

العنوان:	ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال فى مرحلة الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة
المصدر:	المجلة المصرية للدراسات النفسية
الناشر:	الجمعية المصرية للدراسات النفسية
المؤلف الرئيسي:	الصفية، الجوهرة ابراهيم
المجلد/العدد:	مج22، ع74
محكمة:	نعم
التاريخ الميلادي:	2012
الشهر:	فبراير
الصفحات:	69 - 96
رقم MD:	1010346
نوع المحتوى:	بحوث ومقالات
اللغة:	Arabic
قواعد المعلومات:	EduSearch
مواضيع:	تلاميذ المرحلة الابتدائية، الألعاب الحركية، الجوانب النمائية، علم النفس المعرفي، التنشئة الاجتماعية
رابط:	http://search.mandumah.com/Record/1010346

ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة.

د. الجوهرة ابراهيم الصقيه

أستاذ علم النفس المساعد

قسم علم النفس - كلية التربية

جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن

ملخص البحث

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على نوعية لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة والمتأخرة لكلا الجنسين ذكراً وإناثاً، وعلى الفروق بين الجنسين في كلتا المرحلتين.

وقد استخدمت الدراسة عينة عشوائية من أطفال ما قبل المدرسة (الطفولة المبكرة) بلغ عددهم ٧٥ من الذكور و ٦٦ من الإناث، وعينة من أطفال المرحلة الابتدائية (الطفولة المتوسطة والمتأخرة) بلغ عددهم ٧٨ من الذكور و ٦٣ من الإناث ، طبقت عليهم الباحثة أسلوب المقابلة حيث تم مقابلة الأطفال بشكل فردي وسؤالهم عن لعبهم المفضل، ولماذا.

وقد بينت نتائج الدراسة أن أطفال المرحلة الابتدائية (الذكور) سجلوا أعلى نسبة فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية (play station) إذ بلغت النسبة ٦١,٥% بينما ٢٦% من أفراد العينة الذكور فضلوا لعب الكرة. أما أطفال ما قبل المدرسة (الذكور) فقد بلغ نسبة من يفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ١٩,٧% مقابل ٩,٣% في لعب الكرة، أما لعب الأدوار (اللعب التمثيلي) فقد سجل أقل نسبة في كلتا المرحلتين ، إذ بلغت النسبة عند أطفال ما قبل المدرسة ٣,٤% بينما ٠% عند أطفال المرحلة الابتدائية.

أما بالنسبة للإناث في مرحلة ما قبل المدرسة فقد احتل لعب الأدوار (اللعب التمثيلي) أعلى نسبة إذ بلغت ٣٠,٢% بينما بلغ اللعب الإلكتروني أقل نسبة إذ بلغت ٣%. أما الإناث في المرحلة الابتدائية فقد احتل اللعب الحركي ذو القواعد ولعب الأدوار أعلى نسبة إذ بلغت ٢٨,٥%، بينما سجل للعب الإلكتروني أقل نسبة إذ بلغت ٣,١%.

وهذه النتائج تتفق مع العديد من الدراسات التي شددت على أهمية الألعاب الحركية والتمثيلية والبنائية للجوانب النمائية للأطفال، مثل دراسة
(Chudacoff, 2007) ، (Isler,etal.,2010) (MacDougall, et al.,2009) ،
(Elkind,2007)

== ماذا يلعب الاطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية

للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة.

د. الجوهرة ابراهيم الصقيه

أستاذ علم النفس المساعد

قسم علم النفس - كلية التربية

جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن

مقدمة:

يعد اللعب نشاطاً ممتعاً للأطفال، يكتشفون فيه ذواتهم ويكتسبون من خلاله المهارات الحركية والمعرفية والاجتماعية والأخلاقية، وهو وسيلة لهم للتعبير عن المشاعر والأحاسيس. فعندما يلعب الأطفال فهم يتعلمون العديد من المهارات، ويكتشفون الكثير من الحقائق والمفاهيم التي تتعلق بحياتهم اليومية. ويؤكد الكثير من النظريات أهمية اللعب للجوانب النمائية المختلفة للأطفال، منها النظريات الرائدة في مجال اللعب مثل نظرية شيلر وسبنسر والتي تعد من أقدم النظريات في مجال لعب الأطفال، إذ يؤكد شيلر أن إنسانية الإنسان لا تتحقق إلا إذا مارس اللعوبنظرية النمو المعرفي لبياجيه، حيث يؤكد أهمية اللعب للأطفال ويعدده أساساً للنمو المعرفي، حيث يستدعي الطفل في أثناء اللعب صوراً ذهنية تمثل أحداثاً سبق وأن مرت بخبرته. كما أنه ينمي حصيلته اللغوية من خلال التواصل ويمارس المهارات الاجتماعية والانفعالية خلال اللعب الإيهامي. (Saracho, 2003) إن تطور اللعب كما تناولته نظرية بياجيه ما زال يشكل الإطار الذي تحرك فيه جميع الأبحاث الحديثة عن اللعب عند الأطفال. و فيجوتسكي يصف اللعب بأنه قوة تدفع بنمو الطفل في جميع الجوانب، ويرى فيجوتسكي (Vygotsky, 1978) أن الألعاب التي تتطلب من الطفل أن يحزر الجواب أو أن يكون سريعاً في الجواب تحتاج إلى نشاط عقلي جاهز لأي تغيير ليجد الحل مباشرة، فهذا ينمي عند الطفل المهارات المعرفية بطريقة طبيعية.

فاللعب يعد من العوامل التي تساهم في التنشئة السليمة، وقد جاء في اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل أن " للطفل حقاً في اللعب على أسرته ومجتمعه" (القطار، ٢٠٠٣)

وقد ذكر قوديمي (GUDDEMI, 1992) أن هناك عدداً من العوامل تجعل اللعب حقاً من حقوق الطفل، منها استمرار الفقر في العالم ، العامل الثاني: تغير القيم الثقافية التي أصبحت تعطي اهتماماً أكثر للتلفاز الذي أبعد الأطفال عن ممارسة اللعب.العامل الثالث: هو كثرة الأبنية والمنشآت التي قلصت المساحات المخصصة للعب الأطفال، العامل الرابع: هو تركيز المدارس على التحصيل الدراسي والأكاديمي. إن أطفال العالم على اختلاف حضاراتهم وأصولهم بحاجة إلى اللعب، فالطفل ينمو من خلال اللعب.(موتقي، ٢٠٠٤)(Lester& Russell, 2008)

وقد شددت الدراسات على أهمية اللعب على تعلم الأطفال إذ يساعد اللعب على تطوير ونمو المهارات العقلية واللغوية والاجتماعية. فاللعب نشاط تعليمي وإنساني هادف يكتسب الطفل من خلاله مهارات حركية وجسمية، ويطور قدراته العقلية وينمي قاموسه اللغوي. (السويدان، ٢٠٠٩) واللعب يشجع الأطفال على الإبداع وعليه تقوى عندهم الجوانب النمائية) (المعرفية، الجسمية، العاطفية) (Vig,2007)

ويعد تصنيف سيملانسكي لأنواع اللعب من أشهر التصنيفات، حيث صنفت اللعب بناء على تسلسل تطوري متتابع :

- أ - اللعب الوظيفي (اللعب الحركي): عمل عضلات بسيطة ومتكررة بأدوات وبدون أدوات.
- ب - اللعب البنائي : وهي المعالجة اليدوية للأشياء.
- ج - اللعب التمثيلي : وهو اللعب الخيالي أو لعب الدور
- د - الألعاب ذات القوانين والقواعد.

((Similansky, 1978Berk,1994))

ويعد اللعب الحركي من أكثر أنواع اللعب أهمية، إذ بينت دراسات عديدة أهميته وأثره الكبير على صحة الأطفال الجسمية والعقلية والاجتماعية. (palmer,2006)

وشددت بعض الدراسات على التأثير الكبير للتطور والانفتاح الحضاري على الأطفال (٢٠٠٣، خليفة و قطان) الذي سبب بدوره الحرمان البيئي.

ولقد عرفت البيئة المحرومة من اللعب بأنها التي يعتمد فيها الأطفال على الشاشة سواء: ألعاب فيديو، تلفزيون، أفلام، كمبيوتر، والتي بدورها تبعدهم عن الإبداع بالإضافة إلى تأثيرها الخطير من خلال مشاهد العنف التي يمارسها الطفل في ألعاب الفيديو، وعلى الرغم من أهمية تعلم الكمبيوتر، إلا أنه لا يجب أن يحل محل الشكل التقليدي في اللعب الذي له بوراً كبيراً في نمو

== ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

الأطفال من جميع الجوانب. (Anderson, et al, 2007)

كما أكدت نتائج العديد من الدراسات الحديثة اضمحلال اللعب عند الأطفال واستبدال اللعب الإلكتروني به، الذي لا يتطلب حركة أو نشاطاً. وقد لاحظ المهتمون في مجال الطفولة في بريطانيا وأمريكا تقلص الرياضة و الألعاب الخارجية التي تتطلب حركة وجرياً وقفزاً، وأصبح الأطفال يقضون معظم الوقت بمشاهدة التلفاز واللعب بالألعاب الإلكترونية . كما قامت بعض المدارس بتقليص وقت اللعب بسبب زيادة الواجبات والأعباء الدراسية بالإضافة إلى

تقصير وقت الراحة. (Jacobson, 2008)

وشغلت هذه القضية للرأي العام والسياسة وصناع القرار لما بدأ الخطر يستشري، وذلك بالسعي الحثيث لحل هذه المشكلة وتوفير فرص اللعب الخارجي الآمن الذي سيحسن حياة الأطفال الصحية وتدعم الجوانب النمائية وتحد من مشكلة البدانة . (Moyles, 2005)

إذ حذرت بعض الدراسات من أن قلة اللعب عند الأطفال قد تسبب المتاعب في الصحة وفي المدرسة، وناقشت تلك الدراسات أن التربويين وعلماء نفس الطفل يعتقدون أن الخوف هو العدو الطبيعي للعب ، و في مقالة منشورة في مجلة تايم (ماذا حدث للعب) نكر و ويندي (Wendy & Walter, 2001) (What Ever Happened To Play)

play)، أن بعض الأهالي يبالغون في الحماية الشديدة لأطفالهم بمنعهم من اللعب في الحديقة خوفاً عليهم من التعرض للسقوط وهو ما يطلق عليه علماء نفس الطفل (الحرمان play deprivation) (Berg, 1999) من اللعب.

ويشبه بالمير (palmer, 2006) المبالغة في حماية الطفل " بفهم بالقطن" فالأطفال

بحاجة للانطلاق ليختبروا العالم الحقيقي كحاجتهم للحماية، كما أن الثورة التكنولوجية في مجال ألعاب الأطفال مثل أجهزة الأيبود والهاتف النقال وأجهزة الحاسب الآلي جعلت الوصول لها سهلاً ميسراً وفي متناول الأطفال إلى الدرجة التي جعلتهم يفقدون حس ومرح الطفولة. كما شبه التربويون قلة اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة بأنها أزمة خاصة باللعب الإبداعي الخيالي الذي اختفى من رياض الأطفال، إذ يتولى الكبار عملية التلقين لم يعد الأطفال يعتمدون على أنفسهم، بعكس أنظمة التدريس التي تشجع على التعلم الذاتي " منهج منتيسوري، هاي سكوب"، فالطفل في عمر السابعة يتمتع بقدرات معرفية ولغوية مرتفعة مقارنة

بالتعليم التقليدي. (High Scope, 2006)

وقد شدد العديد من الدراسات على أهمية الدور الذي يلعبه الأهل في تشجيع الأطفال على الألعاب الحركية والتمثيلية والبنائية، مثل دراسة (Chudacoff, 2007) ، (Elkind, 2007) التي بينت أن الآباء أصبحوا يشجعون أطفالهم على الألعاب التكنولوجية الحديثة (الألعاب الإلكترونية) بالنظر إلى خوفهم على الأطفال من التعرض للأذى في حال لعبهم الألعاب الحركية. وكذلك عبرت إحدى الدراسات أن الأطفال الآن يعيشون في مجتمعات جادة حيث لا يوجد وقت للمرح واللعب. وقد حذر علماء النفس والأعصاب من الخطر الذي استشرى بين أطفالنا إذ إن الألعاب الإلكترونية تشجع على التفاعل المباشر بدلا من إعطاء الطفل فرصة للتفكير الناقد أو الابتكاري. (frost, 2006)، (Ratey, 2008)

كما شدد علماء الأعصاب مثل نيبيرا لونق وأديل دايموند Deborah Leong and Adele Diamond في دراسة (warner, 2008) على أهمية اللعب التخيلي في الطفولة المبكرة أثره في بناء وتنشيط المهارات العقلية، وأهمية اللعب الحركي والبنائي لكل مراحل الطفولة (المبكرة والمتوسطة والمتأخرة) وأثرهما على تنشيط مهارات وعمليات عقلية عليا، ويساعد اللعب البنائي مثل اللعب بالمكعبات على النمو العقلي للأطفال، إذ يتعلم الأطفال المفاهيم المتعلقة بالوزن والارتفاع والمقاس، وعندما يبدأ الأطفال ببناء أبراج من المكعبات سيتعلمون عملية الثبات والاتزان في عمر مبكر (مقابل المدرسة)، بالإضافة إلى إمدادهم بمخبرات تساعد على فهم العالم الحقيقي من حولهم. (Md-Yunus, 2007)

أما اللعب الإيهامي (التمثيلي أو الدرامي) فهو ذلك المزيج الفني من الحركة والكلام والتعبير الجسدي والتعبير الكلامي يكثر بين أطفال ما قبل المدرسة ذكورا وإناثا حيث يطلق عليه (اللعب الإيهامي). وذلك لأن اللعب الأطفال في بداية هذه المرحلة يمتاز بالإحيائية وبالتركز حول الذات كما أنهم يأخذون مواقع جديدة لشخصيات من أفراد الأسرة، فتقلد أمها ويقاد الطفل أباه (Bachruchin , 2001) (الطفلة (صوالحه، ٢٠٠٧)

ويبدأ هذا الشكل من اللعب الإيهامي بالاختفاء في بداية المرحلة الابتدائية بالنسبة للذكور، أما الإناث فيستمر معهن بشكل لعب الأدوار (اللعب التمثيلي أو الدرامي) خلال الصفوف الأولية من المرحلة الابتدائية. (Lesley et al., 2002) كما بين علماء الأعصاب أن اللعب التمثيلي (الإيهامي) في مرحلة الطفولة المبكرة يساعد على تنمية المهارة المعرفية الناقدة

== ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

(Chudacoff, 2007). أن ممارسة الأطفال للعب الدور وتفاعلهم بعضهم مع بعض ، يشجع الأطفال على الإنصات وإعطاء أهمية للرأي الآخر، كما أنه في مواقف لعب الدور يلاحظ الأطفال أنفسهم ويفهمون مشاعرهم ، كما يلاحظون مشاعر غيرهم ويفهمونها (, Bachruchin 2001). كما أن الكثير من الاستراتيجيات المعرفية تمارس في أثناء لعب الدور مثل التخطيط والتفاوض ، وحل المشكلة والتوصل للهدف.(Bergen , 2002)

وخلال ٢٥ سنة الماضية حدثت تغييرات تكنولوجية وثقافية غيرت حياة الناس في الدول المتطورة إلى الأفضل ، ولكن هذه التغييرات والثورة التكنولوجية لم تكن في صالح الأطفال ، إذ قادت إلى " خليط السموم" الذي يسبب التلف الذي عانى منه الأطفال من الناحية الجسمية والاجتماعية والانفعالية والعقلية . إذ تقلصت طاقة التعلم وزادت المشكلات السلوكية لدى الأطفال. (palmer,2007) وقد عبر بلومان وستيفن(plowman&Stephen,2006) في دراستهما بأن الأهالي الذين يحرصون على شراء الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الكمبيوتر لأطفالهم بأنها إضاعة للمال، والأفضل من ذلك اللعب التقليدي الذي لا يتطلب مالا مثل اللعب التمثيلي واللعب الحركي.

وحذر سيقمان (sigman,2005) في دراسته من مشاهدة الأطفال أقل من ٣ سنوات للتلفاز ونية على أنهم يجب أن يمنعوا من ذلك، أما الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من ٣-٥ (الطفولة المبكرة) يجب أن لا تزيد مشاهدتهم للتلفاز عن ساعة واحدة فقط من البرامج التلفزيونية المفيدة . وينصح د. أريك سيقمان انه يجب على الأطفال أن يقضوا أوقاتهم في الخارج حيث الحياة الطبيعية والهواء النقي .

ويختلف الأطفال في لعبهم تبعاً للمرحلة العمرية والجنس، إذ يمتاز لعب الطفل في المرحلة الابتدائية بكونه أكثر نضجاً حيث تتفتح أمامه آفاق جديدة وتبدأ عملية المنافسة والتعاون فيكون له أصدقاء في اللعب ويتعلم أصول وقوانين الألعاب التي يمارسها مع الأطفال الآخرين.(chasen, 2003) أما أطفال ما قبل المدرسة فيمتاز لعبهم في بداية هذه المرحلة بالتركيز حول الذات وتتخذ أعباه بعداً رمزياً، فيميل الطفل إلى اللعب الإيهامي(التمثيلي) وألعاب البناء والتركييب (صوالحة،٢٠٠٧). كما أن جنس الطفل يلعب دوراً مهماً في اختيار سلوك اللعب حتى إن الفروق بين الجنسين في اللعب تبدأ في الظهور في سن مبكرة، حيث يعي الأطفال منذ سن مبكرة أنه توجد أنواع معينة من اللعب ملائمة للذكور وألعاب أخرى ملائمة للإناث. وعليه

فإن أنشطة اللعب بين الذكور والإناث تختلف في مرحلة رياض الأطفال عنها في المرحلة الابتدائية، حيث يلعب الذكور الألعاب التنافسية الجماعية التي تتطلب أنشطة رياضية وقوة عضلية بينما الإناث يفضلن اللعب في مجموعات أصغر يكون التركيز فيها على المحادثة ولعب الأدوار الذي ينمي لديهن المهارات اللغوية. (Riley&Jones,2007)

مشكلة الدراسة:

مع التقدم التكنولوجي والانفجار المعلوماتي برزت ألعاب الفيديو (البلاي ستيشن) وألعاب الكمبيوتر، والألعاب الإلكترونية خلال السنوات الأخيرة، وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث والدراسة، وخصوصاً بعد أن اتضحت الآثار السلبية من مشكلات صحية جسمية ومشكلات تتعلق بالجوانب النمائية للأطفال. (palmer,2007)، (Ginsburg, 2006)

حيث ابتعد الأطفال عن الألعاب الحركية والتمثيلية والبنائية ولجؤوا إلى الألعاب الإلكترونية بتشجيع من الأهل الذين لم يعودوا يملكون الوقت للعب مع أطفالهم. (frost,2006)، (Ratey, 2008)، و هنا تكمن مشكلة الدراسة حيث لاحظت الباحثة انتشار هذه الظاهرة في المجتمع السعودي، فلايكاد يخلو بيت من ألعاب الفيديو والكمبيوتر والألعاب الإلكترونية الموجودة في أجهزة الأيبود والهواتف المحمولة، والتي لم تقتصر على أطفال المرحلة الابتدائية بل تعدتها إلى أطفال ما قبل المدرسة. وعلى هذا تحاول الدراسة الحالية التعرف على نوعية لعب الأطفال ومدى ما يوجد من فروق بين الأطفال تبعاً للعمر والجنس.

أسئلة الدراسة:

- تحاول الدراسة الحالية أن تجيب عن التساؤلات التالية:
- هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة تبعاً لاختلاف الجنس نكوراً وإناً؟
 - هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة تبعاً لاختلاف الجنس نكوراً وإناً؟
 - هل يوجد فروق بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ولعب الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة (الإناث)؟
 - هل يوجد فروق بين لعب الأطفال في مرحلة للطفولة المبكرة ولعب الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة (الذكور)؟

أهمية الدراسة:

- تتبع أهمية الدراسة الحالية من كونها تدرس قضية نمائية مهمة تتعلق بنوعية اللعب عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة والمتأخرة، وخصوصاً ما لوحظ في الآونة الأخيرة من ابتعاد الأطفال عن اللعب التقليدي (الحركي-البنائي-التمثيلي)

- كما تُعد الدراسة الأولى من نوعها في المجتمع السعودي -في حدود علم الباحثة-

- تتوقع الباحثة بأن تسهم الدراسة في مجال علم نفس النمو بصفة عامة، وفي مجال علم نفس الطفل بصفة خاصة من خلال ما ستقدمه من توصيات.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على نوعية لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ومرحلة الطفولة المتأخرة لكلا الجنسين ذكوراً وإناثاً، وعلى الفروق بين الجنسين في كلتا المرحلتين.

مُصطلحات الدراسة:

كثرت التعريفات التي تناولت اللعب، فقد عرفه بياجيه (piaget) أنه عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الأفراد. (Saracho, 2003)

وعرف باللعب أنهم مجموعة من الأنشطة والخبرات المتنوعة والأفكار يمارسها الأطفال والكبار. (Saracho, 2001)

وعرف باللعب أنه عملية نمائية متعددة الأبعاد وأنشطة يعبر عنها بأشكال من السلوك (Sutton-Smith, 1997)

كما عرف باللعب بأنه نشاط أو عمل إرادي يمارسه الفرد منفرداً أو مع مجموعة من الأفراد لتحقيق غاية معينة. (صوالحه، ٢٠٠٧)

الجوانب النمائية: هي مظاهر النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي، وقد عرفت بأنها العمليات وأشكال السلوك (Vig, 2007)

وعرفت بأنها المجالات المتنوعة للنضج التي تدل على نمو طبيعي. (Chudacoff, 2007)

حدود الدراسة :

تم إجراء البحث في إطار المحددات التالية :
 حدود موضوعية: حيث اقتصرت الدراسة على معرفة نوع لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ومرحلة الطفولة المتأخرة.

حدود مكانية: طبقت الدراسة على عينة عشوائية من المرحلة الابتدائية (ذكور وإناث) وعينة عشوائية من مرحلة رياض الأطفال "ماقبل المدرسة" (ذكور وإناث) في مدينة الرياض.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

مجتمع الدراسة:

الأطفال في المرحلة الابتدائية ومرحلة رياض الأطفال (ذكوراً وإناثاً).

عينة الدراسة:

استخدمت الدراسة عينة عشوائية من أطفال ما قبل المدرسة (الطفولة المبكرة) بلغ عددهم ٧٥ من الذكور و ٦٦ من الإناث تتراوح اعمارهم من ٥-٦ سنوات، وعينة من أطفال المرحلة الابتدائية (الطفولة المتوسطة والمتأخرة) بلغ عددهم ٧٨ من الذكور و ٦٣ من الإناث تتراوح اعمارهم من ٧-١٢ سنة، طبقت عليهم الباحثة أسلوب المقابلة حيث تم مقابلة الأطفال بشكل فردي وسؤالهم عن لعبهم المفضل ولماذا. ويبين جدول رقم (١) أفراد العينة الإناث موزعين على أنواع اللعب، وجدول رقم (٢) أفراد العينة الذكور موزعين على أنواع اللعب.

جدول رقم (١)

نوع اللعب	الطفولة المبكرة (بنات)	الطفولة المتأخرة (بنات)
١- (الألعاب الحركية) (لعب الحدائق)	٨	٢
٢- لعب الأدوار (اللعب التمثيلي الإيهامي)	٢٠	١٧
٣- ألعاب اليكترونية ٠ بلاي ستيشن	٢	٢
٤- أدوات لعب الأدوار	٤	٥
٥- (اللعب البناء والتركيب) مكعبات، الرمل	٩	٧
٦- حجري (الألعاب الحركية ذات القواعد)	٨	١٨
٧- اللعب بالتمى والعرائس	١٥	١٢

== ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

جدول رقم (٢)

نوع اللعب	الطفولة المبكرة (الذكور)	الطفولة المتأخرة (الذكور)
١- (الألعاب الحركية) ألعاب الحدائق	١٠	٥
٢- لعب أنوار (اللعب الإيهامي)	٣	٠
٣- ألعاب اليكترونية (بلاي ستيشن)	١٧	٤٨
٤- أدوات لعب الأذوار للذكور (سيارات، قطارات، طيارات)	١٤	٠
٥- اونو ، مونوبولي (الألعاب البنائية ذات القواعد	٨	١
٦- كرة وجرى: الألعاب الحركية (ذات القواعد)	٩	٢١
٧ (الألعاب البنائية بدون قواعد) مكعبات ، الرمل	١٤	٣

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة أسلوب المقابلة المركبة (The structured interview) حيث حدد السؤال الموجه للأطفال ، وقامت الباحثة بمقابلة الأطفال بشكل فردي ثم سجلت إجابة كل طفل على حده.

إجراءات التطبيق:

قامت الباحثة بزيارة مجموعة من المدارس الابتدائية ورياض الأطفال (الأهلية والحكومية). وراعت الباحثة أن تنتمي الأطفال إلى الطبقة الاقتصادية المتوسطة والأعلى من المتوسط. كما راعت أن تكون في مناطق تتشابه فيها التركيبة السكانية. أما الأطفال الذكور في المرحلة الابتدائية، فلقد استعانت الباحثة بمساعدة المعلمين ليقابلوا الأطفال ويسجلوا الإجابات.

الدراسات السابقة:

يزخر التراث النفسي بالدراسات والأبحاث التي بينت أهمية اللعب كأداة لتنمية جميع الجوانب النمائية للأطفال. من هذه الدراسات ما قدمه تشاسن (2003, chasen) في دراسته عن أهمية اللعب التعليمي، حيث هدفت دراسته لمعرفة ما إذا كان دمج هذه المحاور خلال الألعاب التعليمية يمكن أن يساعد على نمو وتطور الذكاء العاطفي والمستوى المعرفي. تكونت عينة الدراسة من عشرة أطفال من الصف الأول والثاني الابتدائي الذين تتراوح أعمارهم بين (٧-٨) سنوات. وقد وجد الباحث من الناحية النظرية أن هناك علاقة بين محاور اللعب التعليمي والذكاء العاطفي وتطوير القدرة على القراءة والكتابة.

ويعد اللعب التمثيلي ذا قيمة كبيرة لنمو الأطفال، وذلك حين يتقمص الطفل الدور ويقوم بتقليد الشخصيات ويعبر عن مشاعره الداخلية. واهتم بعض الباحثين بدمج العاديين مع ذوي الاحتياجات الخاصة في أنشطة اللعب الدرامي، مثل دراسة روبرستون وويسمي (Roberston & Wiesmea, 1997) التي هدفت إلى معرفة أثر تدخل الأقران عند تعليم مهارات التواصل الاجتماعي. وقد قام الباحثان بتوزيع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (7-8) سنوات الذين يعانون من حالات تأخر لغوية في مجموعة مع أطفال آخرين عاديين لا يعانون من تأخر لغوي والمجموعة الأخرى مع أطفال يعانون من هذا التأخر، وقد شارك الأطفال من كلتا المجموعتين في نفس أنشطة اللعب (Playing house). وبعد نهاية البرنامج أظهرت النتائج تحسناً واضحاً للأطفال الذين وضعوا في المجموعة التي لا يعاني أفرادها من تأخر لغوي وقد اكتسبوا العديد من الكلمات والعديد من الألفاظ اللغوية وأبدوا أفعالاً من التواصل بعكس المجموعة التي وضع أفرادها مع آخرين يعانون من نفس التأخر اللغوي.

ومن الدراسات التي اهتمت بتسمية المهارات الاجتماعية عند الأطفال عن طريق اللعب الدرامي دراسة ليسلي وكايسر (Lesley & Kaiser, 2002) حيث استهدفت هذه الدراسة معرفة آثار التدخل التقويمي لتحسين النمو اللغوي ومهارات التواصل الاجتماعي لأطفال الروضة والذين تتراوح أعمارهم ما بين 5-6 سنوات، وقد تم اختيار العينة بناء على المعايير التالية :

- الأطفال الذين سجلوا درجة انحراف معياري أقل من المتوسط في المقاييس الفرعية للغة التعبيرية والتخاطبية من نموذج تقويم اللغة لأطفال الروضة.
- الأطفال الذين أظهروا مستويات إكلينيكية عدوانية وسلوكيات اكتئابية حسب تقرير المدرس في قائمة تقويم سلوك الطفل. وقد قام البرنامج على لعب الأدوار الدرامية واللعب التمثيلي وقدينت نتائج هذه الدراسة أهمية اللعب ودور اللعب الدرامي في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي والنمو اللغوي عند الأطفال.

وقد اهتم العديد من الدراسات باللعب التمثيلي ودوره في تحسين المهارات المختلفة عند الأطفال، مثل دراسة باردم- جوان (Pardum- Johann, 2004) التي هدفت إلى بيان فعالية اللعب التمثيلي والدراما التعليمية في زيادة اهتمام الطفل بالموضوعات الاجتماعية وتحسين المهارات الاجتماعية. كانت العينة 30 طفلاً من الذكور والإناث من طلاب الصف الخامس، تلقوا جلسات درامية (لعب الدور) لمدة 6 أشهر بواقع ثلاث جلسات أسبوعياً، و في كل شهرين كان

== ماذا يلعب الاطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

يخصص نوعاً من اللعب التمثيلي. بينت النتائج أن اللعب التمثيلي كان له دور كبير وأثر فعال في تنشيط الاهتمام الاجتماعي عند الأطفال.

ويعد اللعب البنائي (constructive play) من أنواع اللعب التي يميل إليها الأطفال في كلتا المرحلتين ذكوراً وإناثاً، إذ قام (Hanline et al., 2001) بدراستهم الطولية على عينة من الأطفال بلغت ٦٥ طفلاً وطفلة. هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى دقة الأطفال في بناء المكعبات وعلاقتها بالجنس والعمر. كشفت النتائج عن أن الأطفال أكثر دقة في بناء المكعبات إذا تقدموا بالعمر ، ولم يكن هناك أي فروق تتعلق بالجنس.

كما هدفت دراسة فيق (Vig, 2007) إلى التعرف على اللعب البنائي عند الأطفال كمدخل مهم للعملية النمائية، إذ بينت الدراسة أنه يمكن للأباء تعلم الكثير حول نمو الأطفال من خلال مراقبتهم في أثناء اللعب بالدمى أو المكعبات وغيرها، وقد بين العديد من النظريات النمائية أنه يمكننا فهم الكثير من الجوانب النمائية سواء للأطفال العاديين أو الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، مثل أهمية توفر المهارات المعرفية للعب البنائي، كذلك علاقة اللعب باكتساب اللغة.

وأظهرت نتائج العديد من الدراسات سلبية ابتعاد الأطفال عن اللعب الحركي واستبدال ألعاب الفيديو (البلاي ستيشن) به، كما حذر أطباء الأطفال الأهالي من مساوئ ألعاب الفيديو على صحة الأطفال الجسمية والعقلية مثل دراسة نشرت في مجلة تنبيه الاطفال (Pediatric Alert, 2006)، كانت العينة ٢١ طفلاً تراوحت أعمارهم بين (٧-١٠) ، حيث ذكر الأطفال في المقابلة بأنهم يقضون من ساعتين إلى ٣ ساعات باللعب بألعاب الفيديو، والذي أدى إلى زيادة في معدل ضغط الدم الانبساطي والانتقاضي، ومعدل التنفس، واستهلاك الأكسجين، والطاقة والتهاب في الإبهام أطلق عليه في المجال الطبي (PlayStation thumb).

كما يعد اللعب الحركي من أبرز أنشطة اللعب التي يمارسها الأطفال في مختلف الأعمار ذكوراً وإناثاً، ولكن تختلف في طبيعتها؛ إذ يميل الأطفال في المرحلة الابتدائية إلى التنافس وتنظيم اللعب. وقد قارنت دراسة رايلي وجونس (Riley & Jones, 2007) بين لعب الذكور ولعب الإناث في المرحلة الابتدائية، وقد اتضح أن الذكور يفضلون الألعاب التنافسية التي تتطلب أنشطة جسمية التي تعزز التعاون والدافعية، بينما فضلت الإناث اللعب في مجموعات صغيرة مع التركيز أكثر على المحادثة والألعاب التي تنمي المهارات اللغوية.

وهدفت دراسة (Anderson, et al, 2008) إلى تقدير نسبة الأطفال في الولايات المتحدة الذين لديهم مستويات منخفضة من أنشطة اللعب أو مستويات عالية من قضاء الوقت أمام شاشة التلفاز والكمبيوتر. وعلاقته بالمستوى الاجتماعي والمرحلة العمرية والجنس والوزن. قام الباحثون بتحليل البيانات التي تم جمعها من الدراسات الاستطلاعية التي قام بها المركز الوطني للصحة والغذاء من عام ٢٠٠١ إلى ٢٠٠٤. العينة كانت ٢٩٦٤ طفل وطفلة تتراوح أعمارهم بين ٤-١١ سنة. ومن نتائج الهدف الرئيسي لهذه الدراسة هي التقارير الأسبوعية عن مستويات اللعب الحركي، وعن عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في مشاهدة التلفاز أو استخدام الكمبيوتر أو اللعب بألعاب الفيديو (وقت الشاشة screen time). أظهرت النتائج أن ٤٠% من العينة لديهم مستويات منخفضة من اللعب الحركي، ولكن لا يوجد لديهم زيادة في وقت الشاشة (الأطفال الأقل سناً)، كما أن ٦٥% لديهم مستويات عالية من وقت الشاشة وقلة في اللعب الحركي (الأطفال الأكبر سناً). أما بالنسبة لمتغير الوزن فلم توجد فروق بين الإناث والزائدات الوزن والإناث الأقل وزناً فيما يتعلق بمشاهدة التلفاز أو ألعاب الكمبيوتر والفيديو بعكس للذكور إذ كانت الفروق دالة إحصائياً في العلاقة بين قلة اللعب الحركي والإكثار من وقت الشاشة وبين البدانة.

كذلك هدفت دراسة هارتين (Harten et al, 2008) إلى دراسة العلاقة بين الجنس ومكان اللعب والمهارة الحركية وأنشطة اللعب الحر، لعينة من أطفال المرحلة الابتدائية تراوحت أعمارهم بين (٨-١١). بينت النتائج أن الأطفال (الذكور) أكثر ممارسةً للعب الحركي من الأطفال (الإناث). كما أن مستوى النشاط لدى الأطفال (الذكور) ذوي المهارة الحركية العالية أكثر من للذكور ذوي المهارة الحركية الضعيفة، كما أن مستوى النشاط لدى الأطفال يزداد بازدياد المساحة المخصصة للعب. كما بينت النتائج أن المهارات الحركية ومساحة اللعب هي متغيرات بالغة الأهمية من أجل اللعب الحر للذكور، ولكن الإناث لم تكن المساحة ذات أهمية ربما هذا يرجع إلى اختلاف طريقة اللعب بين الذكور والإناث. واهتم الباحثون بدراسة مشكلة البدانة التي زادت في الآونة الأخيرة بسبب ابتعاد الأطفال عن الأنشطة واللعب الحركي ولجوئهم إلى الألعاب الإلكترونية التي لا تتطلب أي جهد عضلي. مثل دراسة سكار وبريلويتز (skar & prellwitz, 2008) التي هدفت إلى دراسة حالة لطفل يبلغ ٩ سنوات يعاني من البدانة. تم جمع البيانات لهذه الحالة من خلال مقابلة الطفل والديه، وكذلك تم مراقبة لعب الطفل وإجابة أداة (ملف لعب الطفل). بينت النتائج أن الطفل كان محل سخرية من قبل الأطفال الآخرين، مما

== ماذا يلعب الاطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

جعله يشعر بأنه مرفوض ومستبعد مما حرمه من ممارسة أنشطة اللعب المختلفة. كما اتضح من الخبرات السابقة للطفل أنه يعاني من مشكلات أخرى مثل عدم وجود أصدقاء لعب، مع عدم قدرته على معرفة كيفية أداء بعض أنشطة اللعب، وعدم وجود الدعم المناسب والتشجيع من البالغين. فدعم الآباء والبالغين للأطفال يلعب دوراً كبيراً وفاعلاً في حياة الأطفال.

وهدف دراسة شميد وآخرين (Schmid,etal.,2008) الى معرفة أثر مشاهدة التلفاز على سلوك اللعب للأطفال الرضع (سنة-3سنوات). تكونت العينة من ٥٠ طفلاً وطفلة. تم تقسيم الأطفال على غرفتين تحتوي على أنواع عديدة من الألعاب، ويتم مراقبتهم من خلال المرآة العاكسة وتسجيل الفيديو لمدة ساعة حيث يعرض على الأطفال التلفاز لمدة نصف ساعة، والنصف الساعة الأخرى يتم غلق التلفاز. اتضح من النتائج عدم استمرار الأطفال في اللعب بسبب وجود التلفاز، وذلك أن وجود التلفاز قلل من وقت اللعب عند الأطفال وقلل من قدرتهم على الانتباه، وهذه النتيجة تؤيد نتائج العديد من الدراسات التي تتعلق بالتأثير السيئ للتلفاز على النمو المعرفي لدى الأطفال.

وفي أستراليا يقارنت دراسة ماكدوقال (MacDougall,et.al,2009) بين أطفال مدرسة أديليدمتر وبوليتانالداخلي ومدرسة في المناطق الريفية. كانت العينة ٣٣ طفلاً تراوحت أعمارهم بين (٨-١٠) سنوات، وقد تمت مقابلة الأطفال بشكل فردي وسؤالهم عن القواعد والحدود في لعبهم ومن المسؤولين تحديد القواعد والقوانين، وقد أبدى أطفال مدرسة متر وبوليتان مدى تشدد القواعد والحدود، كما أن لعبهم دائماً يتم بمراقبة وحماية صارمة من قبل آبائهم، بعكس الأطفال من المدرسة الريفية الذين أبدوا انفتاحاً وحرية في اللعب ولكن بإشراف آبائهم على مدى أمان وسلامة المكان، وقد قام الأطفال برسم خرائط للمنطقة التي تتضمن أنشطة اللعب الخارجي التي يمارسونها، وقد كانت الرسومات للأطفال المدينة لا تتعدى حديقة المنزل بعكس أطفال الريف حيث كانت أنشطة اللعب تتنوع من السباحة في النهر ومطاردة قطعان الخراف في المزرعة وركوب الدراجة والخيول. وفسر الباحثون محدودية منطقة اللعب للأطفال المدينة بسبب المدينة المستمرة التي ضيقت الخناق على مساحات وحدائق لعب الأطفال، وأوصى الباحثون أهمية النظر في كيفية تصميم بيئة المدينة، وأهمية الأخذ في الاعتبار مدى تفاعل أطفالنا مع البيئة الطبيعية.

وعن أهمية تفاعل الآباء مع الأطفال في اللعب ، بينت دراسة آسي و إيسيكاقوا (Asiye & Isikoglu,2010) التي أجريت على ٩٧ أياً تركيا، بهدف اختبار تصورات واتجاهات آباء لأطفال ما قبل

المدرسة ، ومن أجل جمع البيانات تم تطبيق أداة "اتجاه الآباء نحو لعب الأطفال" من إعداد الباحثين. وأوضحت نتائج الدراسة أن الآباء يشاركون أطفالهم اللعب ولديهم وجهات نظر إيجابية عن اللعب. وقد ارتبطت المتغيرات الديموغرافية مثل (الدخل، والعمل، ونوع الوضع العائلي، ونوع جنس الأطفال) في مدى مشاركة الوالدين اللعب مع أطفالهم.

كذلك دراسة أيسلر وآخرين (Isler, et al., 2010)، التي هدفت إلى تقييم أثر النمط الوالدي والبيئة الخارجية وعلاقته بالعوامل الاجتماعية والثقافية على لعب الأطفال خارج المنزل. طبقت الدراسة على ثلاثة مدن في سويسرا حيث تم توزيع الاستبانات على عينة بلغت ١٣٤٥ من آباء لأطفال من الفئات العمرية الثلاثة (الطفولة المبكرة-الطفولة المتأخرة-المراهقة المبكرة). وبينت النتائج أن الأهالي الساكنين في المناطق الأكثر تحضرًا كانوا أكثر قلقًا على أطفالهم في اللعب خارج المنزل، كذلك المراهقين (الإناث) والأطفال من جنسيات فرنسية ، أما الأطفال والمراهقون الذين ينتمون إلى أقليات أقل تحضرًا، فكانوا أكثر نسبة للعب خارج المنزل في الهواء الطلق. ويفسر الباحثون ذلك بأن المستوى الاقتصادي العالي يرتبط بعلاقة طردية مع اقتناء الألعاب الإلكترونية التي ستحرم الأطفال من اللعب الخارجي الصحي.

وفي دراسة بروكمان وآخرين (Brockman, et al., 2010) فقد هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين أنشطة اللعب والنشاط الرياضي لأطفال المرحلة الابتدائية تتراوح أعمارهم (بين ١٠-١١) سنة، وقد بلغت العينة ٧٤٧. طبقت الدراسة لمدة ١١ شهرًا. أظهرت النتائج وجود علاقة بين أنشطة اللعب والنشاط الرياضي لأطفال المرحلة الابتدائية الذكور. إذ كان الطلبة الرياضيون أكثر ميلًا لأنشطة اللعب الحركية، أما الطلبة الذين أبدوا أنشطة رياضية قليلة فهم أكثر ميلًا لألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية. أما الإناث فلم توجد علاقة ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بوجود علاقة بين أنشطة اللعب والنشاط الرياضي.

أما دراسة سميث وديورقوت (Trawick-Smith, J. & Dziurgot, T., 2011) فقد قامت باختبار نموذج تفاعل اللعب بين البالغين وأطفالها قبل المدرسة، على أساس نظرية فيجوتسكي والفيجوتسكيين الجدد "Vygotskia". يقوم هذا النموذج على تفاعل الكبار مع الأطفال في مواقف اللعب ، الذي سيعمل بدوره على توفير الدعم للحاجات الفردية للأطفال. تكونت عينة الدراسة من ٨ من معلمي رياض الأطفال و ٣٢ طفلًا. ولجمع المعلومات تم تصوير التفاعلات وتسجيلها على أشرطة فيديو على مدى ستة أشهر، كما أجرى الباحثون مقابلات مع المشاركين من المعلمين لتحليل وتفسير سلوك الأطفال. وقد تم تحديد الأنواع المتميزة من أشكال دعم لعب الأطفال التي قدمها المعلمون. وقد أثبتت النتائج أهمية هذا النموذج حيث تفاعل المعلمون مع

== ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

الأطفال في أثناء مواقف اللعب إذ بنمو الدعم المناسب للاحتياجات الفردية للأطفال.

عرض النتائج ومناقشتها

للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة الدراسة والذي يتضمن الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة تبعاً لاختلاف الجنس ذكوراً وإناثاً، تم استخراج اختبار "Z" للكشف عن الفروق، والموضحة في جدول رقم (٣)

جدول رقم (٣)

اختبار (Z) للفروق بين الذكور والإناث في مرحلة الطفولة المبكرة في نسب استخدامهم لكل نوع من الألعاب

نوع اللعب	للذكور (ن=٥٣)		للإناث (ن=٤٧)		قيمة Z	مستوى الدلالة
	العدد	النسبة	العدد	النسبة		
١-الأرابع (العاب الحداثق) (الألعاب الحركية)	١٠	٠,١٩	٨	٠,١٧	٠,٢٤	غير دالة
٢-لعب ادوار (اللعب الإيهامي)	٣	٠,٠٦	٢٠	٠,٤٣	٤,٣٨-	دالة عند مستوى ٠,٠١
٣-العاب اليكترونية (بلاي ستيشن)	١٧	٠,٣٢	٢	٠,٠٤	٣,٥٤	دالة عند مستوى ٠,٠١
٦- كرة وجري (الألعاب الحركية ذات القواعد)	٩	٠,١٧	٨	٠,١٧	٠,٠١-	غير دالة
٧ (العاب البناء والتركيب) (مكعبات)	١٤	٠,٢٦	٩	٠,١٩	٠,٨٦	غير دالة

يتضح من الجدول رقم (٣) أن قيم (Z) غير دالة (في الألعاب الحركية (العاب الحداثق) ، الألعاب الحركية ذات القواعد، ألعاب البناء والتركيب)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون تلك الألعاب. إذ بلغت قيمة (Z) (٠,٢٤)، (-٠,٠١)، (٠,٨٦) على التوالي، ويرجع تفسير هذه النتيجة إلى كون الأطفال ينتمون إلى مرحلة الطفولة المبكرة حيث تتشابه لديهم الخصائص النمائية المتعلقة بمجال اللعب الحركي والأزاجح وألعاب الحديقة، و اللعب الحركي ذي القواعد مثل الجري و لعبة الملاحقة وغيرها، وتتشابه هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Anderson, et al., 2008) وفي ألعاب البناء والتركيب وهذه النتيجة تتفق مع نتيجة دراسة (Hanline et al., 2001) كما يتضح من الجدول رقم (٣) أن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠,٠١ في (اللعب الإيهامي)، مما

يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون تلك الألعاب، وذلك لصالح الإناث ويرجع تفسير هذه النتيجة إلى عملية التمييز الجنسي التي تتكون من سن الرضاعة، ولقد بين علماء نفس النمو أن الاتجاهات الوالدية واختيار أدوات اللعب تؤثر في نوع اللعب، لأنه عادة ما يرتبط نشاط اللعب وأنواع الألعاب بالتدعيم الاجتماعي، حيث تشغل الفتيات باللعب التمثيلي الذي يأخذ الطابع العاطفي الأمومي، كما أن الفتيات تفضل الألعاب التي يكون فيها الكلام دوراً أساسياً، وهذا للتفسير يؤيده الكثير من دراسات النمو اللغوي التي أثبتت تفوق الإناث على الذكور في الطلاقة اللفظية. بالإضافة إلى أن اللعب التمثيلي يحسن من النمو اللغوي، وهذه النتيجة تتشابه مع نتائج دراسة (Lesley et al,2002)

وكذلك يتضح من الجدول رقم (٣) أن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠,٠١ في الألعاب: (البيكرونية)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون تلك الألعاب، وذلك لصالح الذكور وهذه النتيجة متوقعة بالنظر إلى انتشار الألعاب البيكرونية والألعاب الفيديوية بين الأطفال في كل الفئات العمرية وبخاصة الذكور، وقد شغلت هذه القضية علماء النفس والتربويين وأطباء الأطفال، نظراً لخطورتها على الأطفال.

ولإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة والذي يتضمن الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة تبعاً لاختلاف الجنس ذكورا وإناثا، تم استخراج اختبار "Z" للكشف عن الفروق بين الذكور والإناث، والموضحة في جدول رقم (٤)

جدول رقم (٤)

اختبار (Z) للفروق بين الذكور والإناث في مرحلة الطفولة المتأخرة في نسب استخدامهم لكل

نوع من الألعاب

نوع اللعب	الذكور (ن=٧٧)		الإناث (ن=٤٦)		قيمة Z	مستوى الدلالة
	العدد	النسبة	العدد	النسبة		
١-أراجيح (الألعاب الحركية)	٥	٠,٠٦	٢	٠,٠٤	٠,٥٠	غير دالة
٢-لعب ادوار (اللعب التمثيلي)	٠	٠,٠٠	١٧	٠,٣٧	٥,٧٥-	دالة عند مستوى ٠,٠١
٣-العاب اليكترونية (بلاي ستيشن)	٤٨	٠,٦٢	٢	٠,٠٤	٦,٣٤	دالة عند مستوى ٠,٠١
٦-كرة وجري (الألعاب الحركية ذات القواعد)	٢١	٠,٢٧	١٨	٠,٣٩	١,٣٧-	غير دالة
٧ (ألعاب البناء والتكريب والمكعبات)	٣	٠,٠٤	٧	٠,١٥	٢,٢٢-	دالة عند مستوى ٠,٠٥

== ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

يتضح من الجدول رقم (٤) أن قيمة (Z) غير دالة في الألعاب: (الألعاب الحركية، الألعاب الحركية ذات القواعد)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون الألعاب الحركية، إذ بلغت قيمة (Z) (٠,٥٠)، (-١,٣٧) على التوالي، ويمكننا تفسير هذه النتيجة بالنظر إلى الخصائص النمائية لمرحلة الطفولة المتأخرة حيث تتشابه الإناث مع الذكور في بعض أنواع اللعب، لأنه في بداية هذه المرحلة تصبح ممارسة المهارات الحركية (الألعاب الحركية) مثل الجري والقفز وركوب الدراجة أكثر أهمية من الألعاب الأخرى، وهذه النتيجة تتشابه مع بعض نتائج دراسة بروكمان وآخرين (Brockman,et.al.2010).

و يتضح كذلك من الجدول رقم (٤) أن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠,٠١ في (اللعب التمثيلي)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون تلك الألعاب، وذلك لصالح الإناث. وتتشابه هذه النتيجة مع نتائج دراسة رايلي وجونز Riley & Jones (2007) التي ركزت على الخصائص النمائية للمرحلتين، وأشارت إلى أن الفتيات تبدأ بالتقليد والمحاكاة وإعادة تمثيل الشخصيات من عمر متقدم جداً (٣ سنوات)، ولكنه يتحول من الرمزية والخيال (الطفولة المبكرة) إلى الواقعية واللعب الجماعي (الطفولة المتأخرة).

كما يتضح من الجدول رقم (٤) أن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠,٠١ في (الألعاب الاليكترونية)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون تلك الألعاب وذلك لصالح الذكور (الألعاب الاليكترونية). أي أن نسبة الأطفال الذكور الذين يلعبون ألعاب الفيديو والألعاب الاليكترونية أكثر من الإناث، وهذه النتيجة تخالف نتائج بعض الدراسات الأجنبية التي أجريت في أمريكا مثل دراسة اندرسون وآخرين (Anderson,et al.,2008) حيث تساوت الفتيات مع الفتيان في استخدام الألعاب الاليكترونية، وربما يرجع تفسير هذه النتيجة إلى العوامل الثقافية الأسرية والمجتمعية التي تختلف باختلاف المجتمعات. كذلك في (ألعاب البناء والتركيب) إن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠,٠٥ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب الذكور ونسب الإناث الذين يمارسون تلك الألعاب وذلك لصالح الإناث، إذ تعتبر ألعاب البناء والتركيب مظهراً مميزاً للعب الفتيات في مرحلة الطفولة المتأخرة، يتضح ذلك في عمل الدمى وعمل ملابس للدمى والرسم والتلوين والعمل معجون للصصال.

ولإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة الدراسة والذي يتضمن الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ولعب الأطفال في مرحلة الطفولة

المتأخرة (الذكور) تم استخراج اختبار "Z" للكشف عن الفروق بين المرحلتين، والموضحة في جدول رقم (٥)

جدول رقم (٥)

اختبار (Z) للفروق بين لعب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المبكرة ومرحلة الطفولة المتأخرة في نسب استخدامهم لكل نوع من الألعاب

نوع اللعب	الطفولة المبكرة (ن=٧٥)		الطفولة المتأخرة (ن=٧٨)		قيمة Z	مستوى الدلالة
	العدد	النسبة	العدد	النسبة		
١-مراجيح (الألعاب الحركية)	١٠	٠,١٣	٥	٠,٠٦	١,٤٤	غير دالة
٢-لعب ادوار (اللعب الإيهامي)	٣	٠,٠٤	٠	٠,٠٠	١,٧٨	غير دالة
٣-ألعاب اليكترونية (بلاي ستيشن)	١٧	٠,٢٣	٤٨	٠,٦٢	٤,٨٦-	دالة عند مستوى ٠,٠١
٤-أدوات لعب الأدوار للذكور (سيارات، قطارات، طائرات)	١٤	٠,١٩	٠	٠,٠٠	٤,٠٠	دالة عند مستوى ٠,٠١
٥-اونو ، مونوبولي (الألعاب البنائية ذات القواعد)	٨	٠,١١	١	٠,٠١	٢,٤٧	دالة عند مستوى ٠,٠٥
٦- كرة وجري (الألعاب الحركية ذات القواعد)	٩	٠,١٢	٢١	٠,٢٧	٢,٣٢-	دالة عند مستوى ٠,٠٥
٧ (ألعاب البناء والتكيب) (مكعبات)	١٤	٠,١٩	٣	٠,٠٤	٢,٩٢	دالة عند مستوى ٠,٠١

يتضح من الجدول رقم (٥) أن قيم (Z) غير دالة في الألعاب: (الألعاب الحركية، اللعب التمثيلي)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب لعب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المبكرة ونسب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المتأخرة في تلك الألعاب. حيث بلغت قيمة Z (١,٤٤) (١,٧٨) على التوالي، أي إنه لم يكن هناك فروق دالة إحصائية في اللعب الحركي واللعب التمثيلي في مرحلة الطفولة المتأخرة ومرحلة الطفولة المبكرة، وقد يرجع السبب مثل ما ذكر سابقاً في جدول (٣) إلى ابتعاد الأطفال عن الألعاب التقليدية المفيدة والاتجاه إلى الألعاب الإليكترونية، بالإضافة إلى تبريرات بعض الأطفال (الذكور) في أثناء المقابلة، بأن اللعب الحركي (الأرجوحة وألعاب الحدائق) إن توفرت فهي ممتعة ويفضلون عليها

== ماذا يلعب الاطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

اللعب الحركي ذا القواعد (لعب الكرة-المطاردة...) كما برر بعض الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة اختيارهم للألعاب الاليكترونية وألعاب الفيديو بأن والده اشتراها له، وطفل آخر يذكر أن والده يشجعه على الألعاب الاليكترونية وألعاب الفيديو لأنها أكثر أمانا من اللعب بالدراجة في الحديقة. وهذا التفسير تؤكد بعض الدراسات التي شددت على دور الآباء في توفير الدعم والتشجيع ، كما في دراسة سكاروبريللو وايتز (skar &prellwitz,2008) ودراسة مكدوقال وآخرين (MacDougall,etal.,2009) دراسة ايسيكافلوا و ايفريندي

(Ivrendi&,2010) ودراسة ايسلر وآخرين (Isler,etal.,2010)

كما يتضح من الجدول رقم (٥) أن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠.٠١ في (الألعاب الاليكترونية)، ودالة عند مستوى ٠.٠٥ في ألعاب: (الألعاب الحركية ذات القواعد)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب لعب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المبكرة ونسب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المتأخرة في تلك الألعاب، وذلك لصالح الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المتأخرة.

و تفسير ذلك يرجع إلى الخصائص النمائية في مرحلة الطفولة المتأخرة مثل التنافس واللعب الجماعي التعاوني حيث يفضل الأطفال الألعاب الحركية ذات القواعد والأنظمة مثل كرة القدم والمطاردة... كذلك بالنسبة لألعاب الفيديو والألعاب الاليكترونية إذ بلغ نسبة الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المتوسطة والمتأخرة ٦٢% من حجم العينة. هذه النتيجة تثير عدداً من التساؤلات:

-هل النمو السريع لمدينة الرياض سبب في انحسار الحدائق والمساحات المفتوحة؟

- هل قلق الوالدين على أطفالهما من التعرض للخطر سبب في لجوء الأطفال إلى ألعاب الفيديو والألعاب الاليكترونية؟

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج العديد من الدراسات مثل دراسة ايسلر وآخرين

(Isler,etal.,2010) ودراسة مكدوقال (MacDougall,et.al,2009)

كما نلاحظ من الجدول رقم (٥) كذلك أن قيمة (Z) دالة عند مستوى ٠.٠١ في (أنواع لعب الأدوار، ألعاب البناء والتركيب)، ودالة عند مستوى ٠.٠٥ في (الألعاب البنائية ذات القواعد)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب لعب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المبكرة ونسب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المتأخرة في تلك الألعاب، وذلك لصالح الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المبكرة. وهذه النتيجة جاءت مناسبة بالنظر إلى

الخصائص النمائية لمرحلة الطفولة المبكرة حيث تعد ألعاب التركيب والبناء مظهراً مميزاً للعب في مرحلة الطفولة المبكرة، كما يميل الأطفال إلى استخدام أدوات لعب الأدوار التي تكثر بين أطفال ما قبل المدرسة مثل (أدوات الطبيب، سيارات، قطارات)

وللإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة الدراسة والذي يتضمن الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ولعب الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة (الإناث) تم استخراج اختبار "Z" للكشف عن الفروق بين المرحلتين، والموضحة في جدول رقم (٦)

جدول رقم (٦)

اختبار (Z) للفروق بين لعب الأطفال الإناث في مرحلة الطفولة

المبكرة ومرحلة الطفولة المتأخرة في نسب استخدامهم لكل نوع من الألعاب

نوع اللعب	الطفولة المبكرة (ن=٦٦)		الطفولة المتأخرة (ن=٦٣)		مستوى الدلالة
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
١-أراجيح (الألعاب الحركية)	٨	٠,١٢	٢	٠,٠٣	غير دالة
٢-لعب الأدوار (للعب التمثيلي الإيهامي)	٢٠	٠,٣٠	١٧	٠,٢٧	غير دالة
٣-ألعاب اليكترونية - بلاي ستيشن)	٢	٠,٠٣	٢	٠,٠٣	غير دالة
٤-أدوات لعب الأدوار	٤	٠,٠٦	٥	٠,٠٨	غير دالة
٥- (ألعاب البناء والتركييب) مكعبات، ألعاب الكمبيوتر	٩	٠,١٤	٧	٠,١١	غير دالة
٦-جري نط الحبل (الألعاب ذات القواعد)	٨	٠,١٢	١٨	٠,٢٩	دالة عند مستوى ٠,٠٥
٧- للعب بالدمى والعرائس	١٥	٠,٢٣	١٢	٠,١٩	غير دالة

يتضح من الجدول رقم (٦) أن قيم (Z) غير دالة في الألعاب: (الألعاب الحركية، لعب الأدوار، ألعاب اليكترونية، أدوات لعب الأدوار، ألعاب البناء والتركييب، اللعب بالدمى والعرائس)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب لعب الأطفال الإناث في مرحلة الطفولة المبكرة ونسب الأطفال الإناث في مرحلة الطفولة المتأخرة في تلك الألعاب حيث بلغت قيمة Z (١,٩٠) (٠,٤٢) (٠,٠٥-) (٠,٤٢-) (٠,٤٣) (٠,٣٣-) (٠,٥١) على

== ماذا يلعب الأطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==

التوالي. وعدم وجود فروق بين لعب الإناث في مرحلة الطفولة المبكرة ومرحلة الطفولة المتأخرة في أنواع اللعب السابقة يدل على تشابه الخصائص النمائية التي تتعلق بسلوك اللعب بين الفتيات في عمر ما قبل المدرسة (5-6) سنوات وبين الفتيات في بداية المدرسة الابتدائية (الصفوف الأولية: 7-8-9) سنوات، وهذه النتيجة تتفق مع نتائج بعض الدراسات مثل دراسة Riley & Jones (2007) التي تؤكد على أن جنس الطفل يلعب دوراً هاماً ومحورياً في ممارسة سلوك اللعب وأن الفروق بين الجنسين في اللعب تبدأ بالظهور في سن مبكرة.

كما يتضح من الجدول رقم (٦) أن قيمة (z) دالة عند مستوى ٠,٠٥ في الألعاب: (الحركية ذات القواعد)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نسب لعب الأطفال الإناث في مرحلة الطفولة المبكرة ونسب الأطفال الإناث في مرحلة الطفولة المتأخرة في تلك الألعاب، وذلك لصالح الأطفال الإناث في مرحلة الطفولة المتأخرة. وهذه النتيجة كانت متوقعة نظراً لخصائص النمو المتعلق بسلوك اللعب، فالأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة يميلون إلى اللعب الحركي الفردي غير المنظم الذي لا يتطلب نضجاً ذهنياً. ونلاحظ أن هذه النتيجة تطابقت مع النتيجة السابقة في جدول رقم (٥) في وجود فروق ذات دلالة إحصائية (قيمة (z) دالة عند مستوى ٠,٠٥) بين نسب لعب الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المبكرة و مرحلة الطفولة المتأخرة في تلك الألعاب، حيث كانت لصالح الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة المتأخرة.

وفي ضوء ما سبق لاحظنا أن أطفال المرحلة الابتدائية (الذكور) سجلوا أعلى نسبة فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية (play station) إذ بلغت النسبة ٦١,٥%. أما أطفال ما قبل المدرسة (الذكور) فقد بلغ نسبة من يفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ١٩,٧% مقابل ٩,٣% في لعب الكرة، أما لعب الأدوار (اللعب التمثيلي) فقد سجل أقل نسبة في كلتا المرحلتين، إذ بلغت النسبة عند أطفال ما قبل المدرسة ٣,٤% بينما صفر% عند أطفال المرحلة الابتدائية.

أما بالنسبة للإناث في مرحلة ما قبل المدرسة فقد احتل لعب الأدوار (اللعب التمثيلي) أعلى نسبة حيث بلغت ٣٠,٢% بينما بلغ اللعب الإلكتروني أقل نسبة حيث بلغت ٣%. أما الإناث في المرحلة الابتدائية فقد احتل اللعب الحركي ذو القواعد ولعب الأدوار أعلى نسبة إذ بلغت ٢٨,٥%، بينما سجل اللعب الإلكتروني أقل نسبة إذ بلغت ٣,١%.

وهذه النتائج تتفق مع العديد من الدراسات الحديثة التي شددت على أهمية الدور الذي يلعبه الأهل في تشجيع الأطفال على الألعاب الحركية والتمثيلية والبنائية، مثل دراسة (Walter,2001) ، (Chudacoff, 2007) ، (Elkind,2007) التي بينت أن الآباء أصبحوا يشجعون أطفالهم على الألعاب التكنولوجية الحديثة (الألعاب الاليكترونية) نظرا لخوفهم على الأطفال من التعرض للأذى إذا لعبوا الألعاب الحركية.

توصيات البحث :

- ✓ على ضوء ما أشارت إليه نتائج البحث الحالي،توصي الباحثة المهتمين بمجال الطفولة أن يتم نشر الوعي بين الأهالي بأهمية اللعب ودوره في نمو الأطفال المتكامل وأهمية المشاركة في اللعب.
- ✓ على ضوء ما توصل إليه البحث الحالي أيضاً من نتائج تشير إلى اختلاف نمط اللعب بين الذكور والإناث، تقترح الباحثة إجراء مزيد من البحوث لمتغيرات مختلفة.
- ✓ كما توصي الباحثة بضرورة إجراء المزيد من البحوث التي تتناول خطورة ألعاب الفيديو(البلايستيشن) والألعاب الاليكترونية.
- ✓ توصي الباحثة بضرورة تكثيف الجهود في التحذير من خطورة ألعاب الفيديو(البلايستيشن) والألعاب الاليكترونية-من خلال وسائل الإعلام المرئية والمسموعة.

المراجع

- ١- السويدان، سعاد (٢٠٠٩). التعلم عن طريق اللعب في الطفولة المبكرة، بحث مقدم إلى المؤتمر الدولي السابع: التعليم في مطلع الألفية الثالثة، الجودة-الإتاحة-التعلم مدى الحياة
- ٢- العطار، محمد(٢٠٠٣). أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة ، مجلة للطفولة والتنمية . العدد (١٢) مج ٣، ١٨٧-٢٠٣ .
- ٣- خليفة، هند وقطان، سميرة (٢٠٠٣). الأطفال في مدينة الرياض،دراسة لآثار التغيير المادي في البيئة المنزلية والمجتمع المحلي، مجلة الطفولة والتنمية. العدد (١١) مج ٣، ٤٣-٧٠
- ٤- صوالحة، محمد أحمد (٢٠٠٧). علم نفس اللعب (الطبعة الثانية). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- ٥- موتقي، عايدة (٢٠٠٤) علم نفس اللعب (الطبعة الأولى). بيروت: دار الهادي
- 6- Anderson CA, Gentile DA, Buckley KE.(2007) Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy. New York, NY: Oxford University Press.
- 7- Asiye& Isikoglu, Nesrin. (2010) A Turkish View on Fathers' Involvement in Children's Play.Early Childhood Education Journal, Vol 37 n6 p519-526
- 8- Bergen, D. (2002). The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. Early Childhood Research & Practice, Vol 4, p 2-13
- 9- Bachrudin, M. (2001). Sociodramatic Play and Literacy Development: Instructional Perspective. Supplied by EDRS.
- 10- Berk, I. (1994). Child development" Boston : Allyn and Bacon-Berg, L.(1999).Developmental play stages in

children .international journal of early childhood.
Vol.31. 11-22.

- 11- Brockman, R, Jago, RP & Fox, KR(2010). 'The contribution of active play to the physical activity of primary school children',*Preventive Medicine*,51, (p. 144-147)
- 12- Bringolf-Isler, B., Grize, L., Mader, U., Ruch, N., Sennhauser, F., & Braun-Fahländer, C. (2010) Built environment, parents' perception, and children's vigorous outdoor play. *Preventive Medicine*; 50 Issue 5/6, p251-256
- 13- Chasen, L. (2003). Linking emotional intelligence and literacy development through educational drama for a group of first and second graders. UMI ProQuest Digital Dissertations, p 215.
- 14- Chudacoff, Howard.(2007). *Children at Play: An American History*. New York University Press.
- 15- Elkind, David. (2007). *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*. Cambridge, De Capo Press.
- 16- Frost, J., (2006) The dissolution of children's outdoor play: causes and consequences, presented to The Value of Play: a forum on risk, recreation and children's health, 31st May, <http://www.ipema.org/Documents/Common%20Good%20PDF.pdf>
- 17- Ginsburg, KR (2006) *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. USA: American Academy of Paediatrics
- 18- Guddemi, M. (1992). The child's right to play. United Nations Press Conference.(ERIC Document Reproduction Service No. 346961)
- 19- Hanline, M. F., Milton, S., & Phelps, P. (2001). Young children's block construction activities: Findings from 3 years of observation. *Journal of Early Intervention*, Vol 24(3),

== ماذا يلعب الاطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==
224-237.

- 20- High Scope. 2006. Preschool experience in 10 countries: Cognitive and language performance at age 7. *Early Childhood Research Quarterly* Vol. 21(3): 313-331
- 21- Harten, N., Olds, T., & Dollman, J. (2008). The effects of gender, motor skills and play area on the free play activities of 8-11 year old school children. *Health & Place*, Vol. 14(3), p386-393, 8p
- 22- Jacobson, Linda (2006). Children's Lack of Playtime Seen as Troubling Health, School Issue, *EDUCATION WEEK* Vol. 28, Issue 14, Pages 1, 14-15
- 23- Lesley, C. and Kaiser, A. (2002). Improving the Social Communication Skills of At-Risk Preschool Children in a Play Context. *Topics in Early Childhood Special Education*, Vol. 22 (1), p 3- 11.
- 24- Lester, S and Russell, W (2008) *Play for a Change: Play, policy and practice - A review of contemporary perspectives.* London: Play England
- 25- Moyles, J. (ed.) (2005) *The Excellence of Play (2e).* Maidenhead: Open University Press.
- 26- MacDougall, Colin; Schiller, Wendy and Darbyshire, Philip (2009). What are our boundaries and where can we play? Perspectives from eight- to ten-year-old Australian metropolitan and rural children. *Early Child Development and Care* Vol. 179,(2), p189-204
- 27- Md-Yunus, S. (2007). How parents can encourage creativity in children. *Childhood Education*, 83(4), 236.
- 28- National Public Radio. Old-Fashioned Play Builds Serious Skills. (3/22/08) Alix Spiegel
- 29- Plowman, L. & Stephen, C. (2005). Children, play and computers in pre-school education. *British Journal of Educational*

== (٩٤) = المجلة المصرية للدراسات النفسية - العدد ٧٤ - المجلد الثاني والعشرون - فبراير ٢٠١٢ ==

Technology 36 (2).145-157.

- 30- Palmer, S. (2006). Toxic childhood: How the modern world is damaging our children and what we can do about it. London: Orion.
- 31- Playing Video Games: Sloth Or Exercise? Pediatric Alert; 5/25/2006, Vol. 31 (10), p56-57, 2p
- 32- Pardun-Johannsen, K..(2004).Social issue drama and its impact on the social consciousness of preadolescent school children; UMI ProQuest Digital Dissertations.
- 33- Robertson, H. & Weismer, K. (1997). The influence of peer models on the play scripts of children with specific language impairment. Journal of Speech, language, and Hearing Research, 40: 49-61.
- 34- Ratey, John. (2008). The Revolutionary New Science of Exercise and the Brain. Little, Brown and Company.
- 35- Riley, Jeanetta G & Jones, Rose(2007) When Girls and Boys Play: What Research Tells Us.Childhood Education, Vol. 84 Issue 1, p38-43, 6p
- 36- Sigman, Aric.(2005). Remotely Controlled: How Television Is Damaging Our Lives. New edition, 2007. Random House UK
- 37- Smilansky, J. (1978). The effects of sociodramatic play on disadvantaged pre-school children. N.Y. Wiley.
- 38- Saracho, O. N. (2003). Young Children's Play and Cognitive Style. In O. N., & B.Spodek (Eds). Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood, Vol. III (pp. 75-96).Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
- 39- Saracho, O. N. (2001) Factors in three- to five-year-old children's play, Play and Culture Studies, 3,401-416.
- 40- Sutton-Smith, B. (1997). The ambiguity of play. Cambridge,

== ماذا يلعب الاطفال اليوم؟ أهمية اللعب للجوانب النمائية للأطفال في مرحلة الطفولة ==
MA:Harvard University Press.

- 41- Schmidt M. E., . Pempek ,T. A., Kirkorian, H. L., Frankenfield, A.L., and . Anderson, D. R .(2008). The Effects of Background Television on the Toy Play Behavior of Very Young children. Child Development, Volume 79, (4), Pages 1137 – 1151
- 42- Skar, L.K., & Prellwitz, M. (2008). Participation in play activities: a single-case study focusing on a child with obesity experiences. Scandinavian Journal of Caring Science, 22, 211-219.
- 43- Trawick-Smith, J.& Dziurgot, T.(2011) Good-Fit Teacher-Child Play Interactions and the Subsequent Autonomous Play of Preschool Children. Early Childhood Research Quarterly, Volume26 (1) p110-123
- 44- Vig,susan(2007). Young Children's Object Play: A Window on Development.Journal of Developmental and Physical Disabilities,Vol 19, (3),p201-215
- 45- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higherpsychological processes.Cambridge,MA: Harvard University Press.Age Publishing), 75–96.
- 46- Walter,-Kirn& Wendy, Cole.,(2001). What Ever Happened To PLAY? Time; 04/30/2001, Vol. 157(17), p56, 63.