27- Salen.K., Zimmerman.E. (2004): Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge، MA: MIT Press.

28- Walter R. Boot, Arthur F. Kramer, Daniel J. Simons, Monica Fabiani, Gabriele Gratton: (2008):" The effects of video game playing on attention, memory, and executive control "Acta Psychologica.Volume 129, Issue 3, November 2008, Pages 387-398.

19- Heasley,S, (2013): " For Boys With Autism, Video Gaming Can Be Problematic. " disability scoop. Developmental Disability News.

20- Joshua. M (2007): " Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play." CyberPsychology & Behavior. October 2007, 10(5): 717-721.

21- Kühn, T Gleich, R C Lorenz, U, Gallinat (2014):" Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game". Molecular Psychiatry 19, 265-271 (February 2014) | doi:10.1038/mp.2013.120.

22- Kulman,R.(2016): " Making Popular Video Games Good for Kids Affected by Autism. " Autism Parenting Magazine- Magazine Issues. 49.

23- Lowry(2011):" Playing Violent Video Games Changes Brain Function." Fran Lowry. Medscape Medical News.Radiological Society of North America (RSNA) 97th Scientific Assembly and Annual Meeting .This coverage is not sanctioned by, nor a part of, the Radiological Society of North America. November 29, 2011.

24- Mazurek, M.O, Engelhardt,R. C, Clark, K.E. (2015): " Video games from the perspective of adults with autism spectrum disorder."Computers in Human Behavior.Volume 51, Part A, October 2015, Pages 122-130.

25- Mazurek, M.O, Engelhardt ., C.R. (2013): " Video game use and problem behaviors in boys with autism spectrum disorders "Research in Autism Spectrum Disorders. Volume 7, Issue 2, February 2013, Pages 316-324.

26- Mazurek, M., P. Shattuck, M. Wagner, (2011): “Prevalence and Correlates of Screen-Based Media Use Among Youths with Autism Spectrum Disorders.” Journal of Autism and Developmental Disorders. Accessed 2/1/2012. http://www.springerlink.com/content/984812t131480547/

9- Alan.D, Jay.P, Emily. D, (2005): " The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual searc "Acta Psychologica.Volume 119, Issue 2, June 2005, Pages 217-230.

10- Anderson.C,Gentile.D., Buckley.K (2007):" Violent video game effects on children and adolescents " Theory، research and public policy. New York: Oxford University Press.

11- Bailey, K, West, R, Anderson, C: (2010):" A negative association between video game experience and proactive cognitive control ". Psychophysiology, 47, 34-42.

12- 12- Barlett, Christopher.L, James. S, Janis. C, Tiffany. M, (2009): "The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance". Computers in Human Behavior.Volume 25, Issue 1, January 2009, Pages 96-102.

13- Bavelier, Han. P, Merzenich, Gentile, (2011) "Brains on Video Games." Nature Review of Neuroscience 12 (12): 763-68.

14- Hyun, Han, Renshaw, (2011) "Compr Psychiatry." 2011 Jan-Feb; 52(1): 88-95.

15- Durkin.k (2010): " Videogames and young people with developmental disorders. " Review of General Psychology, Vol 14(2), Jun, 122-140.

16- Gentile, D,A (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. Psychological Science, 20, 594-602. Gentile, DA, Anderson, CA, Yukawa, S, Ihori.

17- Grandin,T, (2012):" What's the Big Deal about Video Games? Autism Asperger's Digest." a division of Future Horizons, Inc.

18- Han DH1, Kim YS, Lee YS, Min KJ, Renshaw PF. (2010):" Changes in cue-induced, prefrontal cortex activity with video-game play. " Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2010 Dec;13(6):655-61. doi: 10.1089/cyber.2009.0327. Epub 2010 May 11.1Department of Psychiatry, Chung Ang University, College of Medicine, Seoul, Korea.

٦- ضرورة إجراء مزيد من الدراسات والبحوث عن تأثير الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالذكاء لدى الأطفال التوحديين.

المراجع

١- أبو العينين، علاء (٢٠١١): حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدة ١٤٣٢هـ الموافق (٢٥ / ١٠ / ٢٠١١)على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

٢- أبو جراح (٢٠٠٤): طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار (١). المتميزة: العدد الثالث والعشرون.

٣- الجارودي، حسين (٢٠١١):أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٢/١٠/١٩هـ الموافق (١٨ / ٩ / ٢٠١١) على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

٤- الانباري، باسم (٢٠١١): نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٣/١/٢٥هـ الموافق (٢١ / ١٢ / ٢٠١١). على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

٥- الخليفة، هند (٢٠٠٩): الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد ١٤٩١٧.

٦- بشير نمرود (٢٠٠٨): " ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمارسين ذكوراً (١٢-١٥) سنة "، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر.

٧- فلاق، أحمد (٢٠٠٨): " الطفل الجزائري وألعاب الفيديو (دراسة في القيم والتغيرات) "، رسالة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

٨- مصطفى، أحمد (٢٠٠٩): "مفكرة الإسلام"، نشرت في يوم الجمعة ٢٥ ديسمبر ٢٠٠٩، جريدة الرياض.

al (٢٠١٥)، ودراسة كيوهن Kühn(٢٠١٤)، ودراسة Han (٢٠١١)، ودراسة "هان Han" (٢٠١٠)، ودراسة هيون وآخرين Hyun, et al,(٢٠١٣)، ودراسة دوركين وكيفن Durkin, Kevin" (٢٠١٠)، ودراسة" لورا Lowry" (٢٠١١)، ودراسة جينتل Gentile (٢٠٠٩).

وتفسير نتائج هذا الفرض تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على تنمية الوظائف التنفيذية للدماغ (الانتباه- الإدراك- التذكر) بصورة أفضل وأحسن من الأطفال التوحديين غير الممارسين للألعاب الإلكترونية، وذلك لأن الدراسات الحديثة تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد في إيجاد الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم، وتمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة، كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تحسن المهارات المعرفية، ومنها مهارات الانتباه والإدراك والتذكر.

التوصيات ومقترحات الدراسة:

بناء على نتائج الدراسة يمكن تقديم التوصيات الآتية:

١- ضرورة الاهتمام بإجراء مزيد من الدراسات والبحوث حول استخدام الألعاب الإلكترونية مع الأطفال التوحديين.

٢- إجراء تعديلات في بيئة التعلم ومحتوى البرامج التدريبية لدى الأطفال التوحديين، بحيث تسهم في زيادة الوظائف التنفيذية للدماغ (الانتباه والإدراك والتذكر) باستخدام الألعاب الإلكترونية.

٣- وضع برامج في المدارس تتعلق باستخدام أساليب الكترونية حديثة للألعاب الإلكترونية التعليمية لتدريب المعاقين عقليا ًوذوي التوحد على تلك الأساليب مما يؤدي لتنشيط قدراتهم العقلية واستقبالهم للمعلومات البصرية والسمعية والانتباه والإدراك والتذكر.

٤- نشر التوعية عن أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية بكافة أشكالها في الأوقات العادية لها وعدم إدمانها لدى الأطفال التوحديين.

٥- ضرورة إجراء مزيد من الدراسات والبحوث التي تتناول تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ لدى ذوي الإعاقة العقلية، والموهوبين، وذوي صعوبات التعلم، ولدى ذوي ADHD.

al (٢٠١٣)، ودراسة" لورLowry" (٢٠١١)، ودراسة جينتلGentile (٢٠٠٩)، مزوريك وانجيلهرت Mazurek, Engelhardt (٢٠١٣).

وتفسير نتائج هذا الفرض تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على التذكر بصورة أفضل من الأطفال التوحديين غير الممارسين للألعاب الإلكترونية، وذلك لأن الألعاب الإلكترونية تمتاز بأنها تنمّي الذاكرة وتساعد على سرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل هذه الألعاب والوسائل التكنولوجية الحديثة الممثلة لها، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

تحقق الفرض الرابع بوجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب في الوظائف التنفيذية للدماغ.

جدول رقم (١٨) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها بين درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في الوظائف التنفيذية للدماغ

المقياس / المجموعة	الأطفال غير الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		قيمة (ت)	مستوي الدلالة عند ٠,٠١
	م	ع	م	ع		
مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ	٥٥,٩٤	٣,٩٦	٦٢,٣٦٦	٦,٤٨٩	٤,٣١٩	دالة

تشير نتائج الجدول السابق إلي تحقق الفرض الرابع، حيث وجدت فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في الوظائف التنفيذية للدماغ في اتجاه الأطفال الذين الممارسين للألعاب الإلكترونية، وتتفق نتائج هذا الفرض مع دراسة" ألان كاستيل وآخرينAlan D. Castel" (٢٠٠٥)، وجوسا Joshua (٢٠٠٧)" ولتير بوت وآخرين "walter, Boot, et al (٢٠٠٨)، ودراسة مزوريك وآخرين Mazurek, et

وتفسير نتائج هذا الفرض تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الإدراك بصورة أفضل من الأطفال التوحديين غير الممارسين للألعاب الإلكترونية ويمكن أن يكون صعباً على الأطفال المصابين بالتوحد لضعف قدرتهم على فك الارتباط، وللقيام بالألعاب الإلكترونية عند أطفال التوحد يجب مساعدة الآباء والأمهات والمعلمين والعاملين في مجال الرعاية لتشجيع الأطفال بقوة على تنويع الألعاب. فلا يجب الجلوس ومراقبة الأطفال وهم يلعبون. بل يجب تعلم طرح الأسئلة حول ما يفعلونه، كي يتمكنوا من قدرة الأطفال على إدراك ما يقومون بهمن ألعاب ومساعدتهم على الإجابة، وتشجيعهم أيضاً على العمل على مهمة محددة من المهام التي تجعلهم ينجزونها بنجاح ودقة.

تحقق الفرض الثالث بوجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على التذكر.

جدول رقم (١٧) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها بين الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ في القدرة على التذكر.

المجموعة / المقياس	الأطفال غير الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		قيمة (ت)	مستوي الدلالة
	م	ع	م	ع		
مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ على بعد الذاكرة	٤١,٤٤	٤,٥٣	٢٣,١٩	٥,٣٩	٢١,٧٤	٠,٠٠١

تشير نتائج الجدول السابق إلي تحقق صدق الفرض الثالث؛ حيث وجدت فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية على مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ في القدرة على التذكر في اتجاه الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، وتتفق نتائج هذا الفرض مع دراسة" ألان كاستيل وآخرين Alan D. Castel" (٢٠٠٥)، ودراسة بارليت وآخرين Barlet, et al"(٢٠٠٩)، ودراسة هيون وآخرين Hyun et

التوحديين غير الممارسين للألعاب الإلكترونية إلى جانب ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تعتبر مصدرًا مهمًّا لتعليم الأطفال؛ إذ يكتشف الأطفال من خلالها الكثير، وتشبع خيال الأطفال بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الأطفال أمام الألعاب الإلكترونية يصبحون أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للأطفال أن يتعاملوا مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمهم التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

تحقق الفرض الثاني بوجود توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الإدراك.

جدول رقم (١٦) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها بين الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ على بعد الإدراك

المجموعة / المقياس	الأطفال التوحديين غير الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		قيمة (ت)	مستوي الدلالة عند ٠,٠١
	م	ع	م	ع		
مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ على بعد الإدراك	٥٤,٢٣٤	٥,٣٧٢	٦٥,٢٨٩	٦,٠٨٧	٧,٦٣٥	دالة

تشير نتائج الجدول السابق إلي تحقق الفرض الثاني، حيث وجدت فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية علي بعد الإدراك لمقياس الوظائف التنفيذية للدماغ في اتجاه الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، وتتفق نتائج هذا الفرض معدراسة "هان Han" (٢٠١٠)، ودراسة هيون وآخرين Hyun, et al (٢٠١٣)، ودراسة "كيوهن Kühn (٢٠١٤).ودراسة دوركين وكيفن "Durkin, Kevin (٢٠١٠)، ودراسة كل من مزوريك وآخرين Mazurek, et al (٢٠١٥).

٤- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في الوظائف التنفيذية للدماغ.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

تحقق الفرض الأول بوجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الانتباه.

جدول رقم (١٥) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها بين الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ على بعد الانتباه

المجموعة / المقياس	الأطفال التوحديين غير الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية (ن = ٥٠)		قيمة (ت)	مستوي الدلالة
	م	ع	م	ع		
مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ على بعد الانتباه	٤٠,٨٠	٤,٣٩	٢٢,٤٥	٥,٢١	٢٠,٤٣	٠,٠٠١

تشير نتائج الجدول السابق إلي تحقق صدق الفرض الأول حيث وجدت فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الانتباه لمقياس الوظائف التنفيذية للدماغ في اتجاه الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية، وتتفق نتائج هذا الفرض مع دراسة "ألان كاستيل وآخرين Alan D. Castel" (٢٠٠٥)، وجوسا Joshua (٢٠٠٧)" ولتير بوت وآخرين "walter, Boot, et al (٢٠٠٨)، ودراسة مزوريك وآخرين Mazurek, et al (٢٠١٥)، ودراسة كيوهن Kühn (٢٠١٤)، ودراسة Han (٢٠١١).

وتفسير نتائج هذا الفرض تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال التوحديين الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على التركيز وتنمية الانتباه بصورة أفضل من الأطفال

م	الشعور بعد اللعب	التكرار	النسبة
٢	في المدرسة.	٨	١٦ %
٣	في الأماكن الأخرى.	٣	٦ %

يتضح أن أفراد العينة يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية في المنزل أولاً بعد ذلك في المدرسة وفي النهاية يقلدوهم في أماكن أخرى مثل (الأماكن الترفيهية).

٩- الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (١٤) يوضح الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية

م	الطريقة المفضلة في اللعب	التكرار	النسبة
١	منفرداً.	٤٦	٩٢ %
٢	مع العائلة.	٢	٤ %
٣	مع الزملاء (الأصدقاء).	١	٢ %
٤	متعدد اللاعبين.	١	٢ %
المجموع		٥٠	١٠٠ %

يتضح من الجدول السابق بأن أفضل طريقة يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية هي اللعب منفرداً وذلك نظراً لظروف العينة من حيث عدم قدرتها على التواصل الاجتماعي مع الآخرين يليها اللعب مع العائلة وبعد ذلك يأتي اللعب مع الأصدقاء أو متعدد اللاعبين في المرتبة الأخيرة بنسبة ضئيلة جداً وهى (٢%).

فرض الدراسة:

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الانتباه.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الإدراك.

٣- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على التذكر.

٥	الألعاب الإستراتيجية.	١٨	% ٣٦
٦	الألعاب التعليمية.	١٥	% ٣٠

نلاحظ أن ألعاب المغامرات تأتي في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة على حسب ما ظهر في الجدول بنسبة ٦٠ %، يليها الألعاب القتالية والحربية في المرتبة الثانية وبعدها ألعاب الألغاز في المرتبة الثالثة، بينما جاءت الألعاب الرياضية والألعاب الاستراتيجية في المرتبة الرابعة والخامسة، بعدها كانت الألعاب التعليمية في المرتبة السادسة والأخيرة.

٧- شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (١٢) يوضح شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية.

م	الشعور بعد اللعب	التكرار	النسبة المئوية
١	الانتباه.	٤٨	% ٩٦
٢	الإدراك.	٤٦	% ٩٢
٣	التعب الجسمي.	٤٢	% ٨٤
٤	القلق والتوتر.	٣٩	% ٧٨
٥	آلام الظهر.	٣٥	% ٧٠
٦	الاضطراب والانزعاج.	٣٤	% ٦٨
٧	راحة نفسية.	١٧	% ٣٤

يوضح الجدول السابق أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الانتباه في المرتبة الأولى بنسبة عالية (٩٦%)، وتليها في المرتبة الثانية والثالثة الإدراك والتعب الجسمي، بينما القلق والتوتر والآم الظهر جاءت في المرتبة الرابعة والخامسة، واحتل الاضطراب والانزعاج المرتبة السادسة، بينما احتلت الراحة النفسية المرتبة الأخيرة.

٨- الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (١٣) يوضح الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال الألعاب الإلكترونية.

م	الشعور بعد اللعب	التكرار	النسبة
١	في المنزل (البيت).	٣٩	% ٧٨

جدول رقم (٩) يوضح الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

م	الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
١	أجهزة الألعاب الإلكترونية.	٤١	% ٨٢
٢	الهاتف النقال (الجوال- محمول).	٣٧	% ٧٤
٣	شبكة الانترنت.	٣٣	% ٦٦
٤	الكمبيوتر (لب توب **LapTop**)	٢٧	% ٥٤

يلاحظ من الجدول السابق بأن أجهزة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية عليها بنسبة (٨٢%)، وتليها في المرتبة الثانية "الهاتف النقال (الجوال- محمول)" وجاءت "شبكة الانترنت والكمبيوتر (لب توب **LapTop**)" في المرتبة الثالثة والرابعة.

٥- المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً.

جدول رقم (١٠) يوضح المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً.

م	مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
١	ساعة.	٦	%١٢
٢	ساعتين.	١٩	% ٣٨
٣	ثلاث ساعات.	٢٥	% ٥٠
	المجموع	٥٠	% ١٠٠

٦- أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة.

جدول رقم (١١) يوضح أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة.

م	أنواع الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
١	ألعاب المغامرات.	٣٠	% ٦٠
٢	الألعاب القتالية والحربية.	٢٦	% ٥٢
٣	ألعاب الألغاز.	٢٤	% ٤٨
٤	الألعاب الرياضية.	٢١	% ٤٢

جدول رقم (٧) يوضح الوسائل التكنولوجية التي تملكها أفراد العينة في المنزل والمدرسة

م	الوسيلة التكنولوجية	العينة	
		التكرارات	النسبة
١	أجهزة الألعاب الإلكترونية	٥٠	%١٠٠
٢	انترنت	٥٠	%١٠٠
٣	هاتف نقال (جوال- محمول)	٥٠	%١٠٠
٤	كمبيوتر	٤٥	%٩٠
٥	التلفزيون	٤٣	%٨٦

يتضح من الجدول السابق أن أجهزة الألعاب الإلكترونية والانترنت والهاتف (النقال- محمول) تحتل المرتبة الأولى في الوسائل التكنولوجية التي تملكها أفراد العينة في المنزل والمدرسة، تليها أجهزة الكمبيوتر في المرتبة الثانية، وجاءت أجهزة التلفزيون في المرتبة الثالثة.

٣- أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة.

جدول رقم (٨) يوضح أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة

م	أجهزة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
١	إكس بوكس **XBOX** (وفقاً للإمكانيات الحديثة)	٣٨	% ٧٦
٢	بلاستيشن **play station** (بجميع أنواعه)	٣١	% ٦٢
٣	بلاي محمول Psp	٢٦	% ٥٢
٤	نينتاندو Nintendo	٢١	% ٤٢
٥	الوي للألعاب (**WII**)	١٨	% ٣٦
٦	أتاري**Atari**	١٣	% ٢٦

نجد أن معظم أفراد العينة يملكون "جهاز إكس بوكس **XBOX**" وهذا بنسبة ٧٦%، يأتي بعده "جهاز بلاستيشن **play station**" ويليهما جهازي "بلاي محمول Psp" و"نينتاندو Nintendo" وبعد ذلك في النهاية "الوي للألعاب (**WII**)" و"الأتاري **Atari**".

٤- الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة.

٦- **أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة.**

٧- **شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية.**

٨- **الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال الألعاب الإلكترونية.**

٩- **الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية.**

وللإجابة على أسئلة المحور الثاني من الاستمارة اتبع الباحث بعض الطرق الإحصائية للإجابة الدقيقة والمقننة على هذه الأسئلة ومنها المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والتكرارات والنسب المئوية.

١- **موقع وترتيب الألعاب الإلكترونية بين النشاطات الترفيهية التي يفضلها أفراد العينة.**

جدول رقم (٦) يوضح ترتيب الألعاب الإلكترونية بين النشاطات الترفيهية لأفراد العينة

م	النشاط الترفيهي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
١	ممارسة الألعاب الإلكترونية	٣,٠٠	١,٨٥
٢	استخدام الانترنت	٣,٠٠	١,٨٥
٣	مشاهدة التليفزيون	٣,٠٠	٢,٠٨
٤	التنزه مع العائلة	٥,٠٠	١,٧٢
٥	اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	٥,٠٠	١,٥٨
٦	ممارسة الرياضة	٥,٠٠	١,٩٢

يتضح من الجدول السابق أن ممارسة الألعاب الإلكترونية واستخدام الانترنت تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة حيث بلغ متوسطهما الحسابي (٣,٠٠) بالمائة وجاءت مشاهدة التليفزيون في المرتبة الثانية، تليهم في المرتبة الثالثة والرابعة والخامسة (اللعب خارج المنزل والتنزه مع العائلة وممارسة الرياضة) بمتوسط حسابي (٥,٠٠) بالمائة.

٢- **معرفة الوسائل التكنولوجية التي تملكها أفراد العينة في المنزل والمدرسة بصفة عامة وأجهزة الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة.**

تصحيح المقياس: المقياس الكلي يتكون من (٨٠) عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد وتكون الاستجابة وفقاً لثلاثة اختيارات (كثيراً ما يحدث) يأخذ (٣ درجات)، (أحياناً) يأخذ (درجتان)، نادراً ما يحدث يأخذ (درجة واحدة)، أي أن الدرجة الكلية للمقياس (٢٤٠) ويتم معرفة الدرجات وتصحيحها وتفسيرها وفقاً للجدول الآتي:

جدول رقم (٥) يوضح تصحيح وتفسير الدرجات على مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ لدى الأطفال التوحديين

م	الدرجة على المقياس	معدل تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ
١	(١- ٩٩ درجة)	لا يوجد تأثير (عادي)
٢	(١٠٠- ١٣٥ درجة)	يوجد تأثير بمعدل منخفض
٣	(١٣٦- ١٧٠ درجة)	يوجد تأثير بمعدل متوسط
٤	(١٧١- ٢٠٥ درجة)	يوجد تأثير بمعدل مرتفع
٥	(٢٠٦- ٢٤٠ درجة)	يوجد تأثير بمعدل مرتفع جداً

٢- **استمارة ممارسة الأطفال التوحديين للألعاب الإلكترونية: إعداد / الباحث.**

تتكون هذه الاستمارة من محورين هما:

المحور الأول: البيانات الأولية:اسم الطفل/ة، والجنس، والعمر، والقائم بعملية التطبيق.

المحور الثاني: ممارسة الأطفال التوحديين للألعاب الإلكترونية: يتكون هذا المحور من (٩) أسئلة تتمثل في التعرف على مدى ممارسة الأطفال التوحديين للألعاب الإلكترونية من خلال الإجابة عن التساؤلات الآتية:

١- **موقع وترتيب الألعاب الإلكترونية بين النشاطات الترفيهية التي يفضلها أفراد العينة.**

٢- **معرفة الوسائل التكنولوجية التي تملكها أفراد العينة في المنزل والمدرسة بصفة عامة وأجهزة الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة.**

٣- **أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة.**

٤- **الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة.**

٥- **المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً.**

الانتباه				الإدراك				الذاكرة			
البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط
٢	٠,٨٨**	١٧	٠,٨٩**	٣٢	٠,٧٩**	٤٧	٠,٨٧**	٦٢	٠,٨٥**	٧٧	٠,٨٤**
٣	٠,٧٥**	١٨	٠,٨٣**	٣٣	٠,٨٦**	٤٨	٠,٨٥**	٦٣	٠,٧٩**	٧٨	٠,٩١**
٤	٠,٨٩**	١٩	٠,٨٨**	٣٤	٠,٨٥**	٤٩	٠,٧٩**	٦٤	٠,٨٨**	٧٩	٠,٨٥**
٥	٠,٨٣**	٢٠	٠,٧٦**	٣٥	٠,٨٣**	٥٠	٠,٧٥**	٦٥	٠,٨٣**	٨٠	٠,٧٦**
٦	٠,٧٦**	٢١	٠,٨٧**	٣٦	٠,٩١**	٥١	٠,٨٦**	٦٦	٠,٩١**		
٧	٠,٨١**	٢٢	٠,٧٥**	٣٧	٠,٨٨**	٥٢	٠,٩١**	٦٧	٠,٧٧**		
٨	٠,٨٧**	٢٣	٠,٧٩**	٣٨	٠,٧٥**	٥٣	٠,٧٨**	٦٨	٠,٨٧**		
٩	٠,٧٩**	٢٤	٠,٨٦**	٣٩	٠,٨٩**	٥٤	٠,٨٩**	٦٩	٠,٨١**		
١٠	٠,٨٥**	٢٥	٠,٨٧**	٤٠	٠,٧٦**	٥٥	٠,٧٨**	٧٠	٠,٧٩**		
١١	٠,٩١**	٢٦	٠,٨٥**	٤١	٠,٨٢**	٥٦	٠,٨٥**	٧١	٠,٧٥**		
١٢	٠,٨٢**	٢٧	٠,٧٦**	٤٢	٠,٧٩**	٥٧	٠,٨٣**	٧٢	٠,٨٦**		
١٣	٠,٨٧**	٢٨	٠,٨١**	٤٣	٠,٨٥**	٥٨	٠,٧٨**	٧٣	٠,٨١**		
١٤	٠,٨٤**	٢٩	٠,٩١**	٤٤	٠,٧٩**	٥٩	٠,٨٨**	٧٤	٠,٨٩**		
١٥	٠,٧٨**	٣٠	٠,٧٧**	٤٥	٠,٨٧**	٦٠	٠,٩١**	٧٥	٠,٧٦**		

يتضح من الجدول السابق أن جميع معاملات الارتباط بين البنود والبعد الذي تنتمي إليه تراوحت ما بين (٠,٧٥- ٠,٩١) وهي دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١)

جدول رقم (٤) يوضح معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس

م	أبعاد المقياس	معاملات الارتباط
١	الانتباه.	٠,٨٩**
٢	الإدراك.	٠,٨٣**
٣	الذاكرة	٠,٨٤**

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس تراوحت ما بين(٠,٨٣- ٠,٨٩) وكلها معاملات ارتباط دالة عند مستوى (٠,٠١).

المقياس وفقاً لما يتم ملاحظته على سلوك الأطفال وفي حالة عدم معرفة وفهم أي عبارة يقوم القائمين على رعاية الأطفال بالاستفسار عنها من الباحث، وقد طبق هذا المقياس على عينة مكونة من(٦٠ طفلاً) تتراوح أعمارهم من (٥- ١٢ سنوات) تم اختيارهم من الحضانات والمدارس الخاصة والحكومية التي توجد بها برامج تربية فكرية (مسار توحد) بمنطقة الحدود الشمالية (عرعر- رفحاء- طريف) وذلك لدراسة الكفاءة السيكومترية للمقياس وفقاً للخطوات الآتية:

أ- ثبات المقياس: تم حساب ثبات المقياس بطريقتين: الأولى " إعادة التطبيق "وقد تم تطبيق المقياس بفاصل زمني (٤٠) يوم، والثانية معامل ألفا كرونباخ، والجدول الآتي يوضح طرق قياس ثبات المقياس بالطريقتين.

جدول رقم (٢) يوضح طرق قياس ثبات مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ عند الأطفال

م	أبعاد المقياس	معاملات الثبات بطريقة إعادة التطبيق	معاملات الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ
١	الانتباه.	٠,٨٧**	٠,٧٨**
٢	الإدراك.	٠,٨٢**	٠,٧٥**
٣	الذاكرة.	٠,٨٤**	٠,٧٧**
الأبعاد الكلية للمقياس		٠,٨٣**	٠,٧٦**

يتضح من الجدول السابق أن معاملات ثبات أبعاد المقياس بطريقة إعادة التطبيق تراوحت بين (٠,٨٢- ٠,٨٧) بينما معاملات الثبات على المقياس الكلي بلغت (٠,٨٣)، كما أن معاملات ثبات أبعاد المقياس بمعاملات ثبات ألفا كرونباخ تراوحت بين (٠,٧٥- ٠,٧٨) بينما معاملات الثبات على المقياس الكلي بلغت (٠,٧٨)، ومعنى هذا أن الدرجة الكلية للمقياس تمتع بدرجة ثبات مرتفع.

ب- صدق المقياس: قام الباحث بحساب الصدق عن طريق الاتساق الداخلي من خلال معامل الارتباط بين درجة البند والدرجة الكلية للمقياس كالآتي:

جدول رقم (٣) يوضح معاملات الارتباط بين كل بند والبعد الذي ينتمي إليه

الانتباه				الإدراك				الذاكرة			
البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط
١	٠,٨٦**	١٦	٠,٧٨**	٣١	٠,٨١**	٤٦	٠,٧٧**	٦١	٠,٨٢**	٧٦	٠,٨٣**

٣. وجود تشخيص طبي مرفق في ملف الأطفال من قبل الأطباء والمختصين يثبت وجود اضطراب توحد، حيث تم تحويل هؤلاء الأطفال في بداية التشخيص إلى الرياض وجدة والدمام، وتم تشخيصهم طبياً بأنهم من ذوي التوحد.

٤. أولياء أمور هؤلاء الأطفال من متوسطي ومرتفعي التعليم مراعاة لتجانس عينات البحث.

٥. كما أن الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية وعددهم (٥٠) كان تتوافر لديهم الألعاب بالترتيب الآتي: (إكس بوكس XBOX وفقاً للإمكانيات الحديثة، وبلاستيشن play station"بجميع أنواعه"، وبلاي محمول Psp، ونينتاندو Nintendo، والوي للألعاب (WII)، وأتاريAtari)، وهذا ما أثبتته نتائج استمارة ممارسة الألعاب الإلكترونية لأطفال التوحد.

٦. أن مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة تتراوح بين (ساعة- ثلاث ساعات) ولكن وجد أن (١٢ %) فقط من أفراد العينة يمارسون الألعاب لمدة (ساعة)، و(٣٨%) لمدة (ساعتين)، وأن (٥٠ %) من أفراد العينة يمارسونها لمدة ثلاث ساعات أي أن أفراد العينة ممارسين للألعاب الإلكترونية وغير مدمنين لها، وهذا ما أثبتته نتائج استمارة ممارسة الألعاب الإلكترونية لأطفال التوحد.

٧. نجد أن نسبة كبيرة من أفراد العينة يميلون إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية بطريقة منفردة بنسبة (٩٢%)، وهذا يرجع إلى طبيعة أفراد العينة من حيث اضطراب وقصور في التفاعل والتوافق الاجتماعي لدى هذه العينة.

ثالثاً: أدوات الدراسة:

١- مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ لدى الأطفال التوحديين. إعداد/ الباحث.

يتكون هذا المقياس من (٨٠ عبارة) مقسمة على ثلاثة أبعاد رئيسية هي: البعد الأول "الانتباه" ويتكون من (٣٠ عبارة) وهى العبارات من (١:٣٠) وتوضح كيفية قياس عملية الانتباه عند الأطفال، البعد الثاني "الإدراك " ويتكون من (٣٠ عبارة) وهى العبارات من (٣١- ٦٠) وتوضح كيفية قياس عملية الإدراك عند الأطفال، البعد الثالث " الذاكرة " ويتكون من (٢٠ عبارة) وهى العبارات من (٦١- ٨٠) وتوضح كيفية قياس عملية الذاكرة عند الأطفال، وقد تم إعداد عبارات المقياس وفقاً للدليل التشخيصي والإحصائي الخامس (DSM- 5) في معايير الانتباه والإدراك والذاكرة، ويطلب من القائمين على رعاية الأطفال عينة الدراسة الإجابة على عبارات

استخدام الباحث المنهج الوصفي المقارن في الدراسة للمقارنة بين الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية والأطفال غير الممارسين للألعاب الإلكترونية، وأيضاً المقارنة بين الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية فيما بينهم على حسب مدة الممارسة لهذه الألعاب، ومدى تأثير ذلك على الوظائف التنفيذية للدماغ عند أطفال التوحد.

ثانيا: عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (١٠٠ طفلاً) تتراوح أعمارهم من (٥- ١٢ سنوات) بمتوسط عمري قدره (٧ سنوات و٨ شهور) وانحراف معياري قدره (٢,٤)تم اختيارهم من الحضانات والمدارس الخاصة والحكومية التي توجد بها برامج تربية فكرية (مسار توحد) بمنطقة الحدود الشمالية (عرعر- رفحاء- طريف) مقسمين إلى مجموعتين، الأولى: تتكون من (٥٠ طفلاً "٣٩ ذكور، ١١ إناث") من الأطفال الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية، والثانية: تتكون من (٥٠ طفلاً "٣٩ ذكور، ١١ إناث") من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، وقد تم توزيع أفراد العينة في الجدول الآتي:

جدول رقم (١) يوضح توزيع أفراد العينة

النوع	عدد الأطفال الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية	الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية	النسبة المئوية
ذكور	٣٩	٣٩	% ٧٨
إناث	١١	١١	% ٢٢
المجموع	٥٠	٥٠	% ١٠٠

وقد تم تشخيص هؤلاء الأطفال من خلال مستشفيات حكومية على مستوى المملكة من (الرياض- جدة- الدمام) وقد أثبتت التقارير الموجودة في ملفات الأطفال بأنهم مصابين بالتوحد فقط بدون أي إعاقات مصاحبة، وقد لوحظ في العينة بعض المواصفات والخصائص الآتية:

١. أن الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية لديهم اضطراب توحد بدرجة بسيطة، كما هو مثبت في التقارير الخاصة بهم.

٢. وجود تشخيص مرفق في ملف الأطفال من قبل الأخصائيين النفسيين والمختصين يشير إلى أن نسبة ذكاء أطفال عينة الدراسة، تتراوح بين (٧٠- ٨٥).

طبيعي يومياً وفقاً لأوقات مناسبة وليس أوقات طويلة مفرطة، وقد توصلت الدراسات في هذا الموضوع إلى فاعلية تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية الوظائف التنفيذية للدماغ عند أطفال التوحد مثل دراسة "ألان كاستيل وآخرينAlan D. Castel" (٢٠٠٥)، وجوسا Joshua (٢٠٠٧)" ولتير بوت وآخرين walter, Boot, et al" (٢٠٠٨)، ودراسة مزوريك وآخرين Mazurek, et al (٢٠١٥)، ودراسة كيوهن Kühn (٢٠١٤)، ودراسةHan (٢٠١١).

٣- يتبين من الدراسات والبحوث السابقة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الوظائف التنفيذية للدماغ لأطفال التوحد حيث يوجد لها آثار سلبية على الانتباه والإدراك والذاكرة خصوصاً في حالات إدمان هذه الألعاب، وقد توصلت الدراسات في هذا الشأن إلى فاعلية تأثير الألعاب الإلكترونية على نقص وضعف عملية الانتباه والإدراك والذاكرة لدى أطفال التوحد مثل دراسة "ولتير بوت وآخرين walter, Boot, et al" (٢٠٠٨)، ودراسة دوركين وكيفن Durkin, Kevin" (٢٠١٠)، ودراسة كل من مزوريك وآخرين Mazurek, et al (٢٠١٥).

٤- وقد أشارت نتائج الدراسات إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية التي تتميز بالعنف والعدوان والإثارة كان لها تأثير سلبي واضح على الأطفال التوحديين من حيث قصور في عملية الانتباه والإدراك، فضلاً عن وجود مشاكل في عملية التذكر مثل دراسة "لورا Lowry" (٢٠١١)، ودراسة جينتل Gentile" (٢٠٠٩).مزوريك وانجيلهرت Mazurek, Engelhardt (٢٠١٣).

٥- عدم وجود دراسة عربية (في حدود علم الباحث) تناولت متغيرات الدراسة على هذه العينة في ضوء وجود الألعاب الإلكترونية.

٦- لا يوجد بالدراسات والبحوث السابقة مقياس مصمم للتعرف على الوظائف التنفيذية للدماغ عند الأطفال التوحديين طبقاً للدليل التشخيصي والإحصائي الخامس ولذلك قام الباحث في هذه الدراسة بتصميم مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ عند الأطفال التوحديين.

منهج الدراسة وإجراءاتها:-

أولا: منهج الدراسة: تهدف الدراسة الحالية إلي التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ للأطفال التوحديين ممن تتراوح أعمارهم من (٥- ١٢سنة)، وقد

تحسن بمهارات التفاعل الاجتماعي والمهارات الاجتماعية. وأوصت الدراسة بضرورة إجراء البحوث التجريبية والطولية في المستقبل في هذا المجال.

أما عن دراسة هيون وآخرين Hyun, et al (٢٠١٣) والتي استخدمت الرنين المغناطيسي لـ٢٣ توحدياً تتراوح أعمارهم من (٤-٢١ عاماً)؛ فقد وجدت أن ممارسة ألعاب الفيديو لفترات طويلة يرتبط ارتباطا إيجابيا مع سمك القشرة بالدماغ ومع سمك في قشرة الفص الجبهي والجداري.

وذهبت دراسة كيوهن Kühn (٢٠١٤) إلى فحص تأثير لعب سوبر ماريو على أنشطة الدماغ لدى أطفال التوحد، وذلك على مجموعتين تجريبية تم تدريبهم لمدة ٢ أشهر لمدة ٣٠ دقيقة على الأقل يوميا مع لعبة سوبر ماريو وأخرى ضابطة وكشفت نتيجة الدراسة على زيادة المادة الرمادية وزيادة مادة الحصين.

وقد قام كل من مزوريك وآخرين Mazurek, et al (٢٠١٥) بدراسة بعنوان آثار الألعاب الإلكترونية على ذوي اضطراب التوحد، وقد بحثت هذه الدراسة الآثار الإيجابية والسلبية لألعاب الفيديو على (٥٨) من ذوي اضطراب التوحد تتراوح أعمارهم من (٦- ١٥ سنة) وأجريت مقابلات فردية معهم وتم ترميز الاستجابات من خلال عملية تكرارية وتعاونية وأشارت نتائج الدراسة على الجوانب الإيجابية والسلبية على حد سواء لألعاب الفيديو؛ حيث تحسن الانتباه والاتصال الاجتماعي كما قللت من الشعور بالإجهاد، إلا أنها تؤدى لضياع الوقت، إدمانها، تؤدي للعدوان، وأكدت الدراسة على ضرورة إجراء المزيد من الدراسات الكمية في المستقبل على الجوانب الإيجابية والسلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية لهذه الفئة.

التعقيب على الدراسات والبحوث السابقة:

لقد تناولت الدراسات والبحوث السابقة تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) لدى أطفال التوحد، وقد لوحظ من خلال عرض هذه الدراسات عدة نقاط أهمها:

٢- تظهر تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ لأطفال التوحد في الاتجاه الإيجابي من حيث دور الألعاب الإلكترونية في تنمية الانتباه والإدراك والذاكرة وذلك في الدراسات التي لم يدمن فيها أفراد عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية أي اللعب بمدى أو معدل

ووجدت دراسة "لورLowry" (٢٠١١)أن الألعاب الإلكترونية العنيفة قد تكون ضارا لعمل وظائف الدماغ لدى الأطفال التوحديين، وذلك على عينة مكونة من ٢٢ طفلا توحدياً تتراوح أعمارهم بين ٤- ١١ عاما لعبوا بالألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ١٠ ساعة خلال فترة أسبوع؛ فظهر انخفاض النشاط في مناطق الدماغ المسئولة عن الاهتمام، العزيمة، وصنع القرار، والوظيفة التنفيذية، واستمر خلال الأسبوع الثاني من الدراسة. وتم إجراء التصوير بالرنين المغناطيسي في بداية الدراسة، ووجد الباحثون أنه بعد (١) أسبوع من اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة، أظهرت مجموعة الدراسة تنشيط أقل في يسار الفص الجبهي السفلي أثناء مهمة العاطفية وأقل تفعيل في القشرة الحزامية الأمامية أثناء مهمة فرز الأصوات، مقارنة مع نتائج خط الأساس ونتائجها في السيطرة على المجموعة. وانخفضت القدرات التنفيذية، وقدرات قدرات الأداء المعرفي.

وهدفت دراسة Han (٢٠١١) إلى فحص تأثير الألعاب الإلكترونية على أنشطة الدماغ لدى أطفال التوحد، وذلك على عينة مكونة ١٩طفلاً، تتراوح أعمارهم بين (٥- ١٠) عاما، لمدة ١٠ أيام من اللعب بألعاب الفيديو باستخدام الانترنت عن طريق شرائح من شريط فيديو يتألف من خمسة قطاعات متجاورة مع استراحة ٩٠ ثانية بالتناوب وجرى تقييم باستخدام مقياس سبع نقاط التماثلية البصرية قبل وبعد عرض شريط فيديو. وأظهرت الدراسة نشاط في التلفيف الجبهي السفلي، يسار التلفيف ويمين ويسار الفص الجداري، والمخيخ الأيمن.. حيث وجد زيادة النشاط لقشرة الفص الجبهي، وخاصة الأمامية المدارية والقشرة الحزامية الأمامية.

كما قام كل من مزوريك وانجيلهرت Mazurek, Engelhardt (٢٠١٣) بدراسة بعنوان الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى ذوي اضطراب التوحد، وقد تكونت عينة الدراسة من ١٦٩ من الأولاد يتراوح أعمارهم بين (٨- ١٨) يعانون من التوحد. وعمل الآباء تقريراً عن سلوكيات أبنائهم، وألعاب الفيديو المفضلة، وعادات اللعب، بما في ذلك متوسط عدد ساعات لعب ألعاب الفيديو يومياً، أنواع اللعبة المفضلة (الأنواع)، وأنماط اللعب بألعاب الفيديو، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن التوحديين يفضلون ألعاب الفيديو، أكثر من ٦٠ في المائة من الوقت يلعبون ألعاب الفيديو ومشاهدة التلفزيون. كما وجدت الدراسة ارتباطاً بين الإفراط في استخدام لعبة فيديو وزيادة السلوكيات المعارضة، وشملت سلوك العناد والعدوان والمجادلة ورغم ذلك ظهر

قصيرة المدى بالإضافة إلى زيادة القدرة على الانتباه، وتوجد فروق في نتيجة أداء العمليات المعرفية الأساسية.

في حين هدفت دراسة "بارليت وآخرين Barlet, et al"(٢٠٠٩) إلى دراسة تأثير ألعاب الكمبيوتر العنيفة وغير العنيفة على الأداء الإدراكي للأطفال التوحديين وذلك من خلال دراستين الأولى عددها (٣٧٠ طفلاً) لتقييم الإدراك الحركي والذي يتضمن دراسة جوانب الذاكرة قصيرة المدى، والانتباه البصري، وصنع القرار الرياضي، والإدراك السمعي، والثانية عددها (٢٥٠) لقياس الأداء المعرفي بين أولئك الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو مقابل أولئك الذين لعبوا إما لعبة فيديو عنيفة أو غير عنيفة، أظهرت نتائج الدراسة الأولى: أن المشاركين يحتاجون إلى ما يقرب من أربع محاولات للوصول إلى أداء مقارب على مقياس الأداء المعرفي. وأظهرت نتائج الدراسة الثانية أن المشاركين الذين لم يلعبوا أي لعبة الفيديو لم يكن لديهم تغيير في أدائهم المعرفي، في حين أن الذين لعبوا بألعاب فيديو غير عنيفة كان لديهم زيادة في أدائهم المعرفي.

إلا أن دراسة "جينتل Gentile "(٢٠٠٩) وجدت أن الأطفال الذين استخدموا ألعاب الفيديو على ما يقرب من ثلاث مرات أكثر عرضة للتشخيص باضطراب التوحد المصاحب بنقص الانتباه، وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة "بايليBailey وآخرين "(٢٠١٠) الطولية، والتي وجدت مشاكل بالانتباه عند تشغيل ألعاب الفيديو وذلك حسب تقييم المعلم للأطفال بعد ١٣ شهرا. وان ألعاب الفيديو لعبت دورا رئيسيا في خسارتهم لاحقا للقدرة على الانتباه.

وقد قام كل من "دوركين وكيفن Durkin, Kevin " (٢٠١٠)بدراسة استهدفت الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ عند ذوي الاضطرابات التنموية (التوحد، ADHD)، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠ توحدي)، (٦٠ من ذوي اضطراب ADHD) تتراوح أعمارهم من (٧- ١٧سنة) وأكدت الدراسة على أن الذين يعانون من اضطرابات تنموية لديهم ضعف في المهام المعرفية والإدراكية، وغالبا ما يعانون من ضعف في المهارات الاجتماعية، ويستمتعون باللعب ألعاب الفيديو خاصة الأفراد الذين يعانون من اضطرابات طيف التوحد، واضطراب النشاط المفرط ونقص الانتباه، والتي تؤثر على الوظائف التنفيذية لديهم. وأكدت نتائج الدراسة على ضرورة استخدام برامج الفيديو لتنمية الإدراك والانتباه لديهم.

العنف، فإن هذه يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الأكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعاباً أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق. (Anderson, et al, 2007: p187))

الدراسات والبحوث السابقة:

لقد تم تناول الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت دراسة الوظائف التنفيذية للدماغ (الانتباه– الإدراك– الذاكرة) وذلك على حسب التسلسل الزمني لها وفقاً للآتي:

ذهبت دراسة "ألان كاستيل وآخرين Alan D. Castel"(٢٠٠٥) . إلى تحديد أوجه الشبه والاختلاف بين الأطفال التوحديين الممارسين للعبة فيديو (VGPS) والتوحديين غير الممارسين للعبة الفيديو (NVGPs) من حيث القدرة على خفض الاندفاعية، ومدى تأثير ألعاب الفيديو على الانتباه الانتقائي البصري. وقد أظهرت نتائج الدراسة أنVGPS زمن الاستجابة عموما أسرع للمهام البصرية السهلة والصعبة مقارنة NVGPs، ويرجع ذلك إلى الحوافز والاستجابة. وتشير النتائج إلى أن نسبة إلى NVGPs، VGPS الاعتماد على أنواع مشابهة من استراتيجيات المعالجة البصرية، ولكن تمتلك أسرع تعيينات في الحوافز والاستجابة في مهام الانتباه البصرية.

وقد قام جوسا Joshua (٢٠٠٧) بدراسة تأثير الفترة الزمنية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى ذوي اضطراب التوحد، وطبقت هذه الدراسة على مائة طفل توحدي تتراوح أعمارهم بين (٨– ٢٠ عاما)، وتم بحث عدد الساعات المستغرقة في مشاهدة الألعاب الإلكترونية والصحة والنوم والمهارات الاجتماعية والانتباه، وفي المقابل أظهرت نتائج الدراسة أن التوحديين يستمتعون باللعب، ولديهم مزيد من الاهتمام للاستمرار في اللعب، وتحسن القدرة على اكتساب صداقات جديدة، تحسن الانتباه والإدراك لديهم.

وهدفت دراسة "ولتير بوت وآخرين walter, Boot, et al" (٢٠٠٨) إلى فحص آثار الألعاب الإلكترونية على الانتباه والذاكرة، وسيطرة السلطة التنفيذية على الأطفال التوحديين، وذلك على عينة من مجموعة من الأطفال والمراهقين ذوي اضطراب التوحد عددهم (١٣٠طفلاً) و(١٣٠ مراهقاً)، وتعرضت المجموعة التجريبية إلى ٢٠ ساعة للعبة الفيديو وأظهرت نتيجة الدراسة وجود علاقة سببية بين ألعاب الفيديو ووظائف المخ حيث تحسنت ذاكرة المجموعة التجريبية البصرية

وتمتاز الألعاب الإلكترونية بأنها تنمّي الذاكرة وتساعد على سرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل هذه الألعاب والوسائل التكنولوجية الحديثة الممثلة لها، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة. (الجارودي، ٢٠١١) وأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحا وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها ولكن كل هذه العوامل تساعد في زيادة عملية الانتباه والإدراك والتذكر، إلى جانب ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تعتبر مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.(أبو العينين، ٢٠١١)

والألعاب الإلكترونية تعمل على الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة والذاكرة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.(الانباري، ٢٠١١)

وتشير الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد في إيجاد الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم، وتمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة، كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تحسن المهارات المعرفية، ومنها مهارات الانتباه والإدراك والتذكر، وهناك أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب

الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين الميتافيرس، بيئة تعليمية واسعة متعددة المتعلمين.((Salen, Zimmerman, 2004: p.43

ب- **تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ (الانتباه– الإدراك– الذاكرة) لدى الأطفال التوحديين:**

تشير الدراسات الحديثة إلى أن العديد من الآباء والأمهات والمربين بادئو في استخدام التطبيقات والألعاب على وجه التحديد للأطفال المصابين بالتوحد لتعليم المهارات الاجتماعية، ومهارات التواصل، والمهارات الحياتية، ونقل التعلم القائم على لعبة في مهارات العالم الحقيقي مثل ضبط النفس، المرونة الإدراكية، والاهتمام المتواصل يتطلب شكلا من أشكال الوساطة، والآباء والأمهات والمربين بحاجة إلى مساعدة الأطفال في ربط ما يقومون به في المبادرة بالأدوات التي يحتاجونها للأنشطة اليومية.Grandin, 2012: p. 63

وتشير هذه الدراسات أن بعض أنواع ألعاب– لعب الأدوار على وجه الخصوص–يمكن أن يكون صعبا على الأطفال المصابين بالتوحد لضعف قدرتهم على فك الارتباط، وللقيام بالألعاب الإلكترونية عند أطفال التوحد يجب مساعدة الآباء والأمهات والمعلمين والعاملين في مجال الرعاية على تشجيع الأطفال بقوة على تنويع الألعاب. فلا يجب الجلوس ومراقبة الأطفال وهم يلعبون. بل يجب تعلم طرح الأسئلة حول ما يفعلونه، ومساعدتهم على الإجابة، وتشجيعهم أيضا على العمل على مهمة محددة من المهام التي تجعلهم ينجزون.

ومن أفضل الألعاب لمساعدة الأطفال التوحديين وتحسين الوظائف التنفيذية، وحل المشكلات، ومهارات التعلم العاطفية والاجتماعية لعبة ماين كرافت Minecraft والتي تشجع الأطفال على التفكير، التخيل، التواصل الاجتماعي. تعلم الإشارات الاجتماعية، ولعبة سوبر ماريو بروس New Super Mario Bros تحسن القدرة على التركيز، اللعب التعاوني، مهارة الاتصال، المرونة، التعاطف.

ولعبة الفيديو هي أداة قوية لتعليم الأطفال الذين يعانون من التوحد اللغة ومهارات الاتصال، المرونة الإدراكية، والمهارات الاجتماعية، وتوفر ألعاب فيديو اللياقة البدنية أنشطة كبيرة لتطوير كل المهارات الحركية والتفاعل مع الآخرين.(Kulman, 2016: p.217)

التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل :المسدس أو الرشاش، وكرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

الأول: أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

الثاني: أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظامJamma يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب (بشير نمرود، ٢٠٠٨: ص ص ٨٤- ٨٥)

وتصنف الألعاب الإلكترونية إلى عدة تصنيفات هي:

الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل): وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

الصنف الثاني المدير :ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب):في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك :في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية، وتعرف العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars)وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم(هند الخليفة، ٢٠٠٩)، ويمكن تصنيف العوالم

العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التأني والتريث فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من قبل الناشرون، ولكن في الست سنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية. (احمد فلاق، ٢٠٠٨: ص ١٣٠)

٣- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر**: عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logical، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة- الفأرة) الخاصيتان بجهاز كمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة على التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة وقيادة السيارة لألعاب السباق.

٤- **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم**: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له وذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، ويتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جداً، والتي غالباً ما يكون بسعرها مرتفع، وهذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة وتوصل أجهزة اللعب غالباً إلى شاشة جهاز التلفزيون، كما يمكن للاعب أيضاً من استخدام عصى القيادة أو المقود والرشاش النظري أو الليزر ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد " أكس بوكس Xbox " وهو الجهاز التابع لشركة " الميكروسوفت Microsoft " وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة " سوني Sony " مثل بلاي ستاشين ١، ٢، ٣، وجهاز " أس 2Ps2-"، وأجهزة شركة نيتناندو التي تعرف باسم Game Cuble. (بشير نمرود، ٢٠٠٨: ص ص ٨٤- ٨٥)

٥- **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية** :هذا النوع من الأجهزة متعددو كثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، والجهاز الرئيسي المركب أساساً من صندوق لجمع قطع النقود، وشاشة لإخراج الصورة، وجهاز تحكم مكون من لوحة القيادة

واكتمال وجاذبية هذه المعلومات أو المثيرات، وكذا وفقًا لحاجاتنا ودوافعنا وتوقعاتنا وخبراتنا السابقة. (أحمد سيد مصطفى، ٢٠٠٩).

والمفهوم الإجرائي للإدراك هو مدى قدرة الألعاب الإلكترونية في التأثير على عملية الإدراك عند الأطفال التوحديين، وتحديد نوعية هذا التأثير بالإيجاب أو السلب عند مقارنة الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية.

الذاكرة (التذكر): هي نشاط عقلي معرفي يعكس القدرة على ترميز وتخزين وتجهيز أو معالجة المعلومات المتدخلة أو المشتقة واسترجاعها.

والمفهوم الإجرائي للذاكرة هو مدى قدرة الألعاب الإلكترونية في التأثير على عملية التذكر عند الأطفال، وتحديد نوعية هذا التأثير بالإيجاب أو السلب عند مقارنة الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية.

الإطار النظري للدراسة:

يتضمن الإطار النظري للدراسة ما يلي:

أ- **مجالات الألعاب الإلكترونية:**

تتضمن خمس مجالات رئيسية يمكن من خلالها إمكانية اللعب بالألعاب الإلكترونية هي:

١- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر، مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل ومنها ألعاب الرياضة والكلاسيكية والتقمص والمجتمع، وألعاب الهواتف المحمولة عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف مناحي الحياة اليومية، كما أن إطلاق لعبة على الهواتف المحمولة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض- أزرار التحكم)، ولذلك فإن عدد أنواع الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة تقدر بالمئات وبأسعار رخيصة للبيع وفي متناول جميع المستهلكين.

٢- **الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت:** إن محاولات الناشرون اقتحام الانترنت ليست كبيرة جداً، والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليس مهم، ولكن لأن انفجار الشبكة

٣- لفت نظر الأخصائيين والأسرة لإجراء تعديلات في البيئة التدريسية، والمنزلية، ومحتوى واستراتيجيات التدريس بحيث تسهم في التعرف على الألعاب الإلكترونية ودورها في حياة الأطفال.

٤- إفادة مراكز التربية الخاصة بتربية وإعادة تأهيل ذوي اضطراب التوحد ومعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على وظائف الانتباه والإدراك والتذكر.

٥- تستمد الدراسة أهميتها لكونها من الدراسات العربية التي تشير إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في التأثير على الانتباه والإدراك والتذكر للأطفال التوحديين.

مصطلحات الدراسة:

مفهوم الألعاب الإلكترونية: عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، والمفهوم الإجرائي للألعاب الإلكترونية هي قدرة الألعاب الإلكترونية؛ والتي تشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation، وألعاب الهواتف النقالة في التأثير على الوظائف التنفيذية المتمثلة في عملية الانتباه والإدراك والذاكرة لدى الأطفال التوحديين.

تعريف الوظائف التنفيذية: هي مدى قدرة الألعاب الإلكترونية في التأثير على عمليات الانتباه والإدراك والتذكر عند الأطفال التوحديين، وتحديد نوعية هذا التأثير بالإيجاب أو السلب عند مقارنة الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية.

الانتباه: قاموس علم النفس "لرابير Raber" يعرف الانتباه بأنه النشاط الانتقائي المميز للحياة العقلية، أو أنه حالة من الأحادية النسبية في النشاط العقلي، أو أنه حالة من الوعي تتصف بمستويات من الوضوح الحسي والخيالي، أو أنه نزعة موجهة نحو معرفة أوضح بموضوع الانتباه.

والمفهوم الإجرائي للانتباه هو مدى قدرة الألعاب الإلكترونية في التأثير على عملية الانتباه عند الأطفال التوحديين، وتحديد نوعية هذا التأثير بالإيجاب أو السلب عند مقارنة الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية.

الإدراك هو عملية استقبال وانتقاء وتفسير لمثير أو أكثر في بيئتنا المحيطة، فنحن نرى من نخالطهم؛ أقاربنا وزملاءنا وأصدقائنا ورؤسائنا، ونستمع لما يقولون ونتلقى معلومات ومثيرات من مصادر شتى محيطة بنا فنستقبلها وفقًا لقدرات حواسنا، ثم نفسرها وفقًا لدرجة وضوح

الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت وضعف قدرات الوظائف التنفيذية (الانتباه– الإدراك– التذكر).

وتشير أهمية الدراسة إلى أن الأطفال التوحديين الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب والإثارة والمتعة التي يشعر بها الأطفال التوحديين الذين يمارسونها.

كما أن هناك ندرة في البحوث التي أجريت بهدف التعرف على فهم وتحديد العوامل والعناصر التي تدفع الأطفال التوحديين لممارسة الألعاب الإلكترونية ومعرفة الآثار الايجابية والسلبية المترتبة على الأطفال، وتكمن أهمية الدراسة في محاولتها التعرف علي تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ عند الأطفال التوحديين من خلال الاعتبارات المتمثلة بالأهمية النظرية، والأهمية التطبيقية كما يلي:

الأهمية النظرية:

١. تستمد هذه الدراسة أهميتها من خلال المتغيرات التي تتناولها الدراسة؛ ألا وهي الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الوظائف التنفيذية لدى الأطفال ذوي اضطراب التوحد.
٢. كما تسلط الضوء على الفروق بين الأطفال التوحديين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والأطفال التوحديين الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس الوظائف التنفيذية للدماغ.
٣. تصميم استمارة لممارسة الألعاب الإلكترونية عند أطفال التوحد.

الأهمية التطبيقية:

١– التعرف على مدى تأثير الفترة الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ عند أطفال التوحد.
٢– تقدم هذه الدراسة مقياس لقياس الوظائف التنفيذية للدماغ عند أطفال التوحد، واستمارة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال التوحد.

١- الكشف عن التباين في تأثير الألعاب الإلكترونية على عملية الانتباه وعملية الإدراك، وأيضاً على عملية التذكر لكل عملية من هذه العمليات على حدها، وكذلك على الوظائف التنفيذية لكل هذه العمليات.

٢- بيان أثر اضطراب التوحد على الوظائف التنفيذية للدماغ (عمليات الانتباه والإدراك والتذكر) في ضوء ممارسة الألعاب الإلكترونية للأطفال.

٣- التعرف علي تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ في ضوء مقارنة الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية.

٤- معرفة هل الألعاب الإلكترونية من الممكن أن تكون لها آثار سلبية أم آثار إيجابية على الأطفال التوحديين.

٥- محاولة إضافة دراسة جديدة للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) الوظائف التنفيذية للدماغ عند أطفال التوحد في ضوء الوسائل التكنولوجية الحديثة المتطورة والتي يتعرض لها الأطفال في كل الأوقات داخل المنزل وفي المدرسة وفي الأماكن الأخرى.

٦- معرفة واقع المملكة العربية السعودية في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الإتكالية الإلكترونية ألا وهى الأجهزة الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية.

أهمية الدراسة:

تتفق معظم الدراسات على أنه ينبغي أن تقتصر الألعاب الإلكترونية للأطفال التوحديين على ساعة واحدة يوميا ومحتوى الألعاب ينبغي أن تدرس عن طريق متخصصين وتكون واقعية، وألعاب الفيديو الدموية ينبغي عدم استخدامها لأنها يمكن أن تؤدي إلى الحساسية والسلوك العدواني. من ناحية أخرى، ينبغي تشجيع الألعاب التي تعزز التعلم المهارات الأكاديمية أو التعاون الاجتماعي وتقوى الوظائف التنفيذية. (Bavelier, et al, 2011: p. 86)، وأكد الباحثون على أن هناك حاجة إلى مزيد من الدراسة لتقييم تأثير على المدى الطويل لألعاب الفيديو على ذوي التوحد.(Heasley, 2013: p. 54)

كما إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت

الانتباه والهوس والسلوكيات النمطية، تقلل التعاطف ويجب أن يدرك آباء وأمهات الأطفال المصابين بالتوحد هذه السلوكيات، وعلى الرغم من فوائد الألعاب الإلكترونية، والتي تسمح للأطفال بالتواصل مع أقرانهم وتبادل الخبرات إلا أن لها تأثيرات سلبية.Mazurek, et al, 2011:pp. 59

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال التوحديين الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والاجتماعية المختلفة على الأطفال، ونظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال التوحديين فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

ويمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤل الآتي: "هل الألعاب الإلكترونية تؤثر على الوظائف التنفيذية للدماغ (الانتباه- الإدراك- التذكر) لدى الأطفال التوحديين"؟، ومن السؤال السابق تنبثق عدة أسئلة:

١- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الانتباه ؟

٢- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على الإدراك ؟

٣- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في القدرة على التذكر ؟

٤- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال التوحديين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية في الوظائف التنفيذية للدماغ ؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف علي تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ عند الأطفال التوحديين، وتتمثل أهداف الدراسة الحالية في النقاط الآتية:

مقدمة

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين، لذلك فإن الأطفال المصابين بالتوحد ينجذبون بشكل خاص للألعاب الإلكترونية نظرا لطبيعة البصرية التكنولوجيا القائمة على الشاشة، التركيب، والتغذية المرتدة الفورية للألعاب، تعزيز التعلم، ويمكن للآباء استخدامها كحافز للتعلم، كما أن الألعاب الإلكترونية تساعد أيضا الأطفال على ممارسة التفكير المرن، يصبحون أكثر راحة عند القيام بالأخطاء، وتتحسن المهارات بالممارسة، وتشاركون الاهتمامات مع أقرانهم. Grandin, 2012: p. 213

وتعتبر الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. وبهذا الخصوص لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية، وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، وفي السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.(أبو العينين، ٢٠١١)

مشكلة الدراسة:

تشير الدراسات إلى أن هناك سلبيات للألعاب الإلكترونية على التوحديين خاصة صغار السن حيث أن الأطفال التوحديين يستغرقون بشكل مفرط في ألعاب الفيديو، والغالبية العظمى من الأطفال الذين يعانون من التوحد (٦٤,٢٪) يقضون معظم أوقات فراغهم باستخدام وسائل الإعلام غير الاجتماعي (الألعاب الإلكترونية)، كما أن لها تأثير سلبي على سلوكياتهم مثل عدم

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الوظائف التنفيذية للدماغ "لدى الأطفال التوحديين"

إعداد

د/ حسين أحمد عبد الفتاح محمد

أستاذ مساعد بقسم التربية الخاصة- كلية التربية والآداب

جامعة الحدود الشمالية- المملكة العربية السعودية

المحتويات

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الوظائف التنفيذية للدماغ "لدى الأطفال التوحديين"

د/ حسين أحمد عبد الفتاح ١

نظرات في الفكر السياسي والاجتماعي والتربوي عند أبى بكر محمد بن الحسن الحضرمى (المتوفى سنة ٤٨٩ هـ / ١٠٩٥م)

د/ عادل يحيى عبد المنعم..... ٣٧

أثر السياق في دراسة البنية الاجتماعية في قصص الأنبياء سورة مريم أنموذجًا "دراسة تداولية"

د/ حنان عبد الله سحيم الغامدي..... ٩٠

التأصيل النظري لمفهوم المسئولية الاجتماعية

د/ جبارة محمد جبارة

د/ مناهل خلف الله عبد العظيم ١١٣

الانسجام النصي في الشعر الأندلسي رثاء ذوي القربى أنموذجًا

د/ خالد بن عبد العزيز بن محمد..... ١٤٩

أخطار حركة السقوط الصخري وأثرها على الطريق الساحلي في منطقة عين السخنة باستخدام نظم المعلومات الجغرافية والاستشعار عن البُعد

أ.د/ مني عبد الرحمن يس الكيالي

أ. م. د/ طارق كامل فرج خميس

أ / صبحي عبد الحميد عبد الجواد ٢٠٣

الأفعال الإنجازية في الأربعين النووية "دراسة تداولية"

د/ صباح صابر حسين شحاتة..... ٢٤٩

المعوقات الاجتماعية للتمكين القانوني للمرأة المصرية وسبل تجاوزها "دراسة ميدانية"

د/ مروة حمدي سعد رياض ٣٦٣

La ponctuation dans Ce que j'appelle oubli de Laurent Mauvignier: enjeux et paradoxe

Dr. Dalia Metawe 1

La ponctuation dans Ce que j'appelle oubli de Laurent Mauvignier: enjeux et paradoxe

Dr. Ekram Hassan Alanwar 43

Étude argumentative du discours daëchien

Dr. Hayame Hussien Ibrahim 81

وفي مجال الدراسات التاريخية يأتي بحث الدكتور/ عادل يحيى عبد المنعم وعنوانه: "الفكر السياسي والاجتماعي والتربوي عند أبي بكر محمد بن الحسن الحضرمي (المتوفى سنة ٤٨٩هـ/١٠٩٥م) وكتابة السياسة أو الإشارة في تدبير الإمارة ويحاول فيها الباحث التعريف بهذا المفكر العظيم عن طريق دراسة الظروف السياسية والفكرية التي عاش فيها.

وفي الجغرافيا نجد البحث المشترك بين لكل من الأستاذة الدكتورة/ منى عبد الرحمن يس الكيامي والدكتور/ طارق كامل فرج خميس والأستاذ/ صبحي عبد الحميد عبد الجواد وعنوانه: "أخطار حركة السقوط الصخري وأثرها على الطريق الساحلي في منطقة عين السخنة باستخدام نظم المعلومات الجغرافية والاستشعار عن البعد" ويتناول لحركة السقوط الصخري ومسبباته وأنماط الحركة المحتمل حدوثها وأثرها على الطريق الساحلي في منطقة العين السخنة وتوظيف التقنيات المتاحة في الكشف عن طبيعة منحدرات المنطقة.

ويأتي بحث الدراسات النفسية تحت عنوان: "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الوظائف التنفيذية للدماغ عند الأطفال التوحديين" للدكتور/ حسين أحمد عبد الفتاح والذي يدرس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الوظائف التنفيذية للدماغ مثل الانتباه والإدراك والتذكر لدى الأطفال التوحديين واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المقارن.

وبعد هذا العرض لمحتوى العدد، لا يسعنا سوى أن نتقدم بخالص الشكر والتقدير للسادة المحكمين وكذلك للباحثين من جمهورية مصر العربية ومن الأقطار العربية الشقيقة، متمنين للجميع التوفيق والسداد.

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ هناء زكريا

وكيل الكلية للدراسات العليا والبحوث

افتتاحية العدد

يسعدنا أن نقدم للقارئ العزيز هذا العدد الجديد من مجلة كلية الآداب رقم ٨٤ شتاء ٢٠١٨، والذي يأتي متنوعاً وثرياً كعادة هذه المجلة ويعكس لجهود وفكر السادة الباحثين.

يحتوي هذا العدد على أحد عشر بحثاً، تستأثر اللغة العربية وحدها بثلاثة منها أولاها للدكتورة/ حنان عبد الله سحيم الغامدي تحت عنوان: "أثر السياق في دراسة البنية الاجتماعية في قصص الأنبياء: سورة مريم أنموذجاً، دراسة تداولية" وفيه تتناول الباحثة لمعطيات الدراسات التداولية والسياقية الاجتماعية والتاريخية للنص القرآني من خلال التطبيق على سورة مريم. أما البحث الثاني فهو للدكتورة/ صباح صابر حسين شحاته وعنوانه : "الأفعال الإنجازية في الأربعين النووية: دراسة تداولية" ويدرس للأفعال الإنجازية كنواة اللسانيات التداولية وتتبع أثرها التداولي في الخطاب النبوي. ويأتي البحث الثالث تحت عنوان: "الانسجام النصي في الشعر الأندلسي: رثاء ذوي القربى أنموذجاً" للدكتور/ خالد بن عبد العزيز بن محمد الخرعان ويتعرض فيه لمفهوم الانسجام وأدواته ووسائله وتطبيقها على رثاء الشعراء الأندلسيين الذي نظم في ذوي القربى.

وفي مجال اللغة الإنجليزية نجد بحث للأستاذة/ إكرام حسن الأنور حسين وعنوانه:- "The Application of Chiristiane Nord`s Translation- Oriented Text" Analysis to Adult Tawal- Yossef`s Translated Story "الناي الحزين The Magic flute"

وللغة الفرنسية نصيب ببحثين في مجال اللغويات، أولهما للدكتورة/ هيام حسين عامر، ويتناول لموضوع: "دراسة للأساليب الحجاجية في الخطاب الداعشي" وللطرق المختلفة. لنشر هذا الخطاب وكيفية استخدام المتطرفين لآيات القرآن الكريم والأحاديث لترجمة هذا الخطاب بأسلوب يخدم أهدافهم، أما البحث الثاني للدكتورة/ داليا مطاوع وعنوانه: "علامات الترقيم في: ما أسميه النسيان للوران موفينيه". ويتناول بالدراسة الهدف من استخدام الكاتب لهذه العلامات وللعلاقة التي تربط بين الشكل النصي المميز لهذه الرواية واستخدام علامة الترقيم لإبراز اسلوب كتابة هذه الرواية.

وفي الدراسات الاجتماعية، هناك بحثان الأول بعنوان: "المعوقات الاجتماعية للتمكين القانوني للمرأة وسبل نجاوزها، دراسة ميدانية" للدكتورة/ مروة حمدي والذي استعرضت فيه للمؤتمرات التي عقدت تحت اشراف الأمم المتحدة لإزالة أسباب التمييز ضد المرأة وتمكينها من مناهضة التعصب ضدها ومساواتها بالرجل، والبحث الثاني للدكتور/ جباره محمد حباره والأستاذ مناهل خلف الله عبد العظيم وعنوانه: "التأصيل النظري لمفهوم المسئولية الاجتماعية وعلاقتها بمؤسسات الدولة ومنظمات الأعمال التي تستغل موارد المجتمع لتحقيق الربح على حسابه.

أ.د/ نازك محمد عبد اللطيف
أ.د/ يسري أحمد عبد اللّه زيدان
أ.د/ البسيوني عبد اللّه جاد
أ.د/ محمد ياسر شبل الخواجة

أسماء السادة الأساتذة محكمي هذا العدد وفقا للترتيب الأبجدي

أ.د/ إبراهيم عودة

أ.د/ أحمد سالم صالح

أ.د/ سهير محمد الشامي

أ.د/ طارق زكريا

أ.د/ عبد الله محمد سليمان هنداوي

أ.د/ عواطف حسين

أ.د/ قباري محمد عبده شحاتة

أ.د/ محمد علي أبو زيد

أ.د/ محمد علي محمد سلامة

أ.د/ محمود إسماعيل عبد الرازق

أ.د/ مدحت الجيار

أ.د/ منى أحمد عبد العزيز

مجلة كلية

مجلة كلية الآداب – جامعة الزقازيق

صدر العدد الأول ٨٦ – ١٩٨٧م

هيئة التحرير

الأستاذ الدكتور

عماد مخيمر

عميد الكلية

رئيس مجلس الإدارة

الأستاذ الدكتور

هناء زكريا على

وكيل الكلية للدراسات العليا والبحوث

نائب رئيس مجلس الإدارة

الأستاذ الدكتور

فريدة محمد النجدى

رئيس التحرير

الأستاذ الدكتور

محمد عبد الفتاح عوض

سكرتير التحرير

مستشارو التحرير

أ.د . عثمان محمد عثمان

أ.د . فريدة محمد النجدي

أ.د . طارق زكريا علي

أ.د . حسن محمد حماد

أ.د. إبراهيم المسلمى

أ.د . أحمد صلاح الدين

أ.د . عبد الرحمن بشير

أ.د . إبراهيم عبد الرحمن

أ.د. عواطف صالح

١٢- يرفق ملخصان للبحث باللغتين العربية والإنجليزية على ألا يتجاوز حجم الملخص صفحة واحدة.

١٣- تنشر المجلة ملخصات الرسائل العلمية العربية والأجنبية.

١٤- تنشر المجلة بحوث معاوني هيئة التدريس كمتطلب للحصول على درجتي الماجستير والدكتوراه.

١٥- تنشر المجلة بحوث أعضاء هيئة التدريس بدرجة أستاذ وفق القيمة الفعلية للطباعة.

١٦- توجه جميع المكاتبات أو الاستفسارات الخاصة بالنشر إلى رئيس تحرير المجلة على العنوان التالي.

كلية الآداب – جامعة الزقازيق

تليفون : **٠٥٥/٢٣٤٣٨٢١**

http://www.Arts@ Zu.edu.eg

مجلة الكلية الآداب: فصلية– علمية– محكمة تعني بنشر الأبحاث العلمية في مجالات الدراسة الإنسانية اللغوية والأدبية والتاريخية والجغرافية والفلسفية والاجتماعية والنفسية والإعلامية وترحب المجلة بالإسهامات العلمية للسادة أعضاء هيئة التدريس والباحثين من العالمين العربي والإسلامي لإثراء المجلة.

قواعد النشر:-

١- تقبل المجلة البحوث باللغات العربية والإنجليزية والفرنسية.
٢- يقر البحث كتابة أن بحثه لم يسبق نشره ولم يرسل لجهة أخري للنشر.
٣- يخطر الباحث بخطاب رسمي بقبول النشر في حالة إجازة البحث للنشر.
٤- تعد الخرائط والرسوم البيانية وغيرها من الإيضاحات من قبل الباحث بطريقة تجعلها قابلة للطبع.
٥- تعبر البحوث المنشورة عن رأي اصحابها فقط.
٦- أصول الأعمال المقدمة للمجلة لا ترد حتى في حالة عدم قبولها للنشر.
٧- يحصل الباحث على نسخة واحدة من عدد المجلة المنشور بها + C.D + عشر مستلات من البحث.
٨- الحجم الأمثل المقبول في حدود (٣٠ صفحة) يسدد الباحث المصري ٦٠٠ جنيها وخمسة عشر جنيهاً عن كل صفحة زائدة، ويسدد الباحث العربي والأجنبي ٣٠٠ دولار وثلاثة دولار عن كل صفحة زائدة.
٩- يسلم البحث مطبوعاً من أصل وصورتين + C.D على أن يكون مجموعاً ببنط ١٤، وأن يكون مقاس الصفحة 12x19سم.
١٠- يكتب عنوان البحث واسم الباحث ودرجته العلمية وجهة عمله في أول صفحة من البحث.
١١- تكتب المراجع والهوامش في نهاية البحث، مع الالتزام بالأسس العلمية للتوثيق.

مجلة
كلية الآداب

مجلة علمية محكمة فصلية

العدد (٨٤) **شتاء ٢٠١٧**