Linguistic Fluency Among Fifth-Grade Students According to Playing Electronic Games

"A Field Study in the Schools of the First Cycle of Basic Education in Lattakia"

Dr. Abeer Hatem*

(Received 24 / 6 / 2020. Accepted 9 / 8 / 2020)

□ ABSTRACT □

The research aimed to determine the effect of playing electronic games on linguistic fluency in children، and determine the differences in linguistic fluency between these children according to gender.

The sample of the study consisted of (110) children from the fifth-grade students (38 male / 72 female)، the sample was divided into two groups (the first: Students who do not play electronic games) and (the second: Students who play electronic games).

To achieve this aims، the researcher used the descriptive research methodology، and the measure of innovative thinking that consists of four parts: Two parts for verbal fluency and two parts for intellectual fluency.

The study showed the following results:

- There are differences in the level of the linguistic fluency among the fifth-grade students according to gender، in favor of female.
- There are differences in the level of linguistic fluency between the first and second groups on the linguistic fluency scale، in favor of members of the first group and of both sexes.

Keywords: electronic games، linguistic fluency، basic education stage

*Assistant Professor. Department of Psychological Counseling - College of Education - Tishreen University - Lattakia - Syria

الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس وفق ممارسة الألعاب الالكترونية

"دراسة ميدانية في مدارس الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمدينة اللاذقية"

د. عبير حاتم*

(تاريخ الإيداع 24 / 6 / 2020. قبل للنشر في 9 / 8 / 2020)

□ ملخّص □

هدف البحث إلى تعرف أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الطلاقة اللغوية لدى الأطفال، وتعرف الفروق في الطلاقة اللغوية بين هؤلاء الأطفال تبعاً لمتغير الجنس.

تكونت عينة الدّراسة من (110) طفلاً من تلامذة الصف الخامس (38 تلميذاً/ 72 تلميذة)، وذلك في مدارس مدينة اللاذقية.

توزع أفراد العينة على مجموعتين (الأولى: التلاميذ الذين لا يلعبون الألعاب الالكترونية) و(الثانية: التلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية). ولتحقيق هذه الأهداف اتبعت الباحثة منهج البحث الوصفي، واستخدمت (القسم الخاص من الطلاقة اللغوية) من مقياس التفكير الابتكاري المؤلف من أربعة أجزاء: جزأين للطلاقة اللفظية وجزأين للطلاقة الفكرية.

وأظهر البحث النتائج الآتية:

– وجود فروق في مستوى الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس تعزى لمتغير الجنس، وذلك لصالح الإناث.

– وجود فروق في مستوى الطلاقة اللغوية بين المجموعتين الثانية والأولى على مقياس الطلاقة اللغوية، وذلك لصالح أفراد المجموعة الأولى ومن الجنسين.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، الطلاقة اللغوية، مرحلة التعليم الأساسي.

* **أستاذ مساعد. قسم الإرشاد النفسي– كلية التربية– جامعة تشرين– اللاذقية– سورية**

مقدمة:

تعد اللغة أهم متطلبات التواصل مع الآخرين بما تشمله من مهارات، كالتحدث والاستماع والقراءة والكتابة. وتمثل كل واحدة من هذه المهارات إحدى نوافذ المعرفة وتناقل الخبرات الحياتية عبر العصور. كما أنها وسيلة مهمة من وسائل النمو العقلي والمعرفي والانفعالي. (Mohammad Ali. 2010. 22). مما يحدو بالباحثين لإجراء الدراسات الّتي تناولت اللغة، والطلاقة اللغوية، – كواحدةٌ من أهم المهارات اللغوية التي قد يكون لها دور كبير في تنمية مهارات أخرى لدى الفرد وعلى وجه الخصوص المهارات الاجتماعية_ بهدف تنميتها ولاسيما في مرحلة الطفولة والسنوات الدراسية الأولى بشكل خاص، إذ تشكل هذه المرحلة حجر الأساس في حياة الطفل ويمتد أثرها في الشخصية مدى الحياة.

كما يعدّ اللعب وسيلة من وسائل التواصل والتعلّم. وقد رافق التغيرَ السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة تغيرٌ في مفهوم اللعب عند الأطفال. ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبًا ما تكون حديقة ما، جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها. وبات مألوفًا مشهد الطفل يجلس في يوم عطلته وحيدًا أمام شاشة الحاسوب أو الهاتف النقال وهو في ملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وجعل أوقاته ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو وألعاب الأجهزة اللوحية التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين. لقد ارتبطت حياة أطفالنا باللعب بشتى أنواعه، حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم سلوكياتهم الحياتية، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، وبالتالي يشكل اللعب مخزونًا معرفيًا يرتبط بفهم الطفل وتفكيره. ولما كان اللعب يسير في خطوات منظمة يمر بها كل لاعب أثناء لعبه، فإنه يعد نظامًا يهدف إلى إكساب الطفل مزيدًا من المعرفة التي لا يمكن التوصل إليها إلا من خلال التفكير. ويؤكد كاي (Kay) أن للعب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة، ومصدر رئيس للتعلم. وعندما نتذكر أن اللعب يسير في خطوات منظمة تؤثر وتتأثر كل منها بالأخرى، فإن تحديد هذه الخطوات واختبار صحتها ومدى ارتباط كل منها بالأخرى، ومدى تحقيقها للأهداف التي وضعت من أجلها يقودنا للحديث عن التفكير والإبداع والتعلم كعملية عقلية (Abo–Jaber،2004 ،85).

وقد اتجه العاملون على إنتاج الأقراص المرنة والشركات التجارية لتصنيع الألعاب للتعلم، ورفعوا شعاراً مفاده "ألعاب للتعلم" في مقابل "لعب الألعاب للتعلم.

إن الباحثين في استخدام الألعاب في التربية قد أثبتوا أن هذه الألعاب تشكل مصدراً يدفع بالمتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم ومعارفهم بوضعها على المحك العملي. إضافة إلى أنهم يتعلمون الأشياء التي لا يعرفونها ، وإن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال (ذكورًا، وإناثاً) في اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثارها المعرفية أو الانفعالية والشخصية واللغوية. وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء، وانقسموا إلى فريقين ما بين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية وبين متشائمين. وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها مع اقتناعنا بأن هذه الألعاب سيكون لها دور في النمو اللغوي واكتساب اللغة عند الاطفال (Al–Heelah،2002 ، 74)

مشكلة البحث:

شهد مفهوم اللعب –نتيجة التغيرات التي شهدها العالم من تطور علمي وتكنولوجي– تغيراً ملموساً في عصرنا الحالي، ففي حين كان اللعب مرتبطاً باللعب مع جماعة الأقران والخروج خارج المنزل، أصبح الجيل الحالي مرتبطاً بالثورة التكنولوجية والتقدم الالكتروني الهائل. ونظراً لانتشار الألعاب الإلكترونية في مجتمعنا، وبما أن الألعاب الإلكترونية أخذت بالانتشار بشكل كبير وأخذت تؤثر على سلوكات الأطفال ونموهم بشكل كامل ونموهم اللغوي بشكل خاص، وبما أن الطّفولة هي المرحلة الأكثر أهمية في تشكّل الشخصية المعارف، وتأسيس المهارات وتوجيه القدرات، وبما أن النمو اللغوي والطلاقة اللغوية كأحد مهاراته هو جزء لا يتجزأ من النمو ككلّ. وقد أشار (Abo–Asaad،2015، 95) إلى أن الطلاقة اللغوية تظهر في سن سبع أو ثمان سنوات ويتم توظيفها في التعلم بين سن العاشرة والرابعة عشرة من عمر الطفل. ولكون عينة البحث الحالي تقع ضمن هذا المرحلة العمرية تحديداً. ونظراً لأهمية مرحلة الطفولة عموماً كمرحلة تأسيسية للنمو المعرفي والاجتماعي واللغوي. كما أن موضوع البحث الحالي لم يُبحث في البيئة المحلية سابقاً على حدّ علم الباحثة؛ مما دفعها لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على النمو اللغوي وعلى الطلاقة اللغوية بشكل خاص. وقد حددت مشكلة الدراسة بالسؤال الآتي: ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس الأساسي؟

أهمية البحث وأهدافه:

الأهمية النظرية:

– يوضح هذا البحث أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في النمو اللغوي لدى تلاميذ الصف الخامس / التعليم الأساسي في مدينة اللاذقية، ويحاول تقديم معلومات أساسية عن الأثر الذي تتركه الألعاب الإلكترونية على الطلاقة اللغوية لدى أفراد العينة.

– تقدم هذه الدراسة فضلاً عن البعد الثقافي فيما يتعلق بأثر الألعاب الإلكترونية في الطلاقة اللغوية، إضافة جديدة وهي دراسة هذه المتغيرات لدى عينة من الطفولة المتوسطة وهي شريحة اجتماعية هامة؛ لكون هذه المرحلة من الطفولة حساسة وتتأثر بكل المتغيرات التي تحيط بها وتؤثر في مستقبل الفرد المعرفي والشخصي والنفسي والاجتماعي واللغوي.

الأهمية التطبيقية:

يقدم البحث الحالي الآتي:

1– قد يلفت البحث الحالي انتباه المعلمين والمربين وأولياء الأمور إلى أثر الألعاب الإلكترونية على النمو اللغوي لدى أطفالهم.

2– لفت نظر الأسر إلى أهمية ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت غير محدود.

أهداف البحث:

- ❖ تعرّف الأثر الذي تتركه الألعاب الإلكترونية على الطلاقة اللغوية لدى أفراد العينة.
- ❖ تعرف الفروق في الطلاقة اللغوية بين الذكور والإناث في عينة الدراسة.

❖ تعرف الفروق في الطلاقة اللغوية بين مجموعتين (الأولى: التلاميذ الذين لا يتجاوز عدد ساعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية ساعة واحدة يومياً) و(الثانية: التلاميذ الذين يتجاوز عدد ساعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية ساعة واحدة يومياً).

❖ تعرف الفروق في الطلاقة اللغوية بين ذكور المجموعة الأولى (التلاميذ الذين لا يتجاوز عدد ساعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية ساعة واحدة يومياً) وذكور المجموعة الثانية (التلاميذ الذين يتجاوز عدد ساعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية ساعة واحدة يومياً).

❖ تعرف الفروق في الطلاقة اللغوية بين إناث المجموعة الأولى (التلميذات اللواتي لا يتجاوز عدد ساعات استخدامهن للألعاب الإلكترونية ساعة واحدة يومياً) وإناث المجموعة الثانية (التلميذات اللواتي يتجاوز عدد ساعات استخدامهن للألعاب الإلكترونية ساعة واحدة يومياً).

فرضيات البحث:

سيتم اختبار الفرضيات عند مستوى دلالة 0.05.

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث على مقياس الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الأولى والمجموعة الثانية على مقياس الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين ذكور المجموعة الأولى والمجموعة الثانية على مقياس الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إناث المجموعة الأولى والمجموعة الثانية على مقياس الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية.

مصطلحات البحث وتعريفاتها الإجرائية:

اللعبة: نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي (Motheky،2004، 450).

الألعاب الإلكترونية: "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية" (Sabah،2007، 82).

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة.

الطلاقة اللغوية: هي قدرة لغوية تتمثل في إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات والجمل والعبارات والأفكار ذات الصلة بموضوع معين، أو الاستجابة لمثير لغوي معين في فترة زمنية محددة، وكلما ارتفع حظ التلميذ في إنتاج تلك الكلمات والجمل والتراكيب اللغوية والأفكار ارتفع حظة من الطلاقة اللغوية (Al-Esaway،2005، 9).

وتعرفها الباحثة إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص على مقياس الطلاقة اللغوية المستخدم في البحث الحالي.

النمو: يعرف النمو أنه تلك العمليات المتتابعة المنتظمة التي تحدث للفرد عبر حياته منذ لحظة الإخصاب حتى الممات (Ahmad،1999، 68).

اللغة: يطلق لفظ اللغة على اللسان والنطق معاً، فقد جاء في لسان العرب مادة) ل غ و (:"... اللغة: اللسن، وأصلها لغوة فحذفوا واوها وجمعوها على لغات كما جمعت على لغوت واللغوة النطق، يقال هذه لغتهم التي يلغون بها أي ينطقون بها (Ebn Manthour،1992، 251).

تعلم اللغة: هو العملية التي تحدث عندما يتعلم الطفل اللغة عن طريق النظام المدرسي الرسمي وهذه العملية لا تكسب المتعلم سوى إمكان التدقيق في صحة اللغة في أثناء استخدامها (Hagag،1988، 16).

الثروة اللغوية: هي عدد المفردات التي يتلفظ بها أطفال عينة البحث التي ترد على ألسنتهم في أثناء الدراسة الميدانية (Al-Grgani،1978، 41).

مرحلة التعليم الأساسي: هي الحلقة الأولى من السلم التعليمي الرسمي وهي تمثل التعليم الإلزامي الذي على الدولة أن تقدمه لأبناء مجتمعها والتزام من أولياء الأمور لإرسال أبنائهم إلى المدرسة في السن المحددة للقبول. يهدف هذا النوع من التعلم إلى تنمية قدرات التلاميذ واستعداداتهم وإشباع ميولهم وتزويدهم بالقدر الضروري من القيم والسلوكيات والمعارف والمهارات المختلفة.

الدراسات السابقة:

دراسة الحشاش (2009) بعنوان: "أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت"

هدفت هذه الدراسة لتعرف أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة_المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت_وركزت الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة الثانية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الأولى في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، واختبرت فرضيتها التي تمحورت حول تأثير ألعاب الفيديو والكمبيوتر على السلوك لطلاب المدارس بالكويت، واعتمدت عينة بين 600 إلى 650 متمدرس، عن طريق استمارات تضمنت أسئلة تأكد من تحليلها عن ممارسة الألعاب وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والسلوك داخل المدارس، وفي ضوء هذه النتيجة 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.

دراسة قويدر (2012) بعنوان: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" في الجزائر

هدفت هذه الدراسة لتعرف التأثير السلبي لهذه الألعاب على سلوك الطفل ودفعه على العدوان والسلوك غير السوي بالمدارس الجزائرية، وطبقت بصورة تحليلية ووصفية على عينة مكونة من 200 طفلاً وطفلة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 عاماً والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، وقد تم الوصول من خلال هذه الدراسة إلى استنتاجات تمثلت أن الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شرائها وممارسة هذه الألعاب دون مراقبة وتوجيه وارشاد. وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية والتي تجذب انتباه الاطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار، وأن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية غير مراقب وعلى حساب الدراسة مما يسبب تأثير على التحصيل الدراسي لهم، أما من ناحية نوعية الألعاب فأكدت الدراسة أن أغلبية الأطفال يفضلون

الألعاب العنيفة، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظراً لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى المجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية، وأن كل الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها، ومن خلال نتائج الدراسة تم ترك مجموعة من التوصيات تأتي في مجملها عن وضع الرقابة على نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل سواء من قبل الأبوين أو المجتمع ككل الذين يدين بترويج هذه الألعاب دون أي حظر، كما أنها دعت إلى النظر في إدماج الألعاب التعليمية الترفيهية في المنهج الدراسي لتفادي اللجوء إلى ألعاب عنيفة السلوك الاجتماعي للطفل في المستقبل.

دراسة السبتي (2013) بعنوان: "الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت"

هدفت لاستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين –بنات) على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية من الصف الخامس الابتدائي إلى الصف الخامس عشر الثانوي بفرعيه الأدبي والعلمي، وتم الاعتماد لجمع المعلومات والبيانات على تقنية "استبانة" كأداة لاستطلاع آراء طلبة المدارس بشأن عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية، وبعد استخراج النتائج تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي: المنطقة التعلمية والصف الد راسي والعمر والجنس، ومعظم أفراد العينة اختاروا الألعاب العنيفة (كرة القدم، الملاكمة والمصارعة والمطاردة والسباق....)، وتم التركيز في الاستبانة عن المدة ممارسة اللعب في اليوم الواحد، وعدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار، وانشغال الطلبة بالحيث عن الألعاب الإلكترونية المدرسة بدلاً من الحديث بشؤون الدراسة، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي، وتأجيل حل الوجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب، وتفضيل اللعب الالكتروني على قراءة الكتاب المدرسي والاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى الأسرة والمدرسة ووزارة التربية الداخلية وغيرها بتغيير في المناهج النظرية إلى عملية على أجهزة الاعلام الآلي والتزويد الألعاب التعلمية الهادفة بدل الألعاب العنيفة واللاأخلاقية. وتبين أن تدني المستوى الدراسي التخلف عن الدراسة وراء سبب واضح وهو الألعاب الإلكترونية تدفعه للتخلي عن كل واجباته سواء الأسرية أو المدرسية، وتزرع فيه سلوك معادي وتجعله منعزل عن المجتمع والدراسة، ودعي إلى وضع مناهج دراسية جديدة جعل التلميذ أو الطالب يمارس تلك الألعاب ولكن بصورة هادفة ومستحبة وتحببه في الدراسة.

دراسة ذكرها فاضل (2014) بعنوان: " Children's addiction to electronic games إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية" في أمريكا

دراسة أمريكية حديثة قام بها باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت عام **2010** بمدينة شيكاغو، عن الأطفال الممارسين ألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف التي يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من افلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا لأنها الكثير من أخصائيين الاجتماعيين وأطباء النفسيين يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الاساس في زيادة العنف في

المجتمع، وقالوا أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء، وإشاعة الجنس والفاحشة بين الاطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الاباحة الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء، تلك يتم جلبها عنن طريق الانترنت ومن ثم ترويجها، وأكدت الدراسة أن إدمان اللعب على هذه الألعاب الإلكترونية أدى ببعض الاطفال والمراهقين إلى حد الادمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الاماكن المخصصة ممارسة هذه الألعاب مثل واشنطن، وشيكاغو، ولندن، بريطانيا.

تعقيب على الدراسات السابقة: من خلال كل ما سبق ذكره من الدراسات سواء الأجنبية أو العربية، يأتي إلى ذهننا أهمية الموضوع وما يفرزه من نماذج عنيفة تغزو مجتمعنا العربي بصفة خاصة، مما يجدر أن يكون هناك اهتمام كبير في الدول العربية بظاهرة السلوكيات العدوانية للأطفال من جراء الألعاب الإلكترونية وهذا نظراً لتزايد التي تشهده هذه الظاهرة، تناولت الدراسات الواردة أعلاه جانباً من البحث الحالي كما أنها تخدم موضوع البحث الحالي سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، كما أن معظم الدراسات عالجت موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقته بعنف الأطفال ونموهم من الناحية النفسية أو اللغوية، كما ربطتها اجتماعياً بسلوكات مجردة ومجتمع عنيف ينتظر مستقبلنا ويهدده ولكن رغم ذلك فإن هذه الدراسات بصفة عامة قد ساهمت وتساهم في إبراز أهمية موضوع البحث الحالي. غير أن أياً منها لم يتطرق لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على النمو اللغوي من حيث الطلاقة اللغوية ومن هنا سعت الباحثة من خلال البحث الحالي لتقديم ما هو إيجابي في هذا المجال.

الإطار النظري:

اللعب .. ماهيته .. أهميته

ماهية اللعب: يعد اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقون، هذا اللعب الذي قد يكون منظماً كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو العفوية غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري و حمل الأشياء و مداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال الى استغلال بعض الجوانب الايجابية حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي الى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكن من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهداف إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم (Al-Namroud،2008، 75).

أهمية اللعب:

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن الطريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسمياً وعقلياً ولغوياً وانفعالياً واجتماعياً، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي (Karkoush،2008، 24).

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقاً لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولويات بين الحين والآخر لتوجيه

سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما. وينبغي أن لا ننسى أيضاً أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية وهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكتوبة، الاضطراب، سوء الخلق، الانفعال والمشاغبة. والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية والعاطفية بالنظر لكنه وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقات المكتوبة. بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة أو المدرسة لمختلف أنواع التوترات والانفعالات فيلجأ من خلال اللعب إلى صقل أثار هذه القيود وإلى اثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله بأساليب أخرى. يلجأ علماء النفس الى اللعب كأسلوب لمعالجة الاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية لدى الأطفال وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد (Motheky،2004، 32).

مفهوم الطلاقة اللفظية (Verbal Fluency):

من القدرات اللغوية المهمة التي يجب أن يمتلكها الطفل، ومن المهم جداً دراستها والعمل على تنميتها. الطلاقة في اللّغة مصدر (طَلُقَ) يمتاز بطلاقة اللسان: أي بسهولة الحديث، بالفصاحة.

وقد عرف تورانس Torrance الطلاقة بأنها: "القدرة على استدعاء أكبر عدد ممكن من الاستجابات المناسبة تجاه مشكلة أو مثير معين، وذلك في فترة زمنية محددة" وتعد الطلاقة بنك الابتكار (Abo Al-Shamat،2007، 79).

وهناك عدّة أنواع من الطلاقة، أهمّها:

- **طلاقة الأشكال Form Fluency:** وهي القدرة على الرسم السريع لعدد من الأمثلة والتفصيلات، أو التعديلات في الاستجابة لمثير وضعي أو بصري (Growan،1999، 98).
- **الطلاقة الفكرية أو طلاقة المعاني Ideational Fluency:** وهي القدرة على سرعة إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار الّتي تنتمي إلى نوع معين من الأفكار ترتبط بموقف معين.
- **الطلاقة اللفظية Verbal Fluency:** وهي القدرة على سرعة إنتاج أكبر عدد من الكلمات الّتي تستوفي شروطاً معينة، كأن تبدأ بحرف معين أو تنتهي بحرف معين وغيرها (Nshwaty،2002، 135).

الألعاب الإلكترونية:

هي ملفات أو وسائط متعددة تتضمن غالباً صوراً وأصواتاً وعروضاً من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء إلخ. فضلاً عن القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي (Hasan،2013، 3).

ومن أمثال تلك الأجهزة (البلاي ستيشن ps بأنواعه، ودريم كاست و x box، والمدخلات للأوامر في الألعاب هي يد التحكم أو الأزرار في أجهزة الألعاب أو لوحة المفاتيح والفأرة على الحاسوب كما يحوي بعض أجهزة التلفاز الحديثة) في داخلها على الألعاب الإلكترونية.

أنواع الألعاب الإلكترونية:

1. الألعاب المخصصة لتعليم المبادئ الأولية لموضوع ما، مثل البرامج المعدة مثلا قيادة السيارة.
2. الألعاب التي تمكن الفرد من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات.
3. الألعاب التي تعلم مبادى العمليات الحسابية باستخدام رسومات وأشكال هندسية محببة للأطفال.
4. الألعاب التي تقوم بمساعدة المختصين في اختصاصهم مثل: أسماء العواصم (Al-Swalhah،2014، 116).

إيجابيات استعمال الألعاب الإلكترونية:

1. الألعاب تعطي للأطفال إحساساً بالإنجاز.
2. تنمي الألعاب قدراتهم المعرفية.
3. تنمي الألعاب قدراتهم الادراكية.
4. تزيد القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف المعقدة والغيرة معتادة.
5. تنمي قدرات الطفل في التوافق الحركي (Melad & Abd Al-wahd،2017 ،13).

سلبيات استعمال الألعاب الإلكترونية:

1. تقلل الألعاب التفاعل بين الطفل وأسرته.
2. تؤثر في الذاكرة اللفظية بسبب قلة التواصل اللفظي أثناءها وانعدامه غالباً.
3. يسبب الاستغراق في الألعاب في بعض الأحيان الانفصال عن الواقع.
4. قضاء ساعات طويلة في اللعب يؤدي الى التأخر الدراسي بشكل عام.
5. الأطفال الذين يلعبون ألعاباً عنيفة يظهر لديهم ميل للسلوك العدواني في الواقع.
6. تؤثر الألعاب صحياً في الأطفال كالسمنة والنظر والدماغ (Melad & Abd Al-wahd،2017 ،13).

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي لملاءمته لغرض البحث.

مجتمع البحث:

مجتمع البحث تلاميذ الصف الخامس من مرحلة التعليم الأساسي الحلقة الأولى في مدينة اللاذقية للعام الدراسي 2019-2020

عينة البحث:

تتألف العينة من (110) طفلاً من تلامذة الصف الخامس في مدرسة سيف الدولة الحمداني ومدرسة 6 تشرين في مدينة اللاذقية؛ وكانت العينة (38 تلميذاً/ 72 تلميذة). وتمّ تقسيم العينة إلى مجموعتين بعد سؤال كل طفل عن كونه يمارس الألعاب الإلكترونية أو لا. وتوزع أفراد العينة على مجموعتين (الأولى: التلاميذ الذين لا يلعبون ألعاب الكترونية) و(الثانية: التلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية). علماً إن ممارسة الألعاب الإلكترونية لا يُعدّ مشكلاً – حسب البحث الحالي- إذا لم يتجاوز زمن لعب الطفل بها ساعةً واحدةً يومياً.

حدود البحث:

الحدود المكانية: تم إجراء البحث في مدينة اللاذقية مستهدفاً تلاميذ الصف الخامس مرحلة التعليم الأساسي في مدينة اللاذقية.

الحدود الزمانية: تم إجراء البحث في الفصل الأول من العام الدراسي 2019-2020

أدوات البحث:

تم استخدام (الجزأين الخاصين بالطلاقة اللغوية) من مقياس التفكير الابتكاري المؤلف من أربعة أجزاء: جزأين للطلاقة اللفظية وجزأين للطلاقة الفكرية الملحق رقم (1). علماً إن الطلاقة اللغوية والطلاقة الفكرية أمران متلازمان؛ كما ورد في (المعتوق، 1996) فضآلة المحصول اللغوي يؤثر سلباً في المحصول الدلالي لدى الطفل. هذا المحصول الدلالي

هو الذي يساعده على فهم واستيعاب ما يقرأ ويسمع، وانخفاض قدرته على ذلك يفضي إلى تدني محصوله الفكري والثقافي، وهذا يقود إلى جانب عوامل أخرى لفقدان الطلاقة وضعف القدرة على التعبير والإنتاج الفكري. وتمّ تطبيق المقياس إفرادياً بمساعدة المعلمات في المدارس. فضلاً عن مساعدة أربع من طالبات الماجستير في قسمي معلم صف والإرشاد النفسي بكلية التربية.

النتائج والمناقشة:

الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية

للتحقق من صحة الفرضية، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واستخدام اختبار (T) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي إجابات أفراد العينة الذكور والإناث على مقياس الطلاقة اللغوية، كما هو موضح في الجدول (1).

الجدول (1): المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة واختبار (T) لدلالة الفروق بين الجنسين في مستوى الطلاقة اللغوية

المقياس	الجنس	العدد	المتوسّط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	احتمال الدَّلالة
الطلاقة اللغوية	ذكر	38	52.46	11.76	3.799	0.000
	أنثى	72	56.86	10.62		

يظهر من النتائج الواردة في الجدول (1) وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الطلاقة اللغوية تعزى لمتغير الجنس (ذكر – أنثى)، ولصالح الإناث؛ حيث بلغ متوسط درجاتهم على المقياس (56.86)، بينما بلغ متوسط درجات الذكور (52.46). أي أن مستوى الطلاقة اللغوية لدى الذكور أقل منه لدى الإناث، أي أن الإناث أكثر طلاقة لفظية من الذكور. وقد سبق وأجريت العديد من الدراسات التي تؤكد تفوق الإناث على الذكور في مختلف جوانب النمو اللغوي وذلك منذ الطفولة المبكرة، حيث أثبتت هذه الدراسات أن الإناث يبدأن بالكلام قبل الذكور غالباً، كما أنهن أسرع في التقاط الألفاظ، وأقل عرضة لأخطاء وأمراض الكلام (Kenaan،2005). وقد جاءت هذه النتيجة متفقة الدراسات السابقة وتؤكد تفوق الإناث على الذكور في الطلاقة اللغوية كواحدة من القدرات اللغوية الهامة. لذا يمكن عزو هذه النتيجة لعامل الجنس، إذ "تتفوق البنات على البنين في الطلاقة اللغوية والأدب وسهولة الكتابة والتهجئة والقواعد وصياغة الألفاظ، كما بينت الدراسات أن عدد الذكور الذين يعانون من عيوب كلامية يبلغ أربعة أو خمسة أضعاف عدد الإناث اللواتي يعانين من مثل هذه العيوب" (Brhoumah & Al-Basheer،2007 ،7-6). لذلك فمن المتوقع دائماً أن يتكلم الذكور أقل من الإناث، وأن يختلف محتوى الحديث والطريقة التي يتحدثون بها عن محتوى الحديث وطريقته لدى الإناث (Al-Houarnah،2012 ،11).

الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الأولى والمجموعة الثانية في الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية.

للتحقق من صحة الفرضية، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واستخدام اختبار (T) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي إجابات المجموعة الثانية والمجموعة الأولى على مقياس الطلاقة اللغوية، كما هو واضح في الجدول (2).

الجدول (2): المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة واختبار (T) لدلالة الفروق بين المجموعتين الثانية والأولى على مقياس الطلاقة اللغوية

المقياس	المجموعة	العدد	المتوسّط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	احتمال الدّلالة
الطلاقة اللغوية	المجموعة الأولى	93	111.39	18.15	7.312	0.000
	المجموعة الثانية	17	96.76	20.50		

يظهر من النتائج الواردة في الجدول (2) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الثانية والأولى على مقياس الطلاقة اللغوية، ولصالح أفراد المجموعة الأولى؛ حيث بلغ متوسط درجاتهم على المقياس (111.39)، بينما بلغ متوسط درجات أفراد المجموعة الثانية (96.76). وتعزو الباحثة ذلك إلى ما تسببه الألعاب الإلكترونية من ضعفٍ في التواصل؛ مما يقود بعد فترةٍ من الزمن إلى تدني الحصيلة اللغوية وبالتالي ضعف الطلاقة اللغوية. وقد أشار المعتوق إلى ذلك إذ يقول: "يؤثر تدني الحصيلة اللغوية لدى الأطفال النّاشئة على طلاقتهم اللفظية، فقد تبين أن ضآلة ذخيرة الناشئ من المفردات يؤدي إلى تدني محصوله الدلالي الذي يساعده على فهم واستيعاب ما يقرأ ويسمع، وعدم قدرته على فهم واستيعاب ما يقرأ على النّحو المطلوب يفضي إلى تدني محصوله الفكري والثقافي، وهذا كله إلى جانب قلة الممارسة واستخدام اللغة ممّا يؤدي بطبيعة الحال إلى فقدان الطلاقة أو ضعف القدرة على التعبير والإنتاج الفكري" (Al-Maatouk، 1996، 145).

الفرضية الثالثة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين ذكور المجموعة الأولى وذكور المجموعة الثانية في الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية.

للتحقق من صحة الفرضية، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واستخدام اختبار (T) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي إجابات ذكور المجموعة الثانية وذكور المجموعة الأولى على مقياس الطلاقة اللغوية، كما هو واضح في الجدول (3).

الجدول (3): المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة واختبار (T) لدلالة الفروق بين ذكور المجموعة الثانية وذكور المجموعة الأولى في مستوى الطلاقة اللغوية

المقياس	المجموعة	العدد	المتوسّط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	احتمال الدّلالة
الطلاقة اللغوية	المجموعة الأولى	31	56.59	10.42	3.412	0.001
	المجموعة الثانية	7	52.59	12.08		

يظهر من النتائج الواردة في الجدول (3) وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الطلاقة اللغوية، ولصالح ذكور المجموعة الأولى؛ حيث بلغ متوسط درجاتهم على المقياس (56.59)، بينما بلغ متوسط درجات ذكور المجموعة الثانية (52.59). وتعزو الباحثة ذلك إلى ما تسببه الألعاب الإلكترونية من ضعفٍ في التواصل؛ مما يقود بعد فترةٍ من الزمن إلى تدني الحصيلة اللغوية وبالتالي ضعف الطلاقة اللغوية.

الفرضية الرابعة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إناث المجموعة الأولى وإناث المجموعة الثانية في الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي في مدارس مدينة اللاذقية

للتحقق من صحة الفرضية، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واستخدام اختبار (T) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي إجابات إناث المجموعة الثانية وإناث المجموعة الأولى على مقياس الطلاقة اللغوية، كما هو واضح في الجدول (4).

الجدول (4): المتوسّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة واختبار (T) لدلالة الفروق بين إناث المجموعة الثانية وإناث المجموعة الأولى في مستوى الطلاقة اللغوية

المقياس	المجموعة	العدد	المتوسّط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	احتمال الدَّلالة
الطلاقة اللغوية	المجموعة الأولى	61	106.63	14.79	2.589	0.010
	المجموعة الثانية	10	100.98	25.44		

الاستنتاجات والتوصيات

يظهر من النتائج الواردة في الجدول (4) وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الطلاقة اللغوية، ولصالح إناث المجموعة الأولى؛ حيث بلغ متوسط درجاتهن على المقياس (106.63)، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة الثانية (100.98). يظهر تشابه مع نتيجة الفرضية السابقة؛ وذلك رغم تفوّق الإناث على الذكور في الطلاقة اللغوية بشكل عام؛ غير أن ما تسببه الألعاب الإلكترونية من ضعفٍ في التواصل؛ يقود بعد فترةٍ من الزمن إلى تدني الحصيلة اللغوية وبالتالي ضعف الطلاقة اللغوية حتى لدى الإناث المعروفات بارتفاع مستوى الطلاقة اللغوية لديهن.

التوصيات:

1. إنشاء مركز وطني لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع لغة وعادات وتقاليد مجتمعنا.
2. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية – شائعة الانتشار – في إنتاج ألعاب إلكترونية تنمّي المهارات اللغوية عموماً والطلاقة اللغوية خصوصاً.
3. تعريف التربويين وأولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية لها في المدرسة والمنزل وخارج المنزل.

Reference:

- Abo-Asaad، Ahmad Abd Al-Latef. (2015). *Therapeutic Bag for Students with Learning Disabilities*. Debono Center for Thinking Education. Jordan: Amman.
- Abo-Jaber، Sameer. (2004). *Introduction to Educational Psychology*. Amman: Dar Al-Yazuri.
- Abo Al-Shamat، Al-Onoud Saaeed. (2007). *The Effectiveness of Using Children's Stories as a Source of Artistic Expression in Developing Children's Creative Thinking Skills*. Unpublished Master Thesis. Umm Al-Qura University: Saudi Arabia.
- Ahmad، Suher Kamel. (1999). *Child and Growth Psychology*. Cairo: Alexandria Book Center.
- Brhoumah، Awudah Eesa; & Al-Basheer، Akram Aadel. (2007). *The Social Environment in the Language of a Preschool Child in the City of Amman*. Damascus University Journal. 23(2)، 157-191.
- Ebn Manthour. (1992). *Lisan Al-Arab*. Beirut: Dar Sader.

- Al-Esaway، Jamal. (2005). *The Effectiveness of Using the Method of Mental Libido in Developing some Language Fluency Skills and Treating Spelling Mistakes among Second Cycle Pupils in the UAE*. Journal of the College of Education، 22، 97-139.
- Fdel، Khalil. (2016). Children addiction to electronic games. www. mqaganin. com / Content. asp? ID=11678
- Al-Grgani، Abd Al-Kaher. (1978). *Signs of Miracles*. The Investigation of Mr. Mohammad Rashid Reda. Beirut: Dar Al-Marefa.
- Grwoan، Fathi. (1999). *Teaching Thinking*. Al-Ain: University Book Office.
- Hagag، Ali. (1988). *Foreign Languages: Teaching and Learning*. Kuwait: Knowledge World Series.
- Hasan، Mrh. (2013). *The Phenomenon of the Spread of Electronic Games in the City of Mosul and its Effects on the Individual*. Mosul: Mosul Study Center.
- Al-Hashash، Dlal Abd Al-Azez. (2009). *The Effect of Playing some Electronic Games on Aggressive Behavior among High School Students in Government Schools in the State of Kuwait*. Unpublished Master Thesis. Kuwait University.
- Al-Heelah، Mohammad Mahmood. (2002). *Educational Games، Psychological Production Techniques and a Tradition of Playing Games*. Amman: Dar Al-Maseirah.
- Al-Houarnah، Moammar Nouaf. (2012). *Study of Some Variables Related to Language Development in Kindergarten Children*. Damascus University Journal. 28(1)، 223.
- Karkoush، Fatheeh. (2008). *Preschool Child Psychology، Growth of Problems and Consequences of Reality*. Algeria: University Press Office.
- Kenaan، Ahmad Ali. (2005). *Language Experiences in Kindergarten*. Syria: Publications of Damascus University.
- Kwayder، Taha. (2012). *The Effect of Electronic Games on the Behavior of Children. Unpublished Master Thesis*. College of Science and Communication، Algeria.
- Al-Maatouk، Ahmad Mohammad. (1996). *Linguistic Outcome: Its Importance، Sources and Means of Development*. Kuwait: The National Council for Culture، Arts and Letters.
- Melad، Faek; & Abd Al-Wahd، Salwa. (2017). *The Effect of Using Electronic Devices and Games on Children's Health*. Research Published in the International Conference of the University College of Writers in Cooperation with the Swedish University of Land.
- Mohhammad ali، Mohammad Al nobi. (2010). *A measure of verbal language disorders in children with learning difficulties.* Amman. Dar Al-ssafaa Publishing.
- Motheky، Haydi. (2004). *Psychology of Play*. Beirut: Dar Al-Hadi Publishing.
- Al-Namroud، Basheer. (2008). *Video Games and Their Impact on Limiting Recreational Group Sports*. Unpublished Master Thesis. Algeria University.
- Nshwaty، Abd Al-Majeed. (2002). *Educational Psychology*. P 9. Beirut: Foundation Letter.
- Sabah، Ongy. (2007). *The Role of Theatrical Play and Symbolic Expression from Learning to Communicate and Ensuring Children with Language Delay and Speech Stuttering Disorder*. Unpublished Master Thesis. College of Humanities and Social Sciences، Algeria.
- Al-Sbty، Al-Abbas. (2013). *Electronic Games and the Reluctance of Children to Study: Results and Solutions in Kuwait*. Unpublished Master Thesis. Al-Kuwait University.
- Al-Swalhah، Mohammad Ahmad. (2014). *Psychology of Play*. P 6. Al-Masirah Publishing Office. Jordan: Amman.

الملاحق

الملحق (1)

اختبار الطلاقة اللغوية

اسم المدرسة : ..... الجنس : ذكر

الصف : ..... أنثى

ألعب الألعاب الإلكترونية: نعم لا

عدد ساعات استخدامي للألعاب الإلكترونية: .....يومياً

الاختبار الأول: المطلوب منك في هذا الاختبار كتابة أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تبدأ بالحرف المعطى لك.

مثال: اكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تبدأ بالحرف (س) في هذه الحالة يمكنك كتابة :

سريع، ساعة، سماعة..... إلخ.

لاحظ أن جميع هذه الكلمات تبدأ بحرف (س) و عليك ملاحظة أن أسماء الأماكن والأشخاص غير مقبولة، كما يجب ملاحظة أن عامل السرعة مهم.

الآن.. اكتب أكبر عدد من الكلمات التي تبدأ بحرف (أ + ب):

الاختبار الثاني: المطلوب منك في هذا الاختبار أن تكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تنتهي بالحرف الذي يعطى لك .

مثال :اكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تنتهي بالحرف (ر) في هذه الحالة يمكنك كتابة :

كثير، مكر، ماكر ..... الخ .

لاحظ أن جميع هذه الكلمات تنتهي بحرف (ر) و عليك ملاحظة أن أسماء الأماكن و الأشخاص غير مقبولة، كما يجب ملاحظة أن عامل السرعة مهم .

الآن.. اكتب أكبر عدد من الكلمات التي تنتهي بحرف (م + ج + ن) :

الاختبار الثالث: المطلوب منك في هذا الاختبار أن تذكر أسماء الأشياء المختلفة التي تنتمي إلى نوع معين.

مثال :سوائل قابلة للاشتعال :

غاز، كحول، نفط ..... الخ .

في هذا المثال طلب منك ذكر الأشياء التي تنتمي إلى نوع معين، وهي كلها سوائل و جميعها قابلة للاشتعال أي تنتمي إلى نوع معين، كما يجب ملاحظة أن عامل السرعة مهم.

الآن.. اكتب أكبر عدد من الأشياء و المواد الصلبة و التي تغوص في الماء:

الاختبار الرابع: المطلوب منك في هذا الاختبار أن تفكر في أكبر عدد ممكن من الاستعمالات المختلفة لبعض الأشياء.

مثال :دبوس (يستعمل لتثبيت الأوراق) يمكنك في هذه الحالة أن تذكر استعمالات أخرى كالآتية :

نخرم به الورق، تنظيف الأظافر، أعمل به سنارة لصيد السمك .....الخ

لاحظ أن هذه الاستعمالات تختلف عن بعضها كما أنها تختلف عن استعمالها الأصلي.

الآن.. اكتب ثلاث استعمالات مختلفة عن بعضها لكل من الأدوات الآتية:

1	القلم			
2	الطاولة			
3	المسمار			
4	المقص			
5	بطاقات ملونة(اوراق الاشغال)			
6	قطعة قماشية			
7	قطعة مغنطيسية			
8	السكين			