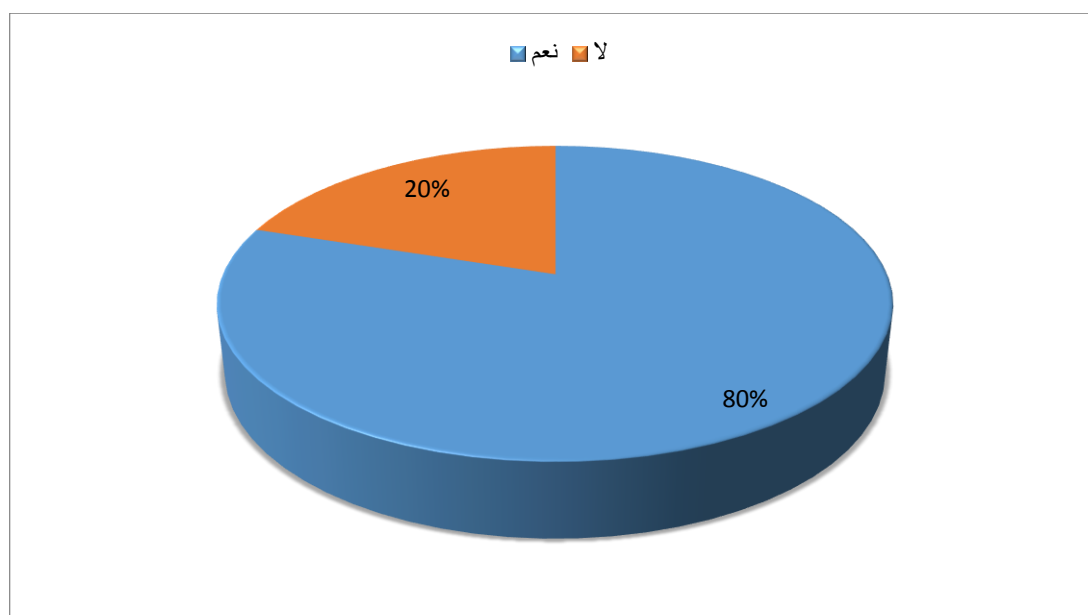
الجدول رقم (15): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (06) للمحور الثاني

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	01	04.16	20.17	3.84
لا	23	95.83		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ فردا واحدا بنسبة بلغت 4.16%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 23 فردا بنسبة بلغت 95.83%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 20.17 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "لا".

ومنه نستنتج أن عينة البحث لا ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تساهم في التواصل مع الآخرين لدى أطفالهم.

الشكل رقم (14): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (15)



المحور الثالث: للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر سلبي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

1. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر سلبا على صحة طفلك النفسية؟

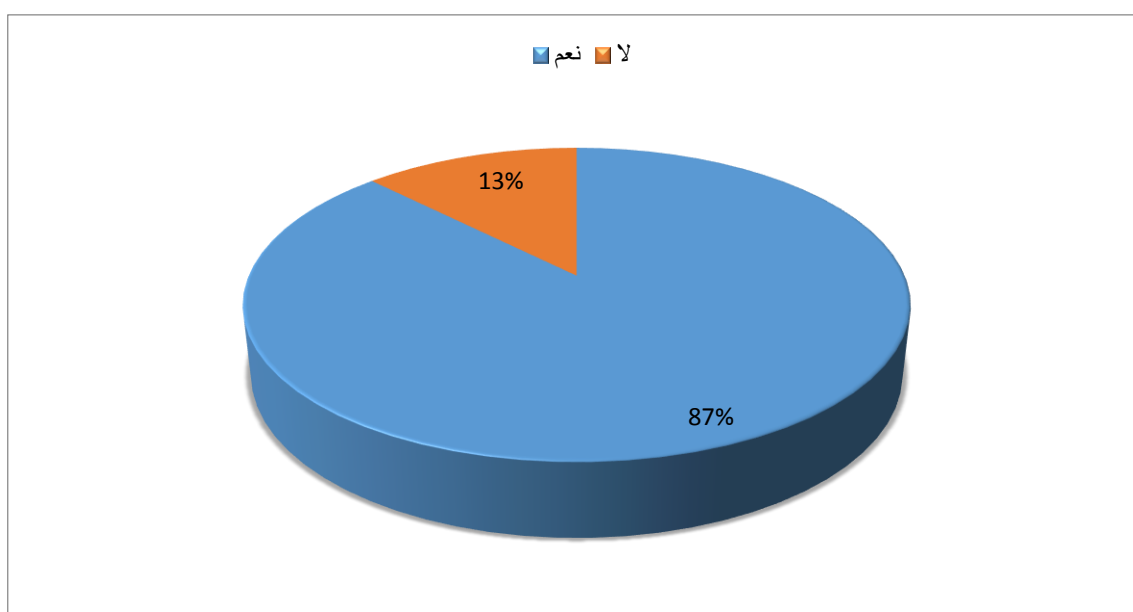
الجدول رقم (16): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (01) للمحور الثالث

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	21	87.50	13.50	3.84
لا	03	12.50		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 21 فردا بنسبة بلغت 87.50%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 03 أفراد بنسبة بلغت 12.50%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 13.50 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج أن عينة البحث ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر سلبا على صحة أطفالهم النفسية

الشكل رقم (15): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (16)



2. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب القلق لطفلك؟

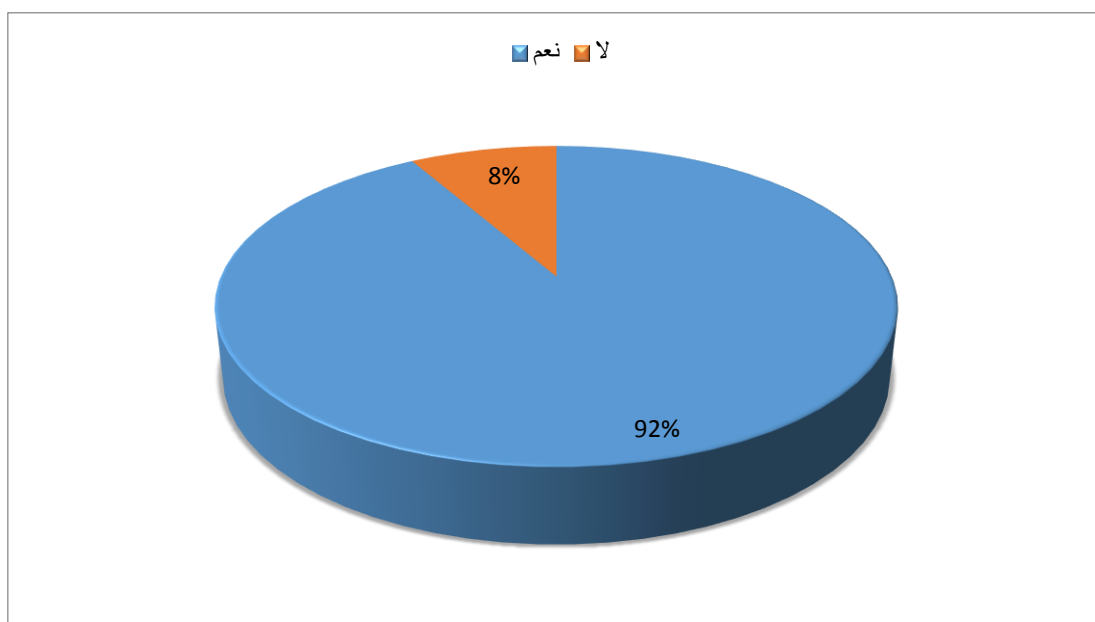
الجدول رقم (17): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (02) للمحور الثالث

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	22	91.66	16.67	3.84
لا	02	08.33		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 22 فردا بنسبة بلغت 91.66%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 02 فردين بنسبة بلغت 8.33%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 16.67 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج أن عينة البحث ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب القلق لأطفالهم

الشكل رقم (16): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (17)



3. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب الغضب لطفلك؟

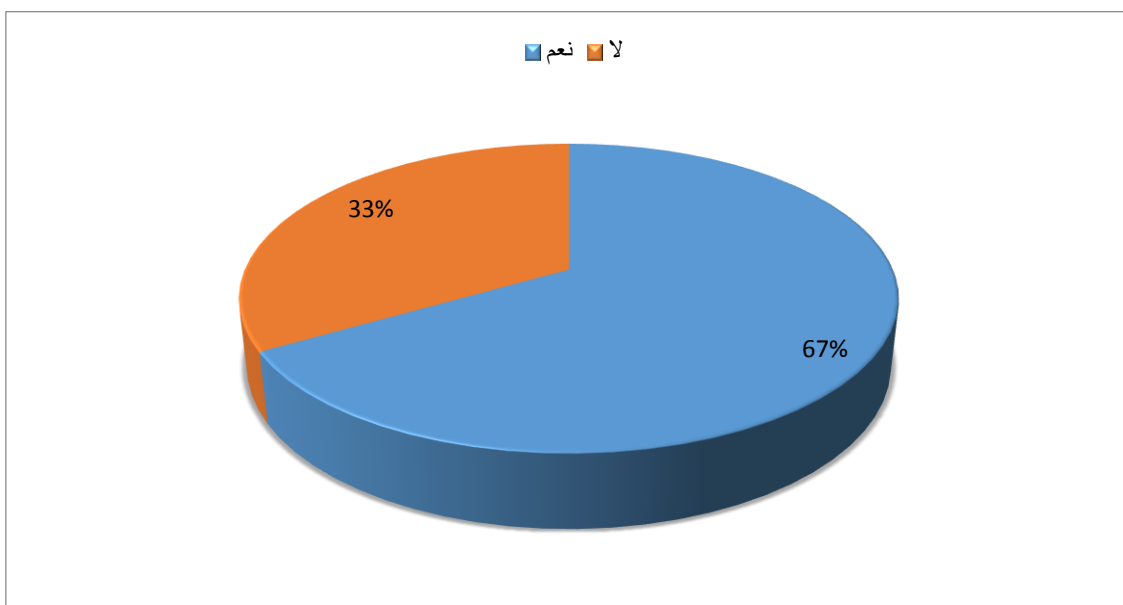
الجدول رقم (18): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (03) للمحور الثالث

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	16	66.66	2.67	3.84
لا	08	33.33		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		غير دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 16 فردا بنسبة بلغت 66.66%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 08 أفراد بنسبة بلغت 33.33%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 2.67 وهي أقل من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية.

ومنه نستنتج بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب الغضب لدى بعض الأطفال حسب العينة المبحوثة.

الشكل رقم (17): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (18)



4. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب التوتر لطفلك؟

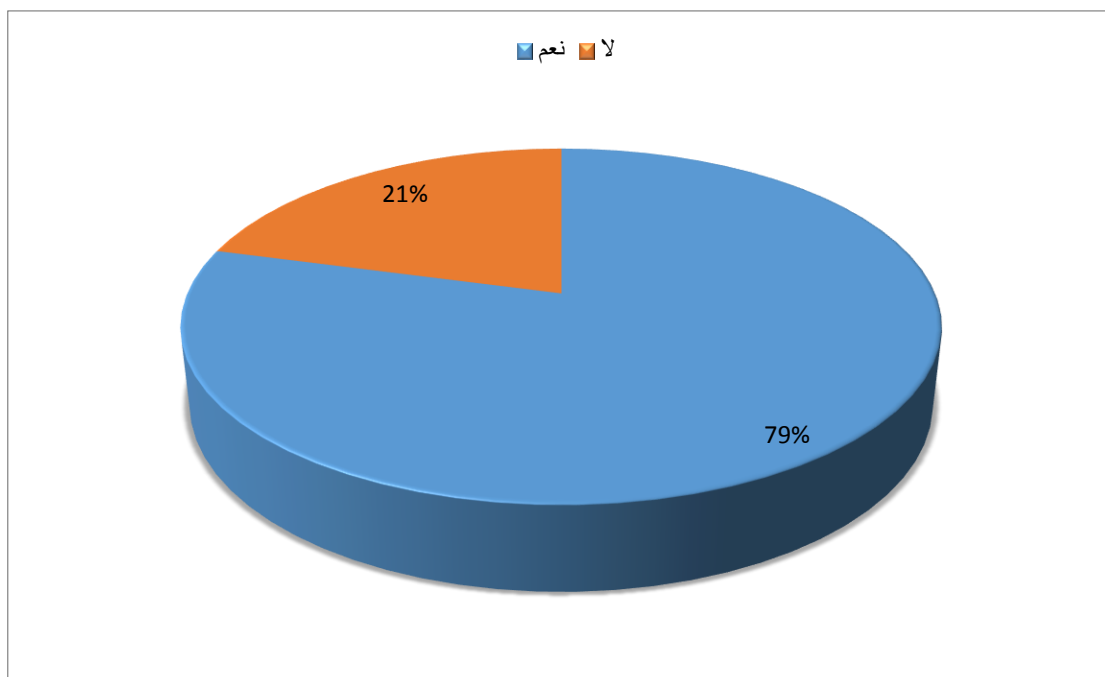
الجدول رقم (19): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (04) للمحور الثالث

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	19	79.16	8.17	3.84
لا	05	20.83		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 19 فردا بنسبة بلغت 79.16%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 05 أفراد بنسبة بلغت 20.83%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 8.17 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب التوتر لدى الأطفال حسب العينة المبحوثة.

الشكل رقم (18): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (19)



5. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب العدوان لطفلك؟

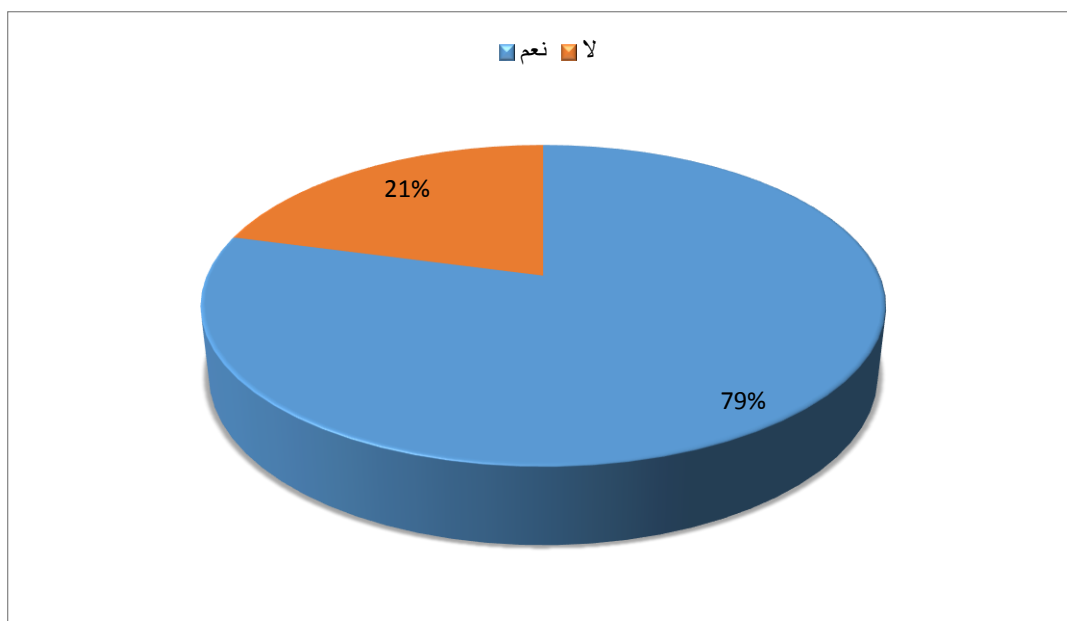
الجدول رقم (20): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (05) للمحور الثالث

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	19	79.16	8.17	3.84
لا	05	20.83		
المجموع	24	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 19 فردا بنسبة بلغت 79.16%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 05 أفراد بنسبة بلغت 20.83%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 8.17 وهي أعلى من قيمة كا² الجدولية المقدره بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإجابة بـ "نعم".

ومنه نستنتج بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب العدوان لدى الأطفال حسب العينة المبحوثة.

الشكل رقم (19): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (20)



6. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب الاكتئاب لطفلك؟

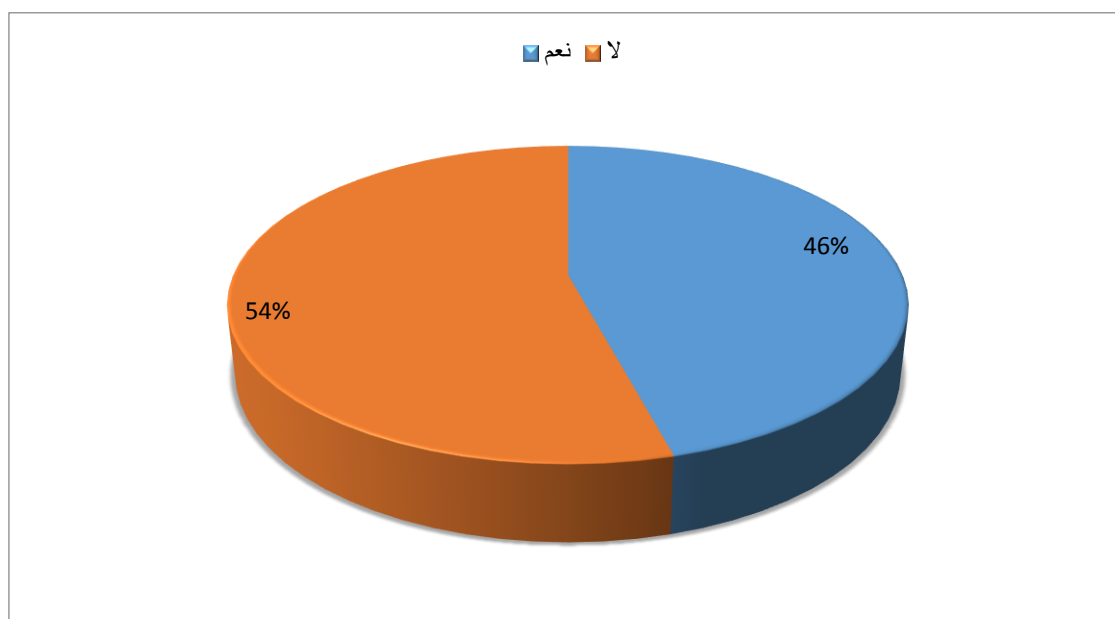
الجدول رقم (21): يبين أجوبة عينة البحث عن السؤال رقم (06) للمحور الثالث

الإقتراحات	التكرار	النسبة (%)	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولية
نعم	11	45.83	0.17	3.84
لا	13	54.16		
المجموع	40	100		
الدلالة عند المستوى 0.05		غير دال	درجة الحرية ن=1	

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن عدد من أجابوا بـ "نعم" بلغ 11 فردا بنسبة بلغت 45.83%، بينما بلغ عدد من أجابوا بـ "لا" 13 فردا بنسبة بلغت 54.16%، وحسب نتائج التحليل الإحصائي فقد بلغت قيمة كا² المحسوبة 0.17 وهي أقل من قيمة كا² الجدولية المقدرة بـ 3.84 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية ن=1، وهذا ما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية.

ومنه نستنتج بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب الاكتئاب لدى بعض الأطفال حسب العينة المبحوثة.

الشكل رقم (20): يمثل النتائج المبينة في الجدول رقم (21)



2-2. مناقشة الفرضيات:

2-2-1. مناقشة الفرضية الجزئية الأولى:

من خلال النتائج التي تم التوصل إليها في الجداول رقم (02)، (03)، (04)، (09) المتعلقة بالمحور الأول للاستمارة الاستبائية والذي يقابل الفرضية الجزئية الأولى للدراسة، أسفرت النتائج على أن تصور أولياء التلاميذ للألعاب الترويحية الإلكترونية سلبي ويعتبرون الألعاب الإلكترونية ألعابا ترويحية، فيما أقر كلهم على أن أطفالهم يمارسون الألعاب الترويحية الإلكترونية يوميا ولساعات طويلة من خلال من مختلف الأجهزة الإلكترونية على غرار الحواسيب والهواتف الذكية بالإضافة إلى الأجهزة الخاصة بالألعاب (console)، فيما أكدت العينة على أن أطفالهم ينزعجون في حال حرمانهم من الألعاب و هذا ما يبين أن هؤلاء الأطفال يعانون من إدمان الألعاب الترويحية الإلكترونية، وهذا ما يدل على صحة الفرضية الجزئية للدراسة التي نصت على أن "التلاميذ المرحلة الابتدائية توجه كبير نحو ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية".

2-2-2. مناقشة الفرضية الجزئية الثانية:

من خلال النتائج التي تم التوصل إليها في الجداول رقم (09)، (10)، (11)، (15) المتعلقة بالمحور الثاني للاستمارة الاستبائية والذي يقابل الفرضية الجزئية الثانية للدراسة، أسفرت النتائج على أن العينة المبحوثة من أولياء التلاميذ لا ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر إيجابا على صحة أطفالهم النفسية، كما انه لا تساهم في كسب الثقة بالنفس وبناء الشخصية، كما انها لا تساعد على تركيز الإنتباه والإسترخاء حيث يركز الطفل ويسترخي فقط عند ممارسة للعبة و بمجرد أن يتوقف أو يحرم من اللعب يفقد تركيزه سواء في التعلم والأمور الحياتية الأخرى، وهذا يرجع لأنواع الألعاب التي يمارسها الأطفال يوميا و لمدة ساعات طويلة كما سبق التوصل إليها في الفرضية الأولى، وهذا ما يدل على ان الألعاب الترويحية الإلكترونية، لا تمارس من قبل الأطفال

بالشكل السليم ولا وفق ضوابط ودون مراقبة الأولياء، ما يجعلها تنعكس سلبا على الصحة النفسية للأطفال و هذا ما يتوافق مع ما تم التوصل إليه في دراسة معطلاوي محمد سنة 2022. التي توصلت إلى ذكر بعض النتائج السلبية المختلفة التي يُحدثها الإدمان على الأطفال والمراهقين؛ صحيا، ونفسيا، وسلوكيا، واجتماعيا، وأسريا، وحتى تعليميا، وهذا ما يدل على صحة الفرضية الجزئية الثانية للدراسة.

2-2-3. مناقشة الفرضية الجزئية الثالثة:

من خلال النتائج التي تم التوصل إليها في الجداول رقم (16)، (17)، (18)، (21) المتعلقة بالمحور الثالث للاستمارة الاستبائية والذي يقابل الفرضية الجزئية الثالثة للدراسة، أسفرت النتائج على أن العينة المبحوثة من أولياء التلاميذ ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تؤثر سلبا على صحة أطفالهم النفسية، وتسبب لهم القلق والتوتر والغضب، ويظهر عليهم الإكتئاب أثناء الحرمان أو عدم القدرة للعب، كما أن نسبة كبيرة من عينة البحث أقرت على أنهم أصبحوا عدائين في علاقاتهم الاجتماعية، وهذه الآثار تبين أن إدمان الألعاب يؤثر سلبا على الصحة النفسية للأطفال وهو ما يتشابه مع ما تم التوصل إليه في دراسة وتضيف دراسة لي كيم (2017) Kim Lee ان سهولة تداول الألعاب بالمحمول ساهمت في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان وبالتالي مشاكل صحية نفسية أكثر حدة. ومن هنا ثبتت صحة الفرضية الجزئية الثالثة للدراسة.

2-2-4. مناقشة الفرضية العامة:

من خلال ثبوت صحة الفرضية الجزئية التي دلت على أن أطفال المرحلة الابتدائية مدمنون على الألعاب الترويجية الإلكترونية أنها أضحت تؤثر على صحتهم النفسية سلبا لا لإيجابا، وهذا ما توصلت إليه دراسة بوهلالة أحمد وبزايد نجة التي أسفرت 2022 على وجود تأثيرا للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل. ومن هنا ثبتت صحة الفرضية العامة للدراسة.

2-3. الاستنتاجات:

من خلال الدراسة الميدانية ومناقشة الفرضيات نستنتج ما يلي:

- لتلاميذ المرحلة الابتدائية توجه كبير نحو ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية.
- للألعاب الترويجية الإلكترونية أثر إيجابي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- للألعاب الترويجية الإلكترونية أثر سلبي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

2-4. الاقتراحات والتوصيات:

- ✓ العمل على الحد من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة المنتشرة بكثرة والمراقبة المستمرة لأجهزة الألعاب من طرف أولياء الأمور.
- ✓ العمل على منع الأطفال من ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية يوميا ولمدة ساعات متواصلة.
- ✓ توجيه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية الخاصة بالرياضات، وألعاب التخمين والذكاء، إضافة إلى ألعاب الاستراتيجية الخالية من العنف.

2-5. الخاتمة العامة:

يكتسب الترويج أهميته من الآثار المترتبة عليه، فمن الآثار التي ينتجها لنا تكون الدوافع لدراسته والاهتمام به، وهناك العديد من الآثار الإيجابية المصاحبة للعملية الترويجية بشتى صورها وأشكالها، إلا أننا نجد أن لكل شكل من الأشكال والمناشط الترويجية المختلفة الز ممارستها الإنسان فوائد محددة. ويعتبر اللعب من أهم أشكال الترويج التي يقوم بها الفرد ويعتبر كذلك أسلوبا من الأساليب الهامة في التعليم والتربية وحتى في تشخيص وعلاج بعض الاضطرابات. ففي الطفولة نلاحظ أنه بسيط وعضلي، يكون في جملته فرديا ثم يتجه الطفل إلى مشاركة الآخرين، فيكون أصدقاء وتظهر أهميته الاجتماعية في ربط علاقات تنافسية مع أقرانه. وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب

الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فان الأمر لا يخلو من المخاطر والأضرار الصحية والثقافية والسلوكية، وهنا جاء بحثنا الذي يهدف للكشف عن أثر الألعاب الترويجية الإلكترونية على الصحة النفسية للأطفال، وكان الفرض من الدراسة أن للألعاب الترويجية الإلكترونية أثر على الصحة النفسية للأطفال .

وتم الاعتماد في هذا البحث على المنهج الوصفي حيث اعتمد الطالب الباحث على استمارة استبائية كأداة للبحث، وتكونت عينة البحث من 24 فردا من أولياء أمور التلاميذ بمدرسة "طالب نسيمه" ببلدية سيدي بلعباس تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وبعد القيام بالدراسة الإحصائية توصل الطالب الباحث إلى ثبوت صحة فرضيات الدراسة التي نصت على أن هناك أثر سلبي للألعاب الترويجية الإلكترونية على الصحة النفسية بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية في الأخير يوصي الطالب الباحث بضرورة العمل على الحد من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة المنتشرة بكثرة، يوميا ولمدة ساعات متواصلة وتوجيه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الترويجية الإلكترونية الخاصة بالرياضات، وألعاب التخمين والذكاء، إضافة إلى ألعاب الاستراتيجية الخالية من العنف.

قائمة

المصادر والمراجع

أ. المرجع باللغة العربية :

1. رشيد حميد زير (2010). م. (الصحة النفسية والمرض النفسي والعقل جامعة التحدي-سرت الطبعة الاولى. ليبيا: دار الثقافة للتوزيع والنشر.
2. أحمد ر. م. (s.d.). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية .
:2020مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية العدد 51المجلد 3.
3. أديب محمد الخالدي(2009). م. (الصحة النفسية نظرية جديدة الطبعة الأولى وبعض الاتجاهات العربية .(جامعة المستنصرية)العراق).
4. الخولي ، أ. أ. (1996). الرياضة والمجتمع .الكويت :سلسلة عالم المعرفة.
5. الدكتور منى عبد الحليم.(2009) .
6. السدحان ، ع. ا. (1419). هـ. (الترويح :دوافعه -ضوابطه -تطبيقاته في العصر النبوي .
7. الشحروري ، م. ح. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها .عمان :دار المسيرة.
8. العبيدي ،إ. ب. (1411). هـ. (أثر الأسرة في الوقاية من المخدرات .الرياض -المملكة العربية السعودية :
مجلة الأمن ، وزارة الداخلية.
9. تحسين ، ح. م. (2004). الألعاب الترويحية ووسائل التسلية في الدولة العربية الإسلامية .جامعة ديالى -
كلية التربية -قسم التاريخ.
10. صالح حسن احمد الداري .(2010). مبادئ الصحة النفسية الطبعة الثانية .عمان :جامعة بغداد
كلية التربية ابن رشد جامعة العربية كلية التربية).
11. ضبرة محمد علي شريف .(2004). الضحة النفسية والتوافق النفسي .
12. عبد المنعم الميلاوي(2003). م. (كتاب الصحة النفسية .،مؤسسة شباب الجامعة 04ش مصطفى
مشرفة الإسكندرية.

13. عطيات محمد خطاب (1982). أوقات الفراغ و الترويح، ط 3. القاهرة: دار المعارف.
14. كماش, ي. ل. (2015). الصحة و التربية الصحية - الصحة المدرسية و الرياضية. عمان: دار الخليج للنشر و التوزيع.
15. محمد رفعت رمضان واخرون، (1984). اصول التربية وعلم النفس. القاهرة: دار الفكر العربي.
16. منصور, م. (2000). المرأة والرياضة من منظور إسلامي. عمان: دار المناهج للنشر.
17. منصور, ن. ع. (2020). أثر ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية على الذكاء الوجداني لدى اطفال مرحلة الثانوية. القاهرة: جامعة المنصورة.
18. منى عبد الحليم. (2009). الضحة النفسية في المجال الرياضي ط 1.
- ب. المراجع باللغة الأجنبية:

19. Aliane Touraine. (1989). *Société poste industrielle* . Paris : donoel.

20. Edouard Limbos. (1981). *l'animation des groupes de culture et de loisirs*. Paris: edition F.S.C.

الملاحقة

الاستمارة الاستبيانبة

المحور الأول: توجه أطفال المرحلة الابتدائية نحو ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية

1. ما هو تصورك عن الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

إيجابي سلبي

2. هل تعتبر الإلكترونية من الألعاب الترويحية؟

نعم لا

3. هل يمارس طفلك الألعاب الإلكترونية الترويحية؟

نعم لا

4. هل يمارس طفلك الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

يوميا

مرة في الأسبوع

مرتين في الأسبوع

ثلاث مرات في الأسبوع

5. على أي جهاز يمارس طفلك الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

الهاتف الحاسوب جهاز الألعاب

6. ما هي المدة التي يستغرقها طفلك في ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

ساعة ساعتين أكثر من ساعتين

7. هل ينزعج طفلك في حالة حرمانه من ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

نعم لا

8. هل ترى بأن طفلك مدمن على الألعاب الترويحية الإلكترونية؟

نعم لا

المحور الثاني: للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر إيجابي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

1. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر إيجاباً على صحة طفلك النفسية؟

نعم لا

2. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تساهم في تنمية الثقة بالنفس لدى طفلك؟

نعم لا

3. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تساهم في تنمية الشخصية لدى طفلك؟

نعم لا

4. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تساهم في تركيز الانتباه لدى طفلك؟

نعم لا

5. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تساهم في الاسترخاء لدى طفلك؟

نعم لا

6. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تساهم في التواصل مع الآخرين لدى طفلك؟

نعم لا

المحور الثالث: للألعاب الترويحية الإلكترونية أثر سلبي على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

1. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تؤثر سلباً على صحة طفلك النفسية؟

نعم لا

2. هل ترى بأن الألعاب الترويحية الإلكترونية تسبب القلق لطفلك؟

نعم لا

3. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب الغضب لطفلك؟

نعم لا

4. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب التوتر لطفلك؟

نعم لا

5. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب العدوان لطفلك؟

نعم لا

6. هل ترى بأن الألعاب الترويجية الإلكترونية تسبب الاكتئاب لطفلك؟

نعم لا