وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قاصـــدي مربـاح ورقلــة
كليـة العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علم الاجتماع والديمغر افيا

مذكرة تخرج لنيل شهادة **ماستر** أكاديمي

شعبة : علم اجتماع والأنثروبولوجيا

التخصص: علم إجتماع تربية

إعداد الطالبة : **باز وافية**

بعنوان :

الوعي التربوي للوالدين وعلاقته بممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المحمولة.

دراسة على عينة من أمهات بحي النصر(الخفجي) بورقلة.

وأجيزت علنا بتاريخ: 2019/06/25 أمام اللجنة المكونة من الأساتذة :

الأستاذة باية بوزغاية	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	رئيسا
الأستاذ رابح رياب	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مشرفا ومقررا
الأستاذ محفوظ بن زياني	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مناقشا

السنة الجامعية : 2019/2018

بسم الله الرحمن الرحيم

صدق الله العظيم

شكر وتقدير

قال الله تعالى: " لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ" صدق الله العظيم.

الحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي بِنِعْمَتِهِ تَتِمُّ الصَّالِحَاتُ والذي وفقني بقدرته لإنجاز هذا العمل.

أتوجه أولا بالشكر للأستاذ **رابح رياب** على قبوله الإشراف على هذا العمل، وعلى متابعته وتوجيهاته القيمة وصبره معي طيلة مدة إنجاز هذا العمل.

كما أوجه شكري إلى الأستاذة **باية بوزغاية** على قبولها ترأس لجنة المناقشة، كما أخص بالشكر الأستاذ **محفوظ بن زياني** على قبوله مناقشة هذه المذكرة.

كما أتقدم بالشكر الخالص والعرفان للأستاذ **عيسى بن حدوش** على مساعدته لي وتشجيعه على مواصلة العمل بإتقان، و أوجه شكري إلى كل أساتذة علم الاجتماع دون استثناء.

كما أتوجه بالشكر الجزيل الى أعضاء مكتبة الجامعة وأخص بالذكر حسين، أمال، سليمة.

ولا أنسى من الذكر زملاء الدراسة، وخاصة نورة، ضاوية، محمود...

وأتوجه بالشكر الخالص إلى الزوج الأستاذ **بلخير هبال** على مساعدته ومساندتي في هذا العمل وعلى صبره.

وأخيرا أوجه شكري الى كل من ساهم من قريب أو من بعيد لإنجاز هذا العمل.

باز وافية

إهداء

إلى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم

"أبي العزيز".

إلى من أرضعتني الحب والحنان, إلى القلب الناصع بالبياض

"أمي العزيزة".

إلى الروح التي سكنت روحي

"زوجي العزيز".

إلى رياحين حياتي

"أولادي الأعزاء".

إلى القلوب الطاهرة الرقيقة

"إخوتي وأخواتي الأعزاء".

إلى اللواتي أحببتهم وأحبوني

"صديقاتي العزيزات".

فهرس المحتويات

شكر وتقدير

إهداء

قائمة الجداول

قائمة الأشكال

مقدمة.....أ–ب

الفصل الأول : الإطار المنهجي والمفاهيمي

أولا: تحديد الإشكالية **13**

ثانيا: فرضيات الدراسة **15**

1-الفرضية العامة 15

2-الفرضيات الجزئية 15

ثالثا: أسباب اختيار موضوع الدراسة **16**

1-الأسباب الذاتية... 16

2-الأسباب الموضوعية. 17

رابعا: أهمية الدراسة **17**

خامسا: أهداف الدراسة **17**

سادسا : مفاهيم الدراسة..... **18**

1-الوعي. 18

2-التعريف الإجرائي للوعي التربوي..... 19

3- تعريف الأسرة 20

4-التعريف الإجرائي للأسرة..... 20

4-1-التعريف الاجرائي للوالدين..... 20

5-تعريف الطفل 21

5-1-التعريف الاجرائي للطفل 21

6-تعريف الألعاب الالكترونية..... 21

7-تعريف الألعاب الالكترونية إجرائيا..... 22

سابعا: الدراسات السابقة **22**

1-الدراسة الأولى... 22

2-الدراسة الثانية... 23

3-الدراسة الثالثة... 25

4-الدراسة الرابعة 26
5-الدراسة الخامسة 27
ثامنا: المدخل النظري 28

الفصل الثاني : الإجراءات المنهجية للدراسة

أولا: مجالات الدراسة 32
1-المجال المكاني 32
2-المجال الزمني 32
3- المجال البشري 32
ثانيا: المنهج المعتمد في الدراسة 32
1-خطوات استخدام المنهج الوصفي 32
2-الدراسة الاستطلاعية 33
ثالثا: مجتمع البحث والعينة 33
رابعا: أداة جمع البيانات 33
1-الملاحظة في عين المكان 33
2-استمارة بالمقابلة 33
3- استعمال برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS) 34

الفصل الثالث : العرض والتحليل السوسيولوجي لنتائج الدراسة

أولا : عرض وتحليل البيانات المتعلقة بخصائص العينة 36
ثانيا : عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضيات 45
1- عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضية الأولى 45
2- عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضية الثانية 55
ثالثا : مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضيات 72
1-مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى 72
2-مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية 76
رابعا : النتائج العامة للدراسة 81
خاتمة 82
قائمة المراجع 83
الملحق 87

ملخص

قائمة الجداول

جدول رقم (1) توزيع العينة لمتغير السن حسي الفئات 36

جدول رقم (2) مقاييس النزعة المركزية لسن الأمهات والأباء 37

جدول رقم (3) توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للأمهات والآباء 38

جدول رقم (4) توزيع أفراد العينة حسب مهنة الأم ونظام عملها 39

جدول رقم (5) يبين التوزيع حسب مهنة الأب ونظام العمل 40

جدول رقم (6) توزيع أفراد العينة حسب مصادر الدخل 41

جدول رقم (7) توزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الكلي 41

جدول رقم (8) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي و الفئة العمرية للطفل الكبير 42

جدول رقم (9) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي والفئة العمرية للطفل الصغير 43

جدول رقم (10) توزيع أفراد العينة حسب مستوى إتقان اللغة العربية والأجنبية 45

جدول رقم (11) توزيع أفراد العينة حسب مستوى استخدام الآباء والأمهات للإنترنت 46

الجدول رقم (12) توزيع أفراد العينة حسب الوقت الذي يقضيه الأبوين أمام شاشة الحاسوب والهاتف 47

الجدول رقم (13) يبين الوقت الذي يقضيه الأبوين أمام شاشة الحاسوب و الهاتف 48

جدول رقم (14) توزيع أفراد العينة حسب المطالعة عند الأمهات والآباء 49

جدول رقم (15) توزيع أفراد العينة حسب حضور الأم والأب للملتقيات والندوات 50

جدول رقم (16) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الأمهات للبرامج الخاصة بتربية الطفل 51

جدول رقم (17) توزيع العينة حسب الفرد الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية 51

جدول رقم (18) توزيع أفراد العينة حسب الاطلاع على شروط اللعبة الالكترونية 52

جدول رقم (19) توزيع أفراد العينة حسب أساس اختيار الألعاب الإلكترونية 53

جدول رقم (20) توزيع أفراد العينة حسب أفضلية الألعاب الإلكترونية عند الأطفال 54

جدول رقم (21) توزيع أفراد العينة حسب استخدام الوالدين للتطبيقات الخاصة بحماية الطفل 55

جدول رقم (22) توزيع أفراد العينة حسب امتلاك الأطفال للأجهزة الالكترونية 55

جدول رقم (23) توزيع أفراد العينة حسب الجهاز المستخدم من طرف الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية 56

جدول رقم (24) توزيع أفراد العينة حسب الدافع الذي يمنح من أجله الجهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية 57

جدول رقم (25) توزيع أفراد العينة حسب مكان ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية 58

جدول رقم (26) توزيع أفراد العينة حسب مشاركة الوالدين لأطفالهم اللعب على الأجهزة الالكترونية 59

جدول رقم (27) توزيع أفراد العينة حسب محاورة الوالدين لأطفالهم.....59
جدول رقم (28) توزيع أفراد العينة حسب مراقبة الوالدين لأطفالهم أثناء اللعب 60
جدول رقم (29) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الوالدين للبرنامج اليومي للدراسة.....60
جدول رقم (30) توزيع أفراد العينة حسب تأثير مهنة الأم على متابعة البرنامج اليومي للدراسة 61
جدول رقم (31) توزيع أفراد العينة حسب سماح الوالدين لأطفالهم بالخروج للعب 62
جدول رقم (32) توزيع أفراد العينة حسب تجمعهم مع أطفالهم 62
جدول رقم (33) توزيع أفراد العينة حسب تنظيم الوقت المجدد لممارسة الألعاب الالكترونية 63
جدول رقم (34) توزيع أفراد العينة حسب الأنشطة الأخرى 64
جدول رقم (35) توزيع أفراد العينة حسب ما تعلمه الطفل من ممارسته الألعاب الالكترونية 65
جدول رقم (36) تصرفات الأسرة عند قيام أبنائهم بسلوكات غير لائقة 66
جدول رقم (37) توزيع أفراد العينة حسب ردة فعل الأطفال في حالة المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية 67
جدول رقم (38) توزيع أفراد العينة حسب الحجم الساعي الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية 68
جدول رقم (39) توزيع أفراد العينة حسب تقليد، مشكلة التركيز، شجار الأطفال للألعاب الإلكترونية 69
جدول رقم (40) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و مشاركة الأطفال الألعاب الالكترونية 69
جدول رقم (41) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و مراقبة الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.70
جدول رقم (42) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و متابعة البرنامج اليومي للدراسة.....70
جدول رقم (43) نتائج اختبار كاي^2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين و استخدام تطبيقات حماية الطفل.....71
جدول رقم (44) نتائج اختبار كاي^2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين و الإطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية 71
جدول رقم (45) نتائج معامل بيرسون بين سن الطفل الصغير و عدد ساعات الممارسة للألعاب الإلكترونية.....71
جدول رقم (46) نتائج معامل بيرسون بين سن الطفل الكبير و عدد ساعات الممارسة للألعاب الإلكترونية.....72

قائمة الأشكال

الشكل رقم (1) توزيع العينة لمتغير السن حسب الفئات 37

الشكل رقم (2) توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للأمهات والآباء 38

الشكل رقم (3) توزيع أفراد العينة حسب مهنة الأم ونظام عملها 39

الشكل رقم (4) يبين التوزيع حسب مهنة الأب ونظام العمل 40

الشكل رقم (5) توزيع حسب مصادر العينة 41

الشكل رقم (6) توزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الكلي 42

الشكل رقم (7) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي والفئة العمرية للطفل الكبير 43

الشكل رقم (8) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي والفئة العمرية للطفل الصغير 44

الشكل رقم (9) توزيع أفراد العينة حسب مستوى إتقان اللغة العربية والأجنبية 46

رقم (10) توزيع أفراد العينة حسب مستوى استخدام الآباء والأمهات للإنترنت الشكل 47

الشكل رقم (11) يبين الوقت الذي يقضيه الأبوين أمام شاشة الحاسوب والهاتف 48

الشكل رقم (13) توزيع حسب مطالعة الكتب للأمهات والآباء 49

الشكل رقم (14) توزيع أفراد العينة حسب حضور الأم والأب للملتقيات والندوات 50

الشكل رقم (15) توزيع العينة حسب الفرد الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية 52

الشكل رقم (16) توزيع أفراد العينة حسب الاطلاع على شروط اللعبة الالكترونية 53

الشكل رقم (17) توزيع أفراد العينة حسب أساس اختيار الألعاب الإلكترونية 54

الشكل رقم (18) توزيع أفراد العينة حسب استخدام الوالدين للتطبيقات الخاصة بحماية الطفل 55

الشكل رقم (19) توزيع أفراد العينة حسب امتلاك الأطفال للأجهزة الالكترونية 56

الشكل رقم (20) توزيع أفراد العينة حسب الجهاز المستخدم من طرف الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية 57

الشكل رقم (21) توزيع أفراد العينة حسب الدافع الذي يمنح من أجله الجهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية 58

الشكل رقم (22) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الوالدين للبرنامج اليومي للدراسة 61

الشكل رقم (23) توزيع أفراد العينة حسب تنظيم الوقت المجدد لممارسة الألعاب الالكترونية 63

الشكل رقم (24) توزيع أفراد العينة حسب الأنشطة الأخرى 64

الشكل رقم (25) توزيع أفراد العينة حسب ما تعلمه الطفل من ممارسته الألعاب الالكترونية 65

الشكل رقم (26) توزيع أفراد العينة حسب تصرف الوالدين عند قيام الأبناء بسلوكات غير لائقة 66

الشكل رقم (27) توزيع أفراد العينة حسب ردة فعل الأطفال في حالة المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية 67

الشكل رقم (28) توزيع أفراد العينة حسب الحجم الساعي الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية 68

مقدمة عامة

مقدمة :

يشهد العالم اليوم تطورا سريعا ونقلة نوعية وملحوظة في المجال التكنولوجي والمعلوماتي، ولقد شمل هذا التطور العديد من المجالات بما في ذلك مجال التسلية والترفيه، فبعدما كانت الألعاب بسيطة تقليدية في شكلها يصنعها الطفل بيده ويشاركه في ذلك أصدقاءه للترويح عن أنفسهم وإشباع حاجاتهم من اللعب، أصبحت اليوم عبارة عن ألعاب الكترونية، تأخذ شكلا مغايرا تتميز بتصنيفاتها العالمية وقوانينها الموحدة، وهي نتاج للتطور التكنولوجي الحاصل من تداعيات العولمة. كما تجلى هذا المعطى في الانتشار الواسع له في المجتمعات الغربية والعربية بوجه عام والجزائر بوجه خاص؛ حيث احتلت الصدارة من حيت التسويق والاستيراد، وبلغ إجمالي الإنفاق عليها في الجزائر مثلا سنة 2016 بـ 63.7 مليون دولار واحتلت بذلك المرتبة السادسة عربيا، و الخامسة والخمسون عالميا، ويوضح الخبراء أن سرعة انتشار الهواتف الذكية ساهمت بشكل رئيسي في زيادة الانفاق على ألعاب الفيديو، فقد سجل متجر"آبل" على سبيل المثال لا الحصر إيرادات من الألعاب قيمتها 18مليار دولار من نفس السنة ، وتعد الالعاب المحملة على الهواتف الجوالة أسرع شرائح الألعاب نموا.[1] ولاقت رواجا واسعًا في المجتمع الجزائري من قبل جميع شرائح المجتمع، أطفالا ومراهقين وحتى شباب، لما تتميز به من عناصر التشويق والمتعة والمغامرة.

وبعدما كانت الألعاب الالكترونية لا تتوافر إلا عند القلة من الأطفال أصبح اليوم سهل تداولها وتناولها من خلال انتشارها في مقاهي الانترنت وقاعات الألعاب الالكترونية، وتحميلها في الحواسيب والهواتف المحمولة وفي الألواح الالكترونية، وأصبح لا يخلو أي منزل منها حتى وصلت إلى غر ف الأطفال أين يقضي الطفل معظم أوقاته وأصبحت تمثل له مرجعا يسهم في تشكيل وعيه الذاتي من خلال تفاعله المباشر مع الرموز والمعاني التي تحملها، والتي قد تؤثر في اهتمامه بدروسه و تفاعلاته الاجتماعية مع أسرته ومع أصدقائه في حياته اليومية.

وعلى الرغم من أن الدراسات السابقة و الأدبيات النظرية التي تناولت الألعاب الالكترونية تؤكد الجانب الايجابي الذي يهدف إلى التعليم والترفيه، إلا أن الجانب السلبي هو الآخر طغى على هذا الجانب، حيث أثبت عدد كبير من الدراسات تأثيرها على الجانب الصحي والاجتماعي والتعليمي والقيمي في المجتمع.

وهذا يعزو إلى توجه الأطفال وميلهم نحو العاب العنف والحرب والقتال، إضافة أن هذه الألعاب أجنبية الصنع تحمل في مضامينها قيم وثقافة منتجيها، تفرض شروطا مرحلية تتدرج فيها نسبة التأثير عند الطفل قد يصل إلى مرحلة الإدمان، أين يصعب على الأسرة مواجهة هذه المشكلة، حيث لا يقتصر دورها على

---

[1] منير مطلق، **سوق ألعاب الفيديو تتجاوز المائة مليار دولار سنويا، جريدة الشرق الأوسط**، بتاريخ 05 جويلية2017. Aawsat.com

الرعاية فقط بل يتعدى ذلك إلى تربية الطفل وتحويله من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي من خلال استدخال القيم والأخلاق والتقاليد والعادات التي تحملها في وعيها إلى أطفالها عبر مراحل نموهم المختلفة، ومحاولة حمايتهم والحفاظ عليهم من تأثيرات الألعاب الالكترونية، وقد اختلفت الدراسات بين سلبيتها وايجابياتها، وارتبطت تأثيراتها السلبية أو الايجابية برقابة الأسرة ووعيها نحو أطفالها، من هنا جاء اهتمامنا بدراسة هذا الموضوع حتى نتحقق من صحة المعطيات السالفة الذكر، حيث وسمت بـ" الوعي التربوي للوالدين وعلاقته بممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية المحمولة "، دراسة على عينة من أمهات الأسر النووية، محاولين رصد إشكالية أزمة الوعي التربوي، وذلك من خلال وضع خطة تتضح فيما يلي:

الفصل الأول: الإطار المنهجي والمفاهيمي، والذي يحتوي على الإشكالية، الفرضيات، الأسباب.

تناولنا في هذه الدراسة أهميتها، وأهدافها، المفاهيم الأساسية، الدراسات السابقة، المدخل النظري.

الفصل الثاني: وخصص للإجراءات المنهجية للدراسة. بداية بمجالات الدراسة، المجال المكاني، المجال البشري، المجال الزمني، المنهج المعتمد في الدراسة، مع خطوات استخدامه، مجتمع البحث والعينة، أدوات جمع البيانات، استعمال برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية.

الفصل الثالث: أولا: والمخصص لعرض وتحليل البيانات المتعلقة بخصائص العينة، ثانيا: عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضيات، ثالثا: مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضيات، رابعا: مناقشة النتائج العامة للدراسة.

الفصل الأول

أولا: تحديد الإشكالية

ثانيا: فرضيات الدراسة

ثالثا: أسباب اختيار موضوع الدراس

رابعا: أهمية الدراسة

خامسا: أهداف الدراسة

سادسا: مفاهيم الدراسة

سابعا: الدراسات السابقة

أولا: تحديد الإشكالية

يعتبر اللعب عنصر أساسي للطفل في مراحل نموه الأولى، من حيث انه سلوك فطري له أهمية في إشباع حاجته البيولوجية والنفسية والاجتماعية، حسب ما أشار إليه تايلور أن اللعب هو الحياة بالنسبة للطفل يكتسب فيه مهارات مختلفة، من خلال تقليده للأدوار وتقمصه للشخصيات وفقا للمعايير المتعارف عليها اجتماعيا.

وقد اقترن التغيير في نمط اللعب بالتطور العلمي والتكنولوجي، حيث ظهرت الألعاب الالكترونية باعتبارها نوعا جديدا، ومطلبا هاما للترفيه من قبل الصغار وحتى الكبار، تفرض نفسها وتمارس نوعا من الحتمية والإلزام، دخلت معظم المنازل واستحوذت على غرف الأطفال وأوقاتهم، وقد أدى انتشارها وسهولة الحصول عليها إلى بروز تأثيراتها في حياة الأطفال خاصة فيما يتعلق باهتمامهم بدروسهم وتفاعلاتهم مع أسرتهم وأصدقائهم.

وفي هذا السياق نجد أن الألعاب الالكترونية أثارت اهتمام الباحثين في شتى الميادين والحقول، ففي حين يرى حقل (البيولوجيين) على أنها تسميع للنشاطات التي ستوضع في المستقبل موضع الاستعمال الجاد في أعمال الحياة[2]، ويرى حقل آخر (النفسانيين) على أنها ضرورة لها أهميتها في نمو الشخصية وتطور القدرة المعرفية والانفعالية للطفل، يرى الاجتماعيون أنها مجال تفاعل بين الذات والآخر، يكتسب من خلالها رموز، دلالات ومعاني تصبغ على تكوينهم وتتجذر في عقولهم بطريقة تلقائية وعفوية، يتم تعديلها واستدماجها في ممارستهم اليومية، مما قد يؤثر في تشكيل وصياغة شخصيتهم فيما بعد، خاصة مع ظهور الأسرة النووية والتي ضيقت فعل المتابعة والمراقبة من الجد والجدة؛ أي العائلة الأوسع إلى الأب والأم حصرًا.

وبالرغم من وجود دراسات حول مزايا الألعاب الالكترونية، كالدراسة التي قدمتها مهى الشحروري، والتي تؤكد أن الألعاب الالكترونية تنمي الإبداع لدى الأطفال، وذلك من خلال تفاعلهم مع القواعد الحقيقية للعبة واندماجهم جسديا وعاطفيا في مضمون اللعبة، و قد استدلت في هذا بطرح جروس Gros مفاده أن عالم الألعاب الإلكترونية هو مجال تعليمي غير رسمي يهيء الأطفال للتفاعل مع التكنولوجيا، ويكسبهم المعرفة للتعايش مع المجتمع الجديد[3]، لكن هذا لا ينفي وجود دراسات تؤكد انعكاسها السلبي على المستوى التعليمي والاجتماعي والثقافي، وقد بينت نتائج دراسة عادل سلطاني تأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب[4]، الأمر الذي يستدعي وقوف الوالدين بوعيهم التربوي منها موقف الموجه والمتابع والمراقب، لما قد تحمله من انعكاسات على صحة الأطفال وعلاقاتهم الاجتماعية ومستقبلهم كذات فاعلة في المجتمع.

---

[2] توفيق الواعي، **الإبداع في تربية الأبناء**، ط1، دار الخلدوني للنشر والتوزيع، الجزائر،2006، ص48.

[3] مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان،2008، ص48.

4عادل سلطاني، **الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، تخصص علم اجتماع الاتصال و العلاقات العامة،(2011- 2012)، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة ،الجزائر.

وفي ضوء هذه التطورات التكنولوجية والاجتماعية، وانتشار الألعاب الالكترونية التي منها ما يهدف إلى تعليم واكتساب الناشئة أساليب السرقة والعنف والجريمة، والاقتداء بالعادات التي تخالف المجتمع وثقافته، تواجه الأسرة تحديات تشكل لها صعوبة في مهامها التربوية باعتبارها المؤسسة الاجتماعية الأولى التي تسعى إلى تنشئة أبنائها، ومحاولة إكسابهم الطباع المرغوبة والمقبولة اجتماعيا، حيث يرى علماء الاجتماع أن الأسرة هي أصلح بيئة للتربية وتكوين النشئ، وخصوصا في سنوات عمره الأولى، ذلك أن الصلة بين الوالدين والابن تكون أمتن الصلات والعلاقة معهم أمتن العلاقات[ ] ومن هنا كانت نشأة الطفل بين والديه خير فرصة لنموه الجسماني والعقلي والخلقي والاجتماعي[5].

ومع التحولات التي طرأت على الحياة الأسرية وتغير الكماليات إلى ضروريات، أصبحت الألعاب الالكترونية جزء من المطالب الضرورية التي تسعى الأسرة إلى توفيرها لأطفالها قصد تحقيق التوازن النفسي و الاجتماعي ، و هذا ما يتطلب مساهمة واعية للوالدين من خلال استخدامهم للمستوى التعليمي والتراكم المعرفي الثقافي في تعاملهم مع أطفالهم و خاصة الأم، التي وكلت إليها مسؤولية رعاية أطفالها وتربيتهم وإعدادهم للاستقلالية والاعتماد على النفس، و قيل في هذا "الأم مدرسة إذا أعددتها، أعددت شعبا طيب الأعراق".

ولعل مع التطور العلمي والتكنولوجي، تسعى بعض الأسر إلى تطوير معارفها الثقافية ومهارتها التقنية لانتقاء ما هو أفضل من الألعاب الالكترونية لأبنائها، قصد ترفيهم وتعليمهم ومتابعتهم ومراقبتهم وحمايتهم مما قد يتعرضوا له أثناء ممارستهم هذه الأخيرة، بتفعيل الوعي التربوي الذي يتمظهر في ممارساتهم التربوية.

وقد نجد في المقابل بعض الأسر التي تترك المجال لأطفالها للتفاعل واكتساب المهارات والمعارف، من خلال التعلم الذاتي دون تدخل معتبرين في ذلك أن الألعاب الالكترونية ماهي إلا وسيلة ترفيهية، وهذا ما قد يفسر تصرفات بعض الآباء والأمهات في منح الهاتف المحمول لأطفالهم من أجل اللعب، وتركهم لساعات طويلة أمام الوسائل المتاحة، غير مدركين لعواقب هذا الفعل الاجتماعي منشغلين بأمور أخرى، مما يتسبب في مشاكل تربوية قد تكون الأسرة في غنى عنها إذا ما كان هناك تفعيل للرصيد الثقافي ومتابعة والدية مستمرة.

ومن خلال ما رصدناه من الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وكثرة استخداماتها، وممارستها بين شرائح المجتمع؛ خاصة الأطفال الذين لم يجدوا صعوبة في التعامل معها، وانعكاساتها السلبية، كان الجدير بنا دراستها من جانب الوعي التربوي للوالدين، وذلك من خلال طرحنا للتساؤل الرئيسي التالي:

ما طبيعة العلاقة بين الوعي التربوي للوالدين وبين ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية المحمولة؟

ومنه نطرح التساؤلات الفرعية التالية:

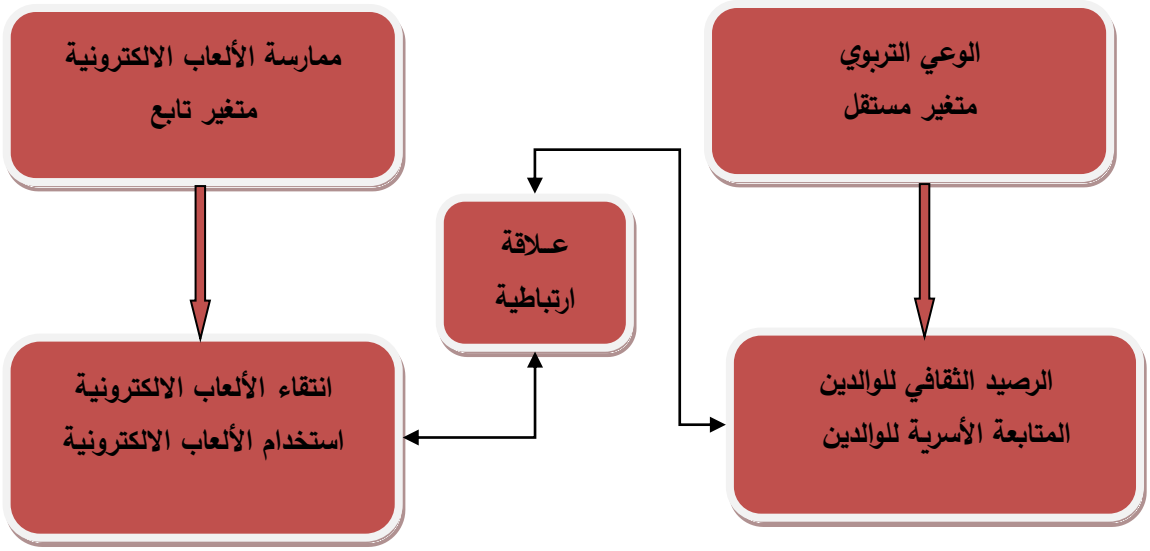
---

[5] عدنان أبو مصلح، **معجم علم الاجتماع**، ط1،دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2006، ص 168.

- هل يستخدم الوالدين رصيدهما الثقافي في انتقاء الألعاب الالكترونية لأطفالهم؟
- هل هناك متابعة أسرية من طرف الوالدين في ترشيد أطفالهم لممارسة الألعاب الالكترونية؟

ثانيا: فرضيات الدراسة:

1-الفرضية العامة: هناك علاقة بين الوعي التربوي للوالدين وبين ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية.



شرح الفرضية العامة

2-الفرضيات الجزئية:

- **الفرضية الجزئية الأولى:** يستخدم الوالدين رصيدهما الثقافي في انتقاء الألعاب الالكترونية لأطفالهم.

شرح الفرضية الجزئية الأولى

- فرضية الجزئية الثانية:

هناك متابعة أسرية من طرف الوالدين في ترشيد أطفالهم لممارسة الألعاب الالكترونية.

شرح الفرضية الجزئية الثانية

ثالثا: أسباب اختيار موضوع الدراسة:

إن تناولنا لهذه الموضوع لم يكن عشوائيا أو محض صدفة، لكن كان نتاج عدة عوامل ذاتية وموضوعية نجملها فيما يلي:

1. الأسباب الذاتية:

- ✓ إحساسي بالمشكلة، كوني أم عانيت من التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على أطفالي.
- ✓ تقديري الشخصي للمخاطر التي قد تواجه أطفالنا إذا لم يكن هناك تفعيل للوعي.
- ✓ حجم الخطر الذي تشكله الظاهرة محل الدراسة، وذلك في ظل غياب شروط مقننة ضابطة لهذه الوسائط الترفيهية.

2. الأسباب الموضوعية:

- ✓ يعتبر هذا الموضوع من بين المواضيع المعاصرة التي باتت تفرض نفسها على مجالات العلوم الاجتماعية، خاصة مجال علم الاجتماع التربوي.
- ✓ تفشي ظاهرة الألعاب الإلكترونية واستفحالها في المجتمع، وانتشارها بين جميع الشرائح خاصة الأطفال.
- ✓ ندرة الدراسات حول الوعي التربوي للوالدين والأسرة عموما بممارسات الطفل لمختلف الوسائل التكنولوجية الحديثة.

رابعا: أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية الدراسة من أهمية الموضوع الذي تناولته الباحثة، وتتضح أهمية الدراسة في أربعة نقاط أساسية هي:

- ✓ يعتبر الوعي الاجتماعي بكل أنماطه من أهم المواضيع السوسيولوجية التي تبناها علماء الاجتماع في شتى التخصصات، ولا سيما علم اجتماع التربية.
- ✓ تستمد أهميته الدراسة من المؤسسة الخاصة بتناولنا في الدراسة، وهي الأسرة والتي تعتبر الأساس في بناء المجتمع.
- ✓ تستمد أهمية الدراسة من الفئة المعنية بالدراسة وهي فئة الأطفال.

خامسا: أهداف الدراسة:

- ✓ توجيه الاهتمام للبعد التربوي والتوعوي لظاهرة الألعاب الالكترونية.
- ✓ محاولة التعرف إذا ما كان هناك علاقة بين الوعي التربوي للوالدين وبين ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية.
- ✓ محاولة الكشف إذا ما كانت هناك ممارسة فعلية للرصيد الثقافي للوالدين في اقتناء الألعاب الالكترونية.
- ✓ محاولة الكشف عن ما إذا كانت هناك متابعة أسرية من طرف الوالدين في استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية.
- ✓ معرفة مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال من جهة، وعلى علاقتهم بأسرتهم من جهة ثانية.
- ✓ التقصي والبحث عن الأساليب والتطبيقات المتبعة لدى الأسر الواعية والاستفادة منها.

سادسا : مفاهيم الدراسة:

1- الوعي:

لغة:

ورد في لسان العرب لابن منظور، وعى الوعي :حفظ القلب الشيء، وعي الشيء والحديث يعيه وعيا، وأوعى حفظه وفهمه وقبله فهو واع وفلان أوعى من فلان أي أحفظ وأفهم، فرب مبلغ أوعى من سامع، وحديث لا يعذب الله قلبا وعى القرآن، قال ابن الأثير أي عقله إيمانا وعملا.[6]

وورد في معجم الوجيز كلمة الوعي بمعنى الإدراك و الإحاطة، ووعاه توعية أي أكسبه القدرة على الفهم و الإدراك، ووعى الأمر أي أدركه على حقيقته.[7]

في اللغة الفرنسية يعرف قاموس Larousse الوعي la concience على أنه إدراك ومعرفة الفرد للأشياء بوضوح، حيث يستطيع الفرد أن يتعرف على ذاته وعلى العالم الخارجي، وهو إحساس داخلي للفرد يدفعه للحكم القيمي على الأفعال الذاتية والأشياء في حسنها وسيئها.[8]

في اللغة الانجليزية يعرف قاموس Exford Student الوعي Conciousness يعني قدرة الفرد على استخدام حواسه وقواه العقلية لفهم ما يحدث حوله.[9]

اصطلاحا :

ذكر الوعي في القرآن في قوله تعالى{ والله أعلم بما يوعون} [10]أي ما يملكون في صدورهم من التكذيب والإثم والحسد. كما ورد في ذكره عز و جل{لنجعلها لكم تذكرة و تعيها أذن واعية}[11] أي الأذن التي تسمع كلام الله فتفهمه وتستوعبه. وفي قوله تعالى{ ختم الله على قلوبهم وعلى سمعهم وعلى أبصارهم غشاوة ولهم عذاب عظيم}[12] ويقصد بهذه الآية الكريمة اللاوعي أي لا يملكون الوعي الذي يجعلهم يرون الحق ويتبعونه.

ورد مفهوم الوعي الاجتماعي عند كانط kant على أنه "وعي الذات للذات كوجود أخلاقي"، [ ] والوعي عند كانط هو محصلة عقل وأخلاق يتجلى في كل عمل يوصف بأنه أخلاقي. وبهذا يرى أن الوعي هو معطى أخلاقي ومن خلاله يمكن إصدار أحكاما على الأفعال بالسلب أو الإيجاب.[13]

---

[6] ابن منظور، **لسان العرب**، المجلد 15،ط1،دار الكتب العلمية،لبنان،2002،ص462.

[7] مجمع اللغة العربية، **المعجم الوجيز**، دار المعارف، مصر، 1980،ص675.

[8] **Larousse dictionnaire encyclopédique illustré** ;édition larousse , paris,1993,p361.

[9] **Oxford student's dictionary** ;Oxford university press, UK 2007,P156.

[10] القرآن الكريم،سورة الانشقاق، الآية 23.

[11] القرآن الكريم،سورة الحاقة، الآية 12 .

[12] القرآن الكريم،سورة البقرة،الآية 06.

[13] مصطفى شربال، الطاهر بلعيور، **الوعي الاجتماعي:المفاهيم والاختلاف**، مجلة أبحاث نفسية وتربوية، المجلد 9، العدد3،كلية العلوم الانسانية والاجتماعية،جامعة محمد الصديق بن يحيى،2018،ص100.

عرفه احمد حسين اللقاني الوعي على أنه "شحنة عاطفية ووجدانية قوية تتحكم في كثير من مظاهر السلوك لدى الفرد، يتم تكوين الوعي من خلال مراحل العمل التربوي في مختلف مراحل التعليم، كلما كان الوعي أكثر نضجا وثباتا كان ذلك أكثر قابلية لدعم و توجيه السلوك الرشيد في الاتجاه المرغوب".[14]

وعرفه أحمد زكي بدوي بأنه "إدراك المرء لذاته ولما يحيط به إدراكا مباشرا، وهو أساس كل معرفة".

وورد الوعي في أعمال اميل دوركايم Emile Durkhiem حيث استخدمه للدلالة على الرموز التي لها قيمة فكرية مشتركة ومعنى عاطفي, لدى جميع أعضاء الجماعة [ ] وبذلك يعتبر عاملا هاما يساهم في تضامن المجتمع.[15] كما استخدمه ليشير الى نسق محدد من المعتقدات و المشاعر العامة لدى أعضاء المجتمع.[16]

وورد الوعي أيضا في أعمال كارل ماكسKarl Max ليس وعي الناس هو الذي يقرر يحدد وجودهم، الاجتماعي لكن العكس من ذلك، وجودهم الاجتماعي هو الذي يحدد وعيهم.[17]

وورد الوعي في أعمال بارسونز Parsons في نظريته للفعل الاجتماعي، حيث اعتبر الفاعل الفرد الواعي الذي يقوم بأداء الفعل عن طريق استخدامه لفعله وذاته, وأن يتم اتخاذ القرار بصورة واعية، وتترجم في عدد من التصرفات أو الفعل العقلاني، وإن كان الفرد يقوم بالسلوكات اللاعقلانية تحت تأثير عدد من المدركات أو العواطف أو الانفعالات الذاتية اللاشعورية.[18]

ويقصد بالوعي عند عالم الاجتماع هربرت ميد Herbert Mid بالعقل أي القدرة البشرية على استخدام الرموز و الإشارات التي لها معاني ذات مضامين حضارية واجتماعية تحدد وتقنن سلوك الفرد في المجتمع، ومهمة هذه الرموز و الإشارات تسهيل عملية الاتصال بين الأفراد وتكيفهم مع بعض.[19]

– بعد كل هذه التعاريف الاصطلاحية، يمكن تعريف الوعي على أنه منظومة من الأخلاق والمعتقدات والعواطف والأفعال العقلانية و الرموز التي يستخدمها الأفراد للتفاعل مع الآخرين ومع المواقف التي تصادفهم في حياتهم اليومية.

2–التعريف الإجرائي للوعي التربوي: وهو قدرة وإمكانية الوالدين على متابعتهم لأطفالهم تربويا في ظل وجود ألعاب الكترونية محمولة، من خلال اختيار النوع الأنسب لأعمار أطفالهم والتفاعل معهم، ومشاركتهم اللعب ومراقبتهم، وتوعيتهم بتنظيم وقت اللعب كي لا يكون على حساب دراستهم وعلاقاتهم الأسرية وكذا صحتهم، استنادا للمرجعية الأخلاقية والمعتقدات والعواطف والمستوى التعليمي الذي يحمله الوالدين.

---

[14] أحمد حسين اللقاني، علي أحمد الجمل، **معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج و طرق التدريس**،ط2، عالم الكتب، القاهرة مصر،1999ص219.

[15] أحمد زكي بدوي، **معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، انجليزي، فرنسي، عربي**، مكتبة لبنان، لبنان، 1982، ص69.

[16] محمد عاطف غيث، **قاموس علم الاجتماع**، دار المعرفة الجامعية، ،القاهرة، 2006، ص36.

[17] نبيل محمد توفيق السمالوطي، محمد عاطف غيث، **البناء النظري لعلم الاجتماع**، دار المكتبة الجامعية، مصر، د ت، ص8.

[18] عبد الله محمد عبد الرحمان، **النظرية في علم الاجتماع**،ج2، كلية الآداب، جامعة بيروت العربية، د ت، ص3.

[19] ياس خضير البياني، **النظرية الاجتماعية، جذورها التاريخية وروادها**،ط1، دار الكتب الوطنية،ليبيا،2002، ص 184

3- تعريف الأسرة :

لغة:

الأسر القوة والحبس، أسر إسارا و هو أيضا الحبل و القيد الذي يشد به الأسير، أسر الرجل فهو مأسور، أسرة الرجل عشيرته ورهطه الأدنون لأنه يتقوى بهم.[20]

اصطلاحا :

يشير مصطلح الأسرة النووية Famille Nucleaire إلى الزوج والزوجة وأولادهما غير المتزوجين، والذين يقيمون في منزل واحد [ ] وهي مصدر لاستمرار التناسل البشري، و مصدر الرعاية الأولية المباشرة،[21]

وتعرف أنها "أصغر وحدة قرابية في المجتمع، تتكون من الزوج والزوجة و أولادهما غير المتزوجين، يسكنون معا في مسكن واحد، وتقوم بين أفرادها التزامات متبادلة، اقتصادية وقانونية واجتماعية".[22]

عرف هربرت سبنسر الأسرة أنها" وحدة بيولوجية واجتماعية، تسيطر عليها الغرائز الواعية، وتتشكل طبيعة الأسرة بتشكل طبيعة الحياة الاجتماعية السائدة".[23]

عرفها أحمد زكي بدوي:" هي الوحدة الاجتماعية الأولى التي تهدف إلى المحافظة على النوع الإنساني، وتقوم على المقتضيات التي يرتضيها العقل الجمعي، والقواعد التي تفرزها المجتمعات المختلفة"[24]

وتعرفها سامية الخشاب على أنها" اتحاد تلقائي تؤدي إليه الاستعدادات والقدرات الكامنة في الطبيعة البشرية النازعة إلى الاجتماع، وهي ضرورة حتمية لبقاء الجنس البشري، ودوام الوجود الاجتماعي، ويتحقق ذلك باجتماع الرجل والمرأة، والاتحاد الدائم المستقر بينهما بصورة يقرها المجتمع هو الأسرة ".[25]

4-التعريف الإجرائي للأسرة :

الأسرة المعنية بالدراسة هي الأسرة النووية المكونة من "الوالدين" معا و أطفالهما فقط، والتي تقيم بمنطقة حي النصر (الخفجي) بمدينة ورقلة، والمتكونة من واحد وخمسون (51) أسرة، والتي تتحمل مسؤولية تربية أطفالها ورعايتهم في جميع المجالات، لاسيما متابعتهم لممارستهم الألعاب الالكترونية المحمولة.

4-1-التعريف الاجرائي للوالدين: بما أن الوالدين هما الأساس في الأسرة، كان لابد من الباحثة توضيح مفهوم الوالدين اجرائيا، وهم الآباء والأمهات الذين يعيشون في بيت مستقل عن العائلة، كما أنهم يملكون

---

[20] ابن منظور، **لسان العرب**، مجلد 2، ط2، دار الفكر، لبنان،2008، ص1439.

[21] بهاء الدين خليل تركية، **علم الاجتماع العائلي**، ط1،دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان،2015،ص60.

[22] زينب دهيمي،**التغير الاجتماعي داخل الأسرة الجزائرية**، ملتقى وطني حول الأسرة و التحديات المعاصرة، يوم15/16 ماي 2012،جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر.

[23] بهاء الدين خليل تركية، مرجع سابق، ص36.

[24] احمد زكي بدوي، مرجع سابق،ص152.

[25] سامية مصطفى الخشاب، **النظرية الاجتماعية ودراسة الأسرة**، ط1، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، مصر، 2008، ص13.

الاستقلالية المادية، وسلطة القرار مما يسمح لهم بتربية أطفالهم بكل حرية دون تدخل من الأهل، خاصة فيما يخص ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية ومدى متابعتهم لهم.

5-تعريف الطفل:

لغة: طفل، الطفل، الشبان، الرخص، والجمع طفال وطفولة، والانثى طفلة والطفل الصغير من كل شيء بين الطفل والطفالة والطفولة، ولا فعل له قال الزجاج : طفلا هنا في موضع أطفال يدل على ذلك ذكر الجماعة. وقوله تعالى: "ثم نخرجكم طفلا".[26]

عرفت الأمم المتحدة الطفل بأنه أي صبي او فتاة لم يتجاوز الثامنة عشر، ويعتبر الطفل فردا وعضوا في الآسرة والمجتمع في آن واحد، والطفل له طائفة كاملة من الحقوق.[27]

5-1-التعريف الاجرائي للطفل: هو كل طفل من الاسرة المعنية بالدراسة تراوح عمره ما بين 3 سنوات الى 18 سنة، يمارس الالعاب الالكترونية المحمولة بأنواعها المختلفة داخل المنزل، من خلال الهاتف المحمول و الألواح الالكترونية والحاسوب.

6-تعريف الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري /الحركي) أو تحدي للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية ، من ألعاب الحاسوب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الانترنت وهي على أنواع ألعاب إستراتيجية، ألعب المغامرة، ألعاب الدور ، ألعاب الرياضة، وألعاب تعليمية .[28]

وهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز و الفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة.[29]

وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة معالجة عالية وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب. ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنت.[30]

عرفها نيكولا اسبوزيتو Nicola Esposito أنها« الألعاب الالكترونية ليست إهدار للوقت، هي ظاهرة ثقافية عالمية وشكل ثقافي امتزج مع وسائل الإعلام الأخرى».[31]

---

[26] ابن منظور، **لسان العرب**، مجلد 4، ط1، دار الفكر، لبنان،2008، ص3987.

[27] اتفاقية حقوق الطفل, الجمعية العامة للأمم المتحدة, 20 نوفمبر 1989.

[28] مها حسني الشحروري، مرجع سابق، ص46

[29] ماجد محمد الزيودي، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية**، كما يراها معلموا و وأولياء طلبة مدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، جامعة طيبة، قسم أصول التربية، المملكة العربية السعودية،2015،ص21.

[30] مها حسني الشحروري، مرجع سابق، ص46.

7-تعريف الألعاب الالكترونية إجرائيا :

تعرفها الباحثة على أنها جميع الألعاب الالكترونية المحمولة والمبرمجة في الأجهزة الالكترونية، المتمثلة في الهاتف والحاسوب واللوح الإلكتروني، وهي على أنواع؛ ألعاب مغامرة، ألعاب تعليمية، ألعاب قتالية حربية، وألعاب رياضة، تحمل من طرف الوالدين أو الإخوة الكبار، أو الطفل بذاته، والتي تمارس وتستخدم كنشاط ترفيهي من قبل الأطفال الذين يتراوح أعمارهم مابين 3 سنوات إلى 18 سنة داخل الإطار المنزلي.

سابعا: الدراسات السابقة:

يعتبر الاطلاع على الدراسات السابقة خطوة مهمة وأساسية من خطوات البحث العلمي، لما لها من أهمية في مساعدة الباحث على توسيع معارفه حول الموضوع، وتكوين خلفية نظرية واقعية من خلال النتائج المتوصل إليها، والتي تكون سندا في توجيه الدراسة وحصرها وتحديد أهدافها، ومن خلال الاطلاع على الدراسات السابقة حاولنا اختيار الدراسات التي تتناسب مع دراستنا الحالية.

1- الدراسة الأولى:

دراسة "**برتيمة سميحة**"، رسالة الماجستير للباحثة قدمت سنة (2016-2017) في جامعة محمد خيضر بسكرة، تخصص علم اجتماع تربية تحت عنوان "**الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي**"، وهدفت الدراسة إلى الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين في مجتمع المعلومات من خلال تعاملهم مع الوسائل الاتصالية الالكترونية.

حيث عالجت الإشكالية موضوع الألعاب الالكترونية العنيفة، التي قد تؤدي إلى إنتاج العنف لدى التلاميذ و ترجمت في التساؤل الرئيسي التالي:

-هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي؟

ومنه طرحت الفرضية الرئيسية التالية:

-هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي.

أما الفرضيات الفرعية فهي:

- هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي.
- هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف غير المادي.[32]

اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي و العينة القصدية للأطفال الذين يتراوح سنهم ما بين 10-18 سنة في متوسطة الشهيد عروك قويدر بولاية الوادي، حيث وصلت العينة إلى 100 مبحوث من

---

[31] Nicola Esposito, **Emulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux** vidéo ,Université de tecnologie ,France.,2004 ;p6.

[32] سميحة برتيمة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي**، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2016-2017.

التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية والممارسين في نفس الوقت للعنف، كما اعتمدت الباحثة على تقنية الملاحظة والاستمارة والمقابلة.

من أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة:

هناك فروق بسيطة بين جنسين العينة، فيما يخص تعلم استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه.

-هناك علاقة طردية بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية وممارسة العنف المادي داخل الوسط المدرسي بنسبة 80,38% وهذا ما يوضح العلاقة الارتباطية القوية بين الألعاب الالكترونية وممارسة العنف المادي.

-هناك علاقة طردية بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية وممارسة العنف غير المادي داخل الوسط المدرسي والمتمثلة في عدم القيام بالأعمال، اهانة الآخرين، الاستغلال، وهذا ما يبين قوة العلاقة بين الارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف غير المادي بنسبة 80,21%. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي والعينة القصدية.[33]

أوجه الاستفادة: تلتقي هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في الشق الثاني أي مفهوم الالعاب الالكترونية، اعتمدنا على نفس المنهج ونفس العينة القصدية، واختلفنا في عينة البحث بحيث اختارت الباحثة الأطفال واخترنا في دراستنا عينة من الأمهات تكون ممثلة عن الأسرة، كما أنها أضافت المقابلة الشخصية مع المبحوثين.

استفدنا من هذه الدراسة في الجانب النظري المتعلق بمفهوم اللعب والألعاب الالكترونية وتأثيرها على الفرد والمجتمع.

كما لاحظنا عدم وجود ملخص للدارسة، وعدم توضيح النتائج العامة ، ولهذا استندنا على النتائج الجزئية، إضافة إلى عدم استعمالها لاختبار كاي تربيع للاستقلالية بين المتغيرين واكتفت بتحليل الجداول التكرارية البسيطة لإثبات العلاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي.[34]

2- الدراسة الثانية:

وهي رسالة ماجستير قدمت سنة (2000-2001) في جامعة الجزائر، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع تربوي، للباحث **محفوظ بن زياني**، بعنوان الأسرة والوعي التربوي، تصور وتعامل الأسرة مع المدرسة، وقد تعرضت هذه الدراسة إلى مدى تأثير العوامل الاقتصادية الاجتماعية، الثقافية التربوية والسياسية على وعي الأسرة، لأهمية و دور المدرسة في التنمية بمفهومها الشامل، وإلى محاولة الكشف عن المعوقات التي تقف حاجزا دون التكامل الوظيفي بين الأسرة والمدرسة، وجاءت إشكالية الدراسة كالتالي:

---

[33] سميحة برتيمة، المرجع نفسه.

هل تملك الأسرة الجزائرية وعيا تربويا يمكنها من التعامل مع المدرسة و التفاعل معها تفاعلا ايجابيا بشكل يسهم في تحسين الأداء التربوي للمدرسة الجزائرية، وبالتالي إنجاح المنظومة التربوية؟

واندرجت تحتها تساؤلات فرعية وفرضيات، وكانت فرضيات الدراسة على النحو التالي:

1- للعوامل الاقتصادية الاجتماعية التي تعيشها الأسرة الجزائرية أثر كبير على وعيها في تعاملها مع المدرسة.[35]

2- يلعب الرصيد الثقافي التربوي للأسرة دورا مهما في تحديد وعيها وتعاملها مع المدرسة.

3 - عدم جدية وغموض القرار السياسي أثرا على وعي الأسرة في تعاملها مع المدرسة.

واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي في تحليل وتفسير الظاهرة المدروسة، كما اعتمدت أيضا على المنهج المقارن لمقارنة بعض الأوضاع الاقتصادية الاجتماعية والثقافية المعاشة في المجال الريفي والحضري وذلك لمعرفة كيفية ومدى تأثيرها على الوعي التربوي للعينة المدروسة.

وقد قدرت العينة ب 104 أسرة من المجالين الحضري و الريفي وكانت مختارة بطريقة عشوائية.

أما فيما يخص أداة الدراسة فقد اعتمد الباحث في جمعه للمعلومات على الملاحظة و الاستمارة والمقابلة نصف مقننة.

وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

- الرصيد الثقافي و التربوي للأسرة يؤثر بقوة على وعيها التربوي وأن ممارسته الفعلية متواضعة.
- العوامل الاقتصادية الاجتماعية تؤثر على وعي الأسرة، ومن تم في ممارستها اتجاه تنشئة أبنائها.
- إدراك الأسرة الجزائرية لتناقض القرار السياسي بين النظري و التطبيقي.
- قنوات الاتصال والتعاون بين الأسرة والمدرسة غير فعالة
- معظم عينة الدراسة يؤكدون أهمية التعليم واستثماره على الرغم من الصعوبات التي قد تعترض أبناءهم مستقبلا في عالم الشغل.[36]

أوجه الاستفادة: تلتقي هذه الدراسة مع دراستنا في توظيف مفهوم الوعي التربوي للأسرة الجزائرية كمتغير مستقل، لكن تختلف من حيث أن الباحث استعمل العينة العشوائية البسيطة للأسر النووية والممتدة معا، أما دراستنا فقد ركزت على الأسرة النووية وذلك راجع إلى طبيعة الموضوع، كما أن المنهج المستعمل لكلتا الدراستين هو المنهج الوصفي إلا أن دراسة الباحث أضافت المنهج المقارن.

كانت هذه الدراسة بمثابة دليل نظري، في وضع قائمة للمراجع من أجل البحث السوسيولوجي، استفدنا من حيث الجانب النظري بكل ما يتعلق بمفهوم الوعي والأسرة، وبنائنا للفرضية الأولى مع استعمال بعض

---

36 محفوظ بن زياني، **الأسرة والوعي التربوي، تصور وتعامل الأسرة الجزائرية مع المدرسة**، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر، تخصص علم الاجتماع التربوي، قسم علم الاجتماع، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر،الجزائر،2000-2001ص16.15.

[36] محفوظ بن زياني، المرجع نفسه، ص ص267.266.

المؤشرات الدالة على الوعي ، كما استفدنا من الجانب الميداني من بناء الجداول والأشكال البيانية والإحصاء.

3- الدراسة الثالثة:

دراسة للباحث عادل سلطاني رسالة لنيل شهادة ماجستير سنة (2011-2012)، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم والعلاقات العامة، تحت عنوان الألعاب الالكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، حيث تناولت هذه الدراسة ظاهرة الألعاب الالكترونية باعتبارها أداة من أدوات العولمة، والتي تهدد خصوصية الانتماء الديني والقومي والثقافي والوجود الاجتماعي والتقليدي تحت ما يسمى بالانفتاح العالمي، محاولة استهداف وتفكيك نظام الأسرة المسلمة، وقد قام الباحث بصياغة الإشكالية في التساؤل الرئيسي التالي:

ما طبيعة تأثيرات الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة؟

وانطوى تحت هذا السؤال الرئيسي، أربعة فرضيات تم ترتيبها كالآتي:

1- يعد مستوى ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الالكترونية في عصر العولمة مرتفعا.[37]

2- توجد تأثيرات لممارسة الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي في عصر العولمة.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية، يعزى لمتغير العمر.

4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى تأثيرات الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب الجامعي، يعزى لمتغير العمر.

وقد اعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي، و العينة العنقودية العشوائية فقد تم اختيار 57 طالب من كليات وأقسام و أفواج مختلفة، كما اعتمد الباحث في المدخل النظري على التفاعلية الرمزية، من حيث أن الشباب تتفاعل مع الرموز والدلالات التي تفرزها الألعاب الالكترونية والتي يتأثر بها لتشكل له رسائل مختلفة؛ تسعى لإعادة صياغة ثقافتهم

وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

الألعاب الالكترونية أداة من أدوات العولمة الفاعلة، تمرر من خلالها القيم العولمية.

الوسائط التفاعلية مجال لترويج الحروب الاستباقية والعنف، وتكرس ثقافة الجنس وقيم الأنانية.

تقلص الاتصال الأسري والعلاقات الاجتماعية .

إهدار قيمة الوقت، وبالتالي ضياع ثقافة الوقت كمفهوم إسلامي في الواقع الاجتماعي لدى الشباب، والذي يعتبر رصيد للمجتمع.

[37] عادل سلطاني، مرجع سابق.

تلتقي هذه الدراسة مع دراستنا في مفهوم الألعاب الالكترونية، تختلف هذه الدراسة مع الدراسة الحالية ، من حيث العينة .[38]

أوجه الاستفادة:

استفدنا من هذه الدراسة من الجانب النظري لمفهوم الألعاب الالكترونية وبالتحليل السوسيولوجي للظاهرة من حيث علاقتها بالقيم والثقافة والأخلاق، فكانت بالنسبة لنا محفزا وداعما لمواصلة البحث.

4-الدراسة الرابعة:

دراسة الباحث ماجد الزيودي، بجامعة طيبة ، لمملكة العربية السعودية ، نشرت في مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، سنة 2015 ، بعنوان الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، وهدفت الدراسة للتعرف على الانعكاسات التربوية وتصورات الأولياء والمعلمين لاستخدام الأطفال لهذه الألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء تلاميذ المدارس الابتدائية في ظل التطور التكنولوجي والانتشار الواسع والسريع لهذا النوع من الألعاب والوقت المستغرق في ممارستها من طرف الأطفال ، والانعكاسات الصحية و الاجتماعية والثقافية و التربوية و النفسية على الأطفال، وكان التساؤل الرئيسي للإشكالية كالتالي:

- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟[39]

ومنه طرح التساؤلات الفرعية التالية:

- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها معلمو المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

- ما تصورات معلمي المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية؟

- ما تصورات أولياء أمور الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية؟

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي لعينة من الأولياء تكونت من 500 ولي أمر من الجنس الذكوري و336 معلما من المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وقام الباحث بتصميم ثلاث استبيانات لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية وتصورات أفراد العينة لمواجهة سلبيات استخدام هذه الأخيرة.

---

[38] عادل سلطاني، مرجع سابق ص352.

[39] ماجد الزيودي، مرجع سابق،ص15.

وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

– أن المعلمين يرون مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه .

–إدراكهم لحجم الانعكاسات الصحية نتيجة إدمان الأطفال عليها كمشكلات السمع والبصر.

–الألعاب الالكترونية لم تساهم في تنمية قدرات ومهارات الأطفال العقلية والمهارات اللغوية ومهارة إدارة الوقت.

–الأهالي يعانون معاناة حقيقية نتيجة السهر الذي انعكس على التحصيل الدراسي .

– استحواذ هذه الألعاب الالكترونية على وقت الأطفال مما قل التواصل الأسري ، وبروز نزعة الأنانية.[40]

أما عن نتائج تصورات أفراد العينة حولها فقد توحدت الإجابات على تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والخاصة ومراقبة ما يطرح في الأسواق، وضرورة إشراف الأهل على الاقتناء وكيفية ممارستها.

وتلتقي هذه الدراسة مع موضوع دراستنا في الاهتمام بالمتغير التابع الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية، لكن تختلف عنها من ناحية العينة وعددها، كما أن الدراستين استعملتا نفس المنهج الوصفي

– أوجه الاستفادة:

استفدنا من هذه الدراسة من الجانب النظري كثيرا فيما يخص الألعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية، فالمؤشرات التي وضعت في نتائج هذه الدراسة كانت بالنسبة لنا نقطة البداية.

5–الدراسة الخامسة:

دراسة أجنبية للباحثة كلوديا سليونا وهي عبارة عن مقال نشر بجامعة رومانيا، سنة2013، تحت عنوان

The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents.

أي تأثير ألعاب الكمبيوتر على تنمية الأطفال، دراسة استطلاعية على موقف الآباء. وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على وعي الآباء وشعورهم نحو ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية لأوقات طويلة ومحاولة معرفة مدى تأثير ألعاب الكمبيوتر على تطور أطفالهم من خلال الوقت الذي يقضونه في ممارستها، ونوع الألعاب وطرق الإشراف وعيوب ومزايا هذه الألعاب.[41]

شملت عينة الدراسة 1087 من الأولياء، منهم 527 الآباء و560 من الأمهات، كما استخدمت الباحثة الاستمارة الخاصة بتخصص علم الاجتماع.

توصلت نتائج الدراسة إلى أن:

–الألعاب الالكترونية لها تأثير على نمو الأطفال.[42]

–معظم الآباء والأمهات لا يعرفون نوع الألعاب التي يفضلها أبنائهم.

---

[40] ماجد الزيودي، المرجع نفسه، ص28.

[41] Claudia Salceanu ; **The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents.** University of Ovidius Constanţa | UOC · Department of Psychology and Social Studies, Article *in* Procedia - Social and Behavioral Sciences 149 · September 2014

-أن نسبة 50% من الأطفال يقضون ما بين 1-2 ساعة في اليوم وبنسبة 28% يقضون ما بين 3-4 ساعة، أما النسبة المتبقية تجزأت بين اللعب المطلق وعدم معرفة وقت اللعب.

-إدراك الآباء والأمهات إلى مزايا الألعاب الالكترونية والمتمثلة في البراعة وروح المنافسة، تعلم اللغات، مهارات الحساب.

-إدراك الآباء والأمهات إلى عيوب الألعاب الالكترونية والمتمثلة في مشاكل العمود الفقري، إدمان الألعاب الالكترونية، التعب، الشجار بين الإخوة، رفض الأنشطة الأخرى.[43]

أوجه لاستفادة: استفدنا من هذه الدراسة من معظم مؤشرات الدراسة .

ثامنا: المدخل النظري:

التفاعلية الرمزية منحى نظري في علم الاجتماع، تم تطويره على عالم الاجتماع جورج هربت ميد وهو منحى يولي اهتماما كبيرا لدور الرموز واللغة كعناصر أساسية في مجمل التفاعل البشري[44]

تعتبرُ التفاعلية الرمزية واحدةٌ من المحاور الأساسيةِ التي تعتمدُ عليها النظرية الاجتماعية، في تحليل الأنساق الاجتماعية، وهي تبدأ بمستوى الوحدات الصغرى (MICRO)، منطلقةً منها لفهم الوحدات الكبرى، بمعنى أنها تبدأُ بالأفراد وسلوكهم كمدخل لفهم النسق الاجتماعي[45]، فأفعال الأفراد تصبح ثابتة لتشكل بنية من الادوار، ويمكن النظر إلى هذه ا لادوار من حيث توقعات البشر بعضهم اتجاه بعض من حيث المعاني والرموز، ومن هنا يصبح التركيز إما على بني الأدوار و الأنساق الاجتماعية، أو على سلوك الدور والفعل الاجتماعي.[46]

ترتبط التفاعلية الرمزية بأعمال جورج هربرت ميد، مع أن بلومر كان أول من استخدم هذا المصطلح عام 1937،وهي إحدى أشهر نظريات الفعل وهي الطريقة في التعبير لتحديد وتعريف الموقف بواقعية من خلال رؤية الملاحظ ، فالتفاعلية تسلم تسليما مطلقا بأن المجتمع يشكل الأفراد ويكون سلوكهم، ولهذا تقرر النظرية التفاعلية الرمزية بأن التفاعل مع الآخرين هو أكثر العوامل أهمية في تحديد الفعل الإنساني.

إن الافتراضات الرئيسية للتفاعلية الرمزية تتلخص فيما يلي:

-أن الكائنات الإنسانية تسلك إزاء الأشياء في ضوء ما تنطوي عليه هذه الأشياء من معان ظاهرة لهم.

-أن هذه المعاني هي نتاج التفاعل في المجتمع الإنساني.[47]

-المعاني تحور وتعدل وتتداول خلال عملية تأويل يستخدمها كل فرد في تعاملاته مع الإشارات التي يوجهها.[48]

---

43 - Claudia Salceanu ;**The Influence of Computer Games on Children's**

44 مصطفى خلف عبد الجواد، **نظرية علم الاجتماع**،ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2011، ص508.

45 فادية عمر الجولاني، **علم الاجتماع التربوي**، مركز الإسكندرية للكتاب، القاهرة،1997 ، ص215.

46 إيان كريب، **النظرية الاجتماعية من بارسونز إلى هابرماس**، ترجمة محمد حسين ، عالم المعرفة، ، الكويت،1999ص131،130.

47 علياء شكري وآخرون، مرجع سابق، ص158.

48 إيان كريب، مرجع سابق، ص119.

إن الأسرة عند ميد هي وحدة ديناميكية متطورة، تولد بشكل مستمر أنماطا جديدة لأساليب التنشئة داخل الأسرة، حيث نجد الأسرة النواة تتفاعل مع التطورات، وتحاول توفير ما يحتاجه أطفالها من مستلزمات، والألعاب الالكترونية اليوم أصبحت من الأساسيات التي لا تستغني عنها الأسرة خاصة مع الطلب المتزايد عليها من طرف الأطفال، كما يرى ميد أن الإشارات تعني بداية السلوك الاجتماعي و أوضح ثلاث مراحل لتطور النفس البشرية:

1- مرحلة التقليد الأولية: يقوم الطفل بتقليد بعض الأدوار الاجتماعية التي تحيط، به كدور الأب والأم وتبدأ بعد العام الثاني من عمره.

2- مرحلة التقليد الثانوية: تتسع دائرة معارف الطفل وهنا يبدأ بتقليد دور المدارس، وتبدأ بعد السنة الثالثة من عمره.

3- مرحلة الاهتمام بقيم واتجاهات المجتمع: تفهم بالقيم والضوابط الاجتماعية للمجتمع المحلي.[49]

ووفقا للسياق التفاعلي فالطفل في المجال الأسري يتفاعل مع والديه وإخوته، بحيث يقوم بتقليد ما يراه دون إدراك منه، وتدريجيا يأخذ ذلك التقليد منحى اجتماعي قيمي بحيث تحكمه الضوابط الاجتماعية، وإن كان الطفل يقضي معظم أوقاته مع الألعاب الالكترونية ويتفاعل مع الصور التي يشاهدها وما تحمله من دلالات ومعاني، فهو بهذا يكتسب سلوك قد يتنافى مع الضوابط التي تضعها الأسرة لتنشئة أبنائها.

والعنف سلوك يتعلمه الطفل من خلال عملية التفاعل بطريقة غير مباشرة عندما يتعلمون المعايير والقيم التي تعرف العنف انه شيء طيب في مواقف محددة، واعتباره حلا للمشكلات وهذا ما يعتقده بعض الآباء والأمهات حيث نجد بعض الأسر تقتني الألعاب الالكترونية التي تحتوي على مظاهر العنف وتراه شيئا إيجابيا، من ناحية اكتساب أطفالهم للقوة والشجاعة من أجل الدفاع على أنفسهم.

كما يساعد اتجاه التفاعلية الرمزية في توضيح كيف تكون تنشئة كل من الذكور والإناث على ادوار خاصة بكل منهما، فقد أشار تيرنرTurner أحد علماء النفس الاجتماعي إلى أن المجتمع يسوده أنماط من التفاعل تؤكد على اختلاف الأدوار تبعا للنوع، ونجد أن الوالدين يدعمان هذا الأسلوب من التفاعل.[50]

فاتجاه التفاعلية الرمزية يفسر الأسرة من خلال عمليات التفاعل، وهذه العمليات تتكون من أداء الدور، وعلاقات المكانة، ومشكلات الاتصال، ومتخذي القرارات، وعمليات التنشئة، فالتركيز هنا يكون على الأسرة كعملية وليس كوحدة استاتيكية.[51]

2-توظيف المدخل النظري في هذه الدراسة:

لقد اعتمدنا في هذه الدراسة والتي تهدف إلى معرفة كيفية مساهمة الوعي التربوي للوالدين في ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية على النظرية التفاعلية الرمزية، والتي تتناسب مع موضوع دراستنا. كون أن

[49] بهاء الدين خليل تركية، مرجع سابق، ص159.
[50] سامية مصطفى الخشاب، مرجع سابق،ص131.
[51] سامية مصطفى الخشاب، المرجع نفسه، ص51.

الأسرة في ضوء التفاعلية الرمزية هي شبكة معقدة من الأفعال الفردية والتفاعلات بين الوالدين وأطفالهم وان جميع هذه الأفعال والتفاعلات التي يقوم بها الوالدين ليست عشوائية بل منظمة ومراقبة ومدفوعة بالعضوية الجماعية، من حيث أن الأسرة جزء من المجتمع تحمل قيمه ومعاييره وتنقل تلك القيم من خلال الأدوار التي تتبناها، حتى يستدمجها الطفل فيصبح قادر على فهم التوقعات من خلال تفاعله مع أفراد أسرته فيتوقع الثواب أو العقاب على ما يقوم به من تصرفات.

كما أن الوالدين يتصرفون مع أطفالهم ومع ممارستهم للألعاب الالكترونية وفق ما تعنيه لهم هذه الأخيرة، فقد يراها بعض الأمهات والآباء مفيدة لأطفالهم، يتسلون بها ويتعلمون منها مهارات كثيرة؛ كاللغات الأجنبية والحساب وزيادة الذكاء، ويعتبرونها ضرورية لإشباع رغبة الطفل وحاجته من اللعب مع وضع شروط لممارستها، كتنظيم الوقت واختيار الألعاب التي يرونها مناسبة لهم ولسنهم، فالوالدين في الأسرة النووية هما الأساس في العملية التربوية، يسعون إلى تربية أبنائهم ورعايتهم وتوفير متطلباتهم، ويهتمون بإكسابهم الأخلاق والمعارف ويوجهونهم إلى ما ينفعهم من خلال ما يحملونه من وعي تربوي، وقد يسعى الوالدين لإرضاء أطفالهم، وبهذا يكون اختيار الألعاب وفقا لرغبة الطفل، ومن خلال التفاعل الذي يكون بين الوالدين والأبناء يمكن للوالدين توقع مدى تأثيرها على حياة أطفالهم، حيث أن هذه الأخيرة تساهم في انتقال المضامين الثقافية المتشكلة في الرموز واللغة والمعاني إلى عقل الطفل فيتم تعديلها واستدماجها في **سلوكه** الاجتماعي، فتؤثر بذلك في تشكيل وصياغة شخصيته خاصة عندما يصل الطفل إلى سن المراهقة، أين يشعر بالاستقلالية اتجاه والديه والآخرين ويبحث عن إثبات ذاته من خلال ممارسته وتفاعله مع أي نوع من الألعاب الالكترونية يريدها.

ويمكن القول أن التفاعل الاجتماعي الموجود في المجال الأسري بين الوالدين وأبنائهم يساهم في فهم توقعات كلا منهما للآخر، إذ يدرك الأبناء مكانتهم عند الوالدين فيسعون بذلك إلى تحقيق متطلباتهم وفق الدور والتوقع، ويسعى الوالدين إلى تحقيق أهدافهم من خلال الدور.

الفصل الثاني

أولا: مجالات الدراسة

ثانيا: المنهج المعتمد في الدراسة

ثالثا: مجتمع البحث والعينة

رابعا: أداة جمع البيانات

أولا: مجالات الدراسة :

1-المجال المكاني: ويقصد بالمجال المكاني الحدود الجغرافية لإجراء الدراسة، حيث أجريت في منطقة حي النصر (الخفجي): يبعد عن مقر ولاية ورقلة بـ7 كلم صنف حسب الديوان الوطني للإحصائيات بأنه تجمع حضري، وقدر عدد سكانه بـ 6196 ساكن موزعين على 1569 أسرة وتابع إداريا لولاية ورقلة.

2-المجال الزمني: وهي المدة التي استغرقتها الباحثة في إجراء الدراسة، ولقد دامت الفترة الزمنية المخصصة لإجراء الدراسة الميدانية مدة12 يوما من شهر ماي، إبتداءا من 17 ماي إلى غاية 28 ماي 2019، وقد تم توزيع وملئ الاستمارات من طرف الباحثة والقلة من المبحوثات في هذه الفترة.

3- المجال البشري: ويقصد بالمجال البشري حسب موريس أنجرس " مجموعة منتهية أو غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا، والتي ترتكز عليها الملاحظات" ومنه يمكن القول أن المجال البشري للدراسة يتكون من مجموعة من الأسرة النووية، والمكونة من 51 أسرة ، لديها أطفال تتراوح أعمارهم بين 3 سنوات إلى 18 سنة بحي الخفجي.

ثانيا: المنهج المعتمد في الدراسة:

إن موضوع الدراسة هو الذي يحدد طبيعة المنهج المستخدم، ويفرض على الباحث اختيار منهج دون الآخر، ويعرف منهج البحث، أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة، لاكتشاف الحقيقة.[52]

والمنهج الوصفي هو المنهج المتبع في دراستنا نظرا لطبيعة موضوعنا. وهو يعرف على أنه أسلوب أو طريقة لدراسة الظواهر الاجتماعية بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية اجتماعية معينة.

ويعتبر المنهج الوصفي طريقة منتظمة لدراسة حقائق راهنة، متعلقة بظاهرة أو موقف أو أفراد أو أحداث أو أوضاع معينة، بهدف اكتشاف حقائق جديدة أو التحقق من صحة حقائق قديمة، وآثارها والعلاقات التي تتصل بها، وتغيرها وكشف الجوانب التي تحكمها.[53]

1-خطوات استخدام المنهج الوصفي:

1- الإحساس بالمشكلة وأهمية البحث عن حلول وتفسيرات.
2- الدراسة الاستطلاعية مقابل الأدبيات النظرية.
3- وضع أهداف الدراسة.
4- وضع التساؤلات البحثية وفروضها.
5- اختيار العينة المناسبة.
6- اختيار الأدوات المناسبة للدراسة.
7- جمع المعلومات وتبويبها والقيام بتحليلها وتأويلها سوسيولوجيا.

---

[52] عمار بوحوش، **مناهج البحث العلمي و طرق إعداد البحوث،ط1**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،2009،ص99.
[53] بلقاسم سلاطنية،حسان الجيلاني، **منهجية العلوم الاجتماعية**، ط1، الدار الجزائرية، الجزائر، 2007، ص145.

2-الدراسة الاستطلاعية:

لقد قمنا بالدراسة الاستطلاعية خلال شهر فيفري 2018، حيث من خلال الملاحظة التي شهدناها في أوساط الأسر بمدينة ورقلة، وعند الأطفال، وهو ممارستهم للألعاب الالكترونية من خلال استعمال هاتف الأب أو الأم أو اللوح المحمول لفترة تتجاوز الحدود المسموح بها زمنيا، دون تعب أو توقف. ووعينا بخطورة الوضع على أطفالنا، ارتأينا أن نبحث في حيثيات هذه الظاهرة نزولا إلى الميدان، وزيارة بعض الأسر النووية التي أعرفها بحيي بني ثور والنصر (الخفجي)، لإجراء مقابلات مع الأمهات حول الظاهرة بشكل سطحي، من أجل معرفة مدى انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية بين الأطفال ومدى تعلقهم بها، ومدى إدراك ومعرفة الوالدين للكيفية التي تعامل بها أطفالهم مع الألعاب الالكترونية باعتبارها عنصر دخيل على النسق الأسري، والذي قد يعيق عملية التنشئة الاجتماعية.

ثالثا: مجتمع البحث والعينة:

وفي هذا الإطار يذهب محمد علي محمد للقول:" خلال هذه الخطوة من البحث، يواجه الباحث مسألة انتقاء العينة الملائمة، لبحثه، حيث يتطلب منه تحديد المجتمع الذي يشمله البحث، ومن تم تحديد حجم العينة على مدى التجانس بين خصائص مجتمع البحث.

عندما يتعذر دراسة مجتمع البحث كله يلجأ الباحث إلى اختيار أسلوب العينة، ولهذا تم اختيار العينة القصدية، غير الاحتمالية، وهي العينة التي يستخدم فيها الباحث الحكم الشخصي على أساس أنها الأفضل لتحقيق أهدافه،[54] مع مراعاة التمثيل الصحيح وقد قع عليها الاختيار لعدة اعتبارات:

1- وجود الأسرة النووية في الوسط الحضري أين تتوفر الوسائل الالكترونية والانترنت.

2- استقلالية الوالدين في المسكن والانفراد بالسلطة والمسؤولية.

تتكون العينة من مجموعة من الأمهات، قدر عددها بـ 51 مفردة، تسكن مع زوجها وأولادها، بحيث يكون الوالدين مسؤولان عن أطفالهم الذين تتراوح أعمارهم ما بين 3 سنوات إلى 18 سنة، ويمارسون الألعاب الالكترونية المحمولة والمتنوعة في الإطار المنزلي.

رابعا: أداة جمع البيانات:

حسب "موريس انجرس" أدوات جمع البيانات هي تقنية بحث، وهي مجموعة من إجراءات وأدوات التقصي المستعلمة منهجيا.

1- **الملاحظة في عين المكان:** وهي تقنية مباشرة تستعمل عادة في مشاهدة المبحوثين أثناء الإجابة، بهدف أخذ معلومات كيفية بهدف فهم المواقف و السلوكات.

2- **استمارة بالمقابلة:** وهي وجيز الأسئلة يطرحها المستجوب، والذي يقوم في نفس الوقت بتسجيل الإجابات.[55]

[54] نادية سعيد عيشور، **منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**، مؤسسة حسين راس الحبل للنشر و التوزيع، قسنطينة،2017،ص 240.

اعتمدت الباحثة في جمعها للمعلومات على الاستمارة بالمقابلة، إضافة إلى الملاحظة في عين المكان كأداة مساعدة على تحليل المواقف ومن ثم التحليل السوسيولوجي، حيث تم ملأ الاستمارة من طرف الباحثة أو المبحوثة بطريقة مباشرة أثناء الاستجواب، ولقد تبنتها الباحثة كونها تساعد على جمع المعلومات بأسلوب واضح ودقيق، وذلك لما فيها من فرصة تبسيط الأسئلة وشرحها للمبحوثات، إضافة إلى ضمان الإجابة على كل الأسئلة، و رصد بعض الملاحظات على المبحوثات عند طرح السؤال، وعند الإجابة عليه، وهذا ما يساعد الباحثة أيضا في تحليل النتائج المتوصل إليها حول الظاهرة المدروسة.

ولقد تطلبت الدراسة إعداد استمارة بالمقابلة تحتوي على ثلاث محاور، المحور الأول مخصص للبيانات السوسيو ديمغرافيا وتكون من(1- 11) سؤال، والمحور الثاني خصص للممارسة الفعلية للرصيد الثقافي في انتقاء الألعاب الالكترونية المحمولة وتكون من 13 سؤال، من (12-24) ،أما المحور الثالث المخصص للمتابعة الأسرية للوالدين في ترشيد الاطفال لممارسة الالعاب الالكترونية المحمولة فتكون من 20 سؤال،(25-44) سؤال.

3- استعمال برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS)

- حساب مقاييس النزعة المركزية : المتوسط الحسابي, الانحراف المعياري, المنوال, أصغر قيمة وأكبر قيمة.
- اختبار كاي^2 للاستقلالية بين متغيرين.
- حساب معامل الارتباط بيرسون.

[55] موريس أنجرس،تر بوزيد صحراوي وآخرون، **منهجية البحث في العلمي في العلوم الإنسانية**، درا القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر،2008، ص184.

الفصل الثالث

أولا : المتعلقة بخصائص عرض وتحليل البيانات

العينة.

ثانيا : عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضيات.

ثالثا : مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضيات.

رابعا : النتائج العامة للدراسة.

أولا : عرض وتحليل البيانات المتعلقة بخصائص العينة :

جدول رقم (1) توزيع العينة لمتغير السن حسي الفئات

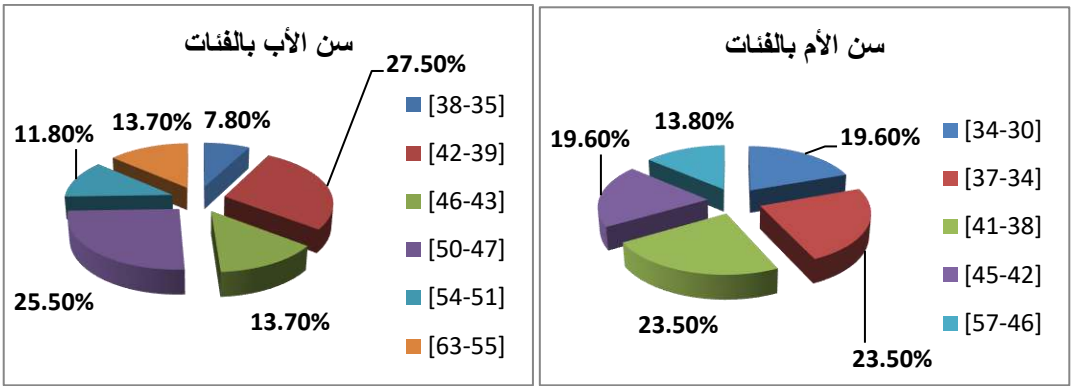
سن الأم	التكرار	النسبة المئوية	سن الأب	التكرار	النسبة المئوية
[34-30]	10	%19,6	**[38-35]**	4	%7,8
[37-34]	12(*)	%23,5	**[42-39]**	14	%27,5
[41-38]	12(*)	%23,5	**[46-43]**	7	%13,7
[45-42]	10	%19,6	**[50-47]**	13	%25,5
[57-46]	7	%13,8	**[54-51]**	6	%11,8
/	/	/	**[63-55]**	7	%13,7
المجموع	**51**	**%100**	**المجموع**	**51**	**%100**

(*) الفئة العمرية الثانية والثالثة هي الاكثر تكرارا.

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يتبين من الجدول أعلاه أن الأمهات التي تتراوح أعمارهن ما بين[34-37] سنة و[38-41] سنة يشكلن نسبة 23,50% كلا على حدا وهي النسبة الغالبة، بينما تمثل الأمهات التي تتراوح أعمارهن ما بين [30-34] سنة و[42-45] سنة نسبة 19,6%، وأخيرا 13,8% فهي نسبة من تتراوح أعمارهن ما بين [46-57] سنة. وبالنظر إلى هذه التشكيلة نجد أن 66,6%من أمهات عينة الدراسة تتراوح أعمارهن ما بين 30و41 سنة.

كما يتضح من الجدول رقم (01) أن الآباء الذين تتراوح أعمارهم ما بين 39-42 سنة يمثلون ما نسبته 27,5% وهي النسبة الأكبر ضمن عينة آباء الدراسة. أما الآباء الذين تتراوح أعمارهم مابين47-50 سنة فيشكلون نسبة 25,5% تليها الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 43-46 سنة و55-68 سنة بنسبة 13.7% كل على حدى، وأخيرا 7,8% لمن تقع أعمارهن ضمن الفئة 35-38سنة وهي النسبة الأقل من الآباء . أنظر الشكل رقم(01).



الشكل رقم (1) توزيع العينة لمتغير السن حسب الفئات

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

ومنه نستنتج أن الفئة الغالبة عند الأمهات تتراوح أعمارهم ما بين 30- 41 وهذه المرحلة العمرية تنقسم أدوار الأم فيها ما بين الإنجاب، رعاية وتربية الأبناء وقد تعاني من عدة ضغوط، وعدم القدرة على تنظيم وقتها مما ينعكس على وقتها المخصص للبحث والتثقيف وبالتالي على خدمتها لأسرتها، كما نستنتج أن سن أفراد العينة مرتفع وهذا يؤثر على استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية، وينطبق هذا الاستنتاج على الآباء من حيث السن ومن حيث التأثير على استخدام الأبناء للوسائل الإلكترونية.

جدول رقم (2) مقاييس النزعة المركزية لسن الأمهات والأباء

مقاييس النزعة / متغير السن	المتوسط الحسابي	المنوال	الانحراف المعياري	أصغر سن	أكبر سن
سن الأم	39,47	35	6,341	30	57
سن الأب	46,51	40	7,024	35	63

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

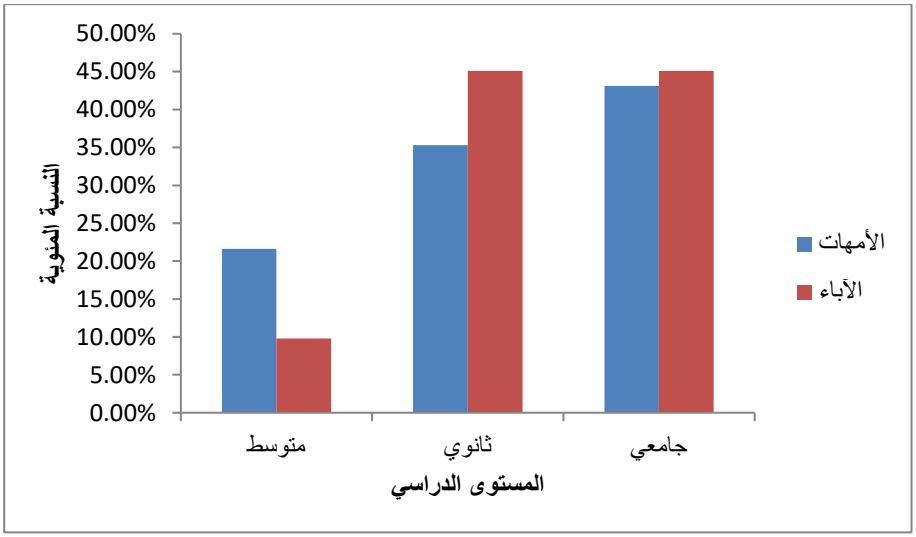
يوضح الجدول أعلاه مقاييس النزعة المركزية للسن الخام لكل من الأمهات والآباء، حيث يبلغ متوسط العمر للأمهات حوالي 40 سنة مقابل حوالي 47 سنة للآباء. ومنه نستنتج أن عينة الدراسة عمرها مرتفع، مما يوضح النضج العقلي لديهم، كما يوضح ربما ابتعادهم عن التكنولوجيا وعدم الاحتكاك بها على عكس الأمهات والآباء الاصغر سنا، وذلك حبا للتقليد والتخوف والابتعاد على ماهو جديد.

جدول رقم (3) توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للأمهات والآباء

المستوى التعليمي / الأباء	الأمهات		الآباء	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
متوسط	11	%21,60	5	%9,80
ثانوي	18	%35,30	23	%45,10
جامعي	22	%43,10	23	%45,10
المجموع	**51**	**%100**	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يبين الجدول رقم(03) المستوى التعليمي للأمهات والآباء، حيث نلاحظ أن 43.10% من الأمهات لديهن مستوى تعليم جامعي، و35.3% لديهن مستوى تعليم ثانوي، 21.6% لديهن مستوى تعليم متوسط. في المقابل نجد المستوى التعليمي الجامعي والثانوي للآباء يقدر ب 45.10% من الآباء يشكل، وبنسبة أقل ذوي المستوى المتوسط (9.8%)، ومنه نستنتج وجود مستوى تعليمي مقبول(مرتفع نوعا ما) لدى الأمهات والآباء مما يؤثر على متابعة أطفالهم والاهتمام بهم دراسيا. وهذا ما يؤكده (أنظر شكل رقم 2).



الشكل رقم (2) توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للأمهات والآباء

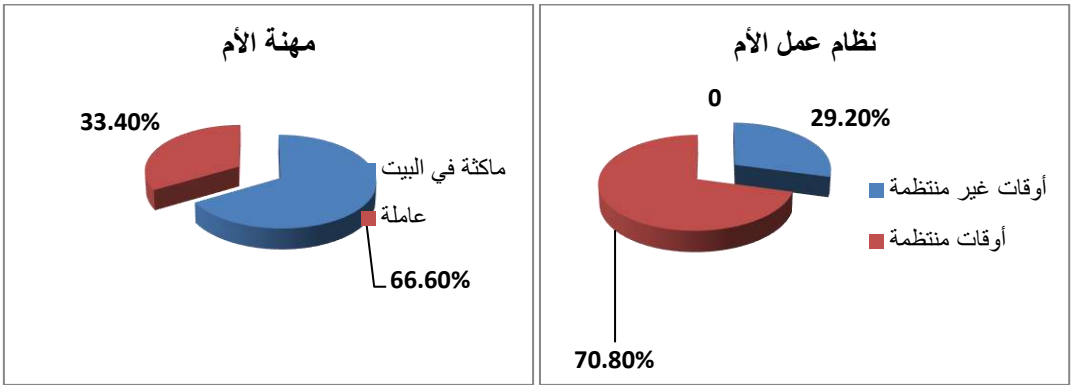
المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

جدول رقم (4) توزيع أفراد العينة حسب مهنة الأم ونظام عملها

المهنة	التكرار	النسبة %	المهنة	التكرار	النسبة %	نظام العمل	التكرار	النسبة %
ماكثة في البيت	34	%66.7	دون عمل	27	%52.9	/	/	/
			تعمل في بيتها	7	%13.7	أوقات غير منتظمة	7	%29.2
عاملة	17	%33.3	موظفة	14	%27.5	أوقات منتظمة	17	%70.8
			إطار	3	%5.9			
المجموع	**51**	**%100**	**المجموع**	**51**	**%100**	**المجموع**	**24**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يتبين من الجدول رقم (04) أعلاه أن أكثر من ثلثي الأمهات عينة الدراسة ماكثات بالبيت ويشكلن نسبة 66,6% ، أما العاملات فيشكلن نسبة 33,40%.وحسب نظام العمل فإن 70,80% منهن لديهن أوقات عمل منتظمة، و29.20% منهن أوقات عملهن غير منتظمة. ومنه نستنتج أن ثلثي أفراد عينة الأمهات بإمكانها تنظيم وقتها كونها غير عاملة. وأنها هي من يقع على عاتقها متابعة ومراقبة الأبناء، أما العاملة سواء خارج أو داخل بيتها يمكن أن يعيقها عملها على متابعة أبنائها.



الشكل رقم (3) توزيع أفراد العينة حسب مهنة الأم ونظام عملها

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

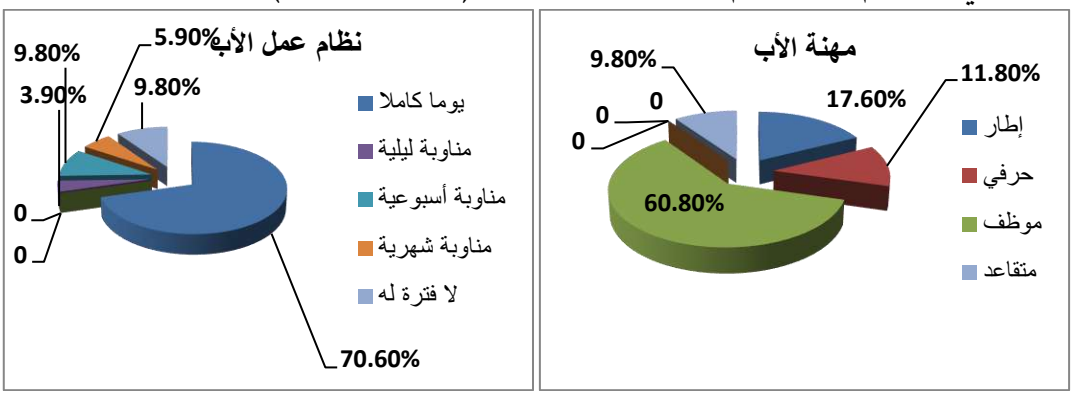
جدول رقم (5) يبين التوزيع حسب مهنة الأب ونظام العمل

مهنة الأب	التكرار	النسبة المئوية	نظام عمله	التكرار	النسبة المئوية
حرفي	6	%11,8	يوما كاملا	6	%11,8
موظف	31	%60,8	يوما كاملا	21	%41,2
			مناوبة ليلية	2	%3,9
			مناوبة أسبوعية	5	%9,8
			مناوبة شهرية	3	%5,9
إطار	9	%17,6	يوما كاملا	9	%17,6
متقاعد	5	%9,8	لا فترة له	5	%9,8
المجموع	51	%100	المجموع	51	%100

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يتبين من الجدول رقم(05) أعلاه أن أغلب الآباء هم من الموظفين أي بنسبة 60.8% في المرتبة الأولى، وتأتي في المرتبة الثانية الإطارات بنسبة 17.6%، أما الحرفي فنسبته 11.8%، وفي المرتبة الأخيرة نجد فئة المتقاعدين وتقدر بـ9.8% وهي نسبة ضعيفة مقارنة بالموظفين.

أما عن نظام العمل فإن 70.6% ويشكل الذين يعملون بنظام المناوبة الليلية ، الأسبوعية والشهرية نسب 3.90%، 9.80%، 5.90%على التوالي، أما الذين لا فتره لهم نسبة 9.8% من عينة آباء الدراسة. ومنه نستنتج أن معظم الآباء يعملون بدوام يوم كامل مما ينعكس على دور الأب في متابعة ومراقبة الأبناء في دراستهم وممارستهم للألعاب الإلكترونية. (انظر الشكل 4).



الشكل رقم (4) يبين التوزيع حسب مهنة الأب ونظام العمل

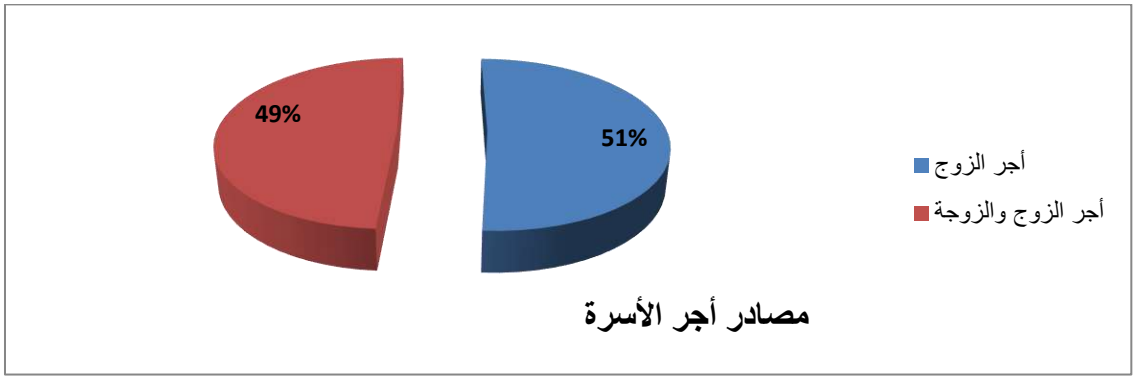
المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (6) توزيع أفراد العينة حسب مصادر الدخل

مصادر دخل الأسرة	التكرار	النسبة المئوية
أجر الزوج	26	%51
أجر الزوج والزوجة	25	%49
المجموع	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (6) توزيع أفراد العينة حسب مصادر الدخل، والملاحظ أن 51% من الأسر تعتمد على دخل الزوج و49% على دخل الزوجين معا. ومنه نستنتج أن حوالي نصف عدد الأسر المستجوبة في مداخليها تعتمد على أجر الأب و الأم معا، مما ينعكس بالإيجاب على رفاهية العائلة في اقتناء الكماليات و كل ما يحتاجه أبنائهم من وسائل اللعب و الترفيه.(انظر الشكل رقم 5)



الشكل رقم (5) توزيع حسب مصادر العينة

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

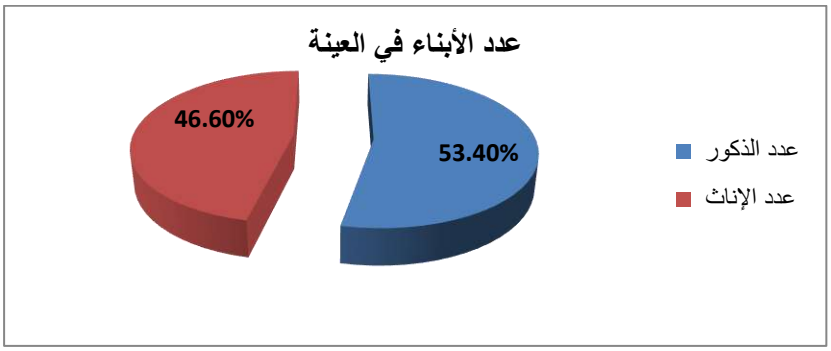
جدول رقم (7) توزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الكلي

عدد الأبناء في العينة	التكرار	النسبة المئوية
عدد الذكور	103	%53.4
عدد الإناث	90	%46,6
المجموع	**193**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يمثل الجدول رقم (7) عدد الأبناء أفراد العينة الموزعين على الأسر المستجوبة, حيث يبلغ العدد الإجمالي 193 طفل, يمثل فيه الذكور نسبة 53.4% مقابل 46.6% إناث.

نستنتج بأن معظم أفراد العينة لديها أطفال غالبيتهم من الذكور. وهذا ما يوضحه (أنظر شكل 6).



الشكل رقم (6) توزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الكلي

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (8) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي و الفئة العمرية للطفل الكبير

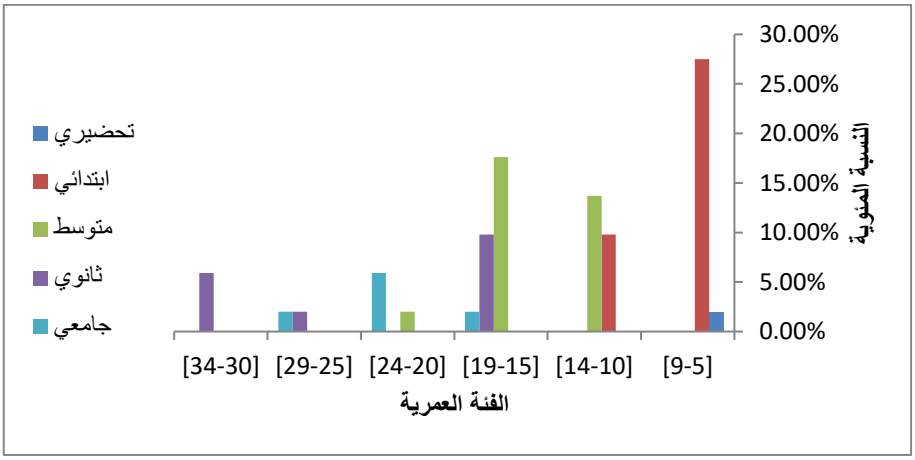
الفئة / المستوى	[9-5]		[14-10]		[19-15]		[24-20]		[29-25]		[34-30]		المجموع	
	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن
تحضيري	1	%2,0	/	/	/	/		/	/	/	/	/	1	%2,0
ابتدائي	14	%27,5	5	%9,8	/	/	/	/	/	/	/	/	19	%37,3
متوسط	/	/	7	%13,7	9	%17,6	1	%2,0	/	/	/	/	17	%33,3
ثانوي	/	/	/	/	5	%9,8	/	/	1	%2,0	3	%5,9	9	%17,6
جامعي	/	/	/	/	1	%2,0	3	%5,9	1	%2,0	/	/	5	%9,8
المجموع	15	%29,4	12	%23,5	15	%29,4	4	%7,8	2	%3,9	3	%5,9	51	%100

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يبين الجدول رقم (8) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي و الفئة العمرية للطفل الكبير, حيث نلاحظ أن أغلب الأسر سن طفلها الأكبر يتراوح ما بين 5 و9 سنوات أي بنسبة 29.4% و هو ما يوافق

المرحلة الابتدائية من التعليم (أنظر شكل 7), و بنفس النسبة هناك أسر أخرى سن طفلها الأكبر يتراوح بين 15 و19 سنة, و هو ما يوافق مرحلة المتوسط والثانوي من التعليم.

ومنه نستنتج أن الطفل الأكبر لمعظم الأسر المستجوبة سنه محصور بين 5 و19 سنة وهي فئة عمرية تتميز بالحركة والنشاط وحب الاطلاع على عالمها الخارجي.



الشكل رقم (7) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي والفئة العمرية للطفل الكبير

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

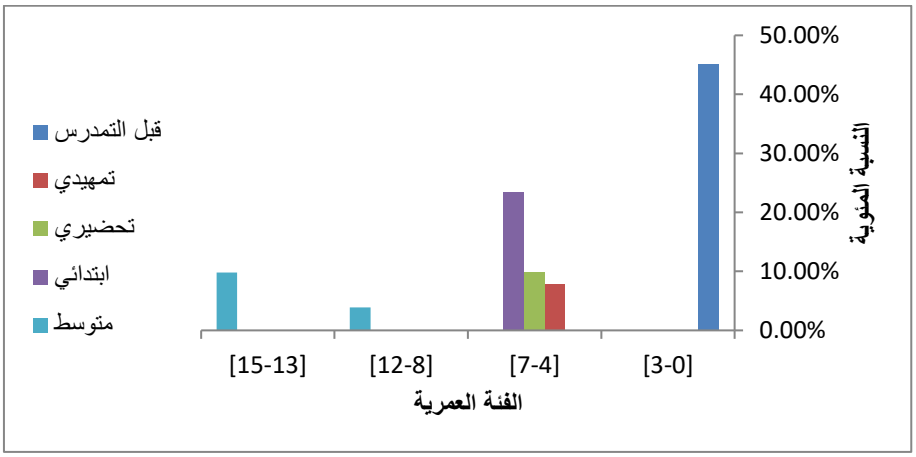
جدول رقم (9) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي والفئة العمرية للطفل الصغير

الفئة العمرية / م.الدراسي	[3-0]		[7-4]		[12-8]		[15-13]		المجموع	
	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن
قبل التمدرس	23	%45,1	0	%0,0	0	%0,0	0	%0,0	23	%45,1
تمهيدي	/	/	4	%7,8	0	%0,0	0	%0,0	4	%7,8
تحضيري	0	%0,0	5	%9,8	0	%0,0	0	%0,0	5	%9,8
ابتدائي	0	%0,0	12	%23,5	0	%0,0	0	%0,0	12	%23,5
متوسط	0	%0,0	0	%0,0	2	%3,9	5	%9,8	7	%13,7
المجموع	**23**	**%45,1**	**21**	**%41,2**	**2**	**%3,9**	**5**	**%9,8**	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يبين الجدول رقم (9) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي و الفئة العمرية للطفل الأصغر, حيث نلاحظ أن أغلب الأسر سن طفلها الأصغر أقل من 3 سنوات أي بنسبة 45.1% و هو ما يوافق مرحلة ما قبل التمدرس (أنظر شكل 8), ونسبة 41.2% من سن طفلها الأصغر يتراوح بين 4 و7 سنوات, و هو ما يوافق مرحلتي التحضيري و الابتدائي من التعليم.

ومنه نستنتج أن أكثر من 80% من الأسر المستجوبة سن طفلها الصغير لا يتجاوز 7 سنوات وهو سن يتميز بحبه للعب والاستكشاف ومعرفة ما حوله.



الشكل رقم (8) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي والفئة العمرية للطفل الصغير

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

ثانيا : عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضيات :

1- عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضية الأولى :

جدول رقم (10) توزيع أفراد العينة حسب مستوى إتقان اللغة العربية والأجنبية

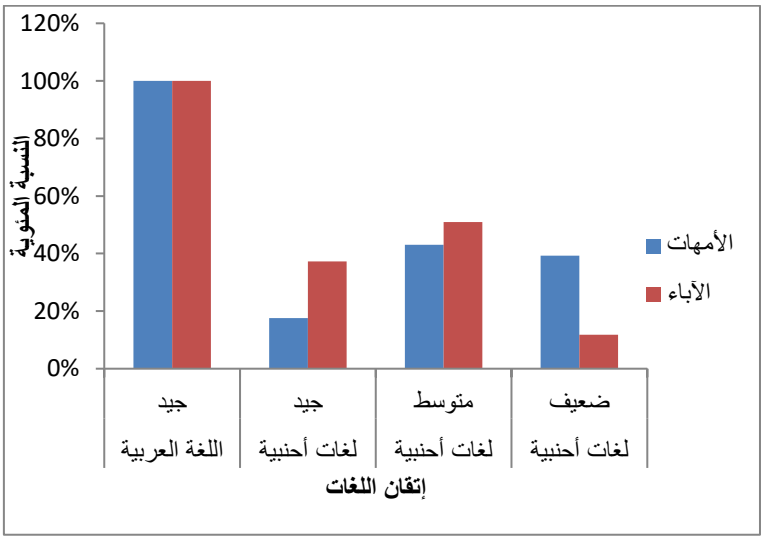
المستوى / اللغات	المستوى	الآباء		الأمهات	
		التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
اللغة العربية	جيد	51	%100	51	%100
المجموع		51	%100	51	%100
لغات أجنبية	جيد	19	%37,3	9	%17,6
	متوسط	26	%51	22	%43,1
	ضعيف	6	%11,8	20	%39,3
المجموع		51	%100	51	%100

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (10) مستوى إتقان استخدام اللغات، فالنسبة للغة العربية يظهر في الجدول أن كل أفراد العينة تتقن اللغة العربية (بنسبة 100%) سواء للآباء أو الأمهات، ومنه نستنتج كل الأمهات والآباء يتقنون اللغة العربية، وهذا يرجع إلى تتطابق وتجانس اللغة التي يستعملونها مع اللغة الأم والتي نشؤا عليها إضافة إلى أن عينة البحث مستواها التعليمي مرتفع ما بين الثانوي والجامعي بنسبة كبيرة راجع الجدول وهذا ما يفسر إتقان فراد العينة للغة العربية

أما اللغات الأجنبية نجد في المرتبة الأولى 51% من الآباء لديهم مستوى استخدام متوسط للغات الأجنبية وهي النسبة الغالبة(حوالي نصف عينة الآباء) و43.1% من الأمهات لديهن مستوى متوسط في استخدام اللغات الأجنبية، بينما 37.3 % من الآباء لديهم مستوى استخدام جيد لها، أما الأمهات فنلاحظ 17.6% فقط تستطيع استخدام اللغات الأجنبية بشكل جيد، 11.8% من الآباء لا يتقنون اللغات الأجنبية وهي نسبة منخفضة مقارنة بالأمهات الذين يمثلون نسبة 39.3%.وفي العموم هذه النتيجة تتقارب مع نتيجة دراسة الباحث بن زياني حيث أن 50% لديهم مستوى متوسط في اللغات الاجنبية، ومنه نستنتج أن مستوى إتقان اللغات الأجنبية هو من متوسط إلى ضعيف خاصة عند الأمهات بنسب عالية وهذا يؤثر في معرفة وقدرة الوالدين لاستخدام الأجهزة الالكترونية التي تعتمد على اللغات الأجنبية

في أنظمة تشغيلها والألعاب الالكترونية والرموز والمصطلحات وشروط التحميل و أنظمة الحماية وغيرها. أنظر الشكل رقم(9).



الشكل رقم (9) توزيع أفراد العينة حسب مستوى إتقان اللغة العربية والأجنبية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (11) توزيع أفراد العينة حسب مستوى استخدام الآباء والأمهات للإنترنت

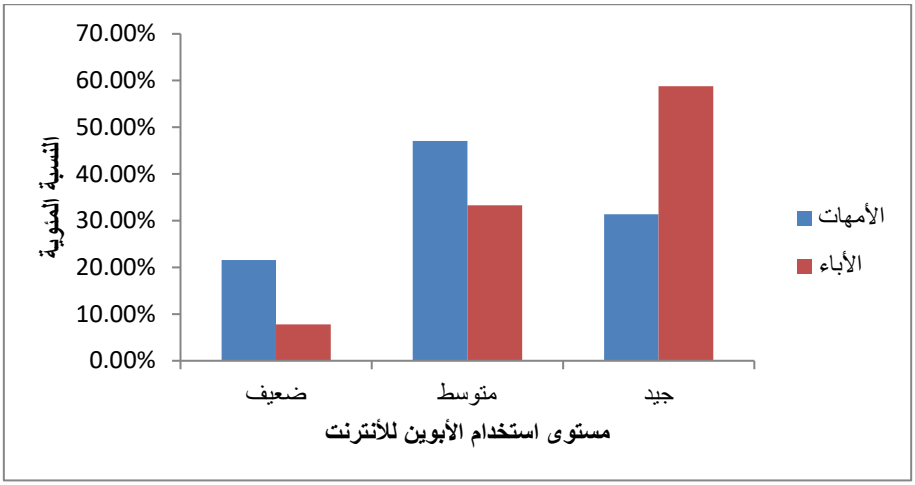
البدائل	الأمهات		الآباء	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ضعيف	11	%21,6	4	%7,8
متوسط	24	%47,1	17	%33,3
جيد	16	%31,4	30	%58,8
المجموع	**51**	**%100**	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم(11) توزيع أفراد العينة حسب مستوى استخدام الآباء والأمهات للإنترنت، حيث أن نسبة 47.1% تمثل النسبة الأعلى لدى الأمهات لاستخدامهن الانترنت بمستوى متوسط، في المقابل نجد نسبة 58.8%عند الآباء بمستوى جيد، تليها في المرتبة الثانية نسبة 31.4% في المستوى الجيد عند

الأمهات، بينما الآباء فكان مستواهم أعلى مقارنة بالأمهات بنسبة 33.3 %، وكان المستوى الضعيف في المرتبة الأخيرة لكلا الطرفين، حيث قدر عند الأمهات بنسبة 21.6 % وعند الآباء بنسبة 7.8%.

ومنه نستنتج: أن الآباء هم الأفضل استخداما للأنترنت من الأمهات حيث أن 58.8% من الآباء يستخدمون الانترنت بشكل جيد و33.3%، إن حسن استخدام الآباء للأنترنت قد لا ينعكس إيجابا على حماية الطفل من خطر الألعاب الالكترونية أو الاستفادة منها، وبالعودة إلى توقيت عمل الآباء نجد أن أغلبهم موظفين ويعملون بدوام يوم كامل (70%) وينطبق هذا على الامهات.



الشكل رقم (10) توزيع أفراد العينة حسب مستوى استخدام الآباء والأمهات للإنترنت

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

الجدول رقم (12) توزيع أفراد العينة حسب الوقت الذي يقضيه الأبوين أمام شاشة الحاسوب والهاتف

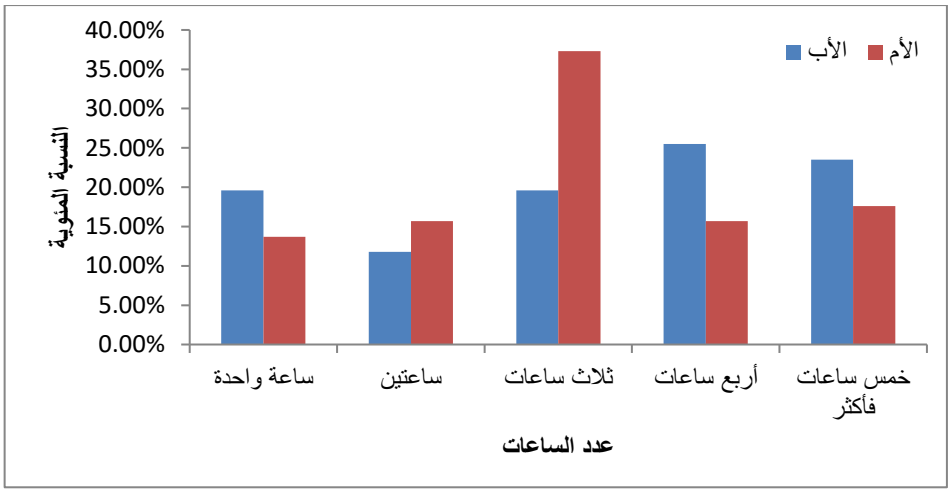
الأباء / الحجم الساعي	الأم		الأب	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ساعة واحدة	7	%13.7	10	%19,6
ساعتين	8	%15.7	6	%11,8
ثلاث ساعات	19	%37.3	10	%19,6
أربع ساعات	8	%15.7	13	%25,5
خمس ساعات فأكثر	9	%17.6	12	%23.5
المجموع	**51**	**%100**	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (12) توزيع أفراد العينة حسب الوقت الذي يقضيه الأبوين أمام شاشة الحاسوب والهاتف، حيث نلاحظ أن أكبر وقت تقضيه الأمهات أمام شاشة الحاسوب والهاتف قدربـ 3 ساعات أي بنسبة 37.3% أي بمعدل 3.80، تقابلها أكبر نسبة عند الآباء 4 ساعات أي بنسبة 25.5% بمعدل

3.22، أما أقل مدة تقضيها الأمهات تقدر بـ ساعة واحدة أي بنسبة 11.8%، مقابل 19.6% بالنسبة للآباء وإذا أعدنا النظر في الشكل رقم (11) تتضح نسبة الأمهات والآباء من حيث ضعف اتقانهم لاستخدام الانترنت، وهذا ما يفسر الوقت المقضي عبر الهاتف انظر الجدول رقم (13).

.



من خلال الشكل رقم(11) يتضح أن معظم الأمهات يقضين 3ساعات يوميا أمام شاشة الحاسوب والهاتف، بينما الآباء يقضون مدة أطول تصل الى 4 ساعات و منه نستنتج أن الوالدين يستعملون الحاسوب و الهاتف لمدة زمنية معتبرة، وهذا من شأنه أن يزيد من الرصيد الثقافي ومن تم مساعدة الأبناء في متابعة دروسهم حيث أصبحت المناهج الدراسية اليوم صعبة على الأطفال بشهادة القلة من الأمهات المبحوثات.

الجدول رقم (13) يبين الوقت الذي يقضيه الأبوين أمام شاشة الحاسوب و الهاتف

النزعة المركزية / الأباء	المتوسط الحسابي	المنوال	الانحراف المعياري	أصغر قيمة	أكبر قيمة
الأم	3.80	3	1.262	1	5
الأب	3.22	4	1.447	1	5

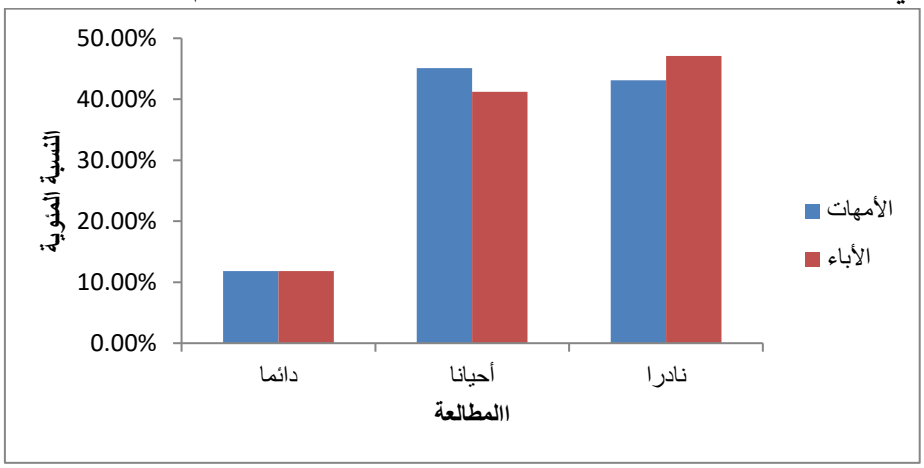
المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

جدول رقم (14) توزيع أفراد العينة حسب المطالعة عند الأمهات والآباء

البدائل	الأمهات		الآباء	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
دائما	6	%11,8	6	%11,8
أحيانا	23	%45,1	21	%41,2
نادرا	22	%43,1	24	%47,1
المجموع	**51**	**%100**	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (14) توزيع أفراد العينة حسب المطالعة عند الأمهات والآباء، حيث كانت إجابة أغلب الأمهات المستجوبات يطالعن أحيانا أي بنسبة 45.1%، تقابلها إجابة نادرا عند الآباء أي بنسبة 47.1%، ومنه نستنتج ضعف إقبال الآباء على المطالعة، وبدرجة أقل عند الأمهات، و انخفاض مستوى المطالعة لدى الآباء و الأمهات يدل على انخفاض يعكس الرصيد الثقافي، حيث أن الرصيد الثقافي لديه مصادر وتعد المطالعة احد المصادر المهمة التي تصنعه، وهذه النتيجة توصلت اليها دراسة الباحث محفظ بن زياني حيث ب82 % من الأبناء لايطالعون الكتب وهذ يفسر عدم اقبالاوالدين على المطالعة.



الشكل رقم (13) توزيع حسب مطالعة الكتب للأمهات والآباء

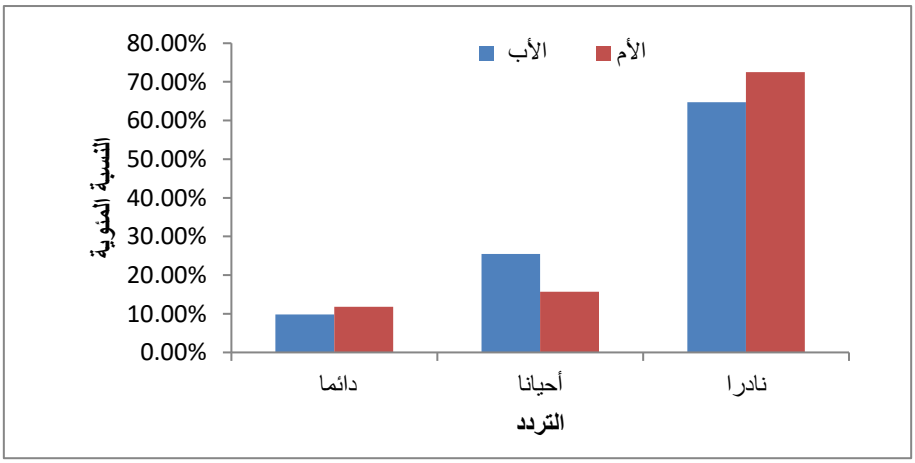
المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (15) توزيع أفراد العينة حسب حضور الأم والأب للملتقيات والندوات

الإجابة	حضور الأم للملتقيات والندوات		حضور الأب للملتقيات والندوات	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
دائما	6	%11,8	5	%9,8
أحيانا	8	%15,7	13	%25,5
نادرا	37	%72,5	33	%64,7
المجموع	**51**	**100**	**15**	**100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (15) توزيع أفراد العينة حسب حضور الأم والأب للملتقيات والندوات ، حيث كانت إجابة أغلب الأمهات المستجوبات الحضور نادرا أي بنسبة 72.5%، تقابلها إجابة نادرا عند الآباء أي بنسبة 64.7%، ثم يليها الحضور أحيانا بالنسبة للأم بنسبة 15.7% وبالنسبة للأب بنسبة 25.5%، ومنه نستنتج ضعف إقبال الآباء والأمهات على حضور الملتقيات والندوات العلمية ، الأمهات.



الشكل رقم (14) توزيع أفراد العينة حسب حضور الأم والأب للملتقيات والندوات

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

ومن خلال الشكل رقم (14) تتضح نسبة الحضور الضعيفة للوالدين وهذا من شأنه أن ينعكس على وعيهن في تربية أبنائهن خاصة أن هذه الندوات والملتقيات هي التي تنشر الوعي التربوي للطرق الحديثة في التربية وأساليب التعامل مع الأبناء حسب البيئة الحديثة وغياب العلم الحديث في التربية يعنى التربية التقليدية بالمفهوم الوراثي والتي لا تتلائم مع العصر التكنولوجي، فالمجتمع اليوم يقر بأمية مجتمع المعلومات، وليس أمية القراءة والكتابة.

جدول رقم (16) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الأمهات للبرامج الخاصة بتربية الطفل

البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
دائما	7	%13,7
احيانا	32	%62,8
نادرا	12	%23,5
المجموع	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (16) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الأمهات للبرامج الخاصة بتربية الأطفال، حيث كانت نسبة 62.8% من الأمهات تتابع مثل هذه البرامج أحيانا، لتليها المتابعة النادرة بنسبة 23.5%.ثم المتابعة الدائمة بنسبة 13.7%.

ومن نستنتج أغلب الأمهات لا تتابع البرامج الخاصة بتربة الأطفال، ويرجع هذا للظروف الاجتماعية من حيث عملها ومن حيث رعاية أطفالها، فأغلب الأمهات عاملات سواء داخل البيت أو خارجه إضافة إلى أن أغلب أمهات عينةالدراسة لديهم أطفال تتراوح أعمارهم بين أسبوع وسنة ، راجع الجدول رقم(4) و(9).

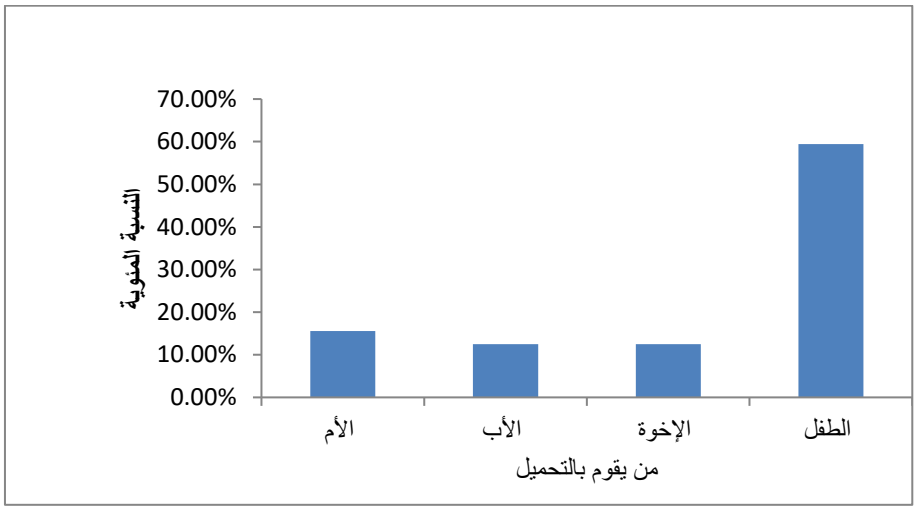
جدول رقم (17) توزيع العينة حسب الفرد الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية

البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
تحميل من طرف الأم	10	%15,4
تحميل من طرف الأب	8	%12,3
تحميل من طرف الإخوة	7	%10,8
تحميل من طرف الطفل	40	%61,5
المجموع	**65**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (17) توزيع أفراد العينة حسب الفرد الذي يقوم بتحميل الألعاب الإلكترونية، ليكون تحميل الألعاب من طرف الطفل بنفسه أعلى نسبة والتي قدرت بـ 61.5%، ثم يليها التحميل من طرف الأم بنسبة 15.4%، أما التحميل من طرف الأب بنسبة 12.3% لكل فرد منهما.ومنه نستنتج أن الطفل

هو الذي يقوم بتحميل اللعبة بالدرجة الأولى وهذا يتضح في الشكل(15) وهو ما يدعم نتائج الجدول رقم (11) في ضعف إتقان الأمهات لاستخدام الإنترنت إضافة إلى غياب الآباء عن البيت بسبب العمل.



الشكل رقم (15) توزيع العينة حسب الفرد الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

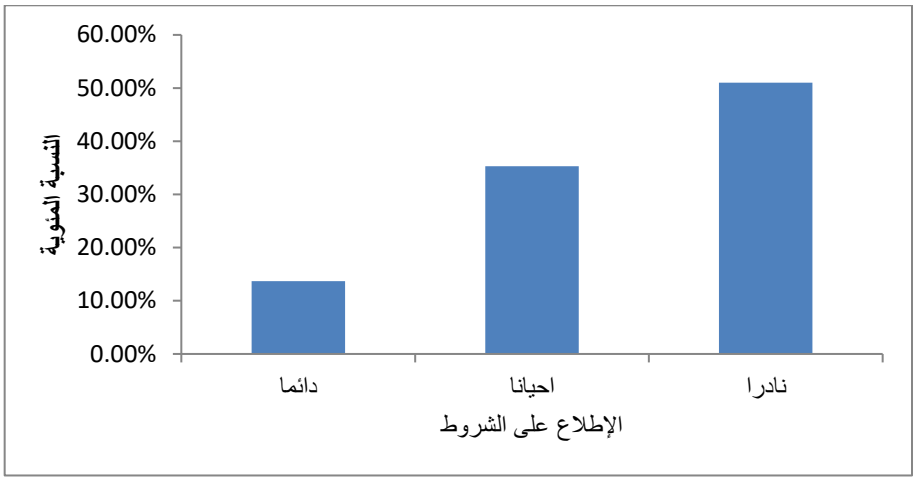
جدول رقم (18) توزيع أفراد العينة حسب الاطلاع على شروط اللعبة الالكترونية

الإطلاع على الشروط	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
دائما	7	%13,7
احيانا	18	%35,3
نادرا	26	%51,0
المجموع	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (18) توزيع أفراد العينة حسب الاطلاع على شروط اللعبة الإلكترونية، حيث يتبين من خلال الإجابات أن أغلب الأولياء نادرا ما يطلعون على شروط اللعبة بنسبة تقدر بـ51.0% مقابل نسبة 13.7% ممن يطلعون دائما.

ومنه نستنتج أن معظم الأولياء لا يولون اهتماما لشروط الألعاب الإلكترونية.



الشكل رقم (16) توزيع أفراد العينة حسب الاطلاع على شروط اللعبة الالكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

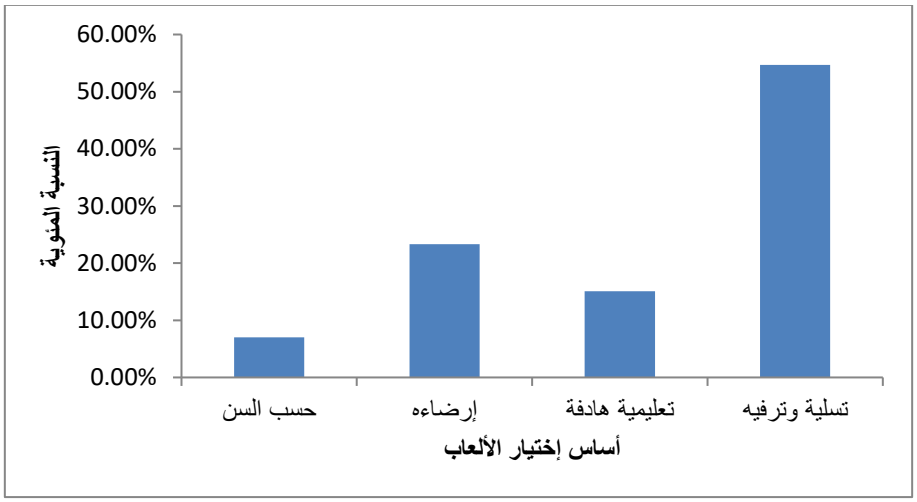
جدول رقم (19) توزيع أفراد العينة حسب أساس اختيار الألعاب الإلكترونية

البدائل	الإجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
حسب السن	6	%7,0
إرضاءه	20	%23,3
تعليمية هادفة	13	%15,1
تسلية وترفيه	47	%54,7
المجموع	**86**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يظهر الجدول رقم (19) ترتيب إجابات أفراد عينة الدراسة حسب أسس اختيار اللعبة في الترتيب الأول الاختيار على أساس التسلية والترفيه، بنسبة 54.7% ثم الإرضاء بنسبة 23.3% ، تعليمية هادفة بنسبة 15.1%، وأخيرا السن بنسبة 7%.

ومنه نستنتج عدم مراعاة مدى ملائمة اللعبة لسن الطفل والتركيز على تسلية الطفل ارضائه والهائه مع إهمال هدفها التعليمي.



الشكل رقم (17) توزيع أفراد العينة حسب أساس اختيار الألعاب الإلكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (20) توزيع أفراد العينة حسب أفضلية الألعاب الإلكترونية عند الأطفال

البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
المغامرة	38	%32,8
قتالية وحربية	29	%25,0
ألعاب تعليمية	23	%19,8
العاب رياضة	26	%22,4
المجموع	**116**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (20) توزيع أفراد العينة حسب أفضلية الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، حيث بلغت ألعاب المغامرة المرتبة الأولى بنسبة 32.8%، ثم تليها في المرتبة الثانية الألعاب القتالية والحربية بنسبة 25.0%، وفي المرتبة الثالثة ألعاب الرياضة بنسبة 22.4%.لتكون الألعاب التعليمية في المرتبة الأخيرة بنسبة 19.8%.

ومنه نستنتج أن الأطفال يفضلون ألعاب المغامرة والألعاب القتالية و الحربية بصفة خاصة. وهذا يناقض إجابات الأمهات في اختيار الألعاب على أساس أنها تعليمية وهذا من شانه التأثير على قدرات ومكتسبات الأطفال.

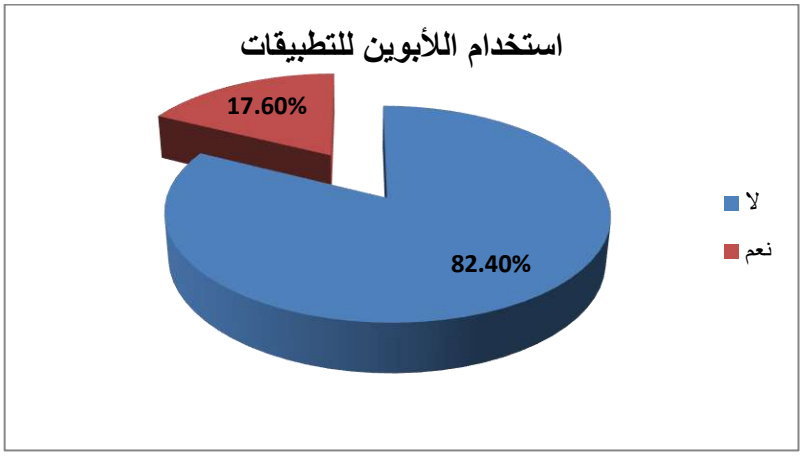
جدول رقم (21) توزيع أفراد العينة حسب استخدام الوالدين للتطبيقات الخاصة بحماية الطفل

التطبيقات	التكرار	النسبة المئوية
لا	42	%82.4
نعم	9	%17.6
المجموع	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (21) توزيع أفراد العينة حسب استخدام الوالدين للتطبيقات الخاصة بحماية الطفل، حيث نلاحظ أن أغلب أفراد العينة لا يقومون باستخدام هذه التطبيقات أي بنسبة 82.4%، مقابل 17.6%. يقومون باستخدام هذه التطبيقات.

ومنه نستنتج أن غياب ثقافة استخدام التطبيقات الخاصة بحماية الأطفال.



الشكل رقم (18) توزيع أفراد العينة حسب استخدام الوالدين للتطبيقات الخاصة بحماية الطفل

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

2- عرض وتحليل البيانات المتعلقة بالفرضية الثانية :

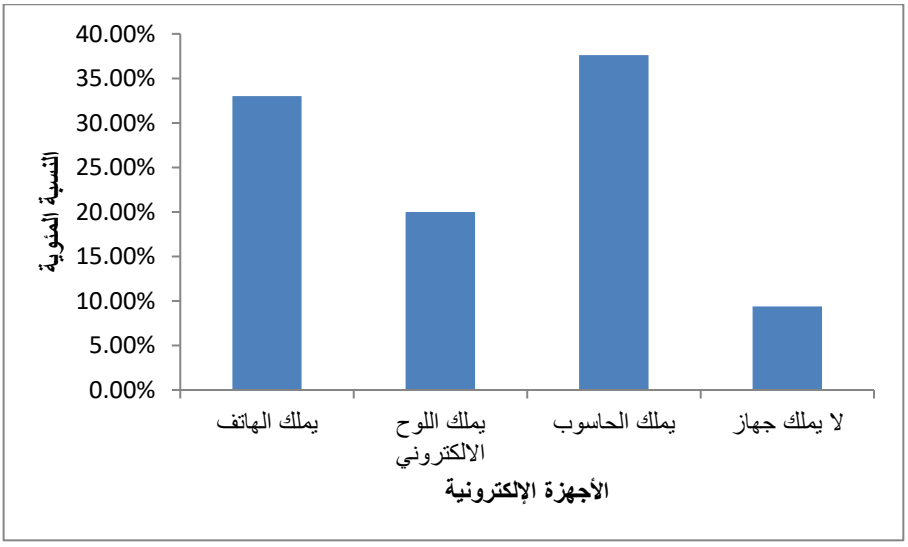
جدول رقم (22) توزيع أفراد العينة حسب امتلاك الأطفال للأجهزة الالكترونية

الأجهزة الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية	البدائل	التكرار	النسبة المئوية
نعم	77	%90.6	يملك الهاتف	28	33,0%
			يملك اللوح الالكتروني	32	37,6%
			يملك الحاسوب	17	20,0%
لا	8	9,4%	/	/	/
المجموع	**85**	**%100**	**المجموع**	**77**	**%90.6**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (22) توزيع أفراد العينة حسب امتلاك الأطفال للأجهزة الإلكترونية، حيث بلغت نسبة امتلاك الأطفال للأجهزة الإلكترونية 90.6% معظمها هواتف محمولة و الواح إلكترونية.

ومنه نستنتج أن غالبية الأطفال يملكون أجهزة إلكترونية و هذا ما يؤكده الجدول رقم (6) المتعلق بمصادر دخل الأسرة.



الشكل رقم (19) توزيع أفراد العينة حسب امتلاك الأطفال للأجهزة الالكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

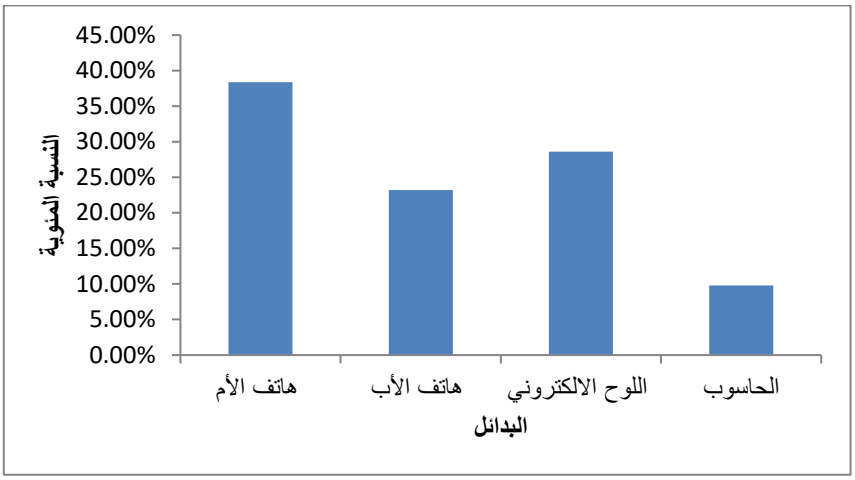
جدول رقم (23) توزيع أفراد العينة حسب الجهاز المستخدم من طرف الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية

البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
استخدام هاتف الأم	43	%38,4
استخدام هاتف الأب	26	%23,2
استخدام اللوح الالكتروني	32	%28,6
استخدام الحاسوب	11	%9,8
المجموع	**112**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (23) توزيع أفراد العينة حسب الجهاز المستخدم من طرف الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أن معظم الأطفال يلجؤون إلى استخدام هاتف الأم بنسبة 38.4%، ثم يليها استخدام اللوح الإلكتروني الخاص بهم بنسبة 28.6%، و يعزفون على استخدام الحاسوب حيث تمثل أدنى بنسبة 9.8%.

ومنه نستنتج أن معظم الأطفال يستخدمون هاتف الأم وهذا يعكس عاطفة الأم وارتباطها بأطفالها أكثر من الأب.



الشكل رقم (20) توزيع أفراد العينة حسب الجهاز المستخدم من طرف الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

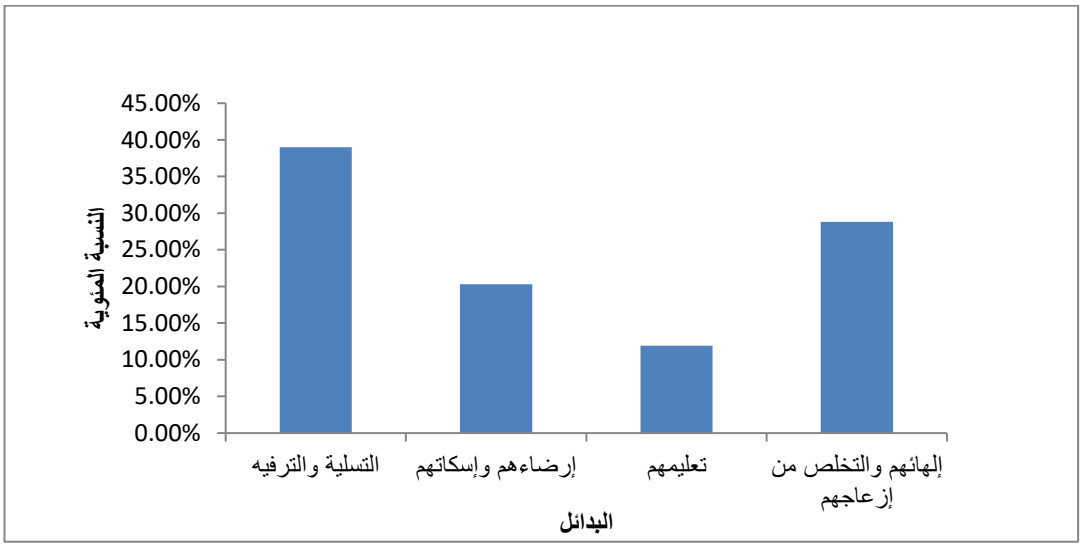
جدول رقم (24) توزيع أفراد العينة حسب الدافع الذي يمنح من أجله الجهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية

دوافع المنح	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
التسلية والترفيه	46	%39,0
إرضائهم وإسكاتهم	24	%20,3
تعليمهم	14	%11,9
إلهائهم والتخلص من إزعاجهم	34	%28,8
المجموع	**118**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (24) توزيع أفراد العينة حسب الدافع الذي يمنح من أجله الجهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث حظي دافع التسلية والترفيه النسبة الأكبر أين قدرت بـ39.0%، ليليها دافع إلهائهم والتخلص من إزعاجهم بنسبة 28.8%، ثم يليها دافع إرضائهم وإسكاتهم بنسبة 20.3%، ليأخذ دافع تعليمهم المستوى الأدنى بنسبة 11.9%.

ومنه نستنتج أن الأمهات يستعملن الألعاب الإلكترونية المحمولة في هواتفهم من أجل تسلية أبنائهم و في نفس الوقت إلهائهم و التخلص من إزعاجهم.



الشكل رقم (21) توزيع أفراد العينة حسب الدافع الذي يمنح من أجله الجهاز لممارسة الألعاب الإلكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (25) توزيع أفراد العينة حسب مكان ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية

مكان الجلوس	التكرار	النسبة المئوية
غرفة الجلوس	13	%25,5
غرفة النوم	12	%23,5
مكان غير محدد	26	%51,0
المجموع	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (25) توزيع أفراد العينة حسب مكان ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أن نسبة 51.0% من الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في مكان غير محدد حيث تعتبر هي النسبة الأعلى، ليليها نسبة 25.5% من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في غرفة الجلوس،مقابل نسبة 23.5% في غرفة النوم.

ومنه نستنتج أن الأطفال لا يحبون مكان واحد للعب.

جدول رقم (26) توزيع أفراد العينة حسب مشاركة الوالدين لأطفالهم اللعب على الأجهزة الالكترونية

المشاركة	التكرار	النسبة المئوية	البدائل	التكرار	النسبة المئوية
أحيانا	24	%47.1	الأم	7	%13.7
			الأب	6	%11.8
			الإثنين معا	11	%21.6
نادرا	27	%52.9	/	/	/
المجموع	**51**	**%100**	/	/	/

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (26) توزيع أفراد العينة حسب مشاركة الوالدين لأطفالهم في اللعب على الأجهزة الإلكترونية، حيث نلاحظ أن النسبة الغالبة كانت نادرا ما تشارك أطفالها في اللعب أي بنسبة 52.9%، وهناك فئة أحيانا ما تشارك أطفالها أي بنسبة 47.1% حيث مشاركة الأبوين معا هي النسبة الغالبة تصل الى 21.6%. وجاءت دراسة برتيمة تقريبا بنفس النتائج حيث قدرت نسبة الأطفال الذين يمارسون الألعاب بمفردهم 50% ومنه نستنتج أن معظم الآباء لا يشاركون. أطفالهم اللعب.

جدول رقم (27) توزيع أفراد العينة حسب محاورة الوالدين لأطفالهم

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

الحوار		التكرار	النسبة المئوية
أحيانا	الأم	7	%13.7
	الأب	6	%11.8
	الإثنين معا	11	%21.6
نادرا		27	%52.9
المجموع		**51**	**%100**

يوضح الجدول رقم (27) توزيع أفراد العينة حسب محاورة الوالدين لأطفالهم، حيث نلاحظ أن النسبة الغالبة كانت نادرا ما يحاور الأولياء أطفالهم أي بنسبة 52.9%، وهناك فئة أحيانا ما تحاور أطفالها أي بنسبة 47.1% حيث محاورة الأبوين معا هي النسبة الغالبة تصل إلى 21.6%.

ومنه نستنتج أن معظم الآباء لا يحاورون أطفالهم.

جدول رقم (28) توزيع أفراد العينة حسب مراقبة الوالدين لأطفالهم أثناء اللعب

المراقبة	التكرار	النسبة المئوية	البدائل	التكرار	النسبة المئوية
دائما	18	%35.3	الأم	11	%21.6
			الأب	3	%5.9
			الإثنين معا	4	%7.8
أحيانا	27	%52.9	الأم	17	%33.3
			الأب	3	%5.9
			الإثنين معا	7	%13.7
نادرا	6	%11.8	/	/	/
المجموع	**51**	**%100**	/	/	/

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (28) توزيع أفراد العينة حسب مراقبة الوالدين لأطفالهم أثناء اللعب، حيث نلاحظ أن أحيانا ما تراقب الأسر أطفالها أي بنسبة 52.9% وهي النسبة الأعلى التي تقوم فيه الأم بدور المراقب أي بنسبة 33.3%.

ومنه نستنتج أن الأسر تقوم بدور الرقابة على أطفالها مما يفسر حرصها على حماية أطفالها من تداعيات التكنولوجيا .

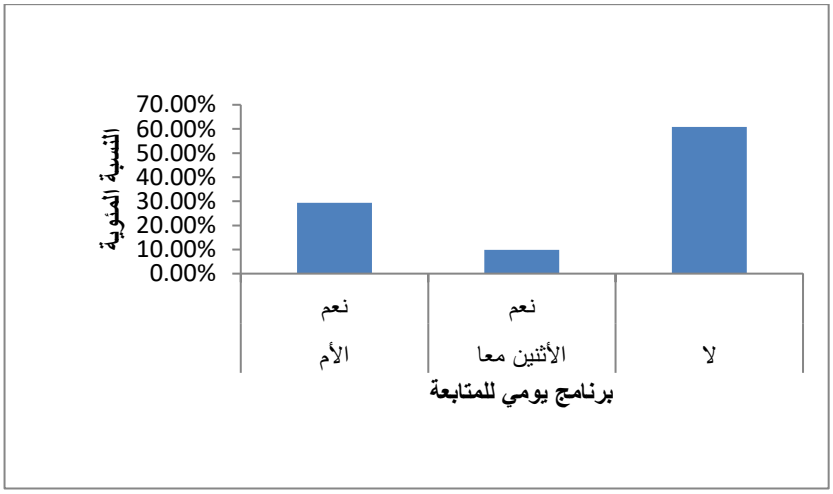
جدول رقم (29) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الوالدين للبرنامج اليومي للدراسة

المتابعة	التكرار	النسبة المئوية	البدائل	التكرار	النسبة المئوية
نعم	20	%39.2	الأم	15	%29.4
			الأثنين معا	5	%9.8
لا	31	%60.8	/	/	/
المجموع	**51**	**%100**	/	/	/

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الشكل رقم (29) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الوالدين للبرنامج اليومي للدراسة، حيث كانت نسبة عدم متابعة الوالدين للبرنامج اليومي الدراسي تقدر بـ60.8% وهي النسبة الغالبة. و مع هذا نجد نسبة 29.4% من الأمهات لديها برنامج يومي للدراسة.

ومنه نستنتج أن أغلبية الآباء والأمهات ليس لديهم برنامج يومي للمتابعة وقد يعود هذا الغياب للبرنامج اليومي للمتابعة دراسيا إلى عمل الوالدين وانشغالهم بظروف الحياة الاجتماعية خاصة الأم في هذه العينة لديها أطفال في سن الرعاية.



الشكل رقم (22) توزيع أفراد العينة حسب متابعة الوالدين للبرنامج اليومي للدراسة

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (30) توزيع أفراد العينة حسب تأثير مهنة الأم على متابعة البرنامج اليومي للدراسة

البرنامج اليومي للمتابعة / مهنة الأم	نعم		لا	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ماكثة بالبيت	14	%27.4	13	%25.5
أعمال حرة(*)	01	%2.0	06	%11.8
موظفة	05	%9.8	09	%17.6
إطار	00	%0.0	03	%5.9
المجموع	20	%39.2	31	60.8

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

(*) أعمال حرة تعمل بالبيت

يوضح الجدول رقم (30) توزيع أفراد العينة حسب تأثير مهنة الأم على متابعة البرنامج اليومي للدراسة, حيث أن 27.4% من الأمهات الماكثات في البيوت لديهن برنامج لليومي للمتابعة مقابل 11.7% من الأمهات العاملات من لديهن برنامج يومي, وهذا راجع إلى ظروف عمل كل أم وضيق الوقت في متابعة أبنائهم على عكس الماكثات في البيت.

جدول رقم (31) توزيع أفراد العينة حسب سماح الوالدين لأطفالهم بالخروج للعب

الخروج	التكرار	النسبة المئوية	البدائل	التكرار	النسبة المئوية
دائما	27	%52.9	/	/	/
أحيانا	16	%31.4	/	/	/
نادرا	8	%15.7	**مخافة المشاكل**	5	9.8
			مخافة الضياع والاختطاف	3	%5.9
المجموع	**51**	**%100**	/	/	/

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الشكل رقم (31) توزيع أفراد العينة حسب سماح الوالدين لأطفالهم بالخروج للعب، يسمح 52.9% من الآباء بخروج أطفالهم لعب مع أصدقائهم، لكن هناك نسبة 15.7% لا تسمح بذلك إلا برفقة أحد الوالدين أو كلاهما خوفا وحرصا .بداعي مخافة المشاكل مع أبناء الجيران، أو الضياع أو الاختطاف وقد يرجع هذا إلى عدم وجود تفاعل مع الجيران وعدم الاختلاط بهم وعدم معرفتهم بالمنطقة والحي لأنهم هم في الأساس من مدينة أخرى وظروف العمل هي التي أجبرتهم على المجيء

ومنه نستنتج أن.معظم الأسر لا تمانع في خروج أطفالها للعب وهذا هو الطبيعي بالنسبة للأطفال من حيث أن اللعب ضروري في مرحلة النمو.

جدول رقم (32) توزيع أفراد العينة حسب تجمعهم مع أطفالهم

يجتمعون	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
دائما	28	%54,9
أحيانا	23	%45.1
المجموع	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (32) توزيع أفراد العينة حسب تجمع أفراد العينة مع أبنائهم، حيث نجد أن نسبة الأفراد الذين يجتمعون دائما هي الغالبة أين قدرت بـ54.9%، مقابل نسبة 45.1%.أحيانا ما تجتمع.

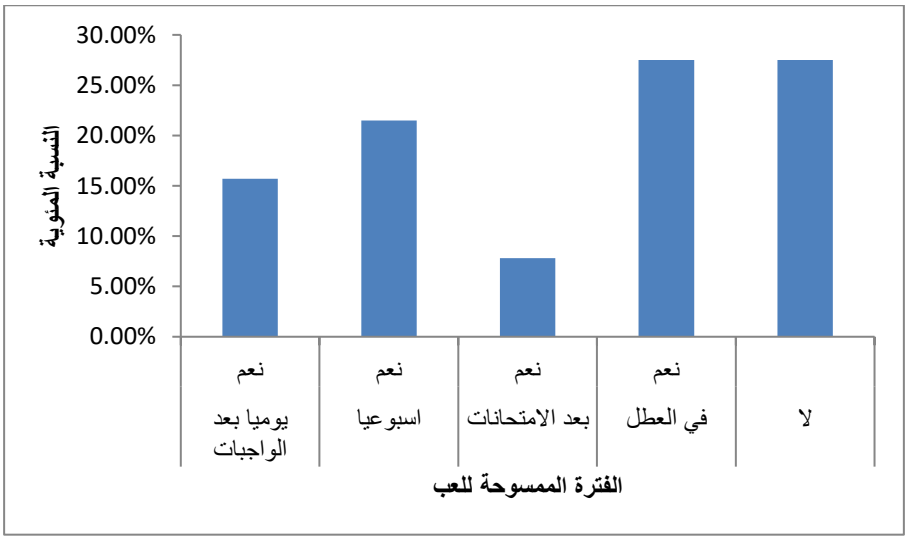
ومنه نستنتج أن معظم الأسر تجتمع مع أطفالها ولكن هذا لا يعني أنه هناك حظور فعلي لأن الجدول رقم (5) والجدول رقم (27) يبين عدم مشاركة ومحاورة الوالدين للأبناء وبهذا هناك تناقض يفسره الحضور الجسدي لا التفاعلي.

جدول رقم (33) توزيع أفراد العينة حسب تنظيم الوقت المجدد لممارسة الألعاب الالكترونية

الفترة المحددة	التكرار	النسبة المئوية	البدائل	التكرار	النسبة المئوية
نعم	37	%72.5	يوميا بعد الواجبات	8	%15.7
			اسبوعيا	11	%21.5
			بعد الامتحانات	4	%7.8
			في العطل	14	%27.5
لا	14	%27.5	/	/	/
المجموع	**51**	**%100**	**المجموع**	**37**	**%72.5**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (33) توزيع أفراد العينة حسب تنظيم الوقت المحدد لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أن 72.5% من أفراد العينة لهم فترة محددة لممارسة الألعاب الإلكترونية والشكل رقم (23) يوضح فترات اللعب المختلفة عند الأطفال، مقابل نسبة 27.5 % لا ينظمون وقت مجددا. ومنه نستنتج أن الأمهات يحددن فترات معينة للعب بالألعاب الالكترونية.



الشكل رقم (23) توزيع أفراد العينة حسب تنظيم الوقت المجدد لممارسة الألعاب الالكترونية

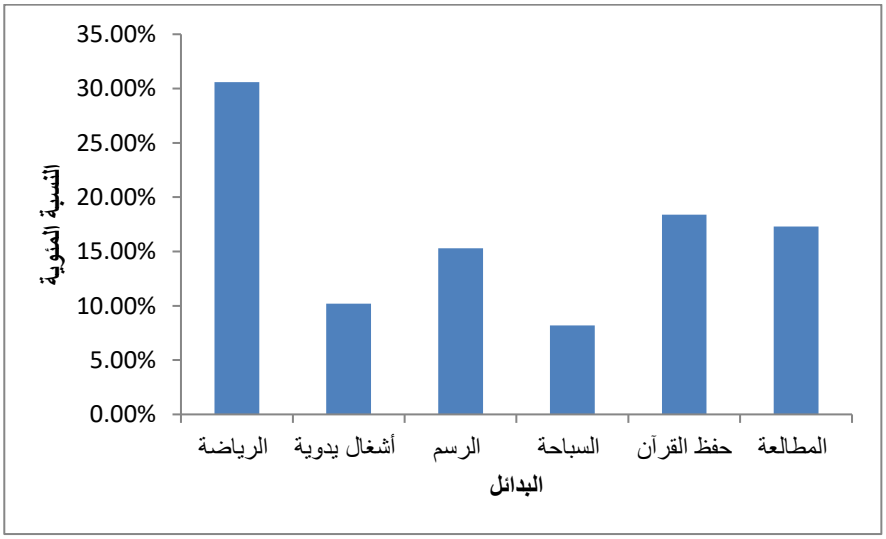
المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (34) توزيع أفراد العينة حسب الأنشطة الأخرى

الانشطة	الإجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
يمارس ابنكم الرياضة	30	%30,60
يمارس ابنكم أشغال يدوية	10	%10,20
يمارس ابنكم الرسم	15	%15,30
يمارس ابنكم السباحة	8	%8,20
يحفظ القرآن	18	%18,40
يمارس ابنكم المطالعة	17	%17,30
المجموع	**98**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (34) توزيع أفراد العينة حسب الأنشطة الأخرى (عدا الألعاب الإلكترونية)، حيث يمثل نشاط ممارسة الرياضة النسبة الأعلى ب30.60% ليليها نشاط حفظ القرآن الكريم بنسبة 18.40% ثم ممارسة نشاط المطالعة بنسبة 17.30%، ليكون بعدها نسبة 15.30% لنشاط ممارسة الرسم، ثم نشاط ممارسة الأشغال اليدوية بنسبة 10.20%. لتكون السباحة في المرتبة الأخيرة بنسبة 8.20%.
و منه نستنتج أن الأطفال لهم أنشطة أخرى عدا الألعاب الالكترونية.



الشكل رقم (24) توزيع أفراد العينة حسب الأنشطة الأخرى

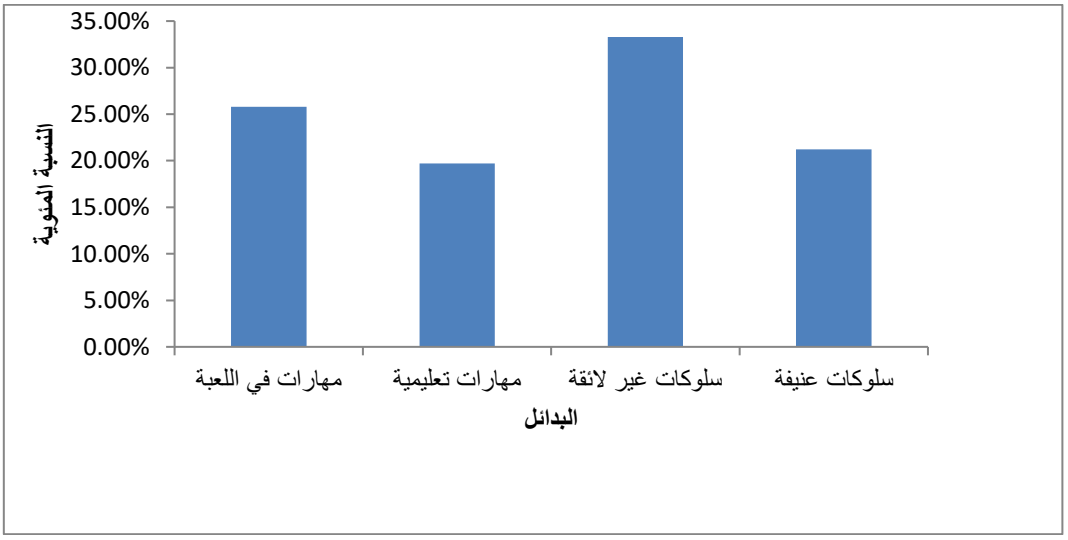
المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (35) توزيع أفراد العينة حسب ما تعلمه الطفل من ممارسته الألعاب الالكترونية

البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
مهارات في اللعبة	34	%25,8
مهارات تعليمية	26	%19,7
سلوكات غير لائقة	44	%33,3
سلوكات عنيفة	28	%21,2
المجموع	**132**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يتبين من الجدول رقم (35) المهارات والمكتسبات التي تعلمها الابناء من ممارستهم للالعاب الالكترونية، حيث بينت إجابات العينة بان تعلم السلوكات غير اللائقة هي اكثر ماتعلمه الابناء الترتيب الأول بنسبة 33.3% ، تليها مهارات في اللعبة بنسبة 25.8%، ثم سلوكات عنيفة بنسبة 21.2% و في الترتيب الاخير مهارات تعليمية بنسبة 19.7.ومنه نستنتج أن نوعية المهارات والمكتسبات أغلبها سلبي ، أي أن المهارات التعليمية هي آخر ما تعلمه الأبناء من ممارسة الألعاب الالكترونية،وهذا يعكس تفاعل الأطفال لنوع اللعبة المختارة والمفضلة. وهذا الجدول يدعم لإجابات حول أسس اختيار الوالدين الألعاب الالكترونية.



الشكل رقم (25) توزيع أفراد العينة حسب ما تعلمه الطفل من ممارسته الألعاب الالكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

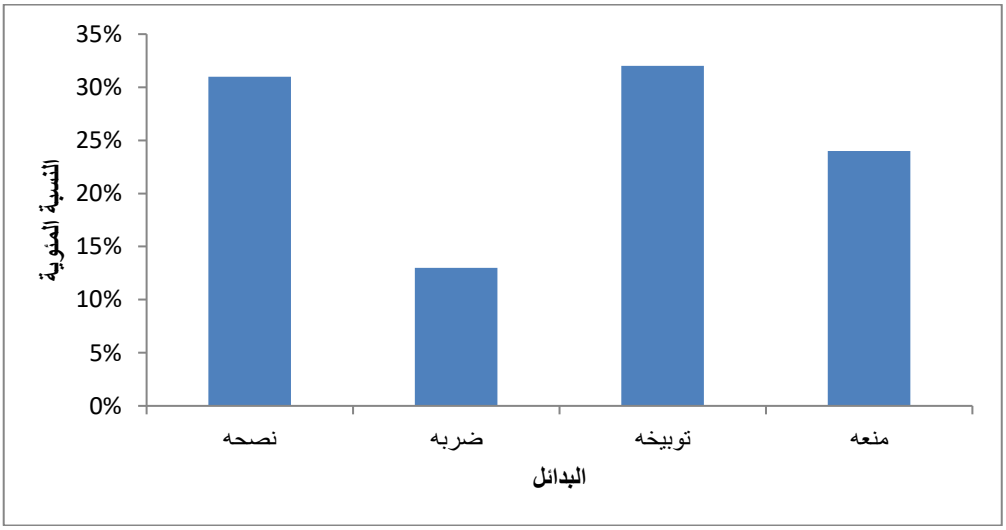
جدول رقم (36) تصرفات الأسرة عند قيام أبنائهم بسلوكات غير لائقة

البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
نصحه	31	%31
ضربه	13	%13
توبيخه	32	%32
منعه	24	%24
المجموع	**100**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يتضح من الجدول رقم (36) تصرفات الأسرة عند قيام أبنائهم بسلوكات غير لائقة تقليدا للألعاب الالكترونية، حيث أظهرت إجابات العينة بان أسلوب التوبيخ في المرتبة الأولى32%، أسلوب النصح 31%، المنع 24%، ثم الضرب13%

ومنه نستنتج هناك اختلاف في أساليب المعاملة أكثرها بين النصح والتوبيخ وفقا للموقف، وهذه النتيجة تعكس الأسلوب الديمقراطي للوالدين وهي تتشابه مع ما توصلت اليه دراسة الباحث بن زياني حيث نجد 69.23% يعاملون أبنائهم بأسلوب ديمقراطي.



الشكل رقم (26) توزيع أفراد العينة حسب تصرف الوالدين عند قيام الأبناء بسلوكات غير لائقة

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (37) توزيع أفراد العينة حسب ردة فعل الأطفال في حالة المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية

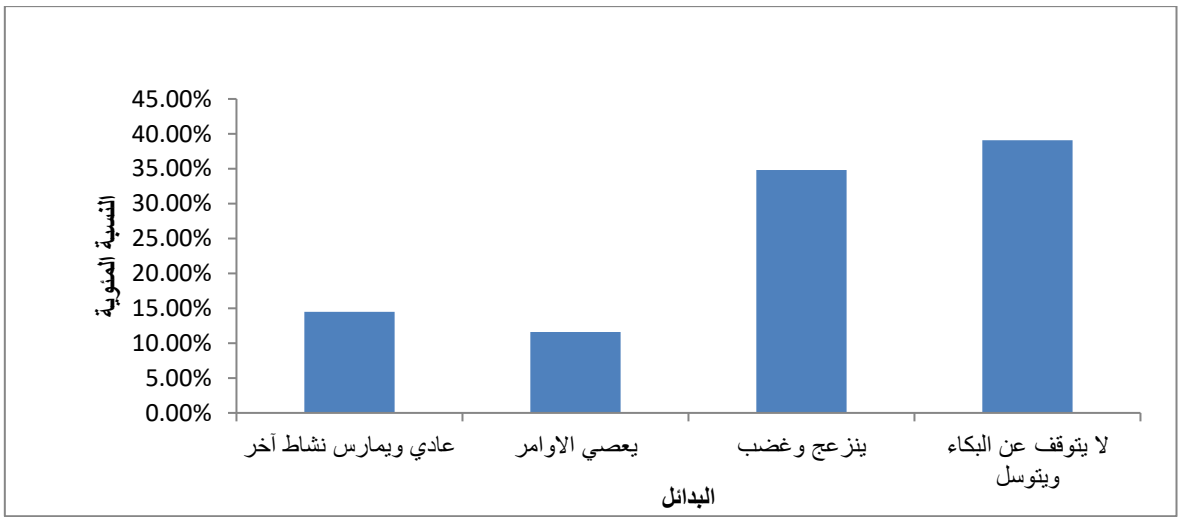
البدائل	الاجابة	
	التكرار	النسبة المئوية
عادي ويمارس نشاط آخر	20	%14,5
يعصي الأوامر	16	%11,6
ينزعج وغضب	48	%34,8
لا يتوقف عن البكاء ويتوسل	54	%39,1
المجموع	**138**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (37) توزيع أفراد العينة حسب تصرفات ردة فعل الأبناء في حالة المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أن أعلى نسبة هي 39.1% وتمثل الأبناء الذين لا يتوقفون عن البكاء والتوسل في هذه الحالة، ثم تليها نسبة 34.8% لتصرفات الأبناء بغضب وانزعاج حيال ذلك.

ثم يأتي تصرف عصيان الأوامر بنسبة 14.5% من أفراد العينة. ليحتل تصرف ممارسة نشاط آخر المرتبة الأخيرة بنسبة 11.6%.

ومنه نستنتج أن اختيار البكاء و التوسل بحكم قربه من الأم ما يجعلها تعطف عليه ليعيد اللعب مجددا، وبتعبير أدق فإن ردة فعل الطفل في أغلب الحالات تكون سلبية. وهذا يدل على حجم تعلق الأبناء بالألعاب الالكترونية وعدم قبولهم بالبدائل الأخرى، أو حتى عدم وجودها أصلا.وهذا يناقض الإجابات بوجود أنشطة أخرى يمارسها الأبناء.



الشكل رقم (27) توزيع أفراد العينة حسب ردة فعل الأطفال في حالة المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

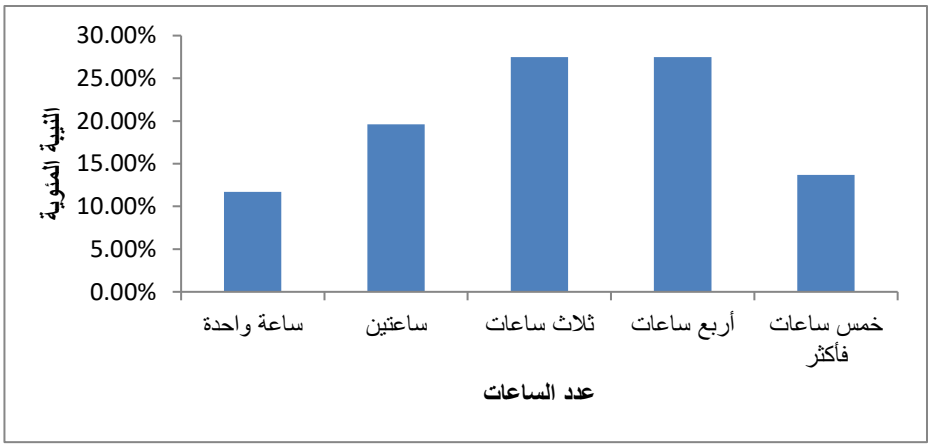
جدول رقم (38) توزيع أفراد العينة حسب الحجم الساعي الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية

الطفل / الحجم الساعي	الطفل	
	التكرار	النسبة المئوية
ساعة واحدة	6	%11.7
ساعتين	10	%19.6
ثلاث ساعات	14	%27.5
أربع ساعات	14	%27.5
خمس ساعات فأكثر	7	%13.7
المجموع	**51**	**%100**
المتوسط الحسابي	**المنوال**	**الانحراف المعياري**
3.12	**3**	**1.227**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (38) توزيع العينة حسب الحجم الساعي الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث كانت المدة الغالبة المستغرقة من 3-4 ساعات في اللعب أي بمعدل 3.12 بنسبة27.5%، وهي الأكثر تكرار، ثم تليها نسبة 19.6% لمدة ساعتين، لتكون بعدها مدة خمس ساعات فما أكثر بنسبة 13.7% لتحتل المرتبة الأخيرة مدة ساعة واحدة بنسبة 11.7%.

ومنه نستنتج أن الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية لأوقات طويلة خلال اليوم ، ومن شأن هذا التأثير على صحة الأطفال أولا وعلى دراستهم وتجمعهم مع أسرتهم، وهذا ما يتناقض مع جواب المبحوثات حول التجمع مع أطفالهم راجع الجدول رقم(32).



الشكل رقم (28) توزيع أفراد العينة حسب الحجم الساعي الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية

المصدر: من إعداد الطالبة بناءا على مخرجات

جدول رقم (39) توزيع أفراد العينة حسب تقليد، مشكلة التركيز، شجار الأطفال للألعاب الإلكترونية

	التقليد		مشكلة التركيز		الشجار	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
دائما	21	%41,2	19	%37,3	20	%39,2
احيانا	23	%45,1	20	%39,2	22	%43,1
نادرا	7	%13,7	12	%23,5	9	%17,6
المجموع	**51**	**%100**	**51**	**%100**	**51**	**%100**

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (39) توزيع أفراد العينة حسب تقليد الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أن نسبة 45.1% من الأطفال يقومون أحيانا بالتقليد ما يشاهدون، أما نسبة 13.7% فقط لا تقلد ما يشاهدونه.

أما فيما يخص مشكلة التركيز فإن نسبة 39.2% يستعملون تركيزهم في كيفية الإستمرار في اللعبة بدون خطأ بدل التركيز في دراستهم, مقابل 23.5% فقط من يستغلون تركيزهم على الدراسة بدل اللعب.

شجار الأطفال بسبب الألعاب الإلكترونية فهي مشكلة أخرى تواجه الأسر, حيث 43.1% من أطفال الأسر المستجوبة يلجؤن للشجار من أجل اللعب ويعود ذلك لعدم وجود الأجهزة الالكترونية الكافية لهم، أو أنهم يقلدون ما يشاهدونه من ممارسات عنيفة.و هذا الشجار ينتقل من الوسط الاسري الى البيئة المدرسية حيث اثبتت دراسة سميحة برتيمة ان 80.38% من الاطفال تقوم بالشجار، التكسير، تخريب و حرق المدرسة.

ومنه نستنتج أن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكات الأطفال أصبح ظاهرا و ينعكس بالسلب على تحصيلهم الدراسي و كذا علاقاتهم الأسرية.

جدول رقم (40) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و مشاركة الأطفال الألعاب الالكترونية

المستوى التعليمي / المشاركة	قيمة كاي^2	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأم	**2.987**	**4**	**0.560***
الأب	**2.107**	**4**	**0.716***

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

***غير دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05**

تشير نتائج الجدول رقم (40) نتائج اختبار كاي2 بين المستوى التعليمي للوالدين ومشاركة الأطفال الألعاب الالكترونية، الى أن قيمة كاي^2 بالنسبة للأم تساوي 2,987 عند درجة الحرية 4، ومستوى دلالة يساوي 0,560 أكبر من 0,05، وقيمة كاي^2 بالنسبة للأب تساوي 2,107 عند درجة حرية 4، ومستوى

دلالة يساوي 0,716 أكبر من 0,05، مما يدل على عدم وجود علاقة بين المستوى التعليمي للوالدين ومشاركة الأطفال الألعاب الالكتروني.

جدول رقم (41) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و مراقبة الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

المستوى التعليمي / المراقبة	قيمة كاي^2	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأم	6.339	4	*0.160
الأب	2.562	4	*0.634

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

***غير دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05**

تشير نتائج الجدول رقم (41) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين ومراقبة الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، الى أن قيمة كاي^2 بالنسبة للأم تساوي 6,339 عند درجة الحرية 4، ومستوى دلالة يساوي 0,160 أكبر من 0,05، وقيمة كاي^2 بالنسبة للأب تساوي 2,562 عند درجة حرية 4 ومستوى دلالة يساوي 0,634 أكبر من 0,05، مما يدل على عدم وجود علاقة بين المستوى التعليمي للوالدين ومراقبة الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (42) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و متابعة البرنامج اليومي للدراسة

المستوى التعليمي / المتابعة	قيمة كاي^2	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأم	1.612	2	*0.447
الأب	1.461	2	*0.482

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

***غير دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05**

تشير نتائج الجدول (42) نتائج اختبار كاي^2 بين المستوى التعليمي للوالدين و متابعة البرنامج اليومي للدراسة، الى أن قيمة كاي^2 بالنسبة للأم تساوي 1,612عند درجة الحرية 2، ومستوى دلالة يساوي 0,447 أكبر من 0,05، وقيمة كاي^2 بالنسبة للأب تساوي 1,461 عند درجة حرية 2 ومستوى دلالة يساوي 0,482 أكبر من 0,05، مما يدل على عدم وجود علاقة بين المستوى التعليمي للوالدين و متابعة البرنامج اليومي للدراسة. وهذه النتيجه توصلت اليها دراسة الباحث بن زياني من حيث أن الأمهات غير متعلمات يتابعن أبنائهن مثل المتعلمات وبالتالي عدم وجود علاقة بين المستوى التعليمي وبين المتابعة الدراسية للابناء.

جدول رقم (43) نتائج اختبار كاي^2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين و استخدام تطبيقات حماية الطفل

م إتقان اللغات / التطبيقات	قيمة كاي^2	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأم	4.693	2	0.960*
الأب	2.071	2	0.355*

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

***غير دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05**

تشير نتائج الجدول (43) نتائج اختبار كاي2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين واستخدام تطبيقات حماية الطفل ، الى أن قيمة كاي2 بالنسبة للأم تساوي 4,693 عند درجة الحرية 2، ومستوى دلالة يساوي 0,960 أكبر من 0,05، وقيمة كاي^2 بالنسبة للأب تساوي 2,071 عند درجة حرية 2 ومستوى دلالة يساوي 0,355 أكبر من 0,05، مما يدل على عدم وجود علاقة بين مستوى إتقان اللغات للوالدين و استخدام تطبيقات حماية الطفل.

جدول رقم (44) نتائج اختبار كاي^2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين و الإطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية

م إتقان اللغات / الشروط	قيمة كاي^2	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأم	4.117	4	0.390*
الأب	6.282	4	0.179*

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

***غير دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05**

تشير نتائج الجدول (44) نتائج اختبار كاي^2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين والاطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية، الى أن قيمة كاي^2 بالنسبة للأم تساوي 4,117 عند درجة الحرية 4، ومستوى دلالة يساوي 0,390 أكبر من 0,05، وقيمة كاي^2 بالنسبة للأب تساوي 6,282 عند درجة حرية 4 ومستوى دلالة يساوي 0,179 أكبر من 0,05، مما يدل على عدم وجود علاقة بين مستوى إتقان اللغات للوالدين والاطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (45) نتائج معامل بيرسون بين سن الطفل الصغير و عدد ساعات الممارسة للألعاب الإلكترونية

	قيمة معامل بيرسون	مستوى الدلالة
علاقة سن الطفل الصغير وعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.837	0.472*

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

***غير دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05**

يشير الجدول (45) الى نتائج معامل بيرسون بين سن الطفل الصغير وعدد ساعات الممارسة للألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ من الجدول أن قيمة معامل الارتباط بيرسون بين عمر الطفل الصغير وعدد الساعات التي يقضيها في اللعب يساوي 0,837 عند مستوى الدلالة 0,472 وهذا يعني أنه لا يوجد تأثير بين سن الطفل الصغير وعدد ساعات التي يقضيها وهذا راجع أن معظم المبحوثات لديهم أطفال من أسبوع الى 3 سنوات (قبل سن التمدرس).

جدول رقم (46) نتائج معامل بيرسون بين سن الطفل الكبير و عدد ساعات الممارسة للألعاب الإلكترونية

	قيمة معامل بيرسون	مستوى الدلالة
علاقة سن الطفل الكبير وعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.06	*0.003

*دالة إحصائيا عند 0.01

المصدر: إعداد الطالبة وفق مخرجات برنامج SPSS

يشير الجدول رقم (46) الى نتائج معامل بيرسون بين سن الطفل الكبير وعدد ساعات الممارسة للألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ من الجدول أن قيمة معامل الارتباط بيرسون بين عمر الطفل الكبيروعدد الساعات التي يقضيها في اللعب يساوي 0,06 عند مستوى الدلالة 0,01 وهذا يعني أن هناك تأثير، فكلما ازداد عمر الابن زاد تعلقه بالألعاب وممارسته لها.

ثالثا : مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضيات :

1- مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى :

1- وجود مستوى تعليمي مقبول(مرتفع نوعا ما) لدى الأمهات بنسبة43.10% جامعية والآباء بنسبة 45.10% جامعي، و يؤثر المستوى التعليمي للوالدين على متابعتهما لأطفالهما، فالوالدين المثقفان أو أحدهما يكونان أكثر اهتماما بمتابعة أطفالهما والحرص على تقديم لهم الدعم والسؤال على أحوالهم الدراسية[56]

2-كل الأمهات والآباء يتقنون اللغة العربية (بنسبة 100%)، وهذا يرجع إلى تتطابق و تجانس اللغة التي يستعملونها مع اللغة الأم والتي نشؤا عليها إضافة إلى أن عينة البحث مستواها التعليمي مرتفع مابين الثانوي والجامعي بنسبة كبيرة، أما مستوى إتقان اللغات الأجنبية هو من متوسط إلى ضعيف عند الأمهات بنسب 82.4%، و 51% من الآباء لديهم مستوى استخدام متوسط للغات الأجنبية وهي النسبة الغالبة وهذا قد يؤثر في معرفة وقدرة الوالدين لاستخدام الأجهزة الالكترونية التي تعتمد على اللغات

[56] شريف عبد القادر السيد، **التنشئة الاجتماعية للطفل العربي في عصر العولمة**، ط2، دار الفكر العربي، مصر،2003، ص70.

الأجنبية في أنظمة تشغيلها والألعاب الالكترونية والرموز والمصطلحات وشروط التحميل و أنظمة الحماية وغيرها.

3- الآباء هم الأفضل استخداما للانترنت من الأمهات حيث أن 58.8% من الآباء يستخدمون الانترنت بشكل جيد و33.3% بمستوى متوسط، إن حسن استخدام الآباء للانترنت قد لا ينعكس إيجابا على حماية الطفل من خطر الألعاب الالكترونية أو الاستفادة منها، وبالعودة إلى توقيت عمل الآباء نجد أن أغلبهم موظفين ويعملون بدوام يوم كامل (70%) وينطبق هذا على الأمهات.

4- معظم الأمهات يقضين 3ساعات يوميا37.3% ، تقابلها أكبر نسبة 25.5% عند الآباء قدرت بـ 4 ساعات بنسبة أمام شاشة الحاسوب والهاتف، بينما الآباء يقضون مدة أطول تصل الى 4 ساعات و منه الوالدين يستعملان الحاسوب و الهاتف لمدة زمنية معتبرة، وهذا من شأنه أن يزيد من الرصيد الثقافي ومن تم مساعدة الأبناء في متابعة دروسهم حيث أصبحت المناهج الدراسية اليوم صعبة على الأطفال بشهادة القلة من الأمهات المبحوثات،و قد أسهمت الأدوات التكنولوجية الحديثة وخاصة ما يستخدم منها في المنزل إتاحة الفرصة لمعظم الأمهات المتعلمات خاصة في المناطق الحضرية.[57]على تطوير معارفهن.

5-ضعف إقبال الآباء على المطالعة بنسبة 47.1%، وبدرجة أقل عند الأمهات 45.1%، وإذا كانت المطالعة إحدى مؤشرات الرصيد الثقافي للأبوين، والتي تعكس تحول المستوى الثقافي إلى ممارسة فعلية ومحفز للأبناء فان النتائج المتوصل إليها لا تدل على ذلك. وهذه النتائج تؤكدها دراسة الباحث بن زياني محفوظ حيث النسبة الأكثر ارتفاعا هي 62.5% من الإباء لا يطالعون و83.6 %من الأمهات لا يطالعن، وقد أشار الباحث في ذلك إلى نتائج استطلاع أجرته الرابطة القومية الأمريكية لمجلس الآباء دالة على أن 82% من الاطفال الذين لا يحبون القراءةلايحظون بتشجيع من أبائهم[58]، لكن هذا لا يعني عدم وجود شريحة من الامهات تولي اهتماما للمطالعة واكساب أبنائها هذه السمة.

6 - أغلب الأمهات المستجوبات نادرا مايحضرون الملتقيات والندوات العلمية بنسبة 72.5%، تقابلها الغالبية عند الآباء بنسبة 64.7%، إن ضعف إقبال الآباء والأمهات على حضور الملتقيات والندوات العلمية ، وإذا كان حضور الندوات والملتقيات مؤشرا على مستوى الرصيد الثقافي، فهو إذن وفق النتائج ضعيف خاصة إذا ما كان حضور الندوات العلمية متعلق بوظيفة المبحوثين، فهذا يعني أن الوظيفة هي العامل في حضور مثل هذه الندوات وليس محاولة تزويد بالمعارف وبالأساليب الحديثة للتربية، وبتنمية الوعي فيما يخص تأثير الوسائط المتعددة على الأبناء خاصة الألعاب الالكترونية والتي أخذت حيزا كبيرا من اهتمام الأطفال وحتى الشباب، إن جهل الكثير من الآباء والأمهات لمطالب النمو وإشباع حاجات

[57] سناء الخولي، مرجع سابق، ص326.
[58] محفوظ بن زياني، مرجع سابق199.

الطفولة، وعدم معرفتهم بالأساليب السليمة في تربية أطفالهم يوقعهم عن غير قصد في كثير من الأخطاء التي تؤثر على أطفالهم سواء من الناحية الصحية أو السلوكية.[59]

7- أغلب الأمهات لا تتابعن البرامج الخاصة بتربة الأطفال نسبة 62.8%، ويرجع هذا للظروف الاجتماعية من حيث عملها ومن حيث رعاية أطفالها، فأغلب الأمهات عاملات سواء داخل البيت أو خارجه إضافة إلى أن أغلب الأمهات لديهم أطفال تتراوح أعمارهم بين أسبوع وسنة، وفي هذا الصدد تقول سناء الخولي "لم يقلل عمل المرأة واستخدامها للأدوات التكنولوجية الحديثة و كفاءتها على تحمل المسؤولية والتغلب على المعوقات، بل أنها أصبحت عنصرا إيجابيا وشريكا في تحمل مسؤولية مستقبل الأسرة ورعاية أفرادها.

8-أن الطفل هو الذي يقوم بتحميل اللعبة بالدرجة الأولى، وهذا يتضح بنسبة60.5 %، و نسبة 15.4%، للأمهات بنسبة و 12.3% بالنسبة للآباء،يليها الإخوة الكبار بنسبة 10.8%، وهذه نتيجة طبيعية إذ أن غالبية الأمهات لا يتقن استخدام اللغات الأجنبية ،إضافة إلى غيابهن وغياب الآباء عن البيت بسبب العمل، مما يسهل المجال للطفل الذي يعيش غياب الوالدين وخاصة الأم أن يبحث عن البديل من خلال عملية الاستكشاف والاستطلاع في العالم الافتراضي بحثا عن الألعاب الالكترونية التي تحقق إشباع الحاجات البيولوجية والنفسية الضرورية للطفل في المقام الأول، وأشير في هذا إلى هرم "ماسلو"و للحاجات.

9- أن أغلب الأمهات والآباء لا يطلعون على شروط اللعبة بنسبة تقدر 51.0% مقابل نسبة 13.7% ممن يطلعون دائما، وهذا كذلك يضاف إلى قائمة المخاطر المحدقة بالأبناء التي يجهلها الوالدين نتيجة عدم اطلاعهم على شروط تحميل اللعبة، إذ تتنوع هذه المخاطر وتتدرج خطورتها لتصل إلى الجانب الأخلاقي والعقائدي، فضلا عن السلوكي والنفسي والصحي.

10- أغلب أسس اختيار الألعاب الالكترونية،من قبل المبحوثات في الترتيب الأول كان على أساس التسلية والترفيه، بنسبة 54.7% ثم الإرضاء بنسبة 23.3% ، تعليمية هادفة بنسبة 15.1%، وأخيرا السن بنسبة 7% وهنا يظهر الخلل في أسس ومعايير اختيار وانتقاء اللعبة وعدم مراعاة مدى ملائمة اللعبة لسن الطفل، والتركيز على تسلية الطفل إرضائه وإلهائه مع إهمال هدفها التعليمي، وهذا من شانه أن ينعكس على المهارات والمكتسبات سواء الايجابية أو السلبية التي سوف يكتسبها الطفل من خلال ممارسته للألعاب الالكترونية.،و قد يبالغ الوالدان في حبهما للطفل حتى الإسراف في تدليله وتنفيذ كل يريده، والتجاوز عن أخطائه وتشجيعه على الأخذ دون العطاء بذلك ينشأ أنانيا محبا لنفسه، مما يصعب فيما بعد تربيته وتوجيهه، إن جهل الآباء والأمهات لا يظهر في تدليل الطفل والتغاضي عن أخطائه فحسب، بل يظهر في صور كثيرة تعدم معرفة متطلبات النمو السليم في مراحله المختلفة.[60]

[59] شريف عبد القادر السيد، مرجع سابق، ص28.
[60] شريف عبد القادر السيد، مرجع سابق، ص 28

11- أن الأطفال يفضلون ألعاب المغامرة والألعاب القتالية و الحربية بصفة خاصة، ألعاب المغامرة بالمرتبة الأولى بنسبة 32.8%، تليها في المرتبة الثانية الألعاب القتالية والحربية بنسبة 25.0% وهذا يناقض إجابات بعض الأمهات في اختيار الألعاب على أساس أنها تعليمية وهذا من شانه التأثير على قدرات ومكتسبات الأطفال. و تتفق نتائج الباحث ماجد الزيودي مع هذه النتائج إذ أن الالعاب التي تمارسها أطفال العينة تؤدي الى السلوك العدواني وتزعزع القيم الاخلاقية لديهم[61]، كما أن تفضيل العاب المغامرة والألعاب القتالية والحربية يفسر السلوكات التي سوف يقوم بها الأطفال نتيجة ممارستهم لها, كما أن هذا يتطلب من الأسرة مجهودا كبيرا في اقناع ابنائهم وابعادهم عن هذا النوع من الألعاب الذي لديه انعكاسات خطيرة على الأبناء في سلوكهم وانتباههم وتركيزهم وحتى عقيدتهم ومبادئهم.

وفي تفضيل الأبناء لألعاب العنف بنسبة معتبرة كلعبة الجيتيا و جيتيا سوندرياس، وجيتيا4، تيكن 3، تيكن4 حسب إجابة المبحوثات أثناء ملء الاستمارة تصرح بأسمائهن دون إدراك أن هذا النوع من الألعاب قد يؤدي بأطفالها إلى ما لا يحمد عقباه، فهن تصرفن مع أطفالهن ومع ممارستهم للألعاب الالكترونية وفق ما تعنيه لهن هذه الأخيرة، فقد ترى الأمهات هذا النوع من ألعاب العنف أنها مجدية لتعلم طفلها الدفاع عن نفسه وتقوية شخصيته أمام أصدقائه، لكن هناك من الباحثين من يؤكد أنها تخلق أفرادا منحرفين في المجتمع، و وفي هذا الصدد يرى أستاذ علم الإجرام بجامعة "كامبرج البريطانية" "مانويل إزانر" أن العنف لا يظهر فجأة في سلوك المراهقين والشباب بل هو نتيجة تراكمية لخلفيات مع الطفل منذ سنواته الأولى ليتبلور في سلوكاته، وشاركه في ذلك الإعلام الحديث بما فيها ألعاب الحاسوب، وأن ممارسة المراهقين لألعاب الحاسوب تتطلب تركيزا ذهنيا، ومشاركة تستدعي تقمصه لشخصية البطل لا يتخلص من تأثيرها بسهولة بعد اللعب.[62]

12-غياب ثقافة استخدام التطبيقات الخاصة بحماية الأطفال بنسبة 82.4%، هذا إن دل، فهو يدل على افتقار الأسرة إلى الوعي، فعلى الرغم من أن أفراد عينة الدراسة لديهم مستوى تعليمي لا يقل عن المتوسط، فأغلبيتهم لديهم مستوى ثانوي وجامعي، ومن الآباء من لديهم إتقان لاستخدام الانترنت حسب النتائج السالفة الذكر، إلا أن الاستخدام الفعلي للرصيد الثقافي يكاد ينعدم في الجانب المعلوماتي الذي أصبح سمة العصر.

إن التفاعل الواعي مع مضامين الأجهزة الالكترونية، يتطلب من الوالدين استخدام إعدادات البرامج التي تحد من المواقع التي يمكن للأطفال زيارتها على الانترنت، وذلك بتفعيل برامج حماية الانترنت أو برامج

---

[61] ماجد الزيودي، مرجع سابق، ص 25.

[62] محمود رقية، سجى فارس، **هل تغذى العنف المدرسيمن حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن لالعاب الفيديو**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية، مجلد1، العدد2،2003، ص72.

الرقابة الو الدية، ويقتضي وجود قدر من الاتفاق بين الوالدين في النظرة إلى الانترنت و استخداماته، حتى لا ينعكس ذلك على مكتسبات الطفل الذي يتلقاها من اختياره الذاتي للألعاب التي يفضلها.[63]

13- تؤكد نتائج اختبار كاي2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين والاطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية عدم وجود علاقة بين مستوى إتقان اللغات للوالدين والاطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية.

14-تؤك نتائج اختبار كاي2 بين مستوى إتقان اللغات للوالدين والاطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية، الى عدم وجود علاقة بين مستوى إتقان اللغات للوالدين والاطلاع على شروط الألعاب الإلكترونية.

من خلال المعطيات الميدانية و النتائج المتوصل إليها بين مساهمة الوالدين برصيدهما الثقافي في انتقاء الالعاب الالكترونية حسب مؤشرات الفرضية والتي أختيرت فعليا من واقع الأسر والدراسات السابقة, ومن من خلال القراءة الجدولية الأولية واختبار كاي 2 يتضح أنه وعلى الرغم من أن عينة الدراسة مستواها التعليمي مرتفع، الا أن ممارسته الفعلية ضعيفة، ليست هناك مساهمة للرصيد الثقافي.

ومنه نرفض الفرضية البديلة: يستخدم الوالدين رصيدهما الثقافي في انتقاء الألعاب الالكترونية لأطفالهم.

ونقبل بالفرض الصفري.

2- مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية :

1-أن غالبية الأطفال يملكون أجهزة إلكترونية نسبة 90.6%، معظمها هواتف محمولة و الواح إلكترونية وهذا راجع أن حوالي نصف عدد الأسر المستجوبة في مداخليها تعتمد على أجر الأب و الأم معا، مما ينعكس بالإيجاب على رفاهية العائلة في اقتناء الكماليات و كل ما يحتاجه أبنائهم من وسائل اللعب و الترفيه. كما يفسر تحميل الطفل للألعاب الالكترونية بمفرده بحكم أنه يملك الجهاز الخاص به من أجل اللعب.

2-معظم الأطفال يستخدمون هاتف الأم بنسبة 38.4%، وهذا يعكس عاطفة الأم وارتباطها بأطفالها أكثر من الأب.

3-أن الأمهات يستعملن الألعاب الإلكترونية المحمولة في هواتفهم من أجل تسلية أطفالهم39.0%، و في نفس الوقت إلهائهم و التخلص من إزعاجهم28.8%، إن استخدام هاتف الأم بدرجة أكبر يفسر قربها من طفلها، وعدم تحملها لإزعاجه يجعلها تستسلم لرغبة طفلها في اللعب، واستخدام اللوح الاكتروني نظرا لتحسن دخل الاسرة، ووجود نسبة معتبرة في العينة من الأمهات العاملات، كما أن انخفاض استخدام هاتف الأب، يرجع إلى أنهم أكثر حزما من الأمهات في الحفاظ على مقتنياتهم الشخصية إضافة إلى قلة الوقت الذي يقضيه الآباء مع أطفالهم في البيوت كونهم يقضون أطول الوقت في العمل و خارج المنزل.

جمال معتوق، رقية محمود، **الأسرة الجزائرية في ظل تحديات التقنيات التكنولوجية الحديثة-الانترنت-** قسم علم الاجتماع والديمغرافيا، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة سعد دحلب، البليدة.[63]

4-أن نسبة 51.0% من الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في مكان غير محدد حيث تعتبر هي النسبة الأعلى، ليليها نسبة 25.5% من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في غرفة الجلوس،مقابل نسبة 23.5% في غرفة النوم وهذا يوضح حرية المبحوثين في مكان ممارسته الألعاب، ويدل هذا على نوع من مراقبة بعض الامهات حيث تأخذ طفلها حتى في المطبخ من أجل مراقبته، كما هناك من الاطفال من يفضلون غرف النوم أين يشعر انه في عالم خاص به بعيد عن الجو الأسري، وهذا ما يناقض بعض المبحوثات في أنهم يتجمعون مع أبنائهم ويراقبونهم.

5-أن معظم الآباء والأمهات لا يشاركون أطفالهم اللعب 52.9%، وهذا يرجع لعدم وجود الوقت للأمهات العاملات وحتى الأباء، إضافة الى أن مفهوم الترفيه والتسلية واللهو السائد يقدم في المجتمعات العربية بصورة سلبية اذ اقترن بإضاعة الوقت ولهذا نجد أن الوالدين لا يشاركون أبنائهم، وهذا راجع أنهم لا يستوعبون ما يسمى ثقافة اللعب، وهذا ما أثبتته النتائج[64]

إن الآباء ومن خلال مشاركتهم يمكن أن يدعموا التعلم الذي يستفيد منه الأطفال من متابعتهم واختيارهم للالعاب التربوية وقد أشار بيترز Peters إلى أن المشاهدة المشتركة يمكن ان تحفز الأطفال على اكتساب المهارات اللفظية.[65] وجاءت دراسة برتيمة تقريبا بنفس النتائج حيث قدرت نسبة الأطفال الذين يمارسون الألعاب بمفردهم 50%.[66]

6-أن معظم الآباء لا يحاورون أطفالهم بنسبة 52.9%، وهناك فئة أحيانا ما تحاور أطفالها أي بنسبة 47.1% حيث محاورة الأبوين معا هي النسبة الغالبة تصل إلى 21.6%، وهذا من شأنه أن يفتح المجال أمام الأجهزة الالكترونية أن تحل محل الاسرة من حيت التفاعل الاهتمام وهذا مايكب الطفل دلالات من خلال المشاهدة قد لا يفهمها لكن يترجمها في سلوكه، وفي هذا يقول الأستاذ نور الدين زمام اليوم فقد انتقل جزء كبير من دور الأسرة الى شبكات الانترنت والهواتف النقالة والألعاب الالكترونية، وهذا ما فتح الباب امام أنماط من التواصل الافتراضي، الذي حل محل المحاورة. والمحادثة بين افراد الاسرة مما ساهم في توسيع وتكريس الصراع بين حيل الآباء والأبناء فضلا عن الاستخدام السيئ للتكنولوجيا والذي وصل الى كثير من الحالات أي الممارسات غير الأخلاقية.[67]

7- الأسر تقوم بدور الرقابة على أطفالها، لكن ليست بصفة دائمة بنسبة52.9% أحيانا، مما يفسر عدم وجود الوقت، وربما لجهلها بما تحمله هذه الالعاب المحمولة عبر الانترنت من رموز ومعاني تؤثر على تنشئة أطفالها، و الملاحظ أن هناك من الاسر من يتشارك فيها الاب والام مسؤولية مراقبة وتوجيه سلوك الأبناء الصغار، لكن بنسبة قليلة جدا مع العلم أن الأسرة النووية يتشارك فيها الوالدين إلا أن الحقيقة

---

[64] عبد الوهاب بخنوفة، **الوسائط الاعلامية والالكترونية والاطفال، وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة**، مجلة الاذاعات العربية تونس، دت.، ص101.

[65] عبد الوهاب بخنوفة، المرجع نفسه، ص 101

[66] سميحة برتيمة، مرجع سابقً 36.

[67] نور الدين زمام، سميرة ونجن، **عوامل التحول في الوظيفة التربوية للأسرة**، مجلة التغير الاجتماعي، العدد5، جامعة بسكرة، الجزائر،2018، ص83.

كانت ولا تزال أن الأم هي المحور الأساسي في المنزل على الرغم من خروجها للعمل، وهذا الأخير يضيق عليها وقت المتابعة والاهتمام ومع ذلك تحاول جاهدة الحفاظ على أسرتها و أطفالها.

إن مدى هذه المشاركة يختلف باختلاف الأوضاع الاجتماعية لكل أسرة، ويعد مراقبة وتوجيه سلوك الأطفال وتصرفاتهم من العوامل الأساسية في عملية التنشئة وعادة ما يتولى الأب والأم معا هذه العملية وفي بعض الأحيان تضطر ظروف عمل الاب الى التخلي عن هذه المهمة للام[68].

8- نستنتج أن أغلبية الأمهات أجبنا بعدم وجود برنامج يومي للمتابعة دراسيا، وقد يعود هذا الغياب إلى عمل الوالدين وانشغالهم بظروف الحياة الاجتماعية و خاصة الأم، وحسب معطيات العينة، فهي لديها أطفال في سن الرعاية، وهذا ما قد يقلل من وقت المتابعة بحكم انشغالهن بتربية الرضيع، ولقد أكدت الدراسات أن جو الدراسة الفعلي يجب أن يعيشه المتمدرس في أسرته بعمل مكتبة خاصة به و كأنه في القسم، وهذا يزيد من رغبته في الدراسة دون تعب أوملل ووضع جدول زمني للدراسة في المنزل[69]، إن المتابعة الوالدية للطفل تعد أحد جوانب التربية، وعن طريق التربية يكسب الطفل القيم الأساسية والدعامات الأولى لبناء ذاته وشخصيته في محيط الاسرة، فالأسرة كانت ولا تزال أقوى سلاح يستخدمه المجتمع في عملية التطبيع الاجتماعي، فمنها يتعلم الطفل الامتثال والطاعة والاندماج في ثقافة المجتمع واتباع تقاليده، وبها يكون المتابعة للطفل والاهتمام.

ولا شك ان كلما كان هناك تكافؤ في المستوى التعليمي والثقافي بين الوالدين كانت الأسرة اكثر استقرارا وتفاهما.[70]

9 -معظم الأسر لا تمانع في خروج أطفالها للعب بنسبة 52.9% وهذا هو الطبيعي بالنسبة للأطفال من حيث أن اللعب ضروري في مرحلة النمو، وهذا ما يؤكد ان افراد العينة تقدر اهمية الترويح في حياة الطفل و المجتمعات وهذا ما ينادي به جون ديوي بضرورة استبدال مصطلح الترويح بمصطلح التربية الترويحية حيث ان الخبرات المتمثلة في المناشط الترويحية تعد خبرات تربوية و انها اهم مظاهر الحياة الانسانية في العصر الحديث [71] أما عن الأسر التي قلما يخرج أطفالها للعب فهي تبرر ذلك عدم معرفتها بجيرانها وعدم الاختلاط بهم، لكن هذه ليست حماية للطفل بقدر ماهي قطع للعلاقات الاجتماعية، واستحباب الفردانية تماشيا مع التغيرات الكونية.

10- أن معظم الأسر تجتمع مع أطفالها بـ54.9%، مقابل نسبة 45.1%.أحيانا، لكن هذه الاجابات تتنافى مع عمل الوالدين وقلة الوقت للمحاورة والمشاركة في اللعب، وهذا يفسره الحضور الجسدي لا التفاعلي.

---

[68] شريف عب القادر السيد، مرجع سابق، ص291.

[69] محفوظ بن زياني، مرجع سابق، ص 206.

[70] شريف عبد القادر السيد، مرجع سابق، ص69.

[71] لطيفة حسين الكندري، **ثقافة الطفل**، مقال 2011، ص22.

لاتستطيع أي منظمة اجتماعية أخرى ان تقوم بدور الاسرة في تشكيلها لشخصية الطفل لتنشئتها له ومعاينتها له خاصة في السنوات الأولى من حياته والرعاية الوالدية خاصة من جانب الام للطفل تكفل تحقيق النمو السليم.[72] فالتفاعل الدائم والمستمر بين الوالدين يقوي الثقة بالنفس بالنسبة للأطفال ويمنح لديهم فرصة التعبير عن الذات، كما تحصن من المساوئ التي قد يتعرضون لها.

11- أن الأمهات يحددن فترات معينة للعب بالألعاب الالكترونية بنسبة 72.5% مقابل نسبة 27.5 % لا ينظمون وقت محددا، وهذه الفترات هي يوميا بعد الواجبات، أسبوعيا، بعد الامتحانات، وفي العطل، وتنظيم وقت اللعب يعتبر من المؤشرات الدالة على وجود الفطنة والوعي لدى المبحوثات، لكن ما يستدعي القلق رغم أن المبحوثات أجابت بنسبة لا بأس بها فيما يخص التنظيم، الا ان الطفل الذي لا يلعب الا في يومي الخميس والجمعة قد يتأثر اكثر، لأن المدة التي يقضيها تفوت الست ساعات وهذا يؤدي بالاطفال الى الادمان.وهذه النتيجة تتقارب مع دراسة كلاوديا، أن نسبة 50% من الأطفال يقضون ما بين 1-2 ساعة في اليوم وبنسبة 28% يقضون ما بين 3-4 ساعة، أما النسبة المتبقية تجزأت بين اللعب المطلق.[73] وهذا ما يضيع من وقت المراجعة و ممارسة الانشطه الاخرى.

12-أن الأطفال لهم أنشطة أخرى عدا الألعاب الالكترونية، وهي متنوعة من رياضة، تتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة الباحث بن زياني في اهتمام الوالدين باستغلال أوقات الفراغ بتنمية مهاراتهم حيث نجد فقط 9,62% من لا يبالون بتشجيع أبنائهم[74]

13-أن اكثر ماتعلمه الابناء من ممارستهم الألعاب الاكترونية عاى الترتيب السلوكات غير اللائقة هي اكثر ماتعلمه الابناء الترتيب الأول بنسبة 33.3% ، تليها مهارات في اللعبة بنسبة 25.8%، ثم سلوكات عنيفة بنسبة 21.2% و في الترتيب الاخير مهارات تعليمية بنسبة 19.7، وهذا مايفسره احتكاك الاطفال لوقت لابأس به ، إضافة الى غياب المشاركة والحوار،و بالتالي يتعلم الطفل كل ما يتلقاه ، وهذ تتوافق مع دراسة عادل سلطاني في الألعاب الالكترونية أداة من أدوات العولمة الفاعلة، تمرر من خلالها القيم العولمية.وتروج للحروب الإستباقية والعنف، وتكرس ثقافة الجنس وقيم الأنانية.[75]

14-أن أساليب المعاملة تختلف عند الأمهات وتتنوع وتمارس بشتى أنواعها، لكن هناك نوع من التراتبية وأكثرها بين النصح والتوبيخ، وتتفادى الضرب والمنع الا للضرورة باعتبار أن الالعاب الالكترونية اليوم جزء من حياة الطفل في مجتمع يسير نحو الرقمنة، إضافة أنها تساعدهم في بعض الاحيان على اسكات أطفالهم وايجاد الفرصة للقيام بالاعمال المنزلية خاصة. إن المرافقة والعناية بالأطفال وتقديم النصح والمشورة تعتبر كلها أنماط من الأنشطة اليومية التي تؤديها. تؤكد غالبية الأبحاث في مجال التنشئة الاجتماعية على وجود اختلافات رئيسية في أساليب ممارسة التنشئة الاجتماعية بين الجماعات تبعا

[72] شريف عبد القادر السيد، المرجع نفسه، ص70.
[73] كلوديا، مرجع سابق، ص3.
[74] محفوظ بن زياني، مرجع سابق، ص214.
[73] عادل سلطاني، مرجع سابق، ص351 .

للمسؤولية الاجتماعية والاقتصادية والثقافية، وهذه الأخيرة لا تكون فقط في مجال أساليب تربية الطفل ولكن في مناهج التأديب، وفي طرق إظهار العواطف وفي ترتيب اللعب والطرق التي تحدث بها الأمهات أطفالهن[76].وفي هذا يؤكد ابن خلدون على ضرورة معاملة الطفل بالرقة واللين بقوله "ينبغي للمعلم في معلمه ، والوالد في ولده ألا يستبعدوا عليهم في التأديب"، وهو بذلك يقدم نموذجا لأساليب تربية الطفل برفض أسلوب العقاب الذي حذرت منه عدة دراسات.[77]

15-اختيار البكاء و التوسل عند منع الأم طفلها من اللعب دليل على تعلقه باللعبة، ومن خلال توقعاته لتصرفات أمه بحكم قربه منها، يتوقع عطفها عليه ليعيد اللعب مجددا، وبتعبير أدق فإن ردة فعل الطفل في أغلب الحالات تكون سلبية. وهذا يدل على حجم تعلق الأبناء بالألعاب الالكترونية وعدم قبولهم بالبدائل الأخرى، أو حتى عدم وجودها أصلا.وهذا يناقض الإجابات بوجود أنشطة أخرى يمارسها الأبناء.

16- أن الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية لأوقات طويلة خلال اليوم بمعدل 3 ساعات يوميا وهذا ما من شأنه التأثير على صحة الأطفال أولا وعلى دراستهم وتجمعهم مع أسرتهم،و في هذا أشار العلماء على مدى 15 سنة الماضية إلى مجموعة من الاصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة و المتكررة، نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام الجهاز.[78]

17- تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكات الأطفال أصبح ظاهرا من تقليد والتركيز على تفاصيل اللعبة عوض التركيز على الدراسة، الى الشجار بين الاخوة وحتى مع الأصدقاء في المدرسة وهذه النتيجه جاءت بها الباحثة سميحة برتيمة 84%من الأطفال يقلدون اللعبة وهذه النسبة متقاربة مع النسبة المتحصل عليها في الدراسة الحالية تجسيد احداث اللعبة في الواقع، و ينعكس بالسلب على تحصيلهم الدراسي و كذا علاقاتهم الأسرية، أما عن التقليد فنجد العالم بندورا يؤكد أسلوب التقليد كوسيلة للتعلم ويطرح في هذا تجربة لأطفال رأو شخصا يضرب دمية ويشتمها، وعندما خرج قاموا بنفس الفعل مباشرة.

18- وجود علاقة بين الطفل الكبير وعدد ساعات اللعب، حيث كلما زاد عمر الطفل زاد تعلقه بها، لكن العكس مع الطفل الصغير حيث كانت النتيجة بعدم وجود علاقة وهذا لصغر سن أطفال المبحوثات أقل من 3 سنوات.

19- عدم وجود علاقة بين المستوى التعليمي للوالدين ومراقبة الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

20-عدم وجود علاقة بين المستوى التعليمي للوالدين ومشاركة الأطفال الألعاب الالكترونية.

وفي ضوء النتائج المتحصل عليها يمكن القول أن المتابعة الاسرية للوالدين موجودة بصورة ضعيفة، يعزو هذا الى أن الالعاب الالكترونية ظاهرة جديدة على الجيل السابق فنجد معظم الآباء لا يستأنسون

---

[76] سناء الخولي، مرجع سابق، ص238.

[77] محفوظ بن زياني ، مرجع سابق، ص210.

[78] **الالعاب الالكترونية ترفيه علمي، أم تدمير صحي، مقال**، بتاريخ2019.06.16، Ar.islamway.net

في مشاركة أبنائهم لعدم معرفتهم لقوانين اللعبة ، اضافة الى ضغوط الحياة والعمل ومنه الفرضية: هناك متابعة أسرية من طرف الوالدين في ترشيد الأطفال الالعاب الالكترونية لم تتحقق

نرفض بذلك الفرضية البديلة ونقبل بالفرض الصفري: ليست هناك متابعة أسرية من طرف الوالدين في ترشيد أطفالهم للألعاب الالكترونية.

رابعا : النتائج العامة للدراسة :

من خلال دراستنا المعنونة بالوعي التربوي للوالدين وعلاقته بممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المحمولة تخلصنا إلى جملة من النتائج أهمها:

1/ أن ظاهرة الألعاب الالكترونية انتشرت انتشارا واسعا بين أطفال الأسر النووية، واعتبرت ظاهرة حتمية افرزتها تداعيات العولمة، و الوالدين يساهمان في انتشارها من خلال اقتناء الأجهزة الالكترونية، بغية ارضاء الطفل وتعويضه عن فراغ الوالدين خاصة الأم.

2/ ينظر الوالدين الى الألعاب الالكترونية بنظرات وتصورات مختلفة وعلى هذا الأساس يتصرفون، حيث نجد من يؤيد هذه الألعاب باعتبارها إيجابية للطفل من حيث اكتسابه مهارات لغوية تعلمية، في حين يراها البعض دخيلة فرضت عليهم، وفي هذا الصدد يقول "دوركايم" أن الظاهرة الاجتماعية ظاهرة قهرية إلزامية تتصف بالتلقائية والعمومية وهذا ما يفسر تداولها وانتشارها.

3/ممارسة الرصيد الثقافي للوالدين من أجل انتقاء الأفضل من الألعاب الالكترونية جد متواضعة مقارنة بالمستوى التعلمي واتقان اللغات واستخدام الانترنت.

4/المتابعة الأسرية للوالدين في مشاركة أطفالهم، مراقبتهم، حوارهم، يعيقها الوضع الاجتماعي والمهني.

5/العلاقة بين الوعي التربوي للوالدينوممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية تكاد تكون منعدمة ويعزو هذا إلى قلة تفاعلهم مع أطفالهم نقص اهتمامهم فيالجانب الترفيهي، إضافة جهلهم للإنعكاسات السلبية.

خاتمة :

تزايد انتشار الوسائل الإعلامية في الآونة الأخيرة، خاصة ما ارتبط بمفهوم الألعاب الالكترونية، والتي أحدثت ضجة كبيرة في وسط الأطفال و الشباب وحلت محل التلفاز ، الأمر الذي استدعي منا كسوسيولوجيين البحث فيه خاصة من الجانب التوعوي والتربوي للوالدين وعليه تم تتبع الخطوات المنهجية للبحث العلمي لرصد أزمة الوعي في المجال الأسري فيما يتعلق بمساهمة الوعي التربوي للوالدين بترشيد الأبناء لممارسة الألعاب الالكترونية ،وبعد الدراسة الاستطلاعية تبين لنا أن الظاهرة مستفحلة ، وأن الشق الثاني من الدراسة والذي لابد أن ترتبط به هو الوعي التربوي خاصة مع التطورات والمستجدات التي طرأت على المجتمع الجزائري وبوتيرة كبيرة ، وبعد بناء الفرضيات ووضع استمارة تتضمن الأسئلة الثلاث المفتوحة والمغلقة والمغلقة ببدائل، ونزولا للميدان، توصلنا الى مجموعة من النتائج كانت هدف بحثنا منذ البداية وهو أن الوالدين هما سبب في انتشار الظاهرة بين الأطفال، فحيث يجد الأطفال متعتهم واشباع حاجتهم من اللعب، يجد الآباء و الأمهات راحتهم من متطلبات أطفالهم المتكررة، خاصة اذا ما وضعنا في عين الاعتبار الظروف الاجتماعية والاقتصادية للأسرة، كما حاولنا من خلال تفكيك مفهوم الوعي الوصول إلى الممارسة الفعلية للرصيد الثقافي والتي تبين أنها متواضعة جدا بالنسبة للمستوى التعليمي وغيره من المؤشرات،و أن المتابعة الأسرية للوالدين متوقفة على الظروف الاجتماعية والاقتصادية، ولهذا كان ولابد تفعيل الوعي التربوي ابتداءا بالأسرة وصولا للمؤسسات التربوية الأخرى واضعين في عين الاعتبار أن طفل اليوم هو الرصيد الذي يطور المجتمع اذا ما استثمر بشكل سليم .

قائمة المراجع

الكتب باللغة العربية:

1- القرآن الكريم.

المعاجم والقواميس

1- ابن منظور، **لسان العرب**، مجلد 2، ط2، دار الفكر، لبنان، 2008.

2- ابن منظور، **لسان العرب**، مجلد 4، ط1، دار الفكر، لبنان، 2008.

3- ابن منظور، **لسان العرب**، المجلد 15،ط1،دار الكتب العلمية،لبنان،2002.

4- اللقاني أحمد حسين ، الجمل علي أحمد ، **معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج و طرق التدريس**،ط2، عالم الكتب، القاهرة مصر،1999.

5-بدوي أحمد زكي ، **معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، انجليزي، فرنسي، عربي**، مكتبة لبنان، لبنان، 1982.

6- عاطف غيث محمد ، **قاموس علم الاجتماع**، دار المعرفة الجامعية، مصر، 2006.

7- مجمع اللغة العربية، **المعجم الوجيز**، دار المعارف، مصر، 1980.

الكتب

8- أبو مصلح عدنان ، **معجم علم الاجتماع**، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2006

9-البياني ياس خضير ، **النظرية الاجتماعية، جذورها التاريخية وروادها**، ط1، دار الكتب الوطنية، ليبيا.

10- الجولاني فادية عمر ، **علم الاجتماع التربوي**، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر،1997

11- الواعي توفيق ، **الإبداع في تربية الأبناء**، ط1، دار الخلدوني للنشر والتوزيع، الجزائر،2006

12- أنجرس موريس، تر صحراوي بوزيد وآخرون، **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية**، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر،2008.

13- السمالوطي نبيل محمد توفيق ، محمد عاطف غيث، **البناء النظري لعلم الاجتماع**، دار المكتبة الجامعية، مصر، د ت.

14- السيد علي النشا ، **النظرية المعاصرة لعلم الاجتماع**،ج2، مؤسسة شباب الجامعة،مصر،1995.

15-السيد شريف عبد القادر ، **التنشئة الاجتماعية للطفل العربي في عصر العولمة**، ط2، دار الفكر العربي، مصر.

16-الشحروري مها حسني ، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان،2008.

17-الخولي سناء، **الأسرة والحياة العائلية**، د ط ، دار المعرفة الجامعية، القاهرة، 2008.

18- الخطيب إبراهيم ياسين وآخرون، **التنشئة الاجتماعية للطفل**، ط 1، دار العلمية الدولية، عمان 2003.

19- الخشاب سامية مصطفى، **النظرية الاجتماعية ودراسة الأسرة**، ط1، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، مصر، 2008.

20- عمار ، **مناهج البحث العلمي و طرق إعداد البحوث،ط1**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،2009.

21-كريب إيان ، **النظرية الاجتماعية من بارسونز إلى هابرماس**، ترجمة محمد حسين ، عالم المعرفة، ، الكويت،1999.

22-عيشور نادية سعيد ، **منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**، مؤسسة حسين راس الحبل للنشر و التوزيع، قسنطينة،2017.

23-سلاطنية بلقاسم، الجيلاني حسان ، **منهجية العلوم الاجتماعية**، ط1، الدار الجزائرية، الجزائر، 2007.

24-عبد الرحمان عبد الله محمد ، **النظرية في علم الاجتماع**،ج2، كلية الآداب، جامعة بيروت العربية، د ت.

25- تركية بهاء الدين خليل ، **علم الاجتماع العائلي**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان،2015.

26- خلف عبد الجواد مصطفى ، **نظرية علم الاجتماع**، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2011.

الرسائل الجامعية

27- الزيودي ماجد محمد ، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية**، كما يراها معلمو و وأولياء طلبة مدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، جامعة طيبة، قسم أصول التربية، المملكة العربية السعودية2015.

28- برتيمة سميحة ، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي**، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر (2016-2017).

29- بن زياني محفوظ ، **الأسرة والوعي التربوي، تصور وتعامل الأسرة الجزائرية مع المدرسة**، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر تخصص علم الاجتماع التربوي، قسم علم الاجتماع، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر، الجزائر(2000-2001).

30- سلطاني عادل ، **الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة،** تخصص علم اجتماع الاتصال و العلاقات العامة، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة ،الجزائر(2011- 2012).

المـــــجلات:

31- بخنوفة عبد الوهاب ، **الوسائط الاعلامية والالكترونية والاطفال، وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة،** مجلة الاذاعات العربية تونس، دت.

32- زمام نور الدين ، ونجن سميرة ، **عوامل التحول في الوظيفة التربوية للأسرة،** مجلة التغير الاجتماعي، العدد5، جامعة بسكرة، الجزائر،2018.

33- محمود رقية، سجى فارس، **هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن لألعاب الفيديو،** مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية، مجلد1، العدد2003،2.

34- معتوق جمال ، رقية محمود، **الأسرة الجزائرية في ظل تحديات التقنيات التكنولوجية الحديثة-** الانترنت- قسم علم الاجتماع والديمغرافيا، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة سعد دحلب، البليدة،2007.

35- شربال مصطفى ، بلعيور الطاهر ، **الوعي الاجتماعي: المفاهيم والاختلاف،** مجلة أبحاث نفسية وتربوية، المجلد 9، العدد3، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل 2018.

المـــلتقيات:

36-زينب دهيمي،التغير الاجتماعي داخل الأسرة الجزائرية، ملتقى وطني حول الأسرة و التحديات المعاصرة، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر2012.

المواقع الالكترونية:

37-لطيفة حسين الكندري، **ثقافة الطفل**، مقال 2011 www.latefah.net

38-منير مطلق، **سوق ألعاب الفيديو تتجاوز المائة مليار دولار سنويا،** جريدة الشرق الأوسط، Aawsat.com

39-**الالعاب الالكترونية ترفيه علمي، أم تدمير صحي،** مقال،Ar.islamway.net

40-اتفاقية حقوق الطفل, الجمعية العامة للأمم المتحدة, 20 نوفمبر 1989

المراجع باللغة الفرنسية

41- **Larousse dictionnaire encyclopédique illustré** ;édition larousse , paris,1993,p361.
42-**Oxford student's dictionary** ;Oxford university press, UK 2007,P156
Sciences 149 · September 2014
43-Nicola Esposito, **Emulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux** vidéo ,Université de tecnologie ,France.,2004
44-Claudia Salceanu ; **The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents.** University of Ovidius Constanţa | UOC · Department of Psychology and Social Studies, Article *in Procedia - Social and Behaviora*

الملحق :

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح–ورقلة-

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديمغرافيا

استمارة بحث بعنوان:

الوعي التربوي للوالدين وعلاقته بممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية المحمولة

(دراسة ميدانية على عينة من الأسر النووية بمدينة ورقلة)

أختي العزيزة بين أيديكم هذه الاستمارة، وهذا في إطار إنجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر، تخصص علم اجتماع التربية. راجين منكم التكرم بالإجابة عليها بكل اهتمام وصدق وموضوعية، مع العلم أن الإجابات المقدمة من طرفكم هي سندنا الأساسي للوصول إلى نتائج علمية، وليكن في علمكم أن هذه المعلومات تبقى سرية لاتستعمل إلا لغرض البحث العلمي، ولكم مسبقا جزيل الشكر والامتنان..

إعداد الطالبة: تحت إشراف الأستاذ

وافية باز **د/ رابح رياب**

ملاحظة:

- من فضلكي، ضع علامة (×) أمام الاختيار المناسب، مع التأكد من الإجابة على كل الأسئلة.
- يمكن اختيار أكثر من إجابة في حالة ما تطلب السؤال ذلك.

السنة الجامعية **(2019-2018)**

المحورالأول: البيانات السيوديموغرافيا

01- سن الأم :..... سنة

02- سن الأب :..... سنة

03- المستوى التعليمي للأم: دون مستوى ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

04-المستوى التعليمي للأب: دون مستوى ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

05-مهنة الأم:(توضيح المهنة بدقة): .....

06نظام العمل : أوقات منتظمة ☐ أوقات غير منتظمة ☐

07 - مهنة الأب: (توضيح المهنة بدقة): ....

08-نظام العمل: يوما كاملا ☐ مناوبة ليلية ☐ مناوبة أسبوعية ☐ مناوبة شهريه ☐

أخرى تذكر؟.....

09- مصادر دخل الأسرة: أجر الزوج ☐ أجر الزوجة ☐ أجر الزوج والزوجة ☐

مصادر أخرى؟.....

10- العدد الكلي الأبناء: ..... / عدد الذكور..... /عدد الإناث.....

11-عمر الابن الصغير.....مستواه التعليمي...../ عمر الابن الكبير.....مستواه التعليمي....

المحور الثاني: استخدام الرصيد الثقافي في إنتقاء اللألعاب الإلكترونية

12- ماهو مستوى إتقان الوالدين للغة العربية ؟

الأم : ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

الأب : ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

13- ماهو مستوى إتقان الوالدين للغات الأجنبية؟

الأم: ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

الأب : ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

14- ماهو مستوى اتقان الوالدين في استخدام الانترنت؟

الأم: ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

الأب: ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

15- كم تقضي الأم من الوقت أمام شاشة الحاسوب و الهاتف النقال خلال اليوم؟

أقل من ساعة ☐ ساعة ☐ ساعتين ☐ 3ساعات ☐ 4 ساعات ☐ 5 ساعات ☐

6 ساعات فأكثر ☐

16 - كم يقضي الأب من الوقت أمام شاشة الحاسوب والهاتف النقال خلال اليوم ؟

أقل من ساعة ☐ ساعة ☐ ساعتين ☐ 3ساعات ☐ 4 ساعات ☐ 5 ساعات ☐

6 ساعات فأكثر ☐

17- هل تقومون بمطالعة (كتب،جرائد،مقالات)؟

الأم: دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

الأب: دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

18-هل تحضرون ملتقيات أو ندوات ثقافية؟

الام: دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

الأب: دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

19-هل تتابعين برامج خاصة بتربية الأبناء على التلفزيون أو المذياع؟ دائما ☐ أحيانا ☐

نادرا ☐

في حالة الإجابة بـ (دائما) أو(أحيانا)،

أذكريها؟.....

20- يتم تحميل الألعاب الالكترونية من طرف؟

الأب ☐ الأم ☐ الإخوة الكبار(راشد) ☐ الطفل في حد ذاته ☐

21 على أي أساس يتم اختيار اللعبة الالكترونية؟

إرضاء الطفل ☐ تسلية وترفيه ☐ تعليمية هادفة ☐

أخرى تذكر؟.....

22- ما نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها أطفالكم على الترتيب؟

لاأعرف ☐ ألعاب المغامرة ☐ ألعاب قتالية و حربية ☐ ألعاب تعليمية ☐

ألعاب رياضة ☐

أخرىتذكر؟.....

23-هل تقومون بالاطلاع على شروط اللعبة الالكترونية بعد تحميلها؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

24-هل تستخدمون التطبيقات الخاصة بحماية الطفل من المواقع غير المناسبة؟ نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بـ (نعم)، ما اسم التطبيقات

المحور الثالث: المتابعة الأسرية للوالدين في استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية

25- هل يملك أبناءكم الأجهزة الالكترونية التالية ؟

هاتف ☐ لوح الكتروني (طابلات) ☐ حاسوب ☐ لا يملكون جهازا ☐

أخرى تذكر؟.....

26-ماهو الجهاز الذي يستخدمه طفلكم من أجل اللعب؟

هاتف الأب ☐ هاتف الأم ☐ جهازه الشخصي (الهاتف أو اللوح الالكتروني) ☐

الحاسوب ☐

أخرى تذكر؟.....

27-إذا كانت الإجابة بـ (هاتف الأم أو الأب)، فما هو السبب ؟

-تسليتهم وترفيههم ☐ -تعليمهم مهارات ☐

-إرضائهم وإسكاتهم ☐ -إلهائهم والتخلص من إزعاجهم ☐

-أخرى تذكر؟ .....

28-أين يمارس ابنك الألعاب الالكترونية؟

غرفة الجلوس ☐ غرفة النوم ☐

أخرى.تذكر؟.....

29-هل تعرفين أسماء الألعاب الالكترونية الذي يمارسها أبنائكم ؟ نعم ☐ لا ☐

في حالة الإجابة بـ (نعم)،

أذكريها؟.....

30-هل تشاركون أبناءكم اللعب على الأجهزة الالكترونية؟ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

إذا كانت الإجابة بـ (دائما) أو (أحيانا)،فمن يشاركه اللعب؟ الأب ☐ الأم ☐ الاثنين معا ☐

31-هل تحاورون أطفالكم حول ما يشاهدوه أثناء ممارستهم الألعاب الالكترونية؟ دائما ☐ أحيانا ☐

نادرا ☐

في حالة الإجابة بـ (دائما)أو (أحيانا)، من يقوم بالحوار؟ الأب ☐ الأم ☐ الاثنين معا ☐

32-هل تراقبون أطفالكم أثناء ممارستهم الألعاب الالكترونية؟ دائما ☐ أحيانا ☐

نادرا ☐

في حالة الإجابة بـ (دائما)أو (أحيانا)، من يقوم بالمراقبة؟ الأم ☐ الأب ☐

الاثنين معا ☐

33- هل لديكم برنامج يومي لمتابعة أبنائكم في دروسهم؟ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

في حالة الإجابة بـ (دائما) أو(أحيانا)، من يقوم بالمتابعة؟ الأب ☐ الأم ☐ الاثنين معا ☐

34- هل تسمحون لأبنائكم بالخروج للعب مع أصدقائهم؟ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

في حالة الإجابة بـ (نادرا)، لماذا؟ .....

35- هل تجتمعون مع أبنائكم بشكل مستمر؟ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

36-هل تسمحون لأبنائكم بممارسة الألعاب الالكترونية في أوقات محددة؟ نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بـ (دائما) أو (أحيانا)، فمتى تكون؟ يوميا بعد الواجبات ☐ أسبوعيا ☐

في العطلة ☐

أخرى تذكر؟ .....

37-هل لأطفالكم أنشطة أخرى(غير الألعاب الالكترونية) حددها:

مطالعة ☐ رياضة ☐ أ شغال يدوية ☐

موسيقى ☐ رسم ☐ سباحة ☐

أخرى تذكر؟ .....

38- ماذا تعلم أبنائكم من ممارسته للألعاب الالكترونية؟.....

39-هل قام أطفالكم بسلوكات غير لائقة ؟ نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بـ (نعم)،كيف كان موقفكم ؟

نصحه ☐ ضربه ☐ توبيخه ☐ منعه من اللعب على الجهاز الالكتروني ☐

أخرى تذكر؟.....

40- في حالة منع إبنكم من ممارسة الألعاب الالكترونية، كيف يتصرف؟

عادي ☐ ينزعج ☐ لا يتوقف عن البكاء ☐ تأتيه نوبة ☐

غضب ☐

يعصي الأوامر ☐ يفقد أعصابه ☐ يتوسل إليك ☐ يمارس نشاط آخر ☐

أخرى تذكر؟ .....

41- كم عدد الساعات التي يقضيها ابنائكم في ممارسة الألعاب في اليوم؟

أقل من ساعة ☐ ساعة واحدة ☐ 2 ساعة ☐ 3 ساعات ☐

4 ساعات ☐ 5 ساعات ☐ 6 ساعات فأكثر ☐

42- هل يقلد أطفالكم ما يشاهدوه في الألعاب الالكترونية ؟ دائما ☐ أحيانا ☐

نادرا ☐

43- هل يعاني أبناكم من قلة الانتباه والتركيز في دراستهم؟ نعم ☐ لا ☐

44- هل يتشاجر أطفالكم مع بعضهم بسبب الألعاب الالكترونية؟ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

* شكرا على مساعدتكم*

الملخص :

هدفت الدراسة الحالية والمعنونة بـ: "**الوعي التربوي للوالدين وعلاقته بممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المحمولة**"، إلى محاولة التعرف إذا ما كانت هناك علاقة بين الوعي التربوي للوالدين وبين ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية، وقد أجريت الدراسة خلال السنة الجامعية 2019/2018 بحي الخفجي، ورقلة، مكونة من 51 أسرة تمثلها الأمهات، تم اختيارها بطريقة قصدية، أما أدوات جمع البيانات فتمثلت في الملاحظة في عين المكان والاستمارة بالمقابلة أما عن أهم النتائج المتوصل إليها أن ظاهرة الألعاب الالكترونية انتشرت انتشارا واسعا بين أطفال الأسر النووية، واعتبرت ظاهرة حتمية افرزتها تداعيات العولمة.

1. الاستخدام الفعلي للرصيد الثقافي لانتقاء الألعاب الالكترونية، متواضع على الرغم من ارتفاع المستوى التعليمي.
2. المتابعة الأسرية للوالدين في مشاركة أطفالهم، مراقبتهم، حوارهم، يعيقها الوضع الاجتماعي والمهني.
3. العلاقة بين الوعي التربوي للوالدين وممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية تكاد تكون منعدمة ويعزو هذا إلى قلة تفاعلهم مع أطفالهم نقص اهتمامهم في الجانب الترفيهي، إضافة جهلهم للإنعكاسات السلبية.

Résumé :

L'étude actuelle sous-titrée « **La conscience éducative des parents et leurs responsabilités directes sur l'utilisation de leurs enfants des jeux électroniques »**, avait pour but une tentative à savoir s'il y a une relation entre la conscience éducative des parents et leurs responsabilités directes sur l'utilisation de leurs enfants des jeux électroniques par leurs enfants Cette étude a été effectué durant l'année universitaire 2018/2019 à la cite El Khafdji Ouargla.

L'étude est composée de 51 familles représentées par les mères, ces familles sont choisies d'une manière biens étudies**.**

Concernant les outils pédagogiques, ils sont représentés en tant qu'observations sur le lieu même et aussi le remplissage des imprimés suit à des rencontres avec les familles.

Les résultats les plus importants sont :

1. L'expansion du phénomène des jeux électroniques d'une façon effrayante chez les enfants des petites familles « noyaux » ce dernier est le résultat inévitable et évident de la globalisation.
2. La surveillance et la participation des parents aux jeux électronique de leurs enfants et le dialogue avec eux sont presque absents du à la situation sociale et professionnelle qui constitue un véritable obstacle.
3. Les connaissances culturelles acquises sont modestement utilisées dans le choix des jeux électronique en dépit du développement des niveaux éducatifs.