وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة العقيد أكلي محند أولحاج – البويرة

كلية العلوم الانسانية والعلوم الاجتماعية

قسم التاريخ شعبة علوم الإعلام والاتصال

أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتمدرس

دراسة ميدانية على عينة من الأطفال بإبتدائية قاري عبد الرحمان بالبويرة.

مشروع مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والإتصال.

تخصص: إتصال.

إعداد الطالبة:

بن مجدوب صليحة

إشراف الأستاذة:

عفان صونيا

السنة الجامعية: 2018/2017

دعاء

اللهم أنفعني بما علمتني و علمني ما ينفعني و زدني علما يا رب لا تدعني أصاب بالغرور ،و لا أصاب باليأس إذا فشلت، بل ذكرني دائما بأن الفشل هو التجارب اللتي تسبق النجاح ، يا رب علمني أن التسامح هو أكبر مراتب القوة يا رب إذا جردتني من نعمة المال أترك لي نعمة الأمل و إذا جردتني من نعمة الأمل أترك لي نعمة الصبر لكي أتغلب علي الفشل.

يا رب إذا أسأت للناس أعطني شجاعة الإعتذار، و إذا أساء لي الناس أعطني شجاعة العفو.

اللهم إذا نسيتك فا تنساني.

شكر و عرفان

الحمد لله الذي وفقني لإتمام هذا العمل و ما توفيقي إلا بالله

أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذة المشرفة الأم الثانية عفان صونيا علي تواضعها و رحابة صدرها و توجيهاتها القيمة و إصرارها في التدقيق علي كل صغيرة و كبيرة في مذكرتنا و علي النصائح القيمة اللتي لم تبخل بها علي طيلة فترة تدريسها بالجامعة

كما أشكر مدير مدرسة قاري عبد الرحمان لعموري فراج بالبويرة علي مساعدته لي طيلة فترة تواجدني هناك

إلي العاملات بالمكتبة سعيدة حفيضة سميرة فروجة فريدة

إلي كل من ساعدني في إنجاز هذه المذكرة من قريب أو بعيد و أخص بالذكر أساتذة و طلبة علوم الإعلام و الإتصال

الإهداء

إلي قرة عيني و بهجة قلبي إلي أغلي شيء أملكه في الوجود إلي من رافقتني بدعواتها سرا و جهرا إلي الحبيبة الغالية أمي حفظها الله

إلي من تعب لأرتاح و كافح لأتعلم إلي رمز الصمود و نبع الرجولة والإستقامة إلي من ضحي بالنفس و النفيس من أجل أن يراني أنضج على درب العلم

إلي أعز من أنتسب إليه أبي حفظه الله

إلي كل أفراد العائلة زهرة و زوجها سعيد زهير و زوجتة دليلة عائشة و زوجها بلال زكرياء و زوجته نعيمة و إلي عبد المنعم و فارس

إلي فرحة العائلة بهجتها فلورة، إيمان، أحمد، أحمد، و الكتكوت غيلاس.

إلي عائلتي الثانية، عائلة زوجي كبيرها و صغيرها و أخص بالذكر أمي الثانية هجيرة الي زوجي إلياس حفظه الله و أدامه لي عونا و سندا

و الي كل العائلتين الكريمتين بن مجدوب و إبراهيمي

الي من قاسمني أجمل أيام عمري صديقاتي نعموشة وردة كريمة نسرين سميرة نسيمة سعاد لهنة راضية .

إلي مدربي و أستاذي عمي علي حفظه الله

إلي كل من وسعته ذاكرتي و لم تسعه مذكرتي

إلي كل من يعرفني من قريب أو من بعيد.

الـــــــــــمـــــــــــوضـــــــــوع	الصفحة

الدعاء
الشكر و التقدير
إهداء
فهرس المحتويات
فهرس الجداول
فهرس الأشكال

مـــقـــدمـــــة (أ ..... ج)

الفصل الأول : الإطار النظري و المفاهيمي

1. إشكالية الدراسة.....08
2. أسباب إختيار الموضوع.....09
أ. الأسباب الذاتية.....09
ب. الأسباب الموضوعية.....09
3. أهمية الدراسة.....10
4. أهداف الدراسة.....10
5. تحديد مفاهيم الدراسة.....10
1. مفهوم الأثر.....10
أ. لغة.....10
ب. اصطلاحا.....11
ج. المفهوم الإجرائي.....11
2. مفهوم الألعاب الإلكترونية.....11
أ. إصطلاحا.....11

ب. المفهوم الإجرائي.....11
3. مفهوم السلوك.....12
أ. إصطلاحا.....12
ب. المفهوم الإجرائي.....12
4. الطفل.....12
أ. إصطلاحا.....12
ب. المفهوم الإجرائي.....12
6. المقاربة النضرية للدراسة.....12
ا. مفهوم نظرية الإستخدامات و الإشباعات.....13
ب. فروض النظرية.....13
7. الدراسات السابقة.....14
ا. الدراسة الأولي.....14
ب. الدراسة الثانية.....15
ج. الدراسة الثالثة 16
د. حدود الإستفادة من الدراسات السابقة.....17
هوامش و مراجع الفصل الأول

الفصل الثاني : عموميات حول اللعب و أطفال الجيل الرقمي و الإفتراضي

تمهيد
أولا: بنية اللعب.....20
1-اهمية اللعب.....20
1-1: أهمية اللعب للنمو الحركي و الجسمي و النفسي.....20
2-1: أهمية اللعب للنمو العقلي.....22
2: أنواع اللعب و وظائفه:.....23
1-2: أنواع اللعب.....23
2-2: وظائفه.....24
أ. الوظيفة الإجتماعية.....25

ب. الوظيفة العقلية و الفكرية.....25
ج. الوظيفة البدنية.....26
د. الوظيفة الشخصية.....27
3.تصنيف الألعاب و نظرياته.....28
3-1: الألعاب التمثيلية.....28
3-2: الألعاب الهادفة.....29
3-3: الألعاب المجردة.....29
3-4: الألعاب الحسية الحركية.....29
3-5: الالعاب التخريبية.....29
3-6: الألعاب العنيفة.....29
4. نظريات اللعب:.....30
4-1: النظريات التقليدية.....30
أ. نظرية الطاقة الزائدة.....30
ب. النظرية التلخيصية.....31
ج. نظرية التدريب علي المهارات.....31
4-2: النظريات المعاصرة للعب.....31
أ. نظرية التحليل النفسي.....32
ب. نظرية الجيشطالت.....32
ج. النظرية المعرفية.....33
ثانيا: أطفال الجيل الرقمي و الإفتراضي.....33
تمهيد
1-تكنولوجيا الإتصال و المعلومات الرقمية.....34
1-1:تكنولوجيا المعلومات الرقمية.....34
أ. الحاسوب الإلكتروني.....35
ب. التلفزيون الرقمي.....39
ج. الراديو الرقمي.....43
د. الهاتف الرقمي.....46
2- الطفل و العالم الرقمي الحقيقي.....47

3- الطفل و العالم الإفتراضي,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,..,,51
خلاصة الفصل..54
هوامش و مراجع الفصل الثاني

الفصل الثالث :أثر الألعاب الإلكترونية علي الطفل الجزائري

تمهيد
أولا: أثر الألعاب الإلكترونية علي العمليات المعرفية للطفل...60
ثانيا: التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية...63
1-التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية...63
2-التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية..65
ثالثا: البيئة الإجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية..69
هوامش و مراجع الفصل الخامس

الفصل الرابع :الإجراءات المنهجية و الإطار التطبيقي للدراسة

ز

1-الإجراءات المنهجية...74
المنهج..74
2- مجتمع الدراسة..75
3- عينة الدراسة..75
4- متغيرات الدراسة...76
5- أدوات جمع البيانات..76
- الإستمارة...77
-أنواع الإستمارة...77
6-مجالات الدراسة..78
- المجال المكاني...78
- المجال الزماني...78
7- صعوبات الدراسة...79

8- الأساليب الإحصائية المعتمدة.....79
- تحليل الجداول البسيطة و المركبة.....80
-أ- تحليل الجداول البسيطة الخاصة بالمبحوثين.....80
-ب- تحليل الجداول البسيطة.....80-101
المحور الأول: عادات و أنماط إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.....84-89
المحور الثاني: دوافع إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.....90-92
المحور الثالث: أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على الطفل.....93-101
ج. تحليل الجداول المركبة.....102-109
هوامش الفصل الرابع.....110
أولا: عرض و تحليل نتائج الدراسة.....111-114
ثانيا: نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات.....115-116

خاتمة.....117
إقتراحات و توصيات.....118
قائمة المراجع
قائمة الملاحق
ملخص الدراسة باللغة العربية و اللغة الأجنبية و اللغة الإنجليزية.

قائمة الجداول .....

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يبين متغير الجنس	80
02	جدول يبين متغير السن	81
03	جدول يبين متغير المستوى الدراسي	82
04	جدول يبين متغير المستوى المعيشي	83
05	جدول يبين متغير إستعمال الألعاب الإلكترونية	84
06	جدول يبين متغير مدة استعمال الألعاب الإلكترونية	85
07	جدول يبين متغير الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية	86
08	جدول يبين مصدر التحصل علي الألعاب الإلكترونية	87
09	جدول يبين من يساعد الأطفال في اقتناء الألعاب الإلكترونية	88
10	جدول يبين لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية	89
11	جدول يبين دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية	90
12	جدول يبين الشعور عند استخدام الألعاب الإلكترونية	91
13	جدول يبين نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدي الأطفال	92
14	جدول يبين أثر استخدام الألعاب الإلكترونية	93
15	جدول يبين تدخل الأولياء بنزع الألعاب الإلكترونية أثناء استخدامها	94
16	جدول يبين تصرفات الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية	95

17	جدول يبين ما يفضله الطفل أكثر	96
18	جدول يبين مدي تقليد الطفل لأبطال الألعاب الإلكترونية	97
19	جدول يبين كيفية تقليد الأطفال لأبطال الألعاب الإلكترونية	98
20	جدول يبين مدي التعلم من هذه الألعاب الإلكترونية	99
21	جدول يبين شعور الطفل عند التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية	100
22	جدول يبين استخدام الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير السن	101
23	جدول يبين كيفية التحصل علي الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوي المعيشي	102
24	جدول يبين لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	103
25	جدول يبين مدى تقليد أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	104
26	جدول يوضح كيفية تقليد الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوي المعيشي.	105

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	شكل يبين متغير الجنس	80
02	شكل يبين متغير السن	81
03	شكل يبين متغير المستوى الدراسي	82
04	شكل يبين متغير المستوى المعيشي	83
05	شكل يبين متغير إستعمال الألعاب الإلكترونية	84
06	شكل يبين متغير مدة استعمال الألعاب الإلكترونية	85
07	شكل يبين متغير الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية	86
08	شكل يبين مصدر التحصل علي الألعاب الإلكترونية	87
09	شكل يبين من يساعد الأطفال في اقتناء الألعاب الإلكترونية	88
10	شكل يبين لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية	89
11	شكل يبين دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية	90
12	شكل يبين الشعور عند استخدام الألعاب الإلكترونية	91
13	شكل يبين نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدي الأطفال	92
14	شكل يبين أثر استخدام الألعاب الإلكترونية	93
15	شكل يبين تدخل الأولياء بنزع الألعاب الإلكترونية أثناء استخدامها	94
16	شكل يبين تصرفات الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية	95
17	شكل يبين ما يفضله الطفل أكثر	96

18	شكل يبين مدي تقليد الطفل لأبطال الألعاب الإلكترونية	97
19	شكل يبين كيفية تقليد الأطفال لأبطال الألعاب الإلكترونية	98
20	شكل يبين مدي التعلم من هذه الألعاب الإلكترونية	99
21	شكل يبين شعور الطفل عند التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية	100
22	شكل يبين استخدام الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير السن	101
23	شكل يبين كيفية التحصل علي الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوي المعيشي	102
24	شكل يبين لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	103
25	شكل يبين مدى تقليد أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	104
26	شكل يوضح كيفية تقليد الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوي المعيشي.	105

مقدمة

مقدمة:

إن تطور تكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة فتح آثار وآفاق جديدة وأحدث تطورات وتغيرات في مختلف جوانب الحياة الإنسانية، سواء كانت اجتماعية، ثقافية، فكرية، كما أثر بشكل كبير على كافة أنماط الاتصال الإنساني.

في ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع، يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، وفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطورات، فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنموا في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الأباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيفية ,حيث يكون أطفال المجتمع الالكتروني عرضة لمجموعة من السلبيات والايجابيات التي تعكسها هذه الأخيرة، فمن ناحية يذهب الباحثون إلى ايجابيات التكنولوجيا الجديدة بأنها تساعد الأطفال على أن يتعلموا أشياء جديدة ومتنوعة، وتساعدهم على التركيز وبناء أهداف معينة، ومن ناحية أخرى توصل باحثون آخرون بأن التكنولوجيا الجديدة تكون لدى الأطفال إدمان من نوع آخر، وتمحي روح البحث والانشغال لديهم.

كثيرا ما يرتبط اسم الطفل بكلمة "اللعب"، فهو النشاط الذي يميز مرحلة الطفولة ويطغى عليها، ويأخذ الكثير من أوقاته، لأنه العالم الذي يحتضن تنشئته وأفكاره، فإبداع الخيال عندهم يزيد أثناء اللعب , فيحاول تجسيد ما يرتسم في ذهنه وعكسه على الواقع.

إن كثيرا من الأمور التي تحيط بأطفالنا هي في نظرنا مجرد تسلية ليس لها بعد آخر في منظورنا، دون النظر في أبعادها الايجابية والسلبية، ومن هذه الأمور ألعاب الأطفال الحديثة، وهو ما يعرف باسم الألعاب الالكترونية.

لم يكن غريبا أن ينجذب الأطفال لهذه الألعاب على حساب الألعاب الأخرى لا سيما مع انتشار الحاسوب بصورة كبيرة جدا في العالم العربي حتى أنه أصبح ينتشر في كل بيت، بالإضافة إلى التطور الكبير في مجال ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو، حيث استطاعت تلك الألعاب في السنوات الأخيرة جذب الأطفال بشكل كبير نحو استخدامها، إن الارتباط القوي الذي جمع بين الأطفال وهذه الألعاب الالكترونية، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافته، والمشكلة تكمن في أن بعض هذه الألعاب عنيفة بدرجة كبيرة جدا، فهناك ألعاب يعتمد الفوز فيها إلى القتل، وهذه النوعية تؤدي إلى انتشار دوافع العنف والشر داخل اللاعبين، لاسيما الصغار سنا، بالإضافة إلى أنها تعمل على طمس الفكر والشعور لدى اللاعبين، إذ تجعله يعتاد على

صور الدماء والقتل وغيرها من أشكال العنف وهو ما يؤدي إلى العديد من الأخطار الصحية والسلوكية على الأطفال الذين يمارسونها لمدة طويلة.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات في اللعب بها من قبل الأطفال أصبح موضوع مثير للجدل فيما يخص ايجابياته وسلبياته، فاللعبة الالكترونية ليست تسلية بريئة، بل وسيلة إعلامية تتضمن رسائل وأهداف وغايات ثقافية، سياسية، دينية، فقواعدها تفرض على اللاعب الانغماس في واقع معين، كما تكمن الخطورة في إمكانية تقريب اللاعب بين الواقع والخيال إلى جانب أنه يحاول تطبيق مضامين اللعبة في حياته اليومية وهذا يعني تغيير السلوك وتأثيره على النحو الذي يرغب فيه صانعوا هذه الألعاب.

تأسيسا على ما سبق ونظرا لانتشار وسائل التكنولوجيا بصفة عامة والألعاب الالكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال، ولما لها من دور فعال في تأثيره على سلوكهم إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني.

ودعما للحاجة في معرفة أثر الألعاب الالكترونية والمُحوسبَة والشبكية على الأطفال فقد ارتأينا الكشف عن أثر الألعاب الالكترونية ومضامينها ومكوناتها على سلوك الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بولاية البويرة.

ولتحقيق هذه الأهداف قسمنا الدراسة إلى قسمين, نظري شمل فصلين, وتطبيقي.

بالنسبة للجانب النظري تناولنا الآتي:

الفصل الأول: تضمن الحيثيات المنهجية التي تم إتباعها بدءا بموضوع الدراسة الذي شمل الإشكالية، الفرضيات، أسباب اختيار الموضوع، أهمية الدراسة، أهداف الدراسة، تحديد المفاهيم الأساسية، عرض الدراسات السابقة.

الفصل الثاني: يشمل في جزءه الأول على مدخل للعب وأطفال الجيل الرقمي الافتراضي، شمل على تعريف اللعب ونظرياته القديمة منها والحديثة، أهمية اللعب ووظيفته وأنواعه وتوضيح وجهات النظر المختلفة في تفسيرهم للعب ومدى أهميته في نمو الطفل المتكامل النفسي والاجتماعي والمعرفي.

وفي جزءه الثاني، تحدثنا عن أطفال الجيل الرقمي في عصر العولمة ومدى تأثيرها بالثورة التكنولوجيا وتكنولوجيا الاتصالات والمعلومات الرقمية وعلاقة الطفل والعالم الرقمي الحقيقي والعالم الافتراضي.

الفصل الثالث: تناولنا في هذا الفصل أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري من جانب العمليات المعرفية وتأثره بها من خلال التأثيرات الايجابية والسلبية، ووفق البيئة الاجتماعية التي تحيط بهذا التأثير.

أما الفصل الرابع و الأخير فقد كان ميدانيا على عينة طبقية من أطفال المدرسة الابتدائية بولاية البويرة، تم فيه تحديد الإجراءات الميدانية للدراسة وتناولنا فيه مجالات الدراسة الفنية، منهج الدراسة، أدوات جمع البيانات.

الفصل الأول:

الإطار النظري والمفاهيمي للدراسة.

الإشكالية.

أولا: تحديد مشكلة الدراسة.

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع.

ثالثا: أهمية الدراسة.

رابعا: أهداف الدراسة.

خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة.

سادسا: المقاربة النظرية للدراسة.

سابعا: تحديد مفاهيم الدراسة.

ثامنا: الدراسات السابقة.

تحديد مشكلة الدراسة:

شهدت الخريطة الاتصالية قفزات تكنولوجية وإعلامية هائلة ومتصارعة فمنذ منتصف الستينات عندما وضع أول قمر صناعي للاتصالات في مدار قريب من الأرض والدخول في الألفية الثالثة أصبحت تكنولوجيا الاتصال عنصرا ملازما لكل مظاهر الحياة العصرية ونتج من التطور التكنولوجي الذي شهده عالمنا المعاصر من أجهزة وألعاب الكترونية مختلفة أصبحت في متناول الأوساط الاجتماعية العديدة.

حيث جاء في تقرير شركة "ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" أن الصناعات الأمريكية تصنع ألعاب فيديو من اجل الترفيه، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74.1 مليون دولار سنة 1996 لتصل الى 250 مليون دولار في سنة 2006، كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى 253000 عامل سنة 2006، فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة مذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب.[1]

فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد، ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية وتنعكس فعالية وسائل التكنولوجيا الحديثة الغربية على الأطفال بالدول النامية لاسيما العربية منها وذلك في مدى تأثيرها على التقاليد والعادات والقيم المتوارثة من جيل إلى جيل، التكنولوجيا الرقمية الحديثة تنعكس على الأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية وبهذا تحاول الدول المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية سوى استهلاكها، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم الفئة الأكثر تأثيرا بالمنتجات الثقافية والفكرية الترفيهية الغربية، فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة والتي لاقت رواجا في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الالكترونية التي نجحت صناعتها في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للألعاب حيث أصبحت

أسهل من السابق، كما أنها تنتج للطفل الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب.

وطفل القرن الواحد والعشرين متميز وفق ما طرحته التغيرات العلمية التقنية التكنولوجيا التي صبغت حياته وأعطته مؤسسة تنشئة جديدة لم تتوفر لأجيال سبقت جيله والعلاقات التي بنيت بينه وبين هذه الرسائل ليست بالبسيطة بل هي علاقات وطيدة غيرت الكثير من المفاهيم والسلوكيات لديه، وغيرت من مفهم العلاقات الاجتماعية لديه مع عائلته ومع مجتمعه، فقد حملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال موجة "الألعاب الالكترونية" كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة بين الطفل الجزائري مع وسائل الإعلام ووسائطها الجديدة فهذه الأخيرة أصبحت أحد أعز أصدقاء هذا الطفل، بحيث تتواجد معه في المنزل، عبر الهاتف، الحاسوب، الانترنت، بل حتى ترافقه خارج المنزل من خلال مقاهي الانترنت، وقاعات اللعب التي أصبحت من المرافق الثقافية الترفيهية المهمة في الجزائر وأصبحت ظاهرة في حد ذاتها.

ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحات وضحكات الأطفال الجماعية في منطقة مكشوفة جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الالكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس وحيدا في يوم عطلته أمام شاشة الكمبيوتر ليبدأ بذلك عملية تفاعل أن معظم هذه الألعاب غربية وليست عربية فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى خاصة ممارسة الرياضة والأنشطة البدنية التي تلعب دورا هاما في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية وتربوية واجتماعية.

في ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الالكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض الطفل لأخطار جدية، فهذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والعقلي والانفعالي للطفل، أما من جهة أخرى فان الألعاب الالكترونية تؤثر بفاعلية ايجابية في التعلم والتعليم فتزيد من إستراتيجية الانتباه

والسرعة في معالجة المعلومات فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال في الجزائر ومعرفة واقعها وأثر استخدامها بهذا الشكل المذهل ومن اجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التطور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري؟

فرضيات الدراسة:

- ✓ إن الألعاب الالكترونية من حيث المحتوى لا تتلاءم مع ضوابط التنشئة الاجتماعية السليمة للطفل وهذا ما ينعكس سلبا على سلوكياته.
- ✓ إن الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات التي تستهوي فئة الأطفال ويميلون إلى اقتنائها.
- ✓ إن دوافع وأسباب إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية يمثل بالدرجة الأولى حب المغامرة والمتعة.

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع.

إن اختيار موضوع البحث يكون نتيجة لمجموعة من الأسباب التي تدفع بالباحث إلى اختيار موضوع بحثه ويفضله على باقي البحوث وهذه الأسباب إما موضوعية أم ذاتية نذكرها على التوالي:

أ) – أسباب موضوعية:

- ✓ارتباط الموضوع بمجال التخصص.
- ✓حداثة الموضوع وعدم التطرق له بطريقة مكثفة.
- ✓تقنية الألعاب الالكترونية المتطورة كثروة تكنولوجية أحدثت العديد من التغيرات على حياة الطفل وسلوكياته.
- ✓انتشار الألعاب الالكترونية بشكل ملفت للانتباه داخل الأسرة خاصة الطفل.
- ✓معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني للطفل.
- ✓معرفة أهم الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الطفل من حيث المبادئ والأفكار وتوجهات اللعبة.
- ✓التعرف على العادات الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية بالنسبة لسلوكيات الأطفال.

ب) – أسباب ذاتية:

- ✓الميل لدراسة هذا الموضوع والاهتمام الشخصي بمجال الاستخدام التكنولوجي للألعاب الالكترونية.
- ✓معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الالكترونية.
- ✓معرفة سبب اقتناء العائلات سواء الغنية أو الفقيرة لأجهزة الألعاب الالكترونية.

ثالثا: أهمية الدراسة.

تمر مرحلة الطفولة بمراحل مختلفة، يحتاج الطفل فيها إلى إشباع حاجاته الأساسية جسدية كانت أو نفسية أو عقلية أو اجتماعية، عبر العديد من الوسائط الاتصالية التي تساهم في نمو تفكيره وتطوره، ومن بينها نجد الألعاب الالكترونية التي أدى استخدامها إلى ظهور بعض الآثار نتيجة الإفراط في استعمالها من قبل ومن خلال الدراسة سنتطرق إلى الكشف عن تأثرات الألعاب الالكترونية بالنسبة للأطفال، وهو أمر في غاية الأهمية فضلا عن ذلك قلة الدراسات والبحوث التي تتناول هذا الموضوع كونه حديث وكذلك معرفتنا للظاهرة يساعد على التخفيف من حدتها وتوسيع انتشارها بالإضافة إلى التدرب والتعود على القيام بالبحوث الميدانية.

رابع: أهداف الدراسة.

لا يخلو أي بحث أو دراسة أكاديمية من أهداف يسعى الباحث للوصول إليها وبالتالي فان أهداف داستنا يمكن تلخيصها كالتالي:

- ✓السعي إلى اكتشاف الأثر الذي تتركه الألعاب الالكترونية في سلوك الطفل.
- ✓معرفة دواعي الطفل لاستخدام هذه الألعاب الالكترونية.
- ✓معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع الوسائل الاتصالية الالكترونية.
- ✓كما تهدف إلى تقديم واقتراح بعض النصائح والتوصيات التي من شأنها التخفيف من الآثار السلبية للألعاب الالكترونية.

خامسا: تحديد المفاهيم:

1- الأثر:

لغة: أثر تأثير في الشيء أي ترك فيه أثر.[2]

يقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية، النفسية، الاقتصادية، الثقافية وهذا لما للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم. [3]

المفهوم الإجرائي: وقع أو انطباع يخلفه شيء ما في النفس ونقصد به في هذه الدراسة علاقة تفاعل الطفل الجزائري مع الألعاب الالكترونية وما تسببه من تغيير في مستواه المعرفي والسلوكي.

2- الألعاب الالكترونية:

نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من : العاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، العاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب بطريقة تختلف عن ممارسة الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها. وقد تمارس بشكل جماعي أو فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل، اللعب وتنفيذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل، عصي قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشة الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية)، اللاعب وقد يكون واحد أو بالمشاركة. [4]

المفهوم الإجرائي: نشاط ذهني يقوم به الطفل بغية تحقيق متعته و بلوغ رغبته في عيش مغامراته في واقعه الافتراضي , و تشمل كل من ألعاب الفيديو , الهاتف النقال,ألعاب الكمبيوتر و تختلف عن باقي الألعاب الأخري كونها تعتمد الذكاء و الإنتباه.

3- السلوك:

هو التطبيق العملي للمعتقدات والأعراف والقواعد السلوكية التي يعتنقها ويتمسك بها أفراد المجتمع ويظهر هذا السلوك على شكل أفعال وردود أقوال بين أفراد المجتمع اتجاه بعضهم البعض والآخرين ممن ينتمون إلى مجتمعات أخرى وإن الطابع العام لهذا السلوك قد يكون سلبي حسب طبيعة المعتقدات والأعراف السائدة.[5]

المفهوم الإجرائي: السلوك فعل يلاحظ بشكل مباشر للنتائج التي تترتب عنه وهو تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية من خلال استجابته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية والذي يكون دائما تحت دافع ما.

4- الطفل:

شخص يتراوح عمره بين 18 شهرا إلى 13 سنة، والطفولة هي إحدى المراحل الأساسية في حياة الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشرة شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة، كما يبدءون في النمو جنسيا حتى يبدوا عليهم مظهر الشباب مثل حدوث تغيرات في جسمه وسلوكه وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساس نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عنه هذا الطفل وعلى أية حالة فان الطفولة تعتبر أقصر مرحلة مقارنة بالمراحل الأخرى.[6]

المفهوم الإجرائي: الطفولة هي المرحلة التي تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين وهو السن الذي يبدأ فيه النضج البدني كاملا.

المقاربة النظرية للدراسة:

النظرية تكتسي أهمية كبيرة في البحث العلمي، وتعد مرحلة ضرورية لا يمكن الاستغناء عنها، حيث تساعد الباحث على تنظيم الوقائع وبناء الفرضيات والوصول إلى النتائج.[7]

أما النظرية الأنسب في تقديم وحدات التحليل والتزويد بآليات التفسير للموضوع محل الدراسة هي نظرية الاستخدامات والإشباعات.

مفهوم نظرية الاستخدامات والإشباعات:

هي نظرية تهتم بدراسة الاتصال الجماهير دراسة وظيفية منظمة، فخلال العقد العشرين أدى إدراك عواقب الفروق الفردية، والتباين ألاجتماعيي على إدراك السلوك المرتبط بوسائل الإعلام، إلى بداية منظور جديد للعلاقة بين الجماهير ووسائل الإعلام، وكان ذلك تحولا من رؤية الجماهير أنها عنصر سلبي غير فعال على أنها فعالة في انتقاء أفرادها لرسائل ومضمون مفضل لوسائل الإعلام.[8]

فروض النظرية:

يلخص "كارتر وزملائه" افتراضات هذه النظرية في النقاط التالية.

- ✓ إن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.
- ✓ يعتبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي، وتنوع الحاجات باختلاف الجمهور.
- ✓ التأكد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال، وليس وسائل الاتصال هي التي تستخدم الأفراد.
- ✓ يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون التي تشبع تلك الحاجات.
- ✓ يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الوسائل فقط.

الدراسات السابقة:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو من ما وصلت إليه، أو محاولة تنفيذ ما توصلت اليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بها من قبل وبدراستها، وكذلك الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

ولقد تناولنا استخدام الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري وعلى حد علمنا لا توجد دراسات مكثفة حول هذا الموضوع بصفة مباشرة، وسنعرض بعض الدراسات التي تعرضت لذلك.

الدراسة الأولى:

دراسة ماجستير حول معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيرها على الطفل، من إعداد كهينة علواش في جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال سنة 2007/2006.

حيث تمحورت إشكالاتها أساسا على معرفة مدى تأثير هذه الوسيلتان على جمهور الصغار؟ وهل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه؟

ومنها تتدرج بعض التساؤلات والمتمثلة في:

- ✓ كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهد من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى؟
- ✓ إلى أي درجة تعتبر الوسيلتان التلفزيون، ألعاب الفيديو مسؤولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات؟

- ✓ هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل الأكثر انتشارا؟
- ✓ لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز وعنف ألعاب الفيديو؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جوانبها.

وانتهى البحث بتقديم خاتمة حول مختلف النتائج وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

الدراسة الثانية:

دراسة ماجستير حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المتمدرسين الذكور 12 – 15 سنة، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بيئر مراد رايس – الجزائر العاصمة، من إعداد نمرود بشير في جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية.

حيث تمحورت إشكاليتها حول مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهق المتمدرسين الذكور؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقون المتمدرسين اتجاه الألعاب الالكترونية من جهة ومن جهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟

ولتبسيط هذه الإشكاليات طرحت التساؤلات التالية:

- ✓ هل ميول المراهقين للألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقفص الوسائل والمركبات الرياضية؟
- ✓ هل سلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي؟

- ✓ هل لسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟
- ✓ هل التكنولوجية الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جوانبها، أما غي الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث وتحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث، انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

الدراسة الثالثة:

أطروحة دكتوراه حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، من إعداد أحمد الفلاق، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009/2008.

تمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟ وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة على التساؤلات التالية:

- ✓ ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ✓ ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى العقل الجزائري؟
- ✓ ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- ✓ ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟

- ✓ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
- ✓كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه.

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائري من اجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري بحكم أن هذه المنتوجات غربية عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عم واقع اجتماعي وثقافي آخر، وسعت إلى معرفة مدى تأثير الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الألعاب ووصول الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها على التساؤلات التي تم طرحها في البداية، وذلك من خلال التحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرقت في الجانب التطبيقي إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقد استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة.

وخلاصة عامة لمختلف النتائج وأخيرا بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

حدود الإستفادة من الدراسات السابقة:

من خلال الدراسات السابقة التي تم التعرض لها سابقا حول الألعاب الإلكترونية يتبين لنا أنها تخدم الموضوع نوعا ما بصفة غير مباشرة , فكل الدراسات تناولن تأثير الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو علي سلوك الطفل بشكل عام و المراهقين بشكل خاص, و لم نصادف أي دراسة ربطت الألعاب الإلكترونية بسلوك الطفل العدواني بشكل مباشر, غير أننا استفدنا من هذه الدراسات من ناحية تأثر الفرد بها و بمحتوياتها التي باتت تشكل جزء من حياته اليومية هذا من جهة و من جهة أخري فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها .

[1] - stephen siwek video games in the 21 st century : economic contribustion of th us Enetertainment, u.s.a S.softwar industry© Enetertainment software association, 2007, p1 (translated by the reseacher).

[2]- المتقن، عربي-عربي، ط 1، دار الراتب، لبنان، ص 17.

[3]- السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، 2006، ص 30.

[4]- بشير نمرود و لزعر سامية، ألعاب الفيديو وأثرها على الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي عن المراهقين المتمدرسين الذكور، جامعة الجزائر، مذكرة ماجستير، معهد التربية البدينة والرياضة، 2008، ص 25.

[5]- عدنان أبو صالح، معجم علم الاجتماع، دار أسامة، عمان، الأردن، 2010، ص 291.

[6]- السعيد بومعزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، مرجع سابق، ص 352.

[7]- عبد الرحيم درويش، مقدمة إلى علم الاتصال، مكتبة نانسي للنشر، مصر، 2005، ص 17.

[8]- بوزيان عبد الغاني، استخدامات الشباب الجزائري للبرامج الثقافية والتلفزيونية للقناة الأرضية، والاشباعات المحققة منها، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة باجي مختار، عنابة، 2010، ص 41.

الفصل الثاني:

عموميات حول اللعب و أطفال الجيل الرقمي و الإفتراضي

أولا:بنية اللعب

1- أهمية اللعب

2- أنواع اللعب و وظائفه

3- تصنيف اللعب و نظرياته

ثانيا:أطفال الجيل الرقمي و الإفتراضي

1- تكنلوجيا الإتصال و المعلومات الرقمية

2- الطفل و العالم الرقمي الحقيقي

3- الطفل و العالم الرقمي الإفتراضي

خلاصة الفصل

هوامش و مراجع الفصل الثاني

تمهيد:

يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية[1].

يزداد شبع الطفولة بالتكنولوجيا يوما بعد يوم، من التلفاز إلى الانترنت، ومن ألعاب الفيديو والأجهزة النقالة إلى الحاسبات الشخصية، وتعمل بعض الشركات الآن على تطوير تكنولوجيا خاصة موجهة للأطفال متمثلة في برامج الحاسب، حيث يظهر الأطفال كفاءة كبيرة في عالم ملئ بأنواع التكنولوجيا في المنزل والمدرسة والمجتمع بشكل عام[2].

وبالعودة إلى الأخطار المهددة لسلوكيات الطفل، نجد اختلافا في الأدوات مما يرتب اختلافا بالنتائج، بالسلب أم الإيجاب، ويضع الطفولة التي تفقد بنفسها معيار التميز عرضة لما يساق إليها من ماء، فان عَذُبَ طابت أرضه وأينعت وان خبثَ أصابتها العلل والمساوئ ويصعب معها العلاج[3].

أولا: بنية اللعب:

1-أهمية اللعب:

اللعب دافع اجتماعي وهو قديم قدم الحضارة نفسها، انه ينتشر في كل نواحي الحياة.

1-1: أهمية اللعب للنمو الجسمي والحركي والحسي:

يتدفق الأطفال صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدينة وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتنمو قدرتهم على العمل والتفاعل مع البيئة، ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الآتي:

- ✓ تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.

- ✓ تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض، القفز، التسلق.
- ✓ تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
- ✓ تنمية مفهوم الذات الجسمي.
- ✓ المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها القدرة على إشعار الطفل بالاسترخاء ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها.
- ✓ تدريب الحواس وإغناء القدرة على استخدامها.
- ✓ تنمية التآزر الحسي الحركي[4].
- ✓ اتخاذ القرارات من خلال محاولات الصواب والخطأ[5].

بذلك يعد اللعب نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة بغض النظر عن النتيجة النهائية. والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور للنفس والتسلية أو الترفيه بل ينجه لتحقيق هذه ما لا يعتبره لعبا بل يطلق عليه "العمل"[6].

ويلجأ علماء النفس إلى لبعض الحالات لدى الأطفال وقد غدا العلاج باللعب في عصرنا الحالي منهجا من أهم المناهج معالجة للاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية لدى الطفل وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد[7].

كما أن اللعب قيمة اجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشكلات الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل واللعب مع الزملاء كذلك له دور في تلقين الفرد الطابع التكافلي والتعاضد وفي تعرفه على الحدود المعقولة في تعامله مع الآخرين، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بالحب والمودة بينهم وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي ونمط التمييز بين الحسي البيئي واكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقاتها، وينتبه من خلال خبراته إلى أن أبويه قد يتغاضيان عن أخطائه لكن الآخرين لا يسلكون معه بمثل هذا السماح[8].

1-2: أهمية اللعب للنمو العقلي:

يتطور الطفل من خلال اللعب بناه المعرفية فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته، فاللعب عملية نشطة، حيوية، ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية وتقليب الأشياء وتعديل الصور المتكونة لديه ويساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

- ✓ توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- ✓ تنمية الإدراك الحسي.
- ✓ تنمية القدرة على التذكر والربط وتقوية الملاحظة.
- ✓ زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
- ✓ تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الأطفال.
- ✓ التدريب على التركيز والانتباه.
- ✓ توظيف وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة.
- ✓ تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
- ✓ التدريب في صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- ✓ تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ[9].

وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها كما ينمو جسميا وعقليا وحركيا ولغويا واجتماعيا ويكسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، انه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال كما أنه وسيلة لتعلك الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية، اللغوية، الدينية، الاجتماعية وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة للكبار بل انه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، انه البهجة والفرح والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب[10].

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية ليمارس الطفل وفقا لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح[11].

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجحة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير[12].

2: أنواع اللعب ووظائف

2-1: أنواع اللعب:

إذا ما نحن لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق والأحياء الشعبية والأندية وغيرها نجدهم يلعبون ألعاب مختلفة ومتنوعة هذا دليل أن للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة والأماكن التي يلعبون فيها مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فمن بين هذه الألعاب ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى قوة بدنية ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع اللعبة، ومن هنا فان اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف محددة[13].

فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، فاللعب الفردي هو اللعب الذي يلعب في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث تلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة خلال هذه المرحلة الأولى تجده يلعب مع نفسه وحيدا وقد تشاركه الأم وغيرها[14].

أما اللعب الجماعي فهو اللعب الذي يبدأه الطفل في سن الثالثة من العمر ويشاركه الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانين، فمن خلال هذه الألعاب يحصل الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي عندما يتنافس فريقان ويظهر بينهما التنافس والتعاون وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر هذا إلى جانب تعلم الطفل وضع الخطط والتوصل إلى نتائج ترضي الجميع في اللعبة بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية[15].

وهناك من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللاعب كاللعب العفوي الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار، واللعب التربوي الذي يثيره انتباه الطفل من خلال النشاطات المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاونا مع الآخرين وينظم سلوكياته ويهيئه للحياة الاجتماعية واللعب العلاجي الذي يستعمل في العلاج النفسي لدى الأطفال الذين هم تحت التشخيص حيث انه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل المختلفة كالرسم واللعب[16].

كما أن هناك من يقسم اللعب على أساس الوسيلة التي يلعب بها أو الطريقة التي يلعب بها الطفل كاللعب البدني الذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال فهو يستعمل البدن والحركات ويمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من التلقائي والفردي إلى الألعاب أكثر تنظيما وجماعة، كما أن هذا النوع من الألعاب يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، فمن خلال هذا النوع من اللعب يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه وتناولها واللعب بأطرافه بحيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق[17].

إضافة إلى اللعب التمثيلي الذي يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيطها لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال وذلك لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشافات وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا، كما أن هذا النوع من اللعب يسمح للأطفال بتعبير عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، فأصبح هذا النوع من اللعب التمثيلي الرمزي الخيالي نوعا من الدراما الاجتماعية، بحيث يتخذ الطفل دورا خياليا يعبر عنه بالتقليد سواء بالكلمات أو بالأفعال[18].

2-2: وظائف اللعب:

بينت نتائج البحوث والدراسات أهمية اللعب من وظائف وفوائد، كانت نتيجة المشاهدات والملاحظات الميدانية وخصوصا في دور الحضانة ورياض الأطفال، ويقول (لي lee) عن اللعب أنه: "اللعب يُكَون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعتبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه. ويمكن القول أن للعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب وتتمثل هذه الوظائف فيما يلي:

أ: الوظيفة الاجتماعية:

اللعب ليس مجرد نشاط فردي، انه نشاط اجتماعي وبلا شك فان اللعب ينطوي على فوائد اجتماعية كبيرة ويساهم في حل المشكلات ويعمل على إيقاف إزعاجهم وعدوانهم لان عدوان الأطفال في اللعب يتوقف على عدوانهم في الحياة الحقيقية[19].

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا لأنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال[20].

ويمكن تلخيص فوائد اللعب للنمو الاجتماعي فيما يلي:

- ✓ معرفة عادات وقوانين المجتمع.
- ✓ تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.
- ✓ فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
- ✓ تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما وأدوار الآخرين في الحياة.
- ✓ التدريب من الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.
- ✓ تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.
- ✓ تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة وبروح رياضية.

ب: الوظيفة العقلية والفكرية:

الطفل من خلال اللعب يطور بناه المعرفية، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والملائمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته.

فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه ويساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

- ✓ توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.

- ✓ تنمية الإدراك الحسي.
- ✓ تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
- ✓ زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
- ✓ تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.
- ✓ التدريب على التركيز والانتباه.
- ✓ توظيف وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة.
- ✓ تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
- ✓ التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- ✓ تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.[21]

فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعلون معه عن طريق اللعب ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه وعلى الأهل والمربين محاولة استغلاله في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن نترك عملية نمو الطفل للصدفة أو الخبرة المطلقة[22].

ج: الوظيفة البدنية:

يقوم اللعب بدور مهم في النمو الجسمي، نستطيع أن نسميه التحدي والاختبار ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية، فيغطي حدود الطفل وقواه وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة، فسيبحث الطفل عن هذا في مكان آخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لا بد أن يكون وسطا أو بيئة مثيرة ومن الضروري إمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى الأعلى قدر ممكن والتأرجح والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن.

يتدفق الأطفال صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية، وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتنموا قدرتهم على العمل والتفاعل الحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الآتي:

- ✓ تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض، القفز، التسلق.
- ✓ تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.

- ✓ تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
- ✓ التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل اللعب على التخلص من الانفعالات التي قد تؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية.
- ✓ تنمية مفهوم الذات الجسمي.
- ✓ المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها.
- ✓ تنمية الحواس واغناء القدرة على استخدامها.
- ✓ تنمية التآزر الحسي الحركي[23].

د - الوظيفة الشخصية:

إن الشخصية ليست مجرد اجتماع عدد من العناصر مع بعضها البعض لكنها ذلك التنظيم الديناميكي داخل الفرد لجميع المنظومات الجسمية والنفسية الذي يحدد الأساليب التي يتكيف بها الشخص مع البيئة.[24]

للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع للتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية فإذا عاقبه معلمه أو اعتدي عليه من هو أكبر منه فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه ويضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته ويتخلص بذلك على التوتر النفسي الذي انتابه[25].

كما نلاحظ أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشته ومشاركته مع الجماعة تجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الانفعالات والغضب، وهذا ما يتفق مع "مرجريب ..." حيث يقول: إن الطفل يطلق الانفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب، لان الطفل لا يستطيع التعبير عن انفعالاته بالكلام بل يعبر عنها بأساليب متنوعة كالتمثيل وصناعة الدمى والألواح الخشبية، فشخصية الطفل تتشكل وتتكون من التفاعل

الذي تقوم به خلال الأنواع المختلفة من التفاعل مع البيئة التي يعيش فيها الطفل، فكل السمات والقدرات والميول والأنماط السلوكية تتشكل من الأنشطة التي يندمج فيها الطفل حيث تشكل حياته الشخصية بأبعادها المختلفة الجسمية والعصبية والاجتماعية ويكتشف دوافعه ونزعاته ورغباته وأسلوب تفكيره في مواجهة الموقف وكيفية حل المشكلات، فان تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة من خلال التفاعل الاجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين[26].

3: تصنيف الألعاب ونظريات اللعب:

للعب أنماط عدة، ونظرا لتعدد الباحثين في مجال اللعب وتنوع أطرهم النظرية وجدت تصنيفات متنوعة للعب.

يقوم التصنيف الأول على أساس تقسيم الألعاب إلى الألعاب المنظمة والألعاب الغير منظمة. فالألعاب المنظمة بدورها تنقسم إلى الأنواع التالية:

- ✓ الألعاب المنظمة، هي ذلك النوع من اللعب الذي يخضع لقواعد وقوانين معينة ينبغي أن يسير عليها اللاعبون[27].
- ✓ والألعاب غير المنظمة تنقسم بدورها إلى:

3-1: الألعاب التمثيلية:

يرى "بياجيه" أن طفل ما قبل المدرسة يمر في مرحلة ما قبل العمليات، وهي مرحلة تتسم بالتفكير الرمزي، والطفل في لعبه يستخدم شيئا ليمثل شيء آخر أو يرمز إليه ومن أمثلة على ذلك قيام الطفل بتحريك مجموعة من وكأنها قطار، أو استخدام العصا كأنها بندقية، ويعتمد اللعب الإيهامي بشكل كبير على فعل المحاكاة، والمحاكاة تشمل العديد من أنواع السلوك بما في ذلك سلوك الإبداع الفني.[28]

وينبغي الإشارة هنا أن اللعب الرمزي أو الإيهامي شكل من أشكال اللعب التمثيلي ونجدها خاصة من سن الثالثة حيث أن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات وسلوكيات الأسرة وكل الأعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي أي مستقى أو مأخوذ من الواقع المعاش، إلا أن هذا التقليد ليس دقيق لان الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقية إلا في سن المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول[29].

3-2: الألعاب الهادفة:

وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في ألعاب المكعبات والتي تخضع إلى قاعدة، فهناك ألعاب يدوية كما نجد ألعاب الوظيفة التي تمكن الطفل من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد كالتجارة، الخياطة، الطبخ، ... الخ.

3-3: الألعاب المجردة:

نجدها في الأعمال المحكمة المنظمة، وتراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك الطفل قوانين وقواعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة وتتطلب لعب فردي غير أن ألعاب الانتصارات والمروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر في هذا الصنف الألعاب الجماعية المنظمة وهي ألعاب المنافسات التي تتطلب جماعة متعاونة ومنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له[30].

أما بالنسبة للألعاب الغير المنظمة هي الألعاب العشوائية التي لا تخضع لقواعد محددة[31].

3-4: ألعاب حسية حركية:

في هذه الألعاب لا يستطيع الطفل التمييز بين الاثر الحسي والحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده.

3-5: الألعاب التخريبية:

وهي الألعاب القائمة على التخريب والتهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي إلى فوضى.

3-6: الألعاب العنيفة:

وهي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاته غير انه إذا زاد عن حده انقلب إلى ضده يعني معارك منظمة بين الأطفال[32].

ويرتبط هذا اللعب بالأطفال الذكور في مرحلتي الطفولة المتوسطة والمتأخرة ومن الأمثلة عليه الاشتباك بالأيدي والمصارعة وألعاب الكاراتيه وقذف الكرة، والقفز والنط من أماكن عالية قد تكون فيها خطورة على الطفل. وتتضمن هذه الألعاب بالإضافة إلى الفرح، المنافسة والتي تبدأ في الظهور لدى الأطفال عند سن الثالثة من العمر ويكون عنصر المنافسة بداية ذو أهمية قليلة نسبيا ثم ينشط ويتزايد مع نمو الطفل[33].

4: نظريات اللعب:

لا شك أن النظريات الكلاسيكية (نظرية الطاقة الزائدة، نظرية الاسترخاء أو الترويح، النظرية التشخيصية ونظرية التدريب أو المران) قد ساعدت في ظهور النظريات الحديثة التي زودتها بالأفكار والأسئلة المختلفة ودفعتها إلى اختيار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي، حيث ركزت هذه النظريات جل اهتماماتها على الطرق التي يستفيد بها الأطفال من اللعب في نموهم وتطورهم النفسي، كما درست تأثير البرامج التدريبية في مرحلة الطفولة المبكرة وبالتحديد في السنوات الخمسة الأولى، حتى صار اللعب يحتل قلب المنهاج ويستخدم كوسيلة في نمو الأطفال بمجالاته المتعددة ومن أبرز هذه النظريات: نظرية التحليل النفسي، النظرية المعرفية، النظرية الاجتماعية الثقافية، وفيما يلي عرض موجز لكل منها[34]:

4-1: النظرية التقليدية للعب:

من أهم هذه النظريات التقليدية التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية الطاقة الزائدة، نظرية التشخيصية، نظرية التدريب على المهارات:

أ: نظرية الطاقة الزائدة:

صاحبا هذه النظرية هما "فريدريك سيلبر سينسر" و "فان شيلر" (1875) وتذهب هذه النظرية أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي ومما يوجه من نقد لهذه النظرية أن اللعب لا يكون دائما بوجود طاقة زائدة عند الطفل فكثيرا ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق ومع ذلك في نشاطه ويواصل اللعب[35].

ب: نظرية التلخيصية:

لقد استطاعت النظرية التلخيصية أن تعطينا تفسيرا أكثر تفصيلا مما جاء به غيرها من المحاولات عن محتوى اللعب[36]، وقد كان لنظرية "هول" التلخيصية تأثيرها الفائق على الإثارة لسلوك الأطفال في مختلف الأعمال، المأخذ على هذه النظرية أن كثير من الألعاب التي يمارسها الطفل لا تمثل الماضي فقط بل الحاضر كذلك كألعاب الفضاء والكثير من الألعاب الحديثة التي يستخدم فيها الفيديو، هذا بجانب أن الصيد منتشر بين الكبار وكذلك الصغار وكذلك الألعاب الجماعية والفردية يمارسها الكبار والصغار.[37]

ج: نظرية التدريب على المهارات:

يعتبر "كارل غروس" اللعب كنتيجة للغرائز التي تسمح بالظهور والتثبيت والتمرن للإعداد للحياة الناضجة، وكان يركز خاصة على التجربة باللعب في مستوى الجهاز الجسمي، والطفل عند الإنسان والحيوان طريقة غريزية لاستيعاب الأنماط السلوكية المكيفة للمواقف التي يجب على الراشد أن يواجهها، فاللعب هو "تكرار فعلي للنشاطات الغريزية للصيد والدفاع.[38]

ويرتبط اللعب ارتباطا وثيقا بالمحاكاة، فالتعلم بالمحاكاة، أمر هام لصغار الحيوانات الذين تكون نماذج أفعالهم الفطرية غير وافية بالغرض، معنى ما سبق أن العاب الصغار وتقليد لادوار الكبار والمحاكاة غريزة يتعلم الأطفال عن طريقها أدوار الكبار ويتدربون على المهارات اللازمة لهم في مستقبل حياتهم ومن مزايا نظرية الإعداد للحياة أنها:

- ✓ اهتمت بلعب الإنسان والحيوان.
- ✓ أوضحت أن الأنشطة التي كانت معروفة أنها غير هادفة يمكن أن تكون ذات هدف هام وضروري.
- ✓ اهتمت بأنواع عديدة من اللعب مثل لعب القتال، الحركة، التعرف، التذكر.

2-4: النظريات المعاصرة للعب:

من أهم النظريات المعاصرة التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية التحليل النفسي، نظرية البشطالت، نظرية دينامكية الطفولة، نظرية بياجيه، نظرية آدلر للطفولة.

أ: نظرية التحليل النفسي:

نظر أصحاب نظرية التحليل النفسي إلى اللعب كأداة للتنفيس والتطهير وفسروه وفقا لمبدأ اللذة والألم فاللعب يسمح للأطفال بالتعبير عن الانفعالات السلبية التي يختبرونها في المواقف الحياتية اليومية التي يتعرضون لها ولا يستطعون السيطرة عليها وتتضمن الخبرات الدراسية والصراعات، فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة إلى السرور والمتعة ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط.

فاللعب يوفر للطفل محيطا آمنا للتعبير عن هذه الانفعالات وكسب الشعور بالسيطرة فاللعب يؤدي وظيفة تنفسية إذ يسهم في تحقيق التوتر والانفعالات المكبوتة الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع فان الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة واللذة دون الخوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته و سروره، فاللعب الإيهامي الخيالي يبعده عن الواقع المؤلم القاسي، ويستعين الطفل بأشياء من العالم الواقعي لخلق عالمه الإيهامي من خلال اللعب.[39]

فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس انه وظيفة نفسية في حياة الطفل تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي واللعب هو عبارة عن تغيير رمزي غالبا، صادر عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لا شعورية مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق لدى الأطفال، كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق.[40]

ليس هذا فحسب بل أن التقليد والمحاكاة لها مكانة خاصة وبارزة في نظرية التحليل النفسي وليست السلوكية وحدها صاحب السبق في التركيز عليها بل أن التقليد أساس بناء شخصية سوية.[41]

ب: نظرية الجشطالت:

اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب إلى الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضح "كوفكا Koffka" بأن نمو الطفل يتضمن أحد المبادئ الجشطالتية حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى استشارة الاستجابة، فمثلا عند مرور الطفل بجرس الباب يرغب في دق الجرس لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك الحسي لنموذج معين وبين العمل المناسب له، كما قد يحتضن الطفل الدمية أو يرميها كما لو كانت طفلا وهذا في اللعب الإيهامي، ويرى "كير تلوين" بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عصره وشخصيته وحالته الراهنة.[42]

ج:**النظرية المعرفية:**

اهتم "بياجيه" بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم عنصرا ايجابي فاعل وليس مجرد مستقبل للمعرفة وقد وضع "بياجيه" عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

1- المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا.
2- مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من نهاية السنة الثانية حتى السنة الرابعة.
3- مرحلة العمليات المادية: تمتد من السابقة حتى الحادية عشر.

من المعروف أن نظرية "بياجيه" تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل على النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بني خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوقف مع العالم الخارجي الذي يحيط به ويعزو "بياجيه" عملية النمو العقلي عند الطفل إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط ويكون الكائن الحي في حالة من التوافق الذكي عندما تتوازن عمليتا التمثل والملائمة.[43]

ثانيا: أطفال الجيل الرقمي الافتراضي:

تمهيد:

بدأ يتشكل في العقد الأخير من القرن الماضي عالم جديد، ومن المتوقع أن يتابع تشكله في العقدين القادمين من الألفية الثالثة، ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها:

- ✓ انطلاقة الدماغ.
- ✓ تفجر الثورة التكنولوجيا.
- ✓ انكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات.
- ✓ انسياب المعلومات من خلال الانترنت والفضائيات.
- ✓ ظهور الحواسيب.

في هذا العصر ينمو أطفالنا اليوم الذين عليهم أن يتعلموا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة خارقة وبأدوات

تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية أن التكنولوجيا الجديدة تزود هؤلاء الأطفال بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر.[44]

1- تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية:

تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية هي مجموعة من المعرف والخبرات المتراكمة والمتاحة، والأدوات والوسائل المادية والتنظيمية والإدارية، التي يستخدمها الإنسان في الحصول على المعلومات الملفوظة والمصورة والمرسومة والرقمية وفي معالجتها وبثها وتخزينها بغرض تسهيل الحصول على المعلومات وتبادلها وجعلها متاحة للجميع وهي إدارة ومعالجة المعلومات باستخدام الحاسوب بما في ذلك العتاد والبرمجيات المطلوبة للوصول لها وتشير دائرة المعارف الدولية لعلم المعلومات والمكتبات إلى تكنولوجيا المعلومات باعتبارها تكنولوجيات الكترونية لجمع واختزان ومعالجة وتوصيل المعلومات.[45]

إذ ترتبط عشرات الآلاف من الشبكات الحاسوب بعضها البعض على مدار 24 ساعة في معظم أنحاء العالم.[46]

أما الأستاذ "سعد غالب ياسين" فيرى أن عناصر ثورة المعلومات تشكل منظومة ثلاثية الأبعاد، تتكون من عتاد hardware، والبرمجيات والمواد المعرفية knowledge ware، إضافة إلى منظومتين فرعيتين هما منظومة إدارة المعرفة knowledge management وتكنولوجيا المعرفة knowledge technologyt.[47]

1-1: تكنولوجيا المعلومات الرقمية:

تشير تكنولوجيا المعلومات الرقمية إلى الرسائل الرقمية المستعملة لإنتاج ومعالجة وتخزين واسترجاع وإرسال المعلومات وإيصالها سواء في شكل معطيات رقمية، نص، صوت، صورة، فتكنولوجيا المعلومات تعتبر بحد ذاتها نتاجا مناسبا للتلاحم والتكامل بين كل من تكنولوجيا الحاسبات الآلية وتكنولوجيا الاتصال والإعلام فهي جميع أنواع التكنولوجيات المستخدمة في تشغيل ونقل وتخزين المعلومات في شكل الكتروني، وتشمل كل من الحواسيب الالكترونية، التلفزيون الرقمي العالي الوضوح، الراديو الرقمي، جهاز الفيديو الرقمي والأقراص المضغوطة.

أ - الحاسوب الالكتروني Electronic computeer:

نظام الكتروني لمعالجة البيانات وفقا لمجموعة من التعليمات، ويتكون من مجموعة من الأجهزة الالكترونية تعدى Hardwar يتم التحكم في أدائها بواسطة مجموعة من البرامج المخزنة تدعى Software.[48]

ويتكون الكمبيوتر من عنصرين أساسيين ورئيسين، الأول ما يطلق عليه اسم (الهارد وير hardware) والمقصود به جميع مكونات الكمبيوتر الملموسة التي يمكن أن نراها بأعيننا من شاشة، لوحة المفاتيح، فأرة، سماعات، طابعات، .... الخ.

أما العنصر الثاني يطلق عليه البرامج software وبالطبع لن يكون هناك أي فائدة للهارد وير hardware ما لم يكون هناك برامج، فالبرامج هي عقل الكمبيوتر المحرك.

ولنعط مثال بسيط لكل من الأجهزة والبرامج، فجهاز التلفزيون والفيديو قد يمثل هنا مفهوم الهاردوير، أما مفهوم البرامج فقد يكون مشابها لما يحمله شريط الفيديو من أفلام، وتحفظ البرامج في أدوات التخزين المختلفة من (ديسكات floppy disk او اقراص ليزر cd) أو ما فيما يعرف بالهارد ديسك harddisk الموجود داخل كيس الكمبيوتر نفسه وتختلف برامج الكمبيوتر وتتنوع في دورها ودرجة أهميتها بدءا من برامج أنظمة التشغيل operating system، والتي من أشهر أمثلتها الويندوز windows، ... الخ، والتي يعد من أهم أدوارها تعريف جهاز الكمبيوتر بنفسه وبمكوناته وإعداد تلك الشاشة التي تتيح لك التعامل مع الجهاز أو البرامج الأخرى المحملة عليه والتي يطلق عليها سطح المكتب disk top، يلي ذلك كم هائل لا يمكن حصره من البرامج المختلفة التي قد تستخدم لغرض واحد أو أغراض متعددة والتي يطلق عليها برامج التطبيقات Application ومن أمثلتها برامج الكتابة والرسم وبرامج الكمبيوتر التعليمية والآلة الحاسبة، وبرامج عرض الأفلام والأغاني، وبرامج الدخول على الانترنت، حتى ألعاب الكمبيوتر يعد كل منها مستقل.[49]

لقد أصبح شائعا اليوم أن أمية القرن الحالي هي الأمية المعلوماتية وقوامها الحاسوب، مما جعل الكثير من الدول تعد أو تتبنى سياسات أو مخططات وطنية لاستعماله بكثافة فعالة.

فتكنولوجيا المعلومات تعتبر واحدة من المجالات التي انتقلت بسرعة من المجال العلمي البحثي إلى عالم الحياة اليومية، حيث أصبح الإنسان المعاصر يدمج بوتيرة متزايدة في حياته اليومية مجموعة من

الأدوات والأجهزة ذات الطابع الالكتروني والتي أصبحت حيوية الاستخدام في مجال جمع البيانات وتخزينها ومعالجتها وتوزيعها.[50]

استخدامات الكمبيوتر في الاتصال الشخصي والجماهيري:

- ✓ يستعمل الكمبيوتر كوسيلة للشبكات المعلوماتية في مجال الاتصال الشخصي والجماهيري من خلال العديد من التطبيقات الالكترونية.
- ✓ الحساب والمعالجة السريعين للبيانات الرقمية والرموز والمعادلات.
- ✓ حفظ واسترجاع المعلومات الحرفية والرقمية بسرعة كبيرة وبكميات هائلة.
- ✓ معالجة الكلمات والنصوص مع إتاحة متابعة مرئية مباشرة وواضحة لها.
- ✓ إمكانية التعديل والتصحيح وإعادة الترتيب الجزئي أو الكلي للمادة وكذا تخزينها بسهولة كبيرة.
- ✓ تصميم الرسوم وتحسين أدائها باستخدام نظم معلوماتية تسمح بتخزين رسوم جاهزة وتعديلها وسهولة معالجتها والتصرف فيها.
- ✓ التواصل والدردشة عبر شبكات المعلومات "الانترانت والاكسترانت" "داخل المؤسسات أو ما بينها وبين محيطها الخارجي) والانترنت العالمية.
- ✓ أعمال التركيب والتشغيل الذاتيين لبرامج وسائل الاتصال الجماهرية الأخرى، راديو، سينما، تلفزيون.
- ✓ محاكاة بعض الأجهزة الالكترونية الأخرى، مثل الفيديو، التلفزيون، الهاتف، الفاكس، كما تستعمل الحواسيب العملاقة في تحسين تحديد موقع ومسار وحجم وطبيعة الثروات الطبيعية.
- ✓ دقة توقعات الرصد الجوي.
- ✓ دقة وسرعة انجاز معظم البحوث العليمة في مجال الصحي، البيئي والفلكي.[51]

يحقق الكمبيوتر للإنسان مزايا السرعة والدقة والثقة لأنه آلة تمتاز بالقدرة الفائقة على انجاز العمليات الحسابية المعقدة بسرعة عالية جدا والتي يصعب إجرائها أو تنفيذها يدويا، بالإضافة إلى إمكانيته الواسعة في تخزين واسترجاع كم هائل من المعلومات في أزمنة بسيطة للغاية.[52]

الكمبيوتر ضرورة تربوية:

غزا الكمبيوتر المجال التربوي كما غزا غيره، فاستخدمه المسئولون عن المباني المدرسية في تحديد الخرائط المدرسية ومواقع الإنشاءات واستخدمه الإداريون في تنظيم مدارسهم من حيث تنظيم الجداول

المدرسية وإعداد المقيدين في الصفوف المختلفة للنتائج واستخدمه المعلمون، أما من أدوات التكنولوجيا التعليمية فيما يطلق عليه التعليم بمساعدة الكمبيوتر أو كمادة تعليمية أو غير ذلك.

ومن هنا فإننا نورد بعض المبررات باستعمال الكمبيوتر في المجال التعليمي واعتباره مادة مقررة تستوجب الدراسة على المستويين النظري والعملي في التعليم الرسمي والمسارات المختلفة.

مبرر اجتماعي social rational:

اصطبغت المجتمعات بمؤسساتها المختلفة بالروح الكمبيوترية، انجاز التعبير، فأصبحت المعرفة الكمبيوترية مؤشرا مهما من مؤشرات كفاءة الفرد وعلى الأخص في أسواق العمل المتميزة في أي مجال حياتي، بل وأصبحت هذه الثقافة مؤشرا لمدى التقدم الاجتماعي للأفراد في بعض الأحيان.

مبرر مهني vocational rational:

أصبح الكمبيوتر كأداة من أدوات تكنولوجيا التعليم، فعلا في تطوير أنماط التدريس وفي تقديم مفردات المناهج المدرسية عن طريق برمجيات تيسر التعليم الفردي في وقت مناسب وبكفاءة وضوابط تقويم متميزة.

مبررات حافز Catalytic Rational:

تقدم البرامج الجاهزة والمقننة لإعداد والإخراج لمستهلكيها حافزا للإبداع والابتكار في آي ميدان من ميادين الاستخدام بما توفره لهم من نماذج وآليات تنفيذ وإمكانيات التعديل والتغيير والاقتباس بما تفتحه لهم من آفاق جديدة تدعوهم لتطوير أنفسهم وتيسر لهم ... اجتماعيا ايجابيا.

مبرر معلوماتي informatic rational:

إلى جانب أهمية تجميع أو تصنيع المكونات للكمبيوتر فانه من المهم بمكان إعداد كوادر على كفاءة مهارتية ومعلوماتية مناسبة لإعداد المكونات البرمجية software وأساليب تعتمد على متابعة مجريات الأمور في مجال تلك الصناعة المتجددة المعارف والتقنية وهذا الإعداد يمثل نواة لتطوير التقني الذي ترتقبه الأمم في صناعتها لينعكس ايجابيا على اقتصادها فيما بعد.

مبرر الاحتياجات الخاصة special rational:

من المؤكد أن طلاب ذوي الاحتياجات الخاصة سواء المتفوقون والموهوبون أو المعاقون سيجدون ضالتهم إما عن طريق البرامج التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي A_1 للفئة الأولى أو عن طريق البرامج المناظرة لأنواع الإعاقات المختلفة يستخدم فيها المستهلك مسارات متعددة تيسر له الوصول إلى مستوى مرضي من المعارف النظرية والتطبيقية في وقت مناسب.[53]

تم بناء أول كمبيوتر في تاريخ البشرية في جامعة بنسلفانيا بالولايات المتحدة الأمريكية عام 1946 وأطلق عليه لفظ Eniac لحساب الرمي للجيش الأمريكي، فالمخترع الحقيقي له هو "جون فينسون اتانازوف John vincent atanasoff" الذي توفي عام 1995 عن عمر يناهز 91 عام وكان ذلك عام 1937 عندما كان يفكر في الحاسبة التماثلية التي صممها سنوات قبل ذلك التاريخ مع عدد من زملائه في جامعة Lowa، وقد لاحظ أنها محدودة القدرة، فقرر إنشاء حاسوب مدعم بذاكرة وبعد أشهر من ذلك جاء أول حاسوب الى الوجود.

ومنذ 1946 عرف الكمبيوتر تطورات هائلة زادت من سعته وطاقته وقدراته على أداء مهام عديدة ووقت وجيز جدا، وتوجه الكمبيوتر نحو تصغير حجمه بعدما كانت أوائل أجهزة الكمبيوتر تزن ثلاثين طن وتشغل مساحة تتسع لسيارتين، وكانت تشمل على ثمانية عشرة أنبوبا مفرغا تنبعث منها حرارة كبيرة تؤدي إلى كثير من الأعطال والتوقف كل سبعة دقائق بالمعدل، وكانت تكلفة جهاز الكمبيوتر آنذاك تقارب نصف مليون دولار بأسعار عام 1946.[54]

دخل الحاسوب بعد الثمانينات في معظم مجالات حياتنا اليومية وأصبح ينظم عمل الهاتف والتلفاز وكذلك عمل منظما لمعظم الآلات في المصانع بالإضافة إلى تنظيم دفع الرواتب وفواتير الماء، الكهرباء، تحليل الدم، إجراء الفحوصات الشاملة في المختبرات الصحية، وإدارة الأعمال التربوية مثل قبول الطلبة في المدارس والجامعات، التخطيط بجميع أنواعه، وفي تخزين المعلومات بالمكتبات وتدفقها عبر أجهزة الاتصال عن بعد مخترقة حدود المكان والزمان.[55]

من 1990 وما بعدها أصبحت سعة الخزن عالية جدا، تبوأت فيه البرمجيات موقع الصدارة و العتاد ، وقد سعى مصمموا هذا الجيل إلى تطوير حاسب ذكي قادر على التحليل والتركيب والاستنتاج المنطقي وحل المسائل وبرهنة النظريات وفهم النصوص وتأليف المقالات وهندسة المعرفة وأساليب الذكاء الصناعي.[56]

يظهر الكمبيوتر أو الحاسب الآلي اليوم على عدة أشكال منها:

- ✓ كمبيوتر المكتب: يعرف عادة باسم الكمبيوتر الشخصي وهو يستخدم اليوم في البيوت أيضا ومن عيوب هذا الجهاز انه لا يمكن نقله خارج المكتب أو البيت.
- ✓ الكمبيوتر المحمول: وهو يعطي إمكانية نقله إلى كل مكان وتشغيله في مختلف الظروف خارج البيت، خارج المكتب، ويمكنك من الاتصال بشبكة الانترنت من كل مكان وقد أضحى بمثابة مكتب متنقل.
- ✓ كمبيوتر الجيب: يرمز إليه عادة بالحروف PDA أي Assistant Personal Digital وهو في ذات الوقت مفكرة ويمكنه من تحرير النصوص والاتصال بالانترنت، وهو لم يصمم ليحل محل كمبيوتر المكتب أو المحمول بل ليساعده ويتم بعدها تحويل المعطيات المتوفرة عليه الى الكمبيوتر المحمول أو كمبيوتر المكتب.
- ✓ المنظم الالكتروني: وهو نسخة من كمبيوتر الجيب، يمكنك فقط تخزين المواعيد وأرقام الهاتف.

ويمكن القول أن تكنولوجيا الكمبيوتر الحاسوب الآلي أو الحاسب الالكتروني يعود إليه الفضل الكبير في تدشين البشرية مرحلة جديدة من مراحلها الاتصالية وهي مرحلة مجتمع المعلومات والمعرفة والذكاء الإنساني التي بميلادها ولدت وسائل إعلام واتصال جديدة.[57]

ب:التلفزيون الرقمي:

يعتبر التلفزيون وسيلة جذب إعلامي للكبار والصغار، فهو يمتلك القدرات الفنية التي تعينه على تحويل الخيال إلى واقع مرئي وهو يحول القصص والروايات إلى صور متحركة يملؤها النشاط والحيوية.[58]

فقد بدأت الفكرة من خلال القاعدة العلمية، نقل الصورة بواسطة تيار كهربائي معين، وظهرت الفكرة في بدايتها الأولى على يد العالم "جوزيف ماي" حيث اكتشف عنصرا يختص في نقل وتحويل القوة الكهربائية إلى صورة، وفي عام 1884 اخترعت اسطوانة (تيبكون) التي توزع الجسم على عناصر تتكون منها الصورة.

وفي عام 1926 تمكن العالم "جون بيرد" من نقل الفكرة إلى الواقع العلمي الملموس حيث توصل الى وضع أول تصميم عملي للتلفزيون الميكانيكي، ولكن الصورة لم تكن واضحة وفي عام 1930 كانت

البداية الرئيسية لاستخدام التلفزيون بشكل واسع وعندما بدأ تأسيس محطات خاصة به في انجلترا وأمريكا وألمانيا وفرنسا وايطاليا، والاتحاد السفياتي، وفي عام 1936 بدأ البث التلفزيوني المنتظم في بريطانيا وبحلول عام 1945 ازدهر بناء المحطات التلفزيونية في بعض الدول الأوروبية وفي أمريكا ثم أخذت صناعة التلفزيون تزداد تطورا، وخاصة بعد اختراع التلفزيون الملون واستخدام البث بواسطة الأقمار الصناعية.[59]

وقد كان لتكنولوجيا الاتصال تأثير كبير على تطور البث التلفزيوني وتوسيع طاقات الكابل التي تنقل ذبذبات الصور المرئية من خلال أشعة الليزر وأصبح البث الفضائي المباشر السمة المميزة لعقد التسعينات اذ انتقل التنافس الى الفضاء الخارجي، واحتدم الصراع الثقافي بيد الدول والشركات العالمية فأصبحت الأقمار الصناعية تجوب الفضاء لتبث بكل لغات العالم أنواعا وأشكالا شتى من البرامج الترفيهية إلى الأفلام والمهرجانات وصولا إلى آخر أنباء الحروب والكوارث والانقلابات التي يتابعها المشاهد لحظة حدوثها وما حققه التلفزيون ليس محصورا في اتساع رقعة انتشار من خلال أقمار الاتصال إنما ساعده في عملية التقارب الإنساني والحضاري بين شعوب العالم الذي نتج عن البث الفضائي المباشر بالإضافة إلى عمليات تشكيل الآراء والمواقف والقرارات والتصورات يشكل مختلف المستجدات الحاصلة محليا وإقليميا ودوليا ومن خلال المعلومات التي يقدمها أو التي يركز عليها. وكذا نقله لصورة الحدث في لحظة وقوعه إلى الملتقى المباشر على الهواء وهو ما يجعله متفوقا على وسائل الاتصال الأخرى من حيث السرعة والحيوية في نقل الأخبار بالصورة والصوت.

بفعل الثورة الرقمية وتوسع عمل الأقمار الاتصال عرف التلفزيون تطورات متسارعة وتحولات جذرية وعميقة مما أدى إلى إمكانية إنشاء قنوات تلفزيونية متعددة فمن أبرز المستحدثات في مجال الاتصال والمعلومات التي تطورت في العقد الأخير من القرن العشرين ذات الصلة بالتلفزيون الكابلي والألياف الضوئية وأقمار الاتصال والحاسوب فضلا عن التلفزيون التفاعلي والحقيقة التمثيلية وتكنولوجيا الضغط الرقمي.

وما زالت تطورات الاتصال جارية لتسهيل عملية وصول البث المباشر إلى المشاهد بوسائل سهلة ورخيصة إذ تسعى بعض الشركات العالمية لإتمام البث التلفزيوني الفضائي المباشر عن طريق الهزائيات الاعتيادية من دون الاستعانة بالأطباق الهوائية ويتوقع أن يتم ذلك خلال القرن الحادي والعشرون، لذلك سوف يشهد العالم صراعا وتنافسا بين الشبكات والقنوات الفضائية التلفزيونية وقد صنعت بعض الشركات أجهزة تلفزيون يمكنها استقبال البث المباشر من أقمار الاتصال دون هوائيات خارجية لأنه مزود بأجهزة استقبال وهوائيات داخلية مثل العرض الذي عرضته شركة "سامسونغ" عام 1994.[60]

ومنه فان التلفزيون الرقمي عالي الوضوح يتسم بايجابيات نذكر منها:

- ✓ يثير الخيال ويفتح آفاقا جديدة مما يقدم من صورة وموسيقى وألوان زاهية.
- ✓ يعد مصدرا من مصادر المعرفة من خلال برامجه المتنوعة وانه يستخدم في التعليم بوضع المناهج التعليمية في إطار درامي حتى تكون أكثر رسوخا في ذهن التلميذ.
- ✓ يسمح لمدرس واحد بتوجيه رسالته التعليمية لآلاف من التلاميذ.
- ✓ يسمح بإشباع حاجات حب الاستطلاع بتزويد التلاميذ بخبرات ومهارات في معظم جوانب الحياة.
- ✓ له أهمية كبيرة في التعبير فانه يقوم مقام ألف كلمة من خلال صورة واحدة.
- ✓ يمتاز بأنه يقدم المادة التعليمية في نفس زمن حدوثها أو بعد بفترة قليلة وثقافته تسمى ثقافة الصورة وتتميز بالجزئية والتفتت للمعلومات إذا ربطها المشاهد استفاد منها وإذا لم يربطها لن يستفيد بشيء.[61]
- ✓ يعد أقدر وسيلة الاتصال على نقل الخبرات الواقعية بالصوت والصورة الى الأطفال في سن مبكرة من حياتهم.
- ✓ يستطيع بما يمتلكه من مميزات من تقديم المعرفة بطريقة سهلة الاستيعاب.
- ✓ قدرته على نقل المعلومات إلى ذهن الطفل في وقت مبكر في حين يصعب معه نقل هذه المعلومات بواسطة الصورة فقط أو بواسطة الصوت فقط أو حتى عن طريق الكتابة.
- ✓ قدرة استقطاب الأطفال بما يمتلكه من لغة تعبيرية تستخدم المؤثرات الصوتية والصورية.
- ✓ يقدم الطمأنينة والأمان إلى الأطفال بما يعرضه من مواد تلفزيونية تمثل نموذجا لأسرة متآلفة متحابة.
- ✓ يتصف بقوة وتنوع عناصر التجسيد فيه مما يجعله وسيلة تتمتع بالجاذبية إذا ما استخدمت هذه العناصر بكفاءة متكاملة.[62]

ومن سلبياته ما يلي:

- ✓ أنه يعرض برامج ومسلسلات أجنبية تتضمن قيما مخالفة لعاداتنا وتقاليدنا العربية ويتقمصها التلاميذ مثل التفكك الأسري واختلاط الجنسين ... الخ.
- ✓ يخلق آثارا صحية مرهقة وضارة بالعيون ويقتل وقت التلاميذ ويبعدهم عن ممارسة هواياتهم.

- ✓ يكسب التلاميذ والأطفال صفة اللامبالات بإضاعة الوقت أمامه.
- ✓ يشغل الناس عن أداء الواجبات الدينية.
- ✓ يشوش على العملية التربوية ويؤثر على سلوكيات التلاميذ في ممارستهم الحياتية.
- ✓ يدهور عادات القراءة عن التلاميذ.
- ✓ يؤثر على الجانب النفسي من خلال مشاهدة أفلام العنف والتي تكسب الطفل السلوك العدواني وتشعره بالوحدة والانطواء.[63]

كما أن للتلفزيون آثار سلبية على ثقافة الطفل تتمثل فيما يلي:

- ✓ توصلت نتائج الدراسات التحليلية على التلفزيون العربي تحديدا لأنها تعتمد على جزء من برامجها المقدسة للطفل على أفلام الكارتون الأجنبية إلى أن معظم القيم والأنماط الثقافية والسلوكيات السلبية كان مصدرها أفلام الكرتون المستوردة التي يبرز من خلالها العنف في شكل محبب للأطفال وفي شكل كوميدي يجذب الأطفال إليه مثل "توم وجيري" حيث يقفز توم من فوق قمة جبل أو يعلق الديناميت في ذيل عدوه الصغير، أو يضع حفرة عميقة ليقع فيها وهذه المشاهد المتكررة تفرغ العنف في معناها ليصبح أمرا يوميا بسيطا خاصة انه لا ينتهي بوقوع أضرار، وقد أوضحت النتائج فيما يتعلق بمشاهدة أفلام الكرتون المستوردة ما يلي:

فعل العنف لا يستتبع عقابا في 73% من الحالات.

مشاهدة العنف تتضمن استخدام سلاح في 25% من الحالات.

مشاهدة العنف لا يترتب عنها إصابات أو أضرار في 47% من الحالات.

مشاهدة العنف لا تؤدي للشعور بألم في 58% من الحالات.

إن مشاهدة التلفزيون تستهلك وقت الأطفال مما يؤثر على نشاطات أخرى أكثر أهمية مثل القراءة، اللعب، الاستماع للراديو، النوم، المناقشة، ... الخ[64]

يمثل الأطفال في كل مجتمع زاد وذخيرة لمواجهة المستقبل بكل ما فيه من ايجابيات وسلبيات، وبالتالي فطفل اليوم رجل الغد، لذلك فمراقبة البرامج التي يشاهدونها ضرورية وتوجيهها وجهة تخدم مصالح المجتمع واجبة على أولي الأمر في المجتمع من الدول والحكومات إذ أكد الكثير من الباحثين على دور التلفزيون في التأثير على الطفل، لأنه الأكثر استهلاكا للمادة الإعلامية التلفزيونية ويمثلون المادة الخام للتغيير التلفزيوني، لأنها تقضي معظم وقتها في الجلوس أمام هذا الجهاز ويرى بعض الباحثين في ميدان الإعلام أن الخطورة التي يتسم بها دور التلفزيون في أي وقت وبأي طريقة حتى في أوقات مراجعة دروسهم، الشيء الذي أدى بالكثير من الأحيان إلى الرسوب المدرسي وغيره من مسائل

خطيرة التي تمس حياة الأطفال بصفة خاصة، من سلبيات عادة المشاهدة التلفزيونية دون مراقبة من أفراد الأسرة والهيئات الأخرى كالمدرسة وأسفرت العديد من البحوث المبدئية في أن تعرض الأطفال للتلفزيون أصبح ظاهرة من الظواهر الخطيرة في العصر الحديث خاصة في البلدان العربية.[65]

وفي عالم البث التلفزيوني فان الانتقال من طريق الاتصال وحيد الاتجاه إلى طريق الاتصال التفاعلي، ثنائي الاتجاه يعتبر بطيئا وتعاني الآن معظم شركات البث التلفزيوني الرئيسية مثل، الشبكة التلفزيونية العامة وشركة الكابلات التلفزيونية من ضرورة اتخاذ القرارات المناسبة لتحرير مستقبلها.[66]

عدم الحصول التفاعلي ما بين المقدم والمشاهد يقلل من متابعة المشاهدين للبرنامج.

لا يسع للطلاب بالمناقشة أو توجيه الأسئلة ولا الكتابة خلال البرنامج.

لا يمكن المشاهد للبرنامج التلفزيوني من حمل وتفحص الوسائل، نماذج أو هيئات.

نظرا لقصر الوقت قد لا توضح بعض المفاهيم والأفكار الهجرة.

لا يمكن إيقاف البث ومناقشة نقطة ما كما هو الحال في الإذاعة.[67]

إن التلفزيون التعليمي هو ذلك الجهاز الذي صمم خصيصا لمساعدة طلاب المرحلة الابتدائية، الإعدادية والثانوية لتحقيق أهداف تعليمية معينة تحت إشراف مؤسسات ومعلمين وضعوا خصيصا لتكوين بيئة تعليمية خارج نطاق المدرسة أو بما يتوافق معها لذلك يطلق عليه أحيانا التلفزيون المدرسي وهو يهدف إلى التغلب على مشكلة عدد المدرسين الأكفاء وخاصة في تخصصات الرياضيات واللغات والعلوم.[68]

ج : الراديو الرقمي:

استفاد الراديو من التقنية الرقمية استفادة كبيرة في مجال بث الصوت والأغاني والموسيقى، وبفضل التقنية الرقمية أمكن تجاوز بعض عوائق التشويش التي كانت سائدة من قبل، فمن المعروف في النظام التماثلي أو التناظري أن إشارات الإذاعة أو التلفزة تنتقل في شكل أمواج كهرومغناطسية، لكن هذه الإشارات تكون في النظام الرقمي مشفرة في شكل تتالي الأرقام في مجموعات من "0 إلى 9" وهي تقنية من تقنيات من تقنيات الإعلام الآلي. إن ايجابيات الرقمية جد معتبرة فهي تخص نقل الإشارات كما تخص نقل المعلومات.

وفي النظام التماثلي يضعف الإرسال بفعل الضجيج ولا يمكن تصليح هذا الضعف كما يضعف الإرسال كلما طالت المسافة وكلما طالت مدة استخدام الشريط تنقص فاعلية وصفاء الصوت.

لكن التقنية الرقمية في مأمن من عيوب النظام التماثلي في الإعلام والاتصال حيث يسمح النظام الرقمي من مراقبة الأخطاء خلال الإرسال كما أن معالجة المعلومات تتم بواسطة الكمبيوتر حيث الدقة اللامتناهية.

وقد أصبحت حاليا كل وسائل الإعلام والاتصال رقمية أو هي في طريق الرقمنة ويعتبر البث الرقمي من أهم التحسينات التي أدخلت على الإذاعة في نهاية القرن العشرين.[69]

أخذت الإذاعة خلال السنوات الأخيرة تنطلق منطلقا جديدا، بحيث توفر للأطفال مضمونا ثقافيا ومتعة في الوقت نفسه، ويرى الكثيرون إن اعتماد الاتصال بالأطفال عبر الإذاعة على الصوت، يؤلف أحد جوانب القوة في هذه الوسيلة الاتصالية للأسباب التالية:

1- إن صياغة الأفكار من خلال الأصوات تتيح للأطفال أن يتخيلوا ويفكروا بصورة حرة دون التقيد بالرسوم أو الصور التي تحملها الصحافة أو التلفزيون أو السينما والتي قد تشكل قيودا على انطلاقة ذهن الطفل إذ أنها ترسم الصورة الجاهزة بينما يتيح الصوت للطفل أن يرسم بعقله الصورة اعتمادا على المضمون المسموع.

2- يتطلب الاستماع استعداد الطفل لممارسة عملياته العقلية، أي أنه يتطلب شيئا من الجهد، كما أن الطفل نادرا ما يستطيع الانصراف إلى الاستماع دون أن يجد نفسه قد انشغل بنشاط مرئي، وعلى هذا تحول الإذاعة دون انشغال الطفل بعيدا عنها.[70]

يرمز للراديو الرقمي بالحروف التالية DAB وتعني البث الإذاعي الرقمي، وقد استحدث في منتصف الثمانينات من القرن العشرين من قبل المركز المشترك لدراسات البث التلفزيوني والاتصال اللاسلكي، والذي يرمز له بـ CCETT والمعهد الألماني IRT وشركة فيليبس وطمسون وتليفانكز وسيتم تغيير صناعة الراديو الرقمي سوقا حقيقيا تتنافس عليه أساسا الشركات اليابانية والأروبية.

ومما زادا في فاعلية الراديو الرقمي أنه استفاد من التقنية الرقمية في مجال الموسيقى وبث الصوت، فالأقراص الممغنطة التي انتشرت منذ عام 1985 والتي أصبحت تتيح الصوت الرقمي، تساعد الراديو على بث الموسيقى العالية الدقة.

كذلك استفاد الراديو من المسجلة الرقمية (tape digital audio) التي ظهرت مباشرة بعد النجاح الكبير الذي حققته الأقراص المضغوطة، حيث ظهرت أول مسجلة رقمية عام 1986 في اليابان وأخرج اليابانيون إلى السوق عام 1991 عدة نماذج لمسجلات رقمية وبأسعار معقولة.

وقد قامت شركة فيليبس عام 1992 بتسويق الشريط المضغوط الرقمي الذي يسمح بقراءة الأنشطة العادية التماثلي ويرمز لها بـ DCC. في بداية الأمر حدث الصراع بين المخترعين اليابانيين والناشرين الأمريكيين والأوربيين، لان التسجيل الرقمي الذي أنتجه اليابانيون عام 1986 يسمح بتسجيل رقمي جيد ومضاعفة الاستنساخ إلى ملا نهاية بدون فقدان نوعية التسجيل لذلك قابله الناشرون الأمريكيون والأوربيون للموسيقى على الأقراص المضغوطة بالرفض باعتباره يشجع القرصنة الموسيقية واعتبروا ذلك بمثابة آلة ناسخة ملونة بنسخ مثالي للأوراق المالية، ففي الولايات المتحدة الأمريكية وحدها يخسر الناشرون للمنتوج السمعي البصري حوالي 25 مليار دولار سنويا أمريكي أعلن وزير التجارة الياباني في شهر مارس 1987 عن إدخال تعديلات على المسجلة الرقمية تقلل من القرصنة غير أن الناشرين الغربيين نظموا هجوما ضد المنتوج الياباني مما جعل حكومة "رونالد ريغن" حينذاك تمنع بيع المسجلة الرقمية اليابانية في السوق الأمريكية ونفس الشيء أعلنه الناشرون الأوروبيون الرئيسيون مثل بولغرام وغيرها.

ولكن وبعد سنوات من ذلك وبعد أن أصبح كبار الناشرين الأمريكيين تحت سيطرة اليابانيين مثل كلومبيا التي أنقذتها شركة صوني sonny اليابانية، وشركة الموسيقى الأمريكية music corporation of america، التي وقعت تحت سيطرة ماتسوشيتا، أحس الصناعيين اليابانيون أنهم معنيون مباشرة بمسألة حماية حقوق المؤلف، عندها حدث اتفاق بين الناشرين اليابانيين والأوربيين والأمريكيين على أن يسمح بـ "القرصنة الخاصة" أي إمكانية شخص ما استنساخ قرص مضغوطا الذي استلفه من شخص آخر واعتبروا ذلك ايجابيا للموسيقى، إذ انه يزيد في سوق الاستماع للموسيقى وبالتالي يؤدي إلى بيع قرص مضغوط جديد.

وفي عام 1989 وفي اجتماع الناشرين والصناعيين بالعاصمة اليونانية أثينا تم تبني معيار جديد يقي من القرصنة الخاصة أطلق عليها serial copy management system وهي طريقة تسمح بالتسجيل الرقمي من شريط مسجل رقمي إلى شريط مسجل رقمي آخر، وبعبارة أخرى يمكن التسجيل لكن ليس إعادة التسجيل، وذلك بوجود شفرة في كل شريط تسمح بالتسجيل وتمنع إعادة التسجيل وهذا بالنسبة إليهم يدعم الموسيقى ويشجع على الشراء.

وبعد تبني هذا المعيار مباشرة، وفي عام 1992 سوقت فيليبس الأشرطة المضغوطة الرقمية، مما سمح بانخفاض الأسعار من حوالي 12- 15 ألف فرنك فرنسي عام 1987 إلى حوالي 6 آلاف فرنك فرنسي عام 1991، ثم توالت التغيرات التقنية على وسائل التسجيل الرقمي التي استفاد منها الراديو بشكل معتبر.[71]

فالراديو الرقمي كوسيط من وسائط المعلوماتية يتألف من جهازين:

الأول: البث الإذاعي وعادة ما يديره هيئة أو مؤسسة حكومية يتم من خلالها تركيب الصوت البشري أو الرسالة التي يراد نقلها إلى الأفراد أو على موجات كهرومغناطسية متنوعة التردد وتحمل هذه الموجات الرسالة الصوتية إلى أماكن بعيدة في العالم وفقا لطول ترددها متخطية بذلك الحواجز والعقبات.

ثانيا: جهاز الاستقبال ويحوزه الفرد ويتم من خلاله تقنية الصوت البشري من الموجة الحاملة وسماعه بصورة طبيعية.

وفي مجال الراديو تطورت تكنولوجيا الاتصال وخاصة بعد انتشار الأقمار الصناعية فنجد إن الملايين من أجهزة الراديو الصغيرة منتشرة بين الجماهير بعد ما كانت محدودة ومتواضعة بسبب قلة ساعات الإرسال وضعف قوته، وقد أصبحت هذه الأقمار تلتقط الرسائل بكل اللغات ومن كل الدول وفي كل الأوقات وأصبح الفرد في أي مكان في العالم يعرف جيدا ما يدور في أي مكان آخر في العالم وفي نفس اللحظة كما أن للراديو دورا كبيرا في العملية التعليمية والتربوية من خلال الإذاعات العامة والإذاعة المدرسية والجامعات المفتوحة وتعليم الكبار ونعني به هؤلاء الذين حالت ظروفهم الاجتماعية دون الانخراط في سلك التعليم المدرسي في السن المناسبة ولديهم التطلع إلى الإحاطة بالمعارف وتحصيل المعلومات المناسبة لهم، وبهذا يتحقق هدف التربية في التعليم المستمر، وللراديو دور كبي بين المستمعين محليا وخارجيا، تكوين الإحساس لديهم أنهم أبناء موطن واحد، ودين واحد رغم اختلاف اللهجات والأديان والأوطان.[72]

د: الهاتف الرقمي:

من المعروف أن أول تبادل للكلام عن بعد تم عام 1876 بعد الاختراع التاريخي الشهير الذي قام به "غراهام بل" أنه الهاتف، لكن منذ ذلك التاريخ عرف الهاتف العديد من التغييرات التقنية، حيث انتقل الإرسال والاستقبال من النحاس إلى الألياف الزجاجية، التي تسمى أيضا الألياف البصرية أو الضوئية

حيث حلت الإشارات الضوئية محل الإشارات الكهربية عبر النحاس، فالألياف الضوئية هي التي مكنت من توسيع استخدام الهاتف، حيث تضاعفت المكالمات 10 مرات في نفس الخيط.

وقد لحقت بالهاتف العديد من التحسينات، خاصة التقنية الرقمية التي بدأت في مجال الهاتف منذ عام 1970، فمنذ ذلك الحين والانتقال يتم تدريجيا نحو الرقمية في مجال الهاتف.

مزايا الهاتف الرقمي:

للهاتف الرقمي عدة ايجابيات منها:

1- إعلام بوجود نداء في الانتظار: حيث تسمح هذه الخدمة بإعلام المشترك خلال مكالمة هاتفية بواسطة إشارة صوتية أن هناك مشترك آخر يحاول مكالمته، وعندها بإمكان المشترك تجاهل النداء الجديد، أو ترك النداء الأول وأخذ النداء الجديد، أو الاحتفاظ بالنداء الأول وأخذ النداء الجديد.

2- النداء بدون تشكيل الرقم: وهي خدمة مكيفة خصيصا للطفل والأطفال المكفوفين وتسمح هذه الخدمة بالحصول الآلي على رقم هاتفي مبرمج مسبقا بمجرد رفع السماعة وبدون تشكيل الرقم.

3- الترقيم المختصر: تسمح هذه الخدمة للمشترك بتحويل كل النداءات الخاصة به إلى رقم آخر موجود في نفس دائرة التسعيرة التي ينتمي إليها، وشعار هذه الخدمة (دعوا المكلمات الخاصة).

2- الطفل والعالم الرقمي الحقيقي:

بدأ يتشكل في العقد الأخير من القرن الماضي عالم جديد ومن المتوقع أن يتابع تشكله غي العقدين القادمين من الألفية الثالثة ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها:

- ✓ انطلاقة عصر الدماغ.
- ✓ تجر ثورة التكنولوجيا.
- ✓ انكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصال.
- ✓ انسياب المعلومات من خلال الانترنت والفضائيات.
- ✓ ظهور الحواسيب.

في هذا العصر ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة خارقة وبأدوات تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية، إن التكنولوجيا الجديدة تزود هؤلاء الأطفال بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر.[73]

إن استخدام المعلومات وتكنولوجيا المعلومات المختلفة في مجتمع المعلومات لا يقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون أخرى، والأطفال هم أيضا معنيون بذلك ومن هنا نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات المختلفة في مجتمع المعلومات بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها اللازم الذي يجب أن يعرفها كل فرد من أفراد مجتمع المعلومات وتضع هذه المجتمعات العديد من البرامج والأنشطة التي تهدف إلى محو الأمية المعلوماتية لجميع شرائح المجتمع ومن بينها الطفولة، من خلال برامج التعليم ونظمه المختلفة ومن خلال برامج وأنشطة المكتبات العامة ومكتبات الأطفال والمكتبات المدرسية وحتى المكتبات الرقمية ومراكز مصادر التعلم، كتكنولوجيا المعلومات الرقمية وغيرها من الأنشطة الموجهة لهذا الغرض.

ويمكن لكتب الأطفال الورقية أو الالكترونية الرقمية أن تقدم أو تشرح مفاهيم مجتمع المعلومات وقيمة وأهمية استخدام المعلومات بشتى وسائلها الرقمية وحتى تعليم مهارات استخدام هذه التكنولوجيا الرقمية سواء كانت هذه التكنولوجيا الرقمية تعليمية مثل الكمبيوتر، أقراص مضغوطة، الأجهزة الرقمية، (الفيديو الرقمي والتلفزيون الرقمي)، أو ترفيه مثل أجهزة الرقمية للسمعي البصري كجهاز MP3 و MP4، وأجهزة الألعاب الالكترونية مثل بلايسايشن playstation واكس بوكس Xbox ونينتاندو Nintendo وغيرها من أجهزة الألعاب الالكترونية التي يتصدرها في قائمة الكمبيوتر.

ان بناء شخصية الطفل في عصر الحاسوب يوجب علينا الاعتماد على .بنية بيئة منسجمة مع التطور العالمي وفق الانفجار المعرفي وتسارع البيانات في جميع أنحاء العالم، وبذلك فان البيئة التربوية المنشودة من الحاسوب تحتاج إلى نخب من الكفاءات القادرة على الأداء الأمثل بمهارة وإتقان وإخلاص للتعامل مع هذه البيئة التكنولوجية الجديدة وتطويرها لمنفعة أطفالنا، حلم الغد المشرق، ولقد لجأت المجتمعات المتقدمة في أنحاء المعمورة إلى الحاسوب لمزاياه المتعددة في إيصال المعلومة للناس عامة والأطفال خاصة بأقصر الطرق وأيسرها وذلك بهدف التوعية والتربية والتعليم والتعلم لإثراء فكر الطفل وثقافته، فالأطفال لديهم قدرة كبيرة على استيعاب المفاهيم المرئية الحديثة.

والأطفال بفطرتهم يقبلون على تعلم كل ما هو جديد ويتفاعلون معه وفق حاجاتهم ورغباتهم وبذلك اهتم الحاسوب بهذه الجوانب فعمل على تلبيتها وإشباعها بما يتوافق مع حاجات الطفولة وتطلعاتها المستقبلية.

وبدأت الحواسيب تدخل خصائص إضافية تلبي حاجيات الطفل الحديث لإتمام نمو الشخصي والاجتماعي والوطني حيث تزوده بمحفزات الفكر والعمل لتحسين نوعية التعليم التي يمارسها الأطفال يتوافق مع حاجاتهم ومتطلبات مجتمعاتهم.[74]

ولعل أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنت، وان هذه الأدوات تعمل على إعادة تشكيل حياة الأطفال في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، إن أطفال المجتمع الالكتروني عرضة لايجابيات وسلبيات ذلك المجتمع فمن ناحية يذهب المتحمسون لايجابيات المجتمع الالكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل من خلال إيجاد بيئات تعلم أفضل، وتتيح لهم تجريب التكنولوجيا، وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل وأن على الأطفال تعلم أن يتعلموا الحاسوب في أبكر وقت ممكن من اجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب دورا كبير فيه، من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قوة الأطفال بجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة.

إن استخدام الحاسوب في عمليتي التعلم والتعليم يعد من احدث المجالات التي اقتحمها الحاسوب ومن المعروف أن المعلمين يقومون دائما بالبحث عن وسائل تعينهم على أداء وظائفهم التعليمية من اجل الوصول إلى تعليم أفضل والحاسوب ليس مجرد وسيلة تعليمية بل هو عبارة عن عدة رسائل في وسيلة واحدة كونه يقوم بوظائف جديدة يعجز عن تحقيقها بأي أسلوب آخر، فالحاسوب يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ذات اتجاهين وبالذات بعد ظهور عالم الانترنت فلم يقتصر دور شبكة الانترنت على إيصال المعلومة بأسرع وقت ممكن وبأسهل وسيلة مكنت المتعاملين معها على التعامل الفاعل مع الثورة المعرفية الهائلة بل امتد إلى الألعاب المحوسبة المسلية المثير, مما لفت انتباه الأطفال من سن مبكرة حتى صار هؤلاء الأطفال من وراد و مستخدمي الانترنت إضافة إلى الكبار.[75]

ويتوقع من أطفالنا عند تفاعلهم النشط من أجهزة الحاسوب المتطورة أن يمارسو أدورا متعددة الأبعاد ومتنوعة المجالات تسهم في تهيئتهم لمجتمع التكنولوجيا والرقمية الضرورية لتحقيق التعايش التفاعل فيه

ومواكبة مستجداته وتحدياته، ومن أبرز ملامح هذا الدور وأبعاده التي يتوخى أن تنعكس إيجابا على الأطفال أو المجتمع ما يأتي:

- ✓ تعزيز القدرة على التطور الناجح والتغير المفيد.
- ✓ تنمية القدرة على التعلم والتعليم الايجابي.
- ✓ تنمية القدرة على اكتساب المعرفة الذاتية.
- ✓ تنمية القدرة على توظيف المعرفة.
- ✓ تعزيز القدرة على إنتاج المعرفة الجديدة والنافعة.
- ✓ تنمية القدرة على الحوار الايجابي والنقاش الهادف مع الحاسوب.
- ✓ تقبل آراء الآخرين واحترامها.
- ✓ تنمية القدرة على الفهم المتعمق بالمعرفة.
- ✓ اكتساب مهارات التفكير الناقد كالتحليل والتركيب والتقويم والاسنباط والربط.
- ✓ تعزيز القدرة على العمل كفريق واحد في مجتمع واحد.
- ✓ توظيف التكنولوجيا في اكتساب المعرفة.
- ✓ تنمية القدرة على الاكتشاف والبحث العلمي.
- ✓ توسيع مجالات إدراك الطفل العقلية والنفسية والاجتماعية.
- ✓ ربط الحاضر بالماضي والمستقبل.
- ✓ تعزيز القدرة على اتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب.
- ✓ القدرة على صياغة الخطط والبرامج الملائمة لتحديات العصر.
- ✓ تعزيز تنظيم العمل وفق النظم واللوائح المنضبطة.
- ✓ تنمية القدرة على رسم السياسات الصالحة لسير العمل والرقي به.
- ✓ اعتياد قبول فكرة التجديد والتطوير السريع.
- ✓ اجتناب الانغلاق الفكري والجمود العقلي.[76]

ومن بين التقنيات الرقمية التي جعلت من الطفل فردا مندمجا في عالم الرقمية والحداثة والتطور التكنولوجي هو جهاز الفيديو الرقمي الذي يعتبر من بين أهم الوسائل الإعلامية الرقمية الحديثة وهو عبارة عن جهاز رقمي لتسجيل وعرض الفيديو بتقنيات رقمية محظة وحديثة وذلك بواسطة جهاز التلفزيون المرتبط به في العرض، بحيث يتيح للطفل والشباب فرصة تسجيل البرامج التلفزيونية في أي وقت.

يعتمد هذا الجهاز الرقمي على الصوت والصورة مما يجعل الطفل أكثر انجذابا له اذ يمكن الطفل من تسجيل الرسوم المتحركة والشرائط الوثائقية والأفلام ويمكنه من عرض برامجه المفضلة من خلال الأقراص المضغوطة بكل أنواعها والتي يستعملها أيضا في العديد من الأجهزة كأجهزة الألعاب الالكترونية وفي الكمبيوتر، إذن فالأقراص المضغوطة هي أيضا تعتبر عاملا من العوامل الرئيسية التي أدخلت الطفل في عالم الرقمنة والجيل الرقمي الجديد وفي مجتمع المعلومات والتكنولوجيا.

كما تعد الأقراص المضغوطة المحملة بألعاب الفيديو من بين الهوايات التي تستقطب إليها شريحة الأطفال الذين يميلون إلى ألعاب الأكشن، ويفضلون تمضية أوقات فراغهم في اللعب بها على شاشات الفيديو.

وتعد الأسواق المصدر الأول الذي يروج إلى مثل هذه الألعاب التي تكون في غالب الأحيان مركبة بجملة من لقطات العنف والدمار وروجت لها بشكل كبير لتوجه إلى الأطفال محققة رواجا واسعا بين أوساط الصغار بالرغم من المخاطر التي قد تشكلها عليهم كونها ألعاب انسجمت من أفلام الأكشن الأمريكية والقتالية الصينية.[77]

3- الطفل والعالم الافتراضي:

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الانترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الالكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيا الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للانترنت وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.

والمتصفح لواقع مستخدمي الانترنت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب، يلاحظ مدى تخيلهم من عالمهم الكلاسيكي وتوجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الاليكتروني على إنقاص الرسائل الورقية، وحتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الانترنت السبق في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية.[78]

تعاني الأسرة الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر غير أن

يائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة والمحيط الاجتماعي الذي يعيش فيه، وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للانترنت من هذه الدول والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء الى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل لإيجاد غرض لما تقدمه الشبكة.[79]

في الوطن العربي وعلى غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن والدلائل الى ان الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمة وأنماطه السائدة، فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرتهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون وسحقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه املاءات الأسرة والمجتمع.

من جهته أكد "لاوسون" أن سوء معاملة الطفل مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه، وتبنيهم في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من السلوكيات المتباينة، ما قد يؤدي بهم إلى نوع من الصراع القيمي.[80]

إن الألفية الجديدة تشهد امتدادا عنكبوتيا هائلا يحوي الملايين من الصفحات الالكترونية متعددة الاتجاهات، مشكلا مكتبة الكترونية ضخمة، هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع وتعرف يوميا قادمين جدد من كل أنحاء العالم، فالمعلومات هي حجر الأساس الذي بنيت عليه الشبكة، والمجتمعات الرقمية تبحث عن المعلومة أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، وهو ما نسق بين الطرفين، فالانترنت لها القدرة على توفير المعلومة والمعرفة وسمحت لكل الجامعات والمدارس الارتباط بها والاستفادة من خدماتها العلمية والتعليمية، كتلقي المحاضرات والدروس عن بعد وعلى النقيض من الجيل الماضي وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل رواج خدمات الانترنت وهي ميزة المجتمع الرقمي والافتراضي.[81]

فان هذا يعني أن الانترنت فيها فوائد للشعوب عامة والأطفال خاصة، ومن فوائدها الخاصة للأطفال ما يلي:

- ✓ تدعوا الأطفال على امتلاك مهارات الحاسوب الأساسية.
- ✓ تحث الأطفال على التمكن من لغتهم القومية
- ✓ تحث الأطفال على امتلاك ثروة لغوية وكتابة في اللغة الانجليزية.
- ✓ تعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم لتعاملهم مع تكنولوجيا العصر الحديث.

- ✓ تؤكد سلامة ثقافة الفرد وحداثة معرفته وعلومه.
- ✓ تعمل على تبادل خبرات الرفاق.
- ✓ تسهل نقل خبرات الكبار إلى أبنائهم الصغار.
- ✓ تنظيم أوقات الأطفال وتحسين توزيعه.
- ✓ تكسب ثروة لغوية بلغته ولغة غيره من الشعوب.
- ✓ تعرف على عادات وتقاليد أنماط الشعوب.
- ✓ تشبع حاجاته وتحقق رغباته.
- ✓ تكوين صدقات ومعارف جديدة.
- ✓ تتواصل مع أحداث العالم وتطوراته.
- ✓ تنقل رسالة إسلامية وعربية إلى العالم.
- ✓ تتسع دائرة إدراكه وفهمه للحياة.
- ✓ تعوده على الصبر والمثابرة في البحث على المعرفة.
- ✓ تثير في ذاته الإبداع والابتكار.
- ✓ تنمي لديه التنافس العلمي والمعرفي مع نفسه وغيره من الأقران.
- ✓ تقضي على شعوره بالعزلة والانطواء على الذات.
- ✓ تقوي ذاكرته في حفظ المواقع والربط بين الموضوعات.
- ✓ الاستغناء بمحتوياته عن شراء المراجع والكتب الثمينة.[82]

والطريق الذي يسلكه الطفل عادة عبر الشبكة والذي يقوده إلى عالم ثقافي مختلف تكون بدايته إما التسلية عن طريق الألعاب الالكترونية وإما البحث عن المعلومات في مجال التربية والتعليم.[83]

فرغم المنافع العديدة للانترنت على الأطفال إلا أن لها بعض المضار والسلبيات منها:

- ✓ تشغل الأطفال عن دراستهم ومتابعة تحصيلهم لطول بقائهم على الجهاز وانسجامهم مع برامجه.
- ✓ تؤثر على أبصارهم بسبب قرب الجهاز من عيونهم وطول تحديق عيونهم وتركيز على شاشته وباستمرار.
- ✓ الانفلات من الرقابة الأسرية وتوجيهاتها المباشرة.
- ✓ اكتساب عادات وتقاليد دخيلة على عاداتنا وقيمنا.

- ✓ يتواصل مع أفراد ليسوا من جنسه أو عمره مما يؤثر سلبا على تكويينه لصداقات غير متكافئة.
- ✓ يعتاد الأطفال العزلة بالانشغال الدائم بالانترنت.
- ✓ يتجمد شعور الأطفال بتعاملهم المستمر مع أجهزة ومعدات صناعية.
- ✓ يعزف الأطفال عن الكتب والمصادر والمراجع الأصلية المكتوبة بالكتب والمحفوظة بالمكتبات.
- ✓ يضعف مهارات الطلبة الكتابية لاعتمادهم على نسخ البرامج وكتابتها الكترونيا.
- ✓ التكلفة المادية جراء الاتصالات المستمرة مع شبكة الانترنت.
- ✓ الضغط البشري على مقاهي الانترنت وشبكات الانترنت مما يسبب للأطفال توترات عصبية واضطرابات نفسية غير طبيعية.
- ✓ عمليات التواصل مع الانترنت تعتمد على الأوقات المتأخرة من أليل مما يؤثر على نشاطهم لليومي أثناء فترات الصباح وهي فترة الذروة في العطاء والاجتهاد عند الأطفال.
- ✓ التكلفة المادية المترتبة على التواصل مع الانترنت وذلك بضرورة توافر جهاز حاسوب وخط هاتفي أرضي مما يؤثر سلبا على ظروف الأسرة المادية.

لقد وجد الطفل الجزائري في شبكة الانترنت فضاء خصبا للإبحار عبرها وتصفح ملايين المعلومات التي تقدمها هذه الأخيرة، ورغم تلقيه لخطوات البحث وعدم تنشئته ليواكب عروض الشبكة، إلا أن الطفل الجزائري استطاع فك رموز هذه الأخيرة للولوج عبرها، متجاوزا عائق اللغة والإجراءات التقنية. لكنه بالمقابل فشل في التعاطي مع المعلومات المتوفرة عبرها بشكل صحي وسليم، فقد حاول الاستعانة بالشبكة لتطوير معارفه ودعم مشواره الدراسي فكان المردود وفيرا، لكن قيمة ذلك المردود لا يساوي شيئا فتحول التلميذ إلى آلة ناسخة لمعلومات الشبكة وأصبح السباق العلمي يتركز في جلب أكبر قدر من المعلومات بغض النظر عن استجابة الطفل لما حصله.[84]

خلاصة الفصل:

بهذا نكون قد تطرقنا في هذا الفصل إلى عموميات حول اللعب وأطفال الجيل ا لنا بتقديم حوصلة حول كل ما يتعلق بالطفل وعلاقته باللعب ومن أهميته في حياته اليومية، وذلك بالاعتماد على النظريات المختلفة للعب ومختلف أنواعه ووظائفه وهذا ما يفسر لنا اقتناء الطفل للألعاب الالكترونية حسب احتياجاته النفسية وحسب متطلباته العمرية والديمغرافية.

من جهة أخرى تطرقنا إلى تأثير ثورة المعلومات على عالم تكنولوجيا الطفل وعلاقته التكنولوجيا الحديثة بالطفل وأهم التكنولوجيات الرقمية التي أثرت بشكل كبير في عالم الطفولة وجعلت منه طفل رقمي يستخدم هذه التكنولوجيات في التعلم والترفيه. كما درسنا هذه الأخيرة وعلاقتها بالطفل ودورها في جعل الطفل كفرد فاعل في المجتمع والواقع الافتراضي مما جعل الطفل فردا يستغل هذه التكنولوجيا الحديثة ويقضي معظم وقته معها.

---

[1]- بشير نمرود، أ/ لزعر سامية، ألعاب الفيديو وأثرها على الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتمدرسين ذكور، جامعة الجزائر، مذكرة ماجستر، معهد التربية البدنية والرياضة، 2008، ص 75.

[2]- ايان هانتشباي وجوموران ايليس، ترجمة دعاء محمد صالح الدين الخطيب، الطبعة الأولى، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، مصر، 2005، ص 35.

[3]- طارق أحمد البكري، قراءات في التربية والطفل والإعلام، الطبعة الأولى، دار الرقي، بيروت، لبنان، 2005، ص 88.

[4]- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الطفل، الأسس النظرية والتطبيقية، الطبعة الرابعة، دار الفكر للطباعة، عمان، الأردن، 2009، ص 23-24.

[5]- زاهر أحمد، تكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، المكتبة الأكاديمية، الدقي، القاهرة، 1997، ص 259.

[6]- هايدة موثنى، علم النفس والطفل، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، 2004، ص 13-14.

[7]- نفس المرجع، ص 32.

[8]- نفس المرجع، ص 34.

[9]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 24.

[10]- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الطفل، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص 15.

[11]- هايدة موثنى، المرجع السابق، ص 32.

[12]- بشير نمرود، المرجع السابق، ص 27.

[13]- خير الدين عويس، اللعب والطفل ما قبل المدرسة، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 1997، ص 7-8.

[14]- هايدة مثنى، المرجع السابق، ص 16.

[15]- خير الدين عويس، المرجع السابق، ص 09.

[16]- بشير نمرود، المرجع السابق، ص 76.

[17]- محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2002، ص 37.

[18]- سلوى محمد عبد الباقي، اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكتاب، القاهرة، مصر، 2001، ص 47-48.

[19]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 24.

[20]- بشير نمرود، المرجع السابق، ص 77.

[21]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 25.

[22]- محمد محمود الحيلة، المرجع السابق، ص 90.

[23]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 23-24.

[24]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 27.

[25]- محمد محمود الحيلة، المرجع السابق، ص 89.

[26]- خير الدين عويس، المرجع السابق، ص 20-21.

[27]- حنان عبد الرحمان العناني، المرجع السابق، ص 39.

[28]- نفس المرجع ، ص 43.

[29]- بونزية مصطفى، فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة عمرية (12-13) سنة، ولاية الجزائر، مذكرة ماجستر، معهد التربية البدنية والرياضة، جامعة الجزائر، 2007، ص 96.

[30]- نفس المرجع، ص 97.

[31]- حنان عبد الحميد العنانيي، المرجع السابق، ص 39.

[32]- بوترية مصطفى، المرجع السابق، ص 98.

[33]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 42.

[34]- مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة للنشر والطباعة، عمان، الأردن، 2008، ص 32.

[35]- بوترية مصطفى، المرجع السابق، ص 97.

[36]- د. سوزانا ميلر، ترجمة حسن عيسى، سيكولوجية اللعب، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة، الكويت، 1978، ص 16.

[37]- خير الدين عويس، المرجع السابق، ص ...

[38]- أحمد خلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو – دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009، ص 67.

[39]- مها حسني الشحروري، المرجع السابق، ص 33.

[40]- عدنان عارف مصلح، التربية في رياض الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1990، ص 48.

[41]- جمال عطية فايد، سيكولوجية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة والمتعددة، دار الجامعة الجديدة، كلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة، 2009، ص 162-163.

[42]- عدنان عارف مصلح، المرجع السابق، ص 49.

[43]- حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 103.

[44]- مها حسني الشحرور، المرجع السابق، ص 21.

[45]- محمد فتحي عبد الهادي، مقدمة في علم المعلومات، الطبعة الثانية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية، مصر، 2008، ص 125.

[46]- ربحي مصطفى عليان، مجتمع المعلومات والواقع العربي، الطبعة الأولى، دار جرير، عمان، الأردن، 2006، ص 157.

[47]- عبد اللطيف علي الصياح، حنان علي الطني، ثورة المعلومات والأمن القومي العربي، الطبعة الأولى، مجلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2003، ص 23.

[48]- مجد هاشم الهاشمي، تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري – مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، الطبعة الأولى، دار أسامة، عمان، الأردن، 2004، ص 226.

[49]- هناء محمد عبد الرحيم، أطفالنا والكمبيوتر، الطبعة الأولى، سلسلة الثقافة الأسرية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 2005، ص 10-11.

[50]- د. فضيل دليو، تكنولوجيا الإعلام والاتصال الجديدة – بعض تطبيقاتها التقنية، الطبعة الأولى، دار هومه للطباعة والنشر، الجزائر، 2014، ص 119.

[51]- نفس المرجع، ص 128-129.

[52]- د. محمد السعيد خشبة، أساسيات الكمبيوتر، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، ص 7.

[53]- مصطفى عبد السميع محمد، تكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، 1999، ص 162-164.

[54]- محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، الطبعة الأولى، دار هومه للطباعة والنشر، الجزائر، 2007، ص 17.

[55]- عبد الفتاح أبومعال، أثر وسائل الإعلام في تعليم الأطفال وتثقيفهم، الطبعة الأولى، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2006، ص 252.

[56]- عبد اللطيف علي الصباح وحنان علي الطائي، المرجع السابق، ص ...

[57]- محمد لعقاب، المرجع السابق، ص 21-22.

[58]- عبد الفتاح أبومعال، المرجع السابق، ص 79.

[59]- نفس المرجع، ص 77.

[60]- يسمسنة حناش، عالم العولمة وانعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007، ص 73.

[61]- محمد حسن علي الجندي، الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية، دار الجامعة الجديدة، مصر، 2008، ص 63.

[62]- راندا عبد العليم المنير، ثقافة الطفل في ضوء الاتجاهات المعاصرة، الطبعة الأولى، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2016، ص 106-107.

[63]- محمد حسن علي الجندي، مرجع سابق، ص 64.

[64]- رندا عبد العليم المنير، مرجع سابق، ص 111-112.

[65]- ثريا تيجاني، وسائل التغيير الاجتماعي ومؤشراته في الجزائر، طبعة دار الأمة، الجزائر، 2013، ص 83.

[66]- قاسم شعبان، أساسيات الحوسبة، الطبعة الأولى، دار الرضا، مصر، 2000، ص 311.

[67]- محمد علي السيد، الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، دار الشروق، عمان، الأردن، 1999، ص 82.

[68]- كمال عبد الحميد زيتون، تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر 2002، ص 35.

[69]- محمد العقاب، المرجع السابق، ص 131.

[70]- رندا عبد العليم المنير، المرجع السابق، ص 102.

[71]- محمد العقاب، المرجع السابق، ص 132-134.

[72]- محمد حسن على الجندي، المرجع السابق، ص 73.

[73]- مها حسني الشحروري، المرجع السابق، ص 21.

[74]- باسم علي خوالدة وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، الطبعة الثانية، دار الحرير، عمان، الأردن، 2006، ص 201.

[75]- مها حسني الشحروري، المرجع السابق، ص 222.

[76]- باسم علي خوالدة وآخرون، المرجع السابق، ص 204-205.

[77]- شهرزاد سالمي، الأقراص المضغوطة وعالم الديجيتال – خطر يحدق بالأطفال على الأولياء تداركه، مقال في جريدة الحوار الجزائرية، نشر بتاريخ 2008/12/01، العدد 355، تم الاطلاع عليه يوم 2018/04/20 على الساعة 21:55 على الرابط التالي:

/http://www.elhiwaronline.com/ar/content/vienw/7346/98

[78]- شفيق ليكوفان، الأثر السيملوجية للانترنت على الطفل الجزائري – دراسة وصفية على عينة من أطفال الجزائر العاصمة، رسالة ماجستر، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، تخصص مجتمع المعلومات، 2009/2008، ص 57.

[79]- حمد بعلي، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، 2006، ص 72.

[80]- شفيق لكوفان، المرجع السابق، ص 60.

[81]- نفس المرجع، ص 136.

[82]- باسم علي خوالدة وآخرون، المرجع السابق، ص 229.

[83]- نفس المرجع، ص 231.

[84]- شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص 141.

الفصل الثالث:

أثر اللعب الالكتروني على الطفل الجزائري.

أولا: أثر اللعب الالكتروني على العمليات المعرفية للطفل.

ثانيا: التأثيرات السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية.

ثالثا: البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية

تمهيد:

لم يعد غريبا أن ينجذب الأطفال نحو اللعب والتلفاز على حساب الألعاب الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر والعاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، إنها ألعاب وبرامج التسلية للجيل الجديد، التي بات الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا ممارستها، لتطغى وتفرض نفسها عليهم، وإذا كان اندفاع الطفل نحو العاب الفيديو والكمبيوتر والتلفاز يحمل في طياته الكثير من الأمور الايجابية، لكن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والدينية التي ينبغي الالتفات إليها، ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا.

أولا: أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية للطفل.

حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة (فيديو، حاسوب، انترنت، ... الخ) باهتمام الباحثين، وتركز هذا الاهتمام في البداية على الأثار السلبية لتلك الألعاب متمثلة في العنف، العزلة الاجتماعية، الإدمان، مضيعة الوقت، ... الخ.

ثم ظهر جمع من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الايجابية لتك الألعاب على العمليات المعرفية.

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟

هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟

يبدو للوهلة الأولى أن ممارسة الألعاب الالكترونية قد يطور أو يحسن التآزر البصري، الحسي، الحركي، أو يسرع زمن رد الفعل، وكذلك يطور الرؤية السطحية، ومع ذلك فان من احد اكبر النتائج الثابتة حول التعليم المرئي هو أن التدريب على مهمة مرئية محددة نادرا ما يؤدي إلى التطوير والتحسين على أي شيء آخر غير المهمة المحددة الذي تم التدريب عليها.

التآزر البصري الحركي كان إحدى القضايا الهامة التي تناولها الباحثون في استقصائهم لآثار ألعاب الفيديو، فكل من لعب لعبة فيديو أو شاهد البعض وهو يلعب تلك الألعاب تيقن من أنها تعتمد على زمن رد الفعل من جهة والتآزر البصري الحركي من جهة أخرى، فالكثير من هذه الألعاب تتطلب

أفرادا يستجبون بشكل استثنائي وسريع للأعداء الجدد، والسيطرة على مفاتيح التحكم العديدة والتي تصل إلى عشرة أزرار أو أكثر، والتي يعبر عنها بالقدرة على التحكم في اليدين وبالتالي توجيه اللاعب على الشاشة.[1]

العمليات العقلية والمعرفية والتي تتأثر جميعا بالحيز الثقافي، وما يهيئه للأطفال من ظروف، حيث انه ما يكتسبه الطفل من خبرات ومهارات تفعل فعلها في رسم العوالم الإدراكية للأطفال وفي توجيه تخيلاته نحو الإنشاء أو الهدم وفي تحديد أنماط ومجالات تفكيرهم.

لذا يمكن أن تكون البيئة الثقافية عاملا من عوامل إنضاج ذكاء الطفل وعملياته العقلية، أو عامل كبت لها، اذ أن القدرات العقلية والعمليات المعرفية هي خصائص قابلة للتغيير لذا يمكن للمجتمع أن يطفئها فتخمد، أو يلهبها فتنمو.[2]

في إحدى الدراسات المبكرة التي أجريت على آثار ألعاب الفيديو، قام "غريث وزملائه" باختبار الفرق بين مستخدمي ألعاب الفيديو وغير المستخدمين لهذه الألعاب، على الاختبار البصري الحركي (العين – اليد)، وقد استخدموا ماكنة تدور، وطلب من الأفراد تتبع مثير ضوئي متحرك بسرعات مختلفة وبنماذج مختلفة (دائرة، مربع، مثلث)، وقد تفوق مستخدمو ألعاب الفيديو على غير المستخدمين لهذه المهمة وخاصة في السرعات العالية، وهذا يشير بوضوح إلى أن مستخدمي ألعاب الفيديو لديهم تآزر بصري – حركي أعلى من غير المستخدمين.

أظهرت دراسة أخرى لكل من (Green field et al, 1994) أخبروا فيها الأطفال بأن عليهم أن يضغطوا الزر حال رؤيتهم لهدف مضيئ (مثير)، كما تم إخبارهم بأن المثير قد يظهر فقط في مكانين (ا) و (ب)، كما تم تحذيرهم بأن 80% من التجارب قد تظهر في الموقع (أ) و 10% فقط قد تظهر في الموقع (ب) وفي الـ 10% الباقية من التجارب يظهر المثير في كلا الجانبين.

وبالتعامل مع احتمالية الحدوث في كل موقع أصبح الأطفال متحيزين لتركيز انتباههم إلى الاحتمالية العالية (موقع أ) وأقل انتباها الى الاحتمالية الأقل (موقع ب)، وفقا لذلك أصبح الأفراد أكثر سرعة في الاستجابة للاحتمالية العالية وأقل سرعة في الاستجابة الاحتمالية المنخفضة، مما انعكس ذلك على الفروق في الانتباه للموقع.

إن هذه النتائج تشير إلى أن ألعاب الفيديو تزيد من فاعلية توزيع الانتباه بزيادة التدريب، ومثل هذه النتائج أيضا يمكن أن نشاهد أثارها أثناء السياقة، والكثير من الدراسات التي أجريت على الانتباه وجدت أنه يمكن من خلال ألعاب الفيديو زيادة سعة نظام الانتباه (عدد المواضيع التي يمكن الانتباه لها).

وكذلك فاعلية المدى للانتباه للأمكنة، كما تتحسن فاعلية ثبات الانتباه لبعض الموقف.

تعد ألعاب الفيديو بالنسبة للعديد من الأطفال مدخلا لتكنولوجيا الحاسوب، كما تساعد هذه الألعاب في زيادة مستوى الراحة أثناء التعامل مع الوسائل الالكترونية الأخرى.

ليس من الغريب أن نجد طفلا لا يتجاوز عمره ثلاث سنوات ليه معرفة بسيطة في الألعاب الالكترونية ولديه بعض المصطلحات التي تعلمها من خلال لعبه بهذه الألعاب click point وكيفية التعامل مع الفارة ولوحة المفاتيح، وتشير الأبحاث أننا نتعلم من خلال الألعاب الالكترونية التمثيل الأيقوني، والانتباه البصري، والإدراك المكاني، وتحديد الاتجاهات.

في إحدى الدراسات التي قاست قدرة المشاركين في تحديد القدرة النسبية لمتابعة أشياء مختلفة متعددة على شاشات الحاسوب تبين أن لاعبي ألعاب الفيديو كانوا أفضل في إدامة وتقسيم الانتباه البصري من المبدئيين.

وفي دراسة أخرى لوحظ أن اللاعبين بألعاب الفيديو لمدة خمس ساعات أظهروا زيادة في مستوى الاستجابة على مهمات الانتباه البصري بغض النظر عن الخبرة السابقة لهم، وعليه يمكن القول بأن ألعاب الفيديو تحسن مستوى الانتباه البصري ومستوى تحديد الاتجاهات في المهارات المختلفة مقارنة بأولئك الذين لا يلعبون.

وقد أشارت الدراسات أن الألعاب الالكترونية تزيد من قدرة اللاعب على حل المشكلات والمهارات المنطقية، كما أنها تحسن من مستوى التآزر البصري الحركي وتزيد من اهتمام الطفل بالمعلومات التكنولوجية، كما أن الألعاب الالكترونية تحسن العلاقة بين الطفل ووالديه إذ كانا يلعبان معا ويتشاركان الأفكار والمعلومات، كما أشارت الدراسات التجريبية أن الألعاب الالكترونية لا يقتصر تأثيرها على زيادة مستوى الانتباه البصري، وإنما تسهل عملية التعلم في توجيه التعلم الذاتي، كما أنها تساعد الفرد على الإبداع والابتكار التي أتيحت له فرصة إنتاج لعبة الآن فهمه لقوانين اللعبة وقدرته على تغييرها والتلاعب بها يساعده على مهارات التفكير العليا.

هذا من ناحية الآثار الايجابية المتوقعة للألعاب الالكترونية.[3]

ثانيا: التأثيرات السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية.

1- التأثرات الايجابية للألعاب الالكترونية:

لقد أصبحت قاعات الألعاب الالكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات وتحولت العديد من مقاهي الانترنت إلى شبه قاعات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب الأطفال بشكل هائل نحو ميدان الألعاب الالكترونية، فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل كونها توفر للطفل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارسة كل حواسه.[4]

فالطفل حين يلعب لا يلعب للتسلية ففقط، إنما يكون كل معارفه ويتعلم حين يقوم باللعب، وهو المبدأ الذي اعتمدته الألعاب الالكترونية، بحيث قدمت في شكل أواع مختلفة، لنجد ما هو للاستراتيجية، وما هو للثقافة العامة، وما هو متخصص في المسائل الحسابية وكذا اللغة، وأخرى للقتال والرياضة .. الخ.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الالكترونية للطفل بشكل عام ما يلي[5]:

- ✓ التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه.
- ✓ التسلية والانغماس في خوض الخبرة في كل الحواس.
- ✓ شد الانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.
- ✓ ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، ووضع الإستراتيجية.
- ✓ ما تحمله من إمكانيات لتنمية المهارات الحسية الحركية من قو الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.
- ✓ ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة.

ينظر إلى الألعاب الالكترونية وخاصة التعليمية منها بأنها وسيلة ناجحة لتثقيف الطفل، وتظهر الحاجة لمثل هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية في سنوات العمر المبكرة مهمة للغاية، باعتبارها أخطر

مرحلة للنمو الإنساني والتي تؤثر في باقي مراحل العمر الأخرى، حي يمكن أن تسهم الألعاب الالكترونية في:

- ✓ المساعدة في عملية تعلم الأطفال ونمو قدراتهم.
- ✓ تدريب الأطفال على التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ومتابعة التعليمات المصورة وفهم المواقف، أداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية.
- ✓ تنمية مهارات التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أي لعبة.
- ✓ اختصار وقت وجهد المعلمة ومساعدتها على القيام بأدوارها كمساعدة وموجهة ومرشدة وملاحظة لتقدم الأطفال.
- ✓ إعطاء صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم من خلال البرمجة التعليمية وذلك انه أحسن تصميم لهذا الغرض.
- ✓ تنمية المهارات الذهنية.
- ✓ زيادة قدرة الأطفال على التفكير المنهجي المنظم، وحثهم على التفكير المجرد.
- ✓ جعل الأطفال أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون بها.
- ✓ إعداد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة سواء في الحاضر أو المستقبل.
- ✓ جعل الطفل مسئولا عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية.[6]

ويرى العديد من المختصين كذلك أن ايجابيات الألعاب الالكترونية على الطفل تعد الجانب التعليمي المعرفي الفكري إلى الحياة الاجتماعية والنفسية التي ينشأ ضمنها من خلال تفاعله الإيجابي مع هذه الألعاب، وذلك بابتعاده عن العزلة والانطواء، بحيث يتفاعل مع الآخرين ويكون علاقاته الاجتماعية بصورة أحسن داخل الأسرة ومع الأصدقاء، ويكتسب قيما واتجاهات ايجابية وخبرات دينية واجتماعية.

ويمكننا أن نرصد أهم الايجابيات للألعاب الالكترونية بشكل عام فيما يلي:

- ✓ تنمية القدرات العقلية للأطفال.
- ✓ إثارة الفكرة بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- ✓ يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة وبقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

- ✓ الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ✓ تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص المرنة والصلبة، وتنقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.
- ✓ تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- ✓ إثارة روح التنافس بين الأقران لتحقيق الفوز في مسابقات الحاسوب.
- ✓ يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- ✓ يعتاد الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب ويتجنب الصراخ والفوضى.
- ✓ يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- ✓ يعتاد الأطفال على الإصرار بالفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- ✓ تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون، الصدق في التفاعل، حفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمية.
- ✓ يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختيار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم.[7]
- ✓ الإبداع، تنمية الذكاء، الابتكار والتفكير والتخطيط، بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.
- ✓ تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال، وتساعد أيضا في التركيز والخيال.
- ✓ تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز.
- ✓ القيام بعدة مهام في آن واحد.
- ✓ المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد وتنمية الذاكرة.

ومع جملة هذه الايجابيات يرى مستشارو العلوم الاجتماعية بأن الألعاب الالكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية.[8]

2- التأثرات السلبية للألعاب الالكترونية:

للألعاب الالكترونية تأثيرات سلبية على الطفل يمكن إيجازها فيما يلي:

1- تؤدي بعض الألعاب التي تنسج حالة من الواقع الافتراضي إلى حالة من الإدمان التواجد بداخل هذا العالم الافتراضي، وعدم التكيف مع عالم الطفل الواقعي.

2- تواجد الطفل في العالم الافتراضي والعيش فيه لفترات طويلة من خلال الألعاب أو المشاهدة يصيب الطفل بحالة من عدم القدرة على التفرقة بين ما هو حقيقي وما هو واقعي افتراضي.

3- بعض الألعاب تتضمن مظاهر تسيء إلى العقيدة بإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الالكترونية نجد أنها قد تشمل على العديد من المخالفات الإيمائية.[9]

وجد المختصون أن للألعاب الالكترونية أثر في تغيير سلوك الأطفال للسوء حيث أنها تدفعه للأنانية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه وربما تدفعه للسرقة للحصول على هذه الألعاب وتجديدها من الأسواق أو لشراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسة هذه الألعاب حيث أنها تكون بمثابة إدمان له.[10]

ولان لكل فعل ردة فعل فان الألعاب الالكترونية أثار سلبية كذلك على الطفل خاصة ما إذا وصل حبه لها حد الهلوسة والإدمان على ممارستها، ومن هنا يرى البعض بأن هذه السلبيات أشد أثرا وتأثيرا لكونهم في مرحلة عمرية حساسة يرسخ فيها العديد من الأفكار والسلوكيات ومن هذه السلبيات:

- ✓ التأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل.
- ✓ إصابة الأطفال بالانطواء والكآبة خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان.
- ✓ تنمية مهارات العنف والعدوانية.
- ✓ التركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم.
- ✓ تعليم أساليب ارتكاب الجريمة.
- ✓ إصابة الطفل بالتوحد والعزلة وصعوبة التواصل مع المجتمع.
- ✓ التأثير الضار على العيون وضعف البصر، المخ، الأعضاء التناسلية.
- ✓ تعليم أمور النصب والاحتيال.
- ✓ التأثير على التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها.[11]

أظهرت الأبحاث أن الألعاب الالكترونية خصوصا تلك التي يتفاعل معها الطفل ويعيش في عالمها لها تأثير مباشر في تعليم الأطفال السلوك العدواني، وكلما كانت تلك الألعاب عنيفة كلما كانت العدوانية أكبر لدى هؤلاء الأطفال وكما أنها تتضمن مشاهدة مظاهر قد تدفع إلى التطرف والعنف وكره الآخر،

وهو ما قد يصل إلى تشجيع الجريمة ونشر الإرهاب والترويج عن قصد أو عن غير قصد، وبإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الالكترونية نجد أنها قد تشمل على عدد من المخالفات تؤدي إلى الاعتداء على حياة الإنسان أو إزهاق روحه، والتي تصنف إلى صنفين وذلك كما يلي:

الصنف الأول: مخالفات تتصف بالرعب وتشمل.

- ✓ وجود أصوات مخيفة ومرعبة.
- ✓ وجود صور مخيفة ومرعبة.
- ✓ وجود مشاهد مخيفة ومرعبة.
- ✓ وجود أفعال مخيفة ومرعبة.

الصنف الثاني: مخالفات تتصف بالعنف وتشمل.

- ✓ الإيذاء النفسي.
- ✓ التهديد اللفظي.
- ✓ التهديد بالضرب.
- ✓ التهديد بالسلاح.
- ✓ الغدر ونقص المواثيق.
- ✓ التعذيب.
- ✓ الإضرار بالنفس (مثل تناول السموم أو الإضراب عن الأكل).
- ✓ قتل النفس.[12]

بعض الألعاب تتضمن مظاهر تشجع على إضاعة المال أو كسبه بطرق غير شرعية وبإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الالكترونية، نجد أنها قد تشمل على عدد من المخالفات المرتبطة بذلك ومنها ما يلي:

- ✓ تمكين اللاعب من أكل أموال الناس بالباطل.
- ✓ تمكين اللاعب من إجراء معاملات ربوية.
- ✓ تمكين اللاعب من ممارسة القمار، بما في ذلك الرهان على النقد.
- ✓ تمكين اللاعب من ارتكاب تعاملات مالية محرمة.
- ✓ عرض مشاهد فيها محاكاة لأموال الناس بالباطل.

- ✓ عرض مشاهد فيها محاكاة لإجراء معاملات ربوية.
- ✓ تعليم السرقة وكيفية وأساليب ممارستها.
- ✓ التهديد المالي.

بعض الألعاب تتضمن مشاهد تشجع على التدخين وشرب الخبر وتعاطي المخدرات، مما يؤدي إلى اكتساب الطفل بعض الأفكار والمعتقدات الخاطئة حول إدمان التدخين والخمور والمخدرات وبإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب، نجد أنها قد تشمل على عدد من المخالفات المرتبطة بذلك ومنها ما يلي:

- ✓ الحديث عن المخدرات.
- ✓ عرض صور للمخدرات.
- ✓ عرض مشاهد فيها تعاطي الخمور.
- ✓ الحديث عن التبغ أو الدخان / السجائر.
- ✓ عرض صور للسجائر.
- ✓ عرض مشاهد يتم فيها التدخين.

قد يعتبر الطفل العالم الحقيقي امتداد لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الحقيق كما كان يفعل في العالم الافتراضي، مما يترتب عليه حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات للطفل فبعض الأطفال تعرضوا لحوادث نتيجة تقليدهم سلوكيات ضارة، ومشكلات، فبعض الأطفال تعرضوا لحوادث لتقليدهم حركات الرجل الوطواط أو سوبرمان، أو تقليدهم لسلوك العنف الجسدي أو الإرهابي الممارس في الألعاب الافتراضية.

يصاب الطفل أحيانا بحالة من الإجبار العقلي (غسيل المخ) فهذه الألعاب التي تجسد الحياة في العوالم الافتراضية، بما يتوافر لها من التقنيات الحديثة، والتي تتطور يوم بعد يوم، بصورة متسارعة ومذهلة، يمكنها توليد تأثير نفسي غير سوي على الطفل كالانطواء والعزلة والتوحد.

تقدم السلوكيات والأنماط الثقافية والقيمية في المنتج الأجنبي من خلال شخصيات محببة للطفل، تستخدم كنموذج قدوة يحتذي به الطفل بسلوكها البطولي، ويحدث بينهما درجة من التوحد وهي الدرجة التي يعجز عندها الطفل من التمييز بين الواقع والخيال، ويتصور نفسه محل هذه الشخصية يسلك سلوكها، ويقتنع بآرائها وفي الوقت نفسه تقدم القيم الأجنبية في المنتج الأجنبي بصورة تجذب انتباه الطفل.[13]

3- البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية:

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمك أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة (فيديو، حاسوب، انترنت، هاتف) باهتمام كبير وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي وحب العزلة الاجتماعية ومضيعة الوقت.

ظهر فريق آخر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث على ايجابيات تلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية.

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟

هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار[14]، وسنتناول فيما يلي تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيما يلي:

1- التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيهية قليلة كالمشاهدة على التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسالة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تضييع وقت وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل:

- ✓ استنفاذ طاقات الأطفال.
- ✓ تدمع العينين.
- ✓ ضعف البصر.
- ✓ الإصابة بانحناء الظهر.
- ✓ تقوس العمود الفقري.
- ✓ رعشة الأصابع.
- ✓ الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية.

- ✓ كذلك حب العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من الأولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الالكترونية بعض الفوائد كان تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أولادهم إلى نزهة للحدائق أو الغابات نظرا أنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.[15] وبهذا فان معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود العاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم، ولقد أثبتت الإحصاءات أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل.[16]
- ✓ كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع، وان الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة احد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 01% من مجموع سكان أي دولة.[17]

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية بحيث إن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي اذ يمكن للطفل إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

ورب الأسرة يملك القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصص وقت لأفراده أسرته القيام بزيارة الحدائق والمتنزهات، والسفر لبعض المدن الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس الطفل بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القراءة والاطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، الخط وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة.[18]

أما المدرسة فقد تقلص دورها التربوي، فرغم انتمائها إلى وزارة التربية والتعليم، إلا أننا نجد أنها تقوم بدور التعليم وتهمش دور التربية وحتى التعليم ضعيف القوة أمام تيار الألعاب الالكترونية، فليفترض بالمدرسة الجزائرية احتواء تيار التكنولوجيا في هذه الألعاب الالكترونية التعليمية في المناهج الدراسية ولو بقدر قليل يسمح بالتصدي لهذا التيار وحده الأدنى.

وفي مقابل تراجع دور المسجد والمدرسة، نجد أن هناك إطارات تربوية جديدة دخلت حياة الطفل الجزائري على غرار أطفال العالم، وهو صالات اللعب ومقاهي الانترنت التي لم يعد حي يخلو منها.

هذا الإطار التربوي الجديد طرح هو الآخر تحديا أسريا ومجتمعيا صعبا، إذ يصعب على الأسرة مراقبة ارتياد أطفالها لهذه الأماكن، والتي تعتبر المتنفس الأكثر متعة لأطفالنا بحيث تعطي للطفل الحرية في الاستمتاع بكل أنواع هذه الألعاب ولفترات غير محدودة، وهو ما يحدث خلال إبعاد دور الأسرة، إذ يتراجع مفعول دورها أمام هذا الإطار التربوي الجديد الذي يمنح انفلاتا للطفل من الرقابة والمنع.

ومن بين الأسباب التي زادت تعلق وتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية كذلك تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب.[19]

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي، لأنه يتعامل مع الجهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، وإنما هو الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي هو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والبيئة الاجتماعية ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت في التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لها قسوة مؤلمة وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، يبقى أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا.[20]

[1]- مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2008، ص 67.

[2]- د. راندا عبد العليم المنير، ثقافة الطفل في ضوء الاتجاهات المعاصرة، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2016، ص 59.

[3]- مها حسني الشحروري، المرجع السابق، ص 68-69.

[4]- نجلاء نصير بشور، الألعاب الالكترونية – ايجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني 2004، ص 50.

[5]- نفس المرجع، ص 50.

[6]- راندا عبد العليم المنير، المرجع السابق، ص 254.

[7]- باسم علي حوامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، الطبعة الأولى، دار جرير للنشر، الأردن، 2006، ص 190.

[8]- الألعاب الالكترونية ايجابيات وسلبيات http://www.lesecolesihsane.com

[9]- راندا عبد العليم المنير، المرجع السابق، ص 254.

[10]- m.mas.....com أطلع عليه بتاريخ 2017/04/11 على الساعة 12:00.

[11]- الألعاب الالكترونية ايجابيات وسلبيات http://www.lesecolesihsane.com

[12]- راندا عبد العليم المنير، المرجع السابق، ص 255.

[13]- نفس المرجع، ص 259-260.

[14]- مها حسني الشحروري، ثقافة الطفل في ضوء الاتجاهات المعاصرة، المرجع السابق، ص 67.

[15]- بشير نمرود ولزعر سامية، ألعاب الفيديو وأثرها على الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتمدرسين الذكر، جامعة الجزائر، مذكرة ماجستير، معهد التربية البدينة والرياضة، 2008، ص 90.

[16]- تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل، موسوعة دهشة:
http://www.dahsha.com/viewarticle.phppid=3189

[17]- طفلك والألعاب الالكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425 : http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

[18]- http://muslimaunion.prg/news.php!=12582 تم الاطلاع عليه بتاريخ 2018/04/17 على الساعة 21.00.

[19] - www.aldaawah.com/?p=6755 تم الاطلاع عليه بتاريخ 2018/04/17 على الساعة 22.05.

[20] - منير ركاب، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزء الهلوسة، السوق الالكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد 05 من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 12.

الفصل الرابع:

الإجراءات المنهجية والإطار التطبيقي للدراسة.

أولا: المنهج.

ثانيا: مجتمع البحث.

ثالثا: عينة الدراسة.

رابعا: متغيرات الدراسة.

خامسا: أدوات جمع البيانات.

سادسا: مجالات الدراسة.

سابعا: المعالجة الإحصائية للدراسة.

ثامنا: نتائج الدراسة.

- عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها.

تاسعا: استنتاجات واقتراحات.

تمهيد:

انطلاقا من الجانب النظري الذي اعتمدنا عليه في انجاز هذه الدراسة، سنتناول في هذا الفصل تقديم الجانب الميداني للدراسة حي تعتبر مرحلة تحديد الإجراءات العلمية والتطبيقية للدراسة خطوة لا غنى عنها في المجال العلمي الصحيح، إذ نبرز من خلاله منهج البحث الذي سوف يستخدمه لضبط المتغيرات ومن ثم اختيار العينة وشرح لأدوات البحث والمعتمدة.

1- الإجراءات المنهجية:

المنهج:

المنهج هو عملية فكرية منتظمة أو أسلوب أو طريق منظم وهادف ودقيق، يسلكه الباحث المتميز للقدرة والمعرفة والرغبة في البحث والتقصي مستهدفا إيجاد حلول لمشاكل أو ظاهرة بحثية معينة.

حيث يلتزم الباحث بمجموعة من القواعد والضوابط لاتخاذ القرارات وإتباع الإجراءات المقيدة لمسيرته البحثية في إطار المنهاج، وإجراء التجارب الضرورية اللازمة مستعينا بالأدوات العلمية الأكثر ملائمة لبحثه، وإيضاح العلاقات والعلل السببية في إطار التسلسل والتأطير النظري المنسق

وفي صورة قواعد مبرهن على صحتها كحقائق عليمة تقود إلى حل الظاهرة محل البحث والمنهج العلمي يصح تطبيقه في كل العلوم الطبيعية والاجتماعية في كل فروعها.[1]

والمنهج المعتمد في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي، الذي يقوم فيه الباحث بوصف ظاهرة كما هي في الواقع وصفا دقيقا كماً وكيفاً كما يعرف بأنه طريقة في الوصف والتحليل والتعليل والتفسير بصيغة عليمة لوضعية اجتماعية أو مشكلة اجتماعية أو سكانية، وهو طريقة لوصف الظاهرة وتصويرها كميا وكيفيا، ذلك عن طريق جمع المعلومات النظرية والبيانية الميدانية عن المشكلة موضوع البحث، ثم تصنيفها وتحليلها والوصول إلى النتيجة.

كما يعرف بأنه شكل من أشكال الوصف والتحليل والتفسير العلمي، بغية وصف الظاهرة كماً وكيفاً بواسطة جمع المعلومات النظرية والمعطيات الميدانية وتصنيفها وتحليليها وإخضاعها للدراسة.[2]

2: مجتمع الدراسة:

يعرف مجتمع البحث حسب "مادلين غرافيت" أنه: عناصر خاصة أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى، والتي يجري عليها البحث أو التقصي.[3]

حيث تهدف دراستنا إلى معرفة أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال بابتدائية "قاري عبد الرحمان" بمدينة البويرة حيث شملت عينة الدراسة 75 مفردة.

3: عينة الدراسة:

تعتبر الدراسة الميدانية البوابة الأساسية والمدخل الرئيسي عند إعداد كل البحوث العلمية من منطلق الوقوف على عينة الدراسة.

العينة:

هي مجتمع الدراسة التي تجمع منه البيانات الميدانية، وهي تعتبر جزء من الكل، أي العينة هي جزء معين أو نسبة معينة من أفراد المجتمع الأصلي، ثم تعمم نتائج الدراسة على المجتمع ككل ووحدات العينة تكون أشر، أو شوارع، مدن أو غير ذلك.[4]

اعتمدنا في اختيار العينة على العينة الطبقية.

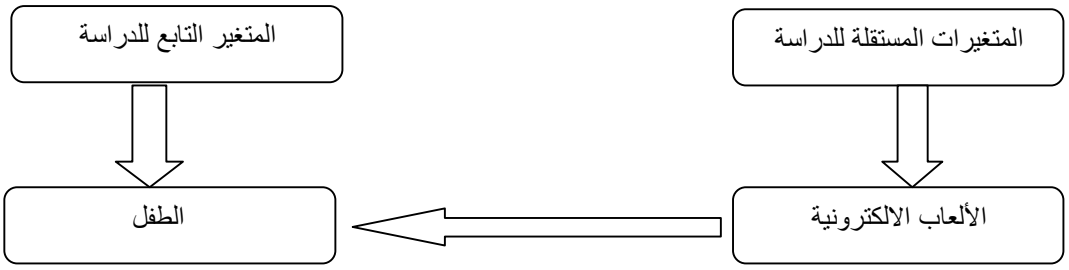
يعتمد الباحث في استخدامه للعينة الطبقية في بحثه على تقسيم المجتمع الاصلي الى فئات أو طبقات متجانسة، من حيث طبيعة المعلومات والبيانات المدروسة، مثلا لو قمنا بدراسة أثر برنامج محطة تلفزيون على طلبة معهد معين، حيث نقسم مجتمع طلبة هذا المعهد الى فئة الطلبة والطالبات، أو إلى فئة السنة الأولى والى فئة السنة الثانية حتى آخر السنوات، كما يمكن تقسيم طلبة المعهد إلى طبقة الطلبة الأغنياء والى الطلبة الفقراء.[5]

4: متغيرات الدراسة:

وهي المتغيرات التي يسعى الباحث من خلال الدراسة إلى معرفة تأثيرها في الظاهرة المدرسية، وهي التي تؤثر في العلاقة القائمة بين المتغيرين ولا تتأثر بها.

المتغيرات التابعة: وهي المتغيرات التابعة، من حيث التأثير على المتغيرات المستقلة، أي كونها نتيجة من نتائج التأثير المشار إليه. هو الذي يتأثر بالعلاقة القائمة بين المتغيرين ولا يؤثر فيها.

الشكل التالي يوضح متغيرات الدراسة:



الشكل رقم (01): يوضح متغيرات الدراسة.

5: أدوات جمع البيانات:

الاستمارة: تعتبر استمارة البحث من أكثر أدوات جمع البيانات استخداما وشيوعا في البحوث الاجتماعية، ويرجع ذلك إلى الميزات التي تحققها هذه الأدوات سواء بالنسبة لاختصار الجهد والتكلفة، أو سهولة معالجة بياناتها إحصائيا، واستمارة البحث تضم أسئلة توجه إلى المبحوث من أجل الحصول على معلومات يتم ملأها مباشرة من طرف المبحوثين.[6]

يعرف الاستبيان في الأوساط البحثية العليمة تحت أسماء عديدة مثل: الاستقصاء، الاستفتاء، وكلها كلمات تفيد الترجمة الواحدة لكلمة " sondage ou questionnaire" في اللغة الفرنسية.

يعتبر الاستبيان من أدوات البحث الأساسية الشائعة الاستعمال في العلوم الإنسانية، خاصة علوم الإعلام والاتصال، حيث يستخدم في الحصول على معلومات دقيقة لا يستطيع الباحث ملاحظتها بنفسه في المجال المبحوث، لكونها معلومات لا يملكها إلا صاحبها المؤهل قبل غيره على البوح بها. والاستبيان

في تصميمه أقرب إلى الدليل المرشد المتضمن لسلسلة أسئلة، التي تقدم إلى المبحوث وفق تصور معين ومحدد الموضوعات قصد الحصول على معلومات خاصة بالبحث، في شكل بيانات كمية تفيد الباحث في إجراء مقارنات رقمية، للحصول على ما هو بصدد البحث عنه، أو في شكل معلومات كيفية تعبر عن مواقف وآراء المبحوثين من قضية معينة، إن جمع المعلومات بالاستبيان يكون بصورة مباشرة عن طريق اللقاء وجه لوجه مع المبحوث غير المؤهل تعليميا أو جسما على القراءة والكتابة، مما يفرض على الباحث طرح أسئلة معدة مسبقا بعناية كبيرة، وكتابة الأجوبة شخصيا من أجل تحقيق الهدف النهائي للبحث.[7]

أنواع الاستمارة:

من حيث الطرح:

1- الأسئلة المغلقة: وهي الأسئلة التي يصيغها الباحث بطريقة مغلقة، لا يترك منها للمبحوث مجال صياغة الإجابة، وفق أسلوبه الخاص.

تتشكل الأسئلة الخاصة المغلقة وفق التعريف المقدم لها من أنواع مختلفة تتمثل في:

(نعم – لا) (جيد – سيء) (صحيح – غير صحيح).[8]

2- الاستمارة المفتوحة: وهي الأسئلة التي تصاغ بطريقة مفتوحة غير محددة الإجابة مسبقا. حيث يترك الباحث للمبحوث مجال تقديم الإجابة بلغته وطريقته الخاصة على السؤال المطروح وهي غالبا ما تصاغ في شكل إثارة قضية ما.[9]

3- الاستمارة المغلقة المفتوحة: هي نوع من الاستبيانات تكون مجموعة من الأسئلة منها مغلقة تتطلب من المفحوصين اختيار الإجابة المناسبة لها، ومجموعة أخرى من الأسئلة المفتوحة، وللمفحوص الحرية في الإجابة. ويستعمل هذا النوع عندما يكون موضوع الدراسة صعبا وعلى درجة كبيرة من التعقيد مما يعني حاجاتها لأسئلة واسعة وعميقة.

يتميز هذا النوع بـ:

- ✓ أكثر كفاءة في الحصول على المعلومات.
- ✓ يعطي للمستجيب فرصة لإبداء رأيه.

6: مجالات الدراسة:

- **المجال المكاني:** أجريت هذه الدراسة بابتدائية المجاهد قاري عبد الرحمان، هي مؤسسة تربوية تقع في حي الريش ولاية البويرة.

- **البطاقة الفنية للمؤسسة:**

اسم المؤسسة: مدرسة المجاهد قاري عبد الرحمان.

مدير المدرسة: فراج لعموري.

موقع المدرسة: حي الريش – البويرة.

المساحة العامة للمدرسة: 1192 م^2.

سنة البناء: 2011.

عدد القاعات: 07 حجرات.

لغة التدريس: العربية والفرنسية.

- **المجال الزمني:** شرعنا في هذه الدراسة في بداية شهر ديسمبر أم الاستبيان بدا تحضيره في شهر مارس، وتم توزيعه في الفترة الممتدة ما بين 15 أفريل 2018 إلى غاية 20 أفريل 2018 وقد تم فرز النتائج من 25 أفريل إلى غاية 30 أفريل 2018.

8: الأساليب الإحصائية المعتمدة:

استخدمنا التقنيات الإحصائية التالية:

الجداول البسيطة وتحليلها وتمثيلها بدوائر نسبية.

الجداول المركبة وتحليلها وتمثيلها بأعمدة بيانية.

9:صعوبات الدراسة:

صعوبة الحصول على دراسات سابقة متنوعة في هذا الموضوع.

نقص المراجع التي تتناول موضوع الألعاب الالكترونية من حيث التأثير على سلوك الطفل.

صعوبة فهم الأطفال لطبيعة الأسئلة التي طرحت عليهم.

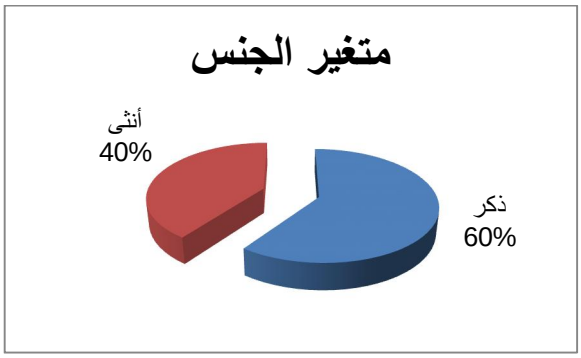
تحليل الجداول البسيطة:

أ - البيانات الشخصية الخاصة بالمبحوثين:

1 - الجنس:

جدول رقم (01): يوضح متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة%
ذكر	45	60
أنثى	30	40
المجموع	75	%100



التعليق:

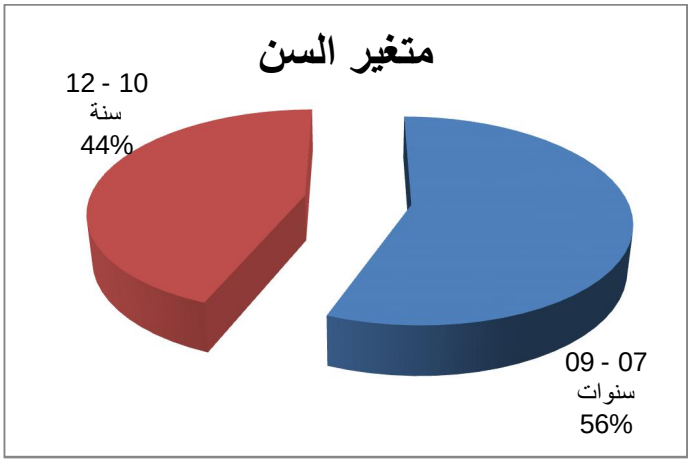
يوضح لنا الجدول رقم (01) أن الذكور يمارسون الألعاب الالكترونية أكثر من الإناث وهذا حسب النتائج المتحصل عليها والتي تمثلت في نسبة 60% وهي النسبة الكبيرة بالنسبة للذكور و40% للإناث.

نستنتج من خلال هذه المعطيات أن الذكور منشغلون بهذه الألعاب أكثر من البنات اللواتي يمارسنها أوقات قليلة فقط كما تفضلن ألعاب أخرى على غرار هذه الألعاب الالكترونية أو الانشغال بالدراسة ومساعدة الأم في أمور البيت وهذا الفرق يدل على اختلاف الجنسين في الميول والرغبات.

2- **السن:**

جدول رقم (02): يوضح متغير السن:

الجنس	التكرار	النسبة%
07 – 09 سنوات	42	56
10 -12 سنة	33	44
المجموع	75	%100



التعليق:

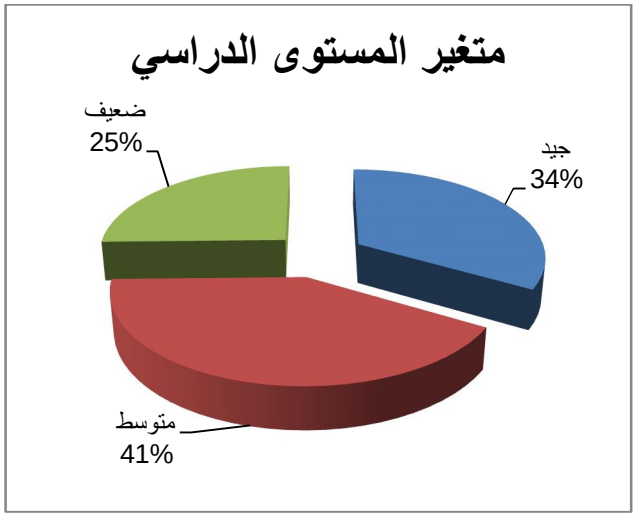
يوضح الجدول رقم (02) أن فئة الأطفال من 07 إلى 09 سنوات يمارسون الألعاب الالكترونية بنسبة كبيرة، تقدر بـ 56%، تليها نسبة 44% للأطفال ما بين 10 إلى 12 سنة.

ومن هنا نستنتج أن الأطفال في هذه المرحلة العمرية من 07 إلى 09 سنوات يتميزون بذكاء وسرعة انتباه وقدرة على الاستيعاب وهذه المرحلة تعد مرحلة مهمة في إدراكه وفهمه للأشياء الخارجية بشكل جيد وإمكانيتهم بالعديد من النشاطات في آن واحد.

3- المستوى الدراسي:

جدول رقم (03): يوضح متغير المستوى الدراسي.

الجنس	التكرار	النسبة%
جيد	25	34
متوسط	31	41
ضعيف	19	25
المجموع	75	%100



التعليق:

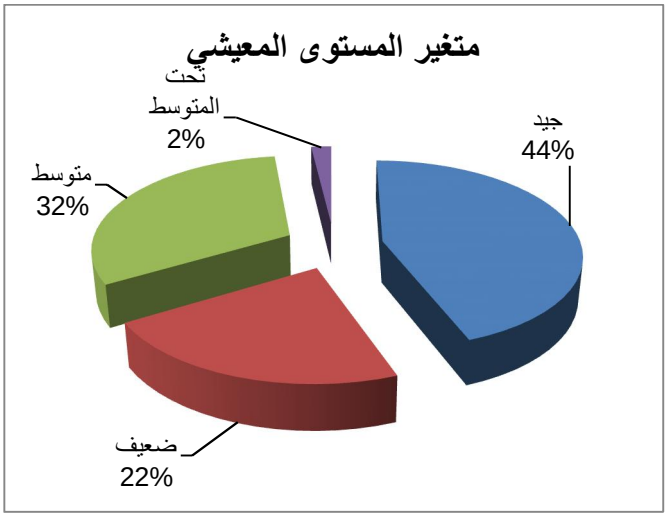
نلاحظ من خلال الجدول رقم (03) أن المستوى الدراسي المتوسط لأفراد العينة المبحوثة تحتل الصدارة بنسبة 41% تليها نسبة 34% للذين يتمتعون بمستوى دراسي جيد وأخيرا نسبة 25% للذين يتمتعون بمستوى دراسي ضعيف.

لذا نستنتج أن معظم الأطفال يتمتعون بمستوى دراسي متوسط وذلك يعود إلى صعوبة البرنامج الدراسي مقارنة به في وقت مضى وكذلك صعوبة استيعاب بعض المواد وهذا سبب رئيسي في كون المستوى الدراسي المتوسط أعلى نسبة من المستوى الدراسي الجيد.

4- المستوى المعيشي:

جدول رقم (04): يوضح متغير المستوى المعيشي.

الجنس	التكرار	النسبة%
جيد	28	44
ضعيف	14	22
متوسط	20	32
تحت المتوسط	13	2
المجموع	75	%100



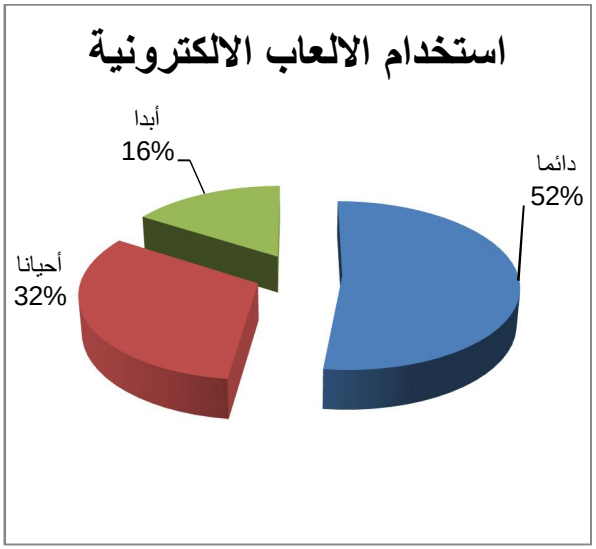
التعليق:

نلاحظ من خلال الجدول رقم (04) أن المستوى المعيشي للأطفال جيد على العموم وهو الذي يمثل أكبر نسبة تتمثل في 44% والأطفال ذو المستوى المتوسط تمثل نسبة 32% ونسبتي ضعيف وتحت المتوسط تحتلان المراتب الأخيرة بنسبة 22% للضعيف و 2% للمستوى تحت المتوسط.

مما سبق نستنتج أن المستوى المعيشي جيد يميز معظم وجل أفراد العينة بنسبة 44% مما يجعل من هذه العينة تقتني الألعاب وتمارسها وتعيش في مستوى معيشي كاف ومعقول.

المحول الأول: عادات وأنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية.

جدول رقم (05): يوضح استخدام الألعاب الالكترونية في المنزل.



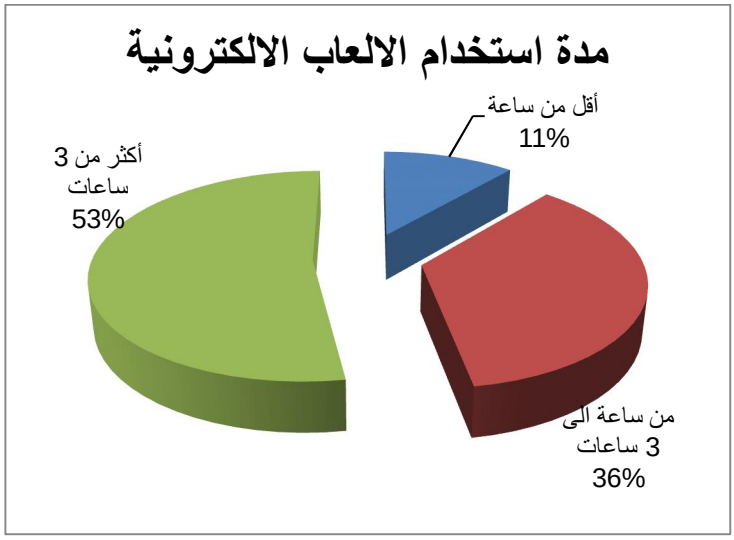
استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
دائما	39	52
أحيانا	24	32
أبدا	12	16
المجموع	75	%100

التعليق:

يوضح الجدول رقم (05) طبيعة استخدام الألعاب الالكترونية في المنزل ويظهر أن أعلى نسبة وهي 52% تمثل أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل دائم، تليها نسبة 32% للعينة التي تلعب أحيانا فقط في المنزل وأخيرا نسبة 16% وهي أفراد العينة الذين لا يمارسون الألعاب الالكترونية في المنزل وهي تشكل أصغر نسبة.

ونستنتج من هذا التحليل أن معظم أفراد العينة يملكون ألعاب الكترونية ويستخدمونها في منازلهم وهذا يؤكد المستوى المعيشي الجيد لأفراد العينة كما تبين في الجدول رقم (04).

جدول رقم (06): يوضح مدة استخدام الألعاب الالكترونية.



مدة استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
أقل من ساعة	11	11
من ساعة إلى 3 ساعات	26	36
أكثر من 3 ساعات	38	53
المجموع	75	100

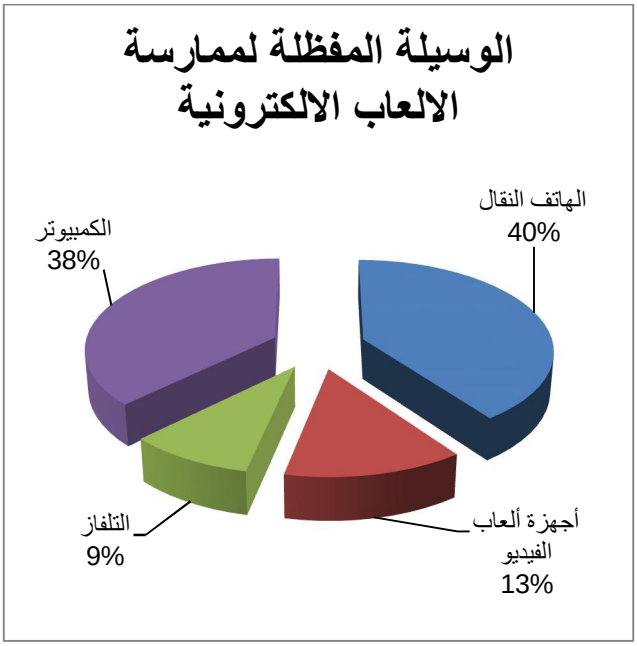
التعليق:

توضح معطيات الجدول رقم (06) أن ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات يوميا تأتي في الطليعة وذلك بنسبة 53%، بينما نسبة 36% يمارسونها ما بين الساعة وثلاث ساعات يوميا، تبقى نسبة 11% من أفراد العينة يمارسونها بشكل نادر أي أقل من ساعة في اليوم.

وتعود هذه النتائج إلى نوع من أنواع الرقابة الغائبة من طرف الأولياء على أطفالهم وبالتالي يلجؤون إلى ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل مستمر وهذا ما ينعكس سلبا على تحصيلهم الدراسي وسلوكياتهم العدوانية وحبهم للعزلة والانفراد مع هذه الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (07): يوضح الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية.

الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية.	التكرار	النسبة%
الهاتف النقال	30	40
أجهزة العاب الفيديو	10	13
التلفاز	07	9
الكمبيوتر	28	38
المجموع	75	100



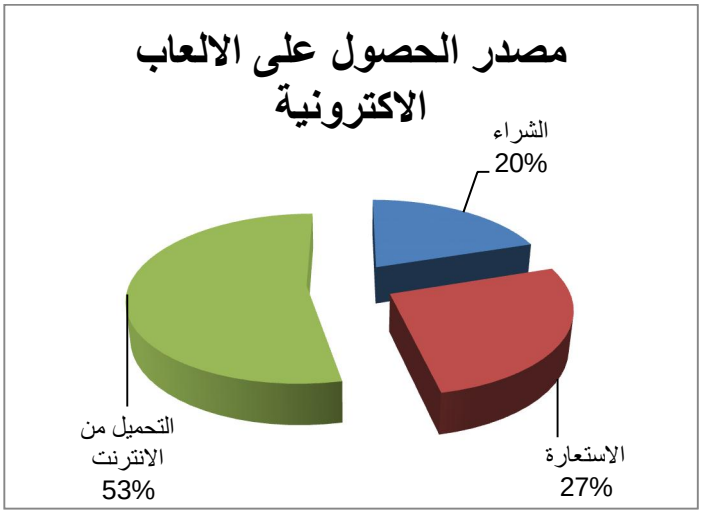
التعليق:

يظهر الجدول رقم (07)، أن أول وسيلة مفضلة للعب وبأكبر درجة تمثلت في الهاتف النقال بنسبة 40% ويليها الكمبيوتر بنسبة 38% ثم تأتي أجهزة ألعاب الفيديو بنسبة 13% واقل وسيلة مفضلة لدى أفراد العينة هي التلفاز بنسبة 9%.

تجد هذه النتائج مبررا لها في كون الهاتف النقال جهاز متعدد الاستخدامات والأنشطة، بحث أن يستعمل في التعليم والاتصال والترفيه، وتنظيم الأعمال والتسلية واللعب لذا فالهاتف النقال يأتي في المركز الأول من حيث التفضيل في ممارسة الألعاب الالكترونية عن طريقه.

جدول رقم (08): يوضح مصدر التحصل على الألعاب الالكترونية.

مصدر الحصول على الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
الشراء	15	20
الاستعارة	20	27
التحميل على الانترنت	40	53
المجموع	75	100



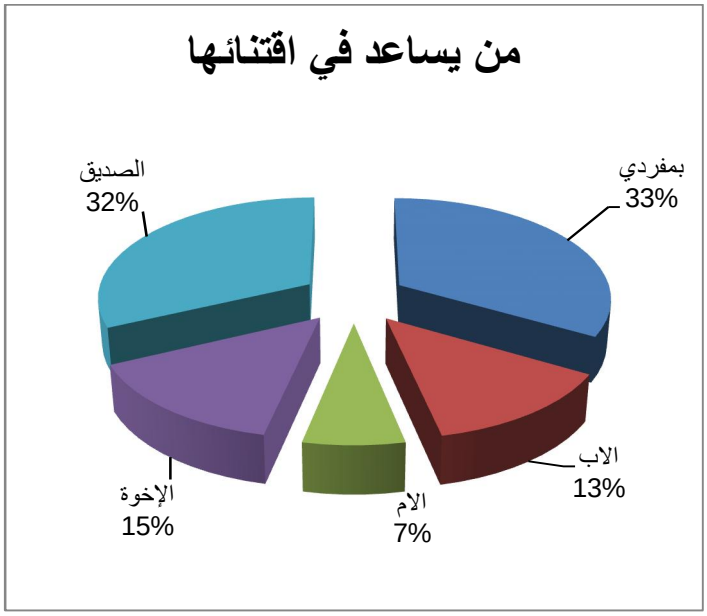
التعليق:

يظهر الجدول رقم (08) أن أغلب أفراد العينة يتحصلون على الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل على الانترنت بنسبة 53% من العينة الكلية، بينما يلجأ 27% من أفراد العينة إلى استعارتها وأخيرا فان أقل نسبة تقدر ب 20% يعتمدون على شرائها.

ويمكن تفسير هذه النتائج أن الشبكة العنكبوتية أصبحت ضرورة لازمة في كل بيت ويتقن استخدامها الصغير قبل الكبير، هذا ما جعل التحميل على الانترنت يناسب أفراد العينة وهذه الأخيرة تتيح العديد من الخيارات وتحميلها يتناسب مع العينات سواء كان الفرد ذو دخل مرتفع أم منخفض فهي لا تكلف الكثير من الجهد سواء المادي أو البدني.

هذا ما جعل أفراد العينة يقتنونها عن طريق التحميل على الانترنت أكثر من الطرق الأخرى كالاستعارة والشراء.

جدول رقم (09): يوضح معرفة من يساعد الأطفال في اقتناء الألعاب.



من يساعد في اقتنائها	التكرار	النسبة%
بمفردي	25	33
الأب	10	13
الأم	05	07
الإخوة	11	15
الصديق	24	32
المجموع	75	100

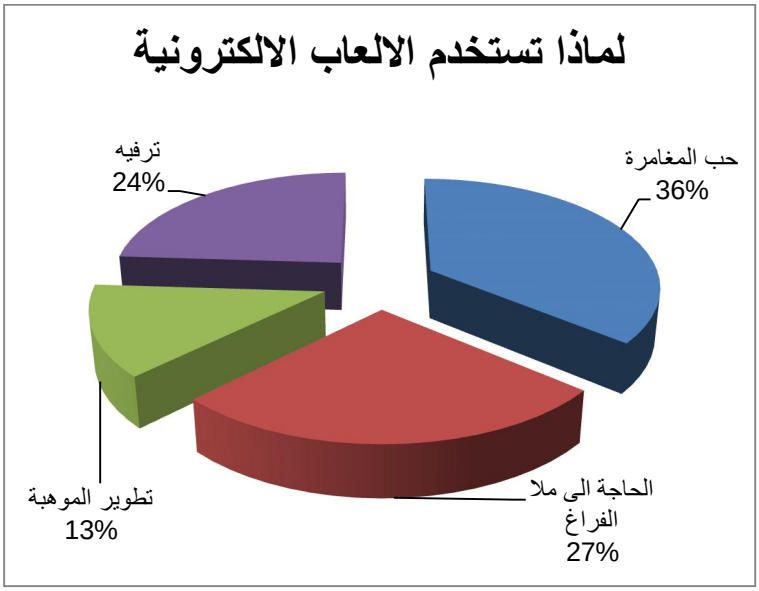
التعليق:

نلاحظ من خلال الجدول رقم (09)، الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء لعبهم هم بأنفسهم يعني يفضلون الاختيار الفردي حسب الذوق بنسبة 33% و 32% من أفراد العينة يفضلون الصديق هو الذي يساعدهم في اقتنائها، ونسبة قليلة ب 13% يفضلون المساعدة الأب في اقتناء لعبهم، ثم بنسبة قليلة جدا الأم بنسبة 7% والإخوة بنسبة 15%.

تعود هذه النتائج إلى طبيعة شخصية الطفل وخصائصه النفسية فلعب الطفل لوحده يكسبه تركيز وهدوء وفي نفس الوقت يحفزهم على الربح ولكن من جهة أخرى يكون لدى الطفل العزلة الاجتماعية لكثرة تعلقه بالعالم الافتراضي وقلة تفاعله مع العالم الخارجي.

جدول رقم (10): يوضح لماذا تستخدم الألعاب الالكترونية.

لماذا تستخدم الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
حب المغامرة	27	36
الحاجة إلى ملأ أوقات الفراغ	20	27
تطوير الموهبة	10	13
ترفيه	18	24
المجموع	75	100



التعليق:

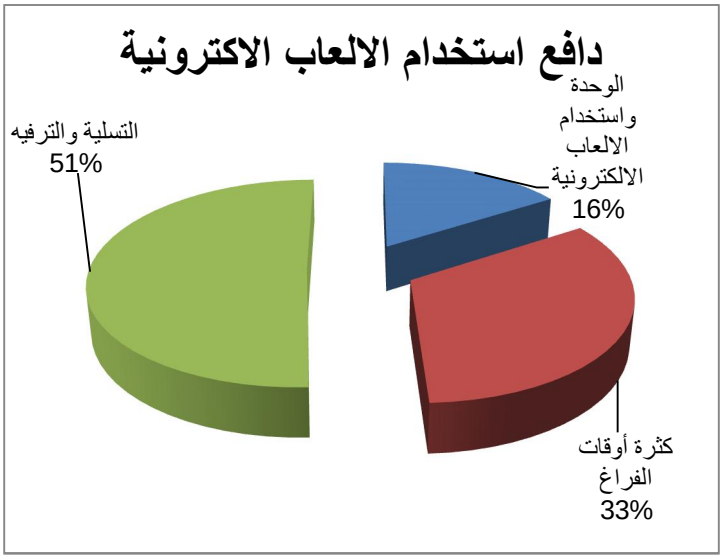
توضح معطيات الجدول رقم (10) أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حبا في المغامرة والمتعة وذلك بنسبة 36% وتليها ممارسة الألعاب الالكترونية من اجل الحاجة إلى ملا الفراغ بنسبة 27%، كما أنه هناك من أفراد العينة من يمارسها حبا في الترفيه والتسلية، وجاءت ممارسة الألعاب بدافع تطوير الموهبة أخيرا بنسبة 13%.

يعود تفسير هذه النتائج أساسا إلى المرحلة العمرية التي يمر بها أفراد العينة، فهم يميلون كثيرا إلى التطلع والمغامرة وحب الاكتشاف والمتعة، كما نعلم أن الطفل يميل بطبعه للعب والتسلية والترفيه، وهذا ما يجدونه في الألعاب الالكترونية التي توفر لهم كل هذه الأمور وأكثر من ذلك.

المحور الثاني: دوافع استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية.

جدول رقم (11): يوضح دافع استخدام الألعاب الالكترونية.

دوافع استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
الوحدة وغياب الإخوة والأصدقاء	12	16
كثرة أوقات الفراغ	25	33
التسلية والترفيه	38	51
المجموع	75	100

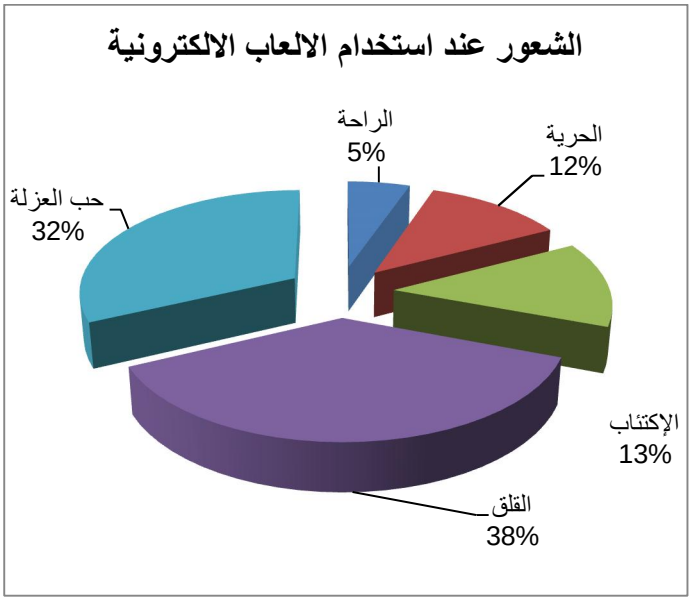


التعليق:

توضح معطيات الجدول رقم (11) أن دافع التسلية والترفيه أثناء استخدام الألعاب الالكترونية يأتي في مقدمة الدوافع بنسبة 51% بينما نسبة 33% يستخدمونها نظرا لكثرة أوقات الفراغ، وأخيرا تبقى نسبة 16% من أفراد العينة يمارسونها بدافع غياب الإخوة والأصدقاء والوحدة.

تعود هذه النتائج إلى أن أفراد العينة كونهم أطفال صغار فهم يميلون إلى التسلية والترفيه بدافع الطفولة الذي فيهم.

جدول رقم (12): يوضح الشعور عند استخدام الألعاب الالكترونية.



الشعور عند استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
الراحة	04	5
الحرية	09	12
الاكتئاب	10	13
القلق	28	38
حب العزلة	24	32
المجموع	75	100

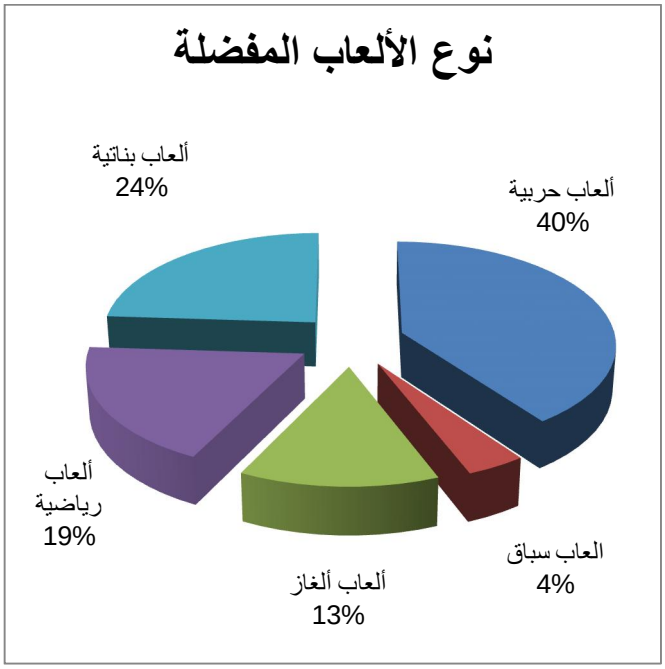
التعليق:

نلاحظ من خلال الجدول رقم (12)، أن اغلب أفراد العينة يشعرون بالقلق أثناء اللعب بنسبة 38%، في حين 32% يفضلون حب العزلة والاكتئاب بنسبة 13%.

من جهة أخرى فالنسبة القليلة من الراحة والحرية اللتان يتقاسمان نفس المرتبة والتي تعتبر منخفضة.

وتعود نتائج هذا الجدول إلى كون الطفل يمارس الألعاب الالكترونية وهذا ما يسبب له القلق وحب العزلة بدرجة كبيرة كون هذه الألعاب تستحوذ على اكبر قدر ممكن من الألعاب التي تعصبه وتقلقه وتحببه في العزلة.

جدول رقم (13): يوضح نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الأطفال.



نوع الألعاب المفضلة	التكرار	النسبة %
ألعاب حربية	30	40
ألعاب سباق	03	4
ألعاب ألغاز	10	13
ألعاب رياضية	14	19
ألعاب بنائية (تجميل، طبخ)	18	24
المجموع	75	100

التعليق:

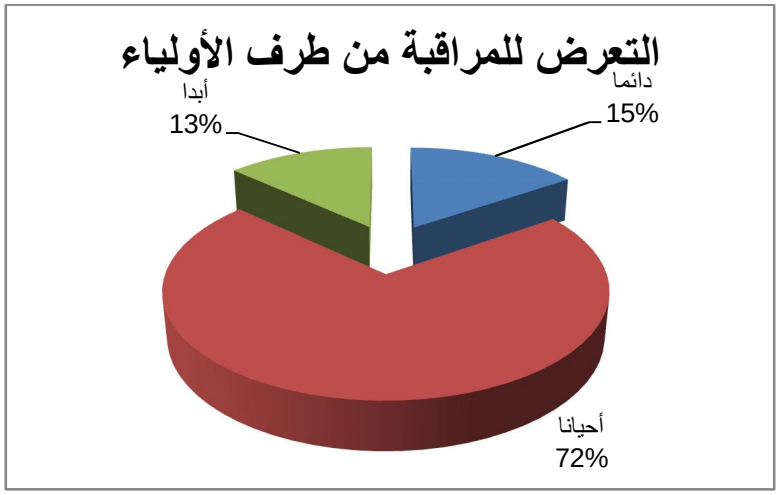
يتبين من خلال الجدول رقم (13) أن الألعاب الحربية والقتالية تتصدر قائمة الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة التي تتمثل نسبتها في 40% من الألعاب المذكورة الأخرى، تليها ألعاب بناتية (طبخ، تجميل) بنسبة 24%، ثم ألعاب الرياضة بنسبة 19%، وألعاب الألغاز بنسبة 13% وأخيرا وبنسبة 4% ألعاب السباق.

يجد الأطفال في تفضيلهم لألعاب حربية وقتالية كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير وأيضا لكونها ألعاب حركية عسكرية يحاول اللاعب من خلالها أن يظهر قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية وهو ما لا يمكن أن يفعله في الواقع الحقيقي، حيث يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاتية غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى معارك منظمة بين الأطفال.

المحول الثالث: أثر استخدام الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (14) يوضح التعرض للمراقبة أثناء استخدام الألعاب الالكترونية من طرف الأولياء.

التعرض للمراقبة من طرف الأولياء	التكرار	النسبة %
دائما	30	15
أحيانا	38	72
أبدا	7	13
المجموع	75	100



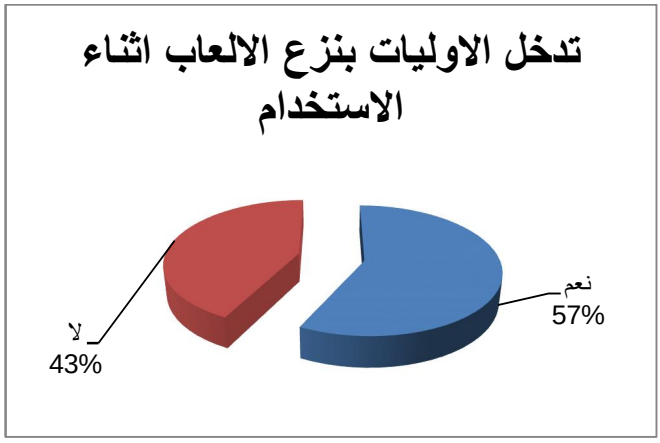
التعليق:

يبين الجدول رقم (14) التعرض للمراقبة أثناء استخدام الألعاب الالكترونية من طرف الأولياء بنسبة 72% للذين يتعرضون لها أحيانا، ونسبة 15% من أفراد العينة المبحوثة يتعرضون لها دائما، أما النسبة الأخيرة 13% للأفراد الذين لا يعانون أبدا من تعرض الأولياء لمراقبتهم.

نستنتج أن النسبة الأعلى هي 72% للأطفال الذين يتعرضون أحيانا للمراقبة كون إعطاء الطفل مساحة من الحرية في التفريغ عن نفسه باللعب أمر ضروري ولازم أي لا نفرض عليه مراقبة دائمة تجعله ينزعج ويتذمر ويحس بالقيود عليه ومن جهة أخرى لا نهمله ونعطي له مساحة كبيرة من الحرية مما يؤدي إلى ضياع مستقبله.

جدول رقم (15): يوضح تدخل الأولياء بنزع الألعاب أثناء الاستخدام.

تدخل الأولياء	التكرار	النسبة%
نعم	43	57
لا	32	43
المجموع	75	100

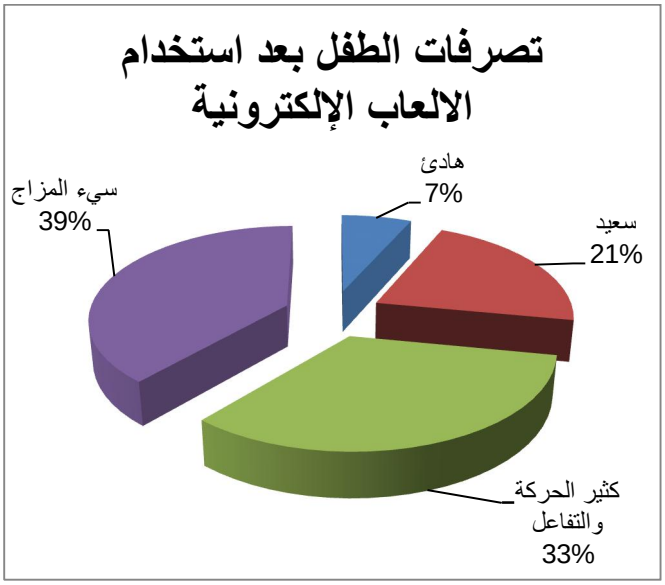


التعليق:

نلاحظ من خلال الجدول رقم (15) أن أغلبية أفراد العينة وبنسبة 57% يتدخل أوليائهم بنزع الألعاب أثناء استخدامها وقد برر أفراد العينة ذلك بان الأولياء يقومون بذلك حرصا منهم على أبنائهم في حين طال استخدامهم لها في بعض الأوقات، وبينما 43% من أفراد العينة ينفون تعرضهم لهذا الفعل من طرف أوليائهم وأكدوا أنهم يتمتعون بالحرية المطلقة في ممارسة هذه اللعب.

نستنتج من خلال هذه النتائج أن معظم أفراد العينة يتدخل أوليائهم بنزع الألعاب منهم أثناء اللعب حرصا منهم على عدم ضياعهم في تلك الألعاب.

جدول رقم (16): يوضح تصرفات الطفل بعد الاستخدام للألعاب الالكترونية.



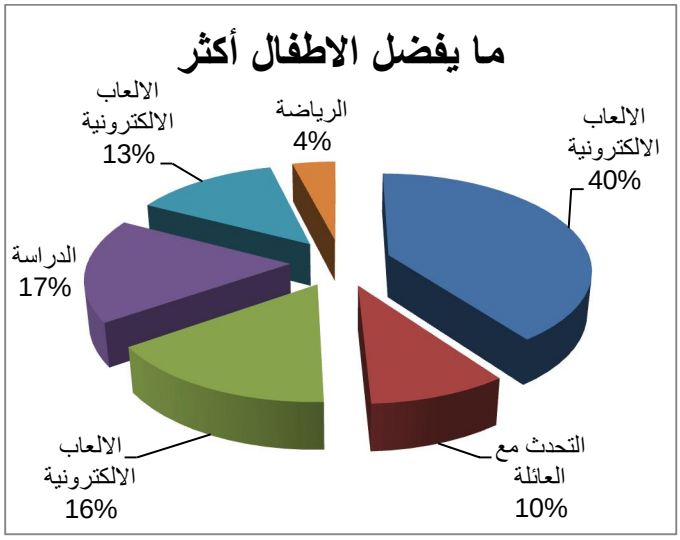
تصرفات الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
هادئ	05	7
سعيدة	16	21
كثير الحركة والتفاعل	25	33
سيء المزاج	29	39
المجموع	75	100

التعليق:

يلاحظ من خلال الجدول رقم (16) أن أغلب أفراد العينة يكون مزاجهم سيء بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الالكترونية بنسبة 39%، تليها نسبة 33%، الأطفال يحسون برغبة في الحركة والتفاعل بعد الفراغ من اللعب، ثم الشعور بالسعادة بنسبة 21% وأخيرا نادرا ما يشعر أفراد العينة بالهدوء عند النهاية من ممارسة هذه الألعاب بنسبة 7% وتعود نتائج الجدول إلى كون الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية التي تستحوذ على عقولهم وانتباههم فهي تتعبهم نفسيا، لكنهم لا يدركون ذلك عندما يكونون منهمكين فيها، هذا ما ينعكس سلبا على مزاجهم بعد الانتهاء من اللعب فيعكر صفوتهم من خلال التركيز الزائد الذي تتطلبه بعض اللعب والأصوات الصاخبة التي تصدرها هذه الألعاب.

جدول رقم (17): يوضح ما يفضله الطفل أكثر.

الخيارات	التكرار	النسبة %
الألعاب الالكترونية	30	40
التحدث مع العائلة	07	10
الألعاب الالكترونية	12	16
الدراسة	13	17
الألعاب الالكترونية	10	13
الرياضة	03	4
المجموع	75	100



التعليق:

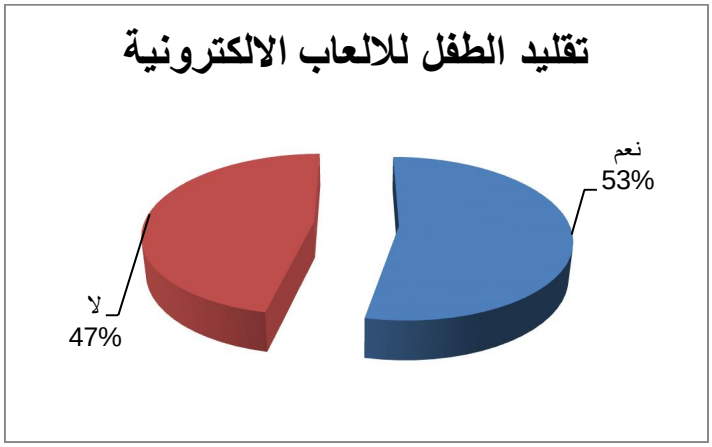
يظهر الجدول رقم (17) العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى، بحث يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب بنسبة 40% على التحدث مع العائلة بنسبة 10% وهذا يدل على أن هذه الألعاب تؤثر على علاقته بالعائلة بشكل كبير فصار الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في اللعب بدل الجلوس مع العائلات.

كما يفضل أفراد العينة الدراسة بنسبة 17% على الألعاب الالكترونية بنسبة 16% وهذا يدل أن الأطفال لا يزلون يهتمون بالدراسة ويعطونها أهمية كونهم في موسم الدراسة والأولياء يوجهونهم إلى هذا المجال في هذه الفترة.

من جهة أخرى يفضلون الألعاب الالكترونية بنسبة 13% على ممارسة الرياضة بنسبة 4% كون هذه الألعاب تنتج لهم ألعاب رياضية وألعاب مختلفة تلاءم رغباتهم.

نستنتج من نتائج الجدول أعلاه أن علاقة العينة بالألعاب الالكترونية كبيرة جدا ويفضلونها على سائر النشاطات الأخرى فإجمالي الألعاب الالكترونية في الخيارات الثلاث عالي جدا بنسبة 69% أما النشاطات الأخرى بـ 31%.

جدول رقم (18): يوضح مدى تقليد الطفل لأبطال لعبة الكترونية.



تقليد الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
نعم	40	53
لا	35	47
المجموع	75	

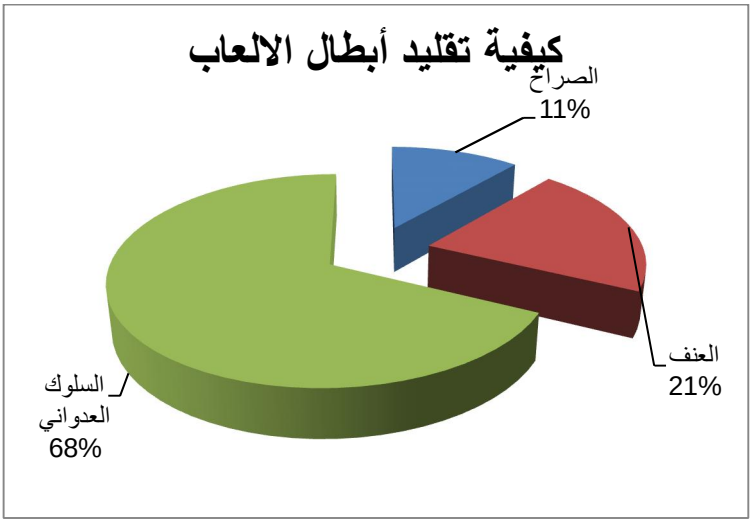
التعليق:

يوضح الجدول رقم (18) مدى تقليد الأطفال لأبطال لعبة الكترونية يقلد 53% من أفراد العينة أبطال الألعاب الالكترونية بينما لا يقلد 47% من الأطفال هذه الألعاب.

ونستنتج من خلال تحليل الجدول التالي التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الالكترونية وشخصياتها وأبطالها إذ أنهم يقلدونهم في العديد من الأمور كاللباس، الخصال، الطبائع، وغيرها.

هذا ما ينتج عنه التمرد على العادات والتقاليد والقيم وتقمص شخصيات أغلبها غربية وكونها تتسم بروح الإجرام والعنف والعدوان وهذا ما يطمح مصمموها إلى غرسه في أطفال البلدان العربية والإسلامية.

جدول رقم (19): يوضح كيفية تقليد أبطال الألعاب الالكترونية.



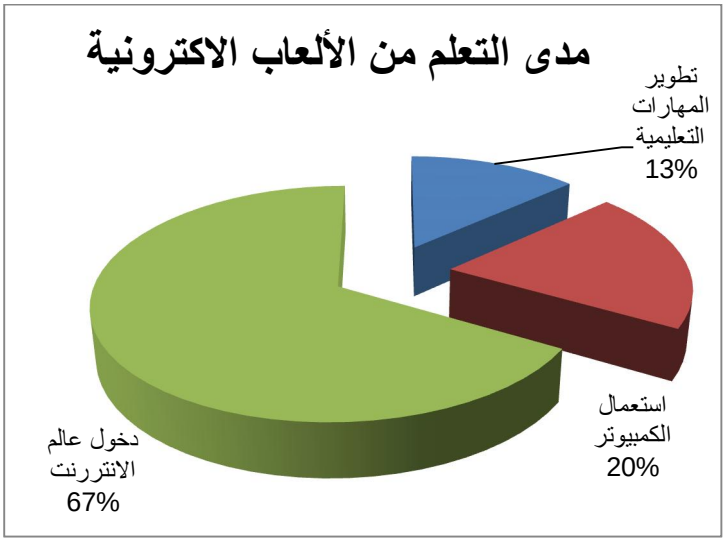
كيفية تقليد أبطال الألعاب	التكرار	النسبة %
الصراخ	11	11
العنف	15	21
السلوك العدواني	49	68
المجموع	75	100

التعليق:

يتضح من خلال الجدول رقم (19) أنه، يقلد الأطفال أبطال الألعاب الالكترونية بنسبة 68% بسلوك عدواني أي تقليد نفس سلوكيات الأبطال من ضرب وقتل، تليها نسبة 11% من أفراد العينة يقلدونهم في صراخهم وآخر نسبة وأقل نسبة هي العنف بنسبة 21%.

تظهر هذه النتائج إن إعجاب الأطفال بسلوكيات أبطال اللعبة الالكترونية يدفع بهم إلى تقليدها في شكل حركات أو شجار أو حتى قتال لأنه أكثر شيء يميز الأبطال، مما يجعل هذه الأمور تترسخ في الذهن وتبقى في فكر الطفل.

جدول رقم (20): يوضح مدى التعلم من هذه الألعاب الالكترونية.



مدى التعلم من الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
تطوير المهارات التعليمية	10	13
استعمال الكمبيوتر	15	20
دخول عالم الانترنت	50	67
المجموع	75	100

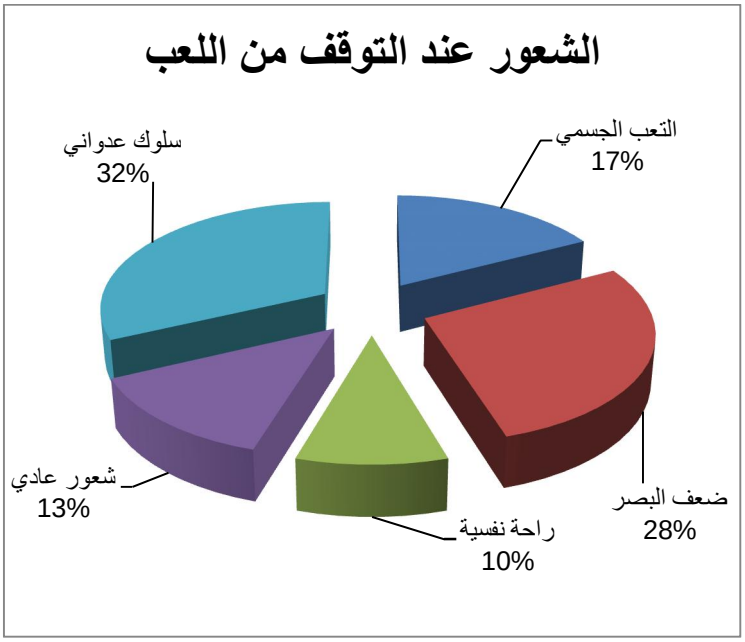
التعليق:

نلاحظ من خلال دراستنا للجدول رقم (20)، أن أعلى نسبة هي 67% لأفراد العينة الذين يتعلمون دخول عالم الانترنت من خلال هذه الألعاب الالكترونية ونسبة 20% للمبحوثين الذين تعلموا تقنيات الكمبيوتر واستخدامه والنسبة الأخيرة هي 13% للمبحوث الذين اكتسبوا من ممارسة الألعاب الالكترونية تطوير المهارات التعليمية.

نستنتج من خلال هذه المعطيات أن أغلبية أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في الكمبيوتر والاحتكاك المتكرر بهذه التقنيات والتكنولوجيات الحديثة جعل أفراد العينة يتعلمون طريقة لعبها وتحميلها من الشبكة العنكبوتية كما ذكرنا سابقا في الجدول رقم (08) وبذلك فإنهم يكتسبون معرفة جيدة وواسعة في مجال الانترنت.

جدول رقم (21): يوضح شعور الطفل عند التوقف من ممارسة هذه الألعاب الالكترونية:

الشعور عن التوقف من اللعب	التكرار	النسبة %
التعب الجسمي	13	17
ضعف البصر	21	28
راحة نفسية	07	10
شعور عادي	10	13
سلوك عدواني	24	32
المجموع	75	100



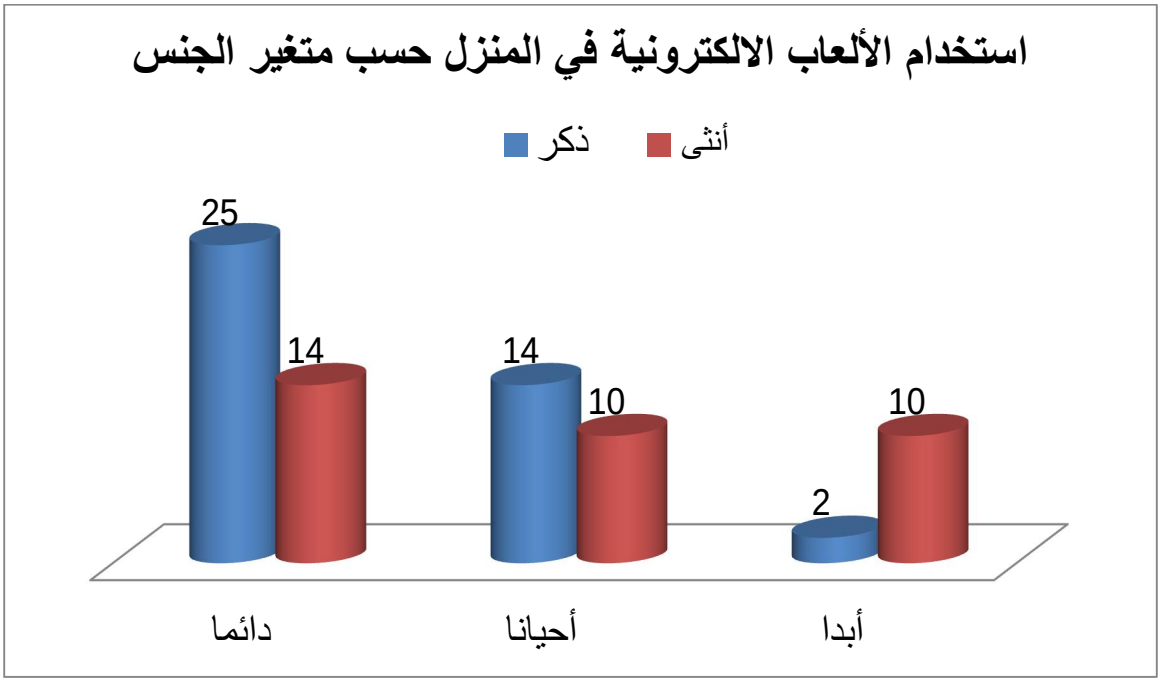
التعليق:

يظهر لنا الجدول (21) أن المعطيات المتحصل عليها متقاربة نوعا ما، فنلاحظ أن أعلى نسبة هي 32% من أفراد العينة يكتسبون سلوك عدواني يترتب عنه الضرب أحيانا وذلك تقليدا لبطل اللعبة، تليها نسبة 28% من أفراد العينة يشعرون بضعف البصر، ونسبة 17% يشعرون بتعب جسميي، أما المرتبتين الأخيرتين للراحة النفسية والشعور العادي بنسبتي 10% و 13% على التوالي.

نستنتج من معطيات الجدول السابق أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل يؤثر سلبا عليهم وعلى سلوكهم من خلال تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة الطفل النفسية تجعله ينفعل أثناء ممارسة الألعاب فيشغل معظم أعضائه وهذا ما يجعله يشعر بحاجة إلى تفريغ ذلك الانفعال بعد توقفه عن اللعب.

جدول رقم (22): استخدام الألعاب الالكترونية في المنزل حسب متغير الجنس.

الاستخدامات / الجنس	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%
ذكر	25	61	14	34	02	5	41	100
أنثى	14	41	10	29	10	30	34	100



التعليق:

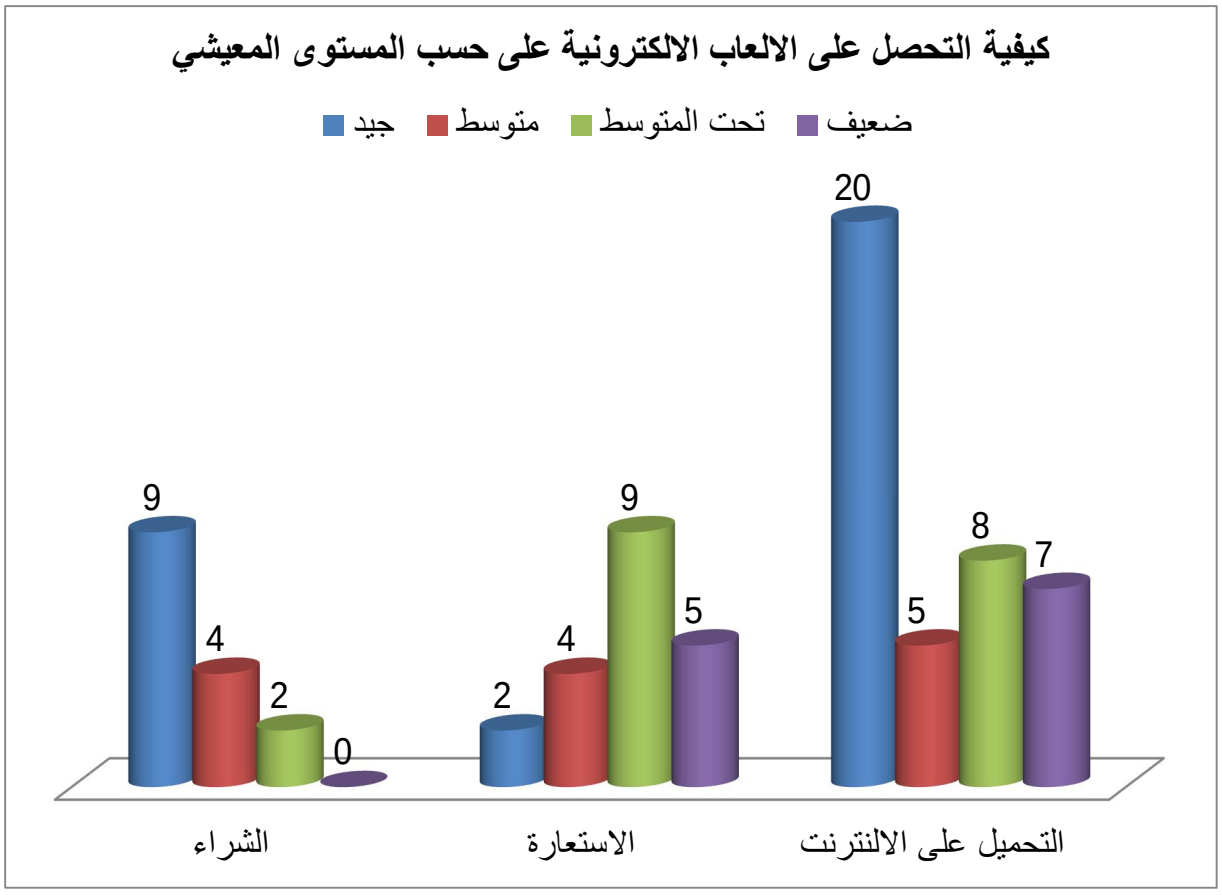
يوضح الجدول رقم (22) أن: 61% من الذكرو يستخدمون الالعالب الابكترونية دائما وهذه أعلى نسبة، تليها نسبة 34% منهم يمارسونها أحيانا وأخيرا نسبة 5% وهي قليلة جدا بالنسبة للذين لا يمارسونها أبدا.

من جهة أخرى عن الاناث فأعلى نسبة هي النسبتين أحيانا وأبدا بنسب متساوية تمثلت في 29% ونسبة قليلة 42% أجبنا دائما.

نستخلص أخيرا أن الذكور من يملك أجهزة الالعاب في البيت ويعود ذلك الى اهتمامهم الكبير بممارسة هذه الالعاب الالكترونية واقتنائها وذلك لكونها النشاط المفضل لديهم.

جدول رقم (23): كيفية التحصل على الالعاب الالكترونية حسب المستوى المعيشي.

كيفية التحصل / المستوى المعيشي	الشراء		الاستعارة		التحميل على الانترنت		المجموع	
	تكرار	نسبة %	تكرار	نسبة %	تكرار	نسبة %	تكرار	نسبة %
جيد	09	29	02	6	20	65	31	100
متوسط	04	31	04	31	05	38	13	100
تحت المتوسط	02	11	09	47	08	42	19	100
ضعيف	00	00	05	42	07	58	12	100



التعليق:

يوضح الجدول رقم (23) كيفية تحصل الأطفال على الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي المقسم إلى جيد، متوسط، تحت المتوسط وضعيف، كانت نسبة الإجابة الأكبر بالنسبة للتحصيل من الانترنت لأصحاب المستوى الجيد بنسبة 65%، وأجاب البعض بالشراء وكانت النسبة 29% وآخر نسبة هي الاستعارة بنسبة 6%.

أما أطفال المستوى المعيشي المتوسط فاكبر نسبة تلجا للتحميل على الانترنت بنسبة 38 وأجاب البعض بالشراء بنسبة 31% مثلها من الاستعارة.

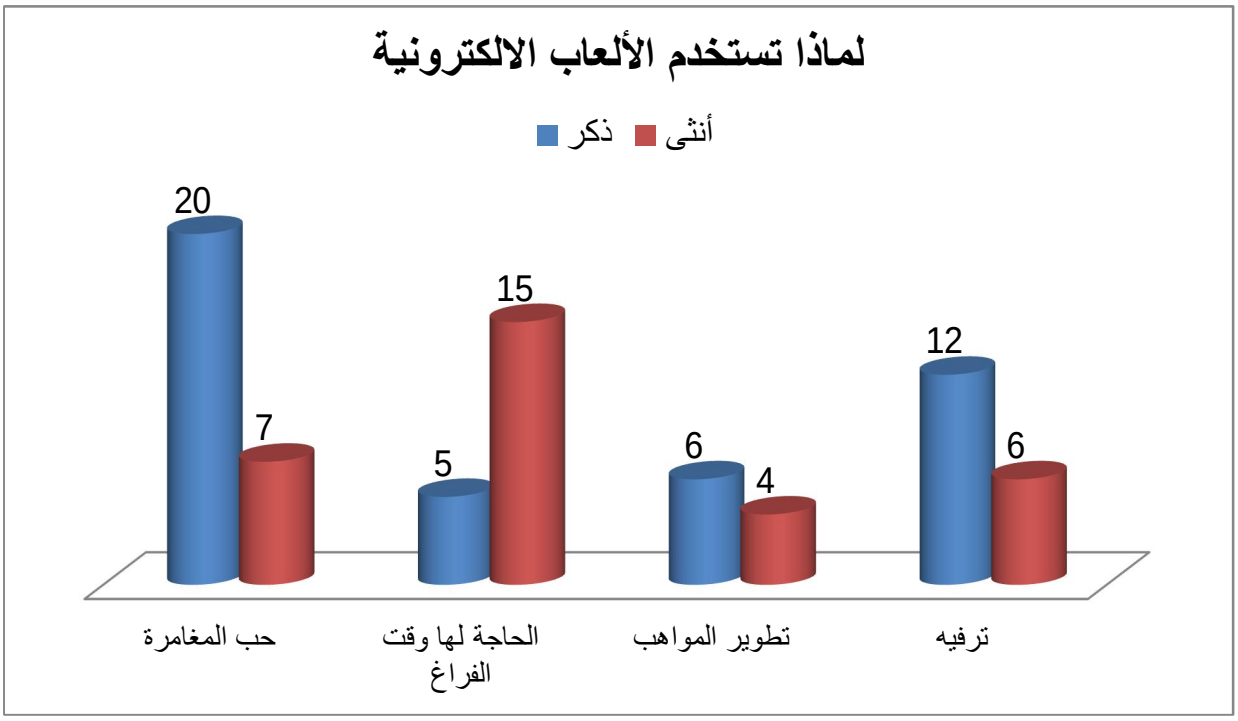
أما أطفال المستوى تحت المتوسط فالنسبة متقاربة نوعا ما مع أطفال المستوى المعيشي الضعيف فالتحميل على الانترنت بالنسبة للفئة الأولى 42% أما الفئة الثانية 58 والاستعارة. فالفئة تحت المتوسط بنسبة 47% والضعيفة بنسبة 42 أخيرا الشراء يأتي بأقل نسبة لكل الفئتين بنسبة 11% تحت المتوسط وللمستوى المعيشي الضعيف 0%.

من خلال هذه الدراسة التحليلية للجدول يتضح لنا أن التحميل على الانترنت هو الطريقة الأولى لاقتناء الألعاب الالكترونية بحيث يتجه لها الأطفال بمختلف مستوياتهم المعيشية لكونها أحسن وأسهل طريقة واقلها تكلفة ويمتلكها الصغير قبل الكبير ويحسنون استخدامها.

تليها بنسبة أقل من يلجئون إلى الشراء كونها متوفرة على أسع نطاق وسهلة الاكتساب لهذا نستخلص أن كيفية اقتناء إفراد العينة للألعاب الالكترونية ليس له تأثير على المستوى المعيشي لهم ما عدا الشراء فالذين مستواهم ضعيف يعجزون عن شرائها.

جدول رقم (24): يوضح لماذا تستخدم الألعاب الالكترونية.

لماذا تستخدم / الجنس	حب المغامرة		الحاجة لما وقت الفراغ		تطوير الموهبة		ترفيه		المجموع	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%
ذكر	20	46	05	12	06	14	12	28	43	100
أنثى	07	22	15	47	04	12	06	19	32	100



التعليق:

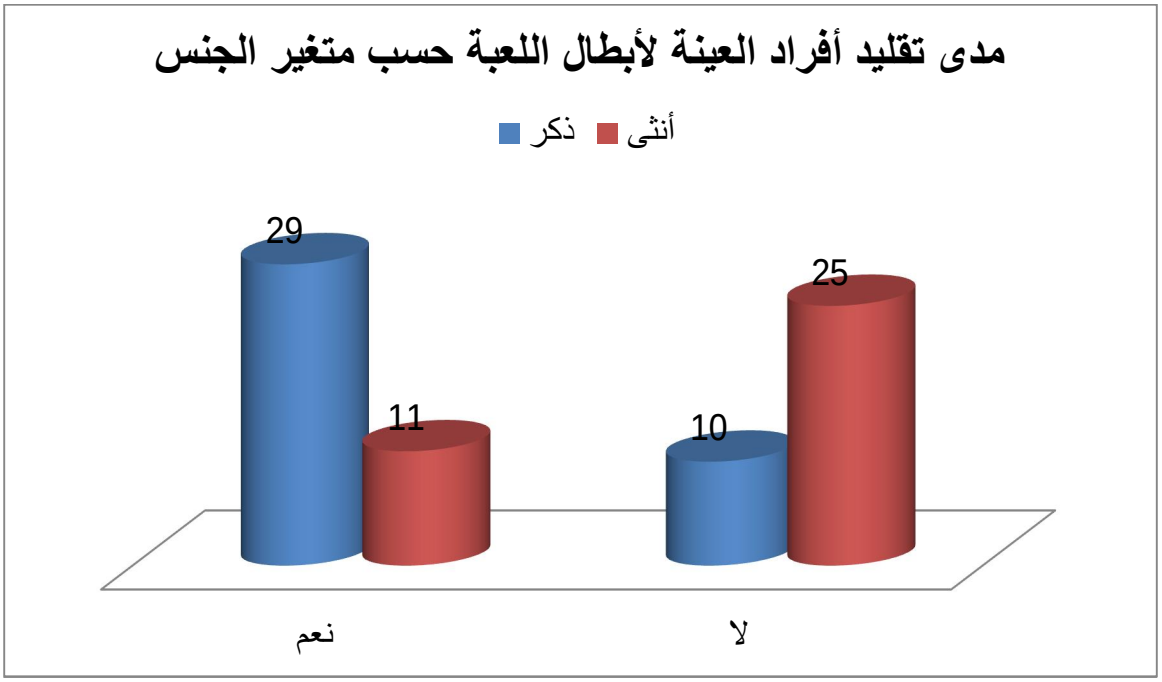
يتضح من خلال معطيات الجدول رقم (24) أن: أغلبية ذكور العينة يمارسون الألعاب الالكترونية لأنهم يحبون المغامرة والمتعة بنسبة 47%، في حين أن منهم من يمارسها من اجل الترفيه بنسبة 28% تليها من يمارسها بهدف تطوير الموهبة بنسبة 14% وأخيرا ملأ الفراغ بنسبة 11%.

أما بالنسبة لفئة الإناث فأغلبية الإناث يمارسون الألعاب بغرض الحاجة إلى ملا الفراغ بنسبة 47% ثم تليها نسبة 19% من أجل الترفيه، ونسبة 22% للواتي يمارسنها حبا للمتعة 12% من الإناث اللواتي يمارسن الألعاب الالكترونية من اجل تطوير الموهبة.

نستخلص من هذه النتائج أن معطيات فئة الذكور ومعطيات فئة الإناث متقاربة نوعا ما إلا أن الاختلاف يكمن في ترتيبها حسب الجنس، لهذا نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير في أسباب استخدام الألعاب الالكترونية حسب مفردات العينة.

جدول رقم (25): يوضح مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة الكترونية حسب متغير الجنس.

	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	نسبة %	التكرار	نسبة %	التكرار	نسبة %
ذكر	29	74	10	26	39	100
أنثى	11	31	25	69	36	100



التعليق:

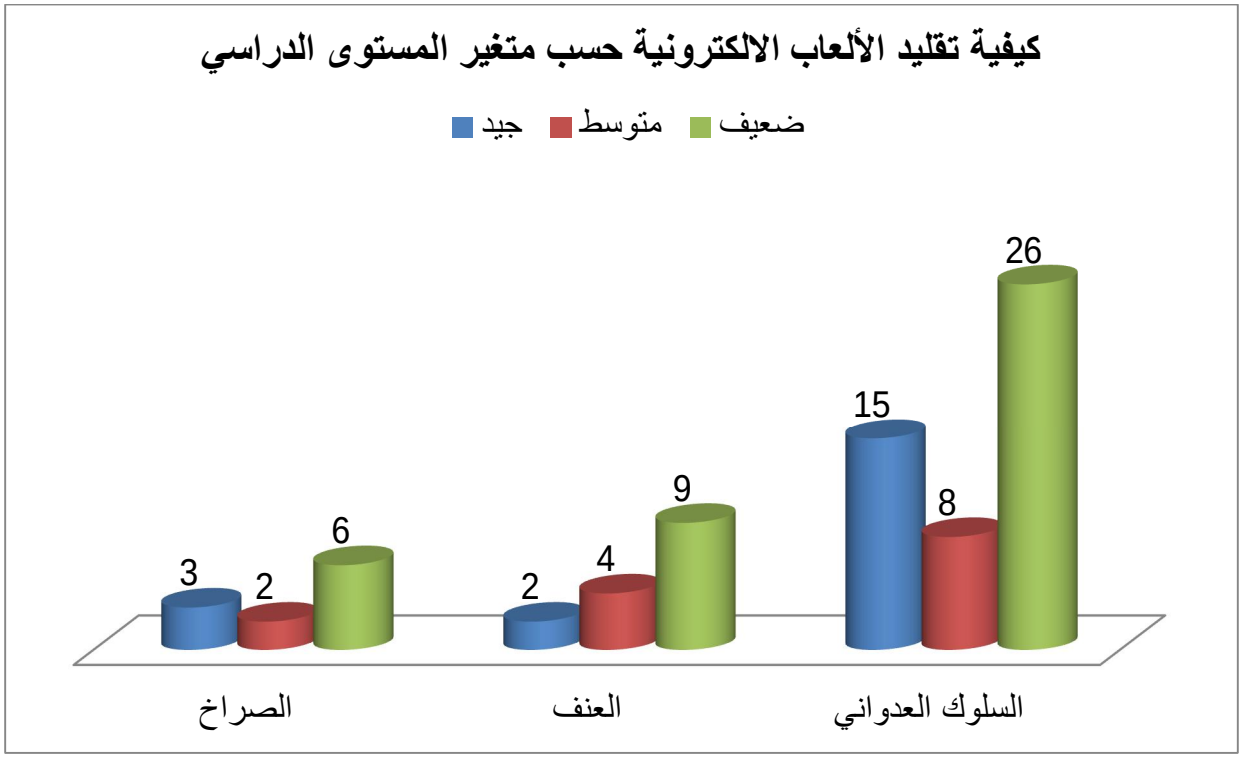
يتضح من خلال قراءتنا للجدول رقم (25) أن 74% من فئة الذكور يقلدون أبطال الألعاب الالكترونية في حين نجد نسبة 26% لم يسبق لهم فعل ذلك.

نفس الاتجاه يلاحظ عن الإناث لكن بنسب مختلفة فنسبة 69% لم يسبق لهن تقليد أبطال الألعاب الالكترونية ونسبة 31% وهي نسبة قليلة قلدن هذه الألعاب الالكترونية.

من خلال النتائج السابقة نلاحظ أن الذكور هم أكبر نسبة في تقليد أبطال لعبة الكترونية تليها الإناث بنسبة أقل وهذا يدل أن الذكور والألعاب التي يمارسونها أكثر تشويق ومتعة والإناث كما تبين في الجداول السابقة أن الإناث يفضلن ممارسة أشياء أخرى غير تقليد هذه الألعاب.

جدول رقم (26): يوضح كيفية تقليد الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.

	الصراخ		العنف		السلوك العدواني		المجموع	
	التكرار	نسبة %	التكرار	نسبة %	التكرار	نسبة %	التكرار	نسبة %
جيد	03	15	02	10	15	75	20	100
متوسط	02	14	04	29	08	57	14	100
ضعيف	06	15	09	22	26	63	41	100



التعليق:

يتضح لنا من قراءتنا للجدول رقم (26) كيفية تقليد الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي، جيد، وضعيف، كانت نسبة الإجابة الأكبر 75% لأصحاب المستوى الدراسي بالنسبة للسلوك العدواني ونسبة 57% بالنسبة لفئة المستوى المتوسط ونسبة 63% بالنسبة للمستوى الضعيف وهي نسب متقاربة نوعا ما.

نفس الأمر بالنسبة للذين يتمتعون بمستوى دراسي متوسط فالنسبة الكبيرة هي سلوك عدواني 57% والعنف بنسبة 29% والصراخ بنسبة 14%.

أخيرا المستوى الدراسي الضعيف فالسلوك العدواني بنسبة 63% والعنف بنسبة 22% والصراخ بنسبة 15%.

نلاحظ أن تقليد مفردات العيينة لأبطال الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي بنسب متقاربة جدا في السلوك العدواني فهذه الألعاب الالكترونية عندما يقلدها أفراد العينة بمختلف مستوياتهم الدراسية، ضعيف، متوسط، جيد، يقلدون عن طريق السلوك العدواني.

هذا ما يجعلنا نستنتج أن متغير المستوى الدراسي ليس له أثر في الأمور أو السلوكيات التي يقلدها الطفل من هذه الألعاب الالكترونية.

[1]- سعيد جاسم الأسدي، أخلاقيات البحث العلمي في العلوم الإنسانية والتربوية والاجتماعية، الطبعة الثانية، مؤسسة وارث الثقافية، البصرة، العراق، 2008، ص 83.

[2]- رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2008، ص 176.

[3]- عابد لامية، الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيات الحديثة للإعلام والاتصال، رسالة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه علوم الاتصال، جامعة باجي مختار عنابة، 2014، ص 36.

[4]- رشيد زرواتي، المرجع السابق، ص 135.

[5]- أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الطبعة الثانية، الجزائر، 2005، ص 188.

[6]- صلاح الدين خروش، منهجية البحث العلمي، دار العلوم للنشر والتوزيع، الجزائر، 2003، ص 92.

[7]- أحمد بن مرسلي، المرجع السابق، 220-221.

[8]- نفس المرجع، ص 234.

[9]-نفس المرجع، ص 236.

نتائج الدراسة:

بعد تحليلنا لبيانات الجداول الإحصائية واعتمادنا على أدوات البحث العلمي كالملاحظة والاستبيان، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على مختلف الفرضيات التي طرحت في بداية دراستنا والتي تجيب كلها على أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال المتمدرسين بالبويرة، بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وكانت النتائج التالية:

1- معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية في المنزل بشكل دائم وهذا يدل على تمتعهم بالحرية داخل المنزل في اللعب والتسلية في الحدود المعقولة، وهذا يدل أن استخدام الألعاب الالكترونية باختلاف أنواعها لا يطرح أي مشكل بالنسبة لأغلبية أفراد العينة.

2- من جهة أخرى الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في ممارسة هذه الألعاب يفوق ثلاث ساعات يوميا بنسبة كبيرة وهذا يدل على تعلق الطفل بهذه الأجهزة ومحتوياتها التي استحوذت على عقولهم وأصبحت جزء من حياتهم اليومية.

3- يتمتع أفراد العينة ببيئة ثرية من التجهيزات والوسائل الرقمية المختلفة التي تمنح لهم خيارات لقضاء أوقات فراغهم والترفيه، بحيث يأتي الهاتف النقال في مقدمة هذه الأجهزة المحببة لدى الطفل لممارسة هذه الألعاب ثم يليها الكمبيوتر الذي له شعبية كبيرة في الوسط العائلي، هذا ما يثبت المكانة التي تحتلها أجهزة الألعاب الالكترونية المختلفة ضمن التكنولوجيا المنزلية لدى مفردات العينة.

4- يقتني الأغلبية العظمى من المبحوثين للألعاب الالكترونية عن طريق التحميل على الانترنت بنسبة كبيرة كون هذه الأخيرة تناسب جميع الفئات والمستويات كونها قليلة التكلفة، مما يجعلهم يلجئون لتحميلها بدلا من شرائها بأثمان غالية.

5- إن اقتناء أفراد العينة للألعاب الالكترونية يقوم على مساعدة الصديق كونهم يمتلكون نفس الميول والرغبات لكن دائما تكون رقابة الأولياء متوفرة لها دورها خاصة الأب والإخوة.

تبقى في المرتبة الأخيرة الأم كون معظم الأمهات لا يبادرن بأي أهمية لمثل هذه الألعاب لانشغالها بأمور أخرى وبهذا فان معظم أفراد العينة تكون مشترياتهم الالكترونية خاضعة للرقابة من طرف الأب خاصة وموافقته عليها وهذا يقلل نوعا ما من تأثيرها على تربية وأخلاق وسلوك الطفل.

6- يمارس أفراد العينة الألعاب الالكترونية في معظم الأوقات بهدف المغامرة وحب المتعة وهي تأتي في مقدمة هذه الاختيارات من ملأ وقت الفراغ، تطوير الموهبة، الترفيه وكما نعلم أن الطفل بحكم

سنه يميل بطبعه للتطلع والمغامرة والإثارة والميل للاكتشاف والتسلية والمتعة، فهذه الألعاب توفر لهم وبشكل كبير هذه الميزة كونها ألعاب متطورة وحديثة قريبة من العالم الحقيقي في رسومها ونوعية صورتها وجودة صوتها، لكونها جمعت بين الواقع والخيال.

7- معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية بسبب التسلية والترفيه تليها كثرة أوقات الفراغ وآخر سبب هو غياب الإخوة والأصدقاء وكما لا يخفى على أحد أن التسلية والترفيه المطلب المراد عند كل طفل بحكم سنه وميولاته، فهذه الألعاب توفر لهم هذا الجو من المتعة فيسارعون إلى التشبع بها.

8- أغلب أفراد العينة يشعرون بحب العزلة والقلق أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية، يليها من يشعرون بالاكتئاب والحرية وأخيرا الراحة. وتعود هذه النتائج إلى كون الألعاب الالكترونية تحتاج إلى التركيز والاهتمام الكبيرين من الطفل من اجل فهم اللعبة والتمكن منها والفوز في نهاية المطاف، كل هذه الأسباب تجعل الطفل يحبب الجلوس لوحده في عزلة تامة من اجل التدقيق وتحقيق الفوز وهذا حتما ما يولد عنده القلق والاضطراب.

9- تأتي الألعاب الحربية والرياضية في مقدمة الألعاب الالكترونية المفضلة لدى أفراد العينة تليها ألعاب الألغاز وألعاب بناتية وفي الأخير ألعاب السباق التي تحتل المرتبة الأخيرة في الألعاب المفضلة لديهم. وقد يجد الأطفال في تفضيلهم للألعاب الرياضية والحربية تفسيرا كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير مع انتشار رياضة كرة القدم من جهة وكثرة الاشتباكات والحروب من جهة أخرى، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية تمثيلا لفرقهم المفضلة والألعاب الحربية من أجل تحقيق ما لم يتحقق لهم في الواقع فيلجئون إلى الصراخ الموجود في هذه الألعاب ما يجعلهم يفرغون فيها طاقتهم السلبية.

10- يتعرض معظم أفراد العينة للمراقبة من طرف الأولياء بشكل مستمر، فمعظم الأفراد أكدوا تعرضهم أحيانا للمراقبة ودائما بنسبة أقل بقليل، والأخيرة نادرا بنسبة ضعيفة جدا.

هذا إن دل على شيء فإنما يدل أن أفراد العينة بالرغم من امتلاكهم الحرية في اقتناء الألعاب الالكترونية من خلال إحصائيات الجدول الأول إلا أنه مقيد ببعض القيود والمراقبات من طرف الأولياء تحد بينهم وبين الإفرط في ممارسة الألعاب الالكترونية على حساب الأنشطة الأخرى.

11- أغلبية أفراد العينة يتعرضون لنزع الألعاب الالكترونية من طرف الأولياء، في حين المبالغة فيها بنسبة كبيرة وهذا يدل أن المراقبة متواجدة في كل الأحوال نظرا للوقت الكبير الذي يستهلكونه هؤلاء

الأطفال في هذه الألعاب وإدراك الأولياء بخطورة هذه الألعاب وتأثيراتها السلبية عند المبالغة فيها مما يؤثر سلبا على النشاطات الأخرى.

12- أغلبية مفردات العينة يشعرون بتصرفات بعد استخدام الألعاب الالكترونية تتمثل في تقلبات مزاجية يليها كثرة الحركة والتفاعل وتبقى النسب الأخيرة للهدوء والسعادة. أولا كون محتويات هذه الألعاب لا توفر لهم الهدوء كي يشعروا به وثانيا كونهم يحبون هذه الألعاب ولا يشعرون بالسعادة عند التوقف منها وتعود هذه النتائج كون الأطفال يمارسون هذه الألعاب في معظم الأحيان من أجل المتعة وتفريغ طاقاتهم الزائدة فيها لذا بمجرد التوقف منها يتولد لديهم شعور بالتقلبات المزاجية.

13- تظهر نتائج العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداها على الأخرى، فمفردات العيينة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على التحدث مع العائلة وهذا ما يخلق فجوة بين الآباء والأبناء لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين كما أن أغلبيتهم يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الرياضة كونهم يجهلون ما للرياضة من فوائد جمة، خاصة في أعمارهم وفي الأخير يتحقق التساوي نوعا ما بين الألعاب الالكترونية والدراسة، مما يثبت اهتمام مفرادات العينة بالدراسة والمطالعة والقراءة ويرجع الفضل لتوجيهات الأولياء والمعلمين لهم طيلة فتراتهم الدراسية وحرصهم على رعاية أبنائهم فكريا وتعليميا في جميع مراحل حياتهم.

14- أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الالكترونية التي يمارسونها، وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لمفردات العينة مع هذه الألعاب الالكترونية وشخصيات أبطالها، فبحكم الطبيعة النفسية للأطفال فهم يتأثرون بالشخصيات التي تجذبهم وتثير انتباههم وهذا التأثر يجعلهم يقلدون الشخصيات الحقيقية والافتراضية التي يتأثرون بها وبطباعها.

15- يقلد أغلبية أفراد العينة أبطالهم المفضلين في الحركات والخصال وكما ذكرنا سابقا أن أفراد العينة يميلون للألعاب الحربية والقتالية بشكل كبير، فالحركات التي يقلدونها غالبا ما تكون خطيرة وعدوانية في الكثير من الأحيان إذ كانت إجابات جل المبحوثين السلوك العدواني يليه العنف وأخيرا الصراخ لكن هذه الاقتراحات نتيجة التأثير السلبي لهذه الألعاب على سلوك الطفل.

16- يعد دخول عالم الانترنت من الأمور التي تعلمها أفراد العينة وهذا لتعاملهم الكبير مع الشبكة العنكبوتية مثل ما تبين لنا في الجدول رقم (04)، يليه في المركز الثاني الإبحار في عالم الحواسيب والكمبيوتر والمرتبة الثالثة تطوير المهارات التعليمية وهذا ما يثبت أن ممارسة الألعاب الالكترونية على

الكمبيوتر والاحتكاك المباشر مع الانترنت جعل من أفراد العينة يتعلمون استخدام هتان التقنيتان، الكمبيوتر والتحكم فيه والإبحار في الشبكة العنكبوتية.

17- تثبت النتائج الإحصائية للجدول (17) أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل يؤثر على صحتهم سواء من الناحية النفسية أو البدينة فمن الناحية النفسية تؤثر على سلوكياتهم فتخولها من ايجابيات إلى سلبيات ومن سلوكيات سوية إلى سلوكيات عدوانية هذا من الناحية النفسية، من الناحية البدنية تؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد بها وانفعالاتهم أثناء اللعب.

نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات:

الفرضية الأولى:

إن الألعاب الالكترونية من حيث المحتوى لا تتلاءم مع ضوابط التنشئة الاجتماعية السليمة للطفل وهذا ما ينعكس سلبا على سلوكياته، تحققت الفرضية الأولى في ضوء النتائج المتحصل عليها من خلال الجدول رقم (19) الذي يوضح تقليد أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي، حيث تبين لنا من خلال المعالجة الإحصائية لمتغيرات الدراسة الجيدة، المتوسطة، الضعيفة، فكانت أعلى نسبة للإجابة الأكبر 75% لأصحاب المستوى المعيشي الجيد بالنسبة للتقليد بسلوك عدواني نفس الأمر بالنسبة للذين يتمتعون بمستوى دراسي متوسط، فالنسبة الكبيرة سلوك عدواني بنسبة 57% كذلك المستوى الدراسي الضعيف فكان السلوك العدواني بنسبة 64% كأعلى نسبة.

إذن فتقليد مفردات العينة لأبطال الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي بنسب متقاربة جدا في السلوك العدواني كأعلى نسبة.

لهذا فالنتائج أثبتت إلى نزوح الأطفال المستجوبين إلى العزلة الاجتماعية وتأثيرهم بالألعاب الالكترونية التي يمارسونها أدى إلى شعورهم بنوع من الانطواء في تقليد هذه الألعاب في الحركات والطبائع وكما قلنا سابقا أكثرها لعب وأبطال حربيين وقتاليين لهذا فمعظم السلوكيات تكون عدوانية كما صرح أغلبية أفراد العينة، فنستنتج أن الألعاب الالكترونية لها تأثير على سلوك الطفل فهي تعمل على زرع السلوك العدواني بحكم أنها منتوجات غربية وخاصة أن الطفل صغير لا يعرف من خطورتها شيء بحيث تجعل منه فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية كما أن الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد عن تصرفات الطفولة الحقيقية.

الفرضية الثانية:

إن الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات التي تستهوي فئة الأطفال ويميلون إلى اقتنائها، تحققت الفرضية الثانية في ضوء النتائج المتحصل عليها من خلال الجدولين (04) و (05).

فإحصائيات الجدول رقم (05) حول استخدام الألعاب الالكترونية في المنزل حسب متغير الجنس أن نسبة 61% من الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية دائما ونسبة 41% من الإناث يستخدمنها دائما كذلك.

هذا يدل على اهتمام أفراد العينة الكبيرة بممارسة هذه الألعاب الالكترونية واقتنائها وذلك لكونها نشاط مفضل لديهم هذا يعني أن متغير الجنس لا علاقة له باستخدام الألعاب الالكترونية، من جهة أخرى فان إحصائيات الجدول رقم (04) حول كيفية التحصل على الألعاب الالكترونية حسب المستوى المعيشي المقسم الى جيد، متوسط، تحت المتوسط وضعيف.

اتضح لنا أن أطفال العينة بمختلف شرائحهم الاجتماعية يقتنون الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل على الانترنت بنسبة 65% للمستوى الجيد و 38% للمستوى المتوسط و 42% للمستوى المعيشي تحت المتوسط و 58% للمستوى الضعيف، كونها غير مكلفة كثيرا.

لهذا نستنتج أن اقتناء واكتساب الألعاب الالكترونية لدى أفراد العيينة ليس له علاقة من ناحية المستوى المعيشي فكل الأفراد تملك هذه الألعاب عن طريق تحميلها على الانترنت.

الفرضية الثالثة:

إن دوافع وأساليب إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية يتمثل بالدرجة الأولى في حب المغامرة والمتعة، الفرضية الثالثة تحققت في ضوء النتائج المتحصل عليها في الجدول رقم (06) الذي يوضح الدوافع وراء استخدام الألعاب الالكترونية وبعد دراستنا التحليلية كانت النتائج التالية:

أغلبية أفراد العينة من ذكور وإناث يفضلون لعب الألعاب الالكترونية بدافع من المتعة وحب المغامرة بنسبتي 46% ذكور و 22% للإناث، والذكور أكثر ميلا لمثل هذه الميولات كون ألعابهم تتميز بطابع من المغامرة والتشويق وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على الطابع الطفولي الذي تتسم به روح الطفولة القريبة إلى حب المتعة والمغامرة فهذه الألعاب الالكترونية معظمها وليس جلها توفر لهم وبشكل واسع ميزة التشويق والمتعة كون هذه الألعاب متطورة دخلت عليها تقنيات جديدة وحديثة قربتهم من العالم الافتراضي الذي يتصورون فيه مختلف تطلعاتهم في ألعاب عالية الجودة والنوعية، الصوت والصورة، بذلك تكون قد جمعت الطفل بين الواقع الحقيقي والخيال الافتراضي، فيتسارعون إلى التشبع بها.

خاتمة:

استنادا على الدراسات التي قمنا بها ومن خلال النتائج المتحصل عليها، وباعتبار أن الطفولة من أكثر مراحل الإنسان حساسية، حيث تحدد الكثير من معالم حياته المستقبلية، ولكي تمر هذه المرحلة بصفة عادية لا بد من تنويع أنواع اللعب والترفيه والتي تساعده على التخلص من التعب والملل وترفع معنوياته، حيث تتنوع تأثيرات هذه الأنشطة على الطفل حسب نوعها وطرق ممارستها وبهذا يستطيع الطفل تطوير بعض الصفات الموجودة بداخله سواء كانت بدنية أو فكرية.

الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المراتب الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لديها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفضل تقنياتها ومميزاتها لهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية المنتشرة أوساط الأطفال على سلوكياتهم وتحديد مدى ملاءمتها مع التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري وتأثيرها عليه بحكم مضامينها المختلفة عن الواقع الاجتماعي للجزائر.

لهذا يمكن يمكننا ربط التكنولوجيا الحديثة والوسائط الجديدة بفتح الباب على مصراعيه لممارسة هذه الألعاب الالكترونية، فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب وأخبارها، كما أن استخدام هذه التقنيات العلية يجعل من الطفل فردا رقميا افتراضيا يتحكم في مختلف تقنيات الألعاب والطرق الحديثة في ممارستها، سواء كانت في الحوامل أو عبر الشبكة العنكبوتية، من جهة أخرى تعمل على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل في عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، فممارسته المستمرة لهذه الألعاب تجعله ينغمس أكثر في مجال الرقمنة والتقنيات الحديثة فبموجب هذه الألعاب صار الطفل يتحكم في الكمبيوتر بطريقة غير متوقعة فسنه الصغير يجعله يتحكم ويخزن أكبر عدد ممكن من المعلومات والتقنيات.

كما تمثل الانترنت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الالكترونية، وبذلك فهم يمارسون الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات يوميا مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، هذا ما يضعهم تحت رقابة الوالدين في اختيار نوعية الألعاب ومضمونها وطرق ممارستها مما يقلل من تعرضهم لأضرار الآفات الاجتماعية.

يفضل أغلبية الأطفال الألعاب الحربية والرياضية كون إن أغلبيتهم ذكور، مما يجعلهم عرضة للسلوك العدواني نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب الحربية التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الطفل فهي تزرع السلوك العدواني في شخصيته خاصة بالنسبة لصغر سنه الذي لا يسمح له بادراك مخاطرها على السلوك والقيم والتقاليد والدين. بحث تجعله يميل إلى حب العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مع لعبة الكترونية، مما يؤثر على نموه الفكري، الشخصي والاجتماعي.

أغلبية أفراد العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه ومعظم هؤلاء الأبطال هم أبطال لعب حربية وتكسبهم مبادئ عنيفة وعدوانية.

وأبرزت الدراسات أن الألعاب الالكترونية ليست تسلية بريئة فهي تؤدي وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، فالظاهرة تكمن في التسلية والمستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق واكتساب السلوكيات العدوانية.

فأكبر خطأ قد يقع فيه الوالدين أو الهيئات الاجتماعية أو المربين أو الأطفال بحد ذاتهم هو اعتبار الألعاب الالكترونية مجرد تسلية ومتعة لأنها عكس ذلك تمام ويجب أن تؤخذ على محمل الجد أكثر فأكثر.

وذلك ما حاولنا طرحه من خلال مجموعة توصيات تحاول احتواء علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية بشكل ايجابي، فإلغاء ارتباطه بها مستحيل، لكن توجيه هذه العلاقة بين الطفل والألعاب الالكترونية ليس مستحيل بل ممكن، لكن يحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع من معالجة هذا الوضع باقتراح التوصيات التالية التي توصلنا إليها من خلال دراستنا لهذه الدراسة:

- ❖ انتباه الأسرة لما يلعبه أطفالها من ألعاب الكترونية مختلفة.
- ❖ تخصيص وقت من أجل لعب هذه الألعاب الالكترونية.

- ❖ مشاركة الأولياء أطفالهم في لعب الألعاب الالكترونية لخلق جو مشترك معهم، والقيام بمراقبة مضامينها.
- ❖ قيام الأولياء بخلق جو التسلية والدفء العائلي.
- ❖ القيام بنشاطات توعية للأولياء من طرف هيئات مجتمعية بخصوص الألعاب الالكترونية وما تخلفه من تأثيرات على الطفل من كل النواحي.
- ❖ على وزارة الإعلام مراقبة مضامين وأنواع هذه الألعاب، بالتعاون مع وزارة التربية والتعليم لتحديد ما يفيد الطفل الجزائري.

قائمة المراجع:

أولا/ الكتب:

1- ايان هاتشباي وجوموران ايليس، ترجمة دعاء محمد صالح الدين الخطيب، الطبعة الأولى، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، مصر، 2005.

2- أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الطبعة الثانية، الجزائر، 2005.

3- باسم علي حوامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، الطبعة الأولى، دار جرير للنشر، الأردن، 2006.

4- ثريا تيجاني، وسائل التغيير الاجتماعي ومؤشراته في الجزائر، طبعة دار الأمة، الجزائر، 2013.

5- جمال عطية فايد، سيكولوجية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة والمتعددة، دار الجامعة الجديدة، كلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة، مصر، 2009.

6- حمد بعلي، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، 2006.

7- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الطفل، الأسس النظرية والتطبيقية، الطبعة الرابعة، دار الفكر للطباعة، عمان، الأردن، 2009.

8- خير الدين عويس، اللعب والطفل ما قبل المدرسة، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 1997.

9- راندا عبد العليم المنير، ثقافة الطفل في ضوء الاتجاهات المعاصرة، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2016.

10- ربحي مصطفى عليان، مجتمع المعلومات والواقع العربي، الطبعة الأولى، دار جرير، عمان، الأردن، 2006.

11- رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2008.

12- زاهر أحمد، تكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، المكتبة الأكاديمية، الدقي، القاهرة، 1997.

13- سوزانا ميلر، ترجمة حسن عيسى، سيكولوجية اللعب، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة، الكويت، 1978.
14- سعيد جاسم الأسدي، أخلاقيات البحث العلمي في العلوم الإنسانية والتربوية والاجتماعية، الطبعة الثانية، مؤسسة وارث الثقافية، البصرة، العراق، 2008.
15- سلوى محمد عبد الباقي، اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكتاب، القاهرة، مصر، 2001.
16- صلاح الدين خروش، منهجية البحث العلمي، دار العلوم للنشر والتوزيع، الجزائر، 2003.
17- طارق أحمد البكري، قراءات في التربية والطفل والإعلام، الطبعة الأولى، دار الرقي، بيروت، لبنان، 2005.
18- عبد الرحيم درويش، مقدمة إلى علم الاتصال، مكتبة نانسي للنشر، مصر، 2005.
19- عبد الفتاح أبومعال، أثر وسائل الإعلام في تعليم الأطفال وتثقيفهم، الطبعة الأولى، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2006.
20- عبد اللطيف علي الصياح، حنان علي الطني، ثورة المعلومات والأمن القومي العربي، الطبعة الأولى، مجلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2003.
21- عدنان أبو صالح، معجم علم الاجتماع، دار أسامة، عمان، الأردن، 2010.
عدنان عارف مصلح، التربية في رياض الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1990.
22- فضيل دليو، تكنولوجيا الإعلام والاتصال الجديدة – بعض تطبيقاتها التقنية، الطبعة الأولى، دار هومه للطباعة والنشر، الجزائر، 2014.
23- قاسم شعبان، أساسيات الحوسبة، الطبعة الأولى، دار الرضا، مصر، 2000.
24- كمال عبد الحميد زيتون، تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر 2002.
25- المتقن، عربي-عربي، ط 1، دار الراتب، لبنان.

26- مجد هاشم الهاشمي، تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري – مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، الطبعة الأولى، دار أسامة، عمان، الأردن، 2004.

27- محمد السعيد خشبة، أساسيات الكمبيوتر، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر.

28- محمد حسن علي الجندي، الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية، دار الجامعة الجديدة، مصر، 2008.

29- محمد علي السيد، الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، دار الشروق، عمان، الأردن، 1999.

30- محمد فتحي عبد الهادي، مقدمة في علم المعلومات، الطبعة الثانية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية، مصر، 2008.

31- محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، الطبعة الأولى، دار هومه للطباعة والنشر، الجزائر، 2007.

32- محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2002.

33- مصطفى عبد السميع محمد، تكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، 1999.

34- مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة للنشر والطباعة، عمان، الأردن، 2008.

35- هايدة موثنى، علم النفس والطفل، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، 2004.

36- هناء محمد عبد الرحيم، أطفالنا والكمبيوتر، الطبعة الأولى، سلسلة الثقافة الأسرية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 2005.

ثانيا/ الرسائل والمذكرات الجامعية:

1- أحمد خلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو – دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2009/2008.

2- السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، 2006.

3- بشير نمرود ولزعر سامية، ألعاب الفيديو وأثرها على الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتمدرسين الذكر، جامعة الجزائر، مذكرة ماجستير، معهد التربية البدينة والرياضة، 2008.

4- بوزيان عبد الغاني، استخدامات الشباب الجزائري للبرامج الثقافية والتلفزيونية للقناة الأرضية، والاشباعات المحققة منها، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة باجي مختار، عنابة، 2010.

5- بونزية مصطفى، فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة عمرية (12-13) سنة، ولاية الجزائر، مذكرة ماجستر، معهد التربية البدنية والرياضة، جامعة الجزائر، 2007.

6- شفيق ليكوفان، الأثر السيملوجية للانترنت على الطفل الجزائري – دراسة وصفية على عينة من أطفال الجزائر العاصمة، رسالة ماجستر، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، تخصص مجتمع المعلومات، 2009/2008.

7- عابد لامية، الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيات الحديثة للإعلام والاتصال، رسالة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه علوم الاتصال، جامعة باجي مختار عنابة، 2014.

8- يسمسنة حناش، عالم العولمة وانعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007.

ثالثا/ المقالات:

1- منير ركاب، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزء الهلوسة، السوق الالكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد 05 من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

2-نجلاء نصير بشور، الألعاب الالكترونية – ايجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني 2004.

رابعا/ الموقع الالكترونية:

http://www.lesecolesihsane.com

m.mas…….com

http://www.dahsha.com/viewarticle.phppid=3189

http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

http://muslimaunion.prg/news.php!=12582

http://www.aldaawah.com/?p=6755

http://www.elhiwaronline.com/ar/content/vienw/7346/98/

خامسا/ الكتب الأجنبية:

1 - stephen siwek video games in the 21 st century : economic contribustion of th us Enetertainment, u.s.a S.softwar industry© Enetertainment software association, 2007, p1 (translated by the reseacher).

الملاحق

ملحق رقم (03): استمارة الاستبيان بعد التحكيم.

جامعة أكلي محند أولحاج – البويرة –

قسم تاريخ

شعبة علوم الإعلام والاتصال

استمارة بحث حول:

أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ما بين 8 إلى 12 سنة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الإتصال

إعداد الطالبة: المشرفة:

بن مجدوب صليحة أ. عفان صونيا

ملاحظة:

البيانات الواردة في هذه الاستمارة لا تستخدم إلا لأغراض البحث، نرجو منكم المساعدة في الإجابة على الأسئلة المطروحة عليكم، بهدف الوصول إلى النتائج والأهداف المسطرة لهذا البحث

ضع علامة (X) داخل مربع الإجابة الصحيح

البيانات الشخصية:

*الجنس: ذكر ☐ أنثي ☐

*السن: 7 – 9 سنوات ☐ 10- 12 سنة ☐

*المستوى الدراسي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

*المستوي المعيشي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐ تحت المتوسط ☐

المحور الأول: عادات وأنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية.

1. هل تمارس الألعاب الالكترونية في المنزل؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2. إذا كانت الإجابة نعم كم وقت تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلي ثلاث ساعات ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

3. ما هي الوسيلة التي تفضلها لممارسة الألعاب الالكترونية؟

الهاتف النقال ☐ أجهزة العاب الفيديو ☐ التلفاز ☐ الكمبيوتر ☐

4. كيف تتحصل على هذه الألعاب الالكترونية؟

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل على الانترنت ☐

5. من يساعدك في اقتنائها؟

بمفردي ☐ الأب ☐ الأم ☐ الإخوة ☐ الصديق ☐

6. لماذا تستخدم هذه الألعاب الالكترونية؟

حب المغامرة ☐ الحاجة إلى ملأ أوقات الفراغ ☐ تطوير الموهبة ☐ ترفيه ☐

المحور الثاني: دوافع استخدام الأطفال على الألعاب الالكترونية

7. ما هو السبب الذي يدفع بك إلي استخدام الألعاب الالكترونية؟

الوحدة وغياب الإخوة والأصدقاء ☐

كثرة أوقات الفراغ ☐

التسلية والترفيه ☐

8. ما هو شعورك وأنت تستخدم هذه الألعاب الالكترونية؟

الراحة ☐ الحرية ☐ الاكتئاب ☐ القلق ☐ حب العزلة ☐

9. ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

ألعاب حربية ☐ ألعاب سباق ☐ ألعاب الغاز ☐ ألعاب رياضية ☐

ألعاب بناتية (تجميل طبخ) ☐

المحور الثالث: أثر استخدام الألعاب الالكترونية علي سلوك الطفل

10. هل تتعرض للمراقبة أثناء استخدام هذه الألعاب الالكترونية من طرف الأولياء؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

11. هل يقوم أحد الأولياء بنزع الألعاب الالكترونية منك أثناء استخدامها؟

نعم ☐ لا ☐

12. كيف ترى تصرفاتك بعد استخدام الألعاب الالكترونية؟

هادئ ☐ سعيد ☐ كثير الحركة والتفاعل ☐ سيئ المزاج ☐

13. من تفضل أكثر؟

استخدام الألعاب الالكترونية أم التحدث مع العائلة ☐ ☐

استخدام الألعاب الالكترونية أم الدراسة ☐ ☐

استخدام الألعاب الالكترونية أم ممارسة الرياضة ☐ ☐

14. هل سبق لك وأن قلدت أبطال لعبة الكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

15. إذا كانت الإجابة بنعم أين كيف قلدت هؤلاء الأبطال؟

الصراخ ☐ العنف ☐ السلوك العدواني ☐

16. ماذا تعلمت من هذه الألعاب الالكترونية؟

تطوير المهارات التعليمية ☐

استعمال الكمبيوتر ☐

دخول عالم الانترنت ☐

17. بماذا تشعر عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐ راحة نفسية ☐

شعور عادي ☐ سلوك عدواني ☐

ملحق رقم (01): استمارة الاستبيان قبل التحكيم.

جامعة أكلي محند أولحاج – البويرة –

قسم تاريخ

شعبة علوم الإعلام والاتصال

استمارة بحث حول:

أثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ما بين 7 إلى 12 سنة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الإتصال

إعداد الطالبة: المشرفة:

بن مجدوب صليحة أ. عفان صونيا

ملاحظة:

البيانات الواردة في هذه الاستمارة لا تستخدم إلا لأغراض البحث، نرجو منكم المساعدة في الإجابة على الأسئلة المطروحة عليكم، بهدف الوصول إلى النتائج والأهداف المسطرة لهذا البحث

ضع علامة (X) داخل مربع الإجابة الصحيح

البيانات الشخصية:

*الجنس: ذكر ☐ أنثي ☐

*السن: 7سنوات ☐ 8سنوات ☐ 9سنوات ☐ 10سنة ☐ 11سنة ☐ 12سنة ☐

*المستوى الدراسي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

*المستوي المعيشي: جيد ☐ ضعيف ☐ متوسط ☐ تحت المتوسط ☐

المحور الأول: عادات و أنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية

1. هل تمارس الألعاب الالكترونية في المنزل؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2. إذا كانت الإجابة نعم كم وقت تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية؟

أقل من ساعة ☐ ساعة واحدة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐

3. ما هي الوسيلة التي تفضلها لممارسة الألعاب الالكترونية؟

الهاتف النقال ☐ أجهزة العاب الفيديو ☐ التلفاز ☐ الكمبيوتر ☐

4. كيف تتحصل على هذه الألعاب الالكترونية؟

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل على الانترنت ☐

5. من يساعدك في اقتنائها؟

بمفردي ☐ الأب ☐ الأم ☐ الإخوة ☐ الصديق ☐

6. لماذا تستخدم هذه الألعاب الالكترونية؟

حب المغامرة ☐ الحاجة إلى ملأ أوقات الفراغ ☐ حب الإثارة ☐ تطوير الموهبة ☐

تنمية الذكاء ☐ هواية ☐ ترفيه ☐

المحور الثاني: دوافع استخدام الأطفال على الألعاب الالكترونية

7. ما هو السبب الذي يدفع بك إلي استخدام الألعاب الالكترونية؟

الوحدة و غياب الإخوة و الأصدقاء ☐

كثرة أوقات الفراغ ☐

التسلية و الترفيه ☐

8. ما هو شعورك وأنت تستخدم هذه الألعاب الالكترونية؟

الراحة ☐ الحرية ☐ الاكتئاب ☐ القلق ☐ حب العزلة ☐

9. ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

ألعاب حربية ☐ ألعاب سباق ☐ ألعاب الغاز ☐ ألعاب رياضية ☐

ألعاب بناتية (تجميل طبخ) ☐

المحور الثالث: أثر استخدام الألعاب الالكترونية علي سلوك الطفل

10. هل تتعرض للمراقبة أثناء استخدام هذه الألعاب الالكترونية من طرف الأولياء؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

11. هل يقوم أحد الأولياء بنزع الألعاب الالكترونية منك أثناء استخدامها؟

نعم ☐ لا ☐

12. كيف ترى تصرفاتك بعد استخدام الألعاب الالكترونية؟

هادئ ☐ سعيد ☐ كثير الحركة و التفاعل ☐ سيئ المزاج ☐

13. من تفضل أكثر؟

استخدام الألعاب الالكترونية أم التحدث مع العائلة ☐ ☐

استخدام الألعاب الالكترونية أم الدراسة ☐ ☐

استخدام الألعاب الالكترونية أم ممارسة الرياضة ☐ ☐

14. هل سبق لك و أن قلدت أبطال لعبة الكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

15. إذا كانت الإجابة بنعم أين كيف قلدت هؤلاء الأبطال؟

الصراخ ☐ العنف ☐ السلوك العدواني ☐

16. ماذا تعلمت من هذه الألعاب الالكترونية؟

تطوير المهارات التعليمية ☐

استعمال الكمبيوتر ☐

دخول عالم الانترنت ☐

17. بماذا تشعر عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐ راحة نفسية ☐

شعور عادي ☐ سلوك عدواني ☐

مستخلص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلي الكشف علي أثر استخدام الألعاب الإلكترونية علي سلوك الطفل الجزائري، حيث أجريت الدراسة الميدانية علي عينة من الأطفال ما بين 7-12 سنة في المدرسة الابتدائية –قاري عبد الرحمان- بالبويرة، الذين تم اختيارهم بطريقة العينة الطبقية .

وبعد إجراء عمليات التحليل الكمي و الكيفي لعينة الدراسة، من خلال توجهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي سلوك الطفل.

توصلت هذه الدراسة إلي أن الألعاب الإلكترونية تؤثر علي سلوك الطفل، و هذا ما يؤثر بدوره علي ضوابط التنشئة الاجتماعية له، فهي تعمل علي زرع السلوك العدواني فيه، ولأنه صغير لا يعي مدى خطورتها، ومنه فإن الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات التي تستهوي فئة الأطفال ويميلون إلي اقتناءها، لكونها النشاط المفضل لديهم بفعل ما تحتويه من تقنيات عصرية جديدة تجذب إنتباه الطفل.

حيث يمارسها الأطفال من أجل تحقيق المتعة وحبا للمغارة لم تتميز به من تشويق يستميل الطابع الطفولي فيهم.

لهذه الأسباب أوصت الدراسة بضرورة إنتباه الأسر لما يلعبه أطفالهم من ألعاب إلكترونية مختلفة، ومشاركتهم لهم لعبها لخلق جو مشترك مع أبناءهم و مراقبة مضامينها، وكذالك خلق جو التسلسة والدفء العائلي.

هذا ما استقصيناه من هذه الدراسة

Français

L’objectif de cette étude est basé sur l’utilisation des jeux électroniques sur le comportement de l’enfant algérien.
Une étude d’échantillonnage par classe a été faite sur un ensemble d’enfants âgés entre 7 et 12 ans dans une école primaire FARADJ LAAOURI de Bouira.
Après avoir effectué des analyses quantitatives et qualitatives, l’étude démontre le danger et l’influence négative des jeux électroniques sur le comportement de l’enfant en général, cela influe de son tour sur les contrôles pédagogiques sociaux.
Ces jeux implantent un caractère d’agressivité chez l’enfant tous cela est due au facteur d’âge et l’inconnaissance de cet enfant sur le danger de l’utilisation des jeux électronique.
Nous savons tous que les enfants sont souvent attirés par des jeux et jouets électroniques, ils aiment jouer pour s’amuser, pour passer un bon temps et des fois par esprit d’aventure, c’est leur activité la plus préférer, cette attirance est due à l’aspect technologique moderne de ces jeux.
Pour ces raisons et comme conclusion, notre étude montre la nécessité de surveillance des enfants par leurs familles lorsqu’ils jouent avec divers jeux électroniques et cela par le partage de temps avec ces enfants, les parents doivent des fois jouer avec leur enfants et faire attention au contenue des ces jeux électroniques.

English

The objective of this study is based on the use of electronic games on the behavior of the Algerian child.
A class sampling study was conducted on a group of children aged between 7 and 12 in a FARADJ LAAOURI primary school in Bouira.
After conducting quantitative and qualitative analyzes, the study demonstrates the danger and negative influence of electronic games on the behavior of the child in general, which in turn affects social pedagogical controls.
These games implant an aggression character in the child; all this is due to the age and the unawareness of this child on the danger of the use of electronic games.
We all know that children are often attracted to games and electronic toys, they like to play for fun, to have a good time and sometimes for adventure, it is their favorite activity, this attraction is due to the modern technological aspect of these games.
For these reasons and as a conclusion, our study shows the need to monitor children by their families when they play with various electronic games and that by sharing time with these children, parents must sometimes play with their children and be careful to the content of these electronic games.