إعداد طلبة دبلوم إلتربوي إلعام ـ1ولاء ماهر محمد جابر ـ2إيه محمود عبدإلحميد عبدإلعزيز ـ4سارة ناصر صادق عبدإلخالق ـ5محمد سمير محمد محمود ـ6إحمد إلسيد رحيم إلسيد ـ7عبدإلعظيم محمد عبدإلعظيم عبدالله ويمكن تحديد أهداف الدراسة في النقاط التالية: ـ التعرف على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية. ـ التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية علي الاطفال. ـ التعرف على الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية علي الاطفال. ـ التعرف على أهم التوصيات والمقترحات الإجرائية لتحديد الألعاب الإلكترونية ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية في انتباه وادراك الطفل ويمكن تحديد أهمية الدراسة في النقاط التالية: ـ توجيه نظر المسؤولين إلى واقع تأثير الألعاب الإلكترونية . الاطفال من مختلف النواحي مثل الناحيه الصحيه والنفسيه والسلوكية وغيرها . الحدود المكانيه :وهي خاصه بالمكان الذي تمت فيه الدراسه العلميه وهنا تمت الدراسه العلميه علي بعض المدارس الحدود البشريه : ويقصد بها الافراد الذين تمت عليهم الدراسه وتم الاعتماد عليهم في جمع البيانات ًالإنترنت، ثقافةًالطفلً:تعبرًعنًأسلوبًالحياةًالمميزًلجماعةًالأطفالًفيًمجتمعًمعينًوتأثيرًالألعابًالإلكترونيةًعلىًتوجيهً ألعابًالذكاءً:تتطلبًالتفكيرًوالمحاكاةًالمنطقيةًفيًاتخاذًالقرار. تسببًالضغطًالنفسي، دراسة عثمان:)(2018 التعرفًعلىًتأثيرًالألعابًالإلكترونيةًعلىًسلوكياتًأطفالًالمرحلةًالابتدائية. وجودًعواملًتحفيزيةًللأطفالًللممارسةًالألعابًمثلًالرغبةًفيًالفوزًوالتحدي. العنوان : ً وتمًتطبيقًالدراسةًعلىً عينةًعشوائيةًقواماهً١٠٠مفردةًمنًتلميذًالمرحلةًالمتوسطةًوالذينًتتراوحًأعمارهمًماًبينً١١ إلىً١٦عامًمنًالذكورًوالإناث. أشارتًالنتائجًإلىًأنً٣٤٪منًأفرادًالعينةًيقومونًبتقليدًومحاكاةًماًشاهدوهًفيًهذهًالألعاب. النتائج: ً والذينًتتراوحًأعمارهمًماًبينًCUSBً بالتطبيقًعلىًعينةًعشوائيةًبسيطةًقواماهً٤٠٠مفردةًمنًطلبًجامعةً بغرضًالترفيةًوالتسلية. العنوان : ً النتائج: والمراهقينً،pubgً أنًمعظمًالطلبًيمارسونًلعبةً تؤديًإلىًإدمانهاًوماًتسببهًمنًاضطراباتًتؤثرًعلىًالانشطةًاليوميةًوالدراسةًوالأسرة النتائج: الانسحابًالانفعالي، الشعورًبالخزي، تُبرزًهذهًالدراساتًالحاجةًإل فهمًأعمقًلتأثيرًالألعابًالإلكترونيةًعلىًالصحةًالنفسيةًوالجسدية، ًوكذلكًعلىًالأداءً الإلكترونية وأيضا أبرز السلبيات المؤثرة علي ادارك وانتباه الطلب في المرحلة الابتدائية في بعض المدارس بمحافظة المنوفية ودور المدارس في معالجتها في المستقبل تم اعتماد المنهج الوصفي في البحث، يعد مجتمع البحث من الخطوات المنهجية المهمة التي يجب على الباحث ضبطها قبل الشروع في دراسته. والتي يجري البحث عليها . واشتملت عينة الدراسة علي ( )30من طلب الصف الثالث الابتدائي في بعض المدارس وتم اختيارهم بطريقة عشوائية خلل خلل العام الدراسي (2024 ـ2023م) الاستمارة الاستبيانية: هي قائمة من الأسئلة تستخدم للحصول على معلومات من المشاركين في البحث. يمكن استخدام البيانات المجمعة من الاستبيان لتحليل الظواهر المدروسة باستخدام الطرق الإحصائية. إستبيان عن مدي تأثير الألعاب الالكترونية على الطلاب القسم الثاني: استبيان اللعب بالألعاب الإلكترونية رقم الفقرة موافق 2أنني غير قادر على التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية 3أتحدث مع زملائي دوما عن مجريات وأحداث الألعاب الإلكترونية 6أجرب بعض الحركات القتالية التي ألعبها في الألعاب الإلكترونية على العب ألألعاب الإلكترونية مع أفراد لا أعرفهم كي اهزمهم جاءت النسب على النحو التالى موافق9 Fifa, أرض الواقع مع زملائي جدا موافق محايد معارض جادت النسب على النحو التالى أتحدث مع زملائي دوما عن مجريات وأحداث الألعاب الإلكترونية جاءت على النحو التالى موافق جدا موافق محايد Fifa % 01% 00% 95% 05% موافق جدا موافق محايد معارض % % 95% معارض 97% 0%. السؤال العاشر موافق جدا موافق محايد معارض 4% 20% 70% 6% 5 00% 97% 0%. تكرار الاستخدام :أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون أن التلميذ يستخدم الألعاب الإلكترونية يومياا. مشاركة اللعب :أفراد عينة الدراسة انقسموا إلى مجموعتين: مجموعة الأغلبية تؤكد أن التلميذ لا يسمح لأفراد آخرين الأخوة والأصدقاء :أفراد العينة أكدوا أن التلميذ يسمح للعب مع الأخوة أو الاً ثم مع الأصدقاء. ثم يلعب ألعاباا أخرى مماثلة، اللعب لبعض الوقت. أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ترتيب الأولويات :أغلبية أفراد العينة يؤكدون أن التلميذ يستخدم الألعاب الإلكترونية أو الا، بالواجبات المدرسية. نتائج الدراسةالتحكم في الوقت :أغلبية العينة لا تستطيع التحكم في الوقت المخصص للتلميذ في اللعب، قد يؤدي إلى إهمال ـ 2تنبيه الأبناء بعدم مشاركة المعلومات الشخصية مثل الجنس والموقع الجغرافي والصور الشخصية وغيرها. والشخصي. ـ 4.مشاركة الأبناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية

Summarized by © lakhasly.com