جامعة دمنهور

كليـة التربية للطفولة المبكرة

قسم العلوم النفسية

فاعلية برنامج ارشادي لتخفيف أثر سلوكيات الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة

The effectiveness of a pilot program to mitigate the impact of electronic games behavior for kindergarten children

رسالة مقدمة من

نجلاء فتحي محمد درويش

للحصول علي درجة الماجستير في التربية "الطفولة المبكرة"

بنظام الساعات المعتمدة

إشـــــراف

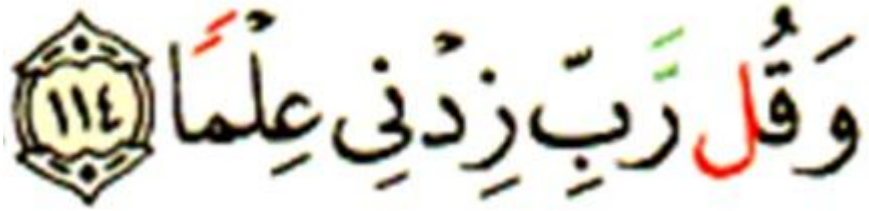
أ.م. د/ مصطفي أحمد حمــزة

أستاذ مساعد بقسم العلوم الأساسية
وقائم بعمل عميد كلية رياض الأطفال
جامعة دمنهور

أ.م د./ رحاب السيد الصاوي

أستاذ مساعد بقسم العلوم النفسية
وقائم بعمل رئيس قسم العلوم النفسية
كلية رياض الأطفال جامعة دمنهور

١٤٤٠هـ/ ٢٠١٩م



طه:١١٤

شكـــــر وتقـــــــدير

الحمد الله الذي تتـــــــــــم بنعمتـــــــه الصالحـــــــات، الحمـــــــد لله حـــــــــــمدًا كثيرًا طيبًا مباركًـــا فيه، وصلـــــــــوات الله وسلامه على سيد المرسلين وإمام المتقين سيدنا محمـــــــد وعلى اله وصحبـــــــــه اجمعيـــــن، قال رسول الله (صلى الله عليه وسلم) "لا يشكر الله من لا يشكر الناس"، فيسعدني ويشرفني أن أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى كل من ساهم في إظهار هذه الرسالة إلى النور.

لذا... اتوجه بأسمى معاني الشكر والتقدير إلى استاذي الفاضل الذي شرفني بالإشراف على رسالتي **الدكتور/ مصطفي أحمد حمزة** الأستاذ المساعد بقسم العلوم الأساسية، وقائم بعمل عميد كليه التربية للطفولة المبكرة جامعه دمنهور حينما يذكر اسم سيادتكم تذكر كلمة (أخلاق) فكان لعلمكم الفياض وتوجيهاتكم البناءة ، وخلقكم الكريم الأثر الكبير في إنجاز هذا البحث، فأشرفت ووجهت، وتابعت وراجعت، وتعلمت على أيديكم كيفية البحث العلمي وأصوله فقد كنت لي نعم المعلم والموجه، حتى اتممت رسالتي ومهما تقدمت بكلمات الشكر والتقدير فلن أوفيكم قدركم، فجزاكم الله عني خير الجزاء. كما يسعدني ويشرفني أن أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى **الدكتورة/ رحاب السيد الصاوي** الأستاذ المساعد بقسم العلوم النفسية وقائم بعمل رئيس قسم العلوم النفسية– كلية التربية للطفولة المبكرة جامعه دمنهور لتفضلها بالإشراف على رسالتي، لما قدمته من نصح ومشورة وتوجيه كان لها الأثر الطيب في هذا البحث فلكم مني خالص الشكر التقدير، وإنه لمن دواعي فخري واعتزازي أن يناقش هذه الرسالة اليوم قامتان علميتان كبيرتان بقدر أساتذتي **الأستاذ الدكتور/ سعيد عبد الغني سرور** أستاذ علم النفس التربوي بكلية التربية جامعة دمنهور، ونائب رئيس الجامعة لخدمة المجتمع وتنمية البيئة، والذى بتفضله لمناقشه هذه

الرسالة يثري من شأنها، وأنه لشرف لي أن اتوج بحثي باسم سيادتكم، فلكم منى جزيل الشكر والتقدير. وبقدر أستاذي **الدكتور/ محمد فوزي والي**، أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد، بكليه التربية، جامعه دمنهور مما يضفي على دراستي مزيداً من الأهمية والإثراء جعلكم الله زخرا للعلم دوما وجزاكم الله عني خير الجزاء. كما أتقدم بالشكر إلى **عينة البحث** وإلى روضه **منشأة افلاقه** وجميع من بها من معلمات ومشرفه ومديرة الروضة والعاملات بالروضة على ما قدموه من مساعدة وتسهيلات أثناء تطبيق رسالتي. كما أتقدم بأجمل عبارات الشكر والثناء إلي منبع الحنان الذي لا ينضب أبداً، ومهما قام المداد بكتابة كلمات الإطراء فلن يوفيهما حقهما، فحينما أتكلم عن **أبي** و أمي فأنا أتكلم عن جنة هي مثواهم بأمر الله وحب لا يموت أبداً رحمة الله عليهما. إلى سندي بعد الله وعزوتي في هذه الدنيا إخوتي **محمد، سوزان، وسماح** . إلى من كان سنداً لطموحي وعوناً لنجاحي **زوجي العزيز سعد**، وإلى قرة عيني **ابنائي نبيل وحبيبه وأحمد و مهاب** وأخيراً أتقدم بالشكر والتقدير لكل من ساهم ولم يبخل بحرف أو بنصيحة في هذا العمل جزاهم الله خير الجزاء. إن الكمال لله وحده، فقد بذلت قصار جهدي لإتمام هذه الدراسة، فإن أصبت فذلك بتوفيق من الله تعالى وإن أخطأت فمن نفسي، ولا يسعني إلا السجود لله عز وجل عرفاناً بفضله وتوفيقه وعونه، وأخيراً أدعو الله عز وجل أن يجزي الجميع عني خير الجزاء، وأن يجعل عملي هذا خالصًا لوجهه الكريم

والحمد لله رب العالمين.

الباحثـــة

مستخلص الدراسة

اســـم الباحثـــة: نجلاء فتحي محمد درويش

عنوان الدراسة: فاعلية برنامج إرشادي لتخفيف أثر سلوكيات الألعاب الالكترونية لأطفال الروضة.

جهة الدراسة: قسم العلوم النفسية - كليه التربية للطفولة المبكرة جامعه دمنهور

تحددت مشكله الدراسة في السؤال الرئيسي ما فاعلية برنامج إرشادي لتخفيف أثر سلوكيات الألعاب الالكترونية لأطفال الروضة ؟ وقد هدفت الدراسة إلى تخفيف أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال الروضة ومنها السلوك العدواني، ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية استخدمت الباحثة اختبار رسم الرجل، مقياس المستويات الاجتماعية والاقتصادية والثقافية ، مقياس السلوك العدواني والعدائية لأطفال الروضة، برنامج إرشادي لتخفيف أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال الروضة ومنها السلوك العدواني ، وبعد التأكد من صلاحيه البرنامج وأخذ موافقه عدد كبير من المحكمين بالجامعات المختلفة تم تطبيق المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة، على العينة المكونة من (٣٠) طفل وطفله من إجمالي عدد (١١٦) طفل تتراوح اعمارهم ما بين (٥-٦) سنوات، وتم تطبيق القياس القبلي والبعدي على العينة . وقد اشارت نتائج الدراسة : يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في كل من التطبيق القبلى و البعدى وذلك لصالح التطبيق البعدى عند تقدير الدرجة الكلية

يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في بعد العدوان غير اللفظى في كل من التطبيق القبلى والبعدى وذلك لصالح التطبيق البعدى . يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في بعد العدوان اللفظى في كل من التطبيق القبلى والبعدى وذلك لصالح التطبيق البعدى. يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في بعد العدوان المباشر في كل من التطبيق القبلى والبعدى وذلك لصالح التطبيق البعدى.

الكلمات المفتاحية:

١. البرنامج الإرشادي.
٢. السلوك العدواني.
٣. طفل الروضة.
٤. الألعاب الالكترونية

Abstract of the study

Researcher name: Naglaa Fathy Mohammed Darwesh

Title of the study: Effectiveness of an instructional program to reduce the impact of the behavior of electronic games for kindergaten children.

Place of the study: Department of Psychological Sciences, College of early childhood, Damanhour University

The problem of the study was identified in the main question: What is the effectiveness of a training program to reduce the impact of the behavior of the electronic games of kindergarten children? The study aimed to reduce the impact of electronic games on the behavior of kindergarten children, including aggressive behavior. To achieve the objectives of the present study, the researcher used the man's drawing test, the social, economic and cultural scale measure, the aggressive and hostile behavior measure for Kindergarten children, After the validity of the program and the approval of a large number of arbitrators in different universities, the semi-experimental curriculum of one group was applied to the sample consisting of (30) children and their children out of the total number of (116) ages ranging from 5-6 years, has been measuring pre and post the sample application. The results of the study indicated: There are statistically significant differences between the average scores of the experimental group on the Aggressive Behavior Scale in both the pre and post application in favor of the post application when estimating the total score. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group members on the scale of aggressive behavior in the non-verbal aggression in both the pre application and the post in favor of the post application. There are statistically significant differences between the average scores of the experimental group on the scale of aggressive behavior of the verbal aggression in both the pre application and the post in favor of the post application. There are statistically significant differences between the average scores of the experimental group on the measure of aggressive behavior in the direct aggression in both the pre application and the post in favor of the post application.

Key Words :

1. Counseling Program
2. Aggressive Behavior
3. Child kindergarten
4. Electronic games

قائمة المحتويات

المحتوى	الصفحة
الشكر والتقدير	ج
مستخلص الدراسة	هـ
قائمة المحتويات	ز
قائمة الجداول	ط
قائمة الملاحق	ط
الفصل الأول: مشكلة البحث وخطة دراستها	١
المقدمة	٢
مشكلة الدراسة	٣
أهداف الدراسة	٤
أهمية الدراسة	٤
مصطلحات الدراسة	٤
حدود الدراسة	٦
الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة	٧
تمهيد	٨
الإطار النظري	٨
المبحث الأول: سلوكيات الألعاب لإلكترونية	٨
مفهوم العدوان	٩
العدوان في ضوء بعض النظريات النفسية والاجتماعية	١٠
أسباب السلوك العدواني عند طفل الروضة	١٢
وظائف العدوان	١٦
أشكال السلوك العدواني عند طفل الروضة	١٦
الفروق بين الجنسين في أشكال العدوان	١٩
دور الأسرة في خفض السلوك العدواني	٢١
المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية	٢٢
تمهيد	٢٢
تعريف اللعب	٢٢
فوائد اللعب	٢٣
أهمية اللعب	٢٤
وظائف اللعب	٢٤
مفهوم الألعاب الإلكترونية	٢٧

المحتوى	الصفحة
نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية	٢٧
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	٢٩
الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات	٣٠
فروض الدراسة	٣٨
الفصل الثالث: منهج الدراسة وإجراءاتها	**٣٩**
تمهيد	٤٠
منهج الدراسة	٤٠
متغيرات الدراسة	٤١
إجراءات الدراسة	٤١
أدوات الدراسة	٤٢
البرنامج الإرشادي لتخفيف أثر سلوكيات الألعاب الإلكترونية	٤٦
خطوات إعداد البرنامج الإرشادي	٤٦
فلسفه البرنامج الإرشادي	٤٧
أهداف البرنامج الإرشادي	٤٨
تحديد الفئة التي وضع من أجلها البرنامج	٤٨
الإجراءات العملية لتنفيذ البرنامج	٤٨
محتوى البرنامج	٤٨
التطبيق الزمني للبرنامج الإرشادي	٥٢
الفنيات المستخدمة في البرنامج	٥٢
الأدوات والوسائل المستخدمة	٥٣
إجراءات تقويم البرنامج	٥٣
خطوات تطبيق البرنامج الإرشادي	٥٣
الفصل الرابع: تحليل نتائج الدراسة ومناقشتها	**٧٥**
أولاً: عرض وتحليل نتائج الدراسة	٥٨
اختبار الفرض الأول	٥٨
اختبار الفرض الثاني	٥٩
اختبار الفرض الثالث	٦٠
اختبار الفرض الرابع	٦١
ثانياً: مناقشه تائج الدراسة	٦٢
ثالثا: التوصيات	٦٣
رابعا: البحوث المقترحة	٦٤
قائمه المراجع	٦٥

المحتوى	الصفحة
الملاحق	٧٧
الملخص باللغة العربية	٢
الملخص باللغة الأجنبية	٢

قائمة الجداول

رقم الجدول	الموضـــوع	رقم الصفحة
جدول (١)	التصميم التجريبي والقياسات المستخدمة لمجموعة البحث	٤٠
جدول (٢)	ثبات مقياس السلوك العدواني	٤٤
جدول (٣)	صدق مقياس السلوك العدواني	٤٤
جدول (٤)	الاتساق الداخلي للمقياس	٤٦
جدول (٥)	أنشطة البرنامج الإرشادي لتخفيف أثر سلوكيات الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة.	٥٠
جدول (٦)	يوضح قيمة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للقياسين (القبلي– البعدي) للمجموعة التجريبية وذلك لصالح التطبيق البعدي عند تقدير الدرجة الكلية.	٥٨
جدول (٧)	يوضح قيمة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للقياسين (القبلي – البعدي) للمجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في بعد العدوان غير اللفظي.	٥٩
جدول (٨)	يوضح قيمة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للقياسين (القبلي – البعدي) للمجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في بعد العدوان اللفظي.	٦٠
جدول (٩)	يوضح قيمة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للقياسين (القبلي – البعدي) للمجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني في بعد العدوان المباشر.	٦١

قائمة الملاحق

الملحق	الصفحة
ملحق رقم (١): خطابات رسمية	٧٨
ملحق رقم (٢): قائمه بأسماء المحكمين لأدوات الدراسة.	٨٠
ملحق رقم (٣): مقياس السلوك العدواني والعدائية للأطفال .	٨٨
ملحق رقم (٤): أنشطة البرنامج الإرشادي	٨٧
ملحق رقم (٥): نماذج من أعمال الأطفال	١٣١

الفصل الأول

مشكلة البحث وخطة دراستها

- مقـدمة.
- مشكلة الدراسة.
- أهداف الدراسة.
- أهمية الدراسة.
- مصطلحات الدراسة.
- حدود الدراسة.

الفصل الأول

مشكلة البحث وخطة دراستها

مقدمة:

يعتبر أولادنا كائنات رقمية بحكم العصر الذي ولدوا فيه حيث انتشرت الألعاب الالكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو وألعاب الانترنت انتشاراً واسعاً وكبيراً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم ودخلت إلى معظم المنازل ونجحت صناعة الألعاب الالكترونية في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار ذكوراً وإناثاً منذ سن الثالثة بفضل عنصر الإبهار والرسوم والألوان والخيال والمغامرة والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها، ومن جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والانترنت والأجهزة الالكترونية والتي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي.

إن الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الاطفال في اللعب بها، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية أم الصحية؛ فاللعبة الالكترونية تساعد الطفل على تعلم مهارة اتباع التعليمات، وحل المشاكل؛ والتناسق ما بين العين واليد، وحركات اليد الدقيقة، وتدربه على السرعة في التفكير، وتقوى الملاحظة والتركيز، وكيفية مواجهة التحديات؛ ولكن هذا مع اللعب بحدود دون الوصول إلى الإدمان والاختيار الصحيح للعبة الالكترونية، إلا أن المشكلة تكمن في أن بعض هذه الألعاب عنيفة، بدرجة كبيرة جدا. فهناك ألعاب يعتمد الفوز فيها على عدد الاشخاص أو الكائنات الحية، التي تم قتلها في زمن معين وهذه النوعية تؤدي إلى انتشار دوافع العنف والشر داخل اللاعبين ، بالإضافة إلى أنها تعمل على تبلد الفكر والشعور لدى اللاعب، إذ تجعله يعتاد صور الدماء والقتل؛ وهو ما يؤدي إلى العديد من الأخطار الصحية والسلوكية، على الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب لفترات طويلة.

(مها حسني الشحروري ٢٠٠٨ :١٠-١٥)

كما أن نسبة كبيره من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق ؛ كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان وتكمن خطورة الألعاب الالكترونية أن الطفل لا يدرك الفرق بين العالم الافتراضي الذي تعرضه اللعبة والواقع حيث إن الطفل دون السابعة لا يستطيع التمييز بين الواقع والخيال كما يؤكد على ذلك الاطباء النفسيين. كما أنه إذا أسيء استخدامها وطالت مدة الجلوس أمامها ، فإن الانسان يقوم من أمامها منهك القوى، مستنفذ الطاقة ولديه إحساس بالتعب ، وربما يشعر ببعض الدوخة وأحيانا الغثيان. (عبد الهادى مصباح٢٠٠٤ :٢٢٣) .

ولما كانت الخمس سنوات الأولى في حياة الطفل بمثابة البناء الأساسي لنموه المستقبلي وبالقدر الذي يحاط به الطفل من رعاية واهتمام واثراء في مراحل نموه المختلفة، بنفس هذا القدر يسير النمو في الاتجاه المرغوب فيه، فالبصمات الأولى لها أثر مباشر فيما يتلوها من بصمات مما يستوجب إعطاء المزيد من الجهد والرعاية والترشيد في بدء حياة أطفالنا.

(محمد عبد الظاهر الطيب وآخرون٢٠٠٢ :٧)

ومن هنا جاءت أهمية هذه الدراسة وتقديم الارشاد النفسي لهؤلاء الأطفال لتخفيف حدة أثر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة ومنها السلوك العدواني ؛ قبل ان تتوغل وتستقر في أعماقهم ويصبحوا تحت سيطرتها ، ومن ثم مساعدتهم في كيفية الخروج من هذه الأعراض حتى نصل بهم إلي النمو السوى والصحة النفسية ، حيث أنه من أهم أهداف التوجيه والارشاد النفسي تحقيق التوافق، أي تناول السلوك والبيئة الطبيعية والاجتماعية بالتغيير والتعديل حتى يحدث توازن بين الفرد وبيئته، وهذا التوازن يتضمن إشباع حاجات الفرد ومقابلة متطلبات البيئة. (حامد زهران ١٩٨٠ : ٣٥)

- **مشكلة الدراسة:**

أولاً: الصيغة التقريرية:

تنبثق مشكلة الدراسة الحالية من أهمية الطفولة المبكرة كونها حجر الأساس لصقل الشخصية وتطويرها؛ فمرحلة الطفولة المبكرة هي الأساس والقواعد التي يتم بناء الشخصية السليمة عليها فكلما كانت أقرب للسواء كانت الشخصية في المستقبل أقرب إلى السواء والعكس بالعكس.. ونظرا لأن الألعاب الالكترونية أصبحت من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الكمبيوتر وتطوره ووسائل الاتصال الحديثة ، حيث يستمتع الأطفال باللعب أمام هذه الأجهزة لساعات طويلة رغم ما تحتويه من مشاهد العنف؛ و نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها وما تبثه من قيم و آثارسلبية مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة من أبرزها السلوك العدواني والذى يعتبر في هذه المرحلة من السلوكيات غير مقبولة اجتماعيا والتي تمثل مشكلة للطفل و تحول دون النمو النفسى السوى ودون تحقيق الصحة النفسية، فقد تبلورت المشكلة في ذهن الباحثة من حيث كون هذه الظاهرة أصبحت مشكلة تؤرقنا كمربين وكآباء وأمهات وتثير مخاوفنا على أطفالنا، ومن هنا ظهرت الحاجه إلى إعداد برنامج إرشادي لتخفيف اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال الروضة، ومنها السلوك العدواني قبل ان تتفاقم وتزداد خطورتها .

ثانياً: الصيغة الاستفهامية

تتلخص مشكلة الدراسة في محاولة الإجابة على السؤال الرئيسي التالي:

ما فاعلية برنامج إرشادي لتخفيف أثر سلوكيات الألعاب الالكترونية لأطفال الروضة ؟

- **أهداف الدراسة:**

يهدف البحث إلى:

- تخفيف أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال الروضة ومنها السلوك العدواني.
- تعريف معلمات رياض الأطفال بأهمية البرنامج الارشادي في تخفيض السلوك العدواني الناتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية.
- إعداد أنشطة تربوية لتخفيض السلوك العدواني الناتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية.

- **أهمية الدراسة:**

١- الأهمية النظرية:

- تستمد هذه الدراسة أهميتها من الفئة المستهدفة، وهى فئة أطفال الروضة ذوى السلوك العدواني المرتفع وحاجاتهم الضرورية إلى الاهتمام بهم وتعديل سلوكهم بما يحقق النمو السوي لهم .
- تكمن أهمية هذا الموضوع من خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الألعاب الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على شخصية أطفال الروضة، باعتبار أن هذه الألعاب تعمل على تنميط السلوك وتغيير المبادئ التربوية للأطفال.

٢- الأهمية التطبيقية:

- تطبيق البرنامج وتعميمه للاستفادة منه في روضات رياض الأطفال بمدينة دمنهور محافظة البحيرة.
- تتمثل في البرنامج الارشادي واختبار مدى فعاليته في خفض مستوى السلوك العدواني لأطفال الروضة.
- إن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد على التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها، وبهذا يمكننا تجاهل إغراء هذه الألعاب وجاذبيتها و تفادي المخاطر الناتجة عنها .

مصطلحات الدراسة:

- **البرنامج الإرشادي Counseling Program:**

يقصد بالبرنامج الإرشادي بأنه : برنامج مخطط منظم في ضوء أسس علمية ، لتقديم الخدمات الإرشادية المباشرة وغير المباشرة فرديا وجماعيا ، لجميع من تضمهم المؤسسة (المدرسة مثلا) بهدف مساعدتهم في تحقيق النمو السوى والقيام بالاختيار الواعي المتعقل ولتحقيق التوافق النفسى داخل المؤسسة (المدرسة مثلا) وخارجها .ويرى أن برنامج الإرشاد النفسى يحدد : ماذا، ولماذا ، وكيف ، ومن ، وأين ، ومتى " عملية الإرشاد النفسى . (حامد زهران ١٩٨٠ : ٤٣٩)

- **التعريف الإجرائي للباحثة:**

"برنامج مخطط ومنظم على أسس علمية يتكون من مجموعة من الخبرات المترابطة والمنظمة، وتشمل هذه الخبرات عديد من الأنشطة والأساليب المتنوعة بهدف تعديل السلوكيات المغلوطة وتحقيق النمو السوي والتوافق النفسي لدى الفرد".

- **الألعاب الإلكترونية Electronic games:**

"هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية".

(مها الشحروري، ٢٠٠٨: ٤٦).

- **التعريف الإجرائي للباحثة:**

"هي نوع من الألعاب الرقمية الحديثة والتي تمارس على الحواسيب الثابتة والمحمولة، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو المتحركة والتي تعرض على شاشات التلفاز، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة وتمارس بشكل جماعي على شبكة الإنترنت أو بشكل فردي بغرض المتعة والترفيه وتقوم على المنافسة و تحدى الإمكانات العقلية للاعب للوصول إلى هدف معين".

- **السلوك:**

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة أم غير ظاهرة، ويعرفه آخرون بأنه أى نشاط يصدر عن الإنسان سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والتذكر والوساوس وغيرها. والسلوك ليس شيئا ثابتا ولكنه يتغير وهو لا يحدث في الفراغ و إنما في بيئة ما، وقد يحدث بصورة لا إرادية وعلى نحو آلي مثل التنفس والكحة أو يحدث بصورة إرادية وعندها يكون بشكل مقصود وواعى وهذا السلوك يمكن تعلمه ويتأثر بعوامل البيئة والمحيط الذى يعيش فيه الفرد. (خالد عز الدين ،٢٠١٠ : ٩-١٠).

- **طفل الروضة:**

" هو الطفل في المرحلة العمرية الممتدة من نهاية العام الثالث حتى نهاية العام الخامس أو بداية العام السادس، وقد أطلق البعض على هذه المرحلة مسمى الطفولة المبكرة."

(سعديه بهادر،١٩٩٦ :٣٢).

- **التعريف الإجرائي للباحثة:**

هو الطفل البالغ من العمر من (٥ – ٦) وملحق برياض الأطفال.

- **حدود الدراسة:**

أ- الحدود الزمنية:

تتحدد عينه الدراسة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (٥-٦) سنوات بداية من الفصل الدراسي الثاني، وبالتحديد يوم ٢٠١٨/٢/٣ وينتهى يوم ٢٠١٨/٤/٨.

ب- الحدود البشرية:

عدد أفراد العينة المستهدفة لهذا البرنامج (٣٠) طفل وطفلة.

ج- الحدود المكانية:

بروضة منشأة افلاقة - بمدينة دمنهور - محافظة البحيرة، وتم اختيار هذه الروضة للأسباب التالية:

١. توفير عدد مناسب من أطفال المستوى الثاني؛ حيث يوجد ٤ قاعات مستوى ثاني.

٢. توفر بيئة تعليمية مناسبة لتطبيق التجربة.

٣. التعاون والترحيب الذي أبدته مديرة الروضة، المشرفة، معلماتها لتطبيق تجربة الدراسة.

٤. توفر العديد من الوسائل الفنية والسمعية وأدوات التشكيل، وغيرها من الوسائل العديدة التي تساعد الباحثة في تطبيق الدراسة.

٥. موافقة الروضة على هذا الاختيار.