وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة ابن خلدون – تيارت -

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

قسم الاعلام و الاتصال و علم المكتبات

مذكرة إستكمالا لمتطلبات الحصول على شهادة الماستر في تخصص اتصال و علاقات عامة

موسومة بـ:

الألعاب الالكترونية و دورها في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد

دراسة على عينة من أطفال جمعية ضياء لذوي التوحد و التريزوميا و صعوبات التعلم – تيارت–

إعداد الطالبتين :

***- عـــــــدة أمينة** **إشراف الأستاذ ة:**

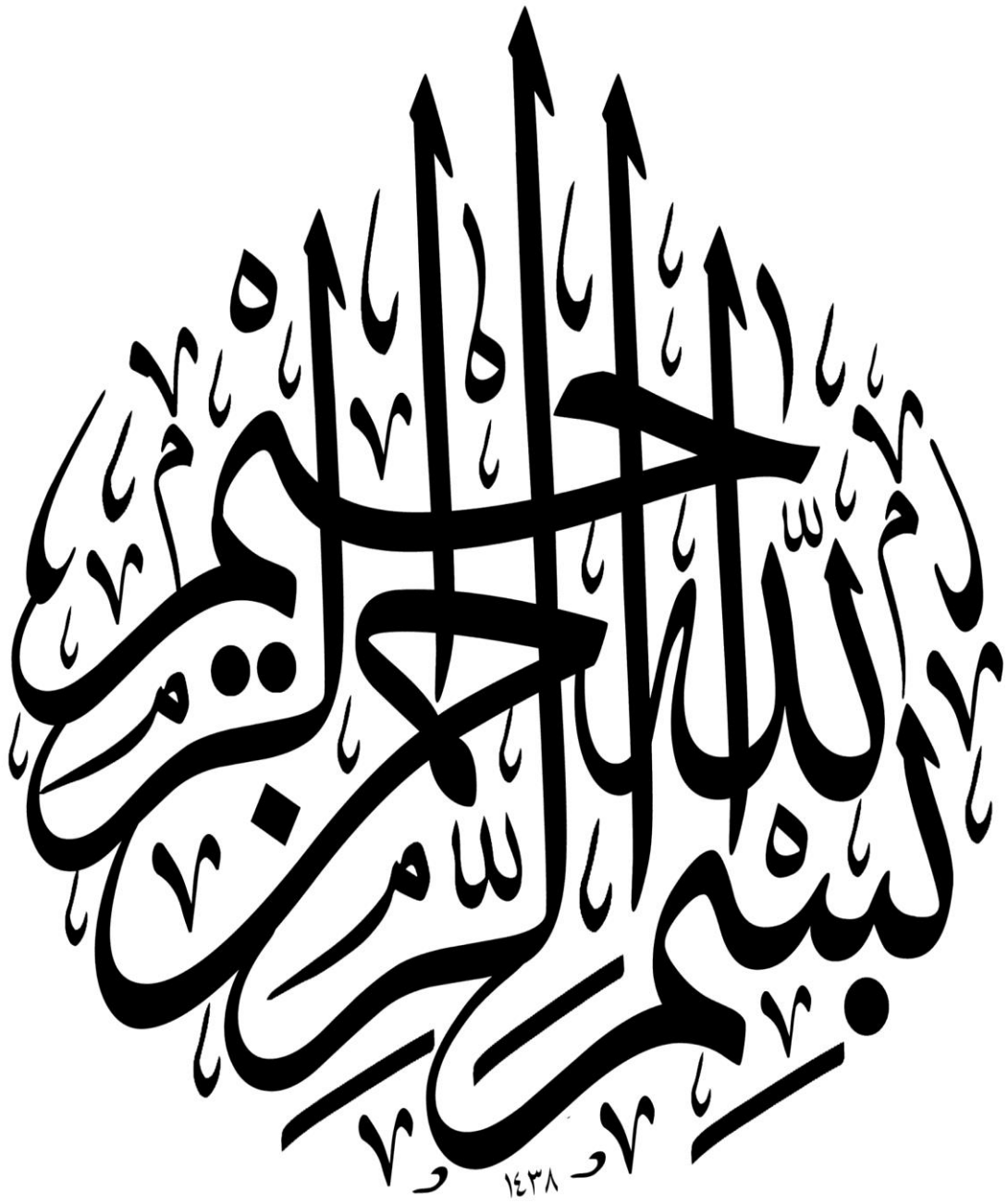
***- بودالي زهيرة إكرام** **د.سليماني شريفة**

لجنة المناقشة :

الاسم و اللقب	الرتبة	الجامعة
بلقاسم بن عـــــودة	رئيسا	ابن خلدون – تيارت
سليماني شريفـــــة	مشرفا	ابن خلدون – تيارت
جلـــــولي مختـار	عضوا مناقشا	ابن خلدون – تيارت

الموسم الجامعي : 2023م - 2024 م

1445هـ - 1446 هـ


بسم الله الرحمن الرحيم
١٤٣٨

قـــــــــائمة المحـــــــــتويات

شكر و عرفان.....	
إهداء.....	
الملخص : باللغة العربية و الأجنبية.....	
مقـــدمة	أ
الإطـــــار المنهـــــــــجي	
الاشكالية	04
أسئلة البحث	05
فرضيات الدراسة	05
أهمية الدراسة	06
أهداف الدراسة	06
أسباب اختيار الموضوع	07
المنهج المتبع	08
أدوات الدراسة	08
مجتمع الدراسة	10
عينة الدراسة	10
حدود الدراسة الزمنية و المكانية	10
مفاهيم الدراسة	11
الدراسات السابقة	13
التعقيب على الدراسات السابقة	19
الخلفية النظرية للدراسة	19
الإطـــــــــار النظري	
الفصل الأول : اللعب و الألعاب الاليكترونية	
تمهيد :	27
المبحث الأول : اللعب و النظريات المفسرة له	28
المطلب الأول : تعريف اللعب.	28

المطلب الثاني : أهمية و أهداف اللعب .	29
المطلب الثالث : أشكال و أنواع اللعب .	32
المطلب الرابع : قيم العب و النظريات المفسرة له .	35
المبحث الثاني : الألعاب الإليكترونية و أساسياتها.	41
المطلب الأول : نشأة و تاريخ الألعاب الإليكترونية .	41
المطلب الثاني : تعريف الألعاب الإليكترونية	42
المطلب الثالث : خصائص و مميزات الألعاب الإليكترونية .	43
المطلب الرابع : أنواع و مجالات الألعاب الإليكترونية.	45
المطلب الخامس : الانعكاسات المضرة للألعاب الإليكترونية.	52
المطلب السادس : واقع الألعاب الإليكترونية في الجزائر .	52
خلاصة	55
الفصل الثاني : القيم التربوية	
تمهيد	58
المبحث الأول : القيم التربوية و علاقتها بالتربية.	59
المطلب الأول : مفهوم القيم التربوية	59
المطلب الثاني : أهمية القيم التربوية	60
المطلب الثالث : القيم و علاقتها بالتربية .	65
المبحث الثاني : وظائف القيم التربوية و مكوناتها و تصنيفها.	63
المطلب الأول : وظائف القيم التربوية	63
المطلب الثاني : مكونات القيم التربوية	64
المطلب الثالث : تصنيف القيم التربوية .	65
خلاصة	66
الفصل الثالث : طيف التوحد	
تمهيد	69
المبحث الأول : طيف التوحد و أهمية دراسته	70
المطلب الأول : نبذة تاريخية عن التوحد	70
المطلب الثاني : تعريف التوحد	71
المطلب الثالث : خصائص ذوي اضطراب طيف التوحد	73

المطلب الرابع : تشخيص اضطراب طيف التوحد	75
المطلب الخامس : أهمية دراسة طيف التوحد	76
المبحث الثاني : انتشار طيف التوحد	77
المطلب الأول : معدل انتشار طيف التوحد	77
المطلب الثاني : أسباب اضطراب طيف	78
المطلب الثالث : النظريات المفسرة للتوحد	80
خلاصة	84
الفصل الرابع : علاقة الألعاب الإلكترونية بالطفل المتوحد	
تمهيد	87
المبحث الأول : علاقة الألعاب الإلكترونية بالطفل المتوحد	88
المطلب الأول : تأثير الألعاب الإلكترونية على تطور الأطفال عامة و أطفال التوحد خاصة	88
المطلب الثاني : الإليكترونيات و الطفل المتوحد.	89
المطلب الثالث : الألعاب الإلكترونية المناسبة لأطفال التوحد.	90
المطلب الرابع : دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات الصحية لدى أطفال التوحد.	93
خلاصة	94
الإطـــــــار التطبـــــــيقي	
تمهيد	96
تحليل نتائج الدراسة	97
معالجة و مناقشة النظريات	125
النتائج العامة للدراسة	126
الخاتمة	
قائمة المصادر و المراجع	
الملاحق	
قائمة الجداول	

شـــــكر و عـــــرفـــــان

– أولاً و قبل كل شيء نشكر المولى عز و جل الذي خلقنا و أحيانا ثم هدانا و أكرمنا و وفقنا لإتمام هذا العمل و علمنا ما لم نعل ، فسبحانك ربي لا علم لنا إلا ما علمتنا .

– نوجه شكرنا الخالص إلى أعز و أقرب ناس إلينا والدينا الكريمين الذين كانت دعواتهم ترافقنا في كل آنٍ و حينٍ ، فحفظهم الله لنا و أطال لنا في أعمارهم ، كما نتقدم بالشكر و التقدير إلى أستاذتنا الفاضلة الدكتورة سلماني شريفة التي تفضلت بالاشراف على هذه المذكرة و لا قدمته لنا من دعم و نصائح و توجيهات قيمة ، كما نتقدم بالشكر و العرفان إلى عمال جمعية ضياء لذوي التوحد و التريزوميا و صعوبات التعلم بتيارت على كل ما آفدونا به من معلومات لازمتنا في دراستنا ، و نشكر جميع أفراد عائلاتنا و إخواننا و أخواتنا و أصدقائنا و كل أحبائنا الذين قدموا لنا يد العون لتظهر هذه الدراسة في أبهى صورة لها فجزاهم الله عنا كل خير.

" أمينة – زهيرة "

إهـــــــــداء

إلى والدي الكريمين – حفظهما الله

أمي التي سهرت من أجلي و دعت لي بأطيب الأماني

أبي الذي أفنى عمره في سبيل سعادتي و نجاحي

إلى أختي العزيزة فتيحة و بناتها سلسبيل و أنفال و بسملة

إلى أخي العزيز عمر الحبيب و إلى صديقتي الغالية زهيرة و إلى حبيبتي الصغيرة رقية.

و إلى جميع أفراد عائلة معروف و عدة و إلى كل الأصدقاء و الأحبة الذي كانوا نِعم السند و الرفقة

أهدي هذا العمل المتواضع

عـــــــــدة أمينـــــــة

إهـــــــــداء

الحمد لله الذي بفضله تتم الصالحات و الذي قدرني على إتمام هذا العمل المتواضع

أهديه إلى أمي العزيزة و أبي الغالي حفظهم الله لي و أطال في عمرهما على صبرهما و دعمهم و دعواتهم الدائمة لي .

كما أهديه إلى جميع إخوتي و أخواتي و نور عيني " سرين ، يسرى ، إبراهيم ، بهور ، أيوب" حفظهم الله لي و إلى صديقتي الغالية أمينة

و إلى جميع عائلة " بودالي و بن شارف "

و إلى كل الأصدقاء و الأحبة و إلى كل من ذكرهم قلبي و لم يذكرهم قلمي .

بـــــودالي زهـــــيرة إكـــــرام

ملخص الدراسة

هدفت هذه الدراسة للكشف عن دور الألعاب الالكترونية في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد ، و ذلك من خلال قيامنا بدراسة ميدانية على أولياء أطفال التوحد بجمعية ضياء لذوي التوحد و التريزوميا و صعوبات التعلم بولاية تيارت في الفترة الممتدة من وقت قمنا باختبار أولياء أطفال التوحد المتواجدين بالجمعية و قدر عددهم بـ : 40 فرد و الذين تم اختبارهم بطريقة متعمدة.

حيث انطلقت دراستنا من الإشكالية التالية : ما دور الألعاب الالكترونية في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد ؟

– و من أجل تحقيق أهداف دراستنا و الوصول إلى النتائج فقد اعتمدنا على المنهج المسحي ، كما تم الاعتماد على أداة الاستبيان المتكونة من 18 سؤال ، موزعة على 03 محاور .

– بحيث توصلت الدراسة إلى أن هناك عدة دوافع لاستخدام الطفل المتوحد للألعاب الالكترونية من بينها تنمية بعض المهارات و حب الفضول و التسلية و الترفيه .

– ولقد اتضحت من خلال النتائج أن أنماط استخدام الطفل المتوحد تختلف باختلاف الجنس كما أظهرت النتائج أن للألعاب الالكترونية انعكاسات إيجابية على أطفال التوحد من خلال مساهمتها في اكتساب قيم تربوية بدرجة جيدة.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الالكترونية ، القيم التربوية ، أطفال التوحد .

*Study Summary**

This study aimed to explore the role of electronic games in instilling educational values in children with autism. A field study was conducted involving the parents of children with autism at the Diya Association for individuals with autism, Down syndrome, and g difficulties in Tiaret Province. The study period extended from the time we tested the parents of children with autism, who numbered 40 and were selected deliberately.

Our study began with the following research question: What is the role of electronic games in instilling educational values in children with autism?

- To achieve the objectives of our study and obtain results, we employed the survey method and used a questionnaire consisting of 18 questions, distributed across three axes.

- The study found that there are several motives for children with autism to use electronic games, including the development of certain skills, curiosity, and entertainment.

- The results indicated that the patterns of use of electronic games by children with autism vary by gender. The findings also showed that electronic games have positive effects on children with autism by contributing to the acquisition of educational values to a good degree.

Keywords: Electronic games, educational values, children with autism.

قائـــــمة الجـــداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يوضح توزيع العينة حسب الجنس	93
02	جدول يوضح توزيع العينة حسب السن	93
03	جدول يوضح توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للولي	94
04	جدول يوضح توزيع العينة حسب جنس طفلك المتوحد	95
05	جدول يوضح توزيع العينة حسب سن طفلك المتوحد	96
06	جدول يوضح توزيع العينة حسب المستوى الدراسي للطفل المتوحد	97
07	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (01) هل يستخد طفلك التوحد الألعاب الالكترونية ؟	98
08	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (02) ما هي الدوافع التي تترك فرصة لإبنك لإستخدام الألعاب الالكترونية ؟	99
09	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (03) حسب رأيك ما الذي يجذب طفلك المتوحد نحو الألعاب الالكترونية ؟	100
10	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (04) كيف نجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية ؟	101
11	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (05) كيف تكون ردة فعل طفلك المتوحد أثناء الخسارة عند اللعب بالألعاب الالكترونية ؟	102
12	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (06) مع من يفضل طفلك المتوحد اللعب ؟	103
13	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (07) متى يستخدم الطفل المتوحد الألعاب الالكترونية ؟	104
14	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (08) كم مدة استغراق الطفل المتوحد في اللعب ؟	105
15	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (09) ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها طفلك الألعاب الالكترونية ؟	106
16	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (10) ما هي الألعاب الالكترونية التي تفضلها لطفلك المتوحد في نظرك ؟	107
17	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (11) هل تقوم بتحميل الألعاب الالكترونية لطفلك ؟	108

18	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (12) هل تعتقد أن الألعاب الالكترونية انعكست على طفلك بالا جاب ؟	109
19	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (13) هل تؤثر الألعاب الالكترونية على طريقة تفكير طفلك ؟	110
20	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (14) هل يقلد طفلك مضامين هذه الألعاب الالكترونية ؟	111
21	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (15) ما هو السلوك الذي اكتسبه طفلك المتوحد من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية ؟	112
22	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (16) ما هي القيم التي اكتسبها طفلك المتوحد من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية ؟	113
23	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (17) هل ترى أن ممارسة طفلك للألعاب الالكترونية تجعله أكثر وعي بالقيم التربوية من ذي قبل ؟	114
24	جدول ويضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (18) إلى أي درجة ساهمت الألعاب الالكترونية في إكساب طفلك قيم تربوية ؟	115
25	جدول ويضح علاقة مع من يفضل طفلك المتوحد العب حسب الجنس	116
26	جدول ويضح علاقة استجابة أفراد العينة للسؤال " إلى أي درجة ساهمت الألعاب الالكترونية في إكساب طفلك قيم تربوية "؟	117
27	جدول ويضح علاقة استجابة أفراد العينة للسؤال " كيف تجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية "؟	118
28	جدول ويضح علاقة إنعكاس الألعاب الالكترونية على الطفل المتوحد و إلى أي درجة ساهمت في إكساب الطفل المتوحد قيم تربوية .	119

مقدمة

نظرا للتحولات والتطورات التي شهدتها البشرية في مجال تكنولوجيا الإعلام التي أحدثت تغيرات في كافة المجالات ومن بينها النظام الإجتماعي عامة والنظام التربوي خاصة ، حيث أثرت على مختلف الشرائح والفئات العمرية خاصة الطفل ، لأن الطفل في أول مرحلة من عمره يبدأ في تشكيل شخصيته والبحث عن الأنا ، ويلجأ إلى اللعب كوسيلة أساسية لأنه بعد مرحلة أولية في حياة كل طفل فهو يبحث عن الألعاب بكل أواعها وفي شتى المجالات .

هذه التكنولوجيا كونت فضاء جديد يدل للعب الطفل وهذا الفضاء يتمثل في الألعاب الإلكترونية كمنتوج جديد وفرته هذه التكنولوجيا الجديدة .

ونظرا لجاذبية هذه الألعاب الإلكترونية وتوفرها في كل وقت وتنوع هذه الألعاب في عادات هذا الطفل ، فالألعاب الإلكترونية غيرت في شخصية هذا الطفل وبالتالي أصبحت تغرس فيه قيم تربوية جديدة حيث أصبح يقضي أوقات كثيرة أمام هذه الألعاب .

ومن بين كل الأطفال نجد أطفال التوحد خاصة هم كذلك على غرار في الأطفال أثرت فيهم هاته الألعاب بالإيجاب والسلب حسب طريقة إستخدامها .

ونظرا لهذه الأهمية إرتأينا في دراستنا هذه توضيح ما مدى مساهمة هذه الألعاب الإلكترونية في غرس القيم التربوية لدى طفل التوحد ومن أجل تحقيق أهدافنا والإجابة على إشكاليتنا إتصلنا بجمعية ضياء لذوي التوحد والتريزوميا وصعوبات التعلم تيارت حررنا إستمارة إستبيان وزرعناها على أولياء الأطفال المتوحدين وذلك في الفترة الممتدة من 05 إلى 09 ماي 2024 ، و لتحقيق هذا الهدف قسمنا موضوع دراستنا إلى الإطار المنهجي : و الذي تضمن إظهار الإشكال المطروح للدراسة و تحديد أهمية الدراسة و الأهداف التي نطلع للوصول إليها و أيضاً أسباب اختيار الموضوع بالإضافة إلى تحديد المفاهيم الأساسية للموضوع و منهج الدراسة و أخيراً الدراسات السابقة التي تطرقت موضوع البحث و المقاربات النظرية التي تفسر هذه الدراسة .

– الإطار النظري : و قد تضمن أربعة فصول ، الفصل الأول الذي يحمل عنوان اللعب و الألعاب الاليكترونية ، حيث تم فيه إعطاء لمحة عن اللعب و أهميته ، أهدافه ، أشكاله و أنواعه قيمه و النظريات المفسرة له و كذلك قدمنا لمحة عن الألعاب الاليكترونية . نشأتها ، خصائصها و مميزاتها و الانعكاسات المضر لها.

و الفصل الثاني كان بعنوان القيم التربوية حيث تم التعرف على مفهوم القيم التربوية و أهميتها و علاقتها بالتوحد و كذا وظائفها و مكوناتها و تصنيفها .

و الفصل الثالث الذي يحمل عنوان اضطرابات التوحد حيث تم التعرف فيه على تاريخ طيف التوحد و أهم خصائصه و تشخيصه و أهمية دراسته و انتشاره و أسباب اضطرابه و النظريات المفسرة له .

أما الفصل الرابع و الأخير جاء بعنوان الألعاب الالكترونية و أطفال التوحد ، تناولنا فيه علاقة الألعاب الاليكترونية بالطفل التوحدي وتأثيرها على الأطفال عامة و أطفال التوحد خاصة ، و التعرف على الاليكترونيات و الطفل المتوحد و أهم الألعاب الاليكترونية المناسبة له و دور الألعاب الاليكترونية التعليمية في تنمية المهارات الصحية لدى أطفال التوحد.

و التعرف على الالكترونيات و الطفل المتوحد و أهم الألعاب الالكترونية المناسبة له و دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية المهارات الصحية لدى أطفال التوحد .

– الإطار التطبيقي : و الذي تناولنا فيه عرض و تحليل نتائج الدراسة فقد جاء فيه تحليل و تفسير نتائج الدراسة ، معالجة و مناقشة الفرضيات بعده وصولا إلى خاتمة المذكرة ثم قائمة المراجع و الملاحق

الإطار المنهجي للدراسة

الإشكالية

تعتبر تكنولوجيا الاتصال و تغيراتها من أهم المظاهر المؤثرة في المجالات المتعلقة بحياة الانسان فقد احدثت ثورة في طريقة تواصلنا وعيشنا التغيرات التي طرأت على طريقة تواصلنا وعيشنا من حلال الاجهزة الالكترونية وما اتاحته من تقنيات جديدة، حيث ظهرت ألعاب و أجهزة لم تكن معروفة من قبل و أصبحت تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال و عرفت هذه الألعاب بالألعاب الاليكترونية و انتشرت بشكل واسع و كبير ما أثرت على حياة الفرد حيث يرى المختصون أن لها تأثيرات مختلفة على ذهن المستخدم و خاصة الطفل فنجد أن الألعاب الالكترونية أصبح يلجأ إليها في كل مكان و زمان من أجل اللعب و التسلية و الترفيه ، لكن نجد هناك نوع خاص من الأطفال و هم أطفال التوحد لهم استخدام أكثر لهذه الألعاب و كما نعرف أن الطفل المتوحد يختلف عن غيره من الأطفال الطبيعيين فيعد التوحد من الإعاقات النمائية المعقدة التي تصيب الأطفال في طفولتهم المبكرة فيكونون متأخرين و غير طبيعيين في تصرفاتهم لكن مؤخرا نجد أن الألعاب الاليكترونية ساعدت أطفال التوحد من خلال مجموعة من الألعاب التي نالت إعجابهم و ذلك من خلال تحسين قدراتهم الادراكية و توعيتهم أكثر و غرس قيم تربوية و تعليمية لديهم كما عملت على تسليتهم و تثقيفهم و تنزيههم و من خلال هذا نطرح التساؤل الآتي : **ما دور الألعاب الاليكترونية في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد ؟**

الأسئلة الفرعية :

1)- ما دوافع استخدامات الطفل التوحدي للألعاب الاليكترونية ؟

2)- ما هي أنماط استخدامات الطفل التوحدي للألعاب الالكترونية ؟

3)- فيما تتمثل انعكاسات استخدام الألعاب الاليكترونية على الأطفال المتوحدين

4)-كيف يتم اكتساب الطفل التوحدي لقيم تربوية من خلال الألعاب الاليكترونية ؟

الفرضيات :

1- تتعدد دوافع استخدام أطفال التوحد للالعاب الاليكترونية والتي تتمثل في حب الفضول والتعلم .

2- تختلف أنماط استخدام الألعاب الاليكترونية عند أطفال التوحد باختلاف جنسهم .

3-تمثل أهم انعكاسات الألعاب الاليكترونية على الأطفال المتوحدين في الجانب الايجابي غالبا من خلال توسيع قدراتهم التعليمية و الفكرية و إشباع رغباتهم و تسليتهم .

4- يتم اكتساب الطفل التوحدي قيم تربوية من خلال استخدام الألعاب التي تتيح لهم فرصة التعبير عن الرأي و التواصل مع الآخرين بشكل مريح أكثر من الواقع .

أهمية الدراسة و أهدافها

أهمية الدراسة :تتمثل أهمية دراستنا فما يلي :

- تقديم رؤية حول دور الألعاب الإلكترونية كأسلوب تربوي تعليمي يمكن استخدامه مع أطفال التوحد .

- توسيع المعلومات حول موضوع الألعاب الاليكترونية و أطفال التوحد

-توضيح وتبيان أهمية الألعاب الإلكترونية في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد .

- الوصول إلى نتائج علمية .

أهداف الدراسة :

تهدف دراستنا إلى تحقيق ما يلي :

1- الكشف عن دوافع إقبال أطفال التوحد على استخدام الألعاب الإلكترونية.

2- معرفة أهم الألعاب التي تستهوي أطفال التوحد و تنال إعجابهم.

3- معرفة دور الألعاب الإلكترونية في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد.

أسباب اختيار الموضوع :

من بين الاسباب التي دفعتنا لانجاز دراستنا مايلي:

1/ الأسباب الذاتية :

- الرغبة و الميول الشخصي لموضوع الطفل و الألعاب الإلكترونية .

- اهتمامنا بالجانب النفسي للطفل .

- مدى ملائمة الموضوع للتخصص العلمي .

- الفضول العلمي و المعرفي لاهتمام الطفل المتوحد بالألعاب الاليكترونية .

- معرفة الجانب المثير و الجذاب للألعاب الاليكترونية و الأفكار و القيم التربوية التي تحاول غرسها في الطفل المتوحد.

2/ الأسباب الموضوعية :

4- توفر بعض المراجع و المصادر حول هذا الموضوع.

3- الأهمية البالغة لهذا الموضوع على المستوى العالمي و العربي و الطفل الجزائري خاصة.

1- الاهتمام بمجال البحث و الرغبة بمعرفة دور الألعاب الإلكترونية في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد .

2- تطبيق الأدوات و المعارف و مناهج الدراسات السابقة و محاولة دراستها نظريا و إسقاطها ميدانيا.

المنهج المتبع:

المنهج الذي اعتمدنا عليه في هذه الدراسة هو المنهج المسحي الذي هو واحد من المناهج الأساسية في البحوث الوصفية والذي يعرف على انه "و يعرف المنهج المسحي بأنه مجموعة من الخطوات يتم إجرائها من خلال استجواب مجموعة من الأفراد للحصول على المعلومات التي تساعد الباحث على الوصول إلى النتائج و لا يقوم الباحث من في هذا المنهج بدراسة العلاقة أو استنتاج الأسباب"[1]

حيث قمنا بتوظيفه لجمع البيانات الميدانية الخاصة بالدراسة وذلك بتوزيعنا لاستمارة استبيان على اربعين مفردة المتمثلين في أولياء جمعية ضياء لذوي التوحد والتريزومبيا وصعوبات التعلم .

أدوات جمع البيانات :

تختلف أدوات ووسائل جمع البيانات الميدانية بإختلاف موضوع الدراسة وفي دراستنا هذه إستخدمنا الأداة التالية :

إستمارة الإستبيان : يعرف الاستبيان بأنه مجموعة من الاسئلة حول موضوع معين يتم وضعها في إستمارة ترسل للأشخاص المعنيين بالبريد أوي يجرى تسليمها باليد تمهيدا للحصول على أجوبة الأسئلة الواردة فيها وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع أو التأكد من معلومات متعارف عليها لكنها غير مدعمة بحقائق .[2]

العينة هي"ذلك الجزء من المجتمع الذي يجرى إختيارها وفق قواعد وطرق علمية بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا"[3].وقد قمنا في دراستنا على إختبار العينة القصدية قوامها 40مفردة ، هم آباء وأمهات لديهم أطفال من ذوي طيف التوحد من جمعية ضياء لدوي التوحد والتريزوميا وصعوبات التعلم.

---

[1]– منهج الدراسات المسحية ، تم التحميل من موقع makk tabtk .comفي يوم : 04/05/2024.

[2]– عمار بوحوش ، محمد محمود الذنيات ، مناهج العلمي وطرق إعداد البحوث ، الطبعة 04، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، 2007، ص 64 .

ولقد مر الاستبيان في دراستنا بمراحل منها ، صياغة الأسئلة وذلك إستنادا على الأسئلة الفرعية والفضيات من أجل التوصل إلى الأهداف المراد تحقيقها ، بعد عرضها على المشرفة من أجل تصحيحها وتحكيمها من طرف أساتذة مختصين في هذا المجاال وصلنا إلى السيغة النهائية لتوزيع إستمارة الاستبيان على أفراد العينة، وقد تضمن الإستبيان :

الأساتذة المحكمين : عمارة جيلالي ، ذبيح يوسف ، الشيخ علي

>>البيانات الشخصية لأفراد العينة :

السن ، الجنس ، المستوى التعليمي ، وكذلك تضمن 18سؤال موزعة على محاور وهي كالآتي :

1- المحور الأول : ويتمثل في دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الطفل المتوحد تضمن 05أسئلة .

2- المحور الثاني : أنماط إستخدام الطفل المتوحد للألعابا الإلكترونية تضمن 06أسئلة .

3- المحور الثالث : إنعكاسات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتوحد ، حيث يتضمن 07أسئلة .

مجتمع البحث

ويقصد به مختلف الأشخاص الذين ستجرى عليهم الدراسة وهم مجموعة من أولياء أطفال جمعية ضياء لذوي التوحد والتريزوميا وصعوبات التعلم .

العينة :

حدود الدراسة الزمانية والمكانية :

المجال الزمني : ويقصد بالمجال الزمني الوقت الذي إستغرقته إجراءات الدراسة الميدانية ، حيث إنطلقت دراستنا في 05 ماي 2024 الى09 ماي 2024 لمدة أسبوع ، حيث تم توزيع الإستمارات على العينة (أولياء الأمور) وذلك بعد عرضها على الأستاذ المشرف من أجل تصحيحها بعدها انتهت عملية جمع وتفريغ الاستمارات وتحليل الجداول والبيانات التي استمرت حتى منتصف شهر ماي 2024 .

المجال المكاني : اجريت الدراسة في جمعية ضياء لذوي التوحد والتريزوميا وصعوبات التعلم في حي ديار الشمس تيارت .

مفاهيم الدراسة :

1/- اللعب (Play) :

لغة : « يعرف اللعب لغويا : كما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب و مهناه ضد جد ، و هذا يعني إنتفاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل ، كما يتضمن مفهوم اللعب ، و كما ذكر في قاموس المنجد ، الافراح و فعل فعل يقصد اللذة أو التنزه ، فعل بفعل لا يجدي عليه نفعا »[1]

- اللعب اصطلاحاً : يعرف كرافت (Craft 2000) اللعب بأنه النشاط الذي يقوم به الأطفال بإستطلاع و استكشاف للأصوات و الألوان و الأشكال و الأحجام ، حيث يظهر الأطفال قدراتهم المتنامية على التخيل و الإنصات و الملاحظة و الاستخدام الواسع للأدوات و الخامات للتعبير عن أفكارهم و التواصل مع مشاعر الآخرين.[2]

إجرائات : اللعب عبارة عن شرط أو مجموعة من الانشطة يقوم بها الأطفال من أجل المتعة و التسلية و السرور و التفاعل مع الآخرين .

1)- الألعاب الاليكترونية :électronique gammes

تعريفها : هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات اليكترونية و تشمل ألعاب الحاسب و ألعاب الانترنت ، و ألعاب الفيديو و ألعاب الهواتف النقالة و العاب اللوحات الرقمية .

أو هي برنامج نموذج حسابي يتطلب من اللاعبين الاستجابة للأدوات التي تحدث في عالم محاكي للواقع [3]

---

[1]- حنان عبد الحميد العناني ، اللعب عند الأطفال .أسس النظرية و التطبيقية ، الطبقة التاسعة ، دار الفكر ، ناشرون و موزعون . عمان .الاردن 2014ص 15.

[2]- إيمان عباس الخفاف ، اللعب ، دار المناهج االنشر و التوزيع ، عمان . الاردن 2015 . ص 31

[3]- نعيم محمد ناجي السيد . أثر ممارسة الألعاب الاليكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ، مجلو كلية التربية ، جامعة المنصورة . العدد 116 . 2021 . ص 63 .

2)- تعريف الألعاب الاليكترونية إجرائيا : و هي الألعاب التي تلعب على الحواسيب أو الهواتف الذكية أو الألواح الاليكترونية يستهوي أطفال التوحد و تجعلهم في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص افتراضيين داخل اللعبة و اكتسابهم مهارات و قيم تعليمية و تربوية.

التعريف النظري :

3)- أطفال التوحد : تعرف سهير كامل أحمد الطفل المتوحد بأنه طفل مصاب باضطراب و قصور في النمو اللغوي و القدرة على التواصل ، النمو العاطفي الانفعالي الاجتماعي الإدراكي ، الحسي و السلوكي ، حيث أنه منغلق على ذاته ، لا يتأثر بالمثيرات الخارجية ، و هو يعيش في عالمه الذي يكرر فيه حركات نمطية .[1]

- إجرائيا : هو اضطراب نمائي يحدث للطفل في سنواته الأولى فيؤثر على تواصل مع الغير و يضعف من قدراته الفكرية و مهاراته الاجتماعية .

4)- القيم التربوية : هي مجموعة من المبادئ و القواعد و المثل العليا التي يؤمن بها الناس و يتفقون عليها فيما بينهم و يتخذون منها ميزاناً يزن أعمالهم و يحكمون بها على تصرفاتهم المادية و المعنوية و كل من يحكم على عمل بأنه خير أو شر ، جميل أو قبيح بناءاً على القيم و المعايير الموجودة في ذهنه و القيم التربوية أيضاً : هي مجموعة القيم التي توجه العمل التربوي و التي يحرص المربون على السير في هداها ن فيما يقومون به من عمل تربوي ، سواء أكان هذا العمل التربوي مقصوداً أو غير مقصود نظاميا أو غير نظامي كما أن القيم التربوية لا يمكن أن تشتق ن الفراغ ، و إنما مما يسود المجتمع من قيم و اتجاهات .

إجرائيا : هي تلك المفاهيم التي تميز بين "الصواب و الخطأ و بين الخير و الشر و بين القبيح و الطيب .....إلخ "، و ذلك من خلال إصدار الأحكام التي تسعى المدرسة لغرسها و تشكيلها في نفوس تلاميذها بغية تجانسهم مع أفراد المجتمع .

[1]- ليلى حسين شعبان بوشهري : دور الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدى التلميذ المتوحد بالمرحلة الابتدائية ، مجلة كلية جامعة المنصورة التربية ، العدد 120أكتوبر 2022 . ص 131

الدراسات السابقة :

الدراسة الأولى : إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه ، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين ، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل ، أو الاعتماد عليها في تدعي البحث الذي يتم إجراءه.

- و في إطار موضوعنا هذا سنعرف بعض الدراسات المحلية و العربية التي نرى أنها تتصل بموضوع دراستنا المعنونة بـ : **الألعاب الاليكترونية و دورها في غرس القيم لتربوية لدى أطفال التوحد**

1- **دراسة مريم قويدر**.

العنوان : أثر الألعاب الاليكترونية على السلوكيات لدى الأطفال و هي رسالة ماجيستر مقدمة من طرف مريم قويدر سنة 2011 -2012، و هي دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة تتراوح أعمارهم بين 07إلى 12سنة حيث انطلقت الباحة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الاليكترونية على السلوكيات لدى الأطفال و واقعها و أسباب انتشارها بهذا الشكل الكبير لأنها أصبحت مصدر للترفيه و التسلية من طرف هاته الفئة.

و اعتمدت أيضا على مجموعة من التساؤلات الفرعية و هي كالآتي :

01- ما مكانة الألعاب الاليكترونية ضمن السياق العائلي؟

02- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الاليكترونية ؟

03-ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الاليكترونية ؟

و قد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي و الإطار النظري و التطبيقي ، حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة و الإشكالية و التساؤلات و

الأهداف و الأهمية و طبيعة و منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات و العينة و تحديد المفاهيم و المصطلحات و مجال الدراسة و الدراسات السابقة ، أما الإطار النظري فاحتوى على ثلاث فصول حيث عنون الفصل الأول ب "ماهية اللعب و ألعاب الفيديو "و الفصل الثاني ب "تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي "، و الفصل الثالث ب"الألعاب الاليكترونية ة أساسياتها "، أما التطبيقي فتضمن هو الآخر ثلاث فصول .

و استخدمت الباحثة أسلوب المسح لتربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات ، و أدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة .

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200فرد من الأطفال الجزائريين الذين يترامح أعمارهم ما بين 07إلى 12عاما و الذين يمارسون الألعاب الاليكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة ، حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

- فقد احتلت الألعاب الاليكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين و يميلون لشرائها و اقتنائها.

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الاليكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال ، مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لديهم .

- هنالك فروق بين ذكور و إناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب .

- تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت و ذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11إلى 12سنة.

الدراسة الثانية : دراسة مهى حسني الشحروري.

العنوان : أثر الألعاب الاليكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن و هي أطروحة دكتوراه من إعداد مهى حسني الشحروري ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا ، كلية الدراسات التربوية العليا ، تخصص علم النفس التربوي 2007.

– تتمحور انشغالاتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن .

– وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة على التساؤلات الآتية :

– ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة لمتغير المجموعة الموجهة ، غير الوجهة ، ظابطة ؟

– هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تقرى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجذر ؟

– ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بارون للذكاء الإنفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزي لمتغير المجموعة (الموجهة ، غير موجهة ، ظابطة)

– هل هناك فرق مقياس بارأون للذكاء الإنفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزي للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير جذر .

وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقات ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكل عند مستوى ($a < 0.05$) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجذر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة .

الدراسة الثالثة: دراسة رنيم خيرات جبلاوي

العنوان : فعاليات الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد ، دراسة شبه تجريبية في محافظة اللاذقية سنة 12-10-2021حيث عينة الدراسة من أطفال تتراوح أعمارهم ما بين (5-6) سنوات وبلغت إشكالية مفادها معرفة فعالية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد محافظة اللاذقية .

وإعتمدت الباحثة على بعض االفرضيات نذكر منها :

1- لا يوجد فرق دال إحصائيات بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والظابطة في التطبيق البعدي لإختبار المهارات الصحية لدى أطفال التوحد .

2- لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والتطبيقين القلبي والبعدي المباشر لإختبار المهارات الصحية لدى أطفال التوحد .

3- لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لإختبار المهارات الصحية لدى أطفال التوحد .

وقد إعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والتطبيقي ، حيث تحوصل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤل الرئيسي والفرضيات ، الأهداف الأهمية ومنهج الدراسة وحدودها ومصطلحات الدراسة ومجتمع البحث وعينته

فيما إحتوى الإطار النظري على تقديم المفاهيم الأساسية لموضوع الدراسة لفهوم الأطفال ذوي إضطراب طيف التوحد ، أسباب التوحد خصائصة وغيرها .

وإعتمدت الباحثة على لمنهج الشبه تجريبي لتحديد آثر إستخدام الألعاب الإلكترونية لمتغير مستقل في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد .

وتكون مجتمع البحث من جميع أطفال التوحد في محافظة اللاذقية والبالغ عددهم (213) طفل وطفلة من غمر (5-6) سنوات في مدينة جبلة والبالغ عددهم (08) أطفال ، في حين إختيار (08) أطفال من مركز دار الأمان التخصصي في مدينة جبلة ، أما العينة الإستطلاعية شملت (18) طفلا من ذوي إضطراب طيف التوحد في جمعية التوحد بمدينة اللاذقية .

توصلت الباحثة إلى إستنتاجات وتوصيات نذكر منها :

- توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات متنوعة لدى أطفال التوحد كمهارات التواصل اللفظي والمهارات الاجتماعية ، الحياتية وغيرها من المهارات المهمة .

- تجهيز المراكز التخصصية لذوي الإعاقات بالتجهيزات المادية الحديثة من حواسيب وسبورة ضوئية لتنمية المهارات المختلفة لدى أطفال التوحد .

- إجراء دراسات أخرى حول إعداد برامج لأطفال التوحد لتنمية مهارات مختلفة لديهم مثل المهارات التواصلية والمهارات الحياتية والمهارات اللغوية ، والمهارات الاجتماعية .

الدراسة الرابعة : دراسة زاغرب أميرة ، يسقر فتيحة و مزغيش إيمان .

العنوان : فعالية الألعاب الترويحية في تنمية مهارات التواصل التعبيرية عند طفل التوحد القابل للتطوير ، وهي دراسة في مجلة علمية للتربية البدنية والرياضة سنة 2023 .

حيث أجريت الدراسة الميدانية في المدرسة الإبتدائية أحمد حمداش الكائنة بإحدى البلديات الشرقية للجزائر العاصمة التي تحتوي قيم خاص بأطفال التوحد القابلين للتطوير ، حيث تم تحديد أطفال التوحد مجتمعا للدراسة وإختيار عينة بطريقة قصدية تتمثل في 18طفل تتراوح أعمارهم بين 06إلى 09سنوات ، يمارسون الألعاب الترويحية مع عائلاتهم بعد إنتهاء دوام الدراسة وتم الإعتماد على المنهج الوصفي نظرا لخصوصية الموضوع ، ثم ملأ أداة البحث المتمثلة في إستمارة الإستبيان حيث توصلوا في

هذه الدراسة إلى أن هذه الفئة من الأطفال المتوحدين الممارسة تتميز بمهارات تعبيرية أحسن من أطفال التوحد واعتمدوا على بعض الفرضيات نذكر منها :

– الفئة العامة : للألعاب الترويجية فعالية كبيرة في تنمية مهارات التواصل التعبيرية عند الطفل المتوحد

والفرضيات الجزئية تمثلت في :

– للألعاب الترويجية فعالية كبيرة في تنمية التعابير قبل اللفظية عند طفل التوحد القابل للتطوير .

– للألعاب الترويجية فعالية كبيرة في تنمية مهارة بداية الكلام عند طفل التوحد القابل للتطوير .

– للألعاب الترويجية فعالية كبيرة في تنمية مهارة التعبير عن الأفكالر المعقدة عن طفل التوحد القابل للتطوير .

وفي خاتمة الدراسة توصل الباحثين إلى خاتمة وإقتراحات وتوصيات مفادها بأن جميع الفرضيات الجزئية تحققت والتي تنص على أن للألعاب الترويجية فعالية كبيرة في تطوير التعابير القبل لفظية وتنمية مهارة كل من بداية الكلام وغيرها وكذلك ذكرت بعض الإقتراحات والتوصيات نذكر منها: تسليط الضوء على مدى فعالية الألعاب الشبه رياضية في تنمية التفاعل الإجتماعي لدى أطفال مرض التوحد . تسليط الضوء على مدى فعالية الألعاب الشبه رياضية في تنمية المهارات الحركية لدى أطفال مرض التوحد .

تعقيب عام على الدراسات السابقة :

من خلال عرض البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث يتضح قلة الدراسات تناولت الألعاب الإلكترونية ودورها في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد ، فنجد أن أغلب هذه الدراسات ركزت على إستخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية والآثار التي تنجم عن إستخدامها سواء كانت إيجابية أم سلبية . في حين أن دراستنا ركزت على الجانب الإيجابي للألعاب الإلكترونية والذي يكمن في غرس القيم التربوية عند الطفل المتوحد خاصة ، فنلاحظ وجود تشابه في متغير الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى التشابه في منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الاستبيان وإختلاف نوع الدراسة ومجتمع البحث وعينة الدراسة.

كما تمت الإستفادة من هذه الدراسات في بناء الجانب النظري ، كما ساعدتنا المجلات على إعطاء خلفية معرفية عن موضوع الدراسة .

الخلفية النظرية للدراسة :

أولا: نظرية الاستخدامات والإشاعات :

تسمى أيضا نظرية الاستعمالات والرضا ، تهتم هذه النظرية بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفية منظمة وهي ترى أن الجماهير فعالة في إنتقاء أفرادها لرسائل ومضمون مفصل من وسائل الإعلام وهي جاءت كرد فعل لمفهوم قوة الإعلام تنتمي ضمن التاثير المعتدل لوسائل الإعلام على الجمهور .[1]

وبعد "أليا هو كانز"أول من وضع البنية الأساسية الأولى في بناء مدخل الإستخدامات والإشاعات عندما كتب مقال عن هذا المدخل سنة 1959، حيث تحول الإنتباه من الرسالة الإعلامية إلى الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة وبذلك إنتقى مفهوم قوة وسائل الإعلام الطاغية التي كانت تنادي به النظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السحرية والتي تقوم على فكرة أي سلوك الأفراد يتحدد وفقا

[1]– نضال فلاح الضلاعين وآخرون ، نظريات الإتصال والإعلام الجماهيري ، ط 1، دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع ، عان ، 2014، ص 245 .

للآلية البيولوجية الموروثة ،ونتيجة لاف الطبيعية الأساسية للكائن الحي المتشابهة تقريبا بين كائن وآخر وتكون إستجابتهم للمثيرات المختلفة متشابهة ، خاصة مع الإعتقاد بأن متطابقة أفراد الجمهور لوسائل الإعلام تتم وفقا للتقويم وليس لأسباب منطقية ولكن مدخل الإشاعات له رؤية مختلفة في إدراك أهمية الفروق الفردية والتشابه الإجتماعي على إدراك السلوك المرتبط بوسائل الإعلام .[1]

فروض النظرية :

لقد تعددت توجهات الباحثين حول تحديد فرضيات تقوم عليها نظرية الإستخدامات والإشاعات من أهم تلك الإتجاهات التي يكاد يتفق عليها الكثيرون ما يلي :

– إن الجمهور يشارك بفعالية في عملية الإتصال الجماهيري ويستخدم وسائل الإتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاته .

– يعبر إستخدام وسائل الإتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الإجتماعي وتنوع الحاجات بإختلاف الأفراد .

– التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الإتصال ، وليست وسائل الإتصال هي التي تستخدم الأفراد ، أي أن الجمهور المتلقي هو صاحب المبادرة في التعرف للوسيلة الإعلامية وذلك بما يتوافق مع حاجاتهم ورغباتهم .

– يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم النفسية والإجتماعية وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات .

– يمكن الإستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال إستخدامات الجمهور لوسائل الإتصال وليس من خلال محتويات الرسائل فقط .

– إن رغبات الجمهور المتلقي للوسائل الإعلامية متعددة والإعلام لا يلبي إلى بعضا منها .[2]

---

[1]– عاطف عولي العيد ، نهى عاطف العيد ، نظريات الإتصال ةتطبيقاتها العربية ، نظريات الإتصال ةتطبيقاتها العربية ، القاهرة ، دار الفكر العربي ، 2011، ص 297 .

[2]– نضال فلاح الضلاعين وآخرون ، نظريات الإتصال والإعلام والجماهير ، مرجع سبق ذكره ، ص 246.

تطبيق الإستخدامات والإشاعات في دراسات إستخدام الألعاب الإلكترونية :

يعتبر تطبيق الإستخدامات والإشاعات في دراسات إستخدام الألعاب الإلكترونية بصفة كاملة ذو اهمية جد كبيرة حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية الفضاء الواسع والأكثر تلبية لحاجات الأطفال بصفة عامة وبصفة خاصة أطفال التوحد ، وبما أن الأطفال المتوحدين لا يملكون القدرات الكافية لمعرفة خفايا التكنولوجيا وبالتحديد تحميل الألعاب الإلكترونية فيقوم أولياءهم بتحميلها لهم وذلك بإختيار الألعاب التي تناسب الحالة المرضية لطفلهم المتوحد وجنسه وسنه وما يفضله ، فالأولياء هم المتحكمين في إختيار الوسيلة التي تحقق أهداف معينة تعود على أطفالهم بالنفع ، ومن خلال هذا الإختيار السليمم من طرف الأولياء للألعاب الإلكترونية المناسبة لأطفالهم هنا يلبي الأولياء حاجات أطفالهم الترفيهية والاجتماعية والتعليمية عن طريق الإستخدام أو اللعب بالألعاب الإلكترونية وعلى غرار باقي الحاجات نجد أن الحاجات المعرفية لغرس القيم التربوية عند أطفالهم المتوحدين والذي هو موضوع دراستنا الحالية .

فالأولياء عندما يستطيعون متابعة أطفالهم المصابين بطيف التوحد ومعرفة حالاتهم وحاجاتهم بالتدقيق وما يحبون وما يكرهون وما يفضلون فهنا يجدون طريق التكنولوجيا طويل و ممتلئ بما يناسب إختيارهم للوسائل فمثلا ولي طفل متوحد يختار لإبنه لعبة ماينكرافت التعليمية لانه وجد أن فضول إبنه وحاجاته المعرفية أكثر من ما هي ترفيهية فالإختيار يبقى سهل عندما تحدد تلك الحاجات وبالتالي يتحقق الإشباع وهذا ما أكدته نظرية الإستخدامات والإشاعات .

ثانيا : نظرية الغرس الثقافي :

– مفهوم نظرية الغرس الثقافي :

تعدد نظرية الغرس الثقافي إحدى النظريات التي قدمت مبكرا لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام ، كما تهتم بالتأثير التراكمي طويل المدى لوسائل الإعلام ، حيث يشير الغرس إلى تقارب إدراك جمهور التلفزيون للواقع الإجتماعي وتشكيل طويل المدى لتلك الإدراكات والمعتقدات عن العالم نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام .

وتصنف نظرية الغرس الثقافي ضمن نظريات الآثار المعتدلة لوسائل الإعلام بحيث لا تضخم في وسائل الإعلام ولا تقلل من هذه القوة ولكنها تقوم على العلاقات طويلة الأمدين إتجاهات وآراء الأفراد من ناحية وعادت مشاهدتهم من ناحية أخرى

وبدأ الباحث الأمريكي جورج جرينر دراساته وأكد على أن التلفزيون أصبح قوة مسيطرة للكثير ومصدرا رئيسا لبناء تصوراتهم عن الواقع الإجتماعي ، وبالتالي فإن العلاقة بين التعرض والأفكار المكتسبة يكشف عن مدى إبراز أهمية دور التلفزيون في القيم والتصورات المدركة للواقع الاجتماعي ، وبذلك أصبح الواقع الإعلامي المدرك من التلفزيون وما يعتمد عبيه الفرد في علاقاته مع الآخرين .[1]

مما يستلزم إستخدام مدخل مختلف عن المداخل التي تستخدم في دراسة تأثير تلك الوسائل ، ويرجع ذلك في رأي جينر إلى أن التلفزيون قد أصبح المركز الرئيسي للثقافة الجماهيرية وأن تأثيره قد أصبح أساسيا في التنشئة الاجتماعية للغالبية العظمى ن المشاهدين ، بما يعرضه من نماذج مكررة ونمطية للسلوك والأدوار الاجتماعية المختلفة .[2]

[1]– نظريات الإعلام والاتصال نظرية الفرس الثقافي ، تم النشر يوم الثلاثاء 10ديسمبر 2013، تم التحميل من موقع Constantine.blogspot.comعلى الساعة 14:14مساءا .

[2]– عدة بن عملية سعاد ، تأثير أفلام الكرتون والرسوم المتحركة في تنشئة الطفل أخلاقيا في ضوء نظرية الغرس الثقافي ، جامعة عبد الحميد بن باديس ، قيم الأدب العربي ، 2022، ص 10 .

فروض النظرية

ومن الأسس والمبادئ التي ترتكز عليها نظرية الغرس الثقافي ما يلي :

– التلفزيون وسيلة متميزة على وسائل الإعلام الأخرى .

– رسائل التلفزيون تشكل نظما متجانسا هو التيار السائد في ثقافتنا .

– مضمون هذه الرسالة يقحم مفاتيح الغرس .

– تزيد المستحدثات التكنولوجية من وصول الرسائل التليفزيونية إلى الجمهور .

تطبيق نظرية الغرس الثقافي : في دراسة الالعاب الالكترونية و دورها في غرس القيم لدى أطفال التوحد.

تفترض نظرية الغرس الثقافي أن الأفكار و المعتقدات و القيم تغرس في الأفراد من خلال ثقافتهم و مجتمعهم و بالتالي ، فإن سلوكيات و مواقفها تتأثر بشكل كبير بالرسائل التي تقلها من بيئتها.

– تقدم الألعاب الإلكترونية محتوى غيابيا الرسائل و الصور و القيم التي تعزز من مهارات و كفاءات أطفال التوحد كتقديم الرسائل الايجابية حول التعاون و العمل الجماعي و حل المشكلات ، كما تقدم كذلك كل ما من شأنه العمل على غرس القيم الاجتماعية و الدينية و التربوية السائدة في المجتمع و العادات و التقاليد كذلك فمثلاً أولياء الطفل المتوحد بإختياره للوسائل الالكترونية و ما تحمله من لعب اليكترونية تعليمية فإنه بذلك يساعد على غرس القيم الايجابية في ذهن طفله المتوحد فالمضمون من اللعب الالكترونية أهمية بالغة في عملية الغرس الثقافي الناسب لطفله و حسب ما تقتضيه حالته النفسية و عقله و مراعاة لمرضه الحساس ألا و هو التوحد .

– و مع التطور التكنولوجي الهائل في جميع المجالات و على مدى تطور السنين ازدادت الألعاب الالكترونية حداثة و العصرنة في التصميم الجمالي سواء من ناحية الألوان و التصاميم و المهم من ذلك تطور محتوياتها و ما تعرضه للأطفال و خاصة أطفال التوحد.

فإن للألعاب الالكترونية تأثير إيجابي على أطفال التوحد مثل تحيين مهارتهم المعرفية و تعزيز الإبداع لديهم و لا يتم ذلك إلا بممارسة الآباء لدورهم المهم و هو مراقبة محتوى الألعاب التي يحملونها لأطفالهم و التحدث معهم حول فوائدها و مخاطرها و كذلك تخصيص أوقات معينة في القيام بذلك.

– و في الختام نظرية الغرس الثقافي حاولت تبيان لكيفية تأثير الألعاب الالكترونية على أطفال التوحد و ذلك في غرس القيم التربوية لديهم حسب دراستنا و ذلك من خلال فهم كيفية الغرس الجيد للرسائل و القيم التي تحتويها الألعاب الالكترونية و بالتالي تقييم تأثيرها بشكل جيد و اتخاذ القرار الفعال حول كيفية استخدامها.

الفصل الأول :

اللعب و الألعاب الإليكترونية

الفصل الأول : اللعب و الألعاب الاليكترونية

تمهيد :

المبحث الأول : اللعب و النظريات المفسرة له .

المطلب الأول : تعريف اللعب.

المطلب الثاني : أهمية و أهداف اللعب .

المطلب الثالث : أشكال و أنواع اللعب .

المطلب الرابع : قيم العب و النظريات المفسرة له .

المبحث الثاني : الألعاب الإليكترونية و أساسياتها.

المطلب الأول : نشأة و تاريخ الألعاب الإليكترونية .

المطلب الثاني : تعريف الألعاب الإليكترونية

المطلب الثالث : خصائص و مميزات الألعاب الإليكترونية .

المطلب الرابع : أنواع و مجالات الألعاب الإليكترونية.

المطلب الخامس : الانعكاسات المضرة للألعاب الإليكترونية.

المطلب السادس : واقع الألعاب الإليكترونية في الجزائر .

تمهيد .

– إن اللعب نشاط حر يقوم به الفرد من تلقاء نفسه حرا مختارا بحيث يمكنه التوقف عنه بإرادته و عو بعد من أهم العوامل التي تمنحها البيئة للطفل لأنه من خلاله يعبرون الأطفال عن مشاعرهم و يتواصلون مع أصدقائهم ، أما الألعاب الإليكترونية فهي ألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزة اليكترونية مختلفة تعتبر سبب رئيسي لخلق مشاعر ايجابية مثل المتعة و الاسترخاء و تساهم أيضا في بناء علاقات اجتماعية و اكتساب مهارات تعليمية و قيم إنسانية تربوية و غيرها من خلال هذا سنتناول في هذا الفصل موضوع اللعب و الألعاب الإليكترونية حيث تطرقنا في المبحث الأول إلى تعريف اللعب و أهميته و أهدافه و أهم أشكاله و أنواعه و قيمته و نظرياته ، و في المبحث الثاني تطرقنا إلى الألعاب الاليكترونية تعريفها و تاريخها و خصائصها و مميزاتها و أنواعها و مجالاتها و إنعكساتها المضرة واقعها في الجزائر .

المبحث الأول :اللعب و النظريات المفسرة له .

المطلب الأول :تعريف اللعب.

– اللعب من خلال مصطلحات العلوم الإنسانية و الاجتماعية هو : اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي ، و اللعب قد يكون حرا ، أي يأتي عن واقع طبيعي ، كما قد يكون منظما و يسير بموجب القوانين و الأنظمة المعترف بها ، و يقتصر هذا التعريف على الجانب الترويحي ، أما في قوله أنه نشاط اجتماعي يشترك فيه عدد من الأفراد أو الجماعات طبقا لقواعد معينة للوصول إلى أهداف محددة فهو حافز طبيعي لتصريف الطاقة الزائدة ، و نمو أعضاء الجسم و إعداد الصغار للحياة [1]

و أيضا هناك تعريف لكاترين تايلور التي ترى بأن اللعب هو : أنفاس الحياة بالنسبة للأطفال و ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات ، فاللعب للطفل يعد ذو أهمية في عميلة التربية و الاستكشاف .

و كذلك برى بياجيه حسب كتاب وارد زورث أن <<اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ، اللعب و التقليد و المحاكاة تعد جزءاً لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي >>[2]

– و في تعريف آخر للعب هو عبارة عن <<نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية و الترفيه و الالتذاذ و التنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم و هو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ ، يهدف للتسلية و النأي عن النشاطات اليومية المألوفة ، بغض النظر عن نتيجته النهائية ، و الإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المرأب النشاط المفضل لديه>>[3]

[1]– محمد محمود الحيلة ، الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها . سيكولوجيا و تعليميا وعلميا ، الطبعة الأولى . دار المسيرة للنشر و التوزيع ،عمان الاردن 2002 ،ص 38 .

[2]– نبيل عبد الهادي ، سيكولوجيا اللعب و أثرها في تعلم الأطفال ، الطبعة الأولى ، دار وائل للنشر و التوزيع ، عمان، الاردن،2004،ص 2.

[3]– هايدة موذقي ، علم نفس اللعب ، الطبعة الأولى ، دار الهادي للطباعة و النشر و التوزيع ، بيروت، لبنان ،2004،ص 13

- إذا و بشكل عام فإن اللعب <<نشاط حر و موجه أو غير موجه يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات يمارسها فرديا أو جماعيا و يتم فيه استغلال طاقة الجسم الذهنية و الطاقة الجسمية أيضا و يمتاز بالخفة و السرعة في التعامل مع الأشياء و به يتمثل الفرد >>[1]

المطلب الثاني: أهمية و أهداف اللعب

الفرع الأول :أهمية اللعب

<<ذكرت جولي (2015) كيف الاعتراف العالمي باللعب كحق مهم من حقوق الاطفال منصوص عليه في اتفاقية الامم المتحدة لحقوق الطفل (1989) . فهي وثيقة دولية بأن كل طفل يشارك في اللعب و في جميع العالم و بالرغم من ذلك فإن المنظور الثقافي للمجتمع يحدد كيفية التعبير عن اللعب ، من حيث سماح النشاط للأطفال بممارسة الأدوار الثقافية و تجربة أدوار جديدة>>.

و يرى Muhammet & Suzan (2010)أن اللعب ان كان فرديا أو جماعيا داخل البيت أو خارجه يفسح المجال للتلميذ لكي يتعلم و يحقق ذاته و يكتشف قدراته ، حيث يتمكن من التمييز بين ما في وسعه فعله ، و ما لا يستطيع فعله فتزداد ثقته بنفسه فالطفل عندما يركب دراجة أو يتسلق شجرة يفرح لشعوره بالتفوق و السيطرة على الخوف عند إنجاز الألعاب لأنه وصل إلى هدفه دون مساعدة الكبار.[2]

- و نلمس أهمية اللعب في حياة الأطفال من خلال النقاط التالية :

1- أن اللعب الذي يمارسه الطفل في مختلف مراحل نموه ينطوي على أشكال مختلفة من نشاط اللعب كالألعاب الحركية و التعليمة و التمثيلية و التركيبية .

2- يشكل اللعب مدخلا أساسيا لنمو الطفل عقليا و معرفيا و اجتماعيا و انفعاليا

[1]- محمد أحمد موالحة ، علم نفس اللعب ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة . عمان الاردن، 2004،ص 15

[2]- أميرة بنت عبد العزيز ، رجاء عمر باحاذق ، الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة و علاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم ، مجلة كلية التربية ، جامعة الأزهر ، العدد، 183الجزء الثالث ،2019،ص 411 - 414

3- يعتبر اللعب أداة ترويض ، تعليم ، استكشاف ، تعويض و أخيراً تعبير.

4- عملية ترويض هي عملية تهذيب و أن اللعب من خلالها يستطيع الطفل أن يتعلم الدور الاجتماعي حتى لو كان فوضويا.

5- أن الطفل يستكشف باللعب العالم المحيط به و يستكشف ذاته فيتعلم.

6- كما أن للعب أثر في المجال المعرفي مثل معرفة قواعد اللعبة و المجال الاجتماعي مثل عقد المجالات الاجتماعية و المجال الوجداني مثل تعلم التعاون و الإيثار و الأخذ و العطاء و المجال للتنفس الحركي مثل حركة اليدين و الأرجل والأصابع.

7- يتعلم الطفل من خلال اللعب الملاحظة و الاختيار و التجريب .

8- اللعب أداة تعويض ، أي أن الطفل يقوم بتحقيق عملية علاجية هامة من خلال ألوان نشاط اللعب فيتخلص من رغباته المكبوتة و نزعاته العدوانية و مؤثراته و اتجاهاته السلبية

9- اللعب كأداة للتعبير و الدليل على ذلك باللعب يمكن التواصل بين أطفال مختلفين في الثقافة و القومية و اللغة ، و أيضا يمكن الاتصال بين الأطفال و الكبار [1]

الفرع الثاني: أهداف اللعب

- و نجد أن هناك عدة أهداف عامة يعمل الفرد على تحقيقها من خلال ممارسته لمختلف أنواع الألعاب في حياته اليومية و من هذه الأهداف نذكر :

* شعور الفرد بالمتعة و البهجة و السرور

* تقوية و تمرين الجسم و تدريبه على ممارسة الأنماط السلوكية الجسمية المختلفة .

[1]- نبيل عبد الهادي ، مرجع سابق، ص 204-205 .

* يتعلم الفرد التعاون و احترام حقوق الآخرين و المطالبة باحترام حقوقه ، أي الالتزام بالمسؤولية الاجتماعية .

* إثارة دافعية الفرد للعمل و تنمية استعداده للتعلم من خلال نمو الذاكرة و التفكير و التخيل و الإدراك

* تقوية ارتباط الفرد و انتمائه إلى الجماعة و احترامه مجموعة القوانين و القواعد و الأنظمة و التعليمات التي تحكم ممارسة اللعب في إطار الجماعة

* يكسب الثقة بالنفس و يعمل على تنميتها و يحاول اكتشاف قدراته واستعداداته و يعمل على اختبارها و تقويمها.

* تنمية شخصية الفرد في المجالات و النواحي المختلفة ، الجسمية ، النفسية ، الاجتماعية ، العقلية و المعرفية .

* تنمية مفهوم الذات لدى الفرد ، و رفع مستوى قبوله لدى الآخرين و تقبل الآخرين له .

* إعداد الفرد لما سيكون في حياته المستقبلية .

* تعزيز مفهوم الذات لدى الفرد من خلال سيطرته على أعضاء جسمه و البيئة المحيطة به .

* الإسهام في اكتساب الفرد الأنماط السلوكية المناسبة و المهارات الاجتماعية المقبولة اجتماعيا

* تنفيس الانفعالات المكبوتة لدى الفرد و تخليصه من الآثار المترتبة على خبرات الطفولة المبكرة المؤلمة [1]

[1]- محمد أحمد موالحة . مرجع سابق .ص 17-18 .

المطلب الثالث: أشكال و أنواع اللعب.

الفرع الأول : أشكال اللعب

للعب أشكال متعددة حددها الدكتور سامي محسن كالأتي :

1- لعب حر

2- لعب عقلي مثل الأرقام

3- لعب فردي مثل ألعاب الفك و التركيب

4- لعب عادي بدون أداة

5- لعب بأداة بدائية أو عادية كالكرة

6- لعب مفتوح الزمن

7- لعب ترويحي كاللعب بالطائرات

8- لعب بيئي مثل الألعاب الشعبية

9- لعب حركي و عقلي

10- لعب لغوي

11- لعب اجتماعي و نفسي

12- لعب حركي و قتالي

13- لعب تنافسي

14- لعب عالمي مثل كرة القدم

15- لعب تعليمي كألعاب تعلم العد في الحساب

16- لعب مقنن في وقت من خلال أشواط

17- لعب نقي مثل الألعاب الاليكترونية

18- لعب جماعي كألعاب الكرة و التمثيل

19- لعب بدني مثل الجري

20- لعب مفيد كالعاب الكرة و الورق و الشطرنج [1]

[1]- سامي محسن الختاتنة ، سيكولوجية اللعب ، دار الحامد. ط 1، الأردن 2013ص 71-72.

الفرع الثاني : أنواع اللعب

تصنف الألعاب إلى تصنيفات متعددة أبرزها ما يلي :

1) الألعاب التلقائية : تعد شكلا أوليا من أشكال اللعب و تتسم بالتالي

- لعب حر تلقائي بلا قواعد .

- معظم حالات اللعب يكون فردي ، حيث يلعب كل طفل كما يريد

2) **الألعاب التمثيلية** : يذكر (الخزاعلة ، السخني ، الزبون ، الشويكي .2011) أن الطفل يصبح في هذا النوع متقمصا لشخصيات الكبار بأساليب حياتهم و انفعالاتهم و تهتم هذه الألعاب على خيال الطفل الواسع و قدراته الإبداعية ، و يطلق على هذه الألعاب (الألعاب الإبداعية) . و يوصف بأنه خيالي و واقعي لأن هذا النوع يقتصر فقط على الألعاب الخيالية الإيهامية بل تشمل الألعاب التمثلية الواقعية.

3) الألعاب التركيبية : يذكر الخزاعلة 2011يظهر هذا النوع من سن (5-6) سنوات بدايتها عندما يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها فيكتشف مصادفة أنها تمثل نموذجا ، فيسعد بما إكتشفه و كلما تطور الطفل نمائيا أصبح لعبة أقل من الناحية الإيهامية و أكثر بنائية ، و قد إهتمت التكنولوجيا بهذا النوع نظرا لأهميته ، فقامت بإنتاج ألعاب تركيبية متعددة تتناسب مع مراحل نمو الطفل كإستخدام المعادن و البلاستيك و الخشب ليقوم الطفل ببناء مستشفى أو منزل و غيره [1]

4) **الألعاب الفنية** : تدخل في نطاق الألعاب التركيبية و تتميز بأنها نشاط تعبيري فني ينبع من الوجدان و التذوق الجمالي في حين تعتمد الألعاب التركيبية على الشد الطاقات العقلية المعرفية لدى الطفل و من ضمن الألعاب الفنية رسوم الأطفال التي تعبر عن التألق الإبداعي عند الأطفال الذي يتجلى بالشخبطة و الرسم فيعبر عما يتجلى في عقل الطفل لحظة قيامه بهذا النشاط و يعبر الأطفال

[1]– أميرة بنت عبد العزيز ، رجاء عمر باحاذق . مرجع سابق ،ص 411 .

في رسومهم عن موضوعات متنوعة تختلف باختلاف العمر فبينما يعبر الصغار في رسوماتهم عن أشياء و أشخاص و حيوانات مألوفة في حياتهم ،نجد أنهم يركزون أكثر على رسوم الآلات و يتزايد اهتمامهم برسوم الأزهار و الأشجار و المنازل مع تطور نموهم .

5) **الألعاب الترويحية و الرياضية** : يعيش الأطفال أنشطة أخرى من الألعاب الترويحية و البدنية التي تنعكس بإيجابية عليهم ، فمنذ النصف الثاني من العام الأول من حياة الطفل يشد إلى بعض الألعاب البسيطة التي يشار إليها غالبا على أنها (ألعاب الأم) لأن الطفل غالبا يلعبها مع أمه و تعرف الطفولة انتقال أنواع من الألعاب من جيل لأخر مثل (لعبة الاستغماية ، و السوق ، و رن يا جرس) و غير ذلك من الألعاب التي تتوارث عن الأجيال.

6) **الألعاب الثقافية** : هي أساليب فعالة في تثقيف الطفل حيث يكتسب من خلالها معلومات و خبرات و من الألعاب الثقافية القراءة و البرامج الموجهة للأطفال عبر الإذاعة و التلفزيون و السينما و مسرح الأطفال .

– إن الطفل الرضيع في العام الأول يحب أن يسمع غناء الكبار الذي يجلب له البهجة و في العام الثاني يحب الطفل أن ينظر إلى الكتب المصورة بألوان زاهية و يستمتع بالقصص التي تحكى عن هذه الصور ، هذا إلى جانب ذلك تعد القراءة خبرة مسار للطفل الصغير و خاصة إذا كان جالسا في حضن أمه أو شخص عزيز عليه كما يقول (جيرسيلد) و يمكن تبين الميل نحو القراءة عند الأطفال في سن مبكرة حيث تجذبهم الكتب المصورة و القصص التي يقرؤها الكبار لهم و يحب الطفل في هذه السن الكتب الصغيرة ليسهل عليه الإمساك بها و غالبا ما يميل الأطفال الصغار إلى القصص الواقعية بينما إن إتجاه الأم نحو الخيال له تأثير هام في تفضيل الطفل للقصص الواقعية أو الخيالية [1]

[1]– سامي محسن الختاتنة ، مرجع سابق،ص 77–78

المطلب الرابع : قيم اللعب و النظريات المفسرة له

الفرع الأول: قيم اللعب

1) **القيمة الجسدية:** أن اللعب النشيط ضروري لنمو العضلات للطفل ، من خلال اللعب يتعلم مهارات الاكتشاف و تجميع الأشياء .

2) **القيمة التربوية:** أن اللعب يفسح المجال أمام الطفل كي يتعلم الشيء الكثير من خلال أدوات اللعب المختلفة كمعرفة الطفل للأشكال المختلفة و الألوان و الأحجام و الملابس ، و في كثير من الأحيان يحصل الطفل على معلومات من خلال اللعب لا يستطيع الحصول عليها من مصادر أخرى

3) **القيمة الاجتماعية:** يتعلم الطفل من خلال اللعب كيف يبني علاقات اجتماعية مع الآخرين و يتعلم التعامل معهم بنجاح ، كما أنه يتعلم من خلال اللعب التعاوني و اللعب مع الكبار الأخذ و العطاء.

4)**القيمة الخلقية** : يتعلم الطفل من خلال اللعب بدايات مفاهيم الخطأ و الصواب ، كما يتعلم بشكل مبدئي بعض المعايير الخلقية كالعدل و الصدق و الأمانة و ضبط النفس و الروح الرياضية.

5) **القيمة الإبداعية:** يستطيع الطفل عن طريق اللعب أن يعبر عن طاقاته الإبداعية و أن يجرب الأفكار التي يحملها .

6) يكتشف الطفل عن طريق اللعب الشيء الكثير من نفسه كمعرفة قدراته و مهاراته من خلال تعامله مع زملائه و مقارنة نفسه بهم ، كما أنه يتعلم من مشاكله و كيف يمكنه مواجهتها ..

7) **القيمة العلاجية:** يصرف الطفل عن طريق اللعب التوتر الذي يتولد نتيجة القيود المختلفة التي تفرض عليه ، و إذ نجد أن الأطفال الذين يأتون من بيوت تكثر فيها القيود و الأوامر و النواهي

يلعبون أكثر من غيرهم من الأطفال ، كما أن اللعب وسيلة من أحسن الوسائل التصريف العدوان المكبوت. [1]

الفرع الثاني: النظريات المفسرة للعب

- نلاحظ أن هناك مجموعة من الباحثين و الفلاسفة قاموا بوضع الأعداد لعدة نظريات حاولوا خلالها تفسير اللعب و من أبرز هذه النظريات نذكر.

1-"**نظرية الطاقة الزائدة**": لقد عبر الفيلسوف الألماني (فريديريك) عن فكرة اللعب بأنه (البذل غير الهادف للطاقة الزائدة) ، و هذه النظرية تشير إلى أن الكائنات البشرية قد توصلت إلى قدرات عديدة و لكنها لا تستخدم كلها في وقت واحد و كنتيجة لذلك يوجد لدى الإنسان قوة كاملة لفترات طويلة أثناء فترات الكمون هذه تتراكم الطاقة في مركز الأعصاب السليمة النشطة و يزداد تراكمها حتى تصل إلى درجة يتحتم فيها وجود منفذ ، و اللعب وسيلة مناسبة و ممتازة لاستنفاذ هذه الطاقة الزائدة المتراكمة.

- و مما يؤيد هذه النظرية أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة لديهم ، و قد وجه نقد لهذه النظرية حيث أن اللعب لا يكون دائما نتيجة وجود طاقة زائدة عند الطفل فكثيرا ما نشاهد الطفل و هو يلعب في غاية الإرهاق و التعب و مع ذلك نراه يستمر في نشاطه و يواصل ألعابه "[2]

2-"**نظرية الاستجمام و الترويح**": صاحب هذه النظرية هو (لازاروس) و هي من أقدم النظريات التي فسرت اللعب حيث وجد أن اللعب يعد وسيلة للراحة و تجديد النشاط حينما يشعر الإنسان بالتعب

[1]- هبة محمد عبد الحميد ، ألعاب الأطفال الغنائية . الحركية - الثقافية - الايهامية - الشعبية - التربوية - التمثيلية . الطبعة الأولى ،دار صفاء للنشر و التوزيع ، عمان ،2006،ص

[2]- علوان وسام ، فعالية اللعب في تنمية القدرات الابداعية لدى أطفال ما قبل المدرسة (4*5سنوات) ،أطروحة دكتورا الطور الثالث في ميدان علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية ،تخصص النشاط البدني و الرياضي ، ما قبل المدرسي ، معهد التربية البدنية و الرياضية ،دالي براهيم ،جامعة الجزائر، 2018.

و يعمل على إراحة الأعصاب و العضلات من التعب و الكد و العمل ، حيث تجعل الإنسان يتكبد على العمل بنشاط وجد ، و لكن من ناحية أخرى فإن هناك جانب قهور للنظرية ، حيث أن الأطفال يقبلون على اللعب بعد الاستيقاظ من النوم و أخذهم لقسط كبير من الراحة ، و لو كان اللعب يوفر لصاحبه الراحة فإن الكبار هم الأكثر حاجة للراحة التي يوفرها اللعب >>[1]

3- "**النظرية التلخيصية**": صاحب هذه النظرية هو ستانلي مول و خلاصتها :- إن اللعب هو تلخيص لضروب النشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون و الأجيال ، وليست إعدادات للتدريب على نشاط مقبل و مواجهة صعاب الحياة.

- فألعاب القفز و التسلق و الصيد و جمع الأشياء المختلفة هي ألعاب فردية أو جماعية غير منظمة و لعل هذا يشير إلى حياة الإنسان الأول عندما كان يصطاد الحيوانات و يسخرها لمصلحته فالطفل حينما يجمع حوله جماعات الرفاق ليلعب معهم إنما يمثل في عمله نشأة الجماعات الأولى في حياة الإنسان ، كما أنه إذا قدمنا له عدد من المكعبات ، فإنه يشرع في بناء منزل أو ما شابهه ، و هذه تمثل مرحلة التقدم في الحياة فالإنسان يلخص في لعبه إذا أدوار المدينة التي مرت عليه كما يلخص الممثل تماما تاريخ أمة من الأمم في ساعات قليلة ، وقد وجهت إلى هذه النظرية اعتراضات كثيرة منها

إن هذه النظرية بنيت على افتراض أن المهارات التي تعلمها جيل من الأجيال و الخبرات التي حصل عليها يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه غير أن هذه النظرية القائلة بتوريث الصفات المكتسبة و التي يعد (لامارك) مؤسسا لها لم يعثر على ما يؤيد ما في دراسة الوراثة كما يرفض معظم علماء الوراثة في الغرب ، الرأي القائل بإمكان توريث الصفات المكتسبة و هذا كله أدى إلى إلقاء هذه النظرية إضافة

[1]- سارة محمود ، عبد الرحمان حمدان . إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها ،من جهة نظرا للمعالجين و الأطفال أنفسهم، قدمت هذه الرسالة إستكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجيستر في التربية ، تخصص المنابع و طرق التدريس ، كلية العلوم التربوية جامعة الشرق الاوسط، 2016،ص20 - 21

إلى أن الصغار ليسوا صورا مصغرة عن الكبار فركوب الدراجات و إستعمال الهواتف مثالا ليست تكرار لتجارب قديمة و إنما هو من معطيات الجيل نفسه الذي سيستخدمها"[1]

4- "**نظرية الأعداد للعمل أو ممارسة المهارات**": تعتبر هذه النظرية من النظريات المهمة في تفسيرها للعب و أشهر من أكد في هذه النظرية (كارل جروس) و هي مقابلة لنظرية (ستايلي) حول النظرية التلخيصية ، فوظيفة اللعب هي إعداد الطفل للمستقبل و ليست مجرد بيان نشاط الأجيال القديمة ، و لقد نقد (جروس) نظرية الطاقة الزائدة بأنها أهملت في النشاط في اللعب ، فأساس اللعب ليس الطاقة الزائدة ، و لكنه الدافع الداخلي الذي يؤدي لتكيف الشخص مع بيئته عن طريق اللعب ، ففي أثناء ممارسته تعطي الفرصة لطفل الجبل و الإنسان الحي يقوي و ينمي استعداداته المورثة ، و كذلك في أثناء محاولته التكيف مع بيئته المعقدة.

و خير مثال على ذلك بأن الذكور يمارسون ألعابا تتمثل بأدوارهم الاجتماعية المستقبلية ، ممثلا ذلك بإقامة المنازل بالرمل و الطين أو قطع الخشب ، أما الإناث فيلعبن ألعابا متعلقة بالأعمال المنزلية ، و هذا بدوره يمكن أن يفسر بأنه إعداد للحياة المستقبلية .

فنجد أن وظيفة اللعب من خلال وجهة نظرية (جروس) متمرين لنواحي النشاط المختلفة التي سيحتاجها الكائن الحي عند الكبر ، كما أن اللعب يعد أكبر دافع لنمو الفرد و تقدمه. "[2]

5- "**نظرية التنفيس أو التنفيس من القلق**": هذه هي نظرية مدرسة التحليل النفيس لما بها (سيجمود فرويد) حيث استخدمها ع بداية القرن العشرين لمعالجة الأمراض النفسية والعقلية.

و يفترض سيجموند فرويد أن السلوك الإنساني خاصة لا يحدث بلا سبب وأنه يتوقف على الحالة النفسية للفرد وهي الإحساس بالسرور أو الألم الذي يعقب السلوك ، فالمرء لا يميل إلى أشباه الثغرات

[1]- سامي محسن الختاتمة، مرجع سابق، ص 66

[2]- نبيل عبد الهادي م،رجع سابق ،ص 35 - 36 .

التي تبعث السرور وتجنب أشباه الخبرات التي تؤدي إلى الألم ولهذا نرى أن الأطفال يخلقون عالما من الأوهام والخيال من أجل أن يحققوا لأنفسهم ثقة خاصة بعيدة عما في الواقع من مشكلات .

و يلجأ الطفل عادة إلى أشياء ملموسة يضفي عليها عالمه الخاص لكي يجلب السعادة لنفسه ، حيث يتوه أن قطعة الخشب هي بندقية يصنع بها معركة حقيقية كما انه يتوهم أن عودا من القصب (البوص) حصانا حقيقيا ، كما تخاطب الطفلة دميتها وكأنها إنسانة حقيقية ، وهذا الأسلوب الإيهامي يمثل نوعا من اللعب عند سيجموند فرويد "[1]

6- "**نظرية التعويض:** يجهد الطفل في سياق تعامله مع القضايا المحيطة به إلى التعبير بوضوح عن توتره عند مواجهة و مقاومة ما تولد حالة التوتر لديه ، ويستخدم الرموز اللفظية والمادية للتعبير عن مشاعره وأحاسيسه فيستجلب لنفسه بذلك اللذة العملية أو القدرة على الضبط النفسي التدريجي ، ويعتبر الضبط النفسي التدريجي أو اللذة العملية للضمير من الظواهر الهامة التي يتناولها علم النفس اللعب بالدراسة والبحث اتخذ فريق من علماء النفس ومنهم ويني (Winey) و رابينسون (Rabinson) وفرة وتنوع الألعاب الرمزية القاعدة الأساسية لبسط وتثبيت أن الألعاب التعويضية للأطفال مع الأخذ بعين الاعتبار أن قسما من الألعاب الرمزية فقط يمكن تأطيره بإطار الألعاب التعويضية حيث لا يشمل ذلك جميع الألعاب الرمزية "[2]

7- "**نظرية النمو الجسمي:** تعتبر هذه النظرية التي تنسب للعالم كار (CAR) إلى قيمة اللعب في استشارة مراكز مخية يكون من استشارتها نماء الجسم ، كما تبين قيمة المراكز المخية في تحريك الطفل فتؤدي إلى لعبه ، و كما يقول صاحب النظرية (اللعب هو المساعد الأول على نمو الأعضاء) خصوصا المخ والجهاز العصبي لأنه عندما يولد الطفل لا يكون مخه في حالة نمو كاملة أو حالة استعداد كامل للعمل لأن معظم أليافه غير مكسوة بالغشاء أي الغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ بعضها عن بعض ، ولما كان اللعب يشمل على حركات يشرف على أدائها كثيرا من المراكز

[1]- محمد أحمد صوالحة ، مرجع سابق ، ص 38 .

[2]- مايدة مرثقي ، مرجع سابق ، ص 86 .

المخية فهذا من شأنه أن يثير هذه المراكز إثارة يتكون بضلها تدريجيا ما يعرف بالألياف العصبية من الأغشية ".[1]

8- "**النظرية المعرفية** : تقوم هذه النظرية على جانب النمو الهقلي في أعمال (جان بياجيه) وعل جانب النمو المعرفي في أعمال (فيجوتنسكي) ، حيث يرى جان بياجيه أن اللعب متطلب أساسي في راحل نمو الطفل وبالذات نوه العقلي ، وتركز هذه النظرية على عمليتين أساسيتين وهما الملائمة والتمثل ، الملائمة هي التعديلات والأنشطة التي يقوم بها الفرد ليتكيف من العالم الخارجي إلى جزء من معرفته الفعلية لتلبي احتياجاته ."

9- **نظرية التوازن** :أول من قرر هذه النظرية كنرود لانج (Kanrod Lang) و تتلخص في أن لكل من حياته الجديدة أعمال خاصة لا تغذي إلى طائفة يسيرة من غرائزه وميوله وكذلك يزود الإنسان بالميل غلى هذه الحركات غير التي سميها للعب ليتاح له بفضلها تغذية ما لا تتسع حياه الجديدة لتغذيه من غرائز و ميول ، وبذلك يستقر التوازن بين قواه النفسية فالطالب أو المدرس أو القاضي مثلا حينما يقضي أوقات فراغه في ألعاب الصيد والزراعة أو السباحة ، يغذي بهذه الألعاب ما لديه من ميول لا تغذي بها أعماله الجدية ، ولو تركها معطلة لإختل التوازن بين قواه النفسية ، فتتعرض حياته العامة إلى الكثير من صنوف الكبت والاضطراب ."[2]

[1]- جالاب مصباح ، بعايري حسان ، أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية و الإجتماعية (مقاربة نظرية) ، مجلة الراصد لدراسات العلوم الإجتماعية ، جامعة محمد بوضياف - المسيلة ، المجلد 1، العدد 1، 2021، ص 59 .

[2]- سارة محمود عبد الرحمان حمدان ، مرجع سابق ، ص 26 .

المبحث الثاني : الألعاب الإلكترونية و أساسياتها .

المطلب الأول : نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية

ترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953عندما تمكن بعض المختصين من إظهار (قملة) على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها بإستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات تلها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة الشطرنج وفي عام 1960لاقب لعبة حرب الفضاء (Space War) التي صممها ثلاث طلاب من معهد مساشوش التقني (MIT) نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب .

وشهد عام 1972حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية الحاقل الذي ما يزال في تطور وتقدم متطورين حى اليوم ، فقد أسس كل من (نولان بيشنيل Nolan Bushnell) و (تيد دابني Tid Dabney) شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية و طرحا لعبة (بونج PONGO)

وتسارع تطوير الأجهزة والألعاب المتنوعة وتسويها وصلت عام 1982مبيعاتها ومع تزايد الحاجة إلى اجهزة يسهل إستخدامها والتعامل معها طرحة شركة يابانية جهاز ألعاب بمواصفات بيانية ورسومية عالية الدقة تمتد فكرة ألعاب فيه على مغامرات عامل تمديديات صحية إسمه (ماري Mario) همه البحث عن أميرته ، مما دفع شركة أخرى يابانية سنة 1968لطرح منتج شبيه يعتمد شخصية قنفذ سريع اسمه (ستونيك) يبحث عن أميرته القنفذة ، وكان من هذه الألعاب (سباق موناكو) للسيارات ولعبة (زيلدا) أو (مقاتل الشوارع) وتطورت الحواسيب الشخصية 19688وازدهرت معالجات 386و 486كما سمح ظهور برنامج النوافذ (Windows) في سنة 1990فأصبحت الألعاب أكثرمتعة وسمية ألعاب محاكاة مثل محاكاة الطيران ومحاكاة ألعاب التفكير وألعاب الشطرنج .[1]

[1]– فؤاد بداني ، دمان الألعاب الإلكترونية عند الاطفال وقيم التربية بالأسرة الجزائرية حتمية وإشكالية الإستخدام "دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطتين بولاية مستغانم"، مجلة علوم الإنسان والمجتمع ، جامعة أيمن العقال الحاج موسى أخ أموك ، تامنغست– الجزائر، المجلد 11، العدد 01، 2022،ص 105.

أما عام 1993ظهرت معالجات البانتيوم وقارئات الأقراص المدمجة (CD Rom) وطرحت شركة مايكروسوفت برنامج النوافذ (windows 95) ، مما جعل الحاسوب الشخصي أداة قوية لتطوير ألعاب تعتمد على الوسائط المعتمدة في الإفادة من الصور والرسوم والأصوات ، فقدت إمكاناتها أكبر و باتت أكثر واقعية .

و في عام 1995طرحت شركة يابانية عملاقة محطة الألعاب (Play Station) المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانيات عالية من حيث الصوت والصورة و السرعة ، وسرعان من أخذت جذورها شركات يابانية أخرى مما بعث من جديد السباق على تطوير أجهزة ألعاب وبرامجها و تسويقها وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامر ضمن برامج الذكاء الصناعي و الروبوت (الإنسان الآلة) التي تقلد الأعمال .[1]

المطلب الثاني : تعريف الألعاب الإلكترونية

"يعرف (Ozuturkأوزوترك) 2014الألعاب الإلكترونية بأنها جميع الألعاب التي تلعب عبر الانترنت ، وبما في ذلك خلال الشبكة الاجتماعية / منصة وسانجل يتم لعبها بشكل منفرد أو متعدد اللاعبين عبر جهاز كمبيوتر محمول أو وحدة تحكم أو كمبيوتر لوحي أو هاتف محول أو أي جهاز رقمي آخر لديه إمكانية الوصول إلى الانترنت ولعب الألعاب .

و أيضا يعرفها (الزويدي) 2015بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والهواتف النقالة "[2]

[1]– فؤاد بداني ، مرجع سابق ، ص 106.

[2]– خيرية محمد عبد القادر ، أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى التمر الإلكتروني لدى طلبة المرحة الأساسية في العاصمة عمان ، قدمت هذه الرسالة إشكالة متطلبات الحصول على درجة الماجيستر، في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم ، جامعة الشرق الأوسط ، 2022، ص 51 .

و في تعريف آخر نجد تعريف (الشحروري) 2008حيث يعرف الألعاب الإلكترونية بأنها <<نوع من الألعاب التي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري والحركي) [1]>>

الألعاب الإلكترونية <<هي في المفهوم المعلوماتية برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحركها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه ، ومن الناحية العلية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحدد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة . وأداة تطوير لثقافته وقدراته تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة."[2]

المطلب الثالث : خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية

الفرع الأول : خصائص الألعاب الإلكترونية

هناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإليكترونية مميزة و مختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها : التفاعلية ، مستوى النشاط ، و التأثيرات الصوتية و المرئية التي توفرها اللعبة ، و وجود هدف للعبة و القوانين التي تحكم اللعبة و كذلك الواقعية ، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة و متعة و إدمان ، إن الألعاب الإليكترونية ممنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل ، و إن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية ، بحيث يعد مزج و تفاعل قواعد اللعبة و خيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو ، و ينتج عن هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة : كتصميم الألعاب نفسها و

[1]– حيدر فاضل حسن ، التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين (دراسة نظرية) ، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، جامعة بغداد ، العدد 84، المجلد 17 ، 2020، ص 469 .

[2]– فاطمة السعدي جمال ، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير ، الطبعة الأولى ، دار الخليج للصحافة والنشر ، عمان ،الأردن ،2018 ،ص 29 .

الطريقة التي يدرك بها و يستخدم فيها اللاعب الألعاب ، فيعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة للاختيار بين كصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشاهدتها .

إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب ، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب و بين الشخصية في اللعبة .

بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسميا و عاطفيا بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية ، تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب ، أي بكلمات أخرى إن النجاح و الفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات و أداء اللاعب. [1]

الفرع الثاني : مميزات الألعاب الإليكترونية .

– تتعدد مميزات الألعاب الإليكترونية حيث ذكر (الهويدي 2006) أن الطفل يستخدم العديد من الأدوات من حيث الوزن و الحجم و اللون و الشكل و طريقة التكوين و التنظيم و يتعرف على الخصائص و الصفات ، كما ذكر موقع (D.W . 2018) أن الألعاب الإليكترونية تتميز بالمحاكاة للبينيات الحقيقية و يساعد اللاعب على الاكتشاف و التعرف على كل جديد .

و ذكر فريتز (Fritz .2004) أن الألعاب توفر الحرية الأزمة و بيئة خالية يمكن للاعب فيها التجربة و ارتكاب الأخطاء و إمكانية تعديلها و الألعاب الإليكترونية تنمي المهارات الفردية الخاصة بكل متعلم و مساعدته على التفاعل و اتخاذ القرارات المختلفة ، و قد ذكر (الفار . 2004) عدد من الايجابيات أن المتعلم يمارس العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالتحليل و التركيب ، حل المشكلات و المرونة و المبادرة و التخيل ، اختلاف عنصر الرهبة و الخوف من نفس المتعلم ، تنمية الجوانب المعرفية و المهارات و الوجدانية و تزيد ن الثقة في النفس .

[1]– محمد الازهر بالقاسمي ، سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل و دور الأسرة في التعامل معها ، مجلة { تنوير } للعلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة برج بوعريريج ،الجزائر ، العدد 9 ،ص270 .

و أشار (Gee . 2003) أن الألعاب الإليكترونية التعليمية تتيح للمتعلم تجربة عوالم جديدة و تحقيق الترفيه و التعليم العميق.

و أضاف (Ching & Ghung . 2012) أن الألعاب الإلكترونية تساعد على تعليم أسهل و أكثر إثارة وفاعلية وتعمل على زيادة الدافعية للمتعلم . و أشار (الحيلة 2001) أن الألعاب تضمن أنشطة تعليمية مبتكرة باستخدام المثيرات البصرية من شكل وصورة وحركة وتقدم المعاني بشكل ملموس وتني مهارات التصوير البصري و تتيح التعامل مع مختلف المواد . ويضيف (Chengo kuo Lou & shih 2012) أن من بين قواعد الألعاب أنها تواكب العصر وتراعي حاجات الطلاب .

المطلب الرابع : أنواع ومجالات الألعاب الإلكترونية

الفرع الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية

تختلف أنواع الألعاب الإلكترونية المتوافرة ومنها : ألعاب المغامرات ، الآربي جي ، وألعاب تصويب المنظور ، وألعاب الرياضة والسباقات والألعاب الفضائية وألعاب التفاعل (الأكشن) والألعاب التي تحتوي على نوع من الألغاز المعقدة والمتاهات أو الأحجية ، وألعاب المحاكاة وألعاب الأدوات الإستراتيجية والألعاب التعليمية وألعاب الشطرنج ولعبة الطاولة وألعاب البطاقات .

و ما نؤكد عليه في دراستنا هو تلك الألعاب الإلكترونية الموجهة الهادفة المبنية بشكل فعال في مواد التعلم و التعليم ، والتي تساعد على تنمية نواحي النمو المختلفة وعلى تنمية تفكير الأطوال وإبداعاتهم وقدراتهم ومهاراتهم المختلفة والتي تدفع بالأطفال للانخراط بشغف ودافعية غفي عملية التعلم ، مما يسهل في حل الكثير من المشكلات التي يواجهها المعلم داخل غرفة الصف ، وفي العملية التربوية كالملل وتدني التحصيل ونقص الدافعية .

وتنقسم الألعاب الإلكترونية الهادفة كما أشارت دائرة المعارف الإلكترونية (Wikipidia) إلى ما يلي :

أولا:ألعاب المحاكاة : وهي التي تنمي لدى اللاعب مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير الإبداعي ومنها (City building) .

* **ألعاب بناء المدن** :في هذا النوع يقوم اللاعب ببناء المدن إبتداءا من البنية التحتية ، وموارد الطعام والحماية وتوفير مراكز الصحة والرعاية وصولا لإدارة إقتصاد المدينة . النجاح في اللعبة هو بناء مدينة متكاملة ليعيش سكانها برفاهية بالإضافة إلى توفير موارد إقتصادية كبيرة ومن أشهر تلك الألعاب لعبة سيم سيتي (Sim City) .

* **ألعاب محاكاة البناء والإدارة Simulation managment et construction** : وهي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد . [1]

* **ألعاب محاكاة التجارة Busines Sumulation** : في ألعاب محاكاة التجارة يقوم اللاعب بالتحكم باقتصاد مشروع ما (حسب اللعبة) ويقوم بإدارته من بعض هذه المشاريع المتنزهات الترفيهية وشبكات القطارات وشركات الخطوط الجوية .

* **ألعاب محاكاة الحكومة Gouvernement Simulation** : وهي تتيح للعب التحكم بحكومة ما سياسيا لتحديد مصير البلد أو لخوض الحروب ضد البلدان المجاورة .

* **ألعاب محاكاة تربية الحيوانات الأليفة Ret-Raising Simulation** : في هذا النوع يقوم اللاعب بتربية وتدريب الإهتمام بحيوان أليف رقمي .

[1]- أندي محمد حجازي ، دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه ، مجلة الطفولة العربية ، الأردن ، العدد 43، ص 71 .

ثانيا : ألعاب التمثيل ولعب الدور : وهي ألعاب تتضمن التمثيل والتخاطب مع الآخر ولعب الأدوار المختلفة مما تنمي لدى اللاعب الجرأة في التواصل مع الآخر ومنها :

* **ألعاب الروايات المرئية Visual Novel** : هو نوع سائد بشكل أساسي في اليابان ولكن تم تصدير عدد من الألعاب خارجها وهي عبارة عن مغامرات رسومية متأثرة بفن الانمي ومن بينها ألعاب التحاور حيث يمكن للاعب الترحك ومخاطبة الشخصيات وعندما يخاطب اللاعب شخصية ما فإن صورة هذه الشخصية تظهر كبيرة في وسط الشاشة ويظهر مربع الحديث في الأسفل ويتم التحاور بينهما .

* **ألعاب التواصل الإجتماعي Social Simulation** : وهي ألعاب يقوم فيها اللاعب بالتحكم بحياة مجموعة من الشخصيات في المنزل ومناقشتهم ويدير الحوار بينهم .

* **ألعاب تمثيل ولعب الأدوار Role Playing**: تحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون اطول من الانواع الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة .

ثالثا : ألعاب التحكم والمغامرة : وهي تنمي لدى اللاعب القدرة على السيطرة والتحكم ، وتنمي التأثر الحركي البصري وتتضمن المغامرة وحل المشكلات منها :

* **ألعاب التحكم بوسائل النقل Vehicule Control** :ألعاب محاكاة وسائل النقل تتيح للاعب التحكم بمختلف وسائل النقل مثل الطائرات والسيارات .

* **ألعاب الطيران الفضائي Space Flight** : في هذا النوع يتم التحكم بمركبة للطيران في الفضاء الخارجي حيث تختلف القواعد الفيزيائية عن كوكب الأرض فتكون طريقة الطيران مختلفة .

* **ألعاب القطارات Train**: ألعاب القطارات تتضمن التحكم بالمركبات والبينات والعمليات التجارية المتعلقة بخطوط سكك الحديد .

رابعا : الألعاب الإستراتيجية : وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط الإستراتيجي كألعاب الشطرنج والألغاز والتي يسهل تحريرها بالإستفادة منها في عملية التعليم . [1]

الفرع الثاني : مجالات الألعاب الإلكترونية

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية وتصنف إلى ما يلي :

1- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة** : "يعد سوق الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين ، وقد أظهرت دراسة قامت بها (جي أف كا G F K) عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر ، كما أن نوع أضاف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى إتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من العوامل ، وتظهر التحليلات التي قامت بها (جي أف كا) بأن هناك أنواع معينة هي الاكثر إنتشارا مقارنة ببقية العناوين .

- الألعاب الرياضية

- الألعاب الكلاسيكية

- ألعاب التقمص

- ألعاب المجمتع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة ، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر ، كما تمثل ألعاب (كازوال غايمس Casual Games) نوعا خاصا يسوق الألعاب على الهواتف المحمولة ، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة في مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة (تيتريس

[1]- اندي محمد حجازي ، مرجع سابق ، ص 72 .

Tetris) النموذج الرمز والأكثر إنتشارا في أوروبا مثلا ، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار البيلياردو (ميستري مونسيون Meystery Mansion) و (وبينبول Pinball) و (جي تي أي بينبول GTI Pinball) و (3دي بول 3D Pool) وألعاب كسر الاحجار مثل (بورك بريكر دولوكس Bloc Breaker Deluxe) أو ألعاب البولينغ (ميدنايت بولينغ Midnight Bouling) ... إلخ . وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبير وكذلك الألعاب على الانترنت بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصول بالانترنت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها ، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة اقابلة لإدخال ألعاب فيها ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا للألعاب في أوروبا"[1] .

2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر : "إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel"تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة والفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذكلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصا قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق .

[1]- مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر في علوم الإعلام والإتصال ،تخصص مجتمع المعلومات ، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، جامعة الجزائر03، 2011/2012، ص 132 .

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر أو قناع الابعاد الثلاثة (3D) أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى تحسين الصوت "[1]

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت :إن محاولات الناشرين لإقتحام الإنترنت ليست كثيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن إنفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الإهتمام بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال .

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة .

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط ، بديلة على اجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت .

- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر .

- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان .

- تسيير الألعاب على الخط بإقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (Jeux massivement multijoueur) أو الألعاب السريعة والخدمات التجارية عبر الخط .

- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .[2]

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضت التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له / و هم جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معالج Processeurمثل المعالجات التي توجد بالحسابات الشذمية التي نستقدمها ، و لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق و لا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جداً و التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع ،

[1]- مريم قويدر ، مرجع سابق ، ص 133.

[2]- مريم قويدر ، مرجع سابق ، ص 133.

هذه التقنية تستعمل و فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن ، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه إنتاج الصوت و الصورة ، و وسائل الدخول إلى محتويات اللعبة ، و أكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط و توجيه و مراقبة اللعبة .

و توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفاز كما يمكن للاعب أيضا من إستخدام عصى القيادة أو المقود ، الرشاش النظري أو الليزري و من أمثلة هذه الأجهزة نجد XBOXو هو الجهاز التابع لشركة ميكرو سوفت MICROSOFTو له عدة أنواع و نماذج ، كما نجد أجهزة شركة سوني SONYمثل بلاي ستايشن 1و2و3ز جهاز أس2Ps2و أجهزة شركة نيتاندو Nitendoالتي تعرف بإسم Game Cube Game Cube .

5– أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية : هذا النوع من الأجهزة متعدد و كثير الانتشار و كل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقدية ، شاشة لإخراج الصورة ، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها و وظيفتها ، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل : المسدس أو الرشاش المقود ، كرسي الدراجة النارية أو السيارة ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الاليكترونية في هذه القاعات.

أ– أجهزة أحادية اللعب : و التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد و عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب– أجهزة متعددة اللعب : و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980بفضل التبسيط الذي أدى إلى إختراع نظام Jammaالذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب .

المطلب الخامس : الانعكاسات المضرة للألعاب الالكترونية

<<تذهب وليكنسن . التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الاليكترونية و تأثيرها على الأطفال ، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة ، تم تقديمها حيث كانت الألعاب سابقا تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة الأرض الشخوص الكرتونية ، و الأرواح الشريرة و المتسلطين الأشرار على سبيل المثال ، إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الاليكترونية هذه الأيام لا حد له ، و يمارسون أي ممنوع ، و يتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي و غير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على الألعاب الاليكترونية أدى إلى تسرب ألعاب و برامج هداة تروج لأفكار و ألفاظ و عادات تتعارض مع تعاليم الدين و عادات و تقاليد المجتمع و تهدد الانتماء للوطن ، كما ساهمت بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة ، كما أن بعض الألعاب تدعو إلى الرذالة و الترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال .

فمحتويات و مضامين بعض الألعاب الاليكترونية ، بما تحمله من سلبيات و طقوس دينية معادية و سيئة للديانات و بالذات الدين الإسلامي ، قد تؤثر سلبيا على اللاعب أو المشاهد ، كما أن تعلق الأطفال بالألعاب الاليكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية ، بالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد ، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين و الاستجابة لهم و تلبية طلباتهم بالإضافة إلى ألهائهم .

المطلب السادس : واقع الألعاب الاليكترونية في الجزائر

– مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة و واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الاليكترونية ، و قد تطورت تلك الألعاب و ارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة ، و للأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب و أكثرهم استهلاكا للإليكترونيات المصورة ، و الطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه بقي أكثر إنجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة ،

حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير و ربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جداً.

– إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر ، و لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر و من هو مصنع ، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة ، إذ قام بعض التجار بإستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك و بهذا فإن أفضل مصدر للإستيراد هي أسواق دبي بإعتبار الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوربية كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام ، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة و هذا ما يفسر إنخفاظ أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكرا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة (سوني ، بلاي ستايشن).[1]

و هناك أيضا العاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر إل الجزائر عبر موانئ أخرى فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلندا و هونغ كونغ و ماليزيا . بالنسبة للدول الأسيوية ، و فرنسا و إسبانيا بالنسبة للدول الأوربية و للجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني "ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية .

و ليست ألعاب "سوني ""بلاي ستايشن "الوحيدة المعروفة في محلات الجزائر فهناك "نيكندو "و"إيكس بوكس "و "سيغا "و غيرها من الألعاب ، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن "الرائد بلا منازع في هذا الميدان ، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثية كما أن السناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى .

[1]– برتيمة سميحة : الألعاب الاليكترونية و العنف المدرسي ، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ، شهيد عروك قويدر ،بلدية الحرارة ولاية الوادي ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر في علم الاجتماع ، تخصص علم الاجتماع التربية ،كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ، جامعة محمد خيضر ،بسكرة، 2016،ص 73.

غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن و بأسعار زهيدة ، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا و بالعديد من الدول و بشكر كبير .

و من بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال و المراهقين و الشباب و حتى الكبار الألعاب التالية :

1- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات .

2- لعبة كونتر ستريك Counter Strike .

3- لعبة بارجي مغمرة الفروسية.

4- لعبة بي أو أس 2011.

5- لعبة نداء الواجب.

6- لعبة عالم محترفي الحروب Word of Warcaft.[1]

[1]- برتيمة سميحة ،مرجع سابق، ص 74 .

خـــــــــلاصـــــــــة الفصل الأول :

– مما سبق ذكره في هذا الفصل نستنتج بأن اللعب بالألعاب الإلكترونية له أهمية كبيرة في تنشئة الأطفال و تكوين شخصيتهم و هذا لأنها أضافت المتعة و السرور في حياتهم و طورت من مهاراتهم الحركية و التعليمية و الاجتماعية و عملت على تنمية روح التنافس و المثابرة لديهم ، كما توصلنا أيضا إلى نقاط مهمة في مجال اللعب مما له من فائدة على الطفل في تطويره و ليس فقط كما هو شائع عنه على أنه يؤدي شخصية الطفل إلى الفساد و كل ما هو سلبي ، بل على العكس من ذلك فهو ذو قيمة جد عالية للطفل و حتى للأشخاص في مختلف الأعمار .

الفصل الثاني :
القيم التربوية

الفصل الثاني : القيم التربوية

تمهيد

المبحث الأول : مفهوم القيم التربوية و علاقتها بالتربية.

– المطلب الأول : مفهوم القيم التربوية

– المطلب الثاني : أهمية القيم التربوية

– المطلب الثالث : القيم و علاقتها بالتربية .

المبحث الثاني : وظائف القيم التربوية و مكوناتها و تصنيفها.

– المطلب الأول : وظائف القيم التربوية

– المطلب الثاني : مكونات القيم التربوية

– المطلب الثالث : تصنيف القيم التربوية .

تمهـــــــــــيد

يتفق عامة الناس و أهل العلم خاصة على أهمية القيم ، و مدى فاعلية دورها في بناء الإنسان ، و تكوين المجتمعات الإنسانية على اختلاقها في العقيدة و الثقافة و القيم لا يتم اكتسابها بين عشية و ضحاها ، و إنما يتم عبر المراحل العمرية المختلفة للأفراد ، فيكسبها منذ طفولته و تستمر بدوام حياته على الأرض ، لذلك أصبح تعليمها و غرسها في النشئ فريضة ينبغي الاهتمام بها و تحمل مسؤوليتها ، فهي أساس وجهة الفرد .

و من بين أهم القيم التي يجب غرسها في مجتمعنا هذا و إتباعها و الدوام عليها هي القيم التربوية و هذه القيم تعد الدافع الرئيسي لتحقيق رغبات الفرد و تشكيل تفكيره و إلى الارتقاء في إمكانية و بناء شخصيته و توجيهه إلى الصواب .

و سنعرض في هذا الفصل أهم النقاط الأساسية حول القيم التربوية حيث تطرقنا في فصلنا هذا إلى مبحثين تناول المبحث الأول: القيم التربوية و علاقتها بالتربية و تناول المبحث الثاني وظائفها،ومكوناتها و تصنيفها.

المبحث الأول : مفهوم القيم التربوية و علاقتها بالتربية

المطلب الأول : مفهوم القيم التربوية .

1) مفهوم القيم

– القيم لغة : أشارت مختلف المعاجم اللغوية إلى مصطلح القيم و التي تأتي بمعان منها الاستقامة و الثمن و الثبات على الأمر و الدوام ، ففي لسان العرب ورد في مادة "قوم" : القيمة واحدة القيم و أمله الواو لأنه يقوم مقام الشيء ، و القيمة ثمن الشيء بالتقويم ، تقول تقاوموه فيما بينكم ، و إذ إنقاذ الشيء و استمرت طريقته فقد استقام لوجهه ، و أم قيم مستقيم و في الأية "ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ "سورة التوبة الآية 36 . أي المستقيم الذي لا زيغ فيه و لا ميل عن الحق و قوله تعالى "فِيهَا كُتُبٌ قَيِّمَةٌ "سورة البينة الآية 03 . أي دين الأمة القيمة بالحق و القيم بمعنى الاستقامة و أستشهد على ذلك بقول كعب بن زهير : قوم مرفوكم ، حين جزتمعن الهدى بأسيافهم حتى استقمتم على القيم ، و في قاموس المحيط جاء ما نصه القيمة بالكسر : وادة القيم ، و ما له قيمة إذا لم يدم على شيء ، و قومت السلعة و إستقمته : ثمنه ، و استقام . إعتدل ، و قومته : عدلته .

و وردت لفضة أقوم في قوله تعالى "إِنَّ هَٰذَا ٱلْقُرءَانَ يَهدِي لِلَّتِي هِيَ أَقوَمُ "سورة الإسراء الآية 09بمعنى أن القرآن العظيم يهدي لأقوم الطرق و أوضح السبل ، و لما هو أعدل و أصوب و قومت الشيء فهو قويم ، أي مستقيم.[1]

القيم اصطلاحا: هي المبادئ و المعتقدات الأساسية و المثل و المقاييس أو أنماط الحياة التي تعمل مرشداً عاماً للسلوك ، أو نقاط تفضيل في صنع القرار أو لتقويم المعتقدات و الأفعال ، و التي ترتبط ارتباطا وثيقا بالسمو الخلقي و الذاتي للأشخاص.[2]

مفهوم التربية لغة : و خلاصة أقوال اللغويين المسلمين : إن التربية هي : التنمية جسديا (جسميا) و خلقيا و التنشئة الفكرية و الثقافية و التغذية و الرعاية الصحية ، و اعتماد ذلك كله على منهج رباني مستمد من هدى القرآن الكريم و السنة النبوية و غيرها من مصادر التشريع.

[1]– الطيب أحمد . مقدمة عبد الكريم : القيم التربوية في نصوص فهم المنطوق السنة الأولى متوسط . مجلة النص ، جامعة تامنغست، الجزائر المجلد، 08 ،العدد 02 ،2022 ، ص 203-204 .

[2]– أحلام عتيق مقلي السلمي ، مجلة العلوم التربوية و النفسية . مفهوم القيم و أهميتها في العملية التربوية و تطبيقاتها السلوكية من منظور إسلامي، جامعة جدة ،المجلد 03،العدد الثاني، 2019 ،ص 82.

2) المعنى الاصطلاحي (للتربوية) أو(التربية)

– هي تنمية الإنسان في أبعاده المختلفة الرئيسية ، البعد الروحي و الاحيائي (البايولجي) و العقلي ، و المعرفي و الانفعالي العاطفي و السلوكي و الاخلاقي و الاجتماعي للوصول بالانسان نحو الكمال ، ضمن مجتمع متضامن قائم على قيم الاسلام الثابتة. [1]

– القيم التربوية :

تعرف القيم التربوية بأنها "ما ينطوي تحته كل من الأهداف و معايير الحكم التي تؤدي بالفرد إلى السلوكيات الايجابية في المواقف المختلفة التي يتفاعل فيها مع المجتمع في ضوء معايير ارتضتها الجماعة لتنشئة أبناءها .

كما تعرف أيضا بأنها : الأحكام و المبادئ التي يتعلمها الفرد من خلال عملية التنشئة الاجتماعية السليمة و تنبع من الدين و العرف و فلسفة المجتمع و تؤدي به إلى السلوك السوي في المواقف المختلفة ، كما يستطيع التمييز من خلالها بين ما هو مقبول أو غير مقبول اجتماعيا. [2]

و كذلك "تعرف القيم التربوية بأنها التي تنبثق عن الأهداف العامة للتربية لنقلها إلى الأجيال اللاحقة وهي بمثابة موجهات للإلتزام بها من قبل المعلمين لما لها من تأثير على تربية النشئ. "[3]

المطلب الثاني : أهمية القيم التربوية

تلعب القيم التربوية دورا مهما مؤثرا في حياة الطفل خاصة في سنوات حياته الأولى لذلك فمن الأهمية بمكان أن يكتسب الطفل تنشئته الإجتماعية وتربيته والروضة والمدرسة حتى يتشكل الإطار القيمي للطفل منذ الصغر فيعرف الحلال من الحرام والصواب من الخطأ والمرغوب فيه والمرغوب عنه وبالتالي يستطيع التكيف مع الجماعة التي ينتمي إليها والمجتمع الذي يعيش فيه .

وتبدوا أهمية القيم في قدرة الطفل على تحقيق التكامل والإتزان في سلوكه وقدرته على مقاومة القيم المنحرفة بعد ذلك وإن يستطيع إحداث نوع من التوازن بين مصالحه الشخصية ومصالح المجتمع وان يفضل المصلحة

[1]– مهدي رزق الله أحمد ، القيم التربوية في السيرة النبوية ، الطبعة الأولى ، الرياض، 2012 ، ص 12

[2]– حصة علي ابراهيم المانع ، دور التربية الاسلامية في تنمية القيم التربوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بدولة الكويت ، مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة ،العدد 119 ، 2022 ، ص 75 .

[3]– ليلى أحمد عبد الحكيم ، القيم التربوية لدى طلاب كليات التربية ، العدد 33 ، 2016، ص 405.

العامة على المصلحة الخاصة و هذا لا يأتي من خلال وكالات التنشئة الاجتماعية وما تحلها مثل الأسرة والروضة والمدرسة حيث إنها تعكس أهداف المجتمع من خلال إطار من المفاهيم المنظمة .

تساهم القيم في بناء شخصية الطفل وتشكيلها وتحديد غاياتها وأهدافها ووسائل تحقيق هذه الغايات كما ان القيم تلعب دورا أساسيا في حل المشكلات واتخاذ القرارات عند الأطفال على اعتبار أن النظام مجموعة من المبادئ تساعد الطفل على اتخاذ قراراته وإنهاء مشكلاته با يحقق بعض قيمه .

والطفل يجمع قينه من المجتمع الذي يعيش فيه خلال عملية التفاعل الاجتماعي فالمجتمع المحيط بالطفل يعلمه كيفية إشبع حاجاته المختلفة من خلال مواءمة سلوكه مع القيم السائدة .

كما تسهم القيم في مجال التربية فأسلوب المعلم الذي يتسم بالدفء والصداقة والود يؤدي إلى زيادة درجة التوافق بين قيمه وقيم الأطفال من حيث إشباع دافع الإنتماء عند الاطفال وإكتساب موجهات السلوك وتوظيفها في حياته اليومية وفي تعامله مع الناس .[1]

وبذلك تصبح القيم التربوية حجر الأساس في بلوغ وتحقيق الأهداف العملية للمجتمع والتي تعني بالتشكيل الإيدولوجي للأطفال وضمان إنضباطهم وعدم إنحرافهم عن القواعد المرسومة والمعايير السلوكية الموضوعة حيث تتأمل في نفوسهم هذه القيم وتظهر في تصرفاتهم بما يتضمن الانتماء والإخلاص للنظام الاجتماعي القائم . [2]

[1]– عبد القادر شرين ، اهمية دراسة القيم التربوية للطفل ، تم الإطلاع على هذا المقال ،من خلال موقع olmorga.netتم تصفح الموقع يوم 17مارس 2024على الساعة 20:00مساءا .

[2]– عبد القادر شرين ، مرجع سابق .

المطلب الثالث : القيم وعلاقتها بالتربية

"يروى عن عبد الله بن مسعود قوله (عودوا أبناءكم الخير فإن الخير عادة) هذه نصيحة عملية لتربية الأجيال وتكوين الشعوب المحبة للخير ، فكيف لأمة تنهض بدون تربية ، وكيف لمجتمع يتماسك ويتواصل ويتفاعل ويتعاون بلا تربية .

التربية هي عماد الشخصية الناجحة التي تتفاعل في مجتمعنا وتحافظ عليه وطوره وتسعى لعزته بمجموع القيم التي يتربى عليها وتمارسها ، فنجد الشيخ (رفاعة الطهطاوي) يعرف التربية بأنها "هي التي تبني خلق الطفل على ما يليق بالمجتمع الفاضل وتنمي فيه جميع الفضائل التي تصونه من الرذائل وتمكنه من مجاوزة ذاته للتعاون مع أقرانه على فعل الخير ."

ويحرك الأفراد والمجتمعات مجموعة القيم التي تربت عليها وتعيشها و تتأثر بها ويكون مدى ثبات هذه القيم في النفوس هي الدافع والمحرك لتوجيه الفرد والمجتمع إلى إجراء أو سلوك معين . لذلك فإن من أولويات التربية غرس القيم وغرس الفكرة وتثبيتها وطبعها في الذهن ."[1]

"إن القيم هي الموجه الأساسي لعملية التربية لكونها ترسم الطريق وتنبثق عنها الأهداف ، لذلك اهتم علماء التربية بدراسة القيم ليتحدد مسار العملية التعليمية على الوجه الصحيح والسليم فالتربية وفق هذا المنحى تسعى لبناء الفرد الصالح الذي ينفع نفسه ومجتمعه وينطلق في عملة من قيم راسخة توجهه إلى الطريق السليم ، الشيء الذي يؤهله للمساهمة في تنمية وإصلاح المجتمع الذي ينتمي إليه ."[2]

[1]– سامع حجازي ، التربية وغرس القيم ، تم الإطلاع على هذا المقال من خلال موقع aljazzera.netثم تصفح الوقع يوم 23مارس 2024على الساعة 15:00مساءا .

[2]– زهير سراري ، التربية على القيم أساس التنمية والنجاح الثابت ، تم الإطلاع على هذا المقال من خلال الموقع ae.lemkedin.comثم تصفح الموقع يوم 23مارس 2024على الساعة 18:00مساءا .

المبحث الثاني : وظائف القي التربوية و مكوناتها و تصنيفها

المطلب الأول : وظائف القيم التربوية

تسهم القيم بدور فعال في حياة الطفل لأنها بمثابة معايير يقاس بها العمل وتوجه الطفل على القدرة على القدرة على التمييز بين الخير والشر والصواب والخطأ والحسن والقبيح .

وتساعد القيم على التنبؤ بسلوك صاحبها فمتى عرفت ما لدى الشخص ما من قيم إستطعت أن تتنبأ بما سيكون عليه سلوكه في المواقف المختلفة ونظرا لتأثير القيم على السلوك فإن القيم تكون جزءا لا يستهان به من الإطار المرجعي للسلوك ومن ثم تستخدم كمعيار للحكم على هذا السلوك ..

وتدفع القيم الأفراد إلى العمل وتوجه نشاطهم وتعمل على حفظ نشاط الأفراد بحيث يكون موحدا أو متناسقا وتلعب القيم دورا فعالا في التوافق النفسي والاجتماعي للأفراد إلى جانب الدور الذي تلعبه في عمليات العلاج النفسي

ومن وظائف القيم الفردية ما يلي :

1- تهيئ للأفراد خيارات معينة وتحديد السلوكيات الصادرة منهم وبمعنى آخر تحدد شكل الاستجابات وبالتالي تلعب دورا مهما في تشكيل الشخصية الفردية .

2- تحقق للفرد الإحساس بالأمن وتتيح له فرصة التعبير عن نفسه .

3- تعمل القيم على إصلاح الفرد نفسيا وخلقيا وتوجهه ناحية الخير .

4- تربط أجزاء ثقافة المجتمع ببعضها حتى تبدو متماسكة ومتناسقة .

5- تحفظ للجماعة روحها وتماسكها داخل أهدافها التي إرتمتها لنفسها كما أنها تساعد المجتمع على التمسك بمبادئه الثابتة والمستقرة .

وهكذا تتكامل الوظائف الفردية للقيم مع الوظائف الاجتماعية لها بحيث تعطي في النهاية نمطا في الشخصية الإنسانية القادرة على التكيف الإيجابي مع متطلبات وظروف المجتمع الذي يعيش فيه .

وتؤدي القيم الوظائف التالية :

- تزود الفرد بالإحساس بالفرض بما يقوم به وتوجهه إتجاه هذا الفرض .
- تهيئ القيم الأساس لعمل الفرد والعمل الجماعي الموحد .
- تتخذ أساسا للحكم على سلوك الآخرين .
- تمكن الفرد على معرفة ما يتوقعه من الآخرين .
- تولد لدى الفرد إحساسا بالصواب والخطأ .

وهكذا فإن القيم تساعد الفرد على تحمل المسؤولية تجاه نفسه ليكون قادرا على تفهم كيانه الشخصي وبالتالي يمكنه التفاعل مع الآخرين في المجتمع على ضوء مو يؤمن به من قيم ومعتقدات وبالتالي يشعر الفرد بالرضا الاجتماعي عنها يجد نفسه شخصا مرغوبا فيه ومقبولا من الآخرين الذين يتعامل معهم .[1]

المطلب الثاني : مكونات القيم التربوية

للقيم التربوية ثلاث مكونات أساسية هي :

1/- **المكون المعرفي العقلي** :ومعياره (الإختيار) أي انتقاء القيمة من بدائل مختلفة بحرية كاملة بحيث ينظر الفرد في عواقب انتقاء كل بديل ويتحمل مسؤولية انتقائها بكاملها ، ويتكون من ثلاث درجات أو خطوات متتالية هي إستكشاف البدائل الممكنة ، والنظر في عواقب كل بديل ثم الإختيار الحر .

2/- **المكون الوجداني** :ومعياره (التقدير) الذي ينعكس في التعلق بالقيمة والإعتزاز بها والشعور بالسعادة لإختيارها والرغبة في إعلانها على الملأ ، ويعتبر التقدير المستوى الثاني في سلم الدرجات المؤدية إلى القيم ويتكون من خطوتين متتاليتين وهما : الشعور بالسعادة لإختيار القيمة ، والإعلان والتمسك بالقيمة في الملأ .

3/- **المكون السلوكي** : ومعياره (الممارسة والعمل) أو (الفعل) وهو الجانب الذي تظهر فيه القيمة ، فالقيمة تترجم لسلوك ظاهر ، ويشمل هذا الجانب ممارسة القيمة أو السلوك الفعلي حيث يقوم الفرد بممارية القيمة وتكرار إستخدامها في حياته . [2]

---

[1]- عبد القادر شريف ، وظائف القيم التربوية للطفل ، تم الإطلاع على هذا المقال من الوقع almerja.comثم تصفح الموقع يوم 25مارس 2024على الساعة 16:00مساءا .

[2]- حصة علي إبراهيم نافع ، مرجع سابق ص 82- 83 .

المطلب الثالث : تصنيف القيم التربوية

تصنف القيم التربوية إلى ما يلي :

1/– **القيم الأخلاقية** : ويقصد بها ميل الفرد للإتصاف ببعض الصفات الأخلاقية الحسنة مثل الصدق والأمانة والتعبد لله ، وحسن الحوار وحب العلم والإنفاق والتبرع واحترام الأهل والصدقة .

2/– **القيم الفعلية:** ويقصد بها ميل الفرد إلى الإبداع الإبتكار والتبين والتحقق وإكتشاف العلاقات وحل المشكلات والميل للمقارنة والميل للتصنيف ، والنظر والتبصر والبرهان والتفسير .

3/– القيم الوطنية : وقصد بها ميل الفرد إلى تقدير الرموز الوطنية والإبتزاز بالمقدسات الوطنية وحب الوطن والتضحية من أجله والحرية والإستقلال واحترام التراث الوطني والإعتزاز بالدول العربية

4/– **القيم الاجتماعية:** ويقصد بها ميل الفرد للإتصاف ببعض الصفات الاجتماعية مثل التكافل الاجتماعي والتعاون وإتباع التعليمات والتزاور والتشجيع و الإهداء والمساواة .

5/– **القيم الجمالية:** ويقصد بها ميل الفرد لتقدير الجمال الطبيعي والفني والتناسق الشكلي والجمال اللوني والنظام والترتيب والتذوق الفني والتأمل في مخلوقات الله .

6/– **القيم العملية** :ويقصد بها ميل الفرد إلى حب العمل والعمال والإهتمام بالمعرفة وإدارة الوقت والتكنولوجيا والقراءة والمعاملات التجارية والتوفير والإدخار .

7/– **القيم الصحية والبيئية** : ويقصد بها ميل الفرد إلى إدراك أهمية الوقاية والعلاج والحفاظ على الجسم وأهمية الطعام الجيد والحفاظ على البيئة وترشيد استهلاك المياه والكهرباء .

8/– **القيم الترويحية** : ويقصد بها ميل الفرد إلى الاستمتاع بالخبرة الجديدة والمرح واللعب وممارسة الهوايات والمشاركة في الرحلات والمشاركة في الاحتفالات.[1]

[1]– أيمن محمود الأشقر ، القيم التربوية المتضمنة في كتب الرياضيات الفلسطينية للصفوف (1–4) ، مؤتمر كلية التربية الأول بجامعة فلسطين الوسوم ب: القيم في المجتمع الفلسطيني واقع وتحديات ، جامعة الأقصى 30سبتمبر 2017، ص 9 – 10 .

خـــــــــلاصـــــــة الفصل الثاني :

وكخلاصة لهذا الفصل نستنتج بأن للقيم التربوية أهمية بالغة وجد هامة في بناء سلوك الفرد والمجتمع ، وهي جوهر الكينونة الإنسانية ، فهي تزودهم بالطاقات الفاعلة في الحياة وتبعدهم عن السلبيات كما أنها تغرس فيهم مبادئ وأخلاق حميدة منذ الصغر وتوجههم إلى الصواب وتحفظ المجتمع ككل من السلوكيات الاجتماعية والأخلاقية الفاسدة ، وتحقق نشئه اجتماعية سليمة لديهم.

الفصل الثالث :

اضطرابات التوحد

الفصل الثالث :اضطرابات التوحد

المبحث الأول : طيف التوحد و أهمية دراسته

المطلب الأول : نبذة تاريخية عن التوحد

المطلب الثاني : تعريف التوحد

المطلب الثالث : خصائص ذوي اضطراب طيف التوحد

المطلب الرابع : تشخيص اضطراب طيف التوحد

المطلب الخامس : أهمية دراسة طيف التوحد

المبحث الثاني : انتشار طيف التوحد

المطلب الأول : معدل انتشار طيف التوحد

المطلب الثاني : أسباب اضطراب طيف

المطلب الثالث : النظريات المفسرة للتوحد

تمهيد

– يعد التوحد من الميادين التي شهدت اهتماما كبيراً في الحقبة الماضية حيث تناوله الأخصائيين بالبحث و الدراسة ، و قد حاز على جل اهتمامهم بهدف تحقيق الفهم لهذه الإعاقة الغامضة و العمل على توفير وسائل الكشف و التشخيص اللازمين و تقديم الخدمات الصحية و الاجتماعية و التربوية و التأهيلية المناسبة لهذه الفئة للوصول إلى الكفاءة الذاتية و التوافق اللازمين للشخص المصاب.

و لهذا سوف نتطرق في فصلنا هذا إلى الإشارة عن تاريخ مرض التوحد و ذلك من أجل معرفة نشأته الأولى في السنوات الفارطة و كذلك سوف نقوم بتعريف هذا المرض و من ثم نبين خصائصه أو خصائص الأطفال المصابين به و ثم تشخيصه وصولاً إلى أهمية دراسة طيف التوحد و كل ما يتعلق بموجز عن هذا الطيف.

المبحث الأول : طيف التوحد و أهمية دراسته

نبذة تاريخية عن طيف التوحد :

وردت قصص كثيرة في الأداب القديمة عن أفراد ان يبدو لديه التوحد "و أهم هذه الروايات ما ورد عن الطبيب الفرنسي (جون مارك جاسبار إيتارد) و الذي كتب عن طفل يسمى فيكتور وجد في غابات أفيرون الفرنسية بين عامي 1801 – 1807، وقد حاول تعليمه بعض المهارات الاجتماعية و مهارات العناية الذاتية من خلال برنامج خاص بالطفل و تتطابق أوصاف فيكتور مع ما نعرفه اليوم بالتوحد [1].

يعتقد أن أول من قده هو الطبيب النفسي السويسري (إيجان بلولر Eugen Bleuber) عام 1911حيث إستخدم التوحد ليصف به الاشخاص المنعزلين عن العالم الخارجي و المنسحبين عن الحياة الاجتماعية

في عام 1943نشر الدكتور ليوكانر Leokannerورقته المشهورة عن التوحد ليكون بذلك أول من ذكره كإضطراب محدد في العصر الحديث.

في عام 1944نشر الدكتور هانزاسبرجر في فيينا ورقة شهيرة أيضاً تصف حالة مشابهة للتوحد أطلق عليها فيما بعد متلازمة أسبرجرAsperger Syndrome.

هاتان الورقتان هما أول المحاولات العلمية لشرح هذا الاضطراب المعقد .

في عام 1964إكتشف"د . برناردريملاند Bernard Rim Land"أدلة تؤكد أنا التوحد هو حالة بيولوجية Biological Condition .

في عام 1977عثر كل من الدكتورة سوزان فلوستين و الدكتور ميكل روتر Prsusanfolsteinand dr. michalعلى توأمين مصابين بالتوحد هما أوحى لهما بأن هذا دليل على احتمالية وجود عامل جيني يقف خلف الإصابة بالتوحد و بدأت الأبحات تتطور شيء فشيء إلا أن أسس الاتحاد الدولي لأبحاث

[1]– شوقي أحمد غانم . تقنين مقياس لتخشيص اضطرابات التوحد لدى الأطفال دون عمر السادسة في اللاذقية و طرطوس ، رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجيستر، في علم النفس العيادي الجامعة العربية الألمانية للعلوم و التكنولوجيا 2013ص 30 .

التوحد عام 1994The National Alliance For Autism Researc (NAAR)ليصبح أول منظمة في الولايات المتحدة الأمريكية تحضى بتمويل البحوث الطبية الخاصة باضطراب طيف التوحد Autism Spectrum Disorder(ASD)[1]

المطلب الثاني : تعريف التوحد

– تعددت تعريفات التوحد ، و تصب هذه التعريفات في مضمون واحد ألا و هو وصف فئة معينة تحمل نفس الصفات و هي فئة التوحد

<<فقد أشار كانر (Kanner . 1943) في تعريفه إلى خصائص التوحد المتمثلة في تأخر و اضطراب في اللغة ، و ذاكرة قوية ، و قدرة على الحفظ ، و أنعزالية مفرطة ، و حساسية مفرطة إزاء المؤثرات الخارجية ، و مظهر جسدي طبيعي ، و قدرات إدراكية عالية و الرفض للتغيير و المحافظة على الروتين ، بالإضافة إلى أن الأباء يتميزون بمستوى من الذكاء المرتفع >>.

و يعرفه ماكدونالد (macdonald.1972) على أنه <<الإستغراق في التخيل المباشر للأفكار و الرغبات مع إفتقاد التوصيل مع الواقع >>[2]

<<و عرفة الجمعية الوطنية لأطفال التوحد بين (N SAC.1978) و تعريفها يتغر من أكثر التعريفات قبولاً لدى المعنيين (National Society of Autistic Children) . التوحد بأنه عبارة عن الحالة التي تكون فيها المظاهر المرضية الأساسية التي تظهر قبل أن يصل عمرالطفل إلى (30) شهراً يتضمن الاضطرابات التالية :

– اضطراب في سرعة أو تتابع النمو

– اضطراب في الاستجابات الحسية للمثيرات.

– اضطراب في الكلام و اللغة و المعرفة.

[1]– عادل جاسب شبيب:ما الخصائص النفسية و الاجتماعية و العقلية للأطفال المصابين التوحد ن وجهة نظر الأباء ، رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجيستر في علم النفس العام ، الأكاديمية الإفتراضية للتعليم المفتوح بريطانيا 2008ص 15 – 16 .

[2]– تامر فرح سهيل : التوحيد التعريف الأسباب التشخيص و العلاج ط1، دار الإعصار العلمي للنشر و التوزيع ، عمان 2014ص 24 .

– اضطراب في التواصل مع الناس و الأحداث ، القلق و الانتماء و الموضوعات >>[1]

تعريف كريك Krek

<<يرى كريك بأن التوحد حالة من الاضطرابات تصيب الأطفال في السنوات الثلاثة الأولى من العمر حيث يستعمل الاضطراب عد قدرة الطفل على إقامة علاقات اجتماعية ذات معنى و أنه يعاني من اضطراب في الإدراك و من ضعف الرافعية و ليه خلل في تطور الوظائف المعرفية و عدم القدرة على فهم المفاهيم الزمانية و المكانية و لديه عجز شديد في استعمال اللغة و تطويرها و أنه يعاني من ما يوصف باللعب النمطي "mannerism Playing"و ضعف القدرة على التخيل و يقاوم حدوث تغيرات في بيئته>>

– <<تعريف مجلس البحث الوطني الأمريكي : Research Council. 2001 National التوحد طيف من الاضطرابات المتنوعة في الشدة و الأعراض و العمر عند الإصابة و علاقاته بالإضطرابات الأخرى ، الاعاقة العقلية ، تأخر اللغة المحدد و الصرع ، تتنوع أعراض التوحد بين الأطفال و ضمن الطفل بنفسه بمرور الزمن فلا يوجد سلوك منفرد بشكل دائم للتوحد و لا يوجد سلوك يستثنى تلقائيا الطفل من تشخيص التوحد حتى مع وجود تشابهات قوية خصوصا في العيوب الاجتماعية >>[2]

– <<تعريف عبد العزيز الشخص و عبد الغفار الدماطي : يطلق عليه عدة معاني منها : إجترار الذات انتشار الذات ، و يقصدان به اضطراب شديد في عملية التواصل و السلوك يصيب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (ما بين 30و 42شهراً من العمر) و يؤدثر في سلوكهم ، حيث نجد معظمهم يقصفون بالانطواء على أنفسهم و عدم الاهتمام بالاخرين ، و تبلد المشاعر ، و قد ينصرف إهتمامهم أحياناً إلى الحيوانات أو الأشياء غير الانسان و يلتصقون بها و يطلق على هذه الحالة أيضا فصام الطفولة "Infantile Autism"أو متلازمة كانر Kanner's syndrome>>[3]

[1]– شرين البدراوي ، عبد التواب السعيد : التوحد لدى الأطفال ، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال ، جامعة المنصورة ، المجلد الرابع العدد الثاني . أكتوبر 2017ص 387 .

[2]– رائدخليل العبادي . التوحد ط 01 . مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع ، عمان . 2006ص 13-14

[3]– عبد الرحمان سيد سليمان : إعاقة التوحد لدى الأطفال . ط 1، مكتبة زهراء الشرق القاهرة – جمهورية مصر العربية 2000 . ص22

المطلب الثالث : خصائص ذوي اضطراب طيف التوحد.

للتوحد عدة خصائص يختلفون بها عن غيرهم من الأشخاص العاديين نذكر منها أه التي تؤخذ بعين الاعتبار و لقد حددها الدكتور إبراهيم عبد الله فرج الزريقات كالأتي :

1) – إعاقة في التفاعل الاجتماعي : Impairment insocial Interaction

واحد من الخصائص الميزة للأشخاص المصابين بإضطراب التوحد هم أنهم لا يطورون أنواع العلاقات الاجتماعية حسب أعمارهم ، تشتمل الاعاقة الاجتماعية على إعاقة في استخدام العديد من السلوكيات غير اللفظية مثل التواصل البصري و استخدام الايماءات و تعابير الوجه ، الميتخدمة و تنظيم الأشكال المختلفة من التفاعلات الاجتماعية و التواصلية إلى ذلك فهم يمتازون بمشكلات في تكوين الأصدقاء أو إقامة علاقات اجتماعية و المحافظة عليها.

2)– الإعاقة في التواصل : تؤثر الإعاقة في التواصل لدى الأطفال المتوحدين على كل من المهارات اللفظية

و غير اللفظية ، فهم يوصفون بأن لديهم تأخراً أو قصوراً كليا في تطوير اللغة المنطوقة ، الأطفال اللذين لا يتكلمون لديهم إعاقة في إقامة محادثات مع الأخرين ، و عندما لا يتطور الكلام فإن الخصائص الكلامية مثل طبقة الصوت و التنغيم و معدل الصوت و الإيقاع و نبرة الصوت تكون شاذة توصف اللغة القواعدية بإستعمال لغة تكرارية أو نمطية مثل تكرار كلمات أو جمل مرتبطة بالمعنى ، كما أن لغتهم لها خصوصية غريبة ، إذ إن لها معنى مع الأشخاص اللذين يألفون أسلوب تواصلهم فقط . فهم اللغة لديهم متأخر جداً و هم غير قادرين على فهم الأسئلة و التعليمات البسيطة ، الجوانب الاجتماعية باللغة هي أيضاً متأثرة فهم غير قادرين على جمع الكلمات مع الايماءات لفهم الحديث أيضا اللعب التخيلي معاق لديهم ، فالأطفال المتوحدون لا يميلون إلى الانشغال بألعاب تخيلية . يملك الأشخاص المصابون بالتوحد مشاكل شديدة في التواصل و لا يكتسبون كلاماً مفيداً ، معظم تواصلهم غير عادي ، بعضهم يعيد كلام الأخرين و هي حالة مميزة لتأخر تطور الكلام تدعى "Echolalia"[1]

[1]– ابراهيم عبد الله فرج الزريقات التوحد الخصائص و العلاج ، ب ط ، دار اليازوري العلمية للنشر و التوزيع ، عمان الأردن 2006ص 36-37-38 .

من الخصائص التي تلاحظ على أطفال التوحد حسب ما ذكرته الدكتورة سوسن شاكر الجلبي نجد كذلك <<البرود العاطفي الشديد : لا يستجيبون أطفال التوحد لمحاولة الحب و العناق أو إظهار مشاعر العطف ، و يذهب الوالدان إلى أن طفلهما لا يعرف أحداً و لا يهتم بأن يكون وحيداً أو في صحبة الآخرين فضلاً عن القصور و الإخفاق في تطوير علاقات انفعالية و عاطفية مع الآخرين.

كما يلاحظ على الأطفال المصابين النقص الواضح في الاستجابة للآخرين و الفشل في الاستجابة لمحاولات التدليل و نقص الانتباه إلى الآخرين و عدم إلتقاء عينيه بعيونهم و اللامبالاة أو النفور من العاطفة و المودة .

كما أن كثيراً من الآباء يشتكون من عدم اكتراث أو تجاوب طفله مع أية محاولات لإبداء العطف أو الحب له أو محاولات تدليله أو ضمه أو تقبيله أو مداعبته بل و ربما لا يجدان منه اهتماماً بحضورهما أو غيابهما عنه و في كثير من الحالات يبدو الطفل و كأنه لا يعرفهما أو يتعرف عليهما ، و قد تمضي ساعات طويلة و هو في وحدته لا يهتم بأن يخرج من عزلته أو تواجد الآخرين معه ، ومن النادر أن يبدي عاطفة نحو الآخرين بل تنقصه في كلامه النغمة الانفعالية و القدرة التعبيرية>>

كذلك ذكرت خاصية <<انخفاض في مستوى الوظائف العقلية : يعاني أطفال التوحد من اضطراب في النمو العقلي و تظهر بعض الحالات تفوق ملحوظاً مع ظهور تفوق في مجالات معينة و يبدو على بعض الأطفال أحيانا مهارات ميكانيكية عالية حيث يتوصلون تلقائيا إلى معرفة طرق الإنارة و تشغيل الأقفال ، كما قد يجدون عمليات حل و تركيب الأدوات و الأجهزة بسرعة و مهارة فائقتين ، و قد يبدي بعض الأطفال تفوق و مهارة موسيقية في العزوف و في استخدام الأدوات الموسيقية .

و يظهر بعض الأطفال نوع ن الأداء السوي أو القريب من السوي ، و ذلك في سياق ترتيب أشياء معينة في صورة دقيقة أو في تذكر بعض الأنواع العينة من أحداث الواقع أو في تذكرة بعض المقطوعات الموسيقية و يعاني بعض لأطفال المتوحدون من ضعف في الإدراك و الانتباه و الوظائف العصبية >>[1]

[1]– سوسن شاكر الحلبي : التوحد الطفولي . أسبابه ، خصائصه ، تشخيصه ، علاجه . ب ط ،دار مؤسسة رسلان للطباعة و النشر و التوزيع ، سوريا .2015ص من 32إلى 37 .

المطلب الرابع: تشخيص اضطرابات طيف التوحد

تضاربت الآراء بين الباحثين و الخبراء المشخصين لهذا المرض كون هذا الأمر "يعد من أصعب الأمور و أكثرها تعقيداً و خاصة في الدول العربية ، حيث يقل عدد الأشخاص المهيئين بطريقة علمية لتشخيص التوحد ، مما يؤدي إلى وجود خطأ في التشخيص أو تجاهل التوحد في المراحل المبكرة من حياة الطفل دون ، مما يؤدي إلى صعوبة التدخل في أوقات لاحقة حيث لا يمكن تشخيص الطفل دون وجود ملاحظة شديدة لسلوك الطفل و لمهارات التواصل لديه و مقارنة ذلك بالمستويات المعتادة م النمو و التطور و لكن مما يزيد من صعوبة التشخيص أن كثيراً من السلوك التوحدي يوجد في اضطرابات آخرى ، و لذلك فإنه في الظروف المناسبة يجب أن يتم تقييم حالة الطفل من قبل فريق كامل من التخصصات المختلفة حيث يمكن أن يضم هذا الفريق :

1- طبيب أعصاب.

2-طبيب نفسي.

3- طبيب أطفال متخصص في النمو.

4- أخصائي نفسي.

5- أخصائي علاج لغة و أمراض النطق.

6- أخصائي علاج مهني.

7- أخصائي تعليمي.

يعتمد التشخيص على الدقة و الملاحظة المباشرة لسلوك الفرد و علاقاته بالآخرين ، و معدلات نموه و يعتمد التشخيص أيضا على الاختبارات الطبية لأن هناك العديد من الأنماط السلوكية يشترك فيها التوحد مع الاضطرابات السلوكية الأخرى"[1]

[1]- شرين البدراوي ، عبد التواب السعيد : التوحد لدى الأطفال . مرجع سابق ص 400.

و في نفس السياق ترى الدكتورة وفاء علي الشامي في كتابها خفايا التوحد أن "التشخيص هو مصطلح يشير إلى تحديد سبب المرض أو سلوك الغير السوي ، و الحصول على التشخيص .

هو خطوة هامة يترتب عليها تحديد التدخل المناسب لا يوجد في الوقت الحالي فحوصات طبية لتشخيص التوحد ، و لكنه يشخص بناء على ملاحظة مجموعة من السلوكيات و مطابقتها مع المعايير المتفق عليها لتشخيص التوحد ، و قد يتبادر إلى الذهن أن العملية بسيطة ، إلا أن تشخيص التوحد قد يكون أمراً صعباً و لاسيما لدى الأطفال ذوي المهارات الإدراكية المرتفعة .

و أسباب صعوبة التشخيص عديدة يمكن أولها في اتساع نطاق جوانب القصور الناتج عن التوحد ، و ثانيها أن سلوكيات التوحد تتغير مع تقدم الطفل في العمر ، و ثالثها أن سلوكيات الأفراد المصابين بالتوحد تختلف من موقف إلى آخر و باختلاف المحيطين بهم ، و لذلك فإن من الضروري فحصهم في مرافق مختلفة و مع أفراد مختلفين و من قبل أفراد متخصصين و على درجة مرتفعة من التدريب.

– اختلفت الآراء حول حاجة إخضاع أو عدم إخضاع المصاب بالتوحد لاختبارات الذكاء إلا أن ذلك لم يعد موضع جدل لأن الدراسات المستمرة منذ فترة طويلة أثبتت أن درجة ذكاء المصابين بالتوحد تظل ثابتة مع مرور الوقت حتى عندما اختلفت اختبارات الذكاء المستخدمة ، و لذلك يستند عليه المختص في وضع الخطط التعليمية ، و في التعرف على النتائج المتوقفة من الطفل مستقبلاً".[1]

المطلب الخامس : أهمية دراسة طيف التوحد

إن مختلف الباحثين والعلماء يسعون إلى الدراسة والإهتمام بمختلف الأمراض والإختلالات لا سيما منها مرض التوحد الذي تعتبر الدراسة والبحث فيه مهمة ولهذا سوف نعرف أهمية الدراسة في هذا الطيف كالآتي :"تشير الإحصائيات إلى أن التوحد أكثر الإعاقات النمائية إنتشارا حيث يقدر مركز التحكم بالأمراض في الولايات المتحدة الأمريكية نسبة الإصابة بهذه الإعاقة بـ 2-6"أطفال لكل 1000طفل أي بمعدل زيادة سنوية تقدر بـ 10-17 % .

[1]– وفاء علي الشامي : خفايا التوحد . أشكاله ، أسبابه ، و تشخيصه ، ط 01مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر ، الرياض 2004ص 248.

وفي ظل تزايد الإحصائيات التي تصف حجم هذه المشكلة مع ندرة الدراسات والأبحاث التي تناولت هذه الإعاقة وعدم فهم الناس لطبيعة هذه الإعاقة وأسبابها كانت الحاجة هامة وملحة إلى دراسات خاصة بهذه الظاهرة تزيل الغموض واللبس ، فالإهتمام بموضوع البحث والدراسة في موضوع التوحد من شانه تطوير إجراءات التعرف والكشف عن هذه الإعاقة وطرق ووسائل التشخيص المسبقة ، والذي بدوره يضمن الدقة في تحديد الخصائص والتشخيص الفارق بين التوحد وغيره من الإعاقات المشابهة في الخصائص والأعراض مما يتطلب منا في ما بعد وضع البرامج والخطط العلاجية وتحديد الخدمات اللازمة لهؤلاء الأطفال على حسب حاجته .

ناهيك عن الأهمية النظرية والعملية لهذه البحوث والدراسات والتي بدورها ستكون رافد للمختصين والأولياء الأمور تمدهم بالمعلومات ذات الأهمية في وسائل الكشف والعلامات الكبرى للاضطراب على الطفل وإجراءات التدخل اللازمة ، والذي يحد من إمكانية حدوث مضاعفات وتطور الحالة بالنسبة للطفل ألتوحدي وأسرته ."[1]

المبحث الثاني : انتشار طيف التوحد

المطلب الأول : معدل انتشار إعاقة التوحد

أعلن المركز الطبي بمدينة ديترويت الأمريكية (1998) Detroit Mثdical centreأن إضطراب التوحدية أكثر سنويا من متلازمة داون Downs Syndromeو وهو يستمر مدى الحياة ويصيب على الأقل (4-5) أطفال من كل 1000طفل ، وتبلغ نسبة إصابة الذكور (4-3) أضعاف الإناث .

وهذا ما أكده إيدلسون(1998) Endlsonبناءا على دراسات مسحية واسعة المدى في الولايات التحدة الامريكية وإنجترا واكثر الدراسات الإحصائية عن التوحد قررت أنه يحدث بمعدل (4-5) طفل لكل 10000طفل ، كما أعلنت الجمعية الامريكية للتوحدية (1999) Autism Solity of Americaأن إعاقة التوحد تحدث بنسبة (1-500) من الأطفال بما يعادل (20-10000) و إن نسبة إنتشارها بين البنين إلى البنات هي (1-4).

[1]- أسامة بطانية ، روان المؤمني وآخرون – إضطرابات طيف التوحد ، الطبعة الأولى ، دار اليازوري العلمية -2022، ص 30-31.

ويذكر كل من رونا لدكولا روسو ، كولين أوروورك (2003) أن نسبة إنتشار إعاقة التوحدية بين الأطفال من سن 3-12سنة في الولايات المتحدة الأمريكية هي 0.06% وهذا يعني أن هناك (60-10000) طفل لديهم إعاقة التوحدية .

إذن الأعداد في تزايد مستمر سواء كان في الخارج أو في بلادنا العربية ، وللأسف لا يوجد لدينا إحصائيات رسمية لحد الآن ، وهذه ما أكدته نتائج بعض الدراسات على عدم وجود دراسة واحدة تحدد نسبة إنتشار التوحدية في مصر والعالم العربي ."[1]

المطلب الثاني : أسباب إضطراب طيف التوحد

لمرض التوحد عدة أسباب نذكر أهمها :

1- العوامل الجينية :<<يرجع حدوث التوحد إلى وجود خلل وراثي فأكثر البحوث تشير إلى وجود عامل جيني ذي تأثير مباشر في الإصابة بهذا الإضطراب حيث تزداد نسبة الإصابة بين التوأم المتطابقة ، ويتضح من ذلك أن الوراثة ربما تكون عاملا ممهدا للإصابة>>ومن بين هاته العوامل نجد <<1شذوذ الكروموسات 2تصلب الأنسجة الدرنية Tube Sclerosis) وتوصل باحثون بريطانيون إلى أن أطوال الأصابع يمكن أن تكون مفتاحا لمعرفة سبب التوحد لذى الأطفال، وقد وجد هؤلاء الباحثون ان الأطفال الذين يعانون من هذا المرض تكون الأصابع الوسطى لديهم أطول بشكل غير عادي مقارنة بالأصبع السبابة وهذه الصورة البدنية مصحوبة بمستويات عالية من التيستيرون في اللحم ، وهذه المعلومات الجديدة تؤكد الدور المهم الذي تلعبه المورثات في الإصابة بهذا المرض .

- العوامل المناعية : أشارت العديد من الدراسات إلى وجدو خلل في الجهاز المناعي Immune System Abnormatitiesلدى الأشخاص التوحديين فالعوامل الجينية وكذلك شذوذات في منظومة المناعة مقررة لدى التوحديين .

[1]- لمياء عبد الحميد بيومي ، فعالية برنامج تدريبي لتنمية بعض مهارات العناية بالذات لدى الأطفال التوحديين ، رسالة مقدمة للحصول على درجة دكتوراه في الصحة النفسية ، جامعة قناة السويس ، 2008، ص 14.

وتشير بعض الأدلة إلى أن بعض العوامل المناعية غير الملائمة بين الأم والجنين قد تساهم في حدوث إضطراب التوحدية ، كما أن الكريات اللمفاوية لبعض الأطفال المصابين بالتوحدية يتأثرون وهم أجنة بالأجسام المضادة لدى الأمهات وهي حقيقة تثير إحتمال أن أنسجة الأجنة قد تتلف أثناء مرحلة الحمل .

3- العوامل العصبية : إضطراب التوحد حالة لها أصول عصبية نمائية Neuro Developmentalحيث يؤدي التوحد إلى حدوث أمراض في المخ ، وأوضحت دراسات وفحوصات الرنين المغناطيسي أن حجم المخ في الأطفال التوحديين أكبر من الأطفال الأسوياء على الرغم من أن التوحديين المصابين بتخلف عقلي شديد تكون رؤوسهم أصغر حجما .

و أوضحت الدراسات أن الخلل في الجهاز العبي يتمثل في الآتي :

- إن نقص فيتامين (ب6) وبعض العناصر الحيوية يعوق عمليات بناء ونمو المخ .

- شذوذ وإختلال في تركيب بعض المناطق بالمخ وخاصة المخيخ والفصوص الصرغية وحول بهينات المخ .

- تناقص كمية التشابك ما بين الخلايا بحيث تصبح أكثر إنفرادا عن بعضها .

- إنخفاض عدد الخلايا المكونة لأجزاء المخ مثل خلايا يوركينج أو الزيادة والتسارع في نمو الخلايا بحيث تصبح مضغوطة وغير ناضجة لأداء وظائفها .

أسباب أخرى للتوحد :

في مرحلة الحمل قد يؤثر نزيف الأم بعد الشهور الثلاثة الأولى على الجنين كما أن المواد الموجودة في بطن الجنين والسائل الداخلي المحيط بالجنين قد وجد في الأطفال التوحديين اكثر مما لدى الأطفال الأسوياء ، حيث يصاب الطفل التوحدي بعد الولادة بمتاعب التنفس والأنيميا ، كما تشير بعض الأدلة إلى حدوث التأثير العقافير التي تنشطاها الام أثناء فترة الحمل على الأجنة والنتيجة هي ميلاد الطفل التوحدي .

يمكن أن يؤثر قصور التغذية لدى الأمهات في حدوث التوحد لدى أبنائها . أشارت نتائج الدراسات السابقة إلى أن الحالة الاجتماعية والإقتصادية لها تأثير . الضغوطات النفسية التي تتعرض لها الأم والتاريخ النفسي للأبوين يمكن ان تمثل أو تشمل عوامل خطر إصابة الأطفال بالتوحد >>.[1]

المطلب الثالث : النظريات المفسرة للتوحد

<<إنهمك العلماء في البحث عن نظريات ومسببا التوحد من عام 1943م وحتى الآن ولا توجد نظرية واحدة مقنعة لسبب واحد يكمن وراء إصابة الأطفال بالتوحد خلال الثلاث سنوات الأولى ، فربا تكون هناك أسباب عديدة ولكن معظم الباحثين لديهم القناعة التامة بان السبب بيولوجي أكثر من كونه نفسيا ومن بين أهم النظريات المفسرة لهذا الأخير نجد أولها :

1- نظرية العقل theory of mind :

نظرية العقل من النظريات الحديثة التي تبناها سيمون بارون لوهين بروفيسور بمركز أبحاث جامعة كامبردج ببريطانيا والتي ترى أن إنعدام نظرية العقل لدى التوحديين هو سبب مصاعبهم الإجتماعية واللغوية.

يعرف فيرث Firth 1989نظرية العقل على انها القدرة لتنبأ العلاقات بين الحالات الخارجية لأحداث والحالات الداخلية للعقل ، مثلا عندما يصرخ الطفل عند رؤية الكلب فنحن نستخلص أن الطفل خائف من الكلب وعندما يبرق وجه الطفل عند رؤية والديه نستخلص أن الطفل سعيد برؤيتهما ، أب ان هناك علاقة بين الحالات الخارجية للأحداث والحالان الدخلية للعقل .

أما ما يتعلق بالطفل المصاب بالتوحد فتتلخص هذه النظرية بقصور الطفل المصاب بالتوحد في الجانب الاجتماعي الذي ينبأ بمعرفة البناء النفسي للآخرين كمعتقداتهم ، وهذا يحمل في طياته عدم إكتمال تطور الأفكار في العقل ، بحيث لا يستطيع الطفل المصاب بالتوحد من قراءة مشاعر و أفكال الأخرين ، ويحل المشكلات التي تواجهه في المواقف الاجتماعية ،و يمكن أن نعبر عنها بأنها التقولب المعرفي الذاتي دون مراعاة الأفكار ومشاعر الآخرين .

[1]- أسامة فاروق مصطفى السيد كامل الشربيني ، التوحد ، الأسباب ، التشخيص ، العلاج ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، 2011، ص 38إلى 55 .

وهنا نفترض نظرية العقل أن فئة التوحد تواجهها صعوبات في المقدرة على هذا الإستنتاج أي أن أطفال التوحد يجدون صعوبة في تصور أو تخيل الإحساس والشعور لدى الآخرين أو ما قد يدور في ذهن الآخرين من تفكير ، وهذا بدوره يعود إلى ضعف مهارات التقمص العاطفي وصعوبة التكهن بما قد يفعله الآخرون .

وخلاصة هذه النظرية هو ان العجز الاجتماعي الملاحظ عن الأطفال المصابين بالتوحد ما هو إلا نتيجة لعدم مقدرتهم على فهم الحالات العقلية للآخرين في المشكلات الاجتماعية هي نتيجة للعجز الإدراكي الذي يمنعهم من إدراك الحالات العقلية ، وبالتالي فإن العجز الإجتماعي يعود إلى عيوب في نظرية العقل .

2- النظرية المعرفية : Cognitive Theory

إن هذه النظرية تقترح عن وجود صعوبات معرفية لدى الأطفال التوحديين ومن أبرز الباحثين في هذا المجال (Rutter) الذي بحث في العمليات المعرفية (الإدراك ، الإنتباه ، الذاكرة ، الحكم والتفكير) وخاصة الإحتفاظ باللغة والرموز والتجريد ويرى بأن هذه الإضطرابات تؤدي إلى عرقلة المشاركة الوجدانية ، التقمص و معرفة إنفعالات الآخرين ، وأن الإضطرابات الإنفعالية والدمج العاطفي راجعة إلى التلف الاولي في الوظائف المعرفية .

يرى بعض الأطفال التوحديين لديهم حساسية زائدة أو غياب أو نقص لهذه الحساسية بالنسبة للأصوات ونفس الشيء بالرؤية ، وهي بدورها بين الحساسية الاجتماعية عند هؤولاء الأطفال .

ومن هنا نجد ان التوحد يقارن بالاضطرابات اللغوية مثل الحبسة الكلامية (Aphasia) وهي الفقدان أو الإعاقة النطقية كنتيجة لتلف الدماغ ، وتختلف عنها في أن الطفل التوحدي لديه صعوبات في فهم الأصوات المصاحبة لمشكلات إدراكية ، إن الأدلة العلمية تدع هذا الإعتقاد إضافة إلى ذلك فإن نطق الأطفال التوحديين هو مختلف بشكل مبكر في تطور الإضطرابات ، وواحد كم الأعراض المعروفة له ، وهذا يدعم وجهة نظر أن التوحد يشمل إعاقة لغوية أولية متمثلة في نمط القدرات المعرفية للطفل التوحدي ، يقوم الأطفال التوحديين بمهمات حسية حركية أفضل ومهارة حركية بصرية وذاكرة موسيقية أكثر من المهمات المفاهمية .

تبرهن نظريات معرفية أخرى على أن التوحد ليس نتيجة مفردة لعيوب إدراكية رئيسية ولكنه نتيجة لعيوب إداركية متعددة ، كل هذه الأبحاث أدت إلى الوصل إلى أنواع مهمة من العلاج ، فبعض المعالجة السلوكية على سبيل المثال علم الأطفال لغة الإشارة اعتمادا على استغلال حساسيتهم للحس والحركة وعدم حساسيتهم للكلام المنطوق ، فلا زالت الآمال معقودة على النظريات المعرفية السلوكية في هذا الصدد ".[1]

3- النظرية العصبية البيولوجية

"إن نشوء هذه النظرية يعود الفضل فيها إلى ***ريملاند*** الذي اتخذ موقفاً رافضاً تجاه نظرية العامل النفسي و دحض هذا الاعتقاد.

و قد لعبت النظرية العصبية دوراً بارزاً في تفسير اضطراب التوحد فقد أشار بعض الباحثين إلى أن المشكلات المرتبطة بالتوحد عدم القدرة على التخطيط و توزيع الانتباه و التجاوب مع المواقف غير المألوفة و الجديدة ناتج عن ضعف بنية الدماغ و وظيفته ، ما أشارت إلى أن صعوبة التواصل و التفاعل الاجتماعي و عدم القدرة على الانتباه و ضعف الذاكرة كلها ناتجة عن خلل يصيب مناطق محددة في النظام العصبي المركزي.
و حاليا و نتيجة العديد من الدراسات التي أجريت على التوائم و الدراسات الأسرية التتبعية اكتشف العلماء أن الجينات تلعب دوراً مهما في حدوث هذا الاضطراب و إذا تم تشخيص طفل التوحد فإن احتمالية إصابة أحد إخوان هذا الطفل بأحد اضطراب طيف التوحد أكثر بعشر مرات من الحالات الأخرى ، كما تلعب العوامل البيئية دوراً ثانويا في ظهور اضطراب التوحد و لقد أظهرت الدراسات بأن الأسر التي ليها أطفال يعانون من التوحد غالبا ما يكون لدى أفرادها مشاكل نمائية أخرى و التي قد تتضمن تأخر لغوي أو صعوبات تعلم أو قلق.

4- نظرية الذات المجربة :

تفترض هذه النظرية بأن الصعوبات التي يعاني منها أطفال التوحد ناتجة عن مشاكل في خبرة الذات مما يشكل صعوبة لهؤلاء الأطفال في الاستفادة من الأحداث التي يشتركون فيها مع الآخرين فهي تطور فكرة

[1]- فوزية عبد الله الجلامدة ، اضطرابات التوحد في ضوء النظريات ، دار الزهراء للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى ، الرياض ، 2013، ص 120إلى 126.

كانر الأصيلة ، بأن التوحد اضطراب في الاتصال العاطفي ، ينعكس في عدم قدرة الأطفال على التواصل مع الناس و الأوضاع بالطريقة العادية منذ بدء حياتهم "[1]

[1]– تامر فرح سهيل : التوحد ، التعريف ، الأسباب ، التشخيص و العلاج . مرجع سابق ص من 93إلى 101 .

خـــــــــلاصـــــــة الفصل الثالث :

تعتبر إعاقة التوحد من الإعاقات الأكثر شيوعاً و شدة في عصرنا الحالي و ذلك من خلال تأثيراتها على سلوك الأطفال و جعلهم يعانون منها من خلال صعوبتهم في التواصل مع العالم الخارجي و انعزالهم و عدم قابليتهم للتعلم أو اكتساب مهارات جديدة و نقص القدرة على ذلك إلا عدد محدود منهم ، كما تعمل هذه الإعاقة على حصر الطفل في عالم خاص به معوقة بذلك قدراته على التواصل و التفاهم في ظل نقص طرق التعامل و كيفيات التعامل مع الأطفال المتوحدين

الفصل الرابع :
الألعاب الإلكترونية
و أطفال التوحد

الفصل الرابع : الألعاب الإلكترونية و أطفال التوحد

تمهيد

المبحث الأول : علاقة الألعاب الإلكترونية بالطفل التوحدي

المطلب الأول : تأثير الألعاب الإلكترونية على تطور الأطفال عامة و أطفال التوحد خاصة

المطلب الثاني : الإلكترونيات و الطفل المتوحد.

المطلب الثالث : الألعاب الإلكترونية المناسبة لأطفال التوحد.

المطلب الرابع : دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات الصحية لدى أطفال التوحد.

تمهـــــــــــــيد :

في ظل التطور التكنولوجي الهائل و ظهور العديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة المختلفة الاحجام و الأشكال و التي أصبحت في متناول الأطفال في كل مكان و زمان نشأت علاقة جد وطيدة بين الطفل و الآلة التي هي وسط ن مخرجات التكنولوجيا بحيث أصبح الأطفال شغلهم الشاغل هو الحصول على جهاز ذكي و الخوض في العالم الافتراضي . و على غرار كل الأطفال نجد أن أطفال التوحد خاصة و بشكل جد كبير ميالون إلى حب الآلة و بصفة قطعية هي التي توصلهم إلى عدة ألعاب إليكترونية يستمتعون بلعبها حيث وجدت الدراسات أنا الأطفال المصابون بطيف التوحد معظم وقتهم يقضونه في اللعب الإليكتروني و أصبحت جزءاً لا يتجزء منهم بل حتى لا يستطيعون مفارقتها و أصبحت صديقهم المقرب فسوف نتطرق في هذا الفصل إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل المتوحد و نبين العلاقة بين الإلكترونيات و بين هذا الأخير ، و كذلك سوف نذكر بعض الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال المتوحدون و دورها في تنمية المهارات الصحية لديهم .

المبحث الأول : علاقة الألعاب الإلكترونية بالطفل التوحدي

المطلب الأول : تأثير الألعاب الإلكترونية على تطور الأطفال عامة و أطفال التوحد خاصة

<<يعترف الجميع بأن وسائل الإعلام الرقمية أصبحت جزءاً لا يتجزأ من المجتمعات المعاصرة إلا أن جدالاً يدور إلى حد الأن بشأن مدى تأثيرها على الإنسان من الناحية المعرفية و كان الاستنتاج الرئيسي الذي خرج به العلماء أن الألعاب الافتراضية أثرت إيجابا على ذكاء الأطفال ،أما مشاهدة الفيديو و مطالعة شبكات التواصل الاجتماعي قلم تؤثر عليهم إطلاقاً.

و ظهرت التجارب أن الألعاب الكمبيوترية غالبا ما لا تلحق أضرارا بذكاء الأطفال فحسب ، بل و تساعد في تطوير القدرة على القراءة و الانتباه و القدرات على استيعاب مواد مدرسة آخرى .

و قال أحد مؤلفي الدراسة بريونو سوس قمنا المشاركين في التجربة إلى مجموعتين تخصصت أحداهما في مشاهدة الفيديو و عملت ثانيتهما على مطالعة شبكات التواصل الاجتماعي فاتضح أن كلا الموضوعين لم يؤثر على ذكاء الأطفال و على العكس فإنهما يؤثران سلبا على البصر و المزاج و النفسيات.

– و تتميز الألعاب الإليكترونية عن طرائق التعليم الأخرى بعدة مزايا منها استخدام مؤثرات سمعية و بصرية لذلك فهي تثير أكثر من حاسة لدى الانسان ، مما يجعل التعلم من خلالهما أكبر تأثيراً و أبقى أثراً ، و إتباع الميل الفطري للمتعلمين إلى اللعب ، خاصة صغار السن منهم الأمر الذي يزيد من دافعيتهم لتعلم مواضيع لم يرغبوا بتعلمها من قبل ، و إمكانية استخدامها بشكل فعال في تدريس مواد مختلفة مثل الرياضيات و العلوم الاجتماعيات و غيرها ، كما يمكن الألعاب الإليكترونية تعزيز القراءة.

– و تقدم الألعاب الإلكترونية التعليمية بعض الفوائد المتعلقة بتعزيز القراءة لدى الفرد، و مع ذلك يرى الخبراء أنه يجب ألا تحل ألعاب الفيديو محل الكتب التقليدية التي يمكن أن تكون صحية أكثر.[1]

كما يمكن للألعاب الإليكترونية التعليمية أن تؤدي غلى تحسين بعض المهارات الحركية عند الطفل ، كما أنها تعمل على زيادة رد الفعل الايجابي لديه ، حيث يتم ذلك من خلال تقرير المهارات البصرية المكانية . و ذلك

[1]– ألعاب الكمبيوتر تؤثر إيجابا على ذكاء الأطفال و مهاراتهم . الاربعاء 08يونيو 2022 .تم الاطلاع عيله من خلال الموقع التالي Dealarab.co.ukيوم 15-02-2024على الساعة 22.00

عند القيام بلعب الألعاب التي تتضمن وجود واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد فيتعين على الأطفال خلالها التنقل و زيادة فهم الأمور المتعلقة بالمسافة و الفضاء و بالتالي تمكين الفرد من زيادة معدل الانتباه لديه ، وتفيد هذه الألعاب أيضا في التطبيقات الطبية مثل القيام بتدريب الأشخاص المصابين بأمراض لتنكيسه و ذلك من أجل تحيين التوازن لديهم أو مساعدة المراهقين على تحيين مهارات التفكير ليهم ، لا سيما المصابين باضطرابات فرط الحركة و نقص الانتباه.

– و يرى الخبراء أنه يمكن لمرض التوحد الإستفادة من الألعاب الإليكترونية ، و قالت الدكتورة جوليا ليبمان ، الباحثة في مركز أبحاث جامعة ميتشيفات :"من غير المؤكد ما إذا كانت الألعاب الإليكترونية التعليمية أي فائدة متعلقة بتعزيز الروابط الاجتماعية بين الأفراد أو أنها قد تشكل تحديا لدى بعض الاشخاص "، و لكن يمكن لألعاب الفيديو في بعض الأحيان إيجاد أصدقاء حقيقين يتشاركون نفس الاهتمام بهذه الألعاب ، كما أنها وسيلة جيدة لتجنب الشعور بالوحدة لدى الأطفال المصابين بمرض التوحد و الاشخاص الذين يواجهون بعض التحديات المتعلقة بطرق الاتصال التولدية>>

المطلب الثاني : الإليكترونيات و الطفل المتوحد

في بحث أمريكي للأستاذ الجامعي مايكل والدان في جامعة كورنيل أجراه على ولايات مختلفة من الولايات المتحدة تتميز بهطول الأمطار عليها في معظم الأوقات في السنة وجدو أن المناطق التي تتميز بهطول الأمطار طوال السنة تعلو فيها نسبة الأطفال الذين تم تشخيصهم باضطراب التوحد بينما تقل في المناطق الأخرى.

و فسر الأستاذ الجامعي هذه النتائج بأن الأطفال و خاصة في أوقات المطر يمضون أوقاتهم داخل المنزل و مشاهدة التلفاز من برامج الأطفال و الألعاب و الأغاني و غيرها كلما أمضى وقتا أكثر على التلفاز.

و مع كل ما سبق إلا أنه لا توجد أسباب حقيقية و دقيقة 100 % تجزم وجود علاقة بين الإصابة بطيف التوحد و الأجهزة الاليكترونية ، فلا يمكننا الجزم بأن الأجهزة الاليكترونية هي سبب رئيسي في حصول مرض التوحد لدى الأطفال ، قد تكون الاليكترونيات مساعدة أو سبب لتحفيز هذه الإصابة ، فهي عامل مساعد لكل طفل له استعداد عضوي لاستقبال الاضطراب عنده فأهم ما يوصف به التوحد لدى الأطفال هو

ضعف التواصل الاجتماعي ، و الاليكترونيات و خاصة التلفاز و الأجهزة الاليكترونية تساعد على نمو الإصابة بالاضطراب لدى الأطفال .

لذلك ننصح بأن يتم تنظيم استخدام الأطفال للأجهزة الإليكترونية ، سواء الهواتف الذكية أو أجهزة التلفاز فلا يجب ترك الأطفال يدمنون على هذه الأجهزة بل حثهم على الاختلاط بالمجتمع و تعلم طرق التواصل من خلال كسب الخبرات من خلال الاختلاط و عدم الوحدة و الاختلاء>>[1]

المطلب الثالث : الألعاب الإليكترونية المناسبة لأطفال التوحد.

– هناك عدة ألعاب أتاحتها مخرجات التكنولوجيا تساعد أطفال التوحد بالاندماج في العالم الافتراضي والخارجي و الأكثر من ذلك اكتساب مهارات تربوية و تعليمية و تثقيفية و سوف نذكر منها كالأتي :

أولا : لعبة Minercraft :<<على الرغم من أن الألعاب الإليكترونية عادة ما تسبب مشاكل في التواصل الاجتماعي لكن مجتمع Autcraftضمن اللعبة الشهيرة Minercraftيساعد الأطفال المصابين بالتوحد على اكتساب المهارات الاجتماعية و تكوين صداقات ."لقد لاحظ الآباء الفائدة الكبرى للعبة على أطفالهم ، منحة تلك اللعبة للأطفال المصابين بالتوحد إمكانية التعبير عن أنفسهم و التواصل مع الآخرين ، من دون التعرض للضغوط التي يفرضها الواقع عليهم عادة .

و تقوم اللغة على البناء و التصميم و إطلاق العنان للخيال عبر البحث عن المواد الأولية و جمعها ، و المشاركة في البناء مع لاعبين آخرين ، و إمكانية التواصل معهم افتراضيا .

و أوضح دانكن (مصمم المواقع الكندي) أن التواصل الاجتماعي في الواقع يشكل تحدي حقيقيا لأطفال التوحد ، لأنهم يواجهون صعوبة في فهم الأكواد الاجتماعية أو التواصل الجسدي مع الأخرين ، و فهم حديثه و ما يشيرون إليه.

[1]– طيف التوحد لدى الأطفال و الاجهزة الاليكترونية . الأحد 30نيسان 2017تم الاطلاع عليه من خلال الموقع التاليbaby.xebteb.comيوم 20/02/2024على الساعة 15.30-16.00.

لكن اللعبة مكنتهم من تكوين أصدقاء افتراضيين و اكتساب تلك الأكواد الاجتماعية و فهمها دون التعرض للضغط الاجتماعي المعتاد و التعبير عن أنفسهم و تطوير مهاراتهم بشكل أفضل .

و للانضمام إلى لعبة Autcraftيجب فقط ملئ طلب الموافقة عليه تتمكن من الدخول إلى مجتمع اللاعبين و بناء عوالمك الخاصة بنفسك ، أو مشاركة آخرين و اللعب معهم و تكوين صداقات بشرط الإلتزام بالقواعد الداخلية ، مثل عدم التعدي على لاعبين آخرين أو تدمير عوالمهم ، ما قد يؤدي إلى الخطر>>[1]

ثانيا <<IPAD

بحسب الإحصائيات تبين أن الـ IPADهي اللعبة المفضلة لدى الأطفال المصابين بالتوحد من جميع الأعمال ، فهذا الجهاز يساعدهم على التعلم و التواصل ، و هو ما قد يكون في كثير من الأحيان صراعاً يعيشه الطفل المتوحد ، كما أن التجربة الحسية للشاشة التي تعمل على اللمس تجذب انتباه العديد من الأطفال المصابين بالتوحد مما يجعلهم منشغلين لساعات .

ثالثا : الليغو

تعد الألوان البراقة و التجربة اللمسية للعب الليغو من مفضلات الأطفال المصابين بالتوحد فيستخدمونها للتعبير عن أنفسهم بشكل خلاق و يختبرون تجربة اللمس عن التقاط قطع الـ Legceمعاً ، تعتبر هذه اللعبة رائعة للأطفال الأكبر سناً.

رابعا : ألعاب الفيديو

تجذب ألعاب الفيديو الأطفال المصابين بالتوحد و تساعدهم على التعلم و اكتساب الثقة ، فعندما يجلسون لفترة طويلة من الزمن يركزون على اللعبة و يتعلمون منها أكثر شرط أن تكون لعبة الفيديو مفيدة >>[2]

[1]- كيف تساعد لعبة Minecraftالشهيرة أطفال التوحد على تعلم المهارات الاجتماعية 02أغسطس 2021 . تم التحميل من موقع www.trtabi.comيوم 26/02/2024على الساعة 21.05 - 22.00

[2]- للأطفال المصابين بالتوحد : 05ألعاب مثالية كل العرب 08.16 - 06.11، تم الاطلاع عليه من خلال الموقع التالي -bekul alarab.com.propيوم 15/02/2024على الساعة 02.03 - 03.00

خامسا:التابلت اللوحي

<<يأتي التابلت اللوحي مع شاشة صغيرة بألوان متغيرة لجذب انتباه الأطفال بصريا ما يساعد على تعلم مهارات حل المشكلات من خلال التعرف إلى الأرقام و الحروف و الصوتيات و الكتابة و الموسيقى ، يضبط التابلت في ستة أوضاع تعليمية تقدم مجموعة واسعة من الأنماط التعليمية و الإبداعية ، تعمل لوحة المفاتيح باللمس ما يساعد على تعزيز التعلم القائم على السبب و النتيجة ، إذ يقوم المستخدم بإجراء اتصال مباشر بين ما يضغط عليه بأصابعه و ما يحدث على الشاشة >>[1]

سادساً : الألعاب الالكترونية

و خلاصة لما سبق <<الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون أفضل الوسائل التعليمية للأطفال المصابين بطيف التوحد ، حين توفر بيئة تعلم جذابة و تفاعلية ، هذه الألعاب خاصة للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة ، يمكن أن تعزز مهارات التواصل ، التعلم البصري ، و حل المشكلات بالإضافة إلى ذلك تساعد هذه الألعاب في تطوير التنسيق بين اليد و العين و تحسين الانتباه و التركيز ، كما يمكن للألعاب التي تتضمن عناصر تعليمية أن تقدم للأطفال المصابين بالتوحد تجربة تعلم ممتعة و محفزة >>[2]

[1]- 04ألعاب مفيدة لأطفال التوحد 16مايو 2021 . تمالاطلاع عليه من خلال الموقع www.supermama.meيوم 19/03/2024على الساعة 3.17-3.00

[2]- أحدث وسائل تعليمية لأطفال التوحد لتحفيز العقل و الحواس ، مركز رابا . تم الاطلاع عليه من خلال الموقع التالي :abacenteri.comيوم 19-03-2024على الساعة 03:20 - 03: 29.

المطلب الرابع : دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات الصحية لدى أطفال التوحد

<<يعد اللعب وسيلة اكتساب التعلم وأن الألعاب التربوية إذا ما أحسن تخليصها وتنظيمها والإتراف عليها تؤدي دورا فاعلا في تنظيم عملية التعلم لماا لها من قيمة كبيرة في اكتساب الطفل العديد من المهارات ومنها المهارات الصحية نفس طريق للعب التمثيلي الحر واستعمال الدمى والمكعبات والألوان نستوحي من الطفل ذوي الاحتياجات الخاصة ما يفكر فيه ما يشعر به ، لذلك أصبح اللعب في ميدان التربية الخاصة أداة تربوية تسهم في أحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة ، ويمثل وسيلة تعليمية مهمة تساعد في إدراكه لمعاني الأشياء وقد أوضح القمش و العايدة Kamshy and Aisaiedaالدور الذي تقوم به الألعاب التعليمية لذوي الاحتياجات الخاصة والذي يتلخص في العناصر الآتية : تقصير فترة التدريب ، تقديم خبرات تحاكي الواقع ، تزيد من ثقة الطالب المتدرب نفسه ، تساعد في اكتساب المهارات ، ويعد في griffliths 2002 p 332.336مزايا استخدام الألعاب التربوية الإلكترونية للأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة ، والتي تتلخص في العناصر الآتية : ممارسة تلك الألعاب يسهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ ، وتختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم وتساعده على القيام بوظيفة كمساعد موجه لتقدم الطفل ، وأن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها دور فعال في عملية التعليم ومن الفوائد الأساسية للعب الأطفال الإلكترونية أيضا أنها تعد الطفل مسؤول عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين ، وهذا الأمر ينطوي على أثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية وكذلك لها دور في تعليم الأطفال ذوي الإعاقة المهارات العقلية والحسية والحركية والصحية ، حيث أنه من الضروري أن يكون التركيز الأساسي في مجال تعليم ذوي الإعاقة على الخبرة المباشرة والنشاط الذاتي والتعليم عن طريق الممارسة الفعلية والجانب الملموس والمحسوس>>[1]

[1]– رنيم خبرات جبلاوي ، فعالية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد ، دراسة شبه تجريبية في محافظة اللاذقية ، مجلية جامعة تشرين ، العدد 5المجلد : 43، 221، ص 191 .

خـــــــــلاصـــــة الفصل الرابع :

من خلال ما قدم نتوصل إلى أن طيف التوحد يعد من الأمراض الأكثر حساسية والطفل المصاب بهذا الطيف كغيره من الأطفال يسعى لتلبية حاجياته الترفيهية وسد رغباته في اللعب الإلكترونية إلا أنه هو الأكثر استعمالا على غيره من الأطفال العاديين ، حيث يكون في هاته المرحلة من عمره أكثر قابلية للتعلم واكتساب المهارات والقيم والألعاب الإلكترونية كان لها الدور المساعد في ذلك ، فأصبح الطفل المتوحد يستفيد منها بتطور مهاراته وقدراته وتحقيق النجاحات كذلك على عكس ما هو شائع أن الألعاب الإلكترونية تؤثر فقط على الطفل المصاب بطيف التوحد.

الجانب التطبيقي

تمهيد :

بعد أن تم التعرف على الجانب النظري لدراستنا في الفصول السابقة و التي تعد كأرضية وقاعدة تعتمد عليها لبناء عمل ميداني و ذلك للكشف عن الألعاب الالكترونية و دورها في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد حيث يكون هذا الجانب كحلقة وصل بين الجانب النظري و الجانب التطبيقي و ذلك من خلال تحديدنا للفرضية العامة التي تعد الموجه الأساسي لنا في هذه الدراسة و يشمل فصلنا هذا تحليل و تفسير البيانات المحصل عليها .

و أخيراً الوصول إلى معالجة و مناقشة الفرضيات .

ثالثا : عرض وتحليل بيانات الدراسة :

جدول رقم 01 : يوضح توزيع العينة حسب الجنس

الجنس	تكرار	النسبة
ذكر	20	%50
أنثى	20	%50
المجموع	40	%100

تبين الشواهد الكمية الواردة في الجدول رقم (01) الذي يمثل متغير الجنس بان نسبة الذكور 50وهي متساوية مع نسبة الإناث التي تمثل50ايضا ادن هدا يدل على ان توزيعنا للاستمارات كان شاملا وممثلا لكلا الجنسين مما سمح لنا با الحصول على نتائج أدق وأشمل

جدول رقم 02 : يوضح توزيع العينة حسب السن

السن	تكرار	النسبة
من 21 إلى 31 سنة	2	%5
من 31 إلى 41 سنة	18	%45
من 41 إلى 51 سنة	18	%45
من 51 فأكثر	2	%5
المجموع	40	%100

من خلال الإحصائية المبينة في الجدول رقم (02) يتضح لنا أن أغلبية المبحوثين تتراوح أعمارهم ما بين 31 – 40سنة و هو ما يمثل 18مفردة من مجموع أفراد العينة و ذلك بنسبة 45% و هي أعلى نسبة بالتساوي مع فئة المبحوثين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 41 – 50سنة و هو ما يمثل 18مغردة من مجموع أفراد العينة وذلك بنسبة 45% وهي أعلى نسبة مقارنة بالنسب الأخرى في

حين سحبت نسبة 05% الذين يتراوح أعمارهم ما بين 21 – 30سنة و تليها نسبة 05% كذلك الذين يتراوح أعمارهم ما بين 50سنة فأكثر.

– و باعتبار أن المبحوثين تقع أعمارهم ما بين 31 – 50سنة ، و رغم التطور التكنولوجي و الأبحاث العلمية التي يجتهد من خلالها العلماء و الباحثين إلى أن هذا النوع من الأمراض أو بالأحرى الظاهرة لا يزال غامضا .

جدول رقم 03 : يوضح توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للولي

المستوى التعليمي للولي	تكرار	النسبة
ابتدائي	**06**	**%15**
متوسطة	**09**	**%22.5**
ثانوي	**17**	**%42.5**
جامعي	**8**	**%20**
المجموع	**40**	**%100**

من خلال المعطيات الإحصائية الواردة في هذا الجدول (03) تبين أن أغلبية المبحوثين تتراوح مستواهم التعليمي بين الثانوية و المتوسط ، حيث نجد أن الأولياء اللذين لديهم مستوى تعليمي ثانوي نسبتهم 42.5% تليها نسبة 22.5% للمبحوثين الذين مستوى تعليمهم متوسط في حين نسبة 20% للمبحوثين اللذين لديهم مستوى جامعي و اصغر نسبة 15% للذين مستواهم التعليمي ابتدائي.

– من هنا نلاحظ انه إذا كان الأولياء لديهم مستوى تعليمي مرتفع و على قدر كبير من التعليم فإنهم حتما سيوجهون أطفالهم المتوحدين و يتابعونهم متابعة جيدة فيما يخص استخدامهم للألعاب الالكترونية.

جدول رقم 04 : يوضح توزيع العينة حسب جنس طفلك المتوحد

جنس الطفل المتوحد	تكرار	النسبة
ذكر	26	%65
أنثى	14	%35
المجموع	40	%100

تبين الإحصاءات الرقمية الواردة في الجدول رقم (04) توزيع العينة حسب جنس الطفل المتوحد، حيث بلغ عدد الذكور 26ذكر و يمثلون ما نسبته 65% من مجموع أفراد العينة، مقابل الإناث اللذين بلغ عددهم 14بنت بنسبة 35% .

- و إن دل هذا على شيء فإنما يدل على أن توزيعنا للاستمارات كان شامل و ممثل لكل الجنسين.

جدول رقم 05 : يوضح توزيع العينة حسب سن طفلك المتوحد

سن الطفل المتوحد	تكرار	النسبة
من 04 إلى 08 سنوات	14	%35
من 09 إلى 13 سنة	26	%65
المجموع	40	%100

تبين الإحصاءات الواردة في الجدول الذي يمثل متغير سن الطفل المتوحد أن الفئة العمرية من 09سنوات إلى 13سنة هي الفئة الأكبر حيث قدرت نسبتها بـ 65% في حين قدرت الفئة العمرية من 04الى08سنوات بنسبة اقل و قدرت بـ 32% .

- نلاحظ من خلال النتائج أن جل نسب الفئات العمرية اختلف في إقبالهم على استخدام الألعاب الالكترونية حيث نجد منهم الذين يستخدمنها فيما يبقى البعض لا يستخدمها.

جدول رقم 06 : يوضح توزيع العينة حسب المستوى التعليمي لطفلك المتوحد

جنس الطفل المتوحد	تكرار	النسبة
جيد	13	%32.5
متوسط	26	%65
ضعيف	1	%2.5
المجموع	40	%100

تبين المعطيات الإحصائية الواردة في هذا الجدول توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للطفل المتوحد،حيث أظهرت النتائج ان المستوى الدراسي لكابر عدد من الأطفال المتوحدين ذات مستوى متوسط في الجمعية حيث قدرت بـ 32.5% ، و الذين بلغ عددهم 26مفردة، في حين نجد الأطفال اللذين مستواهم جيد بلغ عددهم 13مفردة، و اصغر نسبة بلغت 2.5% من الأطفال ذوي الطيف التوحد ذو المستوى الضعيف.

– و ما لحظناه من خلال الجدول رقم (06) تباعد في النسب بين المستويات المتوسطة و الجيدة و الضعيفة،حيث كان المستوى المتوسط هو الغالب نظرا لما يعانونه أطفال التوحد من اضطرابات و تاجرات لا تسمح لهم بالارتقاء مباشرة إلى المستوى الجيد.

جدول رقم 07 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (01)هل يستخدم طفلك المتوحد الألعاب الإلكترونية ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار				النسبة	
لا	6				%15	
نعم	3	دائما	15	%37.5	% 85	
		أحيانا	23	%57.5		
	4	نادراً	2	% 05		
المجموع	48				%100	

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول مدى استجابة افراد العينة لاستخدام طفلهم المتوحد للألعاب الالكترونية حيث نجد أن اكبر نسبة من الأطفال المتوحدين و التي قدرت بـ 85% يستخدمون الألعاب الالكترونية و أغلبية الأطفال المتوحدين حسب رأي أوليائهم يستخدمونها أحيانا و ذلك بنسبة 57.5% ثم تليها نسبة 37.5% يستخدمونها دائما ، في حين نرى ان نسبة 05% نادرا ما يستخدمون الألعاب الالكترونية.

– نلاحظ من خلال النسب المبينة في الأعلى أن اغلب الأطفال المتوحدين يستخدمون الألعاب الالكترونية من خلال إجابات أوليائهم بـ "نعم "فترى أن نسبة استخدامهم للألعاب الالكترونية دائما مع نسبة اللذين يستخدمونها أحيانا متقاربة و ذلك حسب عائلة كل طفل متوحد.

جدول رقم 08 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (02) ما هي الدوافع التي تترك فرصة لابنك لاستخدام الألعاب الإلكترونية .

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
حب الفصول	9	%22.5
للتسلية و الترقية	8	%20.0
تنمية بعض المهارات	17	%42.5
أخرى	6	%15.0
المجموع	40	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (08) يبين الدافع وراء استخدام الطفل المتوحد للألعاب الالكترونية حسب رأي أوليائهم حيث توصلت النتائج أن الدافع الأكبر لاستخدام للألعاب الالكترونية هو تنمية بعض المهارات بمقدار 42.5% ثم تأتي في المرتبة الثانية حب الفضول بنسبة 22.5% بعدها لتسلية و الترفيه بنسبة 20% و نجد ان نسبة 15% المتبقية أجابون باقتراحات أخرى تدفع أطفالهم لاستخدام الألعاب الالكترونية .

– إذن نفسر استخدام الألعاب الالكترونية من قبل أطفال التوحد من اجل تنمية المهارات هو دافع ايجابي، لكونهم بحاجة ماسة إليها نظرا لما يعانون أوليائهم معهم في كيفية تعليم المهارات التي يحتاجونها لذلك وجدو الألعاب الالكترونية الخيار المناسب المساعد على ذلك .

جدول رقم 09 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال (03) حسب رأيك ما الذي يجب طفلك المتوحد نحو الألعاب الإلكترونية ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
يجد منفعة	14	%35
الألوان و نوعية الصور	13	%32.5
بطل اللعبة	5	%12.5
أخرى	8	%20
المجموع	40	%100

يوضح الجدول رقم (09) مدى انجذاب الطفل المتوحد نحو الألعاب الالكترونية، حيث تشير النتائج إلى أن نسبة 35% من الأطفال ذوي طيف التوحد اللذين يستخدمون الألعاب الالكترونية حسب أوليائهم يجدنا منفعة و تمثل في 14مفردة، أما الانجذاب نحو الألوان و نوعية الصورة كان بنسبة 32.5% اي قدر ب13مفردة أما نسبة 12.5% من الأطفال ينجذبون نحو بطل اللعبة و قدر عددهم ب 05مغردات فقط ، أما نسبة الآراء الأخرى التي ذكرت حسب الأولياء قدرت ب 20% أي بعدد 08مفردات و يمكن القول بان ذلك يرجع إلى طبيعة الطفولة و الحاجات التي أراد الأولياء إتباعهما لأطفالهم.

– و نتائج درستنا تختلف مع نتائج دراسة» مريم قويدر «اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال و ذلك حسب اختلاف الأطفال. حيث دراسة » مريم قويدر «اجرية على الأطفال العاديين أما دراستنا أجريت على الأطفال من ذوي طيف التوحد و بالتالي صفة التعميم تبقى نسبية.

جدول رقم 10: يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (04) كيف تجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

العينة	تكرار	النسبة

الاحتمالات		
الفرح و السرور	32	%57.5
الحماس و الحيوية	13	%32.5
أخرى	4	%10
المجموع	40	%100

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول كيفية شعور الطفل المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية من جهة نظرا الأولياء حيث يوضح الجدول أن أعلى نسبة و التي قدرت بـ 57.5% من أطفالهم المتوحدين يشعرون بالفرح و السرور، و تتمثل في 32مفردة، أما نسبة 32.5% تمثل شعورهم بالحماس و الحيوية و قدر بـ 13مفردة، و نسبة 10% كانت اقتراحات أخرى لتبيان ما يشعر به أطفالهم أثناء اللعب و تمثل في 04مفردات.

– إذن تبين من خلال نتائج الاستبيان أن أعلى النسب تمثلت في الفرح و السرور و هذا لان الطفل المتوحد في هذه المرحلة يسعى إلى الاكتشاف و التعلم و هذا ما يشعره بالفرح و السرور.

جدول رقم 11 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (05) كيف يكون ردة فعل طفلك المتوحد أثناء الخسارة عند اللعب بالألعاب الإلكترونية

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة

يتوقف عن اللعب	08	%20
يبكي	16	%40
يغضب	04	%10
يكرر اللعب حتى يفوز	09	%22.5
أخرى	03	%7.5
المجموع	40	%100

تؤكد البيانات الموجودة في الجدول رقم (11) ردة فعل الطفل المتوحد عند الخسارة في اللعب من منظور الأولياء حيث نجد أن أغلبية الأطفال اللذين كانت ردة فعلهم البكاء هم أعلى نسبة و التي قدرت بـ 40% و تتمثل في 16مغردة،ثم تليها تكرار اللعب حتى يفوز و ذلك بنسبة 22.5% أي 09مفردات ثم ردة فعلهم بالتوقف عن اللعب بنسبة 20% و ذلك بـ 08مفردات ثم الغضب بنسبة 10% و تمثل في 04مغردات و النسبة المتبقية 07.5% حسب ما اقروا أوليائهم عن ردود أفعال أخرى لأطفالهم أثناء الخسارة و تمثل 03مفردات.

– و يمكن تفسير ذلك على أن الطفل المتوحد بطبيعته يعبر عن كل ما يقلقه بردة فعل البكاء غالبا لأنه حساس بطبعه و يصعب التعامل معه بسبب الحالة التي يعاني منها و هي مرض التوحد. إلا انه يوجد فئة من أطفال التوحد لديهم إصرار و عزيمة على الفوز و النجاح رغم خسارتهم في اللعب للوصول إلى هدف ألا و هو تحقيق النجاح فيكررون اللعب حتى الفوز ، و هناك فئة أخرى عند شعورهم بالخسارة و الملل يتوقفون عن اللعب .

– و اختلفت نتائج دراستنا مع نتائج الدراسات السابقة كدراسة » رنيم خيرات جبلاوي «فقالت الألعاب الالكترونية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد"كونها دراسة شبه تجريبية و لكل تخصص طريقتة الخاصة في تحليل و مناقشة البيانات و النتائج المتحصل عليهما.

جدول رقم 12 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (07) مع من يفضل طفلك المتوحد اللعب

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
نفس الجنس	6	%15
كلاهما	24	%60
لوحده	10	%25
المجموع	40	%100

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول تمرين ممارسة الألعاب الالكترونية للطفل المتوحد مع كلا الجنسين كانت بنسبة أعلى و قدرت بـ 60% و ذلك بـ 24مفردات تليها يلعب لوحده بنسبة 25% أي 10مفردات في حين نجد نسبة 15% يلعبون مع نفس الجنس و ذلك بـ 06مفردات و يمكن تفسير النتائج السابقة أن ألأطفالهم المتوحدين يلعبون مع كلا الجنسين من عائلتهم و أقاربهم لأنهم بطبيعتهم الفطرية يميلون أكثر لهم و يحبونهم، كما نجد أنهم يلعبون لوحدهم لان هذا شيء طبيعي عندهم كون الأطفال المصابين بطيف التوحد ميالين للعزلة و الظروف العائلية و الاجتماعية تقتضي ذلك و نرى كذلك أنهم يلعبون مع نفس جنسهم و هذا نتيجة لتركيبة المجتمع بصفة عامة و مجتمع أطفال التوحد بصفة خاصة فالذكر يلعب مع الذكر و الأنثى مع الأنثى لأنهم يفهمون بعضهم و يتواصلون بطريقة أسهل.

– تشابهت هنا نتائج دراستنا مع أغلبية نتائج الدراسات السابقة في هذا السؤال لان اغلب النتائج أقرت بان الأطفال سواء عاديون أو متوحدون يفضلون اللعب مع الجنس الأخر و مع نفس الجنس و لوحدهم أحيانا.

جدول رقم(13): يوضح مدى استجابة أفراد العينة لسؤال متى يستخدم الطفل المتوحد الألعاب الالكترونية.

العينة	التكرار	النسبة
يوميا	**29**	**72.5%**
نهاية الأسبوع	**08**	**20%**
في العطلة	**03**	**7.5%**

يتضح من خلال هذا الجدول ان نسبة 72.5% من الأطفال المتوحدين يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا من وجهة نظر أوليائهم و قدر ذلك بـ 29% مفردة بينما نسبة 20% يستخدمونها نهاية الأسبوع و قدر ذلك بـ 08% مفردات أما نسبة 07.5% يستخدمونها في العطلة و قدر ذلك بـ 03% مفردات.

– و من هنا يتبين أن اغلب ألأطفالهم المتوحدين يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا و هذا راجع إلى لا يستطيعون الاستغناء عنها و لا يمكن أن يمر يومهم دون أن يلعبوا الألعاب التي يحبونها كما أن الوالدين لهم الدور الكبير في جعل أطفالهم يستخدمون هذه الألعاب الالكترونية يوميا خاصة التي تكسبهم القيم والجانب الايجابي من هذا الاستخدام.

جدول رقم 14 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (08) كم مدة استغراق الطفل المتوحد في اللعب

العينة	تكرار	النسبة

الاحتمالات		
أقل من ساعة	10	%25
من ساعة إلى ساعتين	19	%47.5
أكثر من ساعتين	11	%27.5
المجموع	40	%100

يمثل الجدول رقم (14) الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب أوليائهم، حيث نلاحظ من خلال الجدول أن النتائج الموضحة أعلاه كانت اعلي بنسبة هي 47.5% و التي يستغرقونها من ساعة إلى ساعتين و تتمثل في 19مفردة، و تليها نسبة 27.5% اي 11مفردة مدة استغراقهم أكثر من ساعتين في حين نجد أن اقل نسبة قدرت بـ نسبة 25% و تتمثل في 10مفردة للأطفال الذين يستغرقون اقل من ساعة.

- و يمكن تفسير الجدول رقم (14) بان كل الأطفال عاديين أو متوحدين من مختلف الفئات العمرية يستغرقون مدة طويلة في اللعب بالألعاب الالكترونية نظرا لما فيها من خصائص تبهرهم و تلهيهم و تشبع رغباتهم و تسليهم و هذا ما تشابهت فيه نتائج دراستنا مع نتائج الدراسات السابقة.

جدول رقم 15 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (09) ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها طفلك الألعاب الإلكترونية

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
عن طريق الكمبيوتر	5	%12.5
عن طريق اللوحات الإلكترونية	11	%27.5
عن طريق الهاتف الذكي	24	%60
المجموع	40	%100

نجد من خلال الجدول رقم (15) أن 60% من الأطفال المتوحدين حسب أولياء الأمور يلعبون للألعاب الالكترونية بواسطة الهاتف الذكي، تتمثل ذلك في 24مفردة، أما 27.5% منهم يلعبون بواسطة اللوحات الالكترونية تتمثل في 11مغردة أما باقي أطفال العينة يستخدمون الكومبيوتر بنسبة 12.5% أي 05مفردة.

– توصلنا من خلال نتائج الجدول إلا أن اغلب أفراد العينة يؤكدون أن أطفالهم يلعبون الألعاب الالكترونية بواسطة الهاتف الذكي أو لوحة الكترونية و هذا لكون الجهاز يسمح بحمله و التنقل به في أي مكان و كذلك يسهل عليهم اللعب بالطريقة و الكيفية التي يريدون إما مستلقين أو جالسين.

جدول رقم 16 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (10) ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها لطفلك المتوحد في نظرك

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
الألعاب المغامرة	02	%05
الألعاب التعليمية	33	%82.5
ألعاب الألغاز	02	%05
كرة القدم	01	%2.5
أخرى	02	%5
المجموع	40	%100

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول رقم 16 الألعاب الالكترونية التي يفضل استخدامها من قبل الطفل المتوحد من وجهة نظر الأولياء حيث نلاحظ أن نسبة الأطفال المتوحدين الذين يفضلون الألعاب التعليمية بلغت 82% وقدرت بـ 33مفردات أما ألعاب المغامرة و ألعاب الألغاز قدرت نسبتهما بـ 05% أي تمثلت في مفردتين لكل واحدة منهما .إضافة إلى ألعاب كرة القدم والتي تمثلت نسبتهما بـ 2.5% شملت مفردة واحدة فقط. إضافة إلى الألعاب الأخرى التي ذكرها الأولياء و التي هي مفضلة من طرف أوليائهم قدرت بـ 05% تمثلت في مفردتين.

– و هنا نلاحظ أن أطفال التوحد يفضلون الألعاب الالكترونية ذات الطابع التعليمي بنسبة كبيرة و ذلك رغبة من أوليائهم الذين يوجهونهم إلى هذا النوع من اللعب لكي تساعدهم على اكتساب القيم التي يحتاجونها في حياتهم و العالم الافتراضي ساعد على ذلك، كذلك الألعاب المغامرة و الألغاز و الأخرى التي ذكروها نصيب من استخدام أطفال التوحد و ذلك حسب توجه كل طفل و ما تريد عائلته لأجله.

– تشابهت نتائج دراستنا مع نتائج » رنيم خيرات جبلاوي «فعالية الألعاب الالكترونية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد في بعض المحاور إلا أنها اختلفت كونها دراسة دور

الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات الصحية و ليس القيم فيمكن القول هنا أن كل دراسة اتخذت مجرى مغاير إلا أن الهدف واحد و هو طفل التوحد و الألعاب الالكترونية التي تساعد في بعض من المجالات.

جدول رقم 17 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (11)هل تقوم بتحميل الألعاب الإلكترونية لطفلك ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار			النسبة	
لا	17			%42.5	
نعم	2	الام	4	%10	% 57.5
	3	الاب	5	%12.5	
		بنفسه	2	% 05	
		إخوته	6	% 15	
المجموع	40			%100	

يبين الجدول رقم (17) القائم بتحميل الألعاب الالكترونية للطفل المتوحد فنجد أن أعلى نسبة من الأولياء اللذين يقمون بتحميل الألعاب الإلكترونية لأطفالهم وقدرت بـ 57.5% ، واللذين يقمون إخوتهم بتحميلها لهم قدرت نسبتهم بـ 15% والآباء قدرت نسبتهم بـ 12.5% تليها الأمهات بنسبة 10 % أما من يقمون بتحميلها بأنفسهم قدرت نسبتهم 05% في حين تبقت نسبة قدرت بـ 42.5من لا يقمون بتحميل الألعاب الالكترونية لأطفالهم أبدا .

– نلاحظ من خلال النتائج أن أغلبية الآباء هم من يقمون بتحميل الألعاب الالكترونية لأطفالهم المتوحدين كون الأطفال بصفة عامة وأطفال التوحد بصفة خاصة يحتاجون لرعاية والاهتمام خاص لأنهم لا يدركون معاني الأشياء بصفة كلية وهنا يتدخل الآباء لمساعدتهم وكذلك الإخوة يحملونها لم

لأنهم على إطلاع باالتقنيات و التكنولوجية الجديدة والآباء أحيانا لا يفهمون في هذا المجال ونرى كذلك أنه توجد فئة من أطفال التوحد يتميزون بالذكاء و التفطن ولديهم إدراك جيد يقمون بتحميل الألعاب بأنفسهم.

جدول رقم 18 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (12)

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
نعم	31	%77.5
لا	7	%17.5
أخرى	2	%5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول رقم (18) مدى استجابة أفراد العينة لسؤال إنعكاس الألعاب الإلكترونية على الطفل المتوحد بالإيجاب حيث أجابت نسبة 77.5من أوليائهم بانعكاسها إيجابا على أطفالهم المتوحدين وتمثل ذلك في 31مفردة، في حين أجاب البعض الآخر بنسبة 17.5 % على أن الألعاب الإلكترونية لم تنعكس على أطفالهم بالإيجاب وتمثل ذلك في 7مفردات اما النسبة الاخرى التي تبقت تقدر 5 % تمثلت في الاقتراحات الأخرى التي لم تنعكس لا بالإيجاب ولا بالسلب على أطفالهم المتوحدين و قدرب مغرد تين.

- حيث لاحظنا من خلال النتائج المتحصل عليها بأن أغلبية الآباء أفرو بان الألعاب الالكترونية تنعكس على أطفالهم بالإيجاب وهذا راجع إلى نوع الألعاب التي يلعبها الطفل فمنها الألعاب التعليمية وغيرها إما إذا كانت ألعاب عنيفة وقتالية فتنعكس عليهم بالسلب .

جدول رقم 19 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (13) هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على طريقة تفكير طفلك ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
نعم	35	%87.5
لا	5	%12.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول رقم (19) مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على طريقة تفكير الأطفال المتوحدين من منظور أوليائهم ، حيث أجابت نسبة 87.5 % من افراد العينة على أن الألعاب الالكترونية تؤثر على طريقة تفكير أطفالهم و تمثل ذلك في 35مفردة، في حين نجد نسبة قليلة قدرت 12.5% أجابونا بعدم تأثير الألعاب الإلكترونية على طريقة أطفالهم وتمثل ذلك في إجابات 05مفردات.

– لاحظنا من خلال الجدول أن الألعاب الالكترونية تؤثر على طريقة الطفل المتوحد من منظور الولي وهذا راجع إلى تعلقهم الكبير بها ومداومتهم لها.

– نلا حظا كذلك أن نتائج دراستنا اختلفت مع نتائج الدراسات السابقة كدراسة "مهى حسن الشحروري"كونها اتخذت من أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة مجتمع لدراستها والبيئة الاتصالية كذلك تختلف كون دراستنا أجريت في الجزائر أما دراسة مهى حسن أجريت في بلد عمان ، ومن هنا يمكن القول أنه لا تؤدي نفس الأسباب إلى نفس النتائج في مثل هاته الدراسات .

الجدول رقم (20) : يوضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم(14) هل يقلد طفلك مضامين هذه الألعاب الالكترونية؟

العينـــة / الاحتمالات	الكلام	الحركات	السلوك	المجموع
نعم	07	01	22	30

لا	/	/	/	10

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول رقم (20) مدى تقليد الطفل المتوحد لمضامين الألعاب الإلكترونية وكيفية تقليدها حيث نجد أن 62.5 % آجا بونا بأن أطفالهم يقلدون مضامين الألعاب الإلكترونية ، حيث أجابونا على كيفية تقليدها من ناحية السلوك بنسبة 55 % و قدرت بـ 22مفردة. وتليها ناحية الكلام بنسبة 17.5% و قدرت بـ 07مفردات وأخيراً التقليد من ناحية الحركات بنسبة 02.5 % وقدرت بمفردة واحدة فقط ، أما النسبة المتبقية 37.5% فهي تمثل إجابات الأولياء التي كان مفادها أن أطفالهم لا يقلدون مضامين هاته الألعاب الإلكترونية.

لا حظنا من خلال الجدول أن الأطفال المتوحدون يقلدون الألعاب الالكترونية بنسبة كبيرة خاصة في السلوك والكلام وهذا بسبب تأثرهم بهذه الألعاب و محتواها و أبطالها لأن كل بطل من بطل الألعاب الالكترونية له حركات و سلوك تميزه عن أبطال الألعاب الأخرى و هنا تشابهت دراستنا مع الدراسات السابقة من ناحية التقليد لأن معظم الأطفال يقلدون ما يرونه ويتأثرون به سواء كانوا أطفال عاديين أم أطفال من ذوي طيف التوحد، في حين نجد ان هناك أطفال وكما كانت النتائج في الجدول لا يقلدون الألعاب الالكترونية يكتفون بالاستخدام عموما.

جدول رقم 21 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (15) ما هو السلوك الذي اكتسبه طفلك من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
النضج الفكري و العقلي	**6**	**%15**
زيادة المعارف و المعلومات	**27**	**%67.5**

أخرى	7	%17.5
المجموع	40	%100

بين الجدول رقم "21"أن أفراد العينة أكدوا بأن أطفالهم اكتسبوا سلوكات إيجابية من خلال استخدامهم للألعاب الإلكترونية حيث أن نسبة 67.5 % يعتقدون أن الألعاب الالكترونية زادت لديهم المعارف والمعلومات وتمثل ذلك في 27مفردة، في حين رأى البعض الأخرى من الأولياء بنسبة 17.5 % أنهم اكتسبوا سلوكات أخرى ذكروها و تمثل ذلك في 7مفردات ، و بالنسبة للذين اكتسبوا النضج الفكري والعقلي كان بنسبة 15% آي 06مفردات.

– إذن نلاحظ من خلال هذه النتائج أنه بعد استخدام الأطفال المتوحدين للألعاب الإلكترونية زادت معارفهم و معلوماتهم وثقافتهم وتنمية وعيهم و أنهم نضجو فكريا وعقليا بفضل هذا الاستخدام .

جدول رقم 22 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (16) ما هي القيم التي اكتسبها طفلك المتوحد من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
تربوية	30	%75

تعليمية	04	%10
أخرى	06	%15
المجموع	40	%100

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول القيم التي اكتسبها الطفل المتوحد من خلال ممارسته الألعاب الكترونية من منظور الأولياء ، حيث نجد أن أعلى نسبة من القيم التي اكتسبوها الأطفال المتوحدين من خلال استخداميهم للألعاب الكترونية هي قيم التربوية و التي قدرت بـ 75% وتمثلت في 30مفردة ، كما اكتسبوا قيم أخرى ذكروها أوليائهم قدرت نسبتها بـ 15% وتمثلت في 06مفردات ، و أخيرا نسبة 10% كانت للقيم التعليمية التي اكتسبوها و قدر ذلك 04مفردات.

– و نفسر كل ما جاء في هذا الجدول بأن القيم الأكثر اكتسابا من طرف طفل التوحد من خلال استخدامه للألعاب الكترونية هي القيم التربوية، لان الألعاب الالكترونية مصدر هام للتثقيف و التربية و تهذيب السلوك، حيث توفر لهم فرصة للهروب من الواقع الغير سوي و التفاعل مع عوالم خيالية فيستطيع من خلال هذا الاستخدام أن يطبق القيم التربوية التي اكتسبها في عالمه او أسرته، و كذلك للقيم التعليمية نصيب، اكتسبوها الأطفال ، حيث الألعاب الالكترونية يمكن أن تكون أداة فعالة تساعدهم على تطوير مهارتهم التعليمية و كذالك قيم أخرى تذكر كالمعرفية و الاجتماعية و غيرهم ، و يبقى البحث في هذا المجال الواسع محل جدل و اختلاف لم يتطرق إليه الباحثين بصفة دقيقة لذلك تبقى صفة التعميم نسبية.

جدول رقم 23 : يوضح مدى استجابة افراد العينة للسؤال رقم (17) هل ترى أن ممارسة طفلك للألعاب الإلكترونية تجعله أكثر وعي بالقيم التربوية ذي قبل ؟

العينة / الاحتمالات	تكرار	النسبة
نعم	32	%80

لا	04	%20
المجموع	40	%100

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول رقم (23) مدى استجابة أفراد العينة لسؤال هل ترى أن ممارسة طفلك للألعاب الالكترونية تجعله أكثر وعي بالقيم التربوية من ذي قبل حيث أجابا أولياء أطفال التوحد بنسبة 80% على أن الألعاب الالكترونية فعالية في جعل أطفالهم المتوحدين أكثر وعي بالقيم التربوية من ذي قبل و قدرت ذلك 32مفردة، في حين نجد أن هناك نسبة 20 % أجابونا بان ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية لم تجعلهم أكثر وعي بالقيم التربوية من ذي قبل و قدر ذلك بـ 08مفردات فقط .

– باعتبار أن أغلبية المبحوثين أجابونا بان أطفالهم اللذين يفضلون استخدام للألعاب الالكترونية أصبحوا أكثر وعي بالقيم التربوية من ذي قبل و الأقلية التي قرت ممارسة هذي الألعاب لم تجعلهم أكثر وعي بالقيم التربوية من ذي قبل ، فالألعاب الالكترونية من خلال درستنا لها تأثير جد ايجابي في إكسابهم القيم التربوية خاصة أطفال التوحد و يمكن أن تزول الضبابة التي لها فكرة سيئة عن تأثير الألعاب الالكترونية السلبي على أطفال التوحد ، فالوجه الأخر وجه معاكس للصورة السائدة في أذهاننا عن الألعاب الالكترونية فيمكن أن تكون أداة أو طريقة ناجعة في إكساب أطفال التوحد جميع القيم و على رأسها القيم التربوية بل و حتى علاجهم من مرض التوحد.

الجدول رقم (24) : يوضح مدى استجابة أفراد العينة للسؤال رقم (18) إلى أي درجة ساهمت الألعاب الالكترونية في إكساب طفلك قيم تربوية ؟

العينة / الاحتمالات	التكرار	النسبة
جيدة	23	57.5%

متوسطة	12	30%
ضعيفة	05	12.5%

تؤكد البيانات الكمية الواردة في الجدول درجة مساهمة الألعاب الالكترونية في إكساب الطفل المتوحد قيم تربوية من منظور أوليائهم فنجد أنها ساهمت بدراجة جيدة في إكسابهم قيم تربوية وذلك بنسبة حددت بـ55.7% وتمثلت في ف 23مفردة ، تليها مساهمتها في إكسابهم قيم تربوية بدرجة متوسطة بنسبة 30 % تمثلت في 12مفردة تم تجد أن درجة المساهمة في إكسابهم قيم تربوية ضعيفة بنسبة 12.5% وتمثل ذلك في 05مفردت .

– و نفسر هذه النتائج أن الألعاب الالكترونية تساهم بدرجة جيدة في إكساب الطفل الذاتوي قيم تربوية كتعليمهم أهمية التعاون لتحقيق الأهداف وتتيح لهم فرصة للتواصل مع الآخرين وتشجيعهم على المشاركة في الأنشطة والتعبير عن آرائهم كما تساعدهم على حل المشكلات والتركيز والانتباه وتحسين مستواهم الدراسي كما تساعد كذلك على تعزيز المهارات الحركية لديهم،فتبقى تتأرجح الألعاب الالكترونية في درجة إكساب الطفل التوحدي قيم تربوية بين الدرجة الجيدة و المتوسطة و الضعيفة وذلك حسب مكان كل دراسة لان نتائج كل دراسة صالحة في مكانها وزمانها وبالتالي صفة التعميم تبقى نسبية.

جدول رقم 25 : يوضح علاقة مع من يفضل طفلك المتوحد اللعب حسب الجنس.

العينة الاحتمالات				المجموع
البدائل		ذكر	أنثى	
من من يفضل طفلك المتوحد اللعب	نفس الجنس	4	2	6
	كلاهما	10	14	24
	لوحده	6	4	10

المجموع	20	20	40

نلاحظ من خلال الجدول رقم (25) الذي يوضح علاقة مع من يفضل طفلك المتوحد اللعب حسب الجنس.

حيث نجد أن الأطفال الذكور المتوحدين يفضل منهم 50% اللعب مع كلا الجنسين، في حين يفصل 30% منهم اللعب لوحدهم، أما نسبة 20 % فهم يفضلون اللعب مع نفس الجنس، وفيما يخص جنس الأطفال الإناث فنجد أنه ما يقدر بنسبة 70% يفضلن اللعب مع كلا الجنسين ، بينما يفضل 20 % اللعب لوحدهم ، ونسبة 10 % يفضلون اللعب مع نفس الجنس .

– و يمكن تفسير هذا على أنه يلزم تعزيز البيئة الاجتماعية للأطفال المتوحدين بتوفير أنشطة جماعية تشمل كلا الجنسين، حيث يظهر أن الأغلبية يفضلون اللعب مع كلا الجنسين.

– كما أنه يجب مراعاة تفصيلات الأطفال المتوحدين اللذين يفضلون اللعب لوحدهم وتوفير أنشطة فردية تناسب احتياجاتهم الخاصة.

الجدول رقم : (26) يوضح علاقة مدى استجابات أفراد العينة لسؤال "إلى أي درجة ساهمت الألعاب الالكترونية في إكساب طفلك قيم تربوية" ؟

العينة / الإحتمالات					المجموع
البدائل		نعم	لا	أخرى تذكر	
إلى أي درجة ساهمت الألعاب الإلكترونية في إكتساب طفلك قيم تربوية	جيدة	22	01	00	23
	متوسطة	09	02	01	12
	ضعيفة	00	04	01	05

المجموع	31	07	02	40

نلاحظ من خلال البيانات الكمية الواردة في الجدول رقم (26) أن نسبة 95.65% من الأولياء أجابوا بـ:"نعم"يرون آن الألعاب الإلكترونية تساهم بشكل جيد في إكساب الطفل قيم تربوية فيعتبرون ذلك تأثيراً إيجابيا، بينما نجد نسبة 4.35% فقط من المبحوثين أجابوا بـ "لا"يعتبرون أن الألعاب الإلكترونية لا تساهم بشكل جيد.

– هذا يشير إلى أن الأغلبية العظمى من العينة ترى أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير إيجابي قوي على القيم التربوية للأطفال، ونجد كذلك نسبة 75% أجابوا بنعم من المبحوثين اللذين يرون أن الألعاب الكترونية تساهم بشكل متوسط، بينما تبقى نسبة 16.67% يرون أن التأثير ليس كافي فيما تبقى نسبة آخري لاقتراحات ذكرت قدرت بـ 8.33%كان لديهم آراء آخرى لم تذكر في الخيارات.

– هذا يشير إلى أن هناك قبولاً متواضعاً للتأثير المتوسط للألعاب الالكترونية على القيم التربوية.

– بينما الفئة الضعيفة قدرت نسبتها ب 0 % من المبحوثين اللذين يرون أن الألعاب الإلكترونية تساهم بشكل ضعيف وهذا يعني عدم وجود تأثير ايجابي ملحوظ من الألعاب الالكترونية في هذه الفئة ، بيما نسبة 80 % يرون أن الالعاب الالكترونية لا تساهم بشكل ضعيف ، أما نسبة آخرى تذكر قدرت به 20% لديهم آراء لم تذكر في الخيارات.

– هذا يشير إلى أن معظم من يرون، تأثير ضعيف للألعاب الالكترونية يرونها غير مؤثرة بشكل إيجابي على القيم التربوية.

الجدول رقم : (27) يوضح مدى إستجابات أفراد العينة لسؤال " كيف تجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب لإلكترونية " ؟

كيف تجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية				المجموع
الإحتمالات				
البدائل	الفرح والسرور	الحماس والحيوية	أخرى تذكر	

حسب رأيك ما الذي يجب طفلك المتوحد نحو الألعاب الإلكترونية	يجد منفعة	10	04	00	14
	الألوان ونوعية الصورة	09	04	00	13
	بطل اللعبة	02	03	00	05
	أخرى	02	02	04	08
المجموع		23	13	04	40

يوضح الجدول استجابات العينة لسؤال كيف تجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الكترونية"، وتصنيفها بناءًا على شعور الطفل المتوحد "بالفرح أو السرور""الحماس والحيوية "، أخرى تذكر ، بالإضافة إلى الأسباب المحتملة التي تجذب الطفل نحو الألعاب الالكترونية .

- نجد أن معظم الأطفال تحقق لهم منفعة فيشعرون بالفرح والسرور ويجدونها مفيدة لهم (10من 23إستجابة).

- تؤدي الألعاب الالكترونية دور هام في جذب الطفل المتوحد نحوها عن طريق الألوان ونوعية الصور خاصة الأطفال اللذين يشعرون بالحماس والحيوية (9من 23و 4من 13استجابة على التوالي) .

- وبطل اللعبة له تأثير محدود نسبيا مقارنة بالعوامل الأخرى حيث حصل على عدد أقل من الاستجابات (5من 40استجابة)

- هناك بعض العوامل الأخرى التي تأثر على تجربة الأطفال المتوحدين مع الألعاب الإلكترونية ، و لكنها لم تحدد بشكل دقيق في الاستبيان.

- ومن ها نفسر هذه النتائج بأنه يجب التركيز على تطوير الألعاب ذات المحتوى المفيد التي تقدم للأطفال المتوحدين، كما يجب الاهتمام بتطوير الألعاب ذات الألوان و الصور الجذابة و يجب مراعاة تفضيلات الأطفال للأبطال، و كل هذا له تأثير ايجابي على تجربة الأطفال المتوحدين.

الجدول رقم (28) :يوضح علاقة انعكاس الألعاب الالكترونية على الطفل المتوحد بالإيجاب و إلى أي درجة ساهمت في إكساب الطفل المتوحد قيم تربوية ؟

أي درجة ساهمت في إكساب الطفل المتوحد قيم تربوية					المجموع
الاحتمالات					
البدائل		جيدة	متوسطة	ضعيف	
هل تعتقد أن الألعاب الإلكترونية انعكست على طفلك بالإيجاب	نعم	22	9	0	31
	لا	1	2	4	07
	أخرى	0	1	1	02
المجموع		23	12	5	40

يوضح علاقة إنعكاس الألعاب الإلكترونية على الطفل المتوحد بالإيجاب وإلى أي درجة ساهمت الألعاب الإلكترونية في إكساب الطفل المتوحد قيم تربوية .

- نلاحظ من خلال الجدول نسبة الأطفال المتوحدين اللذين اكتسبوا قيم تربوية متوسطة من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية التي تقدر بـ 75 % (09من 12).

ونسبة الأطفال الذين اكتسبوا قيم تربوية متوسطة من الألعاب الالكترونية تقدر بـ 16.7 % (02من 12).

ونسبة الأطفال الذين اكتسبوا قيم تربوية أخرى تقدر بـ 8.3 % (01من 12)، و نلاحظ نسبة 80 % (04من 05) من الأطفال المتوحدين اللذين لم يكتسبوا قيم تربوية من الألعاب الالكترونية بشكل ضعيف.

أما نسبة الأطفال المتوحدين الذين اكتسبوا قيم تربوية أخرى قدرت بـ 20 % (01من 05)، نرى أن المجموع النهائي للإجابات بـ:"نعم"قدرت بـ 23إجابة و بـ:"لا"قدرت بـ 12إجابة، أما إجابات بأخرى تذكر قدرت ب 05إجابات من اصل 40عينة.

- كما نلاحظ من خلال هذا الجدول أيضا أن نسبة الأطفال اللذين اكتسبوا قيم تربوية بفضل استخدام الألعاب الالكترونية هي 57.5 % اي (23إجابة بنعم من اصل 40عينة) في حين نجد

أن نسبة الأطفال اللذين لم يكتبوا قيم تربوية قدرت بـ 30% أي (12من اصل 40عينة) أما بالنسبة للأطفال اللذين اكتسبوا قيم تربوية أخرى قدرت بـ 12.5%.

– نفسر هذا أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون أداة فعالة في إكساب قيم التربوية الجيدة عند استخدامها بشكل صحيح، كما يجب الاهتمام بنوعية الألعاب التي يلعبها الأطفال المتوحدين لضمان إكسابهم قيم تربوية جيدة.

– كما أنه يجب توفير إرشادات للأهل حول اختيار الألعاب الالكترونية المناسبة لأطفالهم المتوحدين وتشجيعهم على اللعب بالألعاب الالكترونية التي تعزز القيم التربوية لديهم، كما أنه يلزم عليهم مراقبة أوقات لعب أطفالهم المتوحدين لضمان عدم إهمال الأنشطة الأخرى التي تعزز القيم التربوية.

معالجة و مناقشة الفرضيات :

أولاً : نتائج الفرضية الأولى و مناقشتها .

الفرضية الأولى :تتعدد دوافع استخدامات أطفال التوحد للألعاب الالكترونية .

– توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

1) – أغلب أطفال التوحد يستخدمون الألعاب الإلكترونية لتنمية مهاراتهم من وجهة نظر الأولياء كونها الأداة الأكثر فعالية و إنتشارا في الوقت الحالي التي تلبي طلباتهم و تشبع رغباتهم .

2)- أغلب أطفال التوحد ينجذبون للألعاب الإلكترونية لأنهم يجدون منفعة وراء استخدامها كتثقيفهم و تعليمهم القيم .

3)- أن معظم أطفال التوحد يشعرون بالفرح و السرور أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء لأن الطفل المتوحد يسعى إلى اكتشاف المعارف الجديدة .

4)- أغلب أطفال التوحد يبكون أثناء الخسارة عند اللعب بالألعاب الالكترونية لأن الطفل بطبيعته الفطرية يعبر عن ما يزعجه بالبكاء.

ثانيا : نتائج الفرضية الثانية و مناقشتها .

الفرضية الثانية :تتعدد أنماط استخدام الطفل المتوحد للألعاب الالكترونية.

- توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

1)- أكدت الدراسة أن أغلب أطفال التوحد يفضلون اللعب مع كلا الجنسين و ذلك حسب رأي أوليائهم.

2)- بينت الدراسة أن أغلب أطفال التوحد يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا ، و هذا راجع إلى الاستخدام المفرط لهذه الألعاب من وجهة نظر أوليائهم .

3)- أوضحت الدراسة على أن أطفال التوحد يستخدمون الألعاب الالكترونية من ساعة إلى ساعتين حسب رأي أوليائهم و هذا راجع إلى توفر الوقت بين الدراسة و اللعب و توفر الأجهزة الالكترونية المخصصة للعب .

4) - كشفت الدراسة أن أغلب أطفال التوحد يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من وجهة نظر الأولياء لأنها تعتبر الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها و حملها في أي مكان و زمان و التحكم فيها و في تقنياتها بكل دقة و مرونة .

5)- أغلب أطفال التوحد يفضلون الألعاب التعليمية حسب رأي أوليائهم نظرا لمساعدتها على تنمية المفاهيم والمهارات المختلفة لديهم .

6)- إن أغلب أطفال التوحد يقومون إخوتهم بتحميل الألعاب الإلكترونية لهم وهذا راجع إلى نقص إدراكهم لتقنيات العالم الإفتراضي .

ثالثا : نتائج الفرضية الثالثة والرابعة

الفرضية الثالثة: تمثل إنعكاسات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتوحد في الجانب الإيجابي غالبا

الفرضية الرابعة : يتم إكتساب الطفل الذاتوي قيم تربوية من خلال إستخدام الألعاب الإلكترونية .

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- إستخدام الألعاب الإلكترونية إنعكس على أطفال التوحد من وجهة نظر أوليائهم بالإيجاب .

- نجد أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على طريقة تفكير أطفال التوحد غالبا من منظور أوليائهم .

- أطفال التوحد يقلدون مضامين الألعاب الإلكترونية غالبا من ناحية السلوك والحركات والكلام من وجهة نظر أوليائهم .

- السلوك الذي إكتسبه الطفل المتوحد من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب إجابات المبحوثين هو زيادة في المعارف والمعلومات بفضل حنكة الأولياء ومهارتهم في إختيار الألعاب الإلكترونية المساعدة في هذا المجال .

- إكتسب أطفال التوحد القيم التربوية بشكل كبير من خلال إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب إجابات أفراد العينة ، وهذا لأن الأولياء إرتأو إلى الخوض في مجال الألعاب الإلكترونية ومعرفة الجديرة منهم في إكتساب أطفالهم القيم التربوية .

- ممارسة الألعاب الإلكترونية جعلت أطفال التوحد أكثر وعيا بالقيم التربوية من ذي قبل وهذا راجع إلى تفكير أوليائهم الذي تغير بشكل كبير عما كان عليه من أفكار سلبية تجاه الألعاب الإلكترونية

فتفطنوا إلى أنها طريقة يمكن القول سهلة المنال وكثيرة الإيجابيات يستفيدون منها في إكتساب طفلهم الذاتوي القيم التي هم بحاجة إليها ويأتي في مقدمتها القيم التربوية .

– الألعاب الإلكترونية ساهمت بدرجة جيدة في اكتساب أطفال التوحد قيم تربوية من وجهة نظر أوليائهم وكل هذا راجع إلى الإستخدام السوي للألعاب الإلكترونية بإختيار جيد ومنها والإبتعاد عن ما ليس له فائدة لأطفال التوحد عموما .

خاتمة

تناولت دراستنا أحد أهم مواضيع العصر الشائعة في جل أنحاء العالم والمتمثل في الألعاب الإلكترونية ودورها في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد ، فنجد أن الألعاب الإلكترونية تعتبر من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الأطفال وسلوكهم ومراحل تطورهم وذلك من خلال تقنياتها ومميزاتها وخصائصها وانواعها ولم تقتصر على التسلية والترفيه فقط بل وحتى في الجانب الإيجابي كالتعليم والتثقيف وتطور المهارات والقدرات الإبداعية وإكتساب القيم ، وأطفال التوحد خصوصا نجد أنهم حسب دراستنا تجمعهم علاقة وطيدة بالألعاب الإلكترونية وهم كذلك إستفادوا من هذا الجانب الإيجابي منها وذلك من خلال غرسها القيم التربوية لديهم بحكم أنهم الفئة من الأطفال المختلفة والمنفردة بهذا الطيف أولا وهو التوحد .

وبالتالي كانت نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية لها دور فعال في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد .

وفي الأخير نستنتج أن للألعاب الإلكترونية دور كبير في غرس القيم التربوية لدى أطفال التوحد فبذلك نوصي بضرورة تفصيل المجتمع المدني وزيادة وعي الأسر والجمعيات على الإهتمام بهذه الفئة وتوفير لهم الألعاب الإلكترونية التي تكسبهم شتى القيم التربوية بهدف علاجهم وإدماجهم في المجتمع كأفراد فعالين يستطيعون تلبية حاجياتهم

قائـــــــــــــــــــــــمة

المصادر و المراجع

المراجـــــــــع

1	إبراهيم إبراش ، النهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية ، دار الشروق للنشر والتوزيع ، عمان ،2009.
2	ابراهيم عبد الله فرج الزريقات التوحد الخصائص و العلاج ، ب ط ، دار اليازوري العلمية للنشر و التوزيع ، عمان الأردن 2006 .
3	أسامة بطانية ، روان المؤمني وآخرون – إضطرابات طيف التوحد ، الطبعة الأولى ، دار اليازوري العلمية – 2022 .
4	أسامة فاروق مصطفى السيد كامل الشربيني ، التوحد ، الأسباب ، التشخيص ، العلاج ، ط1 ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، 2011 .
5	إيمان عباس الخفاف ، اللعب ، دار المناهج للنشر و التوزيع ، عمان . الاردن 2015 .
6	تامر فرح سهيل : التوحيد التعريف الأسباب التشخيص و العلاج ،ط1 ، دار الإعصار العلمي للنشر و التوزيع ، عمان 2014.
7	حنان عبد الحميد العناني ، اللعب عند الأطفال .أسس النظرية و التطبيقية ، الطبقة التاسعة ، دار الفكر ، ناشرون و موزعون . عمان .الاردن 2014 .
8	رائد خليل العبادي . التوحد، ط 01 . مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع ، عمان . 2006 .
9	سوسن شاكر الحلبي : التوحد الطفولي . أسبابه ، خصائصه ، تشخيصه ، علاجه . ب ط ،دار مؤسسة رسلان للطباعة و النشر و التوزيع ، سوريا .2015 .
10	عاطف عولي العيد ، نهى عاطف العيد ، نظريات الإتصال وتطبيقاتها العربية ، القاهرة ، دار الفكر العربي ، 2011 .
11	عبد الرحمان سيد سليمان ، إعاقة التوحد لدى الأطفال . ط 1 ، مكتبة زهراء الشرق القاهرة – جمهورية مصر العربية 2000 .
12	عبد المجيد لطفي ، علم إجتماع ، دار المعارف ، الطبعة 01 ، القاهرة ، 1976 .
13	عمار بوحوش ، محمد محمود الذنيات ، مناهج العلمي وطرق إعداد البحوث ، الطبعة 04 ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، 2007 .
14	فاطمة السعدي جمال ، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق

التأثير ، ط1 ، دار الخليج للصحافة والنشر ، عمان – الأردن – 2018 .	
فوزية عبد الله الجلامدة ، اضطرابات التوحد في ضوء النظريات ، دار الزهراء للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى ، الرياض ، 2013 .	15
محمد أحمد صوالحة ، علم نفس اللعب ، ط1 ، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة . عمان الاردن 2004 .	16
محمد محمود الحيلة ، الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها . سيكولوجيا و تعليميا وعلميا ، ط1 . دار المسيرة للنشر و التوزيع ،عمان الاردن 2002.	17
نبيل عبد الهادي ، سيكولوجيا اللعب و أثرها في تعلم الأطفال ، ط1 ، دار وائل للنشر و التوزيع ، عمان، الاردن 2004 .	18
نضال فلاح الضلاعين وآخرون ، نظريات الإتصال والإعلام الجماهيري ، ط 1 ، دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع ، عمان ، 2014 .	19
هايدة موثقي ، علم نفس اللعب ، ط1 ، دار الهادي للطباعة و النشر و التوزيع ، بيروت لبنان 2004 .	20
هبة محمد عبد الحميد ، ألعاب الأطفال الغنائية . الحركية – الثقافية – الايهامية – الشعبية – التربوية – التمثيلية . ط1 .دار صفاء للنشر و التوزيع ، عمان 2006 .	21
وفاء علي الشامي، خفايا التوحد . أشكاله ، أسبابه ، و تشخيصه ، ط 01 .مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر ، الرياض 2004 .	22
سامي محسن الختاتنة ، سيكولوجية اللعب ، دار الحامد. ط 1 ، الأردن 2013 .	23
مهدي رزق الله أحمد ، القيم التربوية في السيرة النبوية ، الطبعة الأولى . الرياض 2012 .	24

المجـــــــــــلات

1-الطيب أحمد . مقدمة عبد الكريم ، القيم التربوية في نصوص فهم المنطوق السنة الأولى متوسط . مجلة النص ، جامعة تامنغاست الجزائر المجلد 08 العدد 02 . 2022 .
2- أميرة بنت عبد العزيز ، رجاء عمر باحاذق ، الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة و علاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم ، مجلة كلية التربية ، جامعة الأزهر ، العدد 183 الجزء الثالث 2019 .
3- أندي محمد حجازي ، دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه ، مجلة الطفولة العربية ، الأردن ، العدد 43 .
4-جالاب مصباح ، بعايري حسان ، أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية و الإجتماعية (مقاربة نظرية) ، مجلة الراصد لدراسات العلوم الإجتماعية ، جامعة محمد بوضياف – المسيلة ، المجلد 1 ، العدد 1 ، 2021 .
5-حصة علي ابراهيم المانع ، دور التربية الاسلامية في تنمية القيم التربوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بدولة الكويت ، مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة العدد 119 . 2022 .
6-حيدر فاضل حسن ، التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين (دراسة نظرية) ، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، جامعة بغداد ، العدد 84 ، المجلد 17 – 2020 .
7- رنيم خبرات جبلاوي ، فعالية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد ، دراسة شبه تجريبية في محافظة اللاذقية ، مجلية جامعة تشرين ، العدد 5 المجلد : 43 ، 221.
8-شيرين البدراوي ، عبد التواب السعيد ، التوحد لدى الأطفال ، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال ، جامعة المنصورة ، المجلد الرابع العدد الثاني . أكتوبر 2017 .
9-فؤاد بداني ، إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وقيم التربية بالأسرة الجزائرية حتمية وإشكالية الإستخدام "دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطتين بولاية مستغانم" ، مجلة علوم الإنسان والمجتمع ، جامعة أيمن العقال الحاج موسى أخ أموك ، تامنغاست- الجزائر، المجلد 11 ، العدد 01 – 2022.
10- ليلى أحمد عبد الحكيم ، القيم التربوية لدى طلاب كليات التربية ، العدد 33 ، 2016.
11-ليلى حسين شعبان بوشهري ، دور الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدى التلميذ المتوحد بالمرحلة الابتدائية ، مجلة كلية جامعة المنصورة التربية ، العدد 120 أكتوبر 2022 .
12-محمد الأزهر القاسمي ، سلبيات و إيجابيات الألعاب الإليكترونية التي يمارسها الطفل و دوراة الأسرة في التعامل معها ، مجلة { تنوير } للعلوم الإنسانية و الاجتماعية – جامعة برج بوعريريج . الجزائر العدد 9 .
13-أحلام عتيق مقلي السلمي ، مجلة العلوم التربوية و النفسية . مفهوم القيم و أهميتها في العملية التربوية و تطبيقاتها السلوكية من منظور إسلامي . جامعة جدة المجلد 03 العدد الثاني 2019 .

14-نعيم محمد ناجي السيد . أثر ممارسة الألعاب الاليكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ، مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة . العدد 116 . 2021 .
1-الطيب أحمد . مقدمة عبد الكريم ، القيم التربوية في نصوص فهم المنطوق السنة الأولى متوسط . مجلة النص ، جامعة تامنغاست الجزائر المجلد 08 العدد 02 . 2022 .
2- أميرة بنت عبد العزيز ، رجاء عمر باحاذق ، الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة و علاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم ، مجلة كلية التربية ، جامعة الأزهر ، العدد 183 الجزء الثالث 2019 .

الرسائل التعليمية

أ – أطروحات الدكتوراه.

[1] – علوان وسام ، فعالية اللعب في تنمية القدرات الابداعية لدى أطفال ما قبل المدرسة (4*5 سنوات) ،أطروحة دكتورا الطور الثالث في ميدان علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية ،تخصص النشاط البدني و الرياضي ، ما قبل المدرسي ، معهد التربية البدنية و الرياضية ،دالي براهيم ،جامعة الجزائر 2018.

ب – رسائل الماجستير

[1] – سارة محمود ، عبد الرحمان حمدان . إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها ،من جهة نظرا للمعالجين و الأطفال أنفسهم، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية ، تخصص المنابع و طرق التدريس ، كلية العلوم التربوية جامعة الشرق الأوسط 2016 .

[2] – خيرية محمد عبد القادر ، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى التمر الإلكتروني لدى طلبة المرحة الأساسية في العاصمة عمان ، قدمت هذه الرسالة إشكاله متطلبات الحصول على درجة الماجستير، في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم ، جامعة الشرق الأوسط – 2022 .

[3] – مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة الجزائر03 -2011- 2012 .

[4] – برتيمة سميحة . الألعاب الاليكترونية و العنف المدرسي . دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ، شهيد عروك قويدر . بلدية الحرارة ولاية الوادي ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع ، تخصص علم الاجتماع التربية ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة محمد خيضر بسكرة 2016

[5] – شوقي أحمد غانم . تقنين مقياس لتشخيص اضطرابات التوحد لدى الأطفال دون عمر السادسة في اللاذقية و طرطوس ، رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجستير، في علم النفس العيادي الجامعة العربية الألمانية للعلوم و التكنولوجيا 2016.

[6] – عادل جاسب شبيب. ما الخصائص النفسية و الاجتماعية و العقلية للأطفال المصابين التوحد ن وجهة نظر الأباء ، رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجستير في علم النفس العام ، الأكاديمية الافتراضية للتعليم المفتوح بريطانيا 2008 .

[7] – لمياء عبد الحميد بيومي ، فعالية برنامج تدريبي لتنمية بعض مهارات العناية بالذات لدى الأطفال التوحديين ، رسالة مقدمة للحصول على درجة دكتوراه في الصحة النفسية ، جامعة قناة السويس ، 2008 .

المؤتمرات و المنتديات

[1] – أيمن محمود الأشقر ، القيم التربوية المتضمنة في كتب الرياضيات الفلسطينية للصفوف (1-4) ، مؤتمر كلية التربية الأول بجامعة فلسطين الوسوم ب: القيم في المجتمع الفلسطيني واقع وتحديات ، جامعة الأقصى 30 سبتمبر 2017 .

المواقع الالكترونية

[1] – الملاحظة في البحث العلمي ، مدونة مبتعث للدراسات والاستشارت الأكاديمية ، تم التحميل من موقع mobt3ath.com ، تم الإطلاع يوم 2024/05/04 على الساعة 13:00 مساءا .

[2] – أحدث وسائل تعليمية لأطفال التوحد لتحفيز العقل و الحواس ، مركز رابا . تم الاطلاع عليه من خلال الموقع التالي :abacenteri.com يوم 19-03-2024 على الساعة 03:20 - 03: 29.

[3] – ألعاب مفيدة لأطفال التوحد 16مايو 2021 . تم الاطلاع عليه من خلال الموقع www.supermama.me يوم 2024/03/19 على الساعة 3.00-3.17.

[4] – ألعاب الكمبيوتر تؤثر إيجابا على ذكاء الأطفال و مهاراتهم . الأربعاء 08 يونيو 2022 .تم الاطلاع عيله من خلال الموقع التالي Dealarab.co.uk يوم 15-02-2024 على الساعة 22.00 .

[5] – عبد القادر شريف ، وظائف القيم التربوية للطفل ، تم الإطلاع على هذا المقال ،من خلال موقع olmorga.net تم تصفح الموقع يوم 17مارس 2024 على الساعة 20:00 مساءا .

[6] – عدة بن عطية سعاد ، تأثير أفلام الكرتون والرسوم المتحركة في تنشئة الطفل أخلاقيا في ضوء نظرية الغرس الثقافي ، جامعة عبد الحميد بن باديس ، قيم الأدب العربي ، 2022 .تم التحميل من موقع http:s//www.asjp.cerist.dz يوم 2024/05/06 على الساعة 10.00.

[7] – عبد القادر شرين ، اهمية دراسة القيم التربوية للطفل ، تم الإطلاع على هذا المقال ،من خلال موقع olmorga.net تم تصفح الموقع يوم 17مارس 2024 على الساعة 20:00 مساءا .

[8] – طيف التوحد لدى الأطفال و الأجهزة الاليكترونية . الأحد 30 نيسان 2017 تم الاطلاع عليه من خلال الموقع التاليbaby.xebteb.com يوم 2024/02/20 على الساعة 15.30-16.00.

[9] – سامع حجازي ، التربية وغرس القيم ، تم الإطلاع على هذا المقال من خلال موقع aljazzera.net ثم تصفح الوقع يوم 23مارس 2024 على الساعة 15:00 مساءا .

[10] – زهير صراري ، التربية على القيم أساس التنمية والنجاح الثابت ، تم الإطلاع على هذا المقال من خلال الموقع ae.lemkedin.com ثم تصفح الموقع يوم 23 مارس 2024 على الساعة 18:00 مساءا .

[11] – للأطفال المصابين بالتوحد : 05 ألعاب مثالية كل العرب 08.16 – 06.11 ، تم الاطلاع عليه من خلال الموقع التالي bekul-alarab.com.prop يوم 2024/02/15 على الساعة 02.03 – 03.00.

[12] – نظريات الإعلام والاتصال نظرية الفرس الثقافي ، تم النشر يوم الثلاثاء 10 ديسمبر 2013 ، تم التحميل من موقع Constantine.blogspot.com على الساعة 14:14 مساءا .

[13] –كيف تساعد لعبة Minecraft الشهيرة أطفال التوحد على تعلم المهارات الاجتماعية 02 أغسطس 2021 . تم التحميل من موقع www.trtabi.com يوم 2024/02/26 على الساعة 21.05 – 22.00.

[14] – منهج الدراسات المسحية ، تم التحميل من موقع com. makk tabtk في يوم : 2024/05/04.

الملاحق

البيانات الشخصية

- الجنس : ذكر ☐ انثى ☐
- السن :.....
- المستوى التعليمي للولي
  - ✓ ابتدائي : ☐
  - ✓ متوسطة : ☐
  - ✓ ثانوي : ☐
  - ✓ جامعي : ☐

- جنس طفلك المتوحد: .....
- سن طفلك المتوحد: .....
- السنة الدراسية لطفلك: .....

- المستوى الدراسي لطفلك:
  - ✓ جيد : ☐
  - ✓ متوسط : ☐
  - ✓ ضعيف : ☐

❖ **المحور الأول: دوافع استخدام الألعاب الالكترونية من قبل طفلك المتوحد.**

1- هل يستخدم طفلك المتوحد الألعاب الالكترونية؟

نعم : ☐ لا : ☐

- إذا أجبت بنعم هل يستخدمها؟
  - ✓ دائما : ☐
  - ✓ أحيانا: ☐
  - ✓ نادرا : ☐

2- ماهي الدوافع التي تترك فرصة لابنك لاستخدام الألعاب الالكترونية؟

- ✓ حب الفضول : ☐
- ✓ للتسلية و الترفيه : ☐
- ✓ تنمية بعض المهارات: ☐

- أخرى :.....

3- حسب رأيك ما الذي يجذب طفلك المتوحد نحو الألعاب الالكترونية؟

- ✓ يجد منفعة : ☐
- ✓ الألوان ونوعية الصورة: ☐
- ✓ بطل اللعبة : ☐
- ✓ محتوى اللعبة : ☐

- أخرى :.....

4- كيف تجد شعور طفلك المتوحد أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية؟

- ✓ الفرح و السرور: ☐
- ✓ الحماس و الحيوية : ☐
- ✓ القوة و الشجاعة: ☐

- أخرى :.....

5- كيف تكون ردة فعل طفلك المتوحد أثناء الخسارة عند اللعب بالألعاب الالكترونية؟

- ✓ يتوقف عن اللعب: ☐
- ✓ يبكي : ☐
- ✓ يغضب : ☐
- ✓ يكرر اللعب حتى يفوز: ☐

- أخرى
:.....

❖ **المحور الثاني : أنماط استخدام الطفل المتوحد:**

6- **مع من يفضل طفلك المتوحد اللعب؟**

- ✓ نفس الجنس: ☐
- ✓ كلا هما : ☐
- ✓ لوحده : ☐

7- متى يستخدم الطفل المتوحد الألعاب الالكترونية؟

- ✓ يوميا : ☐
- ✓ نهاية الأسبوع : ☐
- ✓ في العطلة : ☐

8- كم مدة استغراق الطفل المتوحد في اللعب؟

- ✓ أقل من ساعة : ☐
- ✓ من ساعة إلى ساعتين ☐
- ✓ أكثر من ساعتين: ☐

9- ماهي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها طفلك الألعاب الالكترونية؟

- ✓ عن طريق الكومبيوتر : ☐
- ✓ عن طريق اللوحات الالكترونية ☐
- ✓ عن طريق الهاتف الذكي: ☐

10- ماهي الألعاب الالكترونية التي تفضلها لطفلك المتوحد في نظرك ؟

- ✓ ألعاب المغامرة: ☐
- ✓ الألعاب التعليمية: ☐
- ✓ ألعاب الألغاز: ☐
- ✓ كرة القدم: ☐

- أخرى

:.....

11-هل تقوم بتحميل الألعاب الالكترونية لطفلك؟

نعم : ☐ لا: ☐

- في حالة الإجابة بـلا إذن من يقوم بذلك؟

- ✓ الأم ☐
- ✓ الأب ☐
- ✓ بنفسه ☐

- ✓ إخوتـ☐
- ✓ احد أفراد العائلة: ☐

❖ **المحور الثالث : انعكاسات الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل المتوحد ؟**

12- هل تعتقد أن الألعاب الالكترونية انعكست على طفلك بالإيجاب؟

نعم : ☐ لا: ☐

- أخرى

:.....

13- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على طريقة تفكير طفلك؟

نعم : ☐ لا: ☐

14- هل يقلد طفلك مضامين هذه الألعاب الالكترونية؟

نعم: ☐ لا: ☐

- إذا كانت إجابتك بنعم كيف يقلدهم؟

- الكلام: ☐ - الحركات: ☐ - السلوك: ☐ - اللباس: ☐ - تقمص الشخصيات: ☐

15 - ماهو السلوك الذي اكتسبه طفلك من خلال استخدامه للألعاب الالكترونية؟

- ✓ النضج الفكري و العقـلي: ☐
- ✓ زيادة المعارف و المعلوم☐

- أخرى:.....
...

16- ماهي القيم التي اكتسبها طفلك المتوحد من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية؟

- ✓ تربو☐
- ✓ تعلي☐:
- ✓ دينـ☐

- أخرى

:.....

17 - هل ترى أن ممارسة طفلك للألعاب الالكترونية تجعله أكثر وعي بـالقيم التربوية من ذي قبل؟

نعم: ☐ لا: ☐

18 - إلى أي درجة ساهمت الألعاب الالكترونية في إكساب طفلك قيم تربوية ؟

- ✓ ☐ جيدة :
- ✓ ☐ متوسطة:
- ✓ ☐ ضعيفة :