

## التوعية الوالدية كمدخل للحد من

## الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة

## لأطفال الروضة

إيناس السعيد محمد عطية

باحثة ماجستير بكلية التربية النوعية- جامعة الزقازيق

أ.د/ السيد عبدالقادر شريف

أستاذ أصول تربية الطفل ورئيس قسم العلوم التربوية

الأسبق- كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة القاهرة

د/ رشا على عبد العظيم والي

مدرس تكنولوجيا التعليم- كلية التربية النوعية- جامعة

الزقازيق



## المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية

المجلد الحادى عشر- العدد الأول- مسلسل العدد (٢٨) - يناير ٢٠٢٥م

رقم الإيداع بدار الكتب ٢٤٢٧٤ لسنة ٢٠١٦

ISSN-Print: 2356-8690 ISSN-Online: 2974-4423

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري <https://jsezu.journals.ekb.eg>

[JSROSE@foe.zu.edu.eg](mailto:JSROSE@foe.zu.edu.eg)

E-mail البريد الإلكتروني للمجلة

برنامج قائم على التفكير الإبداعي وعلاقته بالمهارات الحياتية وحب الاستطلاع في مادة  
الاقتصاد المنزلي لدي عينة من طالبات الصف الأول المتوسط بدولة الكويت

أ.د/ السيد عبدالقادر شريف

د/ رشا على عبد العظيم والي

أستاذ أصول تربية الطفل ورئيس قسم العلوم  
التربوية الأسبق - كلية التربية للطفولة المبكرة -  
جامعة القاهرة  
مدرس تكنولوجيا التعليم - كلية التربية النوعية -  
جامعة الزقازيق

إيناس السعيد محمد عطية

باحثة ماجستير بكلية التربية النوعية - جامعة الزقازيق

تاريخ الرفع ١٠-١٠-٢٠٢٤م تاريخ المراجعة ١١-١١-٢٠٢٤م

تاريخ التحكيم ٢٩-١٠-٢٠٢٤م تاريخ النشر ٧-١-٢٠٢٥م

مستخلص البحث

هدف البحث إلى تحديد المشكلات السلوكية لدى أطفال الروضة مدمني الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة الأساسية من (١٢٠) من أولياء الأمور بمركز كفر صقر - محافظة الشرقية، وتمثلت أدوات الدراسة في: استبانة لمعرفة مدى وعي الوالدين من أضرار استخدام الأطفال المفرط للتكنولوجيا الحديثة، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج؛ أبرزها: اتفاق أولياء الأمور أن أكثر المشكلات السلوكية التي تأثر بها الأطفال كانت الانطواء والعزلة والتشتت وضعف التركيز والكذب والعناد، والغضب ويليها العدوان وتنتهي بالسرقه، من ناحية أخرى، عندما يتم مناقشة استخدام التكنولوجيا بشكل مفتوح وصريح، يتم بناء جسر تواصل قوي يعزز الثقة والاحترام المتبادل داخل الأسرة. هذا الاتصال الإيجابي يسهم في تعزيز الروابط الأسرية ويجعل من السهل التعامل مع التحديات المشتركة، وبناءً على ذلك أوصت الباحثة بتوعية أولياء الأمور بتشجيع الأطفال على ممارسة هوايات أخرى مفيدة، مثل التلوين، القراءة، أو التلوين والرسم والألعاب التقليدية، ومتابعة المواقع التي يستخدمها الأطفال عند استخدامهم للهاتف أو تصفحهم للإنترنت أو لعب الألعاب الإلكترونية وذلك من قبل أولياء الأمور.

الكلمات المفتاحية: التوعية الوالدية - التكنولوجيا الحديثة - أطفال الروضة.

المقدمة

تعد التكنولوجيا الحديثة جزءاً لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث أصبحت جزءاً أساسياً من التعليم والتواصل والترفيه. ومع ذلك، فإن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا يمكن أن يؤدي إلى مشاكل صحية ونفسية واجتماعية، خاصة بين الأطفال الذين لم تتطور قدراتهم بعد للتعامل مع

هذا الكم الهائل من المعلومات والأنشطة الرقمية. لذلك، يتعين على الوالدين لعب دور فعال في توجيه أبنائهم نحو استخدام متوازن ومفيد للتكنولوجيا.

وحيث أن الألعاب الإلكترونية تنتشر بشكل واسع بين الأجيال الجديدة. لم يعد مستغرباً أن يتجه الأطفال نحوها على حساب الألعاب التقليدية، حيث أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بشكل واضح في حياة الأطفال. هذه الألعاب أصبحت مفضلة لديهم واعتادوا ممارستها بشكل يومي، حتى أنها فرضت نفسها كجزء من نمط حياتهم اليومي (ماجدة الزيودي، ٢٠١٥، ٢٢).

ويؤدي انجذاب الأطفال والمراهقين إلى ألعاب الكمبيوتر إلى حدوث العديد من المشكلات العقلية والجسدية والاجتماعية و من بين هذه المشكلات: زيادة معدلات الغضب والعنف، ارتفاع معدلات السمنة، خطر الإصابة بنوبات الصرع، والعزلة الاجتماعية. لذلك، أصبحت هذه التأثيرات موضع اهتمام للعديد من علماء النفس وأخصائيو الصحة العقلية، الذين يدرسون تأثيرات هذه الألعاب ويسعون للحد من تبعاتها ونتائجها التي تؤثر على تطور الشخصية، خاصة لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (الروضة) الذين يدمنون هذه الألعاب (خالد حفني، ٢٠١٨، ٣٤).

حيث تتضمن توعية الوالدين تدريبهم على فهم التأثيرات الإيجابية والسلبية للتكنولوجيا على نمو أطفالهم، وتزويدهم بالأدوات والمهارات اللازمة لوضع حدود صحية لاستخدام التكنولوجيا. هذا يشمل توجيههم نحو الأنشطة البديلة التي تعزز النمو البدني والعقلي والاجتماعي لأطفالهم بعيداً عن الشاشات. و يمكن أن تساعد برامج التدريب والدعم الوالدين على تطبيق استراتيجيات فعالة للحد من الاستخدام المفرط للتكنولوجيا، مما يساهم في تحسين جودة الحياة والرفاهية العامة للأسرة.

وتتجلى أهمية التوعية الوالدية في جوانب متعددة، بدءاً من الجانب الصحي الذي يتضمن التقليل من مخاطر الأمراض الناتجة عن الجلوس الطويل أمام الشاشات مثل السمنة وضعف النظر. بالإضافة إلى ذلك، تسهم التوعية في تحسين الصحة العقلية من خلال تجنب التأثيرات السلبية كالإكتئاب والقلق الناجم عن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا.

وفي الجانب الاجتماعي والعاطفي، تساعد التوعية الوالدية في فهم كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للأطفال. من خلال وضع حدود واضحة ووقت مخصص لاستخدام التكنولوجيا، مما يعزز التفاعل الاجتماعي والعلاقات العائلية بين الأصدقاء. هذا التوازن يمكن تحقيقه من خلال توفير بدائل ترفيهية وتعليمية تشجع الأطفال على التفاعل الاجتماعي والنشاط البدني.

و فيما يتعلق بالتحصيل الأكاديمي، تعد التوعية الوالدية أحد المفاتيح الرئيسية لتحسين الأداء الأكاديمي للأطفال. عندما يدرك الوالدين أهمية تنظيم وقت أطفالهم بين الدراسة واللعب، يصبح من السهل تحقيق توازن يضمن حصول الأطفال على فترات كافية للدراسة والراحة و هذا ينعكس إيجابًا على نتائجهم الأكاديمية ويساعد في بناء مستقبل أكاديمي ناجح لهم. بالإضافة إلى ذلك، تسهم التوعية الوالدية في تنمية مهارات الأطفال الحياتية، من خلال توجيههم نحو ممارسة أنشطة بدنية وإبداعية مثل القراءة والرياضة والفنون، و يمكن تطوير مهاراتهم الشخصية والاجتماعية بشكل متوازن، مما يعزز من نموهم الشامل. وبناء الوعي النقدي هو جانب آخر هام في التوعية الوالدية. عندما يعلم الوالدين أطفالهم كيفية استخدام التكنولوجيا بشكل نقدي وموجه، يتمكن الأطفال من التمييز بين المحتوى النافع والضار والتعامل مع المعلومات بشكل أكثر وعيًا ونكاهًا. هذا يعزز من قدرتهم على اتخاذ قرارات مستنيرة في المستقبل. وتسهم أيضًا في تحقيق توازن صحي بين الأنشطة التكنولوجية والأنشطة الأخرى. هذا التوازن يضمن حياة متوازنة للأطفال تجمع بين الفائدة والمتعة، مما يعزز من رفاهيتهم وسعادتهم العامة.

#### مشكلة الدراسة

أصبحت وسائل الاتصال الرقمي جزءاً لا يتجزأ من الحاجات الرئيسية للأفراد في المجتمع المعاصر. هذا الانتشار السريع للأجهزة الرقمية لم يعد مقتصرًا على البالغين فقط، بل شهد أيضًا تزايدًا كبيرًا في عدد الأطفال الذين يستخدمون التكنولوجيا الحديثة بشكل مفرط وبطرق متعددة. فقد سهلت التكنولوجيا الحديثة عملية تحميل ولعب الألعاب الإلكترونية، مما جعلها متاحة ومحبة للأطفال في جميع الأعمار.

وانطلاقًا مما تقدم، تظهر أهمية مرحلة الطفولة التي تتطلب النظر إليها بعين من الاهتمام والرعاية الخاصة، حيث تُعتبر هذه المرحلة حجر الأساس في بناء شخصية الطفل وتكوينه النفسي والاجتماعي. إن التطورات التكنولوجية وما يصاحبها من تغيرات اجتماعية وثقافية قد جعلت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال اليومية. ومع تزايد استخدام هذه الألعاب، بدأت تظهر تحديات جديدة تتعلق بالتأثيرات الصحية والنفسية والاجتماعية على الأطفال، ومن هذا المنطلق بدأت الباحثة بفكرة التوعية الوالدية لحماية الأطفال من مخاطر استخدام التكنولوجيا الحديثة بشكل مفرط وذلك من خلال أولياء الأمور.

وتتمثل مشكلة البحث في الرئيس التالي:

كيف يمكن توظيف التوعية الوالدية كمدخل للحد من الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة للأطفال الروضة؟

## أهداف الدراسة:

هذه الدراسة إلى:

- ١- تحديد مدى تأثير التكنولوجيا الحديثة على الصحة الجسدية والنفسية لأطفال الروضة.
- ٢- تعزيز الوعي لدى الوالدين بأهمية التوازن بيناستخدام الطفل للتكنولوجيا والأنشطة الأخرى.
- ٣- تطوير برامج توعية وتدريب للوالدين.

## أهمية الدراسة:

تعزى أهمية هذه الدراسة لعدة جوانب منها ما هو نظري وما هو تطبيقي وسنوضح ذلك فيما يلي:

- أولاً: الأهمية النظرية:

١. قد تسهم هذه الدراسة في إلقاء الضوء على أهمية التوعية الوالدية كمدخل للحد من الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة لأطفالهم.
٢. قد تسهم هذه الدراسة في تجسيد العلاقة بين الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة من جانب أطفال الروضة والمشكلات الأكثر شيوعاً لديهم .

- ثانياً: الأهمية التطبيقية:

١. قد تسهم نتائج هذه الدراسة في معالجة المشكلات الأكثر شيوعاً لدى الأطفال مدمني الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة من خلال التوعية الوالدية.
٢. قد تسهم نتائج هذه الدراسة في توعية الوالدين باستخدام أساليب النصح والإرشاد مع أطفالهم للحد من خطر استخدامهم المفرط للتكنولوجيا الحديثة.

## محددات الدراسة:

تمثلت محددات هذه الدراسة في الآتي:

١. الحد الموضوعي: التكنولوجيا الحديثة- التوعية الوالدية.
٢. الحد البشري: الوالدين - أطفال الروضة
٣. الحد المكاني: (روضة مدرسة جمال عبدا لناصر، روضة مدرسة كفر صقر الجديدة، روضة مدرسة الإمام على) بمركز كفر صقر - محافظة الشرقية.
٤. الحد الزمني: الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٣ / ٢٠٢٤م.

## منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لمناسبته لطبيعة الدراسة.

### أدوات الدراسة:

تمثلت أدوات الدراسة فيما يلي:

١. استبانة موجهة لأولياء الأمور.

### مجتمع الدراسة:

أولياء أمور الأطفال المسجلين بمرحلة رياض الأطفال (روضة مدرسة جمال عبد الناصر، روضة مدرسة كفر صقر الجديدة، روضة مدرسة الإمام على) بمركز كفر صقر - محافظة الشرقية.

### عينة الدراسة:

تم اختيار عينة من مجتمع الدراسة من أولياء أمور أطفال (روضة مدرسة جمال عبد الناصر، روضة مدرسة كفر صقر الجديدة، روضة مدرسة الإمام على) بمركز كفر صقر - محافظة الشرقية.

### مصطلحات الدراسة:

### التكنولوجيا الحديثة

عرفها كلا من ( جمال مجاهد وشدوان شيبه ، ٢٠١٠ : ٣٢١ ) بأنها مجموعة من التقنيات الإلكترونية الحديثة والدقيقة وتقنيات الحاسب والاتصال معا تستخدم في نقل واسترجاع المعلومات سواء نصوص مكتوبة أو مادة صوتية أو مرئية.

كما عرفت التكنولوجيا الحديثة بأنها مجموعة المعارف والخبرات المتراكمة والأدوات والوسائل العلمية التكنولوجية التي يستخدمها الإنسان في أداء عمل ما في حياته اليومية لإشباع الحاجات المادية والمعنوية سواء على مستوى الفرد أو المجتمع. ( سارة لوناوي ، ٢٠٧١ : ٥٩ )  
وتعرف التكنولوجيا الحديثة إجرائيا بأنها بعض الوسائل والأجهزة الالكترونية الاتصالية التي تستخدم داخل الأسرة والمتمثلة في ( الهواتف الذكية والألعاب الإلكترونية وأفلام الكرتون).

### التعريف الإجرائي للاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة :

هي رغبة الطفل الملحة والمتزايدة في قضاء أطول وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية المختلفة سواء الهواتف الذكية أو الألعاب الإلكترونية أو أفلام الكرتون وغيرها.

### التوعية الوالدية

وتعرفها أسماء السيد (٢٠١٧ ، ٤٣) بأنها هي مجموعة المسؤوليات التي يجب أن تقوم بها الأسرة من أجل مواجهة ومواكبة العصر التكنولوجي الحديث سواء كانت تحديات إيجابية او سلبية، والتي تؤثر على الأبناء وعلى الأسرة، وتحفيز توجيه الأبناء لكي يأخذوا حذرهم عند التعامل مع العصر التكنولوجي الحديثة وتحدياتها.

## الإطار النظري والدراسات السابقة

### أولاً: التكنولوجيا الحديثة

يمكن تعريفها في المفهوم المعلوماتي بأنها برمجيات تحاكي واقعا حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على امكانيات الحاسوب والإنترنت في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت. أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من امكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه. ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستخدم، إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى سرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدرته حيث أنها تجذب انتباهه، وتنقل إليه المعلومات ببسر وتمعنه (فاطمة السعدي، ٢٠١٨، ٢٩).

ومن ذلك يتضح أن للتكنولوجيا دور لا يمكن إنكاره في الوقت الراهن لكونها أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة ، إلا أنه يجب تقنين استخدامها بالنسبة لأطفال الروضة بصفة خاصة حتى نتجنب إصابتهم بالعديد من الأمراض الاجتماعية والصحية والنفسية.

### ثانياً: خصائص الألعاب الإلكترونية

تعددت خصائص الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، ويمكن تلخيصها في سبعة جوانب رئيسية وهي: المنافسة، التحدي، التفاعل، القصة المسلسلة، الأهداف، القواعد، ورد الفعل والتغذية الراجعة. (Barnett, J. H., & Archambault, L., 2010) هذه الخصائص تجعل من الألعاب الإلكترونية تجربة فريدة ومثيرة للاهتمام بالنسبة للمستخدمين من مختلف الأعمار. إلى جانب ذلك، تتميز الألعاب الإلكترونية عن وسائل الإعلام الأخرى بعدة عناصر تجعلها فريدة ومميزة. من أبرز هذه العناصر هي التفاعلية، حيث تتطلب الألعاب الإلكترونية تفاعلاً مباشراً ومستمرًا بين المستخدم واللعبة. كما توفر مستوى عالٍ من النشاط، حيث يتطلب من اللاعب اتخاذ قرارات سريعة واستجابات فورية لمجريات اللعبة.

التأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً مهماً في جذب انتباه اللاعبين وجعل تجربتهم أكثر واقعية وإثارة. فالأصوات والمؤثرات البصرية تجعل اللعبة أكثر حيوية وتفاعلية. كما أن وجود هدف محدد للعبة والقوانين التي تحكمها يضفي عليها طابع التنظيم والجدية، مما يجعل اللاعبين يشعرون بالتحدي والحماس لتحقيق الأهداف المطلوبة.

الواقعية هي عنصر آخر مهم في الألعاب الإلكترونية، حيث تسعى الألعاب إلى محاكاة العالم الحقيقي أو خلق عوالم افتراضية مليئة بالتفاصيل الدقيقة التي تجعل التجربة أكثر إمتاعاً. إن دمج هذه العناصر معاً يؤدي إلى جعل الألعاب الإلكترونية أكثر إثارة وجاذبية، وغالباً ما

يؤدي إلى الإدمان عليها بسبب مستوى التفاعل والتحدي المستمر الذي توفره (مريم قويدر، ٢٠١٢، ١٢٠).

ومن هذا المنطلق تستنتج الباحثة أن هذه الخصائص والعناصر المختلفة تسهم في جعل الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية وتعليمية مهمة تجذب ملايين المستخدمين حول العالم، وتفتح المجال لدراسات وأبحاث متعددة حول تأثيراتها وفوائدها وأضرارها على الفرد والمجتمع.

### ثالثاً: أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل

يركز مطورو الألعاب الإلكترونية على جعل المستخدم متفاعلاً بشكل تام مع أحداث اللعبة، حيث تعتمد ألعاب الفيديو بشكل كبير على الصور والشخصيات المتحركة التي تجذب المستخدم بألوانها وأصواتها المثيرة. تتضمن هذه الألعاب قصصاً وأحداثاً تهدف إلى جذب انتباه اللاعبين وإبقائهم مشغولين، مما يسهل على الشركات تسويق هذا النوع من الترفيه. لا شك أن هذه الألعاب، التي تحاكي واقعاً معيناً أو وقائع مختلفة، تؤثر بشكل كبير على شخصية الطفل. حيث يحدث تغيير واضح في سلوك الأطفال الذين يشاهدون ويمارسون هذه الألعاب بشكل دوري. هذا التغيير هو نتيجة التفاعل الحي بين خصائص الألعاب وخصائص مستخدميها. وقد أكدت دراسة أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية أن ألعاب العنف تؤدي إلى زيادة سلوكيات العنف لدى المراهقين بنسبة تتراوح بين ١٣% إلى ٢٢% (عبد الرحمن الغامدي، ٢٠١١، ١٠٨).

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت بعض الدراسات أن العديد من أولياء الأمور يشكون من حالة أطفالهم الذين أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها، مما يؤدي إلى ظهور مشاكل صحية وتربوية. من بين هذه المشاكل: تدمع العينين، ضعف النظر، الصداع، والدوار، بالإضافة إلى ضعف التحصيل الدراسي والعزلة الاجتماعية. انتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية هو أيضاً من الأضرار الشائعة. يرى كثير من أولياء الأمور أن الألعاب الإلكترونية تحمل بعض الفوائد مثل الحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كونها بديلاً لأخذ أطفالهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظراً لانشغالهم وكثرة ارتباطاتهم (نمرود بشير، ٢٠٠٨، ٥٩).

حاولت العديد من الدراسات الكشف عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية. من بين هذه الدراسات، دراسة (Joan 2014) التي تناولت التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على ذكاء الأطفال ونموهم الانفعالي. أشارت الدراسة إلى وجود تأثيرات سلبية على ذكاء الأطفال وتنمية تفكيرهم، حيث يتسم تفكير الأطفال الممارسين لهذه الألعاب بالسطحية الشديدة بدلاً من التفكير المعمق. كما تؤثر هذه الألعاب سلباً على العلاقات الشخصية والاجتماعية، مما يجعل



الأطفال أكثر عزلة وانطوائية. أشارت دراسة (Knapton 2015) إلى تأثير الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة في تقليل النشاط البدني للطفل، وما ينجم عنه من أضرار صحية وتربوية واجتماعية. أثبتت الدراسة أن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا يؤدي إلى انخفاض الذكاء الاجتماعي وانتشار السممة بسبب قلة النشاط. كما أوضحت دراسة Anne and Barbara (2015) الآثار السلبية الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، مثل العزلة الاجتماعية والعنف. أشارت الدراسة إلى أن بعض اللاعبين عبر الإنترنت قد فقدوا حياتهم بسبب الإفراط في مواصلة اللعب لفترات طويلة، مما يبرز الأضرار الجسدية والنفسية الأكثر شيوعاً. أما دراسة محمد مطر (٢٠١٦) فقد هدفت إلى التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وطبقت استبياناً لممارسة الألعاب الإلكترونية كأداة لجمع البيانات. بلغ حجم العينة ١٠٥٥ تلميذاً في مرحلة التعليم الابتدائي للتجربة الأساسية و ١٨٦ للتجربة الاستطلاعية. أظهرت النتائج أن معظم الأطفال يتأثرون بالألعاب الإلكترونية ويمارسونها لساعات طويلة وبشكل متواصل نتيجة الارتباط القوي بأحداث اللعبة، كما وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية.

#### رابعاً: أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال

تتعدد الأضرار التي تصيب الطفل نتيجة استخدامه المفرط للألعاب الإلكترونية ومن هذه الأضرار:

##### ١- الأضرار الدينية:

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب، بالإضافة إلى عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من ألعاب وعدم الوعي الكافي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع، مما يهدد الانتماء الوطني. بعض هذه الألعاب تساهم في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، حيث تدعو بعض الألعاب إلى الرذيلة وترويج الأفكار الإباحية الرخيصة التي تقسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء (كليفورد، ٢٠١٠، ٦٣).

تتضمن بعض الألعاب الإلكترونية محتويات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات، خاصة الدين الإسلامي، مما قد يؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد. كذلك، فإن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبخاصة أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. بالإضافة إلى ذلك، فإن هذه الألعاب قد

تشغلهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لطلباتهم، وكذلك تلهيهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب (باسم الأنباري، ٢٠١٠، ٢٤).

### ٢- الأضرار السلوكية والأمنية:

تتضاعف معدلات العنف عند لعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتميز بها ألعاب اليوم. تعتمد نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، تدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق. هذه الألعاب تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتُثمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، مما يقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. على سبيل المثال، أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة إلكترونية، ووجدت النتائج أن ٢٢٢ لعبة منها تعتمد بشكل مباشر على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (نورة السعيد، ٢٠٠٥، ١٥٨).

وفي دراسة (Mundy et al., 2017)، تم بحث العلاقة بين استخدام الوسائط الإلكترونية (ألعاب الفيديو، الكمبيوتر، التلفزيون) والمشكلات السلوكية والانفعالية خلال مرحلة الطفولة المتأخرة. أسفرت نتائج الدراسة عن أن الأولاد الذين يمارسون ألعاب الفيديو بشكل مفرط يظهرون سلوكيات حادة وشاذة، بالإضافة إلى مشكلات انفعالية متزايدة مع كل ساعة إضافية من الاستخدام الأسبوعي.

### ٣- الأضرار الصحية:

تؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على نظر الأطفال، حيث قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب، التي يجلس أمامها لساعات طويلة أثناء ممارسته للعب. حركة العينين تكون سريعة جدًا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يزيد من فرص إجهادها. هذه الحالة تؤدي بدورها إلى حدوث احمرار في العين، وجفاف، وحكة، وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانًا بالقلق والاكتئاب (إلهام الحسيني، ٢٠٠٢، ١٨٠).

إضافة إلى ذلك، فإن سهر الأطفال والمراهقين طوال الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، مما يزيد من تعب الجسم والصداع. كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة، تصل أحيانًا إلى سبع ساعات دون انقطاع، قد يؤثر سلبيًا على خلايا المخ. وكلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب، زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. بالإضافة إلى ذلك، فإن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء اللعب، مثل الجلوس متكئًا أو في وضع سيء للرقبة، قد تسبب

الأذى له. كذلك، فإن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناول الطعام للعب قد يؤثر سلبًا على المعدة، وهي حالة متفشية في الوقت الحالي. وقد أوصى الباحثون بتغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، مثل التغيير من الجلوس على الأرض إلى الجلوس على الكرسي أو العكس (باسم الأنباري، ٢٠١٠، ٢٩). أكدت دراسة أجراها Sandra وآخرون (٢٠١٤) التي هدفت إلى الكشف عن تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والإصابة بالسمنة في الولايات المتحدة أن ٦٠% من الأطفال معرضون للإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس لساعات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وتناول الأطعمة السريعة غير الصحية والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة أي نشاط بدني، مما يعرضهم أكثر من غيرهم للبدانة والإصابة بالأمراض (Sandra L. & Others, 2014, 68).

#### ٤- الأضرار الاجتماعية:

تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى خلل في العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال إذا أدمنوا على ممارستها. الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل للشعور بالوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل. وقد هدفت دراسة سهير ميهوب (٢٠١٣) إلى رصد تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من ٤-٦ سنوات. سعت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المهارات الاجتماعية لهؤلاء الأطفال، خلصت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية بين عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين المهارات الاجتماعية للأطفال. كذلك، أسفرت النتائج عن وجود دلالات إحصائية بين الإناث والذكور في التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي، والتعبير الانفعالي لصالح الإناث.

#### ٥- الأضرار الأكاديمية:

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير سلبي واضح على التحصيل الدراسي للأطفال والمراهقين. إذ يُلاحظ أن هذا النوع من الأنشطة يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والابتعاد عن الدراسة بشكل عام. ظاهرة الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي أصبحت شائعة بشكل متزايد بين الطلاب الذين يدمنون هذه الألعاب. إن هذا السلوك يُفضي إلى اضطرابات في التعلم ويؤثر بشكل سلبي على الأداء الأكاديمي للطلاب.

كما أن الباحثون أكدوا أن الأطفال الذين تقل أعمارهم عن العاشرة ويقضون وقتًا طويلًا أمام الألعاب الإلكترونية يعانون من تأثيرات سلبية على دراستهم وقدرتهم على التفكير النقدي.

سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على جهوداتهم في اليوم التالي. قد يجد هؤلاء الأطفال صعوبة في الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، مما يؤدي إلى تراجع في مستواهم الأكاديمي (باسم الأنباري، ٢٠١٠، ٩٣). وقد أشارت دراسة عبد الله عبد العزيز (٢٠١٣) التي هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، خلصت النتائج إلى وجود عدة عوامل تدفع الطلاب لممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل، والتصور. بينما أشارت الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية إلى تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية، مثل مهارات البحث عن المعلومات، مهارات الطباعة، مهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغة الأجنبية. إلا أن الآثار السلبية تمثلت في الأضرار الدينية، السلوكية، الصحية، والاجتماعية.

ومن هذا المنطلق تستنتج الباحثة أن إدراك هذه الأضرار الدينية والصحية والاجتماعية والأكاديمية والسلوكية يعزز الحاجة إلى تعزيز الوعي وتوجيه الأطفال لاستخدام الألعاب الإلكترونية بشكل معتدل، وتحفيزهم على ممارسة الأنشطة البدنية والاجتماعية التي تعزز من نموهم الصحي والشامل. من الضروري تعزيز الوعي الأكاديمي بين الطلاب وأولياء الأمور لتجنب هذه الآثار السلبية للاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة.

### ثانياً: التوعية الوالدية ودورها في الحد من الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة أهمية التوعية الوالدية

الأسرة تُعد الإطار العام الذي يُحدد تصرفات أفرادها ويشكّل حياتهم، مُضيفاً عليهم خصائصها وطبيعتها المتميزة. تؤثر الأسرة على مختلف النظم الاجتماعية الأخرى وتتأثر بها، باعتبارها وحدة اقتصادية وأساسية في المجتمع. الأسرة هي الوسط الذي اتفق عليه المجتمع لتحقيق غرائز الإنسان ودوافعه الطبيعية والاجتماعية (آيات على، ٢٠١٠، ٥٩).

والنموذج المثالي الأول: تُعتبر الأسرة أول نموذج مثالي للجماعة يتعامل الطفل مع أفرادها وجهاً لوجه و تساهم الأسرة في تشكيل سلوك الطفل وتوجيهه وتلقينه القيم التربوية والمعايير الاجتماعية.

التزود بالخبرات: تُنفرد الأسرة بتزويد الطفل بمختلف الخبرات أثناء سنوات تكوينه الأولى، مما يساهم في تطوير شخصيته ومهاراته.

التماسك الاجتماعي: تُعد الأسرة من أكثر الجماعات الأولية تماسكاً، حيث تتم فيها عمليات الاتصال وانتقال القيم والعادات من جيل الآباء إلى جيل الأبناء، مما يعزز من تماسك الأسرة واستمرارية تقاليدها.

تنمية القدرات: تُهيئ الأسرة البيئة المناسبة لتنمية قدرات الطفل ومهاراته، مما يساعده على النمو السليم والتطور .

الدور الإرشادي: تُعد الأسرة النسق الاجتماعي الأول الذي يزود الطفل برصيده الأول من القيم والعادات الاجتماعية، وتكون بمثابة دليل يرشده في تصرفاته وتحديد سلوكه. التأثير الاجتماعي: تؤثر الأسرة بشكل كبير على تطور الطفل في مجالات متعددة، بما في ذلك التعليمي، العاطفي، والاجتماعي. تساهم في بناء هوية الطفل وتعليمه كيفية التعامل مع الآخرين.

الدعم العاطفي: توفر الأسرة الدعم العاطفي والنفسي للأطفال، مما يساعدهم على مواجهة تحديات الحياة بثقة واستقرار .

تنمية القيم الأخلاقية: تساهم الأسرة في تنمية القيم الأخلاقية والدينية لدى الأطفال، مما يساعدهم على اتخاذ قرارات سليمة في حياتهم اليومية.

الاستقرار الاقتصادي: تعمل الأسرة كوحدة اقتصادية تساعد في تحقيق الاستقرار المالي لأفرادها، مما يتيح لهم الفرص التعليمية والصحية الأفضل.

التوجيه الثقافي: تقوم الأسرة بدور رئيسي في توجيه الأطفال نحو الثقافة والمعرفة، مما يساهم في توسيع آفاقهم وتعزيز قدراتهم الإبداعية (أحمد قنديل وآخرون، ٢٠٠٦، ٢٩).

و تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر - عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات - وضعية معقدة من التحولات الكبرى. حيث يواجه الأهالي فيضاً متدفقاً من التحديات المصيرية التي تشكل صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، والتي تتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة.

وفي هذا السياق، قدم بركات وتوفيق (٢٠٠٩) مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في مواجهة آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم.

ومن أهم هذه الأسس: مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وتعليمهم أن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع الحقيقي. من المهم أن يتم توعية الأطفال وإرشادهم إلى فهم الفرق بين ما يرونه في الألعاب وما يحدث في الحياة اليومية. مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر والإنترنت، بما في ذلك الألعاب الإلكترونية، وتوجيههم نحو الترفيه المفيد والهادف. يجب على الوالدين أن يكونوا جزءاً من تجربة أبنائهم التكنولوجية، لضمان توجيههم بشكل صحيح والتأكد من أنهم يستخدمون هذه الأدوات بطرق إيجابية.

من الضروري أيضاً متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة. يجب تحديد مدة زمنية

محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت أو الألعاب الإلكترونية، والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يوميًا قدر الإمكان، مع إتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الأنشطة الجسدية والحركية بعيدًا عن الجلوس المستمر أمام جهاز الكمبيوتر. كما ينبغي على الأسرة استخدام البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوفرة ببرامج تصفح الإنترنت والألعاب. من المهم جدًا مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه، وامدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية مع ما يشاهدونه أو يمارسونه من ألعاب وترفيه.

هذه الأسس تهدف إلى خلق بيئة صحية وآمنة للأطفال في عصر التكنولوجيا الحديثة، حيث يمكنهم الاستفادة من مزايا التكنولوجيا مع تجنب مخاطرها. لذا، يلعب الآباء دورًا حيويًا في توجيه وإرشاد أبنائهم.

ومن هذا المنطلق تستجج الباحثة أن يتمثل دور التوعية الوالدية في الحد من الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة في إكساب المعارف العملية في نفوس الأبناء عن التكنولوجيا الحديثة الإيجابية والابتعاد عن الجانب السلبي، استخدام برامج الحماية من الفيروسات والتي يمكن من خلالها منع الدخول للمواقع الغير مرغوب فيها، قراءة الشروط وأحكام استخدام أبنائهم قبل الدخول إليها، تطبيق إجراءات مراقبة المحتوى.

### المراجع

- أسماء فتحي السيد (٢٠١٧). دور الأسرة في توعية الأبناء في ضوء تحديات العصر الرقمي (دراسة ميدانية بمحافظة المنوفية). مجلة كلية التربية ببها. ٢٢(١).
- إلهام الحسيني (٢٠٠٢). ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩.
- آيات منصور على (٢٠١٠) تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات على الأداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي: جامعة المنوفية.
- باسم الأنباري (٢٠١٠) نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية.
- خالد حنفي (٢٠١٨). الطفل العربي والألعاب الالكترونية القاتلة دراسة تحليلية. مجلة الطفولة والتنمية، (32)، 21- 54.
- سارة لونادي (٢٠١٧): تأثير تكنولوجيا الاتصال الحديثة على أنماط الاتصال الأسرى ، دراسة ميدانية على أسر طلبة جامعة بن مهدي أم البواقي ، الجزائر.

- سهير إبراهيم عيد ميهوب (٢٠١٣). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية ٦-٤ سنوات ، مجله دراسات الطفولة ،كلية الدراسات العليا ،جامعة عين شمس ، مج ،١٦ ع ٦٠ ،ص ص ١-١٠
- السيد محمد شعلان (٢٠١٢) رعاية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية ، ورقة عمل مقدمة في ندوة بعنوان "رعاية وتنمية الطفل من الميلاد حتى الرابعة ، الندوة العلمية السابعة، كلية التربية: جامعة طنطا.
- عبدالرحمن سالم عبدالرحمن الغامدي (٢٠١١). تأثير ألعاب الفيديو (Games Video) على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، بحث مقدم إلى قسم التربية الفنية في كلية التربية بجامعة أم القرى. رسالة ماجستير غير منشورة في التربية الفنية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.
- فضيل دليو (٢٠١٠، ١٩). التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال، المفهوم - الاستعمالات- الآفاق، دار الثقافة، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان.
- كليفورد هيل نقلًا عن: (مي) (٢٠١٠). سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية.
- ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. المملكة العربية السعودية. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية (١٠) ١.
- محمد السيد السيد مطر ٢٠١٦. ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعالقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية . المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية، ع ٢٧.
- مريم قويدر (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. تخصص مجتمع المعلومات. جامعة الجزائر (٣).
- نمرود بشير (٢٠٠٨)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٥-١٢ سنة) القطاع العام رسالة، لنيل درجة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر- بن يوسف بن خدة.
- نورة السعد (٢٠٠٥). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦ هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.

- وجدى بركات، توفيق عبد المنعم (٢٠٠٩). الأبطال والعوالم الافتراضية. "آمال وأخطار". بحث مقدم إلى مؤتمر الطفولة في عالم متغير. الجمعية البحرينية لتنمية لطفولة: مملكة البحرين ، ١٨-١٩/٥/٢٠٠٩ .

- Anne, M .(2015). Consequences Of Play : A Systematic Review of the Effects of Online Gaming” , International Journal of Mental Health and Addiction , vol 10 (1) ,P3-23, P3-23 .
- Knapton , s. (2015) . Using iPads to Pacify children children may harm their development , say scientists ” , Young Exceptional Children , vol18 (3), p3-18 .
- Joan, F .” (2014). Possible Effects of Electronic Social Media on Gifted and Talented children`s Intelligence and Emotional Development” . Gifted Education International, vol 32 (2), p165- 172.
- Barnett, J. H., & Archambault, L. (2010). The Gaming Effect: How Massive Multiplayer Online Games Incorporate Principles of Economics. The Midwest Journal of Educational Communications and Technology, 54, 29-35
- Mundy, L., Canterford, L., Olds, T., Allen, N., & Patton, G. (2017). The association between electronic media and emotional and behavioral problems in late childhood Journal of Academic Pediatrics, 17(6), 620-624.
- Sandra L.&Others (2014): Electronic Gaming and the Obesity Crisis, New Directions for Child and Adolescent Development, n139 p51-57