JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ
العدد الثاني والأربعون
(٢٠٩) -(٢٤٧)

الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في القيم الخلقية لدى طفل الروضة – دراسة من وجهة نظر أولياء الأمور

م.م. زينب علوان جاسم محمد

جامعة الكوفة: كلية التربية الأساسية / قسم رياض الأطفال

zinaba.jasim@uokufa.edu.iq

م.م.سارة مردان عبد زيد البديري

جامعة الكوفة: كلية التربية الأساسية / قسم رياض الأطفال

Sarahm.albderey@uokufa.edu.iq

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، والكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في هذا التأثير تبعًا لمتغيرات: جنس الطفل، والمستوى التعليمي للوالدين، ومتوسط عدد ساعات اللعب اليومية. واعتمدت الباحثتان المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمتا الاستبانة أداةً لجمع البيانات، وطُبقت على عينة بلغت (٣٥١) من أولياء أمور أطفال الروضة في محافظة النجف الأشرف، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية تبعًا لجنس الطفل لصالح الإناث، في حين لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية في التأثير السلبي تُعزى إلى الجنس. كما كشفت النتائج عن فروق ذات دلالة إحصائية في إدراك التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية تُعزى إلى المستوى التعليمي لكل من الأب والأم، وجاءت الفروق لصالح المستويات التعليمية الأعلى. وأظهرت النتائج كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى إلى متوسط عدد ساعات اللعب

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

اليومية، مما يشير إلى أهمية التنظيم الزمني في الحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية. وفي ضوء هذه النتائج، أوصى البحث بضرورة تعزيز الوعي الرقمي الأسري، وتفعيل دور الوساطة الأبوية في توجيه استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بما يضمن تعظيم جوانبها الإيجابية والحد من آثارها السلبية في القيم الخلقية.

الكلمات المفتاحية: (الألعاب الإلكترونية، القيم الخلقية، طفل الروضة، الوساطة الأبوية).

Electronic Games and Their Impact on Moral Values among Kindergarten Children: A Study from Parents' Perspectives

Assistant Lecturer: Zainab Alwan Jasim Mohammed
University of Kufa – College of Basic Education / Department of Kindergarten
zinaba.jasim@uokufa.edu.iq
Assistant Lecturer: Sara Mardan Abd Zaid Al-Budairi
University of Kufa – College of Basic Education / Department of Kindergarten
Sarahm.albderey@uokufa.edu.iq

Abstract:
This study aimed to identify the impact of electronic games on children's moral values from parents' perspectives and to examine the existence of statistically significant differences in this impact attributed to certain demographic variables, namely: the child's gender, parents' educational level, and the average number of daily gaming hours. The study adopted a descriptive-analytical approach and used a questionnaire as the data collection instrument, which was administered (351) to a sample of parents.

The results revealed statistically significant differences in the positive impact of electronic games according to the child's gender in favor of females, while no statistically significant differences were found in the negative impact attributable to gender. The findings also indicated statistically significant differences in parents' perceptions of the negative effects of

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

electronic games based on both fathers' and mothers' educational levels, with differences favoring higher educational levels. Furthermore, the results showed statistically significant differences attributable to the average number of daily gaming hours, highlighting the importance of time regulation in reducing the negative effects of electronic games. In light of these findings, the study recommended enhancing family digital awareness and activating parental mediation in guiding children's use of electronic games in ways that maximize their positive aspects and limit their negative effects on moral values.

Keywords: (Electronic games, moral values, kindergarten child, parental mediation).

الفصل الأول: التعريف بالبحث

مشكلة البحث:

في خضم الثورة التكنولوجية المتسارعة التي يشهدها عالمنا اليوم؛ صارت الألعاب الإلكترونية جزء لا يتجزأ من حياة الطفل اليومية، لا سيّما في مراحل الطفولة المبكرة التي تمثل اللبنة الأساسية في تكوين قيم الطفل وشخصيته، إذ تمثل مرحلة رياض الأطفال مرحلة حساسة وحرجة في النمو من خلالها يتشكل وعي الأطفال وتتحدد ملامح منظومتهم الأخلاقية، وفي ظل هذا التحول الرقمي التكنولوجي؛ ظهرت الألعاب الإلكترونية وأصبحت من أبرز المؤثرات على نمو الطفل الأخلاقي وتنشئته؛ حيث جذبت هذه الألعاب بمحتوياتها التفاعلية وألوانها البرّاقة أنظار الصغار واستمالتهم لساعات طويلة مما يؤثر بصورة سلبية أو إيجابية في قيمهم الأخلاقية وسلوكياتهم فلم تعد الألعاب الإلكترونية مجرد أداة للترفيه وانما أضحت بيئة مبتكرة يتفاعل فيها الأطفال مع أشخاص افتراضيين وأصدقاء من مختلف أرجاء العالم. (حجازي، ٢٠٢٢، ص. ١٢٣؛ تغيان، ٢٠٢٢، ص. ٦١)وبالرغم مما تحمله الألعاب الالكترونية من فوائد تنموية وتعليمية في بعض جوانبها؛ إلا أن كثرة الاستخدام من الأطفال أثار قلقًا متناميًا لدى المربين والأهالي على وجه الخصوص، لاسيما فيما يتعلق بتأثيرها على القيم الخلقية للأطفال؛ فالقيم الخلقية مثل التعاون، الأمانة، الاحترام، وضبط النفس، المسؤولية، تعد دعامة أساسية لتكوين شخصية متوازنة وبالتالي مجتمع متماسك. (الدوسري، ٢٠٢٤، ص. ١-٢، ٨)

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

بناءً على ذلك، جاء هذا البحث لتقصّي مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور لكونهم الشاهد الأول والأقرب على تقلبات أطفالهم الفكرية والسلوكية. فهم المحور الرئيسي في عملية التنشئة لأنهم الأكثر قدرة على ملاحظة التحولات التي تطرأ على أطفالهم نتيجة تفاعلهم مع هذه الألعاب.

تُشكِل الألعاب الإلكترونية بيئة افتراضية وفيرة من المحفزات البصرية والسمعية التي تحمل في طياتها قيماً وسلوكيات متعددة، منها إيجابي مثل: التعاون، الصبر، حل المشكلات، ومنها سلبي مثل: العنف، الأنانية، الانطوائية. ومع الانتشار المتزايد للأجهزة اللوحية والهواتف الذكية بين أيدي الأطفال، أصبح من المهم دراسة الآثار الخلقية الناجمة عن هذا الاستخدام، خاصةً خلال مرحلة رياض الأطفال حيث يصبح الطفل أكثر تقبلاً وتأثراً بالمحتوى الذي يتعرض له، وعلى الرغم من الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتعدد آثارها المحتملة، إلا أن البحوث التربوية في السياق العربي لاتزال محدودة في رصد انعكاساتها على القيم الخلقية من وجهة نظر أولياء الأمور.

تتمثل إشكالية البحث في الإجابة عن التساؤل الرئيسي التالي:

- ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور؟

أهمية البحث:

تنبع أهمية البحث من الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية في حياة الأطفال، لما لها من أثر واضح في سلوكهم وتكوين منظومتهم القيمية، إذ قد تسهم في تعزيز بعض القيم الخلقية الإيجابية كالتعاون والانضباط واحترام القواعد، وقد تؤدي في المقابل إلى إضعاف بعض القيم إذا لم يُحسن توجيه استخدامها. كما تبرز أهمية الدراسة في المرحلة المبكرة من عمر الطفل، لأن القيم الخلقية تتشكل بصورة أساسية في هذه الفترة.

وتتأكد أهمية الموضوع أيضًا من الدور التربوي الكبير الذي تؤديه الروضة، بوصفها مؤسسة تربوية تسهم في غرس القيم الخلقية وتنمية السلوك الإيجابي لدى الطفل، من خلال الأنشطة والتوجيه والمتابعة. لذلك فإن الوقوف على تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية يساعد الروضة وأولياء

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الأمور على بناء أساليب تربوية أكثر فاعلية في توجيه الطفل نحو الاستخدام النافع لهذه الألعاب، (تغيان، ٢٠٢٢، ص. ٥) ويمكن توضيح الأهمية من الناحية النظرية والتطبيقية كما يأتي:

أولًا: الأهمية النظرية

- يسهم البحث في إثراء الأدبيات التربوية والنفسية المتعلقة بمرحلة الطفولة المبكرة، من خلال تناول العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والقيم الخلقية لدى طفل الروضة.
- يقدم إطارًا تفسيريًا لآثار الألعاب الإلكترونية في ضوء نظريات التعلم الاجتماعي والغرس الثقافي والنمو الخلقي.
- يسد جانبًا من النقص في الدراسات العربية التي تناولت التأثير القيمي للألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية

- يفيد أولياء الأمور في فهم الانعكاسات القيمية المحتملة لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية.
- يساعد معلمات رياض الأطفال في تفسير بعض المظاهر السلوكية لدى الأطفال في ضوء طبيعة تعرضهم للألعاب الإلكترونية.
- يلفت نظر القائمين على التربية والمناهج إلى أهمية التوعية الرقمية والوساطة الأبوية في تنظيم استخدام الطفل للألعاب.
- أن يسهم في توجيه الجهود نحو تصميم محتوى رقمي وألعاب تربوية تراعي الخصائص النمائية والقيمية لطفل الروضة.

مجلة العلوم الاساسية
والنفسية وطرائق التدريس للعلوم الاساسية

أهداف البحث: يهدف البحث الحالي الى:

١. التعرف على مستوى القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

٢. الكشف عن مظاهر التأثير السلبي والايجابي للألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

٣. التعرف على فروق ذات دلالة إحصائية في وجهات نظر أولياء الأمور حول تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الخلقية تعزى إلى متغيرات (جنس الطفل، مستوى تعليم الوالدين، عدد ساعات اللعب).

حدود البحث:

- الحدود البشرية: تقتصر الدراسة على أولياء أمور الأطفال في الفئة العمرية (٣ – ٦) سنوات.
- الحدود المكانية: عينة محددة من الرياض في محافظة النجف الأشرف.
- الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠٢٥-٢٠٢٦)
- الحدود الموضوعية: تركز الدراسة على القيم الخلقية (الأمانة، التعاون، الاحترام، الصدق، التعاطف، ضبط النفس).

تحديد المصطلحات:

١. **الألعاب الإلكترونية:** هي الألعاب التي تُمارَس باستخدام أجهزة الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو وحدات الألعاب المتخصصة أو الهواتف الذكية، والتي تستخدم برامج وتطبيقات تتضمن تفاعلاً بصرياً أو سمعياً، وتُمارَس غالباً في بيئة رقمية أو افتراضية، بحيث يقوم اللاعب باتخاذ قرارات أو تنفيذ أفعال تؤثر في سير اللعبة وسلوكياتها. (العتيبي، ٢٠٢٥:٢٦٩)

- **التعريف الاجرائي:** هي نشاط تفاعلي تستخدم جهاز إلكتروني مثل التابلت أو الحاسوب تتيح لطفل الروضة التفاعل مع محتوى بصري وحركي مهيأ بعناية، حيث يقوم الطفل بأداء مهام وأنشطة محددة.

٢. **القيم الخلقية:** تُشير إلى تلك القيم التي تتعلّق بجانب الفضيلة والخلق الحسن مثل: الصدق، الأمانة، التعاون، الاحترام، التعاطف، ضبط النفس...الخ. (اليعربي، ٢٠٢٤، ص. ١٤٧)

- **التعريف الاجرائي للقيم الخلقية:** هي السلوكيات الصادرة عن الطفل والتي تعكس المبادئ الأخلاقية، ويمكن ملاحظتها وقياسها، مثل (قول الحقيقة عند سؤاله عن فعل قام به و(مشاركة الألعاب مع زملائه دون أن يُطلب منه ذلك) و (استخدام كلمات مهذبة مثل من فضلك وشكرًا).

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

٣. **طفل الروضة** : "يُعرف بأنه الطفل الذي يلتحق برياض الأطفال في عمر (٤-٦) سنوات إذ تكون هذه مرحلة زاخرة بإمكانات وقدرات الطفل المُهيأة للتنمية ويمكن أن تتخذ مساراً إيجابياً أو سلبياً حسب الرعاية المقدّمة له" . (سليمان، ٢٠١٩، ص. ٢)

الفصل الثاني: إطار النظري ودراسات السابقة

اولاً: الألعاب الالكترونية

يُعد اللعب مدخلاً وظيفياً جوهرياً لمعرفة عالم الطفولة، كما يمثل وسيطاً تربوياً فعالاً يسهم في تشكيل شخصية الطفل وتنميتها على المستويات النفسية والاجتماعية والعقلية، فاللعب بمثابة المحور الأساسي لحياة الطفل، إذ انه يمكنه من التعبير عن ذاته ومشاعره ويتيح له فرصة لتفريغ انفعالاته وبناء عالم من الخيال والتصورات، في بيئة آمنة خالية من التدخل الخارجي، كما تشير نظريات التحليل النفسي. ولا يقتصر اللعب على كونه أداة للترفيه فحسب بل يتجاوز ذلك ليصبح وسيلة تربوية وعلاجية، تُستخدم في دعم النمو النفسي السليم وتساعد في الحد من التوتر والقلق والانفعالات السلبية، كما تتيح للطفل فرصاً للتعلم واكتساب المهارات اللغوية والاجتماعية والانفعالية (القحطاني، ٢٠٢٣: ٢٦٤).

وفي ظل تطور المجتمعات وتقدمها، شهدت الألعاب الالكترونية تطوراً ملحوظاً فلم تعد الألعاب التقليدية قادرة على جذب اهتمام الأطفال كما كان سابقاً، وأدى الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية في المجتمعات الغربية والتطور السريع في وسائل التكنلوجيا، الى انتقال هذه الألعاب الى المجتمعات العربية ايضاً، فقد ساهم الانتشار الواسع للحواسيب والعاب الفيديو والانترنيت في العقود الأخيرة في تعزيز مكانة هذه الألعاب في الحياة اليومية للأطفال حتى أصبحت الألعاب الالكترونية حاضرة في معظم البيوت لما تتمتع به من عناصر الجذب لاسيما للأطفال، اذ انها تلبي حاجة الطفل للتشويق والمغامرة فهي سمات تتماشى مع اهتمامه واحتياجه في هذه المرحلة العمرية (الحربي، ٢٠٢٣: ٧٤).

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

مفهوم الألعاب الالكترونية

يقصد بالألعاب الالكترونية بأنها نوع من الأنشطة التفاعلية الالكترونية التي تهدف الى المتعة والتسلية، وتمتاز بطابعها الحركي غير الجدي، ويشير مصطلح "**فيديو**" الى استخدام وسيط الكتروني لممارسة هذا النشاط سواء كان الجهاز نفسه (مثل أجهزة الألعاب المخصصة) او من خلال وسيط غير مباشر كأشخاص اخرين او عبر الشبكة. وتُبرمج هذه الألعاب باستخدام الحاسوب، وتُمارس عبر منصات متعددة مثل أجهزة التلفاز المتصلة بوحدات الألعاب او الحواسيب الشخصية او الأجهزة المحمولة او الأجهزة اللوحية او الهواتف الذكية، ومن أبرز هذه الأجهزة: بلايستيشن(playstation) واكس بوكس (Xbox) وبي اس بي (psp) ودريم كاست (Dreamcast)، وتتم عملية التحكم في هذه الألعاب من خلال أدوات ادخال متنوعة مثل الازرار وأذرع التحكم او باستخدام لوحة المفاتيح والفأرة، وقد أصبحت بعض أجهزة التلفاز التي تعمل بالنظام الحديث مزودة بألعاب الكترونية مدمجة ضمن نظامها.

اما المفهوم الاجتماعي للألعاب الالكترونية فهي عملية تفاعل بين الانسان والآلة للاستفادة من امكانياتها في التسلية والترفيه والتعليم (حسن، ٢٠١٣: ٣).

أنواع الألعاب الالكترونية:

توجد أنواع عديدة للألعاب الالكترونية فعالمها واسع وكبير، وهي تختلف حسب متطلبات كل مجتمع لتلبي رغبات افراده حسب ميولهم واتجاهاتهم، وسنذكر هنا بعض أنواع الألعاب الالكترونية حسب ما هو سائد وأكثر اقبال من قبل افراد المجتمع، وهي:

١- **العاب المتعة والاثارة:** تُعد من الوسائط الترفيهية الحديثة التي تهدف الى التسلية وملء الفراغ، وتعتمد على التفاعل المباشر بين اللاعب ومحتوى اللعبة، كما تمتاز هذه الألعاب بطبيعتها المشوقة والمحفزة للانتباه، اذ تتضمن مواقف متتابعة ومتغيرة باستمرار تتطلب من اللاعب ان يبقى في حالة من التركيز والانخراط في اللعبة، وتسهم المؤثرات السمعية والبصرية مثل الصور المتحركة والاصوات المتنوعة في تعزيز تجربة اللعب وجعلها أكثر متعة وتسلية (حسن،٢٠١٣: ٤).

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

٢- **الألعاب التعليمية:** تُعد بعض العاب الفيديو وسيلة فعّالة لدعم العملية التعليمية، حيث تركز على الجوانب المعرفية والتدريبية من خلال تقديم محتوى تعليمي بطريقة ممتعة وتفاعلية، وتساعد هذه الألعاب الأطفال على تعلم مجموعة متنوعة من الموضوعات التعليمية وذلك من خلال توظيف آليات اللعب التي تحفز التفكير وتدعم التعلم النشط مثل التدريب على حل الأسئلة او خوض اختبارات تعليمية، وتعد الألعاب المرتبطة بالعلوم والرياضيات والتكنلوجيا من أكثر أنواع الألعاب التعليمية شيوعياً.

٣- **العاب الذكاء:** تُعد العاب الذكاء من أنواع الالعاب التي تعتمد على التفكير المنطقي واتخاذ القرار بناءً على المحاكاة العقلية والتحليل، وغالباً ما تتطلب هذه الألعاب نشاطاً ذهنياً مكثفاً اذ تُحفز القدرات العقلية من خلال التعامل مع مشكلات مركبة تتطلب التخطيط والاستدلال، ومن أبرز هذا النوع من الألعاب لعبة الشطرنج الالكترونية او برامج الشطرنج الحاسوبية التي تعد من أكثر العاب الذكاء شهرة وانتشاراً (القحطاني، ٢٠٢٣: ٢٦٦).

أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أكثر المراحل حساسية واستقبالاً للمؤثرات الخارجية، فالطفل يولد كالصفحة البيضاء قابلة لالتقاط كل ما يعرض عليه من رموز وسلوكيات سواء اكانت إيجابية او سلبية، وخاصة إذا قدمت له هذه الخبرات في إطار من المرح والمتعة فأنها تترسخ في ذاكرته وتصبح جزءاً من بنيته المعرفية وقناعته، لذا من الضروري ان تكون المعلومات والخبرات التي يتعرض لها الطفل سليمة ونقية من الشوائب الفكرية والسلوكية، ومن هنا تبرز خطورة تعرض الطفل للمشاهد السلبية المتكررة إذ تؤثر في تشكيل سلوكياته ويصعب فيما بعد تعديلها او تجاوزها، وهذا ما يؤكد على أهمية البيئة التربوية الامنة والموجهة التي تقدم الخبرات التعليمية بشكل مناسب للنمو العقلي والنفسي للطفل (القريني، ٢٠٢٣: ٤٠٧)

النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية:

اولاً: نظرية التعلم الاجتماعي

تشير نظرية التعلم الاجتماعي للعالم (ألبرت باندورا وريتشارد والترز) الى ان الافراد يكتسبون انماطاً سلوكية جديدة ويمارسونها بشكل رئيسي من خلال عمليتي التقليد والملاحظة للنماذج المؤثرة

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

في محيطهم وخصوصاً أولئك الذين تربطهم بهم علاقات اجتماعية، كما تؤكد النظرية على دور الوسائط الإعلامية كشاشات الهواتف والحواسيب كمصادر لنماذج سلوكية يلاحظها الافراد ويتعلمون منها.

وتؤكد هذه النظرية على ان استمرار السلوك او التوقف عن أدائه يخضع لمبدأ التعزيز والعقاب، ووفقاً لذلك يمكن تفسير ممارسة الأطفال المكثفة للألعاب الالكترونية بغياب الرقابة والردع من قبل الوالدين والذي يعتبر تقوية سلبية لتكرار هذا السلوك، إضافة الى ان هذه الألعاب قائمة على نظام المكافآت الفورية كالانتقال من مستوى الى اخر والحصول على نقاط، والذي بدوره يعزز سلوكيات محددة لدى الطفل ويحفزه على محاكاتها داخل اللعبة وبالتالي تنعكس هذه السلوكيات على تفاعلاته الواقعية، حيث يميل الطفل الى تطبيق الاستجابات التي مارسها وتم تعزيزها في العالم الافتراضي خلال تعامله مع الاخرين في الواقع، وبهذا تصبح الألعاب الالكترونية وسيطاً ومؤثراً قوياً (سلباً او ايجاباً) في تشكيل السلوكيات والقيم الاجتماعية لدى الطفل (بكوش، وبن نخلة، ٢٠٢٢: ٢٦).

ثانياً: نظرية الغرس الثقافي

ظهرت هذه النظرية في الولايات المتحدة الامريكية في سبعينات القرن الماضي، وتعد من اهم نظريات الاتصال التي أسهمت في تقديم إطار نظري تطبيقي لفهم دور وسائل الاعلام في تشكيل الحقائق الاجتماعية والتعلم بالملاحظة، إذ تم تطوير هذه النظرية كنتيجة لمشروع بحثي واسع قاده الباحث (جورج جربنر) وزملاؤه، وانطلق من افتراض مفاده ان التلفزيون أصبح اليد الأساسية في المجتمع الأمريكي، بل وعضواً فعالاً في الاسرة، يسيطر على رواية معظم الاحداث والقصص اليومية.

وترى نظرية الغرس الاجتماعي ان التعرض المتكرر والمستمر لرسائل التلفزيون الموحدة يعرف بتأثير (الغرس) وهو عملية تكوين الرؤية الاجتماعية للعالم، وتعلم الأدوار والقيم الاجتماعية العامة، مما يؤثر على ادراكهم للعالم من حولهم، وهذا ما يتعارض مع المفاهيم السابقة التي كانت تفترض ان تأثير الاعلام محدود ومؤقت.

ويستخدم مصطلح الغرس الاجتماعي لوصف الطريقة التي تؤثر بها وسائل الاعلام، ولاسيما التلفزيون على إدراك الافراد للواقع المحيط بهم، فمن خلال الدراسات التي أجراها جربنر والمقارنة بين

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

المشاهدين المكثفين للتلفزيون مع المشاهدين الخفيفين، أظهرت النتائج ان الذين يشاهدون التلفزيون لفترات طويلة يطورون تصورات مختلفة ومتجانسة للواقع المحيط بهم مقارنة مع أولئك الذين يشاهدون التلفزيون بفترات قليلة، ومن هذا المنطلق تعتبر نظرية (الغرس الثقافي) من اهم النظريات التي فسرت التأثير الإعلامي بعيد المدى على الافراد حيث بينت كيف يمكن لوسائل الاعلام ان تزرع قيم ورؤى مستمرة تؤثر في وعي وادراك الافراد للمواقف تجاه المجتمع والواقع المحيط بهم (أبو عرجة، وخليل ٢٠٢٢: ١٠).

ثانياً: القيم الخلقية

تُعد القيم الخُلقية من المرتكزات الأساسية في تشكيل شخصية الطفل وتوجيه سلوكه منذ المراحل الأولى من حياته إذ تلعب دوراً محورياً في تكوين وعيه الاجتماعي، وتطوير قدرته على التمييز بين الصواب والخطأ، وقد ذهب (دوز ٢٠١٦) الى ان القيم الخلقية هي هيئة مستقرة في النفس تصدر عنها الأفعال، فيحكم عليها بالحسن او القبح وفقاً لموافقتها للعقل والشريعة او مخالفتها لهما، في حين يرى (الطهطاوي ١٩٩٦) ان القيم الأخلاقية مجموعة من المبادئ والمثل العليا التي يؤمن بها الانسان ويتوافق عليها افراد مجتمعه ويستخدمونها كمعيار للحكم على الأفعال والسلوكيات.

وتنعكس أهمية هذه القيم بوضوح في المجال التربوي، حيث تعد القيم الأخلاقية جوهر العملية التربوية وغايتها، وبما ان مرحلة الطفولة مرحلة تأسيسية تتسم بقابلية عالية على التعلم، الامر الذي يجعل من التربية الخلقية أداة فعالة في تنمية وتهذيب سلوك الطفل، كما تسهم في بناء شخصية متوازنة قادرة على التكيف (الحاج، ٢٠٢٤: ١٣).

القيم الخلقية الأساسية لدى طفل الروضة:

١-الصدق:

يقصد به قول الحقيقة والابتعاد عن الكذب، ويظهر هذا في اعتراف الطفل بالخطأ ونقل الاحداث بدقة دون مبالغة، ويعزز بالمدح والثناء عندما يقول الحقيقة ، ويمكن تعزيزه من خلال القصص التربوية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

٢- الأمانة:

تتمثل في محافظة الطفل على الممتلكات والحقوق، مثل إعادة الأدوات وعدم اخذ ما ليس له، ويمكن تعزيزها من خلال أنشطة علمية مثل صندوق المفقودات او الألعاب التمثيلية.

٣- التعاون:

يعني القدرة على العمل الجماعي لتحقيق هدف مشترك، ومساعدة الاخرين عند الحاجة، ويتم تعزيزه من خلال تقسيم الأدوار في الأنشطة الجماعية والألعاب الصفية.

٤-الانضباط والالتزام بالقواعد:

يتعلم الطفل احترام القوانين الصفية والاجتماعية، وذلك من خلال نظام يومي واضح، وأنشطة تحاكي المواقف الواقعية التي تتطلب الانتظام والانضباط (الحاج، ٢٠٢٤: ١٤).

دور الروضة في غرس القيم الخلقية لدى الطفل:

يعد الانسان كائناً اجتماعياً بطبيعته، لا تكتمل انسانيته الا من خلال تفاعله مع الاخرين، اذ تمارس القيم الأخلاقية ضمن إطار اجتماعي يتيح للفرد فرص التعاون والتواصل، ومن ثم فأن البيئة الاجتماعية السليمة سواء داخل الاسرة او المدرسة، تسهم بشكل أساسي في تكوين السلوك الخلقي لدى الطفل وترسيخه في شخصيته.

ومن هنا تبرز رياض الأطفال بوصفها بيئة تربوية واجتماعية أساسية تسهم في غرس القيم الخلقية منذ السنوات الأولى من حياة الطفل، فهي تشكل الامتداد الطبيعي للأسرة، وتهيئ الطفل للاندماج في المجتمع من خلال تعليمه مبادئ الاحترام، والنظام، والتعاون، والمشاركة (اليونسكو ٢٠٢٠)، اد تعد هذه المرحلة من أكثر المراحل حساسية في حياة الفرد، نظراً لما يمتلكه الطفل من قابلة عالية لاكتساب القيم والسلوكيات من خلال المحاكاة والتجربة المباشرة.

كما تسهم رياض الأطفال في توجيه السلوك وضبطه عبر المواقف التربوية الهادفة التي تساعد الطفل على التمييز بين الصواب والخطأ، وتنمي قدرته على اتخاذ قرارات أخلاقية سليمة، وتؤدي

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

البيئة التعليمية المنظمة دوراً مهماً في تحويل هذه القيم الى سلوكيات عملية تمارس يومياً ضمن أنشطة اللعب والتفاعل الجماعي، مما يرسخها في وجدان الطفل ويجعلها جزءاً من شخصيته.

وبذلك تعد رياض الأطفال حجر الأساس في بناء الشخصية الأخلاقية المتوازنة للطفل، اذ تهيئ الطفل ليكون فرداً صالحاً قادراً على التفاعل الإيجابي مع مجتمعه، وتسهم في أعداد جيل يتحلى بالقيم الإنسانية النبيلة التي تمثل دعامة أساسية لتماسك المجتمع وتقدمه.

النظريات المفسرة للقيم الخلقية:

أولًا: نظرية التعلم الاجتماعي

تنطلق نظرية التعلم الاجتماعي من افتراض أساسي مفاده ان القيم والاتجاهات والمعتقدات تكتسب عبر آليات التعلم ذاتها التي يكتسب من خلالها السلوك الإنساني، ويرى ممثلو هذا الاتجاه ومنهم باندورا ولترز ودولارد وميلر، اذ ان عمليات التعلم القائمة على الملاحظة والنمذجة كافية لتفسير كيفية تشكل القيم لدى الفرد، دون الحاجة الى افتراض ابنية معرفية مستقلة كما تفترضه الاتجاهات المعرفية.

وتؤكد هذه النظرية ان الفرد من خلال وجوده داخل سياق اجتماعي يتفاعل فيه مع الاخرين، حيث يشاهد سلوكياتهم ويلاحظ نتائجها، ثم يعد انتاجها بصورة انتقائية وفقاً لمستوى دافعيته وامكاناته، وتشكل النماذج الاجتماعية (افراداً كانوا او مواقف) مصدراً رئيسياً لاكتساب السلوك والقيم، اذ يتعلم الفرد استجابات جديدة بمجرد التعرض لهذه النماذج، دون اشتراط مباشر للعقاب او الثواب، وتعد الإشارات اللفظية وغير اللفظية مثل عبارات التشجيع او ايماءات الموافقة، بمثابة معززات اجتماعية تقوي او تضعف السلوك المرصود.

وتفترض نظرية التعلم الاجتماعي ان عملية التعلم تتم من خلال تفاعل متبادل بين ثلاث عناصر رئيسية: السلوك، والعوامل الشخصية (المعرفية والانفعالية)، والبيئة، ويعرف هذا التفاعل بـ"التفاعل التبادلي الحتمي"، وهو اطار يوضح ان الفرد ليس متلقياً سلبياً للسلوك، بل فاعلاً يتأثر ويؤثر في بيئته ويعيد تشكيل خبراته من خلال ما يكتسبه من نماذج بشرية ومعايير اجتماعية (سعاد، ودليلة، ٢٠٢٣: ٨٣).

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

ثانيًا: نظرية كولبرج في النمو الخلقي

تعد التربية الأخلاقية أحد المرتكزات الأساسية لبناء المجتمع واستمراره، اذ تسهم في تنظيم العلاقات الاجتماعية وتوجيه السلوك الافراد بما يخدم الأهداف الجماعية، ولأهمية هذا الجانب اتجهت الدراسات النفسية الى تحليل آليات تشكل السلوك الأخلاقي وتطوره، ولا سيما ضمن الاتجاه المعرفي الذي ينظر الى النمو الأخلاقي باعتباره جزءاً لا يتجزأ من النمو العقلي والاجتماعي للفرد.

ولهذا تعد نظرية لورنس كولبرج من أبرز النظريات التي تناولت التطور الأخلاقي، فقد استند كولبرج الى الإطار المعرفي الذي وضعه بياجيه، معتمداً على تحليل بنية التفكير الأخلاقي من خلال المقابلات وعرض المعضلات الأخلاقية بهدف التعرف على القواعد الذهبية التي يستند اليها الافراد عند اصدار احكامهم، اذ يؤكد كولبرج ان التطور الأخلاقي يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالبيئة الاجتماعية، اذ يكتسب الطفل القوانين والمعايير من محيطه، مما يؤدي الى تدرجه في استخدام أساليب أكثر تعقيداً ونضجاً في الحكم الأخلاقي واتخاذ القرار.

كما يشير كولبرج الى ان النمو الأخلاقي يتأثر بالمعايير والقيم الشخصية التي يتبناها الفرد، الامر الذي يتيح إمكانية تعزيز هذا النمو من خلال تنمية تلك المعايير، وقد قسم كولبرج التطور الأخلاقي الى ثلاث مستويات رئيسية، يمر كل مستوى منها بمرحلتين ليصل العدد الإجمالي للمراحل الى ست مراحل تتدرج من الطاعة الى خوفاً من العقاب وصولاً الى الالتزام بالمبادئ الأخلاقية العالمية (الحاج، ٢٠٢٤: ٣٠).

واعتمدتا الباحثتان على نظرية كولبرج في النمو الخلقي في البحث الحالي، لكونها نظرية شاملة وتابعت مراحل مختلفة من حياة الطفل من الناحية الخلقية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الدراسات السابقة:

اولاً: دراسات تتعلق بالألعاب الالكترونية:

١- دراسة بريزبيلسكي (٢٠١٤): Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment

تهدف هذه الدراسة الى تقييم تأثير الألعاب الالكترونية على التكيف النفسي – الاجتماعي، وتألفت عينة الدراسة من عينة تمثيلية على المستوى الوطني للأطفال الذين تتروح أعمارهم بين (١٠-١٥) عاماً، وأشارت نتائج الدراسة الى ان مستويات منخفضة من اللعب اليومي المنتظم ترتبط بتحسن التكيف النفسي – الاجتماعي مقارنة بعدم اللعب اطلاقاً، في حين ان المستويات العالية من اللعب اليومي ترتبط بتدهور التكيف النفسي – الاجتماعي (Przybylski, 2014: 1).

٢-دراسة (الخالدي ٢٠٢٢): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة.

هدفت الدراسة الى الكشف عن أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وكذلك الكشف عن فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيرين (نوع الدراسة، الخبرة)، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت أداة البحث في استبانة تكونت من (٢٦) فقرة، وتكونت عينة الدراسة من (٨٥) معلمة روضة، وأشارت النتائج الى ان الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة كبيرة، كما انه لا توجد فروق إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيري نوع الدراسة، والخبرة (الخالدي، ٢٠٢٢).

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

ثانياً: دراسات تتعلق بالقيم الخلقية

١- دراسة مومونى توسون (٢٠١١): Developing moral values in children observations from a preschool

هدفت الدراسة الى تحديد وفهم كيفية تطوير القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة. شارك في الدراسة أربعة معلمين (٢ من الذكور و٢ من الإناث) في فصلين لرياض الأطفال في باوكو، وتمت ملاحظة كل معلم لمدة ٣ ساعات يوميًا لمدة ثلاثة أيام متتالية مما أدى إلى تسجيل ٣٦ ساعة من البيانات بالفيديو. كما أجريت مقابلات مع المعلمين. كان هناك ٢٨٤ حادثة انخرط فيها المعلمون في شكل من أشكال التعليمات الأخلاقية أو الاستنتاجية. أثبتت الدراسة أن المعلمين يعتبرون أنفسهم مربين أخلاقيين. بالإضافة إلى ذلك، تم نقل القيم الأخلاقية مثل الصواب والخطأ وكذلك الصدق إلى الأطفال من خلال أساليب مثل التعليم الفردي والتعليم الجماعي والتعليم بالفرص ورواية القصص. أشارت النتائج إلى أن المعلمين نقلوا القيم الأخلاقية من حين لآخر ولكن تم نقل المزيد من مهارات التنشئة الاجتماعية بشكل متكرر (Momoni Thompson، ٢٠١١)

٢-دراسة (سعاد ودليلة، ٢٠٢٣): دور الروضة في تنمية القيم الأخلاقية لدى الطفل.

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وقد أجريت على عينة من معلمات رياض الأطفال ببلدية جيجل بلغ عددهن (٤٥) معلمة موزعات على خمس رياض للأطفال تم اختيارهن بالطريقة العشوائية، وللتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام أداة الاستبانة، وقد أظهرت النتائج ان معلمة رياض الأطفال تعلب دوراً مهماً في تنمية القيم الأخلاقية للطفل باعتبارها قدوة لما لها دور في تعليمه مختلف الآداب والأخلاق الحميدة التي تدخل في تشكيل شخصيته ويحتاجها في حياته، كما للأنشطة التربوية دور في تنمية وتعزيز هذه القيم من خلال المسرح، والقصة، والاناشيد، واللعب (سعاد ودليلة،٢٠٢٣).

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته

منهجية البحث: اعتمدتا الباحثتان المنهج الوصفي التحليلي؛ لملاءمته لطبيعة أهداف الدراسة التي تسعى إلى وصف تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وتحليل مظاهر التأثير الإيجابي والسلبي، والكشف عن الفروق تبعًا لمتغيرات الدراسة.

مجتمع البحث وعينته: تكوّن مجتمع الدراسة من أولياء أمور أطفال الروضة في مدينة النجف الأشرف، وبلغت العينة (٣٥١) استبانة صالحة للتحليل الإحصائي من مجتمع البحث الأصلي.

أداة البحث: اعتمدت الباحثتان استبانة أُعدت لقياس آراء أولياء الأمور حول تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة، وتضمنت الأداة قسمين رئيسين:

- **البيانات الديموغرافية** : وشملت جنس الطفل، وعمره، والمستوى التعليمي للأب، والمستوى التعليمي للأم، ومتوسط عدد ساعات اللعب اليومية، ونوع الجهاز المستخدم، ونوع الألعاب المفضلة.
- **فقرات المقياس** : وتوزعت على محورين أساسين، هما:
  - القيم الخلقية لدى الطفل، وتضم الفقرات المرتبطة بسلوكيات مثل الصدق، والأمانة، والاحترام، والتعاون، والتعاطف، وضبط النفس.
  - أثر الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية، ويتضمن بعدين فرعيين: التأثير الإيجابي، والتأثير السلبي، وقد صيغت الفقرات وفق مقياس ليكرت الخماسي.

مجلة العلوم الأساسية
للعلوم التربوية والنفسية وطرائق التدريس للعلوم الأساسية

تصحيح المقياس ومحكات تفسير المتوسطات

اعتمدت الاستبانة مقياس ليكرت الخماسي، ولتفسير المتوسطات الحسابية تم اعتماد المحكات الآتية:

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

جدول (١): محكات تفسير المتوسطات الحسابية على مقياس ليكرت الخماسي

المدى	المستوى
١,٠٠ – ٢,٣٣	منخفض
٢,٣٤ – ٣,٦٧	متوسط
٣,٦٨ – ٥,٠٠	مرتفع

التحليل الاحصائي للمقياس

❖ **القوة التمييزية للفقرات**

تم التحقق من القوة التمييزية لفقرات الأداة باستخدام أسلوب المجموعتين الطرفيتين (٢٧%)، إذ قُسمت الاستجابات إلى مجموعة عليا وأخرى دنيا اعتمادًا على الدرجة الكلية، بواقع (٩٥) مفحوصًا في كل مجموعة من أصل (٣٥١). وأظهرت النتائج أن (٣١) فقرة من أصل (٣٨) كانت دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠٥) بنسبة (٨١,٦%)، كما بلغت الفقرات ذات القوة التمييزية المتوسطة فأعلى (فرق متوسطات ≥ ٠,٤٠) عدد (٣١) فقرة بنسبة (٨١,٦%). وتشير هذه النتائج إلى أن فقرات المقياس تتمتع بقدرة تمييزية جيدة إجمالًا بين ذوي الدرجات المرتفعة والمنخفضة، مما يدعم صلاحية الأداة للاستخدام في الدراسة الحالية.

مجلة العلوم الاساسية
للعلوم التربوية والنفسية وطرائق التدريس للعلوم الاساسية

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

جدول(٢) القوة التمييزية لفقرات المقياس بأسلوب المجوعتين الطرفيتين

الفقرة	ن المجموعة العليا	متوسط العليا	ن المجموعة الدنيا	متوسط الدنيا	فرق المتوسطات (القوة التمييزية)	t المحسوبة	دلالة الفقرة عند مستوى دلالة دلالة (0.05)
الألعاب العنيفة تُضعف مشاعر الرحمة لدى طفلي.	95	4.063	95	2.768	1.295	7.989	دالة
الألعاب التي تحتوي على ألفاظ أو تصرفات غير لائقة تؤثر سلبًا على لغة طفلي واحترامه للآخرين.	95	4.063	95	2.832	1.232	7.019	دالة
لا يخترع قصصًا غير حقيقية للحصول على ما يريد.	95	4.147	95	2.968	1.179	7.497	دالة
تقل قيمة الأمانة لدى طفلي عندما يقضي وقتًا طويلًا في ألعاب تعتمد على الخداع أو التحايل للفوز.	95	3.516	95	2.368	1.147	6.915	دالة
يقلّ احترام طفلي للقوانين المنزلية عندما يطول وقت اللعب الإلكتروني دون ضوابط.	95	4.105	95	2.968	1.137	7.148	دالة
تقلّ استجابة طفلي لمشاعر الآخرين بعد فترات طويلة من اللعب المنفرد.	95	3.684	95	2.558	1.126	7.177	دالة
يفضّل طفلي اللعب الفردي بعد استخدام الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة.	95	3.326	95	2.242	1.084	6.872	دالة
لا يأخذ شيئًا من الآخرين دون إذن.	95	4.484	95	3.4	1.084	7.94	دالة
يلتزم بما وعد به مثل ترتيب ألعابه أو إنهاء نشاطه.	95	4.053	95	3.084	0.968	6.47	دالة
يحرص طفلي على أخذ دوره دون تجاوز الآخرين.	95	4.2	95	3.242	0.958	8.174	دالة
يعترف بخطئه عندما يقوم بسلوك غير مرغوب.	95	4.316	95	3.368	0.947	7.659	دالة
يقبل بنتيجة اللعبة حتى لو لم تكن	95	3.779	95	2.853	0.926	6.593	دالة

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

في صالحه.							
تجعل بعض الألعاب طفلي أقل صبرًا وتقبّلًا لفكرة انتظار دوره في اللعب الواقعي.	95	3.989	95	3.084	0.905	6.555	دالة
يتحدث طفلي مع الآخرين بطريقة مهذبة	95	4.432	95	3.579	0.853	7.809	دالة
تقلّ قدرة طفلي على تقبّل الخسارة عندما يلعب ألعابًا تنافسية بشكل مفرط.	95	3.726	95	2.884	0.842	5.407	دالة
يشارك طفلي في الأنشطة الجماعية بروح إيجابية.	95	4.442	95	3.611	0.832	7.857	دالة
يلتزم بقواعد الروضة أو المنزل دون جدال كبير.	95	4.2	95	3.389	0.811	6.258	دالة
يساعد أصدقاءه في ترتيب الألعاب أو إنهاء الأنشطة.	95	4.2	95	3.4	0.8	6.682	دالة
بعض الألعاب تشجع طفلي على عدم مشاركة الآخرين ألعابه أو أدواره.	95	3.411	95	2.653	0.758	5.109	دالة
يحافظ طفلي على ممتلكاته وممتلكات الآخرين	95	4.221	95	3.463	0.758	5.526	دالة
ألاحظ أن بعض الألعاب الإلكترونية تجعل طفلي يقلّد شخصيات تميل إلى المبالغة أو عدم قول الحقيقة.	95	3.484	95	2.737	0.747	4.329	دالة
يقول الحقيقة حتى عندما يخشى العقاب	95	4.137	95	3.4	0.737	5.34	دالة
يتعلم طفلي احترام القواعد حين يتعامل مع الألعاب التي تفرض نظامًا واضحًا للفوز.	95	4.095	95	3.368	0.726	6.722	دالة
بعض الألعاب الهادفة تُنمي لدى طفلي التعاطف من خلال قصص وشخصيات إيجابية.	95	4.347	95	3.632	0.716	6.845	دالة
تساعد الألعاب التعاونية طفلي على فهم مبدأ تبادل الأدوار والالتزام بالقواعد.	95	4.305	95	3.674	0.632	6.188	دالة

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

يخبرني طفلي بما حدث معه في الروضة دون مبالغة	95	4.337	95	3.705	0.632	5.297	دالة
يحب العمل ضمن فريق أكثر من اللعب منفردًا.	95	3.768	95	3.158	0.611	4.064	دالة
يواسي أصدقاءه عند وقوعهم أو تعرضهم للأذى.	95	4.284	95	3.695	0.589	5.229	دالة
يوافق على تبادل الألعاب أو الأدوار أثناء اللعب مع الآخرين.	95	4.042	95	3.463	0.579	4.701	دالة
الألعاب الجماعية الإلكترونية تساعد طفلي على التفاعل مع الآخرين وتعلُّم التعاون.	95	3.789	95	3.211	0.579	3.709	دالة
يزداد تمسّك طفلي بالصدق عندما يشارك أحداث لعبه معي وأتحدث معه عن السلوك الصحيح.	95	4.305	95	3.726	0.579	5.443	دالة
يستمع عندما يتحدث الغير دون مقاطعة.	95	3.663	95	3.516	0.147	1.003	غير دالة
يشارك ألعابه مع من يلاحظ أنهم يشعرون بالوحدة.	95	3.621	95	3.568	0.053	0.382	غير دالة
يتعامل بعدل مع إخوته أو أصدقائه أثناء اللعب	95	4.0	95	3.989	0.011	1.0	غير دالة
يحاول مساعدة من يحتاج المساعدة دون طلب.	95	3.032	95	3.042	0.011-	-0.304	غير دالة
يعيد الأشياء التي ليست ملكه دون تذكير	95	3.0	95	3.011	0.011-	1.0-	غير دالة
يظهر طفلي اهتمامًا بمشاعر الآخرين عندما يكونون حزينين.	95	3.0	95	3.021	0.021-	-0.705	غير دالة

تم حساب القوة التمييزية عبر مقارنة متوسط كل فقرة بين المجموعة العليا والمجموعة الدنيا، كلما زاد فرق المتوسطات عند مستوى دلالة (Sig ≤ ٠,٠٥) دلّ ذلك على قدرة أفضل للفقرة في التمييز بين الأفراد. وبناءً على النتائج، فإن غالبية الفقرات أظهرت تمييزًا متوسطًا إلى مرتفع، بينما الفقرات ذات التمييز الضعيف أو غير الدال يمكن الإفادة من مراجعة صياغتها في التطبيقات اللاحقة دون أن يؤثر ذلك على صلاحية الأداة ككل.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الخصائص السيكومترية للأداة

❖ **الصدق:** جرى التحقق من صدق الأداة بعرضها على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في التربية ورياض الأطفال، وذلك للحكم على سلامة الصياغة ومدى ملاءمة الفقرات لأهداف البحث، كما تم التحقق من صدق البناء من خلال معاملات ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية، وقد جاءت معاملات الارتباط ضمن حدود مقبولة، مما يدعم صلاحية الأداة للتطبيق، والجدول في أدناه يوضح ذلك.

جدول (٣): مؤشرات صدق البناء والاتساق الداخلي لمقياس القيم الخلقية

الفقرة	متوسط الفقرة	انحراف الفقرة	ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية	انحراف الفقرة
.١	٤,٠٠٩	٠,٨١٩	٠,٤٦٥	٠,٨١٩
.٢	٣,٨١٢	٠,٩	٠,٥٢٧	٠,٩
.٣	٣,٧٧٥	٠,٩٥٨	٠,٤٩٦	٠,٩٥٨
.٤	٣,٨٣٥	٠,٩٩٥	٠,٥٣٧	٠,٩٩٥
.٥	٣,٩٦٦	٠,٩٧٣	٠,٥٤٢	٠,٩٧٣
.٦	٣,٥٧	١,٠٥	٠,٥٦١	١,٠٥
.٧	٣,٧٠٤	٠,٨٧٧	٠,٥٩	٠,٨٧٧
.٨	٣,٩٥٧	٠,٧٦٤	٠,٤٣٩	٠,٧٦٤
.٩	٤,٠٩١	٠,٧٥	٠,٤٦٥	٠,٧٥
.١٠	٤,٠٠٩	٠,٧٦٢	٠,٦٢٥	٠,٧٦٢
.١١	٣,٧٦٩	٠,٩١٧	٠,٥٤٦	٠,٩١٧
.١٢	٤,٠٢٦	٠,٧١٩	٠,٤	٠,٧١٩

مجلة العلوم الأساسية
للعلوم التربوية والنفسية وطرائق التدريس

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

جدول (٤): مؤشرات صدق البناء والاتساق الداخلي لمؤشر أثر الألعاب الإلكترونية

الفقرة	متوسط الفقرة	انحراف الفقرة	ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية
.٣	٣,٥٠١ .٢	١,٠٠٢ .١	٠,٤٣٣
.٦	٢,٧٨٣ .٥	١,١٥٦ .٤	٠,٤٩٢
.٩	٣,٠٩٤ .٨	١,١٥٤ .٧	٠,٥٠٢
.١٢	٣,٤٠٥ .١١	١,٢١٢ .١٠	٠,٥٦٧
.١٥	٣,٠٩٤ .١٤	١,٠٣٦ .١٣	٠,٥١٩
.١٨	٣,٥٤١ .١٧	١,٢٦٦ .١٦	٠,٥٠٦

جدول (٥): مؤشرات صدق البناء والاتساق الداخلي لبعد التأثير الإيجابي

الفقرة	متوسط الفقرة	انحراف الفقرة	ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية
١	٤,٠٢٦	٠,٧١٩	٠,٣٣٧
٢	٤,٠٠٣	٠,٦٦٥	٠,٤١٧
٣	٣,٩٨٦	٠,٧٣١	٠,٤٩٩
٤	٣,٧٨١	٠,٧٨٦	٠,٣٦٥

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

جدول (٦): مؤشرات صدق البناء والاتساق الداخلي لبعد التأثير السلبي

الفقرة	متوسط الفقرة	انحراف الفقرة	ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية
١	٣,٥٠١	١,٠٠٢	٠,٤٥٢
٢	٢,٧٨٣	١,١٥٦	٠,٥٠٦
٣	٣,١٢٨	١,١٦٥	٠,٤٢٦
٤	٣,٠٩٤	١,١٥٤	٠,٥٠٤
٥	٣,٤٠٥	١,٢١٢	٠,٥٧١
٦	٣,٠٩٤	١,٠٣٦	٠,٥١٥
٧	٣,٥٤١	١,٢٦٦	٠,٥٠٨

❖ **الثبات:** تم حساب الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ، إذ بلغ معامل الثبات لمقياس القيم الخلقية (0.847)، ولمؤشر أثر الألعاب الإلكترونية (0.761) ، ولبعد التأثير الإيجابي (0.622)، ولبعد التأثير السلبي (0.77) وتشير هذه القيم إلى أن الأداة تتمتع بدرجة مقبولة إلى جيدة من الاتساق الداخلي لأغراض البحث التربوي، مع ملاحظة أن بعد التأثير الإيجابي يحتاج إلى مزيد من التحسين في الدراسات اللاحقة.

جدول (٧) معاملات الثبات (ألفا كرونباخ) لأداة الدراسة

الأبعاد	عدد الفقرات	ألفا كرونباخ
القيم الخلقية	١٢	٠,٨٤٧
أثر الألعاب (مؤشر عام)	٦	٠,٧٦١
بعد التأثير الإيجابي	٤	٠,٦٢٢
بعد التأثير السلبي	٧	٠,٧٧٥

تشير معاملات الثبات إلى اتساق داخلي مناسب لأغراض البحث التربوي والنفسي.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الأساليب الإحصائية

استخدمتا الباحثتان التكرارات والنسب المئوية لوصف خصائص العينة، المتوسطات والانحرافات المعيارية لوصف الاستجابات وترتيب الفقرات، القوة التمييزية باستخدام أسلوب المجموعتين الطرفيتين (٢٧%)، اختبار (t) لعينتين مستقلتين بحسب جنس الطفل، تحليل التباين الأحادي (ANOVA) بحسب تعليم الوالدين وساعات اللعب مع المقارنات البعدية (Tukey) عند وجود دلالة، ومعاملات ارتباط بيرسون لدراسة العلاقات بين المتغيرات.

الفصل الرابع: عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها

يتضمن هذا الفصل عرض نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها في ضوء أهداف البحث وتساؤلاته، وذلك بالاعتماد على تحليل البيانات ومعالجتها إحصائيًا، للتعرف إلى تأثير الألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، والكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية تبعًا لمتغيرات الدراسة، ولتحقيق ذلك؛ عُرضت النتائج وفق تسلسل أهداف البحث على النحو الآتي:

خصائص العينة وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول (٨): توزيع أفراد العينة

توزيع العينة حسب جنس الطفل			توزيع العينة حسب عمر الطفل		
الفئة	التكرار	النسبة%	الفئة	التكرار	النسبة%
انثى	١٨١	٥١,٦	٥-٦ سنوات	١٩٦	٥٥,٨
ذكر	١٧٠	٤٨,٤	٤-٥ سنوات	١٢٧	٣٦,٢
			٣-٤ سنوات	٢٨	٨,٠
توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للأب			توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للأم		

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الفئة	التكرار	النسبة%	الفئة	التكرار	النسبة%
جامعي	١١٩	٣٣,٩	جامعي	١٣٢	٣٧,٦
أقل من ثانوي	١٠٨	٣٠,٨	ثانوي	٨٦	٢٤,٥
ثانوي	٦٧	١٩,١	أقل من ثانوي	٨٦	٢٤,٥
دراسات عليا	٥٧	١٦,٢	دراسات عليا	٤٧	١٣,٤

توزيع العينة حسب متوسط عدد الساعات اليومية للعب			توزيع العينة نوع الجهاز المستخدم (متعدد الاختيار)		
الفئة	التكرار	النسبة%	النوع	التكرار	النسبة%
أكثر من ساعتين	١٤٠	٣٩,٩	هاتف ذكي	٢٧٧	٧٨,٩
ساعة – ساعتين	١٢٤	٣٥,٣	جهاز لوحي	٧٢	٢٠,٥
أقل من ساعة	٨٧	٢٤,٨	ألعاب البلايستيشن	٢٧	٧,٧
			حاسوب	١٤	٤,٠

أنواع الألعاب المفضلة (متعدد الاختيار)		
النوع	التكرار	النسبة%
ألعاب تعليمية	١٤٢	٤٠,٥
ألعاب أخرى	١٢٥	٣٥,٦
ألعاب مغامرات	١٠٢	٢٩,١
ألعاب رياضية	٩٢	٢٦,٢
ألعاب قتالية	٤٧	١٣,٤

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

ألعاب محاكاة	٤١	١١,٧

تُشير هذه البيانات إلى تنوع في أنماط الاستخدام، ما يعزز أهمية تفسير النتائج على ضوء تفاعل (مدة اللعب + طبيعة المحتوى + الوساطة الأبوية).

نتيجة الهدف الأول: التعرف على مستوى القيم الخلقية لدى طفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

جدول (٩): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات القيم الخلقية

تسلسل الفقرة	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستجابة
١٦	٤,٠٩١	٠,٧٥	مرتفع
٢	٤,٠٢٦	٠,٧١٩	مرتفع
١	٤,٠٠٩	٠,٨١٩	مرتفع
٢٠	٤,٠٠٩	٠,٧٦٢	مرتفع
٧	٣,٩٦٦	٠,٩٧٣	مرتفع
١٣	٣,٩٥٧	٠,٧٦٤	مرتفع
٥	٣,٨٣٥	٠,٩٩٥	مرتفع
٢	٣,٨١٢	٠,٩	مرتفع
٤	٣,٧٧٥	٠,٩٥٨	مرتفع
٢٢	٣,٧٦٩	٠,٩١٧	مرتفع
٩	٣,٧٠٤	٠,٨٧٧	مرتفع
٨	٣,٥٧	١,٠٥	متوسط

بلغ المتوسط الكلي للقيم الخلقية (٣,٨٧٧) وهو ضمن مستوى (مرتفع)، وتشير هذه النتيجة إلى أن أولياء الأمور يدركون مستوى القيم الخلقية لدى أطفالهم بوصفه مرتفعًا نسبيًا، وقد يُعزى ذلك إلى الدور المستمر الذي تؤديه الأسرة والروضة في تعزيز السلوكيات المقبولة اجتماعيًا في هذه المرحلة العمرية. كما يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء نظرية التعلم الاجتماعي التي تؤكد أن

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

الطفل يكتسب السلوك الخلقي من خلال الملاحظة والنمذجة والتعزيز. ومع ذلك، ينبغي التعامل مع هذه النتيجة بحذر، لأنها تعكس تقديرات أولياء الأمور ولا تمثل قياسًا مباشرًا للسلوك الفعلي للطفل في المواقف الطبيعية

نتيجة الهدف الثاني: الكشف عن مظاهر التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية في القيم الخلقية لطفل الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

- **الكشف عن مظاهر التأثير الإيجابي**

جدول (١٠): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات التأثير الإيجابي

تسلسل الفقرة	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستجابة
٢	٤,٠٢٦	٠,٧١٩	مرتفع
٥	٤,٠٠٣	٠,٦٦٥	مرتفع
٨	٣,٩٨٦	٠,٧٣١	مرتفع
١٤	٣,٧٨١	٠,٧٨٦	مرتفع

بلغ المتوسط الكلي للتأثير الإيجابي (٣,٩٤٩) وهو ضمن مستوى (مرتفع)، تشير هذه النتيجة إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية قد تسهم، من وجهة نظر أولياء الأمور، في تعزيز بعض القيم الخلقية عندما تكون ذات محتوى هادف وتعاوني، وعندما تمارس في ظل إشراف أسري وتنظيم زمني مناسب، وقد يرتبط ذلك بما توفره بعض الألعاب من فرص لتعلم تبادل الأدوار، واحترام القواعد، والعمل الجماعي، والتعاطف مع الشخصيات الإيجابية، إلا أن هذا التأثير الإيجابي لا يمكن تعميمه على جميع الألعاب الإلكترونية، بل يظل مرهونًا بطبيعة المحتوى وآلية التفاعل معه.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

- **الكشف عن مظاهر التأثير السلبي**

جدول (١١): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات التأثير السلبي

الفقرة	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستجابة	الرتبة
١٣	٣,٥٤١	١,٢٦٦	متوسط	١
٤	٣,٥٠١	١,٠٠٢	متوسط	٢
٩	٣,٤٠٥	١,٢١٢	متوسط	٣
١	٣,١٢٨	١,١٦٥	متوسط	٤
٧	٣,٠٩٤	١,١٥٤	متوسط	٥
١٢	٣,٠٩٤	١,٠٣٦	متوسط	٥
١٠	٢,٧٨٣	١,١٥٦	متوسط	٧

بلغ المتوسط الكلي للتأثير السلبي (٣,٢٢١) وهو ضمن مستوى (متوسط)، تدل هذه النتيجة على أن الألعاب الإلكترونية قد تُحدث بعض التأثيرات السلبية في القيم الخلقية لدى طفل الروضة بدرجة متوسطة، ولا سيما عندما يتعرض الطفل لفترات طويلة لمضامين تتضمن العنف، أو التنافس المفرط، أو اللغة غير الملائمة، أو اللعب المنفرد المطول، ويمكن أن تفسر في ضوء نظرية الغرس الثقافي التي تفترض أن التعرض المتكرر للمضامين الإعلامية قد يؤدي إلى ترسيخ تصورات وسلوكيات معينة، كما تفسره نظرية التعلم الاجتماعي من خلال محاكاة الطفل للسلوكيات التي يشاهدها ويُكافأ عليها داخل البيئة الرقمية.

جدول (١٢): المتوسطات الكلية لمجالات الدراسة

المجال	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستجابة
القيم الخلقية	٣,٨٧٧	٠,٥٣٨	مرتفع
التأثير الإيجابي	٣,٩٤٩	٠,٤٩٧	مرتفع
التأثير السلبي	٣,٢٢١	٠,٧٤٧	متوسط

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

يتضح من الجدول صورة متوازنة بين إيجابيات مرتفعة و سلبيات متوسطة مما يعزز أهمية تنظيم التعرض ونوعية المحتوى.

نتيجة الهدف الثالث: تعرف وجود فروق ذات دلالة إحصائية في وجهات نظر أولياء الأمور حول تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الخلقية تعزى إلى متغيرات (جنس الطفل، مستوى تعليم الوالدين، عدد ساعات اللعب).

جدول (١٣): اختبار (t) لعينتين مستقلتين حسب جنس الطفل

المجال	ن (ذكر)	متوسط (ذكر)	انحراف (ذكر)	ن (أنثى)	انحراف (أنثى)	متوسط (أنثى)	t	Sig.
التأثير الإيجابي	١٧٠	٣,٨٩٤	٠,٥١٢	١٨١	٠,٤٧٩	٤,٠	-٢,٠٠٢	٠,٠٤٦
التأثير السلبي	١٧٠	٣,٢٨٢	٠,٧٣٨	١٨١	٠,٧٥٢	٣,١٦٣	١,٤٩٥	٠,١٣٦

تشير نتائج اختبار (t) إلى وجود **فروق ذات دلالة إحصائية في مجال التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على القيم الخلقية تبعًا لجنس الطفل**، حيث جاءت الفروق **لصالح الإناث**، إذ بلغ متوسط تقدير أولياء الأمور لتأثير الألعاب الإيجابي لدى الإناث (٤,٠٠) مقارنة بالذكور (٣,٨٩٤)، مع قيمة دلالة إحصائية (Sig.=0.046) وهي أقل من(0.05) . ويُفسَّر هذا التفوق النسبي لصالح الإناث تربويًا بأن الألعاب التي تُوجَّه أو تُفضَّل لدى الإناث غالبًا ما تتضمن محتوى أقل عدوانية وأكثر ارتباطًا بالتعاون، الرعاية، أو المحاكاة الاجتماعية، الأمر الذي يعزز قيمًا مثل التعاطف، الالتزام بالقواعد، وضبط السلوك. كما قد يكون لإشراف الوالدين الأكثر صرامة على لعب الإناث دور في تعظيم الجوانب الإيجابية للألعاب. في المقابل، لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية في مجال التأثير السلبي بين الذكور والإناث(Sig.=0.136) ، مما يشير إلى أن أولياء الأمور يدركون التأثيرات السلبية المحتملة للألعاب الإلكترونية بوصفها ظاهرة عامة لا تقتصر على جنس دون آخر، وهو ما يعكس وعيًا تربويًا بأن المخاطر القيمية للألعاب الرقمية قد تطال جميع الأطفال متى ما غاب الضبط والرقابة.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

- **الفروق حسب المستوى التعليمي للأب**

جدول (١٤): متوسطات التأثير السلبي حسب تعليم الأب

المستوى التعليمي للأب	ن	المتوسط	الانحراف
أقل من ثانوي	١٠٨	٣,٠٧٥	٠,٨١٨
ثانوي	٦٧	٣,٠٤٩	٠,٦٢١
جامعي	١١٩	٣,٣٣٤	٠,٦٩٥
دراسات عليا	٥٧	٣,٤٦٤	٠,٧٥٥

تُظهر المتوسطات الحسابية وجود **تدرّج تصاعدي في إدراك التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية** مع ارتفاع المستوى التعليمي للأب؛ إذ سجل الآباء من ذوي الدراسات العليا أعلى متوسط (٣,٤٦٤)، في حين سجل الآباء الأقل من الثانوي أدنى متوسط (3.075) ويعكس هذا الاتجاه أن ارتفاع المستوى التعليمي قد يرتبط بزيادة الوعي بالمخاطر القيمية والسلوكية المرتبطة بالمحتوى الرقمي، وبقدرة أكبر على ملاحظة التغيرات السلوكية والأخلاقية لدى الأبناء.

جدول (١٥): نتائج تحليل التباين للتأثير السلبي حسب تعليم الأب

Levene Sig.	F	Sig.
٠,٠٣٩	٥,٦٨٤	٠,٠٠١

تُبيّن نتائج تحليل التباين وجود **فروق ذات دلالة إحصائية** في تقدير التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية تعزى إلى المستوى التعليمي للأب(Sig.=0.001) ، مما يؤكد أن اختلاف مستوى التعليم يُعد عاملًا مؤثرًا في تشكيل اتجاهات أولياء الأمور نحو هذه التأثيرات.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

جدول (١٦) المقارنات البعدية (Tukey) للتأثير السلبي حسب تعليم الأب

المجموعة الأولى	المجموعة الثانية	الفرق بين المتوسطات	مستوى الدلالة	الحد الأدنى	الحد الأعلى
أقل من ثانوي	جامعي	٠,٢٥٨٣	٠,٠٤١١	٠,٠٠٧٢	٠,٥٠٩٥
أقل من ثانوي	دراسات عليا	٠,٣٨٨٣	٠,٠٠٧٢	٠,٠٧٨٨	٠,٦٩٧٧
ثانوي	دراسات عليا	٠,٤١٤٦	٠,٠٠٩٨	٠,٠٧٤١	٠,٧٥٥٢

تشير الفروق إلى اختلاف إدراك التأثيرات السلبية باختلاف مستوى التعليم، وهو ما قد يرتبط بدرجة الوعي الرقمي وأساليب الوساطة الأبوية (تحديد المحتوى–الوقت–المشاركة).

أظهرت نتائج المقارنات البعدية وجود فروق دالة إحصائيًا بين: (الآباء أقل من ثانوي والآباء الجامعيين) و (الآباء أقل من ثانوي وذوي الدراسات العليا) و(الآباء ثانوي وذوي الدراسات العليا)، وجميع هذه الفروق جاءت لصالح المستويات التعليمية الأعلى، ما يدل على أن الآباء الأعلى تعليمًا أكثر إدراكًا لخطورة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على القيم الخلقية. ويُفسَّر ذلك تربويًا بامتلاك هذه الفئة وعيًا رقميًا أعلى، ومعرفة أوسع بمفاهيم مثل التربية الإعلامية، والوساطة الأبوية، وأساليب الضبط (تحديد المحتوى، تنظيم الوقت، والمشاركة في اللعب)، الأمر الذي يعزز حساسيتهم تجاه الآثار السلبية المحتملة.

- **الفروق حسب المستوى التعليمي للأم**

جدول (١٧): متوسطات التأثير السلبي حسب تعليم الأم

المستوى التعليمي للأم	ن	المتوسط	الانحراف
أقل من ثانوي	٨٦	٣,٠٨	٠,٧٩٢
ثانوي	٨٦	٣,٠١٨	٠,٦٨٧
جامعي	١٣٢	٣,٣٠٣	٠,٧
دراسات عليا	٤٧	٣,٦٢	٠,٧٢

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

تُظهر النتائج ارتفاع المتوسط الحسابي للتأثير السلبي كلما ارتفع المستوى التعليمي للأم، حيث سجلت الأمهات من ذوات الدراسات العليا أعلى متوسط (٣,٦٢)، مقابل متوسطات أقل لدى الأمهات ذوات التعليم الثانوي أو الأقل، ويعكس هذا النمط الدور المركزي للأم في المتابعة اليومية لسلوك الطفل، وملاحظتها الدقيقة للتغيرات القيمية والانفعالية الناتجة عن الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية.

جدول (١٨): نتائج تحليل التباين للتأثير السلبي حسب تعليم الأم

.Levene Sig	F	.Sig
٠,٥٧٩	٨,٦٨٢	٠,٠

تشير نتائج تحليل التباين إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية واضحة في تقدير التأثير السلبي تعزى إلى المستوى التعليمي للأم(Sig.=0.000) ، مع تحقق افتراض تجانس التباين (Levene Sig.=0.579)، مما يعزز صحة النتائج، وتؤكد هذه النتيجة أن تعليم الأم يُعد متغيرًا حاسمًا في تشكيل وعي الأسرة بالمخاطر القيمية للألعاب الرقمية.

جدول (١٩): المقارنات البعدية (Tukey) للتأثير السلبي حسب تعليم الأم

المجموعة الاولى	المجموعة الثانية	الفرق بين المتوسطات	مستوى الدلالة	الحد الادنى	الحد الاعلى
أقل من ثانوي	دراسات عليا	٠,٥٤٠٣	٠,٠٠٠٣	٠,٢٠١٧	٠,٨٧٩
ثانوي	جامعي	٠,٢٨٤٨	٠,٠٢٤٥	٠,٠٢٦	٠,٥٤٣٥
ثانوي	دراسات عليا	٠,٦٠١٨	٠,٠	٠,٢٦٣١	٠,٩٤٠٥

كشفت المقارنات البعدية عن فروق دالة إحصائيًا بين (الأمهات أقل من ثانوي وذوات الدراسات العليا) و(الأمهات ثانوي وجامعي) و(الأمهات ثانوي ودراسات عليا)، وجاءت جميع الفروق لصالح المستويات التعليمية الأعلى، مما يدل على أن الأمهات الأعلى تعليمًا أكثر إدراكًا لتأثيرات الألعاب السلبية على منظومة القيم الخلقية لدى الطفل. ويُفهم ذلك في ضوء أن الأم غالبًا ما تضطلع بدور التنظيم اليومي، والمتابعة السلوكية، وضبط استخدام الطفل للتكنولوجيا، وهو ما ينعكس على وعيها بمظاهر العدوانية، ضعف الانضباط، أو تراجع بعض القيم الاجتماعية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

- **الفروق حسب متوسط عدد الساعات اليومية للعب**

جدول (٢٠): متوسطات التأثير السلبي حسب ساعات اللعب

متوسط عدد الساعات اليومية للعب	ن	المتوسط	الانحراف
أقل من ساعة	٨٧	٣,٤٢	٠,٧٧٩
أكثر من ساعتين	١٤٠	٣,١٨٧	٠,٧
ساعة – ساعتين	١٢٤	٣,١٢	٠,٧٥٤

تُظهر النتائج وجود اختلاف في المتوسطات الحسابية للتأثير السلبي تبعًا لعدد ساعات اللعب اليومية، حيث سجل الأطفال الذين يلعبون أقل من ساعة يوميًا أعلى متوسط للتأثير السلبي المدرك (٣,٤٢)، مقارنة بالفئات الأخرى ، قد تُعزى هذه النتيجة إلى حساسية بعض أولياء الأمور تجاه الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية؛ الأمر الذي يدفعهم إلى تقليل مدة اللعب.

جدول (٢١): نتائج تحليل التباين للتأثير السلبي حسب ساعات اللعب

.Levene Sig	F	.Sig
٠,٢١٤	٤,٤٧٤	٠,٠١٢

أظهرت نتائج تحليل التباين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التأثير السلبي تعزى لاختلاف عدد ساعات اللعب اليومية(Sig.=0.012) ، مع تحقق افتراض تجانس التباين (Levene Sig.=0.214).

مجلة العلوم الاساسية
للعلوم التربوية والنفسية وطرائق التدريس للعلوم الاساسية

وتؤكد هذه النتيجة أن عامل الزمن يُعد متغيرًا تربويًا مؤثرًا في طبيعة التأثيرات القيمية للألعاب الإلكترونية.

جدول (٢٢): المقارنات البعدية (Tukey) للتأثير السلبي حسب ساعات اللعب

Group 1	Group 2	meandiff	p-adj	lower	upper	Reject
أقل من ساعة	ساعة – ساعتين	-٠,٣٠٠٥	٠,٠١٠٨	-٠,٥٤٣٩	-٠,٠٥٧٢	True

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

تُظهر النتائج أن مدة اللعب عامل حاسم في التأثير السلبي؛ فقد وُجد فرق دال إحصائيًا بين فئتي(أقل من ساعة) و (ساعة–ساعتين) لصالح الفئة الأولى، ما يعني أن تقليل وقت اللعب يحدّ من الآثار السلبية. وتنسجم هذه النتيجة مع منطق الجرعة/التعرض في التعلم الاجتماعي والغرس الثقافي (كلما زاد التعرض غير المنظّم للمحتوى الرقمي ارتفعت احتمالات ترسّخ أنماط سلوكية وقيمية غير مرغوبة) .

الاستنتاجات

- أظهرت نتائج البحث أن مستوى القيم الخلقية لدى طفل الروضة، كما يدركه أولياء الأمور، جاء مرتفعًا.
- تبين أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات إيجابية محتملة في بعض القيم الخلقية عندما تكون ذات محتوى هادف وتعاوني، وتُمارس في ظل إشراف أسري مناسب.
- كشفت النتائج كذلك عن وجود تأثيرات سلبية متوسطة لبعض الألعاب الإلكترونية، خاصة عند غياب الضبط الزمني أو احتواء الألعاب على مضامين غير مناسبة.
- ظهرت فروق ذات دلالة إحصائية في التأثير الإيجابي تبعًا لجنس الطفل لصالح الإناث، في حين لم تظهر فروق دالة في التأثير السلبي تبعًا للجنس.
- ظهرت فروق ذات دلالة إحصائية في إدراك التأثيرات السلبية تبعًا للمستوى التعليمي للوالدين ومتوسط عدد ساعات اللعب اليومية.
- تؤكد النتائج أهمية الوساطة الأبوية في توجيه استخدام طفل الروضة للألعاب الإلكترونية بما يعظم فوائدها ويحد من آثارها السلبية.

التوصيات

- توعية أولياء الأمور بأهمية انتقاء الألعاب الإلكترونية الملائمة لخصائص طفل الروضة النمائية والقيمية.
- تنظيم الوقت اليومي المخصص للألعاب الإلكترونية، وتجنب الاستخدام المفرط.
- تعزيز دور الوساطة الأبوية من خلال المصاحبة والحوار والمتابعة أثناء اللعب.
- الإفادة من الألعاب التعليمية والتعاونية في تنمية بعض القيم الخلقية الإيجابية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

- تشجيع رياض الأطفال على تقديم برامج توعوية للأسر حول الاستخدام الآمن والتربوي للألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات لاحقة تتبنى أدوات ملاحظة مباشرة أو تقارير معلمات الروضة إلى جانب تقارير أولياء الأمور.

المقترحات

- إجراء دراسات طولية لرصد التغير في القيم الخلقية عبر الزمن في ضوء أنماط اللعب وتغير المحتوى.
- إجراء دراسات شبه تجريبية تقارن بين مجموعات تستخدم ألعابًا هادفة/ تعاونية وأخرى تستخدم ألعابًا ترفيهية عامة؛ لقياس الفروق في القيم والسلوك.
- دراسة دور الوساطة الأبوية (المشاركة، الضبط، التوجيه) كمتغير وسيط يفسر تباين التأثيرات بين الأسر.
- تحليل المحتوى الفعلي للألعاب الأكثر استخدامًا لدى أطفال الروضة وربط خصائص المحتوى بنتائج القيم والسلوك.
- توسيع مصادر البيانات عبر دمج تقارير المعلمات والملاحظة المباشرة لتقليل تحيزات التقارير الذاتية.

المصادر:

١- أبو عرجة، تيسير، وخليل، رنا نضال، **تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاماً في الأردن**، بحث منشور، مجلة اتحاد الجامعات العربة لبحوث الاعلام وتكنلوجيا الاتصال، العدد الخامس.

٢- بكوش، ميساء، وبن نخلة، نهاد: (٢٠٢٢)، **تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، الجزائر.

٣- تغيان، شيماء عبد العزيز عبد الله محمد .(2022) . **فاعلية برنامج قائم على الأنشطة التفاعلية الإلكترونية في تنمية القيم الخلقية لدى طفل الروضة** .المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة١.

٤- الحاج، ريم إبراهيم عبد الرحمن: (٢٠٢٤)، **دور رياض الأطفال في ترسيخ القيم الأخلاقية التربوية من خلال سرد القصص لدى الأطفال من وجهة نظر المعلمات في مديرية جنين**، رسالة ماجستير منشورة، الجامعة العربية الامريكية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

٥- حجازي، هند محمود .(2022) . **مناهج رياض الأطفال في ضوء خبرات بعض الدول المتقدمة** . المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة.

٦- الحربي، سارة سعود:(٢٠٢٣)، **أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور**، بحث منشور، المجلة العربية لأعلام وثقافة الطفل، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٦(٢٤) ابريل.

٧- حسن، مرح مؤيد:(٢٠١٣)، **ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد**، بحث منشور، مجلة اضاءات موصلية، العدد (٧٥).

٨- الخالدي، هياء محمد عبد الله:(٢٠٢٢)، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة**، بحث منشور، المجلة الاكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، الإصدار السادس الاربعون.

٩- الدوسري، روزه .(2024) . **مدى تأثير الإعلام الجديد على القيم التربوية للطفل في مدارس الطفولة المبكرة** . مجلة منار الشرق للتربية وتكنولوجيا التعليم.

١٠- الرمادي، هالة عبد المنعم أحمد. (٢٠٢٢). **مهارات الإدراك البصري وأثرها على تعلم طفل الروضة**. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة دمنهور .

١١- سعاد، خلود، ودليلة عميور: (٢٠٢٣)، **دور الروضة في تنمية القيم الأخلاقية للطفل "دراسة ميدانية على عينة من مربيات رياض الأطفال ببلدية جيجل"**، رسالة ماجستير منشورة، جامعة محمد الصديق بن يحي- جيجل.

١٢- سليمان، ريهام السيد محمد .(2019) . **الفروق الديمجرافية في المهارات الإدخارية لدى أطفال الروضة** . المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، (8).

١٣- عبد الدائم، عبدالله .(1981). **الثورة التكنولوجية في التربية العربية** (الطبعة ٣). بيروت: دار العلم للملايين.

١٤- العتيبي، عبد الرحمن عبد الله .(2025). **الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الاجتماعية: دراسة وصفية بالتطبيق على عينة مسحية من أسر التلاميذ بمدينة جدة**. *المجلة العربية للنشر العلمي*، (75).

١٥- القحطاني، شمس بنت خليفة سلمان: (٢٠٢٣)، **أثر الألعاب الالكترونية على التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر الأمهات**، بحث منشور، المجلة الدولية لنشر البحوث والدراسات، المجلد الرابع، العدد الاربعون.

١٦- القريني، زينب عبد الله عبد الوهاب: (٢٠٢٣)، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات**، بحث منشور، المجلة الاكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، الإصدار السادس والاربعون.

١٧- كافي، مصطفى يوسف. (٢٠٠٩). **الحكومة الإلكترونية في ظل الثورة العلمية التكنولوجية المعاصرة**. دمشق: دار رسلان للطباعة والنشر والتوزيع.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

١٨- موسى، سعيد عبد المعز علي .(2014) **.فاعلية برنامج مقترح قائم على القصص لتنمية بعض القيم الخلقية لدى طفل الروضة** .مجلة الطفولة والتربية، جامعة الإسكندرية، المجلد ١٧، العدد ١ .

١٩- اليعربي، مرشد بن ناصر بن هلال .(2024) . **أثر مهارات القرن الحادي والعشرين في تنمية القيم الأخلاقية في مادة الرياضيات التطبيقية لدى طلبة الصف الثاني عشر بسلطنة عمان** .المجلة العربية للنشر العلمي، (65).

20- Abu Arja, Tayseer, and Khalil, Rana Nidal. The Impact of Electronic Games on the Behavior of Late Childhood Children (9-11 Years Old) in Jordan. Published Research, Journal of the Association of Arab Universities for Media and Communication Technology Research, Issue 5.

21- Bakoush, Maysaa, and Ben Nakhla, Nihad (2022). The Impact of Electronic Game Use on Aggressive Behavior in Children. Master's Thesis, Faculty of Humanities and Social Sciences, Algeria.

22- Taghian, Shaimaa Abdel Aziz Abdullah Mohammed (2022). The Effectiveness of a Program Based on Interactive Electronic Activities in Developing Moral Values in Kindergarten Children. Scientific Journal of Early Childhood Education 1.

23- Al-Hajj, Reem Ibrahim Abdel Rahman (2024). The Role of Kindergartens in Establishing Moral and Educational Values Through Storytelling in Children from the Perspective of Teachers in the Jenin Directorate. Published Master's Thesis, Arab American University.

24- Hijazi, Hind Mahmoud (2022). Kindergarten Curricula in Light of the Experiences of Some Developed Countries. Scientific Journal of Early Childhood Education.

25- Al-Harbi, Sarah Saud (2023). The Impact of Electronic Games on Violent Behavior in Children from the Parents' Perspective. Published Research, Arab Journal of Child Media and Culture, Arab Foundation for Education, Science and Arts, Egypt, April 6 (24).

26- Hassan, Marah Mu'ayyad (2013). The Phenomenon of the Spread of Electronic Games in Mosul and its Effects on the Individual. Published Research, Mosul Lights Journal, Issue (75).

27- Al-Khalidi, Haya Muhammad Abdullah (2022). Electronic Games and their Relationship to Children's Academic Achievement from the Perspective of Kindergarten Teachers. Published Research, Academic Journal of Scientific Research and Publishing, Issue Forty-Six.

28- Al-Dossari, Roza (2024). The Extent of the Impact of New Media on Children's Educational Values in Early Childhood Schools. Manar Al-Sharq Journal of Education and Educational Technology.

29- Al-Ramadi, Hala Abdul-Mun'im Ahmad. (2022). Visual Perception Skills and Their Impact on Kindergarten Children's Learning. Faculty of Early Childhood Education, Damanhour University.

30- Souad, Kholoud, and Dalila Ammour: (2023). The Role of Kindergarten in Developing Children's Moral Values: A Field Study on a Sample of Kindergarten Teachers in Jijel Municipality. Published Master's Thesis, Mohamed Seddik Ben Yahia University - Jijel.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ

31- Suleiman, Reham El-Sayed Mohamed. (2019). Demographic Differences in Saving Skills Among Kindergarten Children. Arab Journal of Media and Child Culture, (8).
32- Abdeldaim, Abdullah. (1981). The Technological Revolution in Arab Education (3rd Edition). Beirut: Dar Al-Ilm Lil-Malayeen.
33- Al-Otaibi, Abdul Rahman Abdullah. (2025). Electronic Games and Their Impact on Socialization: A Descriptive Study Applied to a Survey Sample of Students' Families in Jeddah. Arab Journal of Scientific Publishing, (75).
34- Al-Qahtani, Shams bint Khalifa Salman: (2023). The Impact of Electronic Games on Bullying Among Children from the Mothers' Perspective. Published research, International Journal for Publishing Research and Studies, Volume 4, Issue 40.
35- Al-Quraini, Zainab Abdullah Abdul Wahab: (2023). The Impact of Electronic Games on Aggressive Behavior Among Third Grade Primary School Children from the Mothers' Perspective. Published research, Academic Journal for Scientific Research and Publishing, Issue 46.
36- Kafi, Mustafa Yousef. (2009). E-Government in Light of the Contemporary Scientific and Technological Revolution. Damascus: Dar Raslan for Printing, Publishing and Distribution.
37- Moussa, Saeed Abdul Moez Ali. (2014). The Effectiveness of a Proposed Story-Based Program for Developing Some Moral Values in Kindergarten Children. Journal of Childhood and Education, Alexandria University, Volume 17, Issue 1.
Al-Ya'rubi, Murshid bin Nasser bin Hilal. (2024). The impact of 21st-century -١٩-٣٨ skills on developing moral values in applied mathematics among 12th-grade students .(٦٥) ,in the Sultanate of Oman. Arab Journal of Scientific Publishing
39- Andrew K. Przybylski, PhD,(2014): Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment, University of Oxford, Oxford, England, PEDIATRICS Volume 134, Number 3, September 2014.
40- Andrew K. Przybylski, PhD,(2014): Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment, University of Oxford, Oxford, England, PEDIATRICS Volume 134, Number 3, September 2014.
41- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
42- Momoni Thompson،(2011): Developing moral values in children: observations from a preschool, FE PsychologIA, -٣٩٤ ،(٢) ١٩ International magazine ،٤١١.
43- Momoni Thompson،(2011): Developing moral values in children: observations from a preschool, FE PsychologIA, -٣٩٤ ،(٢) ١٩ International magazine ،٤١١.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Journal of Basic Science
Print -ISSN 2306-5249
Online-ISSN 2791-3279
العدد الثاني والأربعون
٢٠٢٦م /١٤٤٧هـ