المجلة العربية للعلوم و نشر الأبحاث
Arab Journal of Sciences & Research Publishing
AJSRP
مجلة العلوم التربوية والنفسية
العدد الثالث عشر – المجلد الثالث
يونيو 2019 م
ISSN: 2522-3399

The effects of electronic games on the behaviors of students in elementary stages، their social states and their academic achievements

Abdul Rahman Saad Al-Shihri
Faculty of Computing || Taif University || KSA

Abstract: The most interesting in electronic games by children let psychologists and experts to study these games and their impact on their users from different perspectives. It has two sides of effects. They have positive aspects that appear in many aspects of the child's life. Besides the education that the child acquires through increasing the concepts، information and skills development، they develop intelligence and speed of thinking. Many games contain puzzles and need mental skills to solve them. On the planning and initiative، and saturation of the imagination of the child in an unprecedented manner، and increase its activity and vitality، and become a high knowledge of modern technology، and good to deal with and use and dedicated to his benefit. It also encourages children to devise creative solutions to adapt to and adapt to the conditions of the game، and extend their impact to the practical reality; it enables him to apply some of the skills he gained through playing on the ground in real life. But on the personal level it develops the child's violence and the sense of crime because the large proportion of these games depends on the child's amusement and enjoyment of killing others، and teach adolescents methods and methods of committing the crime and tricks، As they develop in their minds violence and aggression through the frequent exercise of such games، the result is a violent and aggressive child. These games also make the child live in isolation from others، and the ultimate goal is to satisfy his desires to play. Thus، the child's self-centered personality، self-love and introversion are formed and affected the communities that are widespread. The rate of murder and theft has increased As well as moral crimes، and these games have also been shown to affect the general health of the child in the long term; it leads to the injury of many health diseases and mental disorders، and playing for long periods of the child has the behavior of alcoholism Aloswasi.

Keywords: electronic games، educational achievement، social behavior.

أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي

عبد الرحمن سعد الشهري
كلية الحاسبات || جامعة الطائف || المملكة العربية السعودية

الملخص: تهدف الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بالوضع الاجتماعي والتحصيل الدراسي وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت الأداة في استبانة؛ وتكونت عينة الدراسة من 55 شخصاً من أولياء الأمور تم تعبئة الاستبانة من قبلهم، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تأثيراً سلبياً على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل الدراسي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، السلوك الاجتماعي.

المقدمة:

بعد أن دخلت التكنولوجيا إلى عالمنا بشكل مفاجئ عبر التاريخ تغيرت العديد من العادات والمفاهيم بشكل جذري في حياتنا، ففرضت علينا تقبلها ومن الذين تعرضوا لهذه التكنولوجيا وتأثروا بها سواء تأثير إيجابي أو سلبي هو الطفل، فأصبحت هذه التكنولوجيا في كل منزل وفي يد كل شخص وتحتم علينا تقبلها بما فيها وأصبحت للطفل جزئاً لا يتجزأ في الأنشطة التي يقوم بها وهذه التكنولوجيا وفرت الكثير على الإنسان في شتى الجوانب خاصة للطفل الواحد والعشرين فهي أعطته تنشئة جديدة لم تتوفر للأجيال السابقة بهذا القدر (همال، 2018).

ولذا فقد أصبحت التكنولوجيا هي التي تربط ما بين أطفالنا وشبابنا وأصبحت من أجزاء الألفية الثالثة وهذا ما آثار علماء النفس والتربية للبحث حول آثار هذه التكنولوجيا على الأطفال بأشكالها المختلفة وعلى جميع جوانب الطفل المعرفية والانفعالية وحتى الصحية حيث يرون أن بعض الألعاب تؤثر على الطفل تأثيراً كبيراً فهناك ألعاب تعتمد على العنف وبسببها يتأثر أسلوب الطفل في العالم الواقعي إذ تجعله يعتاد على العنف وعلى رؤية الدماء وغيرها من أعمال العنف وتبلد الشعور والفكر لدى الطفل وهو ما يؤدي إلى العديد من الأخطار الصحية مثل إصابات الرقبة والظهر والأطراف لدى البالغين (الشحروري، 1977).

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركزاً للألعاب أو للترفيه يخلو منها، بل نكاد لا نجد منزلاً خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بالتشجيع من الآباء أحياناً، أو من أقرانهم على استخدامها، وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحياناً أخرى، وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم (Krogh , 2001).

مشكلة الدراسة:

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية في هذا العصر وتنوعها ظهرت على الأطفال سلوكيات عنيفة وتدنى مستواهم الدراسي وأصبحت بأيديهم طوال الوقت حتى أصبحت شغلهم الشاغل خاصة أنه لا توجد رقابة على هذه الألعاب التي يلعبون بها طوال الوقت وأن وجدت فهي ضعيفة، وكذلك الإهمال من قبل أولياء الأمور وعدم متابعتهم لأطفالهم ورؤية محتوى هذه الألعاب كل هذه الأسباب تجعل الطفل يتأثر تأثير سلبي على شخصيته وسلوكه ووضعه الاجتماعي ومستواه الدراسي فلذلك تحددت مشكلة الدراسة بسؤال رئيسي وهو **ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية ووضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي؟**

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات التالية:

1- ما الآثار الذي تحدثها الألعاب الإلكترونية على الأطفال؟
2- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل؟
3- هل سلوك العنف عند الأطفال بسبب الألعاب الإلكترونية؟
4- هل وضع الطفل الاجتماعي مرتبط بالألعاب الإلكترونية؟
5- هل تختلف آثار الألعاب مع اختلاف النوع (ذكور– اناث)؟

فروض الدراسة:

1- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبياً على الأطفال
2- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبياً على مستوى تحصيل الأطفال
3- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبياً أكثر على الأطفال الذكور من الاناث.
4- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبياً على سلوك الطفل ووضعه الاجتماعي.

أهداف الدراسة:

1- تبيين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال.
2- تبيين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على وضع الأطفال الاجتماعي.
3- تبيين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل الأطفال الدراسي.
4- توضيح اختلاف تأثير الألعاب الإلكترونية بحسب متغير النوع.

أهمية الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة النظرية في توعية المجتمع حول آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وعلى تحصيلهم الدراسي، كما تكمن أهميتها في اختصاصها على الأطفال ما بين الصف الأول ابتدائي حتى الصف الرابع ابتدائي نظراً لأهمية هذه المرحلة وتأثيرها على شخصية الطفل

بينما تبرز أهميتها التطبيقية في قلة البحوث والدراسات التي تناولت هذا الموضوع في العالم العربي، كذلك قد تصبح مرجعاً للباحثين مستقبلاً مما دفع الباحث للقيام بهذه الدراسة.

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** تناول البحث موضوع " أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي ومستواهم التحصيلي في المدرسة ".
- **الحدود المكانية:** طبقت هذه الدراسة في المملكة العربية السعودية.
- **الحدود الزمانية:** تم اجراء هذه الدراسة في الفصل الدراسي الأول لعام 1439 / 1440 هـ.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

نوع من ألعاب الفيديو إلا أنها تتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتمادها على الحاسب أو أجهزة الجوال في ممارستها، بالإضافة إلى ذلك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض (سميحة، 2016).

التحصيل الدراسي:

هو مقدار تحصيل الطالب ونوعيته في موضوع وأكثر (الفاخري، 2018).

هو انجاز تعليمي للمادة، ويعني بلوغ مستوى معين من تحصيل المعلومات والقيام بالمهارات المطلوبة ويحدد ذلك باختبارات مقننة أو تقارير المعلمين أو الاثنين معاً (أحمد، 2010).

وفي المعاجم التربوية والنفسية يعرف التحصيل الدراسي بأنه مقدار ما يحصل عليه الطالب من معلومات أو معارف أو مهارات معبراً عنها بدرجات في الاختبار المعد بشكل معين معه قياس المستويات المحددة ويتميز الاختبار بالصدق والثبات والموضوعية (شحاتة، النجار، 2003).

2- الدراسات السابقة:

دراسة (الصوالحة وآخرون، 2014). هدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ومن أبرز نتائجها أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي، منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عامل الواقع، فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

وكذلك دراسة (سميحة، 2016) والتي هدفت إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر ومن ابرز نتائج الدراسة أن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف الذي يتجلى من خلال: إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل: الصفع، الضرب، الحرق... فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة أنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية.

أيضا دراسة (قويدر، 2011). والتي تحاول الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها وأثبتت نتائج الدراسة بأن هناك تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلاً من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو تبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة.

أما دراسة (القاسم، 2011). فهدفت إلى التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية في مدينة الرياض وكانت أهم النتائج التي توصل إليها أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

وفي دراسة ماجستير (الحشاش، 2008). حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

وأجرى (الهدلق، 1432). دراسة هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالباً، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والآثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين.

وذكر (الجارودي، 2011) في دراسته أن الألعاب الإلكترونية تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في أن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة .

التعليق على الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسة الحالية مع أغلب الدراسات السابقة في أن هذه الدراسة ركزت على البحث عن أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ووضعه الاجتماعي.

واختلفت هذه الدراسة عن غيرها بأنها بحثت عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بشكل عام ولم تستهدف مادة معينة كذلك، ركزت هذه الدراسة على طلاب الابتدائي في حين أن بعض الدراسات السابقة ركزت على أطفال في مرحلة ما قبل المدرسة أو طلاب المرحلة الثانوية، ولم تتطرق الدراسات السابقة في البحث عن علاقة اختلاف الجنس في اختلاف التأثير.

3- منهجية وإجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:

اتبع الباحث المنهج الوصفي لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

مجتمع الدراسة:

يتألف مجتمع الدراسة الحالية من جميع سكان المملكة العربية السعودية من مختلف الأعمار.

عينة الدراسة:

تكونت الدراسة من عينة عشوائية من مختلف فئات المجتمع السعودي وبمختلف الأعمار والمستويات وقد كان عدد العينة 55 شخصا.

أدوات الدراسة:

تم وضع عبارات مناسبة والتي ترتبط بمتغيرات الدراسة للحصول على المعلومات المناسبة من عينة الدراسة. وتم تصميم الاستبيان على شكل أسئلة إلكترونية وقد تم توزيعه من خلال المواقع الإلكترونية ومن ثم

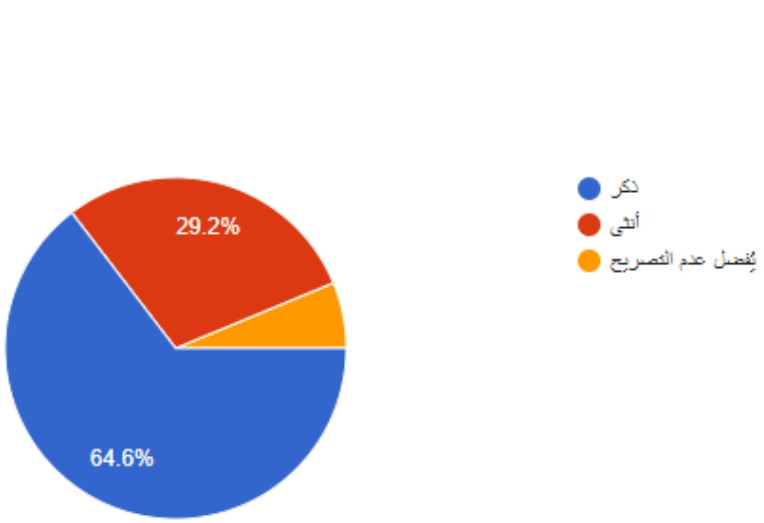
تمت عملية جمعها وتحليل البيانات الواردة فيها من خلال الأساليب الإحصائية المعتمدة في هذا البحث، ومن ثم تمت مقارنة النتائج التي تم التوصل لها بفرضيات وتساؤلات الدراسة.

الأساليب الإحصائية:

تم جمع البيانات وتحليلها تحليلاً دقيقاً وذلك باستخدام برنامج التحليل الإحصائي SPSS.

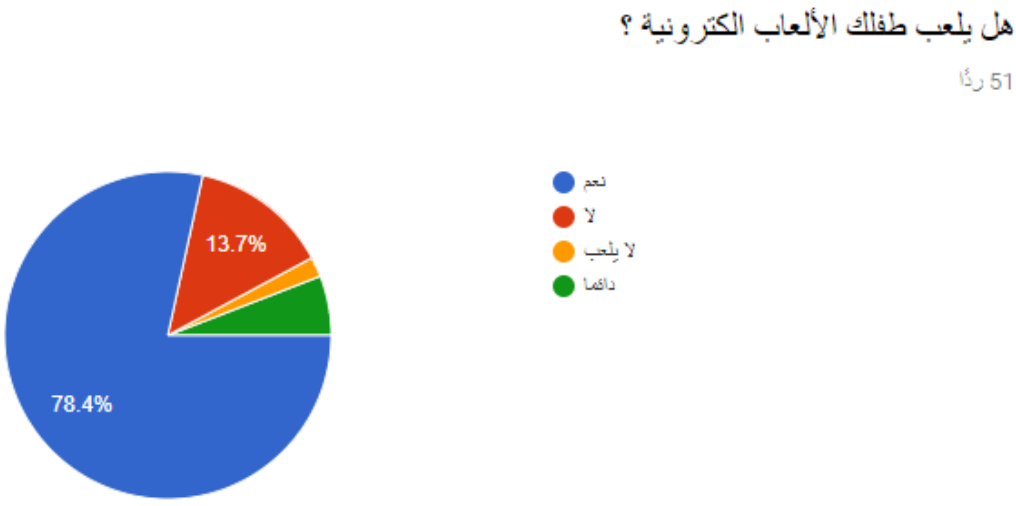
4- عرض ومناقشة النتائج:

شكل رقم (1) العينة تبعاً لمتغير الجنس



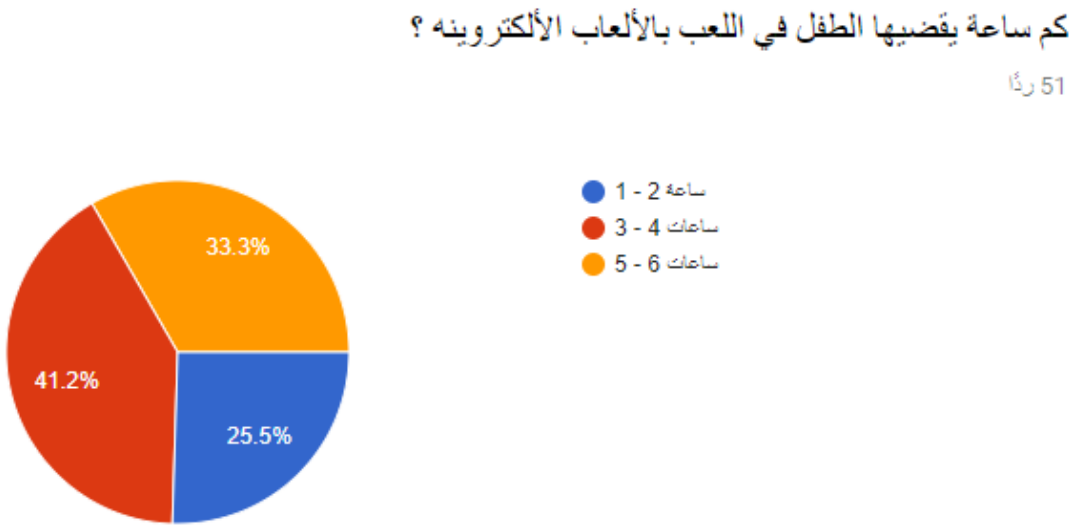
في الشكل رقم (1) يوضح أن 64% من العينة أطفالهم ذكور، و29% إناث.

شكل رقم (2)



من الشكل رقم (2) بلغت نسبة الاجابة عن السؤال بنعم 78% والذين أجابوا عن السؤال بلا بلغت نسبتهم 13%.

شكل رقم (3)

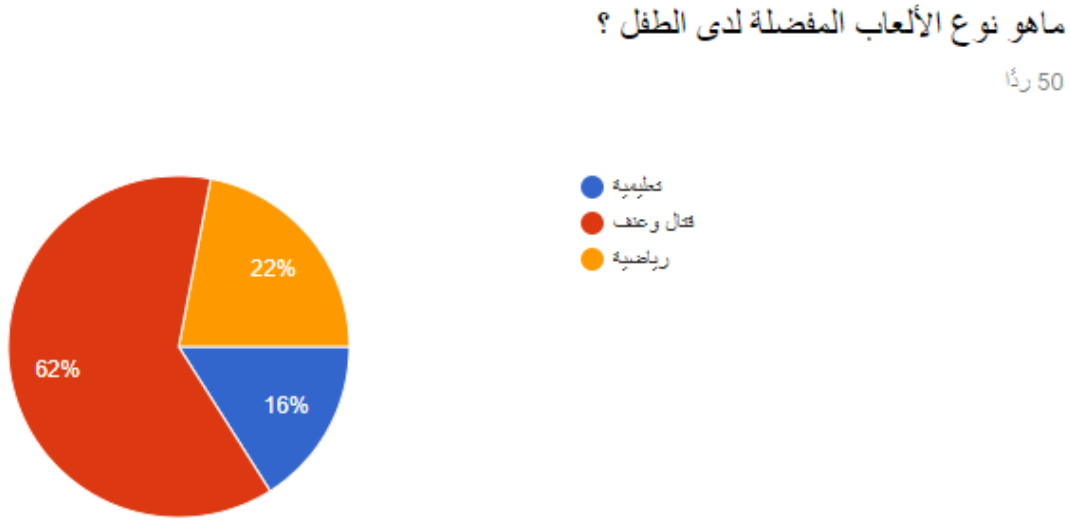


من الشكل رقم (3) يوضح لنا أن 41% من العينة يلعب أطفالهم من 3 إلى 4 ساعات، و33% يلعب أطفالهم من 5 إلى 6 ساعات، و25% يلعب أطفالهم من 1 إلى ساعتين يوميا.

الشكل رقم (4)

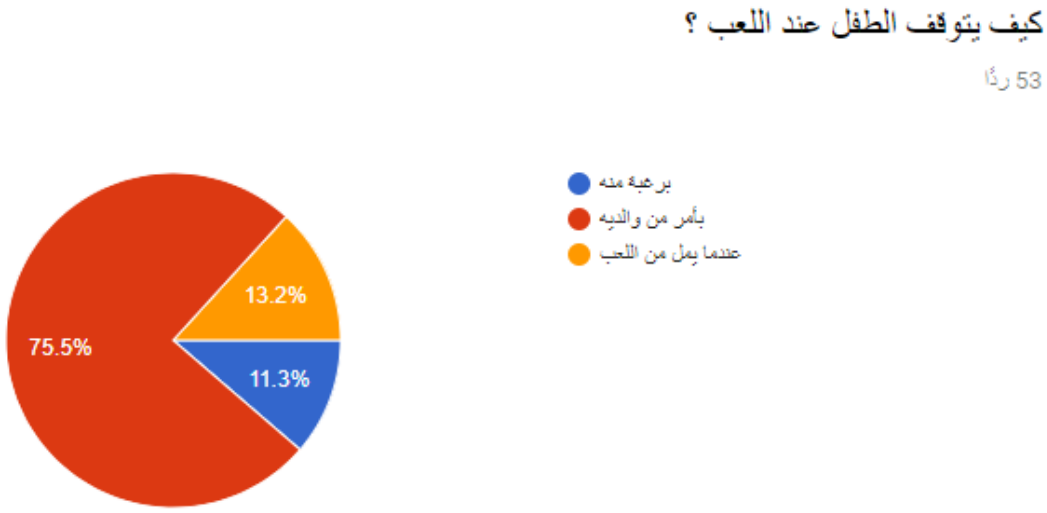
في الشكل الرابع بلغت نسبة العينة الذين أجابوا بأنه في بعض الأحيان يفضل الجلوس على الخروج من المنزل 38%، وبنسبة 28% يفضلون الخروج، والذين يفضلون دائما الجلوس واللعب الألعاب الإلكترونية 38%.

الشكل رقم (5)



في الشكل رقم (5) بلغت نسبة الأطفال الذين يفضلون ألعاب القتال والعنف 62%، والذين يفضلون الألعاب الرياضية 22%، و10% يفضلون الألعاب التعليمية.

الشكل رقم (6)

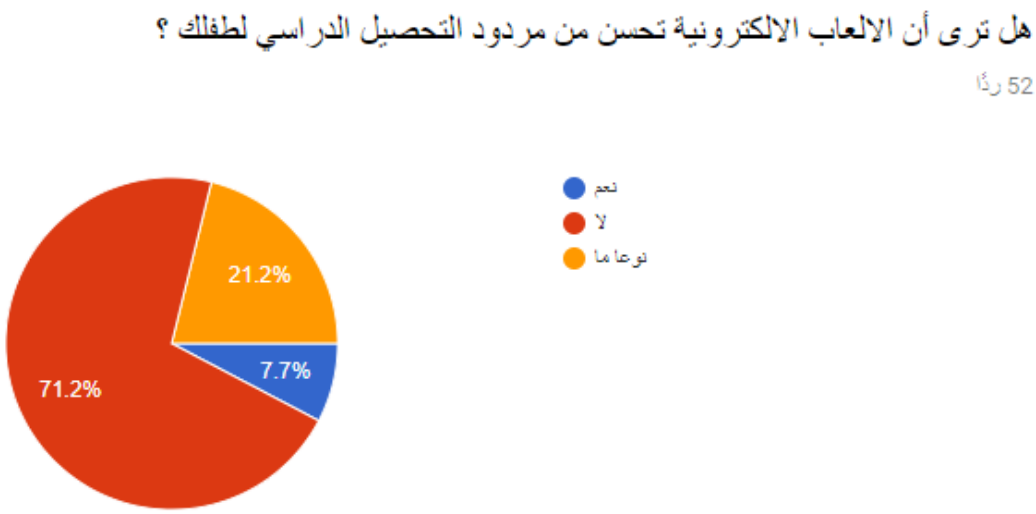


في الشكل رقم (6) يتوقف الأطفال بنسبة 75% بأمر من والديه، وبنسبة 13% يتوقف عندما يمل من اللعب، والذين يتوقفون برغبة منهم تبلغ نسبتهم 11%.

الشكل رقم (7)

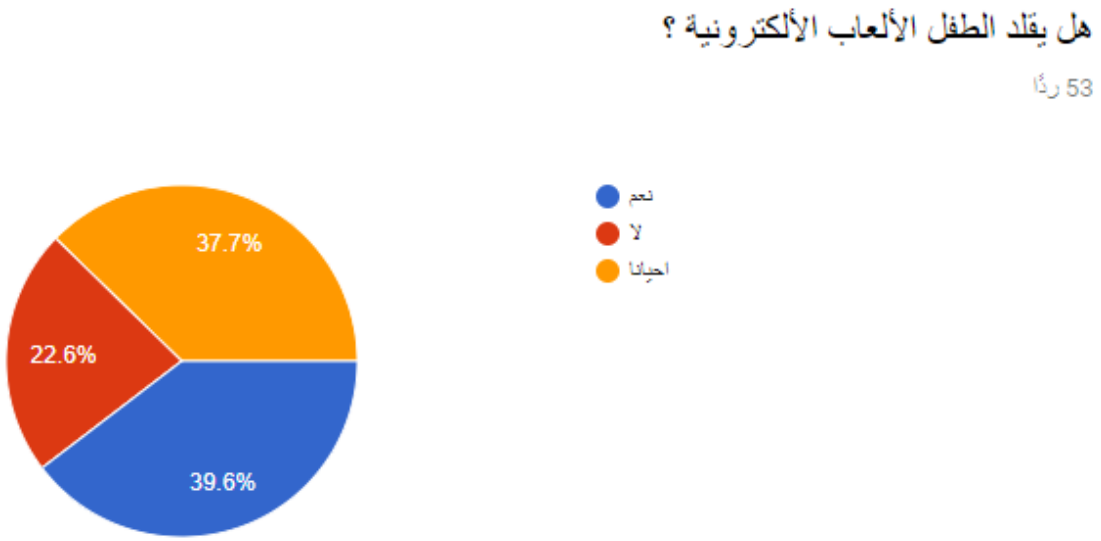
من الشكل رقم (7) بلغت نسبة الأطفال الذين يهملون واجباتهم المدرسية لقضائهم طوال اليوم أمام الألعاب الإلكترونية 30%، وبنسبة 35% أجابت العينة بأنهم أحيانا يهملون واجباتهم المدرسية بسبب اللعب، و34% أجابوا بأنهم لا يهملون واجباتهم المدرسية.

شكل رقم (8)



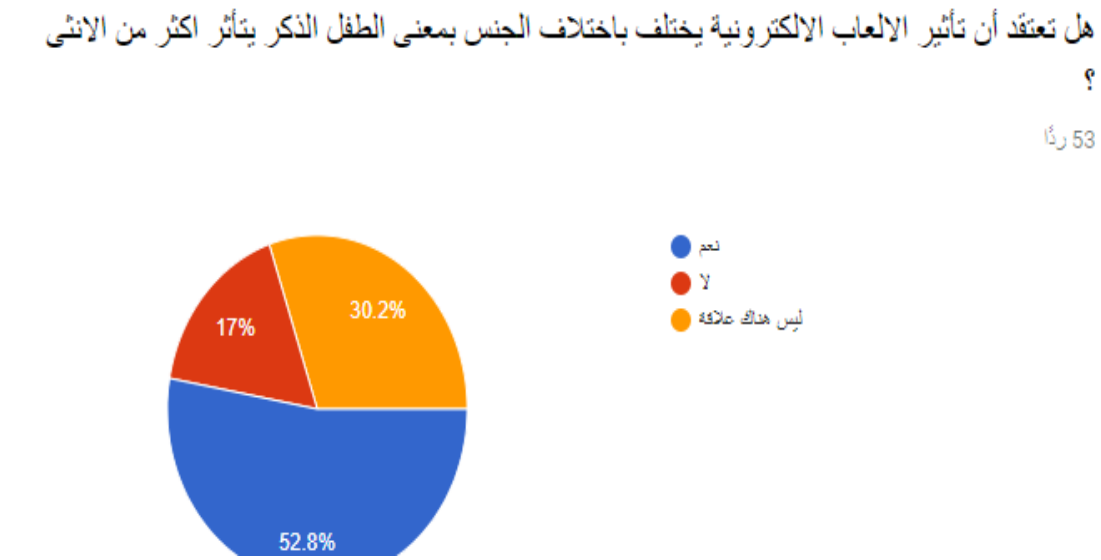
من الشكل رقم (8) بلغت نسبة الذين يعتقدون أن الألعاب الإلكترونية لا تحسن من مردود التحصيل الدراسي 71%، في حين أن الذين يعتقدون أنها تحسن التحصيل الدراسي بلغت نسبتهم 7%، والذين يعتقدون بأنها تحسنه نوعا ما بلغت نسبتهم 21%

الشكل رقم (9)



من الشكل رقم (9) بلغت نسبة الأطفال الذين يقلدون الألعاب الإلكترونية 39%، والذين لا يقلدون بلغت نسبتهم 22%، و37% أحيانا يقلدون.

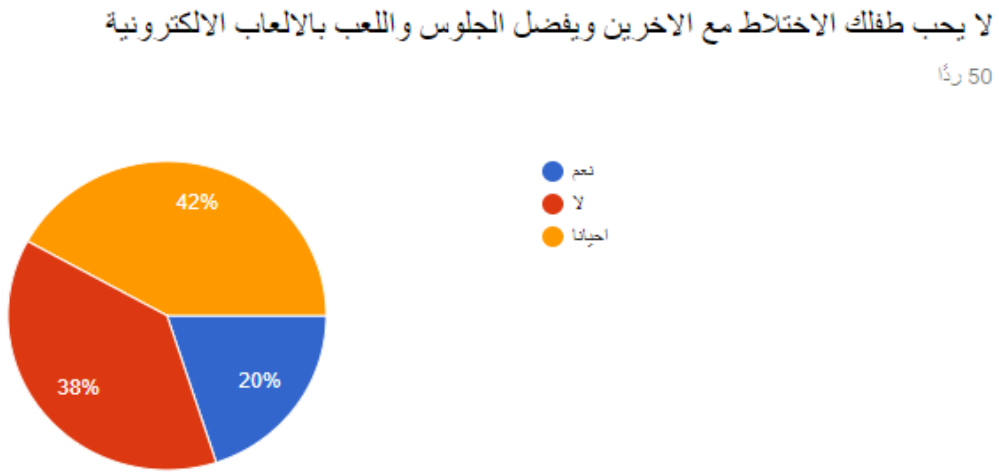
الشكل رقم (10)



من الشكل رقم (10) أجابت العينة عن السؤال بنعم بنسبة 52%، والذين أجابوا بلا بلغت نسبتهم 17%، والذين لا يرون أن هناك علاقة بلغت نسبتهم 30%.

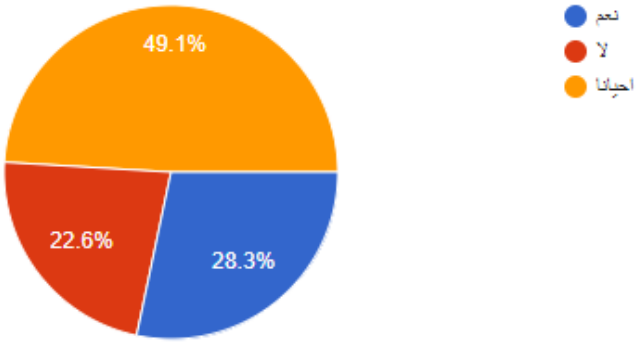
الشكل رقم (11)

من الشكل رقم (11) نسبة الأطفال الذين يفضلون اللعب على تناول الطعام 34%، والذين لا يفضلون بلغت نسبتهم 34%.



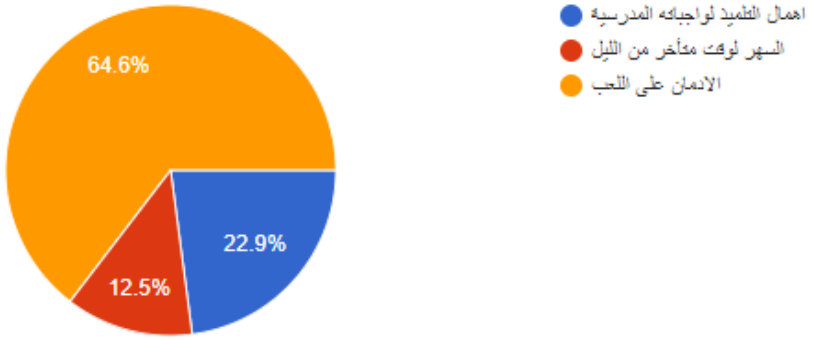
هل يستجيب الطفل لك عندما تطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات الدراسية ؟

53 ردًا



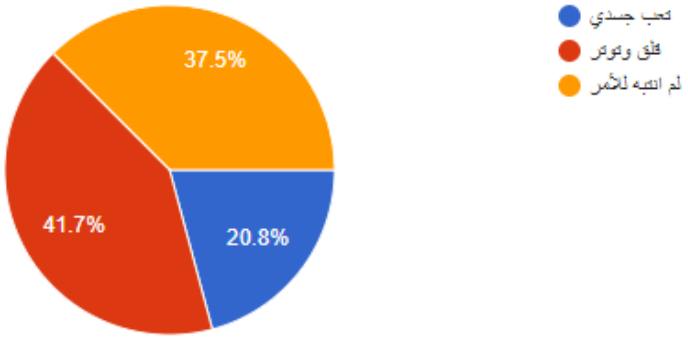
هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إل :

48 ردًا



بماذا يحس الطفل عند التوقف عن اللعب

48 ردًا



المناقشة:

أثبتت الدراسة الحالية بأن الألعاب الإلكترونية لها تأثراً سلبياً على سلوكيات الأطفال ووضعهم الاجتماعي وكذلك تحصيلهم الدراسي وهذه النتيجة تتفق مع دراسة (القاسم، 2011) حيث اثبت الباحث في دراسته في وجود علاقة سلبية بين سلوكيات الأطفال والألعاب الإلكترونية.

وأثبتت النتائج فرضية الدراسة التي تم وضعها في الدراسة وهي كما يلي:

الألعاب الإلكترونية تؤثر تأثيراً سلبياً على الأطفال.

ففي العينة نسبة كبيرة اثبتت بأن هناك سلوكيات عدوانية وعنيفة يقلدها الأطفال من خلال اللعب بالألعاب الإلكترونية وهكذا نكون قد اثبتنا بأنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والآثار السلبية.

كذلك اثبتت الدراسة الفرضية الثانية وهي:

الألعاب الإلكترونية تؤثر تأثير سلبي على مستوى تحصيل الأطفال الدراسي.

عن طريق أداة الدراسة اكدت نسبة كبيرة من العينة أن هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم وبذلك توجد هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل الدراسي.

وكذلك اثبتت هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تسبب بالعزلة والجلوس في المنزل على الخروج وزيارة الأقارب لانهم يفضلون البقاء واللعب على الخروج مع العائلة وبذلك تحققت فرضيتنا بوجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الوضع الاجتماعي والألعاب الإلكترونية.

وهذه النتيجة تتفق أيضا مع دراسة (الصوالحة وآخرون، 2014) حيث توصلت دراستهم بأن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً غير اجتماعي محب للعزلة والوحدة.

وهناك فرضية وضعناها وهي نسبة تأثير الألعاب الإلكترونية مع متغير النوع وقد أيدت نسبة كبيرة من العينة بأن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال الذكور أكثر من الاناث.

كذلك لاحظ الباحث من خلال مجتمع الدراسة أن الأطفال يميلون للعب بالألعاب العنيفة التي تحتوي على مشاهد عنيفة بسبب وجود هذه الألعاب بكثرة على عكس الألعاب التوعوية التعليمية حيث يعتقدون انها مملة وقليلة وغير متداولة بين الأطفال.

كذلك على حسب رأي العينة بأن الأطفال لا يميلون إلى الألعاب التعليمية لأنها تعرض بطريقة مملة لا يوجد فيها أي تشويق وكثيرا ما تتكون مكررة على عكس الألعاب الأخرى بما فيها العنيفة حيث تعرض بطريقة مشوقة وتحمس الأطفال في الاستمرار في اللعب فيها.

التوصيات:

1- توعية الأسر على خطورة آثار الألعاب الإلكترونية.
2- اختراع ألعاب تعليمية ويكون عنصر التشويق متواجد فيها كي تساعد على جذب الأطفال للعب فيها.
3- تفعيل البرامج المدرسية في توعية الأطفال عن مدى التأثير السلبي الذي ينتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

قائمة المراجع:

- أحمد، علي (2010). التحصيل الدراسي وعلاقته بالقيم الإسلامية التربوية. لبنان: مكتبة حسن العصرية.
- الجارودي، حسين (2011). اضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 1432/10/19هـ على الرابطhttp://waelarabic.in-goo.com/t596-topic .
- الحشاش، دلال (2008). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير غير منشورة. عمان: جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
- سميحه، برتيمة (2016). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر. الجزائر: جامعة بسكرة.
- شحاته، حسن والنجار، زينب (2003). معجم المصطلحات التربوية والنفسية. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- الشحروري، مها (1977). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. الأردن: الجامعة الأردنية.
- الصوالحة واخرون (2014). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. فلسطين: مجلة جامعة القدس المفتوحة.
- الفاخري، سالم (2018). التحصيل الدراسي. عمان: دار المنهل للنشر والتوزيع.
- القاسم، عبدالرازق (2011). العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. السعودية: جامعة الأمام محمد بن سعود الإسلامية.
- قودير، مريم (2013). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير. الجزائر: جامعة الجزائر.
- الهدلق، عبدالله (1432). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. السعودية: جامعة الملك سعود.
- همال، فاطمة (2018). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة - بين التسلية وعمق. الأردن: دار الخليج للنشر والتوزيع.
- Krogh،k.slentz (2001). early childhood curriculum.new Jersey LawrenceErlbaum associates Inc، publishers.