**ورقة عمل مقدمة فى مؤتمر دولى**

**بعنوان**

**معايير تقييم الألعاب الألكترونية**

**للمشاركة فى المؤتمر الدولى المعنون ب**

**تقويم الأداء فى ضوء مدخل إدارة التميز والرؤى الاستراتيجية لتطوير التعليم قبل الجامعى فى الوطن العربى**

**إعداد**

**الاستاذ المشارك الدكتورة / أمل محمود على**

**الاستاذ المشارك الدكتورة / إيمان محمد مبروك قطب**

**أستاذتى المناهج وطرق التدريس بكلية التربية – جامعة المدينة العالمية بماليزيا**

**مقدمة**

يعد الأطفال اليوم شباب المستقبل، ويبنى عليهم آمال كبيرة في النهوض بالمجتمع وتقدمه، ومن ثم تعد العناية بهم من أهم أولويات المجتمعات، خاصة في ظل احتياجات هذه المرحلة ومتطلباتها ومواصفات الأطفال فيها.

واحتلت مرحلة الطفولة مكانة متميزة في اهتمامات الكثير من دول العالم في الآونة الأخيرة، ويعد الاهتمام بها من أهم المعايير التي يقاس بها تقدم الأمم ورقيها،حيث أصبحت ثروة الشعوب لا تقاس بما تحتويه أراضيها من كنوز طبيعية بل بمدي صقلها لمواهب أبنائها ومساعدتهم علي النمو السليم كي يساهمو ا في إنشاء الحضارات، ورقيها.(السعدي، ٢٠٠٤، 6).

والطفل في المرحلة الابتدائية وما قبلها لدية ميل طبيعي للعب والحركة، وعن طريق هذا الميل يتعلم الطفل بواسطة الممارسة، وقد فطن علماء التربية الحديثة إلي أهمية اللعب والحركة ووجدوا أنها ميزة من المميزات التي من الأ همية استغلالها والاستفادة منها، ويمكن تربية الطفل وتنمية قدراته البدنية والعقلية والنفسية

والاجتماعية والأخلاقية إذا ما كان في حالة حركة ونشاط محبب إلي نفسه . (السعدي، ،450 )٢٠٠٤

ويؤكد Nolan (2001،85 ) أن المهارات الحركية الأساسية التي تمتد ( 2-7 ) سنوات تحتل أهمية مميزة بالنسبة لتطور مراحل النمو الحركي .

وتعد أساسا لاكتساب المهارات العامة والخاصة المرتبطة بالأنشطة الرياضية المختلفة في مراحل النمو المتقدمة ولاسيما أثناء فترة الطفولة المتأخرة والمراهقة.مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد: ( ١٧٧ الجزء الثاني) يناير لسنة ٢٠١٨ م

وتؤكد (المشرفى، 2010) أنه يعد الطفل في ال مناهج الحديثة هو المحور الأساسي في جميع نشاطاتها فهي تدعوه دائماً إلى النشاطات الذاتية وتنمي فيه عنصر التجريب والمحاولة والاكتشاف، وتشجعه على اللعب الحر وترفض مبدأ الإجبار والقسر بل تركز على مبدأ المرونة والإبداع والتجديد والشمول، وهذا كله يستوجب وجود نظام تربوي يستند على أحدث ما دفعت به نتائج البحث التربوي في المجالات التربوية، والرياضية، وعلم النفس وغيرها من المجالات؛ حيث تعتمد التربية الحركية على الإمكانات الحركية الفطرية الطبيعية المتاحة من خلال جسم الطفل والتي يطلق عليها الحركة الأساسية.

ويعد اللعب مط لبا أساسيا لنمو الطفل؛ لأنه ي ؤدي دوراً مهماً في النمو المعرفي، والجسمي، والاجتماعي، والوجداني، وكذلك فهو يقدم فرصة جيدة للآباء والمعلمين للتفاعل مع الأطفال . ويتيح اللعب للطفل فرصة استخدام إبداعه عن طريق نمو الخيال، والبراعة، والقوى الجسمية،والمعرفية ، والوجدانية .

ويساعد اللعب الطفل في اكتشاف العالم من حوله، ويسيطر على مخاوفه من خلال قيامه بأدوار الكبار، أو في أثناء اللعب مع الأقران والمعلم. **(Hurwitz,2003, 83**

كما أن اللعب يجعل الطفل يسيطر على عالمه ، ومن ثم يساعده فى نمو كفاءات تؤدى إلى الثقة والمرونة

التى يحتاجها لمواجهة تحديات المستقبل .**(Ling,2007, 231)**

**الألعاب الإلكترونية**

وفي ظل التطور التقني والتكنولوجي وما تبعه من مستحدثات تكنولوجية، بجانب سهولة استخدام هذه المستحدثات وتوافرها لقطاعات كبيرة من أفراد المجتمع بما فيها الأطفال، فقد انتشرت وسائل الترفيه المتعددة عبر هذه المستحدثات وفي مقدمتها الألعاب الإلكترونية.

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزء من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارسته . وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين، ٢٠١٠ ). ويفضلهاالأطفال في ألعابهم وأوقات الترويح لديهم.

وأظهرت الأبحاث التي هدفت دراسة ت أثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام نتائج متناقضة، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى وضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه تتح سن لدى من ، يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها (معوض، والموسى، 2016،222).

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع2010 ) ،( Maiفعلى سبيل المثال تقرر الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال .

تكاد لا تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها؛ إلا أنها تتفق جميعا على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبراز القدرات الفردية، مما يدفع كل فرد في المجتمع تقريبا إلى ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمر رغبة في اكتشاف قدراته أو التسلية ومشاركة الآخرين )الغامدي، 1334 ، ص 2(.

وتختلف طبيعة الألعاب من حيث خطورتها؛ فالمبارزة بالسلاح سابقا قد تؤدي إلى وفاة أحد المتبارزين أو كليهما، والم لاكمة المعاصرة قد تؤدي إلى إصابات بالغة، بينما هناك ألعاب أقل خطورة كسباق الجري والوثب. وبعض الألعاب تعتمد على النشاط الجسمي كالألعاب التي سبقت الإشارة إليها وهناك ألعاب تعتمد على النشاط الذهني كلعبة الشطرنج.

ومع التطور الإنساني عبر التاريخ تطورت كذل الألعاب وبقيت مقوماتها الأساسية ثابتة وهي الإثارة وإبراز القدرات والمهارات الفردية التي لا تخلو لعبة ما منها ومن تطور الألعاب تطور الأدوات المستخدمة فيها؛ فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات الصيد وما يتوفر في الطبيعة من مواد، دخلت أدوات جديدة كالآلات والأجه زة الإلكترونية إلى عالم الألعاب.

ومن أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية .

وتتكون هذ الألعاب من عنصرين: الأول، جهاز مستحيف، وهو إما أن يكون حاسبا شخصيا أو جهازا إلكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون، ومن أشهر هذ الأجهزة ما يعرف بالبلايستيشن الذي أنتجته شركة سوني اليابانية؛ العنصر الثاني، برمجيات حاسوبية مخزونة في الغالب على قرص مدمج سي دي CD وتحمّل على الجهاز المستحيف ليتحول إلى لعبة يحمل خصائصها وينفذ الأوامر المخزونة على القرص المدمج. وتتغير اللعبة كلما تغير القرص المدمج أو البرمجيات الخاصة بها ونجد أحيانا هذين العنصرين مدمجين في جهاز واحد فقط خاص بلعبة محددة وهذا ما نجد في مراكز الألعاب العامة حيث يكون كل جهاز مخصصا للعبة إلكترونية واحدة

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال .

فعلى سبيل المثال تقررMai,2010 أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب

وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الأ لعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال Mai,2010

إن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعد من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمتعلمين (الغزو،2004 ).

وباعتبار تربية الطفل من أخطر أنواع التربية لما تمثله من أساس يعتمد عليه بناء صرح التربيةُ الذي كلما كان عالياً و قوياً كلما كانت التربية المتلقاة جيدة و قوية و عميقة في نفس الطفل، "وتقوم التربية بتكوين شخصية الإنسان، و هذ الشخصية يشكلها نوع السلوك الذي تحدده المبادئ و القيم" (خياط، 2004 ،44) .

وبهذا الخصوص يصرح (أبو جراح ١٤٢٥ ه): لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزء من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.

**غايات استخدام الألعاب الإلكترونية**

الأول: التسلية، وهو الغالب مثل ذل ألعاب المصارعة وكرة القدم وسباق السيارات والحروب.

الثاني: إعادة التأهيل، وهي عبارة عن ألعاب صممت لإعادة تأهيل مصابين بمرض حركي أو عصبي وتستخدم للرفع من درجة التوافق الحركي البصري والتحكم في بعض الأطراف المصابة ( Rand & Others,2004,p;459

الثالث: التعليم، كتعليم علوم معينة كالرياضيات والعلوم واللغات الأجنبية وبقية العلوم الأخرى.

الرابع: التشخيص، تستخدم الألعاب الإلكترونية في الكشف على بعض الحالات المرضية. فبالنسبة للأطفال، غالبا ما يكون الآباء أقل دراية وعلم باستخدامهم لهذ الألعاب مما يجعل الأطفال يستخدمونها بأقل مراقبة ومتابعة وبهذا يكونون بعيدين عن آبائهم ومتابعتهم ( Griffiths,2001,p:607

**تصنيفات الألعاب الإلكترونية**

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا ل ( Salen& Zimmerman,2004إلى الأصناف الآتية :

1. الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر . ويسعى اللاعبون فى هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا ، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة ، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التى تدور حولها أو تتضمنها اللعبة .
2. الصنف الثاني المدير : ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان . كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التى أتقنوها سابقاً فى نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلاً فى اللعبة ذاتها .
3. الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) : فى هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين . واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.
4. الصنف الرابع المشارك : فى هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالأـلعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

ويقسمها بعضهم إلى ألعاب الحركة، وألعاب الذكاء، وألعاب التدريب، وتفصيلها كما يلي:

أ-ألعاب الحركة: وتعد هذه الألعاب هي الأولي من نوعها من حيث النشأة، وقد كان لها شعبية كبيرة

في أوساط الشباب، وتوجد عادة في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية، وترتكز على التحكم في الحركة، ومن خصائصها: التتابع في اختبار السرعة، واللياقة " حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، والأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب ونحوه.

ب-ألعاب الذكاء: وتنقسم - بدورها - إلى أربعة أنواع فرعية " وهي:

1-ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات ذلك أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيس، مع تمييزها بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظ لحلها" نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق؛ إذ يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم لتمثيل الأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثية التي تضفي عليها طابع التشويق.

2-الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية: وهي تشابه ألعاب التدريب، إذ تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب؛ حيث إن الخطوات معروفة، ومن ذلك اختيار مكان المدن، وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، وتجارة، وصناعة... إلخ، والهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها؛ حيث إن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كانا في حالة توازن يساهمان في ازدهار المدينة، فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختيار ردود أفعال النمو غير العقلاني للصناعات، مع الإفراط في الجباية.

والهدف الأساس من اللعبة هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو، أو تغيير قواعد اللعبة، أو إجراء مختلف التعديلات المسموحة. ومن هذا النوع: لعبة حضارة 1- 2-3 .( Sim City,2000,p:3000

3-ألعاب استراتيجية الحرب: من أشهرها: لعبة " أوربان أسولت AsaultUrban ” ، من إنتاج شركة ميكروسوفت " Microsoft ، و"ستار كرافت " Star Craft من إنتاج أنظمة بليزار. هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر كأونه خليفة نابليون من أجل الفوز؛ حيث يجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات قدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب إعداد مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد؛ إذ يجد نفسه أمام خيارات، ويجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن قياسي.

4-الألعاب التقليدية: وتدخل - غال ب ا - في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في أجهزة الإعلام الآلي مثل: لعبة الأوراق، ولعبة المحرف ) Démineur (، والبعض منها نجده في نظام "الويندوز Windows" ". وهذا النوع يستعمله أغلب الناس.

ج- ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية، وبخاصة الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع؛ كألعاب مباراة كرة القدم، والسلة، والتنس، وسباق السيارات؛ ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات؛ كلعبة " simulation Fly " مثلا - وهي لعبة من إنتاج شركة ميكروسوفت" Microsoft ، ومن أشهر وأقدم ألعابها - نجد أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، وأمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة، وتتطلب معرفة خاصة لتحديد دور كل منها في لوحة المراقبة من خزان الوق ود، والعلو، وسرعة الرياح، والاتجاه وغيرها، ويجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

**أنماط الألعاب الإلكترونية**

تأخذ برامج الألعاب الإلكترونية أنماطاً متنوعة ويمكن أن نقسمها إلى : (عبدالسلام، ٢٠٠٦) :

1. النمط التنافسي : في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز التعليمي كالكمبيوتر.
2. النمط العلمي الاستكشافي : في هذا النمط فإن اللعبة الإلكترونية تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية، لتفوق فرد على آخر أو فريق ع لى آخر وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر.

**مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية**

يعد استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر

أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما .(Almansour,2003تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها.

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى ومنها :

1. تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً .
2. تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأ ن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
3. التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة زميل.
4. إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين .
5. الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.
6. من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهد ف وقد، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.
7. الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها.
8. تقوم الألع اب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية ، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
9. تدمج المعرفة بالمهارات مثل : مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
10. من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
11. تعد أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
12. إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.
13. تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد.

وأشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام ( ٢٠١١ م) إلى أن الوالدين يرون, أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي ( Gallagher,Michael.D.M.2011

1-68% من الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة .

2-57% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم فى التواصل مع الأصدقاء .

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى ، فهي كما يقرر حسين الجارودي ( ٢٠١١ ) تنمى الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق . ومثل 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 تعّلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحّفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتن ّ شط الذكاء، لأنه ا تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

**أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال**

والأضرار التي قد تنجم عن الاستخدام الطويل للكومبيوتر والانترنيت والألعاب الالكترونية يمكن تقسيمها إلى:

**أولاً : أضرار نفسية واجتماعية :**

الأخطار النفسية والاجتم اعية التي باتت معروفة من خلال الدراسات العالمية يمكن إيجازها بما يلي:

1. أن الاستخدام الطويل للكومبيوتر من قبل الأطفال يفقدهم التواصل مع أسرهم ومجتمعهم ويحولهم إلى أطفال أكثر ميولاً إلى الانعزال وعدم الاستمتاع بمشاركة الآخرين اللعب والحديث.
2. من ضمن الأخطار ال نفسية جراء ذلك هو التخوف من الوصول إلى مرحلة يصعب فيها التفاهم بين الأهل والطفل بسبب انقطاع الحوار بينهم لساعات طويلة وخاصة إذا كان الطفل على أبواب مرحلة المراهقة التي تتطلب وجود تواصل وحوارات مستمرة لمعرفة مشاعر الطفل وميوله وتقييم سلوكياته.
3. إن الألعاب الإ لكترونية المستوردة لا تخضع لرقابة محلية للتأكد من عدم احتوائها على أفكار خارجة عن المألوف لدينا في المجتمع العربي … وفي أغلب الأحيان يقلد الأطفال ما يشاهدونه وتلتصق طريقة اللبس وأشكال وحركات الشخصيات التي يرونها عبر الألعاب الإلكترونية في عقولهم مما يؤثر على بناء شخصياتهم في المستقبل.
4. فقدان البراء ة: ترى الدكتور جهان العمران أستاذ علم النفس بجامعة البحرين أن الطفل بدأ يفقد براءته في العصر المعلوماتي الحالي، الذي تسيطر عليه الثقافة الإلكترونية دون قيود أو حدود تتسلل إلى عالمه البريء وتفرض عليه النضج المبكر ليصبح رجلاً صغيراً قبل الأوان.

**ثانياً : أضرار صحية :**

1. نسيان تناول الأغذية الصحية : أخصائية التغذية في وزارة الصحة الأردنية المهندسة باسمة استيتية قالت: ((إن من أهم المخاطر الصحية التي قد يتعرض لها الطفل خلال جلوسه لفترات طويلة أمام جهاز الك ومبيوتر هو نسيانه لنفسه من تناول الأغذية الصحية والسوائل التي يحتاجها الطفل بشكل كبير خلال فترة نموه.
2. يتعرض الأطفال الذين يطيلون النظر إلى شاشات التلفزيون وأجهزة الكومبيوتر إلى مخاطر في عيونهم، وغالبيتهم تكون شكواهم إحساسهم بوجود جسم غريب في العين أو احمرار تتراوح شدته من شخص لآخر - علماً بأن العين تتأثر بالمعطيات نفسها بغض النظر عن الفئة العمرية – كما أن تعرض العين للمجال المغناطيسي يهددها، فقد نشرت مؤخراً دراسات في ألمانيا أثبتت أن الأطفال الذين يقضون ساعات طويلة أمام الفيديو أو الكومبيوتر يصابون بقصر النظر أكثر من غيرهم.
3. ((لقد ازدادت في السنوات الأخيرة الحالات التي باتت تعرف باسم أمراض الكومبيوتر ومنها حالات ضعف وإرهاق شديدين لعضلات الأطراف العليا وتقوس الظهر نتيجة للجلوس الخاطئ المنحني أمام الشاشة ...)) و ((إن الخطر يتعاظم عند الأطفال بشكل أوضح لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية وفترات راحة)).
4. إن تعرض الأطفال للموجات الكهرومغناطيسية التي تطلقها الأجهزة الإلكترونية بدون استثناء يؤدي إلى إصابة الأطفال بالقلق والاكتئاب والشيخوخة المبكرة.

**ثالثاً : أضرار على التحصيل الدراسى :**

وأما ما يتعلق بالتحصيل الدراسي فإن الطفل الذي يقضي ساعات طوالاً رابضاً أمام شاشة التلفزيون أو الكومبيوتر يتأخر عن زملائه في المدرسة الذين يقضون ساعات أقل أو الذين لا يقضون أي وقت أمام التلفزيون، ناهيك عن أن التلفزيون أحد الأسباب التي تجعل الطفل يبقى ساهراً حتى وقت متأخر خصوصاً حين تغيب رقابة الوالدين، وهذا يجعلهم يذهبون إلى المدرسة متعبين كسالى يكادون ينامون في صفوفهم الدراسية، كما يصابون بأمراض السرحان وشرود الذهن وعدم التركيز.

**سلبيات الألعاب الإلكترونية:نقلاً عن ( الهدلق ، 2018 )**

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من سلبياتها في نظر قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب .(Mai , 2010

كما أشار (الأنباري، ٢٠١٠ ) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد . كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

كما أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية (أبو جراح، ١٤٢٥ ه).

وفي نفس السياق تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف ا لنظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إ لى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب . هذا ما أكدته (حسني، ٢٠٠٢ ) في دراستها، وأضافت أيضا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدان ة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم . وعلى سبيل المثال أكدت دراسة (نقلا عن : أبو جراح، ١٤٢٥ ه ) أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و ١٨ سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جراما إلى ٦٠ كيلو جراما، كما أن هناك انخفاضا حادا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥ كانوا قادرين على الركض لمس افة ١,٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨,١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر ( أبو جراح ،1425ه).

كما يذكر (الأنباري، ٢٠١٠ ) نقلاً عن بحث بعنوان ()معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات(مجلة كلية التربية – جامعة الأزهر – العدد 177 – الجزء الثانى – يناير 2018(ص320-322

أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره . كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، ف إنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم . وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، ٢٠٠٢ ) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.( أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها) محمد محمود الحاج قاسم ، مجلة موصليات –جامعة الموصل،ع44،سبتمبر 2013 ،ص48-50 )

ومن خلال استقراء الدراسات السابقة والمسح الكامل لبعضها والتى تناولت الحديث عن الألعاب الإلكترونية وفوائدها وأضرارها ، تم استنتاج مجموعة من المعايير التى يتم فى ضوءها تقييم الألعاب الإلكترونية حتى نضمن سلامة اللاعب عند اختياره للعبة المناسبة ، وقسمت هذه المعايير إلى ما يلى :

**أولاً :معايير خاصة بالمحافظة على سلامة اللاعب ( تضمن المواصفات العامة للألعاب الإلكترونية وكيفية إداراتها لسلامة اللاعب ) ويتطلب ذلك توافر المعايير الفرعية الآتية :**

1. أن يكون الوقت التي تحتاجه اللعبة محدود ولايتسم بالطول حتى يصل إلى درجة الاستحواز على اللاعب فتسيطر عليه وتفصله عن واقعه ، فالكثير من أمراض الكمبيوتر سواء الجسدية أو النفسية أو الأجتماعية تنتج عن التواجد الطويل أمام شاشة الكمبيوتر وصوره المتعددة من الهواتف الذكية وألعاب الفيديو جيم ، علاوة على أن طول اللعبة وانفصال اللاعب عن مجتمعه أول مراحل الاستحواز والسيطرة عليه وقد يصل الأمر إلى تحويله إلى أداة في يد مصمم اللعبة ومديرها كما ظهر ذلك في حالات بعض اللعب المدمرة والتي تم تجريمها ؛ حيث وصل درجة الاستحواز على اللاعب إلى حد دفع إلى تدمير ذاته ( الانتحار ).
2. أن تقلل الألعاب الإلكترونية من الفردية و تزيد من مشاركة الآخرين ، الألعاب التشاركية لها فوائد عديدة من حيث تنمية مهارات التواصل الاجتماعي ، والتقليل من مشكلات الإنعزالية والإنطواء التي تعد من أهم أمراض الألعاب الإلكترونية ،كما أن التشارك مع الآخرين يحصن اللاعب من استحواز الأفكار الهدامة عليه والتي تروج لها الألعاب المدمرة ؛ حيث إن التشارك مع الآخرين يفوّت الفرصة على مصممي الألعاب المدمرة للإستحواز على اللاعب تمهيدًا لتحويله لأداء لإيذاء نفسه والآخرين .
3. أن يكون للاعب دورًا فاعلًا في اللعبة ،فإيجابية اللاعب تمهد لتنمية مهاراته ومعارفه ولايكون سلبيًا يقتصر دوره على ضغط بعض الأزرارا والاستسلام التام للمضمون المقدم له يمتصه ويتشبع به مهما كان مخالفته لثقافته .
4. أن يكون للعبة هدف تعليمي واضح يتطابق مع الهدف الذي يريد الباحث الوصول إليه ، فقد صارت الألعاب الإلكتروني – شئنا أم أبينا – متغلغلة في حياة الأبناء على اختلاف مستويات العمرية والاجتماعية والعقلية ، وصار الإفادة منها وربطها بتحقيق أهداف تعليمية فريضة .
5. أن تحقق المتعة والتسلية ، وهذا معيار مهم يجب عدم إغفاله فتوافر الألعاب الإلكترونية وغزراة إنتاجها وتنافسها على جذب الانتباه يجعل توافر هذا المعيار في اللعبة الإلكترونية ضرورة لضمان جذب اللعبة للاعبين وعدم إنصرافهم لغيرها مما يحقق لهم المتعة والتسلية .
6. تخاطب أكثر من حاسة ، وذلك عن طريق تضمينها لمؤثرات سمعية وبصرية ، فهذا يزيد من فرصة اكتساب اللاعب لخبرات من خلالها فما يكتسب عن طريقة أكثر من حاسة يكون أكثر ثباتًا ورسوخًا مما يكتسب بحاسة واحدة .
7. توفر مهارات لمستويات متعددة مما يواجه الفروق الفردية بين المتعلمين ؛ تدرج مستويات اللعبة عنصر مهم لمواجهة الفروق الفردية بين اللاعبين فارتفاع المستوى عن قدرات اللاعب يؤدي إلى إصابته بالإحباط وانخفاضها عن قدرات اللاعب يصيبه بالملل ويضع حماسته للعبه .
8. تقسم المعلومات إلى خطوات صغيرة وتقدم تغذية فورية ، وهذا يتناسب مع التنظيم المنطقي لإكساب المهارة من حيث تصنيفها إلى مهام صغيرة محددة وترتيب المعلومات من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب .
9. تحتاج للتواصل مع الآخرين للمشاركة في اللعبة أو تبادل المعلومات ، ويكون هذا عن طريق اللعب التشاركي ، والذي يتفق في أحد جوانبه مع التعلم التعاوني من حيث إتمام المهمة المنشودة بشكل جماعي ، وتختلف عنه في أن الأدوار تكون محددة فيختار كل فرد مهمة محددة يقوم بها ولايحدث تبادل في الأدوار ، كما يكون هناك تواصل للحصول على المعلومات أو تبادلها .
10. أن تحتاج معرفة أكبر عدد من مصادر التعلم ذات صلة باللعبة ، من معايير جودة اللعبة الإلكترونية أن تمثّل مثيرًا للاعب للتواصل مع العديد من مصادر التعلم الداعمة للتعامل مع اللعبة ، وتكون دافعًا للإستقصاء والوصول إلى المعلومات بنفسه.
11. أن توضع ضوابط لاستيراد وتحميل اللعبة ، نخلص من النتائج السابقة ضرورة وجود ضوابط يتم على أساسها انتقاء اللعبة المتاحة لأبنائنا .

**ثانياً :** **معايير خاصة باالتأثير الإيجابي على الجانب المعرفي لدى اللاعب ، ويتطلب ذلك توافر المعايير الفرعية الآتية :**

1. أن تتضمن خبرة ولاتقتصر على التسلية والترفيه ، الألعاب الإلكترونية تجذب الانتباه ويُنفق فيها الكثير من الوقت ؛ لذلك يجب تضمنيها خبرات معرفية تؤدي إلى تنمية البنية المعرفية ، ويمكن أن يكون ذلك من خلال الإطلاع على تعليمات اللعبة ، وأن تكون إتمام مهام اللعبة تتطلب اكتساب معلومات .
2. أن تُعرَض معلومات منطوقة أو مقروؤة تساعد على تنمية مهارات لغوية وتقوية الذاكرة ، وتقديم المعلومات هنا يتطلب ربطها بمهام اللعبة ، وعرضها بحيث تخاطب أكثر من حاسة من الحواس .
3. أن تزود اللاعب بخبرات أقرب إلى الواقع العملي ، فطبيعة الألعاب الإلكترونية تتيح الفرصة لتقديم خبرات للاعب وممارستها في الواقع الافتراضي ، وهذه الخبرات يصعب للاعب ممارستها فعليًا في الواقع ، ومهم أن تكون الخبرات واقعية عملية لتكون مفيدة في الحياة ولاتقوم على عوالم خرافية .
4. أن تؤدي للنمو المعرفي .

**ثالثاً : معايير خاصة باالتأثير الإيجابي على الجانب المهاري لدى اللاعب ، ويتطلب ذلك توافر المعايير الفرعية الآتية :**

1. أن تنمي مهارات حركية ، وذلك بأن تشمل الطاقة الحركية لا الذهنية فقط ، ويتم أدائها بطريقة تكفل استخدام أعضاء اكثر من اليدين ودرجة من الحركة.
2. أن تنمي مهارات التفكير بمستوياتها المتعددة وفي ذروتها التفكير الابتكاري .
3. أن تنمي الخيال العلمي، فهي تشتمل على مثيرات متعددة وتوظف بكفاءة إمكانيات العالم الافتراضي ؛ مما يجعلها بيئة ملائمة لتنمية الخيال العلمي .
4. أن تنمي مهارات لغوية و تسهم في تقوية الذاكرة ويساعد على ذلك تضمن اللعبة لمعلومات منطوقة أو مقروؤة يكون التعامل معها وفهمها وفقًا لمهارات الفهم القرائي والاستماعي ضرورة لتنفيذ المهام المطلوبة في اللعبة .
5. أن تنمي ذكاءات اللاعب على سبيل المثال ( الذكاء المكاني )،فوجود صور وتحديد المسافات والانتقال السريع- وهذا من سمات الألعاب الإلكترونية - يؤدي إلى تنمية مهارات مكانية .

**رابعاً :** **معايير خاصة بالتأثير الإيجابي على الجانب الوجداني لدى اللاعب ، ويتطلب ذلك توافر المعايير الفرعية الآتية :**

1. أن ترفع اللعبة مستوى الدافعية والمثابرة.
2. أن يتميز اللعب بالتشجيع الإيجابي.
3. أن يساعد اللعب على التنفيس والتداعي لدى اللاعب من خلال اللغة والتعبير.
4. أن تظهر المنافس في اللعبة بوضعه الطبيعي كمنافس شريف في اللعبة وليس بصورة العدو، فالصورة الثانية تنمي مشاعر العنف والعداء غير المبرر .
5. أن تحافظ على ثقافة المجتمع ، فالألعاب الإلكترونية مثل غيرها من الوسائط الإعلامية والتربوية سلاح محايد يتضمن وينشر رسائل قيمية إيجابية أوسلبية فلابد من تحليل الصور والتعليمات وماتتضمنه من قيم ، فيجب أن تتسق القيم المتضمنة في عناصر اللعبة مع القيم الإسلامية ؛ على سبيل المثال ملائمة خصائص الشخصيات الواردة في اللعبة لطبيعة الشخصية العربية الإسلامية من حيث اللبس والشكل والحركات.
6. أن تتسق مع العقيدة الإسلامية .فيجب التنبه لوجود ألعاب تصطدم مع العقيدة الإسلامية كتلك التي تروج لفكرة تعدد الألهة ، أو التي تخالف أخلاقيات الإسلام كلعبة يقوم هدفها على إيذاء الجار.

**قائمة المصادر والمراجع**

**أولاً : المراجع العربية :**

1. السعدي، إبراهيم محمد . ( ٢٠٠٤ ). تربية الطفل في الإسلام، دار الفكر العربي، القاهرة.
2. المشرفي، انشراح إبراهيم . ( ٢٠١٠ ). التربية الحركية لطفل الروضة : دار إحياء التراث للنشر، مكة، السعودية
3. أبو العينين، علاء . ( ٢٠١٠ ). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام . تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدة ١٤٣٢ ه .
4. معوض، ربى عبد المطلب، والموسى غادة عبد الرحيم. ( ٢٠١٦ ). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، الكويت، مجلد ٣١ ، عدد ١٢١ ، ديسمبر.
5. )معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات(مجلة كلية التربية – جامعة الأزهر – العدد 177 – الجزء الثانى – يناير 2018).
6. ( المولى، مآرب محمد أحمد(2012، اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية ،مج14 ،جامعة جرش ،628-605).
7. الغزو، إيمان. ( ٢٠٠٤ ). دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنيَا للألفية الثالثة). دار القلم للنشر. الإمارات العربية المتحدة.
8. خياط، محمد جميل. ( ٢٠٠٤ ). المبادئ و القيم في التربية الإسلامية، مكة المكرمة، المكتبة الفيصلية.
9. أبو جراح . ( ١٤٢٥ ه). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار ( ١. المتميزة: العدد الثالث والعشرون ذو القعدة ١٤٢٥).
10. معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، كهينة علوش، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة 2006 - 2007 ، ص 8.
11. عبد السلام ، مندور . ( ٢٠٠٦ ). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض. السعودية.
12. الجارودي، حسين. ( ٢٠١١ ). أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 19 / 10 / 1432-على الرابط http: //waelarabic.in-.goo.com/t596-topic
13. محمد ، محمود الحاج القاسم (2013 ): أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها ، مجلة موصليات ، ع44 ، سبتمبر – جامعة الموصل .
14. الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز . ( ٢٠١٨ ). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، منشور على ٢٠ م. /٣/ شبكة الإنترنت، موقع الألوكة، تم استرجاعه بتاريخ.
15. الأنباري، باسم. ( ٢٠١٠ ). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 25 / 1/1432ه ه. على الرابطhttp://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

**ثانياً : المراجع الأجنبية**

1- Nolan EE, Gadow KD, Sprafkin J: Teacher reports of DSMIV

ADHD, ODD and CD symptoms in schoolchildren, J Am Acad Child Adolesc Psychiatry, 2001.

2- Hurwitz, S. (2003) To be successful-let them play. Child

Education 79,101-102.

3- Ling, T. (2007). How much do we know about the importance

of play in child development? Child Educ, 78: 230-233.

4-Gallagher ، M ، Michael. D (2011).The 2011 Essential Facts

About the Computer and Video Game Industry.Entertainment Software Association (ESA)p4.

5-Salen، K.، & Zimmerman، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge، MA: MIT Press.