أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء لدى أطفال القسم التحضيري (5–6) سنوات

The effect of electronic games on the development of intelligence among children of the preparatory department years (6-5)

بلقاسم عوين*
belkacemsouf@gmail.com
جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي

رحمة غراب
rahmagh036@gmail.com
جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي

عائشة الأرقط
largotaicha@gmail.com
جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي

تاريخ الاستلام: 2021/06/01 تاريخ القبول 2021/06/24 تاريخ النشر 2021/07/05

ملخص: هدفت هذه الدراسة للكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية ذكاء الأطفال القسم التحضيري من (5 سنوات إلى 6 سنوات) وكذا معرفة الفروق بين الذكور والإناث في الذكاء، وقد استخدمت في الدراسة المنهج التجريبي من خلال تصميم

* المؤلف المراسل

اختبار رسم الرجل (جونداف) تقنين نعيم عطية (1982) وقد تم تطبيقه على عينة بلغت (20 طفل وطفلة) بالقسم التحضيري بابتدائية زلاسي الجيلاني حي الرمال ببلدية الوادي وتوصلت الدراسة إلى أن للألعاب الإلكترونية أثر في تنمية الذكاء الأطفال لدى القسم التحضيري، وتوجد فروق بين الجنسين في الذكاء بالنسبة للقياس البعدي لصالح الإناث.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، الذكاء، الطفل.

Abstract: This study was carried out in order to discover the effects of electronic games in the development of intelligence in children of the kindergarten class (from 05 to 06 years old), also to discover the differences between girls and boys, the method used in this study is the experimental method using the test to draw the man (JONDAF) Naim Atia (1982), the study concerned a sample of 20 boys and girls in the nursery class at the school Zelaci Djilani cited Rimel commune of El-oued.

The results of the study are electronic games have great effects on the development of intelligence in kindergarten children and there are gender intelligence differences for post-measure in favor of girls.
key words: electronic games, intelligence.

مقدّمة:

تعتبر السنوات الأولى من عمر الطفل قبل التحاقه بالمدرسة في معظم بلدان العالم اليوم محور عناية اهتمام من قبل علماء النفس والباحثين، لإدراكهم التام بمدى أهمية هذه المرحلة وخطورتها في أن واحد لما تحمله من تأثيرات على شخصية الطفل وانعكاسات ذلك على تصرفه وتفكيره، وكامل تكوينه على مدى حياته المستقبلية، وفي هده المرحلة تنمو ميول الطفل واستعداداته وتتكون مهاراته وقدراته، وتجدر الإشارة إلى أن مرحلة رياض الأطفال تكتسي أهمية كبيرة لما تحمله من إعداد وتهيئة لطفل من جميع النواحي سواء العقلية أو الجسدية، أو النفسية أو الاجتماعية، حيث تجعل منه قادرا على التكيف مع الحياة الدراسية والاجتماعية المقبلة.

1– مشكلة الدراسة: لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم بوابة تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وفي وقت الذي يضن فيه الآباء والأمهات أن جلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر في هدوء والاطمئنان.[1]

إن كل طفل هو تجمع متمايز من المواهب، والقدرات المحدوديات، وبهذا المعنى فإن جميع الأطفال يعدون استثنائيين ولكن بعضهم يطلق عليه طلاب غير عاديين. وذلك لأن مهارتهم الجسمية، والعقلية والسلوكية، تختلف اختلافا ملحوظا ومواهب أو عجز تعلم أو النظريات أو ضعف أو خلل بصري، أو صعوبات سمعية، أو توجد (autisn)، أو إصابة مخية صدمية، أو تركيبية من ذلك لـ (2005، 2eyan ،drew hardman).[2]

وعليه نطرح التساؤل التالي: ما أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء لدى أطفال قسم التحضيري من 5 إلى 6 سنوات؟.

2– فرضيات الدراسة:

1– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي لاختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف على المجموعة التجريبية لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5–6 سنوات).

2– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5–6 سنوات)–بعد تطبيق الألعاب التربوية– على اختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف.

3– أهداف الدراسة:

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الوسيلة التي يود الباحث الوصول إليها ويمكن تلخيص هذه أهداف هذه الدراسة في ما يلي:

1- الكشف عن الفروق بين القياس القبلي والبعدي لاختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف على المجموعة التجريبية لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات).

2- الكشف عن الفروق بين الذكور والإناث لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات)-بعد تطبيق الألعاب التربوية- على اختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف.

4- الأهمية من الدراسة:

تعد الأهمية من الدراسة أو البحث هو الغاية التي يود الباحث الوصول إليها تحقيقها، ويمكن تلخيص أهمية هذه الدراسة في ما يلي:

- تعميم استعمال الألعاب الالكترونية في أقسام التحضيري مثل (طبلات، سبورة الذكية) في حدود إمكانيات المادية.
- رفع قدرة المربية لمواكبة تكنولوجيا التعلم.
- توجيه انتباه مسيري رياض الأطفال لاقتناء تجهيزات حديثة المناسبة لخصائص عمر الطفل.
- تنبيه الأمهات للمخاطر المحدقة بأبنائهم جراء استفراد الألعاب الالكترونية.
- استغلال الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي بهدف تنمية ذكاء الطفل.

5- التعريف الإجرائي لمصطلحات الدراسة:

- الألعاب الإلكترونية: هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل أقراص إلكترونية رقمية وتشمل هذه الألعاب : (لعبة الأشكال والألوان ولعبة التعرف على تركيب الألعاب بالألوان).

– **الذكاء:** هو الدرجة المتحصل عليها الطفل بعد تطبيق اختبار رسم الرجل لجونداف.

6– الإطار النظري: الألعاب الالكترونية والذكاء

6–1 الألعاب الالكترونية:

في السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها ومقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة فإن الألعاب الالكترونية تعد من أكثر المغريات التي قدمها الكمبيوتر في تقنياته ،والتي راحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضى الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إشباع حاجاته وميوله من هذه الألعاب، التي تدفعه إلى اكتشاف قدراته وتدريب مهاراته في اللعب، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب عبر الكمبيوتر، ومع أن هذه الألعاب تسهم بتطوير نشاط الطفل في اللعب وتزيد من مهاراته، تنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل و خاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الالكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة الثقافة السلبية المتمثلة بثقافة العنف التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضخه من نزعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدراته ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه لتحل محلها (ثقافة العنف) ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها ووجودها في سلوك الطفل

وثقافته خاصة بعد أن أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر والانترنت،و ألعاب في الأقراص المدمجة وغيرها.[3]

وتكمن أهمية الألعاب الالكترونية في:

* تساعد الألعاب الالكترونية بعض الأطفال المرضى على تقليل تركيزهم على الألم وانشغالهم باللعب مما يخفف عنهم.

* تزيد بعض الألعاب التي تتطلب إنشاء فريق للعب، على زيادة مهارات التواصل الاجتماعية.

* تعزز بعض الألعاب الالكترونية الإبداع، من خلال عرض الرسومات والتصاميم المختلفة التي تحتويها.

* تؤدي بعض الألعاب الالكترونية إلى زيادة حجم مناطق معينة في الدماغ ، ومنها مناطق مسؤولية عن التخطيط الاستراتيجي،والمهارات الحركية الدقيقة، وتشكيل الذاكرة والتوجيه المكاني ،وفق دراسة نشرت في (Molucatar، Psychiatry).

* تزيد بعض العاب الفيديو من سعة الذاكرة وفق دراسة نشرت في مجلة علم الأعصاب عام (2015).

* تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف في القراءة ،على تحسين قراءتهم وفق دراسة نشرت عام (2013).[4]

وتعكس معظم الدراسات التي أجريت على التأثير السلبي لهذه الألعاب على سلوك الطفل ونموه العقلي وصحته الجسدية لما لها اثر في ترك تأثير على تصرفاته وشخصيته وقد أجرت اليابان على سبيل المثال تغيرا جذريا في التربية المدرسية وحتى المنزلية للحفاظ على الأطفال من خطر هذه الألعاب وتأثيرها على نموهم الذهني، وهذا ما اعترض عليه أصحاب شركات الألعاب لما لهم في خسارة مادية ولكن اليابان أرادت أن تحافظ على الأطفال أهم من المادة لأنهم هم المستقبل من مخاطر الألعاب على الطفل:

أولا: تسبب له انعزال عن العالم الخارجي وانطواء على ألعابه وبالتالي عدم إحساسه بالمسؤولية والخوف من الاندماج مع الأشخاص.

ثانيا : بعض الدراسات التي أجريت أظهرت وجود حالات تشنج وزيادة في تذبذب المخ وحالات صرع لدى بعض الأطفال لكثرة استخدامهم لهذه الألعاب لما فيها من وميض وذبذبات تأثر على المخ وخصوصا الأطفال دون الأربع سنوات لان العين والمخ في تطور مستمر في هذه المرحلة وهذه الألعاب تعرقل نموهم في طريقا أخر.[5]

ثالثا: ظهرت في بعض المدارس حالات عنف من الأطفال لزملائهم لأنهم يقلدون هذه الألعاب ويعتبرونها شيء عادي بل وقد حدث بالفعل في إحدى المدارس في ألمانيا لطفل مراهق انه قد عمل مجزرة لأصاحبه وانتحر بعدها لأنه كان يقلد شخصية في هذه الألعاب ، والتأثير النفسي اخطر من التأثير الجسدي على الطفل لان التأثير الجسدي يمكن علاجه مع الوقت لكن التأثير النفسي ممكن للأسرة إلا تلاحظه إلا بعد أن يكون الطفل دخل في مرحلة متأخرة ويمكن أن تنمو معه تأثرات سلوكية عنيفة وسلبية وتزداد إلى أن يحدث عدم السيطرة عليها.

رابعا: هذه الألعاب تعود الطفل على الكسل وعدم الابتكار والتفكير لان مرحلة الطفولة كلها طاقة لابد أن تستثمرها في نشاطات والعاب بدنية.

خامسا: هذه الألعاب تسبب الغباء للطفل لان كل شئ عنده سهل بضغطة زر فقط ولن يتعب عقله في التفكير وكثرة الوميض تؤثر سلبا على الجهاز العصبي للطفل ما على الأسرة فعله.[6]

كذلك وجد (Gardner, 1991) أنه في البيئة العلاجية بإمكان لعب ألعاب فيديو محددة أن يساهم في ضبط السلوك العدواني بينما عند اختبار العلاقة بين لعب العاب الفيديو والأداء المدرسي، وجد أن الوقت الذي يمضي في لعب ألعاب الفيديو كان في علاقة سلبية مع الرياضيات ومع الانجاز الأكاديمي العام، لأن الطفل يتغيب عن المدرسة

لذلك يهبط أداءه المدرسي ،بسبب الوقت الأقل يبقى متوفرا لأداء المهام المدرسية المنزلية وقراءة الكتب، في هذه الدراسة تم اختبار العلاقة بين كمية الوقت الذي يمضيه الأطفال في لعب ألعاب الفيديو بين نشاطات أخرى في وقت الفراغ.

وتظهر العديد من الدراسات الحديثة أن الألعاب الالكترونية لها فوائد فهي:

* تحفز عمليات الإبداع، وتدعم القدرة على اتخاذ القرارات، وتحسن الفهم بشكل عام.

* تعمل على تحسن المهارات الإدراكية فهي تنسق ما بين حركة العين واليد، وهي مهارة يحتاجها الجراحون أثناء إجراء العمليات، بالإضافة إلى ذلك تحسن الألعاب من القدرة على قيادة السيارة في الليل (وهي مهارة صعبة على النساء).

* تظهر دراسة أن الذين يخصصون جزءا من وقت فراغهم في اللعب بالعاب الحاسوب والفيديو، يتخذون قرارات حاسمة بنسبة (25%) أسرع من أولئك الذين لا يلعبون الألعاب.

* بالإضافة إلى ذلك تحسن الألعاب من القدرة على التركيز على عدة أشياء مرة واحدة فالطفل الذي يلعب بالألعاب الالكترونية يطور مهارة الاستماع إلى الأصوات المختلفة والانشغال بعدة أشياء في نفس الوقت.

* كما اكتشف العلماء أيضا إن النساء (42% من عدد اللاعبين) أصبحن أفضل في المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد.

* تنمي الألعاب الالكترونية الذاكرة وسرعة التفكير ،كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق.

* مثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه ،والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في أن واحد، وتحفز هذه الألعاب التركيز

والانتباه، وتنشيط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضا تساعد على المشاركة .[7]

2–6 الذكاء: لم يتفق علماء النفس على تعريف موحد للذكاء حيث تباينت الرؤى وتعددت فلخص معظمها إلى أن الذكاء هو القدرة على التعلم وحل المشكلات والاستعداد لاكتساب الخبرة مع البيئة والتكيف السليم مع ظروف الحياة مع ضبط الانفعالات.

فمن خلال هذه التعاريف نلاحظ أن معظم علماء النفس ربطوا مصطلح الذكاء بنفس المصطلحات تقريبا وهذا ما يؤكد أن للذكاء علاقة تقارب وتشابه مع المفاهيم مع وجود خصائص مشتركة بينهما فمن بين هذه المفاهيم:

– **القدرة:** ويثير مفهوم القدرة إلى الإمكانية الموجودة لدى الفرد التي تمكنه من التعامل بدرجة معينة أو مستوى معين من الكفاءة في إجراء خطوات عقلية محددة حيث هناك نوعين من القدرات حسب (نبرسون) هما:

* **القدرة الأولية:** هي قدرة بسيطة مثل القدرة الحسابية اللفظية المكانية، حيث يتطلب أداء الفرد لقدرة معينة استعدادات مثل الذاكرة الطويلة أو القصيرة.

* **القدرة الثانية:** هي قدرات معقدة مثل الاستقرار والاستنباط، الاستنتاج، الابتداع حيث هذه العمليات المعقدة تحتاج إلى ذكاء فوق المتوسط.[8]

– **الاستعداد:** يعرف بأنه قدرة الفرد الكامنة على أن يتعلم بسرعة وسهولة وأن يصل إلى مستوى عال من المهارات في مجال ما، حيث تشير هذه القدرة إلى إمكانية موروثة لدى الفرد تتعلق بنشاط معين، أن تكون مكتسبة من البيئة، كأن يسعد الفرد لتقديم امتحان دراسي إذ الاستعداد شرط من شروط التعلم.

– **التعلم:** هو العملية التي تسند عليها من المتغيرات الدائمة نسبيا سلوك العضوية نتيجة للتدريب أو الخبرة.[9]

– **النضج**: هو حدوث النمو بأبعاده تلقائيا بغض النظر عن الظروف البيئة.

– **التكيف**: نقصد به موائمة الفرد للمتطلبات البيئة وظروفها.

– **الموائمة**: وهي التغير في تكوين الكائن الحي أو في سلوكه جعله متلائما مع البيئة.[10]

ولقد اهتمت العديد من الدراسات بعلاقة النمو العقلي والعوامل المؤثرة في هذا النمو، بما فيها العوامل البيئة والعوامل الوراثية التي أثارة جدلا حادا في إبراز أيهما الأكثر تأثيرا على الذكاء، ونتاجا لهذه الدراسات فإن الذكاء يتأثر في تنشئة والنمو بالتفاعل بين المحددات الوراثية والمثيرات البنية فالوراثة تعني الصفات التي تنقل عبر الأجيال إلى جيل جديد عن طريق "الجينات" أثناء تكوين البويضة المخصبة أما البنية فتعني مجموعة المثيرات التي يتعرض لها الفرد طوال حياته.

– **العوامل الوراثية**: تعود فكرة تأثر الذكاء بالعوامل الوراثية إلى العالم (جالتون) الذي نشر عام (1869)كتابه (وراثة العبقرية)، حيث أكد فيه أن القدرات العقلية متوارثة بين الأجيال بذلك ثلث أبحاث أخرى عديدة حاولت تأكيد هذا الرأي وظهرت نظريات بيولوجية كاملة تؤكد أن الفرد مجرد أسلوب من ADN (حمض نووي) وأن الجينات هي القوة الكامنة خلف سلوك الفرد وبالتالي فإن الذكاء ما هو إلا مركب وراثي ضروري للبقاء.

فالعوامل الوراثية تؤثر على الذكاء الطفل من جميع الوجوه ومن البداية حياته حيث لاحظ كل من (سونتاج)، (بيكر)، (نلسن) أن تقارب العلاقات الوراثية يؤدي إلى تشابه كبير في أنماط النمو العقلي حيث يبدأ النمو العقلي منذ أن تلقح البويضة بالحيوان المنوي الذكري فقد أثبتت الدراسات الوراثية أن الوراثة تتحكم في العديد من الخصائص الجسيمة والعقلية والحركية، كما أثبتت أن هناك بعض الأمراض التي تتفاعل بالوراثة مثل الضغط العقلي.[11]

كما هناك أمراض وراثية في التطور العقلي مثل مرض (الجلامنوزما)، مرض (PKU) إضافة إلى ذلك أكد العلماء خطورة الاختلاف بين دم الأم ودم الجنين أو ما يسمى بالعوامل (الريروس RH) وهو أحد مكونات الدم وينتقل وراثيا كما يعتقد العلماء أيضا أن الاضطرابات الوراثية على مستوى الكرومزومات تلعب دورا هاما في مرض (داون) الذي هو مرض من أمراض الضعف العقلي والمسمى بالمنغوليا.[12]

– **العوامل البيئة:** كما أن للأساس الوراثي أدلة عديدة بينت وأكدت أثر الوراثة على الذكاء لأثر العوامل البيئة أيضا أدلة كافية لتأكيد مدى أثرها على الذكاء الإنساني فإن التأثير البيئي على الذكاء يتجلى في عدة عوامل منها، الأسرية، المدرسية الثقافية والوضعية الإجتماعية تعتبر الأسرة العامل الأساسي نمو الطفل في جميع جوانبه الجسيمة العاطفية، النفسية، العقلية فتأثير البيئة الأسرة على الذكاء له أهمية كبيرة قصوى حيث أول المهارات التي تنمية الذكاء الطفل منها النمو في القدرات العقلية لا يتم فقط عن طريق الأولياء وإنما للإخوة والأقارب والأصدقاء، والمجتمع أيضا دورا هاما في ذلك إضافة إلى ذلك ترتيب بين الأخوة أيضا أثرا على ذلك الطفل حيث أكدت دراسة كل من (ليليان بالمونث) و(ترانسيسمارولا 1973) أن المولود الأول يحصل على درجات مرتفعة على اختبارات الذكاء.

كما يعتقد (بياجي) أيضا أن للمجتمع دورا هاما في النمو العقلي للفرد حيث يمده بالرموز التي يستخدمها في تفكيره كما يجبره على التعرف على حقائق معينة، وأن يفكر بطريقة يؤكد (بياجيه)بأن هناك عملية التنشئة الاجتماعية لذكاء الفرد.[13]

الفروق الاجتماعية أيضا تعتبر واحدة من العوامل البيئية المؤثرة في الذكاء بحيث يشير (أنور رياض 1996) أن البحوث ذات الصلة في مجال الفروق بين الجماعات قد أجمعت على وجود علاقة موجبة بين نسب الذكاء والحالة الاجتماعية الاقتصادية للأسرة.[14]

7– الإجراءات المنهجية:

1-7 منهج وعينة الدراسة: استخدمت هذه الدراسة المنهج التجريبي ذو التصميم الشبه التجريبي لمجموعة واحدة وهذا لمعرفة أثر الألعاب الالكترونية في تنمية الذكاء لدى أطفال القسم التحضيري، وكذا الكشف عن الفروق بين الجنسين (الذكور والإناث) في القياس البعدي.

وتكون مجتمع الدراسة الحالية من (31) طفلا وطفلة بالقسم التحضيري بابتدائية زلاسي الجيلاني حي الرمال ببلدية الوادي، شملت العينة الأساسية عشرون (20) طفلا وطفلة من تلاميذ القسم التحضيري، منهم(10) إناث، و(10) ذكور تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة باستخدام جدول الأرقام العشوائية.

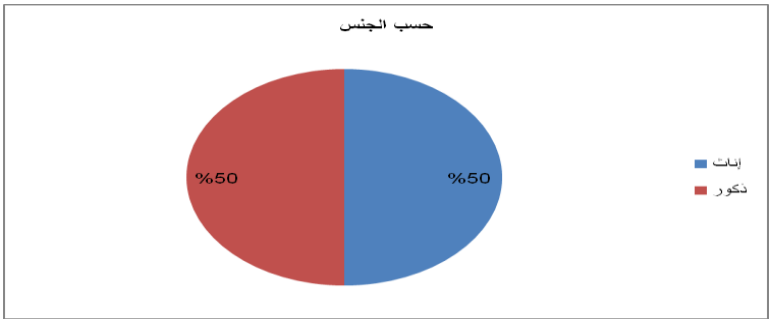
خصائص العينة:

- حسب الجنس

جدول (01) : توزيع العينة حسب الجنس:

الجنس	إناث	ذكور	المجموع الكلي
العدد	10	10	20
النسبة المئوية	%50	%50	%100

والشكل التالي يوضح توزيع العينة حسب الجنس:



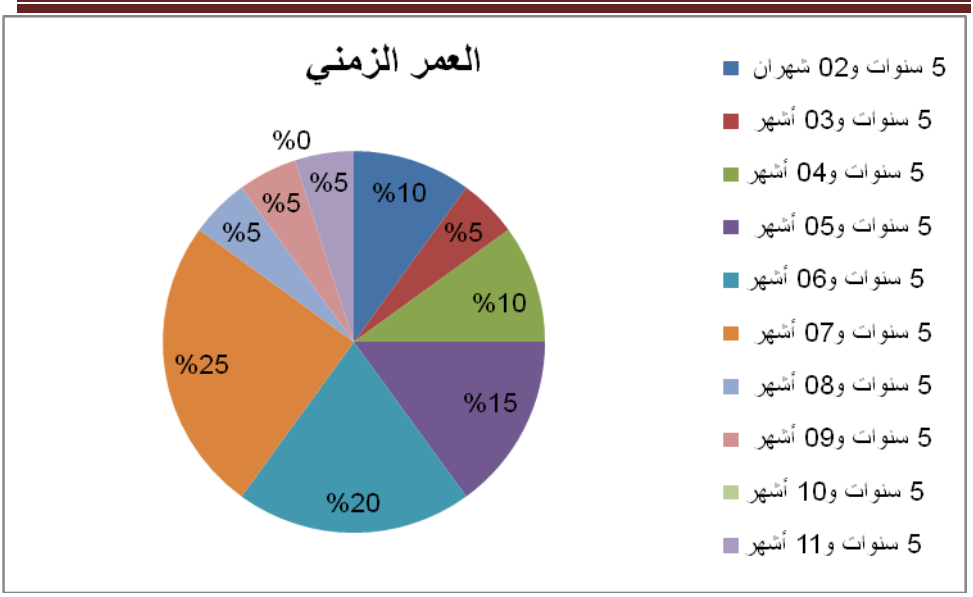
الشكل (01) توزيع العينة حسب الجنس

- حسب العمر الزمني:

جدول (02)توزيع العينة حسب العمر الزمني:

العمر الزمني	التكرار	النسبة المئوية
5 سنوات و02 شهران	2	%10
5 سنوات و03 أشهر	1	%5
5 سنوات و04 أشهر	2	%10
5 سنوات و05 أشهر	3	%15
5 سنوات و06 أشهر	4	%20
5 سنوات و07 أشهر	5	%25
5 سنوات و08 أشهر	1	%5
5 سنوات و09 أشهر	1	%5
5 سنوات و10 أشهر	0	%0
5 سنوات و11 أشهر	1	%5

والشكل التالي يوضح توزيع العينة حسب العمر الزمني:



شكل (02): توزيع العينة حسب العمر الزمني

7–2 أدوات الدراسة

استخدمت الدراسة اختبار رسم الرجل لجونداف حيث يطلب من الفرد رسم صورة رجل كامل، ولا يتم الاهتمام بالنواحي الجمالية للرسم، بل تقدر الدرجة على أساس تفاصيل الجسم والملابس وتناسب الملامح، متكون من (51) مفردة، فلكل مفردة درجة واحدة، ثم تجمع الدرجات، لتعطي العلامة الخام تحول إلى علامة معيارية ثم إلى نسبة ذكاء، وتستخرج العلامة المعيارية في شكل عمر عقلي بالشهور من الجدول الذي أعدته جونداف.

وتم اختيار ألعاب الكترونية مناسبة لعمر الطفل (5 سنوات) وتمثلت في لعبة التعرف على الأشكال والألوان، ولعبة تركيب ومن ثم تنزيلها على الهاتف ليتسنى الأطفال اللعب بها وتخصيص حجم ساعي للعب بمعدل (45 دقيقة) يوميا بواقع (4 حصص) أسبوعيا لمدة شهر.

7–3 الأساليب الإحصائية المعتمدة في معالجة فرضيات الدراسة :

تم استخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) النسخة (22) بالاعتماد على الأساليب التالية:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
- اختبار (ت) لعينتين مترابطتين.
- اختبار (ت) لعينتين مستقلتين.

8- نتائج الدراسة ومناقشتها:

8-1 عرض نتائج الدراسة:

8-1-1 عرض نتائج الفرضية الأولى::

- تنص الفرضية الأولى على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي لاختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف على المجموعة التجريبية لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات).

جدول (03): نتائج الفرضية الأولى:

	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار T	الدلالة
معامل الذكاء للقياس القبلي	20	138.15	33.89	18.22	0.000
معامل الذكاء للقياس البعدي		146.25	37.44	17.46	

نستنتج من الجدول أن (sig) الدلالة الإحصائية (0.000) وهي أقل من (0.05) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي لاختبار الذكاء لرسم الرجل

لجونداف على المجموعة التجريبية لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات) وهذه الفروق لصالح القياس البعدي.

8-1-2 عرض نتائج الفرضية الثانية:

- تنص الفرضية الثانية على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات)-بعد تطبيق الألعاب التربوية- على اختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف.

الجدول (04) نتائج الفرضية الثانية:

	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار T	ف F	الدلالة
ذكاء الذكور في القياس البعدي	10	124.90	35.63	-3.06	4.62	0.045
ذكاء الإناث في القياس البعدي	10	167.60	26.01	-3.06		

نستنتج من أن قيمة sig الدلالة الإحصائية 0.04 وهي أقل من 0.05 وبالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات)-بعد تطبيق الألعاب التربوية- على اختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف وهذه الفروق لصالح الإناث.

8-2 مناقشة نتائج الدراسة

8-2-1 مناقشة نتائج الفرضية الأولى: من خلال عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى والتي بينت توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي لاختبار الذكاء

لرسم الرجل لجونداف على المجموعة التجريبية لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات) وهذه الفروق لصالح القياس البعدي، وهذا يدل على أن الأطفال ينتبهون أكثر عند استخدامهم للألعاب الإلكترونية لأنها من أفضل الألعاب المتاحة لهم حيث تحقق لهم فائدة كثيرة وخاصة عند التحاقه بالقسم التحضيري حيث تزيد في تنمية ذكاء الطفل ومهاراته.

والألعاب الالكترونية تساعد الأطفال على التعلم وخاصة الأطفال في العمر التحضيري للذهاب إلى المدرسة، فهي مسلية لبناء الأساسيات عند الطفل، وخاصة الألعاب ذات المحتوى التعليمي، والتي قد تساعد الأطفال على تعلم الحروف والأرقام وتعرفهم على المفردات والكلمات المختلفة، وهناك بعض الألعاب الالكترونية التي تحسن القدرات العقلية وزيادة المهارات الفكرية والإبداع من خلال تحفيز التفكير مثل: ألعاب الألغاز، أو الألعاب التي تعرض مشكلة، وتتطلب إجراء اتصالات منطقية، وربط الأحداث المختلفة ببعضها البعض للوصول إلى الحل.

8-2-1 مناقشة نتائج الفرضية الثانية: من خلال عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية والتي بينت توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة (5-6 سنوات)-بعد تطبيق الألعاب التربوية- على اختبار الذكاء لرسم الرجل لجونداف وهذه الفروق لصالح الإناث، وذلك أن معدلات النمو في هذه المرحلة لدى الإناث يكون أكبر من معدلات النمو لدى الذكور.

حيث يتفوقن الإناث في الذكاء اللغوي، والمهارات اليدوية وتميز الألوان كما تتميز البنات بالقدرة على الإدراك التفاعل، وتحويل الانتباه من شيء إلى آخر بحكم أن المرحلة العمرية هذه تقابلها مرحلة الحدس عند بياجي فيستخدم الأطفال حدسهم في التخيل وهذا نجده لدى الإناث أكثر من الذكور.

خاتمة:

بعد تحليل الفرضيات نستنتج أن للألعاب الإلكترونية أثر مهم وكبير في زيادة الذكاء عند الطفل، وانطلاقا من ذلك ومن تجارب المعلمين ومن مسايرتنا لهذا العمل توصلنا أن للألعاب الإلكترونية أثر رئيسي في زيادة ذكاء عند الطفل معتبرين أنه كلما زاد الحجم الساعي للعب بالألعاب الإلكترونية زادت درجة ذكاء عند الطفل وكلما زاد تفاعل الأطفال مع بعضهم البعض ومع مربيتهم لعبا بالألعاب الإلكترونية مرد ذلك إلى كثرة أسئلتهم وفعالية لغتهم و تواصلهم مع بعضهم البعض ودرجة ذكائهم الكبيرة ولعل نتائج هذا الاختبار خير دليل على أن للألعاب الإلكترونية أثر مهم وأساسي في ذكاء عند الطفل.

المراجع:

[1] سميحة برتيمة (2016): الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في تخصص علم الاجتماع التربية جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر.

[2] صلاح الدين محمود علام (2015): علم النفس التربوي، ط2، دار الفكر القاهرة مصر.

[3] عبد الله الهدلق (2012): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، http://mohd433.blogspot.com 12/11/2020 15:00h.

4 JACINTA BOWLER (26-4-2017), "6 Scientific Benefits of Playing Videogames" www.sciencealert.com, Retrieved 22-10-2018. Edited.

[5] مريم قويدر (2012): أثر الألعاب الالكترونية على السلوكات لدى الأطفال مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

[6] أشجان كريم (2014): أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل وصحته 12/11/2020 15:00h www.4nono.com.

7 Gardner, H. (1991): Assessment in context : The alternative to standardized testing. In B. R. Gilford & M. C. O'Connor (Eds), Changing assessments : Alternative views of aptitude.

[8] محمد أحمد شلبي (2001): مقدمة علم النفس المعرفي، دار غريب للنشر والتوزيع القاهرة مصر.

[9] جمال مثقال القاسم (2000) علم النفس التربوي، ط1، دار الصفاء، للنشر و التوزيع القاهرة مصر.

[10] شوقي ضيف (1984): معجم علم النفس والتربية، ط1، الهيئة العامة للشؤون المطابع الأميرية الجيزة مصر.

11 Renarad vozot (1993): le développement de l'intelligence chez l'enfant armand colin 2eme édition.

[12] مدثر سليم أحمد (2003): الوضع الراهن في البحوث الذكاء، المكتب الحديث الإسكندرية مصر.

[13] سليمان الخضري الشيح (2014): سيكولوجية الفروق الفردية في الذكاء، ط5، دار المسيرة للنشر والتوزيع عمان الأردن.

[14] أنور رياض، سبيكة الخليفي (1996): تأثير بعض المتغيرات النفسية والمدرسية في الابتكار لدى عينة من تلاميذ المدارس الإعدادية والثانوية بدولة قطر، بحث عرض في ندوة "دور المدرسة والأسرة والمجتمع في تنمية الابتكار،كلية التربية جامعة قطر، مارس 1996.