أثر توظيف بعض أشكال أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة

The Effect of using some forms of children's literature to raise Awareness of the Dangers of Electronic Games in Early Childhood

إعداد

صالحه سليمان مشحن العنزي

ماجستير التربية في لطفولة المبكرة كلية التربية، جامعة حفر الباطن

د. سارة نبيل العرفج

أستاذ الطفولة المبكرة المساعد تخصص تقنيات التعلم، كلية التربية، جامعة حفر الباطن

Doi: 10.21608/ejev.2025.436363

استلام البحث: ٢ / ٢ / ٢٠٢٥

قبول النشـــــر: ١٢ / ٤ / ٢٠٢٥

العنزي، صالحه سليمان مشحن والعرفج، سارة نبيل (٢٠٢٥). أثر توظيف بعض أشكال أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة. ***المجلة العربية للتربية النوعية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٩(٣٧)، ٦٤٩ - ٦٩٤.

https://ejev.journals.ekb.eg

أثر توظيف بعض أشكال أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن مدي تأثير برنامج قائم على أثر توظيف بعض أشكال أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة. ولتحقيق هدف الدراسة الحالية تم استخدم المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث النهاية من (٦٠) طفل وطفلة وتم تقسيمهم إلى (٣٠) طفل وطفلة مجموعة ضابطة و (٣٠) طفل وطفلة مجموعة تجريبية من بالصف الأول الابتدائي من مدرسة الابتدائية الرابعة والستون بحفر الباطن بالمملكة العربية السعودية، وأعدت الباحثة مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية المصور في الأبعاد التالية: (الصحية – الاجتماعية – السلوكية- التعليمية)، وأعدت البرنامج القائم على أثر توظيف بعض أشكال أدب الطفل كالقصص والأناشيد ومسرح الطفل، وبتحليل البيانات بالأساليب الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث توصلت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (<= ٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لمقياس مخاطر الألعاب الالكترونية (المصور) لصالح أطفال المجموعة التجريبية، كما أنه يوجد أثر دال إحصائيًا (حجم الأثر > ٠,٨٠) لتوظيف أشكال أدب الأطفال للأطفال في تنمية الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية، ذلك بالنسبة للمقياس ككل وكذلك بالنسبة للأبعاد الفرعية. لا توجد فروق دالة إحصائيًا عند مستوى (<= ٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية (المصور). مما يعني استمرارية وبقاء أثر البرنامج القائم على توظيف القصص والأناشيد والمسرح في تنمية الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية لدي الأطفال بالنسبة للمقياس ككل وللأبعاد الفرعية. وتوصي الدراسة بضرورة تفعيل دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية للتعرف على المشكلات التي تواجه الطفل والعمل على إيجاد حلول فعالة لها.

كلمات مفتاحية: الألعاب الالكترونية، أدب الأطفال، الطفولة المبكرة.

Abstract:

The current research aims to investigate the impact of a program based on employing some forms of children's literature in raising awareness of the risks of electronic games during early childhood. To achieve this goal, an experimental method was

ISSN: 2537-0448 *eISSN: 2537-0456*

used. The final research sample consisted of 60 boys and girls, divided into 30 boys and girls in the control group and 30 boys and girls in the experimental group from the first grade of Elementary School No. 64 in Hafer Al-Batin, Saudi Arabia. The researcher prepared an illustrated scale for electronic game risks in the following dimensions: health, social, behavioral, and educational. The program was developed based on employing some forms of children's literature, such as stories and songs. By analyzing the data using appropriate statistical methods for the nature of the research, the study found statistically significant differences (at the level of <= 0.05) between the mean scores of children in the control and experimental groups in the post-application of the illustrated electronic game risk scale in favor of the experimental group. There was also a statistically significant effect (effect size > 0.80) of employing children's literature forms on raising awareness of electronic game risks, both for the overall scale and the sub-dimensions. However, there was no statistically significant difference (at the level of <= 0.05) between the mean scores of children in the experimental group in the post-follow-up and follow-up application of the illustrated awareness scale for electronic game risks. This indicates the continuity and persistence of the program's impact, which is based on employing stories and songs, in raising awareness of electronic game risks among kindergarten children, both for the overall scale and the sub-dimensions. The study recommends activating the role of social development institutions in raising awareness of electronic game risks in the educational process, identifying the problems faced by children, and working on effective solutions.

Keywords: Electronic Games, Children's Literature, Early Childhood.

ISSN: 2537-0448 *eISSN: 2537-0456*

مقدمة واشكالية الدراسة:

تُعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل العمرية في حياة الإنسان؛ حيث يتم وضع الأسس الشخصية للفرد وتنمية القيم والاتجاهات، وفي هذه المرحلة يحتاج الأطفال إلى اللعب كحاجة أساسية في نمو قدراتهم العقلية والنفسية والبدنية؛ حيث يمنحهم اللعب متعة التسلية والترفيه والتفاعل الإنساني وتنشيط ملكات الخيال الإبداعي بجانب التخلص من الطاقة السلبية وتحقيق الاسترخاء ووسيلة للتعبير عن أنفسهم، وفهم العالم من حولهم (باشوشي، ٢٠٢٣). وفي الآونة الأخيرة اكتسبت الألعاب عبر الإنترنت اهتماما متزايداً، فهي تحظى بشعبية كبيرة بين جميع فئات المستخدمين عبر الإنترنت إذ تعد شكل من أشكال الترفيه كون أنها تحقق جزءاً كبيراً من المتعة، وهو ما يجعلها محل جذب واهتمام من قبل الأطفال (حمزة، ٢٠٢١).

وطبقاً لآخر الإحصائيات السعودية، والصادرة عن هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية في تقرير نتائج الدراسة المسحية لسوق منصات المحتوى الرقمي في المملكة العربية السعودية لعام ٢٠٢٢ أظهرت انتشار الألعاب الرقمية عبر الإنترنت لفئة الأطفال بنسبة ٩٩% وتحميل الألعاب المجانية بنسبة ٧٨.٤% واللعب المجاني المباشر عبر الإنترنت بنسبة ٧٠,٣% وتحميل الألعاب المدفوعة بنسبة ٨,٣% وتتنوع هذه الألعاب ما بين ألعاب الأكشن والحرب والمعارك المسلحة وألعاب المغامرات، وألعاب المحاكاة، كما أثبتت الإحصائيات أن متوسط الوقت اليومي المستغرق في اللعب عبر الأنترنت للأطفال هو ١:٥٤ ساعة، ومتوسط الأنفاق الشهري على الألعاب الإلكترونية ١٣٨ ريال سعودي (هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية، ٢٠٢٣).

وهذا الانتشار الهائل للألعاب الإلكترونية بين الأفراد والأطفال، أدى إلى ظهور العديد من الدراسات التي حاولت اكتشاف أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل كدراسة عبد الرزاق، وشرارة (٢٠١٨) التي أكدت على فاعلية هذه الألعاب في تقديم فسحة من التسلية والترفيه وتنمية الذاكرة وسرعة التفكير، وأيضاً وسيلة للتعلم تشبع خيال الطفل، وتجعله أكثر إصرارا على النجاح والفوز وتحقيق الطموح، بالإضافة إلى دورها في جذب الأطفال وتنمية مهاراتهم المعرفية واللغوية والإبداعية، ودراسة الدهشان (٢٠٢١)، ودراسة صبطي (٢٠٢٠) إلا أن دراسة حسن (٢٠١٥) أشارت إلى أن مخاطر الألعاب الإلكترونية تبقى طاغية؛ حيث أن لها انعكاسات سلبية ونفسية واجتماعية وصحية، وسلوكية على الطفل، فهي تؤثر سلباً على إظهار السلوك العدواني لدي الطفل بتنمية نزعات عنف عدوانية واضطرابات سلوكية واضحة مثل، القلق والخوف والسلوك السلبي فيصبح الطفل شرساً فظاً لا يعير اهتمام للكبار، ولا يحترم ولا يقدر مشاعر الآخرين، وأن مضامين الألعاب الإلكترونية الحديثة تحمل

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

داخلها شحنات تعصب وعنف وتحيز، وطبقية تُكرس الفرقة والتغريب وتبدد مشاعر المواطنة والانتماء بما يضعف معها تأثير البرامج والأنشطة التربوية؛ لذا يجب على الآباء والأمهات الانتباه إلى مدة استخدام أطفالهم للأجهزة الإلكترونية واختيار الألعاب المناسبة لعمرهم واهتماماتهم.

وبناءً على ذلك ظهرت العديد من الدراسات السابقة التي أشارت إلى ضرورة توعية أولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال البرامج التوعوية والحملات الإعلامية التي تستهدف الآباء والأمهات، وتزودهم بالمعلومات اللازمة حول مخاطر الألعاب الإلكترونية، وكيفية التعامل معها، كدراسة الزيودي (٢٠١٥) التي أكدت أنه من خلال التوعية يمكن الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وضمان استخدامها بشكل آمن ومسؤول، ودراسة كل من: الحربي (٢٠٢٣) و دراسة حسان (٢٠٢٠) ودراسة عطية (٢٠١٩) التي أوصت بأهمية التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة باستخدام استراتيجيات واتجاهات حديثة.

وقد لمست الباحثة خلال عملها كمشرفة تربوية في وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية انتشار الأجهزة الذكية بين الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وعلى وجه الخصوص عندما انتقل التعليم عن بعد في ظل جائحة كورونا، مما اضطر الآباء لتوفير الأجهزة الذكية والانترنت لمواصلة الدراسة، وبذلك أصبحت في متناول الأطفال كوسيلة أساسية للتعلم عن بعد والحصول على المعرفة من خلال التطبيقات التعليمية والدروس عبر الإنترنت، كما أنّ توافر الألعاب والتطبيقات الترفيهية على الأجهزة الذكية كوسيلة للترفيه والتسلية، والتواصل الاجتماعي؛ لتخفيف الشعور بالعزلة أثناء فترات العزل المنزلي، وطبقاً للإحصائية السعودية الصادرة عن هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية في تقرير الأفراد والأسر كانت نتائج دراسة مسح سوق الاتصالات وتقنية المعلومات في المملكة العربية السعودية عام ٢٠٢٠ امتلاك الأسر للأجهزة والهواتف الذكية عام ٢٠١٩ بنسبة ٩٦% وفي عام ٢٠٢٠ بنسبة ٩٩.٤% (هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية، ٢٠٢٣).

وعلى الرغم من أن غالبية الدراسات والأبحاث تناولت عملية التوعية الخاصة بالأمهات والمعلمات في مرحلة الطفولة المبكرة؛ إلا أنها أهملت دراسة الدور الهام لتوعية الطفل في ذلك الشأن، وأيضاً ندرة الدراسات- في حدود علم الباحثة- التي تناولت توعية الأطفال بمخاطر التكنولوجيا بشكل عام، والألعاب الالكترونية بشكل خاص في مراحل التعليم المختلفة وخاصة مرحلة الطفولة المبكرة حيث أن معظم الدراسات التي تناولت هذا الموضوع اقتصرت على المخاطر فقط دون التركيز

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

على وسائل التوعية التي منها استخدام أشكال أدب الطفل المختلفة، وبالتالي باتت الحاجة إلى التوعية من مخاطرها أمراً ملحاً، ليس على مستوى التوعية الخاصة بالأمهات والمعلمات؛ بل يشمل الأمر توعية الطفل نفسه من مخاطر تلك المشكلة وخاصة مخاطر الألعاب الالكترونية، والتي تعد أكثر شيوعاً بين الأطفال لما تحويه هذه الألعاب من محتوى عنف و إدمان، وتمييز عنصري ضار، مما يؤثر سلباً على نمو الأطفال وتطورهم، ومن هنا برزت مشكلة الدراسة لدى الباحثة.

ويرجع اهتمام الباحثة بدراسة المشكلة الحالية إلى أنه من الضروري توفير أدلة قوية على أهمية توظيف أشكال أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وأنّ الدراسة الحالية قد تسهم في تطوير برامج توعوية مبتكرة تستخدم أشكال أدب الطفل؛ لتعزيز سلوكيات صحية بديلة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، والحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

وبناء على ما تقدم يمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيس التالي: ما **أثر توظيف بعض أشكال أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة؟**

أهداف الدراسة:

١- التعرف على إمكانية تنمية وعي الطفل بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

٢- تصميم مقياس لقياس وعي الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تحديد المفاهيم والمهارات التي يجب أن يمتلكها الأطفال في هذه المرحلة العمرية.

٣- تصميم برنامج قائم على بعض أشكال أدب الطفل للتوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال اختيار أشكال أدب الطفل المناسبة لهذه المهمة وتطويرها.

٤- قياس مدى فاعلية برنامج قائم على بعض أشكال أدب الطفل للتوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة.

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

١. تتمثل الأهمية النظرية للدراسة الحالية في أنها تساهم في إثراء المعرفة العلمية حول إمكانية استخدام أدب الطفل في التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية. وذلك من خلال دراسة تأثير بعض أشكال أدب الطفل على وعي الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وتنمية مهارات التفكير النقدي لديهم في مواجهة هذه المخاطر، وتعزيز سلوكيات الاستخدام الآمن للألعاب الإلكترونية لديهم.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

٢. أهمية المرحلة العمرية ألا وهي مرحلة الطفولة المبكرة والتي تعد من أهم المراحل العمرية في بناء شخصية الطفل ونموه في مختلف الجوانب، وبناء على ذلك ترى الدراسة الحالية أن فزيادة وعي الأطفال في تلك الفئة يساهم في الحد من المخاطر المحتملة.
٣. تناول البحث موضوع " مخاطر الألعاب الإلكترونية" وهو من الموضوعات المهمة التي تجذب انتباه قطاعات مختلفة سواء كانت تعليمية أو أسرية والتي تؤثر بشكل فعال على الأطفال.
٤. تعد هذه الدراسة مهمة من الناحية النظرية لأنها تفتح مجالًا جديدًا للبحث والدراسة في مجال أدب الطفل، حيث يمكن أن تسهم في تطوير برامج توعوية فعالة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

الأهمية التطبيقية:

- يمكن أن تساهم الدراسة الحالية في تطوير برامج توعوية فعالة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة حول مخاطر الألعاب الإلكترونية. وذلك من خلال استخدام أدب الطفل كأداة تربوية وثقافية فعالة في هذا المجال.
- تعد هذه الدراسة مهمة من الناحية التطبيقية لأنها يمكن أن تساهم في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وتعزيز استخدامهم الآمن لها.
- تزويد المختصين والتربويين والمهتمين بمجال الطفولة المبكرة بأداة لقياس وعي الطفل بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- توعية المعلمات بأهمية التوظيف الفعال لأشكال أدب الطفل من أجل الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

مصطلحات الدراسة:

أدب الطفل: "هو كل ما يقدم للطفل من مادة أدبية أو علمية، بصورة مكتوبة أو منطوقة أو مرئية، تتوفر فيها معايير الأدب، وتراعي خصائص نموهم وحاجاتهم، وتتفق مع ميولهم واستعداداتهم، وتسهم في بناء المعرفة والثقافة، والعاطفة والقيمة، والسلوك والمهارة، وصولاً إلى بناء شخصية متزنة، تتأثر بالمجتمع الذي تعيش فيه، وتؤثر فيه إيجابيا" (الحافي، ٢٠٢٣، ٧٣).

والتعريف الإجرائي لأدب الطفل هو: استخدام بعض أشكال أدب الطفل (القصص والأناشيد ومسرح الطفل) الموجهة للأطفال في عملية التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتعزيز سلوكيات صحية بديلة وتخفيف تأثيرات الألعاب الإلكترونية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

الألعاب الإلكترونية: هي "الألعاب التي يتم استخدامها عبر الوسائط الإلكترونية سواء الهوائف المحمولة أو عبر الحاسب الآلي، ويمكن أن تتصل بالإنترنت، وتتيح تلك الألعاب اللعب بشكل منفرد أو بشكل ثنائي أو ضمن مجموعة من الأصدقاء" (محمود، والطنباري، ٢٠٢٣، ١٥).

والتعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: الألعاب التي تعتمد على التكنولوجيا الإلكترونية، مثل الأجهزة المحمولة وأجهزة الكمبيوتر وأجهزة الألعاب المنزلية، وتشمل الألعاب الإلكترونية ألعاب الفيديو والألعاب التفاعلية والألعاب الرقمية والتطبيقات الإلكترونية التي تصمم خصيصًا للترفيه والتسلية والتي يشيع استخدامها بين الأطفال في الفئة العمرية ٣-٨ سنوات.

الإطار النظري والدراسات السابقة

أولًا: أدب الأطفال

إن المتتبع لأدب الأطفال يصل إلى حقيقة مفادها أن الحضارة الإنسانية قد سجلت للمصريين القدماء أنهم أول شعوب العالم القديم تناولاً لأدب الأطفال؛ حيث حفظوه على ورق البردي ومرسوما على المعابد والقصور والمقابر، و كذلك سجل التاريخ الإنساني أن الشعوب المجاورة للمصريين خصوصاً سكان وادي الرافدين، قد أخذت عنهم وتعلمت منهم ومنها القدماء الذين خلفوا تراثاً أدبياً رائعاً تميز بصدق العاطفة وحسن الأداء وجمال الصورة، وكذلك من يدقق في حقائق الواقع الأدبية المسجلة، يجد أن العرب في تاريخهم القديم لم يقلّوا عطاءً عن بقية الشعوب الأخرى في العالم المتحضر؛ بل نجدهم قد قدموا لأطفالهم من الأدب ما يفاخر به ويعتز؛ حيث الموروث الجم من الشعر الجميل الخفيف الذي يناسب أذواق الصغار وينسجم مع عقولهم ومداركهم، ويفرحهم ويدخل السعادة والبهجة إلى نفوسهم الغضة (العطار، ٢٠٢٠).

١. تعريف أدب الطفل:

يعد أدب الأطفال لوناً من الأدب على وجه العموم؛ إلا أنه يختص بشريحة عمرية لها خصوصيتها وعقليتها الخاصة التي ينبغي العناية بإعدادها ومراعاة خصائصها واحتياجاتها، وقد اختلف المهتمون بأدب الأطفال في تحديد ماهيته، ووصف طبيعته مما أدى إلى تعدد تعريفاته، وذلك لأن هذا الأدب عمل إبداعي بطبيعته كما أنه يختزل المفاهيم والقيم والطموحات المستقبلية، خاصة مع كونه أدباً ذا دلالة مستحدثة، فهو لم يتبلور في الأدب الحديث إلا في العقود الأربعة الأخيرة من القرن العشرين(العبرية، ٢٠١٨).

أدب الطفل أولا هو ذلك الأدب الذي يوفر للطفل مواد أدبية، أو علمية سواء بصورة مكتوبة أو منطوقة، أو مرئية، تتحلى بمعايير الأدب الجيد ومناسبة لخصائص نمو الأطفال ومتطلباتهم وتنسجم وميولهم واستعداداتهم، وتساعد في بناء المنظومة

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المعرفية والثقافية والوجدانية والقيمية، والمهارية بهدف الوصول إلى بناء شخصية سوية، ومستقرة تتفاعل مع المجتمع الذي تتواجد فيه بشكل إيجابي(البصيص، ٢٠٢١).

وقد حصر زلط (٢٠١٥) أدب الطفل العربي في دائرتين هما دائر الشعر التي تتضمن أغاني الترقيص واللعب وأراجيز الألغاز والأناشيد والدراما الشعرية المبسطة، ودائرة النثر وتضمّ الحكايات القصصية المتنوعة، والحكاية الخرافية على ألسنة الحيوان والطير، والأمثال والأحاجي اللغوية التي يكتبها الكبار للصغار، في ضوء مراحلهم العمرية وخصائصهم النمائية.

وأيضاً ذكر زلط (١٩٩٨، ٨) تعريف آخر لأدب الطفل هو أنه: "نوع أدبي متجدّد في أدب أي لغة، وفي أدب لغتنا هو ذلك النوع المستحدث من جنس أدب الكبار (شعره، ونثره، وإرثه الشفاهي والمكتوب) فهو نوع أخص من جنس أعم يتوجه لمراحل الطفولة بحيث يرقى المؤلف بلغة الأطفال وخيالاتهم ومعارفهم واندماجهم في الحياة مع مراعاة الخصائص النمائية وتحقيق الأهداف، والوظائف التربوية والأخلاقية والفنية والجمالية، والترويحية فيما يقدّم للأطفال من نصوص الأنواع الأدبية".

ومن خلال المفاهيم السابقة يمكننا تعريف أدب الطفل بأنه: نوع من الفن الأدبي يشمل القصص والكتب والمجلات، والقصائد المؤلفة بشكل خاص للأطفال؛ حيث يتميز أدب الأطفال بخصائص تجعله مناسبًا لاحتياجات وقدرات الأطفال في مختلف مراحل النمو.

٢. أهمية أدب الأطفال:

للأدب أهمية كبيرة في حياة الأطفال، وتتضح أهميته من خلال تأثيره في تربية الطفل، وتكوين شخصيته، وتكوين اتجاهاته، وتنمية ذوقه الفني والأدبي، ويحقق أدب الأطفال الهادف سلسلة وظائف أهمها تأصيل القيم الخلقية والجمالية والتربوية، واللغوية، والثقافية المعرفية، كما يحقق مجموعة من الفوائد يمكن إجمالها فيما يلي: (الحوامدة، ٢٠١٤):

- تسلية وإمتاع الطفل.
- زيادة الحصيلة اللغوية لدى الطفل، وبالتالي تنمية قدراته اللغوية.
- تعريف الطفل بالبيئة التي يعيش فيها.
- تنمية شخصية الطفل من جميع الجوانب اجتماعياً، وعقلياً، وعاطفياً.
- تنمية قدرة الطفل على الانتباه والملاحظة والإصغاء.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

- التعرف على الشخصيات الأدبية، والتاريخية، والدينية، والسياسية الهامة، والمشرفة.
- زيادة معارف الطفل، وإكسابه المعلومات العلمية، وتكوين ثقافة عامة لديه.
- تنمية قدرة الأطفال على التخيل وإطلاق طاقاتهم الإبداعية.

وأياً كان اختلاف الباحثين حول تعريف أدب الأطفال، فإنهم يتفقون على أهميته التي تأتي من حيث كونه يمثل: "دعامة رئيسية في تكوين شخصيات الأطفال عن طريق إسهامه في نموهم العقلي والنفسي والاجتماعي والعاطفي، واللغوي وتطوير مداركهم وإغناء حياتهم بالثقافة التي نسميها ثقافة الطفل، وتوسيع نظرتهم إلى الحياة وإرهاف إحساساتهم وإطلاق خيالاتهم المنشئة، وهو ما يشمل تسلية الطفل، وتعريفه ببيئته، وتعريفه بأفكار وآراء الكبار، وتنمية مهاراته اللغوية، وتفاعله مع بيئته، إلى جانب الإسهام في نموه الاجتماعي والعقلي والعاطفي، ومن ثم تأتي أهمية أدب الطفل من طبيعته القائمة على المتعة والتسلية والمعرفة التي يحملها في صورة خيال يساعد على تنمية الطفل في جوانب عديدة، ويؤدي به إلى الصحة النفسية، والتعامل السوي مع الآخرين، نتيجة لما يكتسبه الطفل من خبرات ومعارف.

٣. معايير أدب الأطفال:

من خلال الاطلاع على الدراسات والكتابات السابقة في مجال أدب الأطفال، يمكن تحديد مجموعة من المعايير الواجب توافرها فيما يقدم للأطفال من أدب أبرزها، أحمد (٢٠٢٢)، وهي ما يلي:

✓ أن يكون مرتبطاً بالمنهج الإسلامي، وبعيدا عن الانحرافات العقيدية، حتى لا يشوش عقل الطفل وتفكيره، ويدخله في العديد من المتاهات الفكرية والعقيدية.

✓ أن يكون من ضمن أهدافه تعليم الطفل، وإثراء حصيلته اللغوية، وتزويده بالمعلومات القيمة التي تدفع بهم إلى التفكير حتى يتمكنوا من مواكبة المستحدثات التي يواجهونها في حياتهم في ظل التطور العلمي والتكنولوجي والحضاري.

✓ أن يلبى احتياجات الطفل، ويسهم في تنمية شخصيته من جميع الجوانب الاجتماعية، النفسية، الثقافية، العلمية.

✓ أن يراعي البيئة التي يعيش فيها الطفل، ويقوى اعتزاز الطفل بدينه ووطنه ويعرفه بالقيم الإنسانية والحضارية الخالدة للأمة العربية الإسلامية، فكل بيئة لها ثقافتها وعاداتها وتقاليدها التي يجب غرسها في نفوس الأطفال منذ الصغر.

✓ أن يتوفر فيه عنصر الإثارة والتشويق، لكي ينجذب إليه الطفل ويقبل عليه.

✓ أن يتناسب مع خصائص المرحلة العمرية للأطفال، واستخدام لغة بسيطة وسهلة، ليصل إليهم بسهولة ويسر.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

- ✓ أن يسهم في إكساب الطفل القيم والأخلاق الرفيعة، وذلك من خلال انتصار الخير على الشر.
- ✓ تجنب الإطالة بقدر الإمكان دون الإخلال بالشكل والمضمون، حيث إن الطفل في هذه المرحلة سريع الملل.
- ✓ أن يشتمل على قدر من الخيال بما يتناسب مع قدرات الطفل العقلية والذهنية.
- ✓ أن يربط الطفل بالواقع المحيط.
- ✓ أن يبتعد أدب الأطفال عن تخويف الطفل وترهيبه، حتى لا يؤثر ذلك على نفسية الطفل ووجدانه.
- ✓ أن يربط الحاضر بالماضي ولا يقطع الصلة بينهما، فالماضي ملئ بالأحداث العظيمة التي يجب تعريف الطفل بها، وتشجيعه على أن يفتخر بماضي وطنه وأجداده المشرق.

ومما سبق ذكره، ترى الدراسة الحالية أن معايير أدب الطفل تظهر في الالتزام بالمنهج الإسلامي، وتجنب الانحرافات العقائدية، وتعزيز التعليم وتنمية مهارات الطفل وتزويده بالمعرفة القيمة ويجب أن يراعي الأدب احتياجات الطفل وتطوير شخصيته بجوانبها المتعددة، مع التركيز على القيم الإنسانية والحضارية، وينبغي أن يكون الأدب محفزًا ومشوقًا للطفل، ويتناسب مع مرحلة نموه ويستخدم لغة بسيطة ويساهم الأدب في تعزيز القيم الإيجابية والأخلاقية ويتضمن عناصر من الخيال المناسبة، كما يجب أن يربط الأدب الحاضر بالماضي؛ لتعزيز فخر الطفل بأصوله.

٤. أهداف تدريس أدب الأطفال:

تقسم أهداف تدريس أدب الأطفال إلى أهداف لغوية، وأهداف تربوية، وأهداف جمالية، أمَّا اللغوية فتتمثل في تنمية مهارات وثروات الطلبة، وإثراء خيالهم، والتعرف إلى الأجناس الأدبية، وتنمية القدرة التعبيرية والطلاقة اللفظية، والسلاسة في الحديث، وتتمثل أيضًا بالمهارات المتوقع امتلاكها من الطالب والقيم المتوقع اكتسابها بعد مرور الطالب بالخبرات التعليمية اللغوية المحددة. ويتم تحقيق هذه الأهداف بالاستماع والتحدث، والقراءة والكتابة، وبتعليم الأنماط اللغوية.

أمَّا الأهداف الجمالية فتُعنى بإدراك العلاقات بين مكونات العمل الأدبي، والترابط فيما بينها وعدم النظر إلى مكون من مكونات النص الأدبي بشكل منفرد وقائم بذاته؛ بل ينظر إليه في ضوء سياقه في البناء المتكامل للنص، وتعد التربية الجمالية نشاطا لكي يهدف إلى تنمية الإنسان في جميع مراحل حياته مستمتعا بقدرات خاصة تمكنه من تذوق القيم الكامنة في الحياة، وتكسبه القدرة على التعبير الجمالي، وهناك التذوق الجمالي الذي يتم فيه تحفيز الطلبة إلى تذوق الجمال وفقا لمثيرات الذائقة الجمالية

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المتعلقة بالدوافع والانفعالات، ودفع الطلبة نحو قراءة الجمال في كل شيء كالسلوك والقول والأشياء الأخرى (أبو دية، ٢٠١٧).

أشكال أدب الطفل

أولاً: القصص: القصة وسيلة من وسائل التعبير، وتعد في مقدمة الفنون الأدبية التي يعبر فيها الكاتب عما يجول بخاطره ويشغل باله، وتأتي أيضا استجابة للحياة والمجتمع، وبالنسبة للأطفال فإنها تعتبر اللون الأدبي المحبب، وهي تتنوع بتنوع المواضيع التي تتناولها أو الفكرة التي تعالجها، والحقيقة أني وجدت جل الدارسين لهذا الفن يجمعون بين الفكرة والموضوع كمصطلح واحد لإبراز أنواع القصص، ويؤكدون أنه من الأولويات اللازمة لكتابة قصة ناجحة للأطفال، وعنصر من عناصر القصة ومقوماتها الأساسية فموضوع القصة هو فكرتها الأساسية التي تدير حوادث القصة في إطارها، ويمكن أن يكون الموضوع عاماً، كالصداقة أو الشجاعة مثلاً، ويمكن أن يكون دقيقا أو محدداً اختاره المؤلف لأهميته أو قيمته عند القارئ، ويشكل حسن اختيار الموضوع الخطوة الأولى في نجاح أي عمل قصصي، ومن ثم فإن الموضوعات التي يمكن أن تعالجها القصة بصفة عامة؛ حيث يجب أن تكون مدروسة ومحددة وبسيطة، وغير محددة، إلا بالنسبة للأطفال فيجب أن توافق ميولهم واهتماماتهم، وترتبط بخبراتهم (أحمد،٢٠٢٠).

- **عناصر القصة:**

✓ **الفكرة:** وهي أول خطوة تُتخذ بعين الاعتبار، فلابدّ من فكرة مناسبة تجري حولها الأحداث، كما يجب أن تكون واضحة بسيطة، ولها مغزى وقيمة وأهدافا تعليمية.

✓ **الحبكة:** وهي العنصر المهم في توتير الأحداث وتبيين الصراعات القائمة بين الشخوص في القصة، فهي بمثابة المحرك الذي يقوم على إثارة الأزمات وتوضيح طرق الحل والوصول غلى النهايات فلا يتم هذا إلا بحبكة مرسومة بكل دقة وتسلسل.

✓ **الشخصيات:** وهي التي تقوم بالأحداث والوقائع ومختلف التصرفات للوصول إلى الحلول والنهايات.

✓ **الزمان والمكان:** وهما العنصران اللذان يدلان على الفترة الزمنية والبعد المكاني الذي تجري فيه أحداث القصة، فمن خلال هذه العناصر مجتمعة يمكن بناء قصة قصيرة يمنك للطفل أن يعي محتواها المعرفي ومغزاها التعليمي(بوزيدي، ٢٠٢٠).

ثانياً: الأناشيد: تعتبر الأناشيد من أهم الفنون التي يستجيب لها الأطفال في مراحل العمر المبكرة من حياتهم؛ لأنها تساعدهم على الكلام، ولأنهم يميلون إلى التنغيم والإيقاع ميلاً فطرياً، وهي تستخدم في عملية التدريس في الروضة والمدرسة لما لها من أهداف كثيرة، ومن هذه الأهداف أنها تبعث السرور في نفوس الأطفال وتجدد نشاطهم، وتثير حماسهم كما أنها وسيله فعالة في علاج الأطفال الخجولين الذين

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

يتهيبون النطق بشكل منفرد، لأن الأناشيد تجعل مثل هؤلاء الأطفال يشاركون زملاءهم في جميع الأنشطة، بالإضافة إلى أنها تقوى شخصياتهم (الراشد،٢٠١٦).

- **أنواع الأناشيد:** قسم علي (٢٠٢٠) الأناشيد أو أغاني الأطفال إلى قسمين، هما:

قسم يُغنى للطفل، وقسم آخر يغنيه الطفل بنفسه، وتتميز أناشيد الأطفال بالبساطة وباستخدام صيغ موسيقية سهلة وتتسم بالخيال في كلماتها، وتقدم هذه الأناشيد بشكل فردي أو جماعي أو بشكل حوار بين اثنين، وتكون بلغة واضحة وبسيطة، ويكون لكل نشيد فكرة أو قصة يرويها، ويهدف كل نشيد إلى تغذية تفكير الطفل بأفكار جديدة، أو تربية الطفل وجدانياً، وإن للأناشيد أهداف عدة يمكن من خلالها إيصالها إلى الأطفال في سن مبكرة، وهذه الأهداف كثيرة نذكر فيها:

- ✓ تنمية حب التنغيم والإنشاد عند الطفل وتذوق الشعر.
- ✓ تنمية قدرة الطفل على استخدام صوته.
- ✓ تهيئة الفرصة للأطفال للتعبير عن أنفسهم.
- ✓ المساهمة في تخليص الطفل من التمركز حول ذاته.
- ✓ مساعدة الطفل على التكيف مع الظروف التي يمر بها.
- ✓ ترغب الأطفال في اكتساب المهارات التعليمية عن طريق الأناشيد.
- ✓ تنمية الذوق والحس الأدبي لدى الأطفال وجعلهم يشعرون بالمعاني الجميلة ويتعودون سماع العبارات الأدبية المسجوعة (الطائي،٢٠١٩).

ثالثاً: مسرح الطفل: المسرح من الأساليب التربوية التي تعمل على تحفيز وتوسيع نطاق التعلم في مرحلة رياض الأطفال. خاصة عند استخدام الدراما الإبداعية وهي تلك طرق التعبير التي تكون حقيقية أو خيالية يتم عرض الأحداث والمخلوقات والأشياء والظواهر والعلاقات من خلال لعب الأدوار والمواقف ضمن التعليم ما قبل المدرسة (Kržišnik, et al. 2011). فهو "فن تمثيلي ودرامي أي شكه عروض مسرحية لقصص الأطفال وتتميز هذه العروض بعناصر الجذب والتشويق وتستخدم الأقنعة والعرائس القفازية وعرائس العصا والتمثيل الدرامي البشري وتقدمها المعلمة بالاشتراك مع الأطفال" (رجب، ٢٠٢١، ١٣٩٥).

وأوضح Dashr (2024) أن المسرح له تأثير كبير على شخصيات الأطفال، فضلا عن دوره كأداة أداة تربوية وثقافية في إشراك الأطفال من خلال أداء الممثل والتنوع في تجسيد الشخصيات المسرحية من خلال الأداء الجسدي، الصوتي التفاعل، والأغاني التي تدعو للمتعة والترفيه. ومن هنا يمكننا القول بأن المسرح أداة مهمة لإكساب مهارات ومعارف وقيم متعددة، فضلا عن توفير مساحة آمنة التعبير عن مشاعرهم العميقة ومكنوناتهم العاطفية، مما يعزز من نموهم الشخصي والفكري.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

- **أهمية مسرح الطفل:**

✓ مساعدة الطفل على تعزيز قدراته في التذكير والتخيل وإدراك الواقع بما يشمل جوانبه الإيجابية والسلبية فيعمل على تأكيد وتدعيم الإيجابيات ومعالجة السلبيات.
✓ وسيلة فعالة لتوفير فرص الاستقلالية، وتحمل المسؤولية والشجاعة للطفل وخاصة عندما يقوم هو بالتمثيل أمام الجمهور فتنمو ثقته بنفسه ويصبح أكثر قدوة على تحمل المسؤولية.
✓ يساهم في مساعدة الأسرة والروضة في اكتشاف مواهب الأطفال ورعايتها وتدريبها والوصول بها إلى أفضل مستوى.
✓ يساعد على تفريغ المشاعر والتوترات والانفعالات السلبية التي قد يعاني منها الطفل.
✓ تدريب الطفل على الحوار واحترام الرأي الآخر ويشبع فضول الأطفال وحب استطلاعهم والإجابة عن تساؤلاتهم واستفساراتهم بطريقة جذابة وممتعة.
✓ يعود الطفل فن الإلقاء والنطق السليم والتواصل مع الآخرين.
✓ يمد الطفل بتجارب جديدة حية مجسدة أمامهم تحفزهم إلى التطلع نحو تجارب أخرى لتوسيع آفاقهم وزيادة خبراتهم.
✓ وسيلة لتبصير الأطفال بمشكلات مجتمعهم وأخطارها وكيفية التغلب على تلك المشكلات والإسهام في حلها.
✓ يساعد على تربية الوجدان لدى الأطفال وتهذيب نفوسهم وإقناعهم وإدخال السرور إلى حياتهم.
✓ يزيد من ثروة الأطفال اللغوية وتدريبهم على حسن الإنصات وآداب الاستماع.
✓ يساعد على تنمية حب العمل واحترامه وتقدير العاملين وعدم التقليل من شأن مهنة من المهن وخاصة العمل اليدوي.
✓ يبعث في الطفل النشاط والحيوية والحركة ويساعد على تثقيف الطفل علميا وسياسيا وخلقيا وتاريخيا وجغرافيا (نجلاء،٢٠١٣).

ومن هنا يمكننا القول بأن المسرح يلعب دورا حيويا في تنمية الأطفال بشكل عام إذ يعزز قدراتهم على التعبير والتواصل ويفتح أمامهم آفاقا جديدة للإبداع والتخيل من خلال التمثيل والمشاركة في الأنشطة المسرحية، يكتسب الأطفال مهارات الحوار واحترام آراء الآخرين، كما يطورون الثقة بالنفس والاستقلالية وتحمل المسؤولية، ويتيح لهم فرصة استكشاف مشاعرهم والتعبير عنها بطريقة آمنة وممتعة، مما يعزز من نموهم العاطفي والاجتماعي، ويشبع فضولهم وحب الاستطلاع لديهم بطرق مبتكرة وجذابة.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

ثانياً: مخاطر الألعاب الالكترونية

كان القرن العشرين هو قرن العلم والتكنولوجيا، وقد تحققت له هذه الخاصية بما تحقق فيه من إنجازات علمية وتكنولوجية قد فاقت ما أنجزته البشرية في القرون السابقة مجتمعة، وقد كانت الثورة الرقمية من أهم الإنجازات العلمية التي تحققت في ذلك القرن وتطورت بشكل مذهل في الحقبة الأخيرة منه بشكل خاص، من خلال تطور أنظمة الاتصالات التفاعلية، متمثلة في شبكة المعلومات الإنترنت والأجهزة المسموعة والمرئية التي في طريقها لأن تصبح تفاعلية بالشكل المكتمل، ولقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال؛ حيث تجذب الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي الأطفال، وتأسرهم بسهولة وسرعة فائقة، ورغم الإيجابيات في جوانب عديدة إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على الطفل مما يتطلب مراعاة خاصة، فقضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأسرة يزيد مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة عند الأطفال وتتطور لأمراض نفسية (صبطي،٢٠٢٠)، ومخاطر اجتماعية عالية يتعرض إليها المشاركون في تلك الألعاب، ولذا لابد من توعية الآباء والمعلمين من أهمية مراقبة استخدام الطفل لتلك الألعاب، من أجل منع الاستخدام غير المناسب أو المفرط Oliveira, et al.,2017).

١ـ تعريف الألعاب الالكترونية:

من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، وتسمى أحيانا وتعتبر ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وتوجد أيضا على التابلت أو الموبيل أو أي جهاز الكتروني، وهي تثير الجميع ويشغف بها الشباب والأطفال في مختلف الأعمار، وأحيانا أخرى الكبار، وتختلف هذه الألعاب من حيث الأنواع والأهداف، ولكنها تجتمع في عرض الأحداث على الشاشة، ودور اللاعب هو التحكم في مجريات هذه الأحداث (عبد السيد،٢٠١٩).

ومن خلال المفاهيم السابقة يمكننا تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: ألعاب تُلعب على أجهزة إلكترونية مثل أجهزة الكمبيوتر والأجهزة المحمولة وأجهزة الألعاب المنزلية مثل البلايستيشن والإكس بوكس وغيرها.

٢ـ مكونات الألعاب الإلكترونية:

- **الجرافيك:** أي الصورة والمؤثرات البصرية التي تقدمها هذه الصور، سواء كانت ثلاثية الأبعاد أو ملء الشاشة أو أي شيء يراه اللاعب.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

- **الصوت:** ويشمل الموسيقى والمؤثرات الصوتية التي يتم تشغيلها أثناء اللعب، بما ذلك موسيقى البداية والنهاية، والأغاني، والمؤثرات الصوتية في البيئية المحيطة بأجواء اللعبة.
- **الواجهة:** ويقصد بها الواجهة التي يستخدمها اللاعب، ويحدث تفاعل بينه وبينها، ويشمل ذلك الاختيار بين استخدام الماوس أو لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة، كما يشمل الجرافيك الذي يختاره اللاعب، وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم، ونظام التحكم في اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة.
- **القصة:** وتشمل الخلفية والتوضيحات قبل بدء اللعبة وكل المعلومات التي يصل إليها اللاعب أثناء القصة أو عند الفوز أو أي معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة(حجازي، ٢٠١٨).

٣- خصائص الألعاب الإلكترونية:

أما من ناحية خصائص الألعاب الإلكترونية التي تتميز بها فلا يمكن حصرها في كونها مجرد جهاز ينقل للطفل معلومات؛ بل إن الألعاب الإلكترونية تساعد على تنمية جميع الجوانب لدى الطفل مثل: الجوانب النفسية والوجدانية والاجتماعية، والثقافية من قِبل من يمارسونها وتنمية التحدي والاندماج الذي يظهره اللاعب في مواجهة مواقف الألعاب الإلكترونية، وللألعاب الإلكترونية مجموعة من الخصائص أشارت إليها (إسماعيل،٢٠٢٢) فيما يلي:

- **التفاعلية:** أي قدرة الطفل على التفاعل مع الألعاب من خلال الحاسب الآلي، وأن الألعاب الإلكترونية جوهرها التفاعل الذي يتم من خلاله عرض المعلومات من خلال وسائط متعددة تعمل في وقت واحد مع بعضها البعض، وأيضًا تستخدم في تحليل البيانات والتفاعل معها.
- **المرونة:** حيث يمكن التحكم في الوسائط المتعددة وإجراء التعديلات عليها مثل: (الحذف– الإضافة- التغيير) سواء في (التصميم- الإنتاج)، وذلك عند الحاجة.
- **الرقمنة:** وهي عبارة عن تحويل الصوت والفيديو والصور من الشكل النظري بما يعرف بنظام Analog إلى الشكل الرقمي بما يعرف Digitization والذي يساعد على إمكانية تخزين ومعالجة الوسائط المختلفة باستخدام الحاسب الآلي.
- **التزامن:** يتم عرض عناصر متنوعة ما بين صوت وصورة على شاشة الحاسب الآلي، وقد تظهر في نفس التوقيت أو في أوقات متفرقة، وهذا يعني التزامن في عرض المثيرات بمعنى التوافق بين الأحداث المتنوعة على شاشة واحدة.

بناءً على ما سبق يتضح أن: الألعاب الإلكترونية تتميز بالمشاركة الإيجابية الفعالة، وتطوير المهارات الحركية الدقيقة وتحفيز التفكير الاستراتيجي، وهذه المميزات التي تجلبها الألعاب الإلكترونية، فإنها تساهم بشكل فعال في تنمية خصائص طفل

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

الروضة؛ حيث تشجعهم على التفاعل والتعاون مع الآخرين، وتساعدهم على تحسين التنسيق بين اليد والعين من خلال الأنشطة التي تتطلب دقة حركية، وتدعم تطوير مهارات حل المشكلات والتخطيط من خلال الألغاز والتحديات التي تتطلب التفكير النقدي والإبداعي.

٤ـ أهمية الألعاب الإلكترونية:

أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال؛ حيث باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول إنها أصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية(العطار،٢٠٢٣).

٥ـ مخاطر الألعاب الإلكترونية:

في دراسة رزوق (٢٠٢٠) التي هدفت إلى التعرف إشكالية إدمان الطفل على الألعاب الإلكترونية، وتحولها من أحد الأنشطة الترفيهية التي يمارسها الطفل في أوقات فراغه إلى أداة خطيرة تؤثر على سلوكياته وتعمل على تنميطها وكذا تغيير مبادئه التربوية، وذلك بدراسة عينة من الأطفال المتمدرسين بعينة من ابتدائيات ولاية قسنطينة، واللذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١٢ سنة. وكان أبرز ما توصلت إليه الدراسة أن للأسرة دور الأسرة مهم في توجيه وتقنين إقبال الطفل على الألعاب الإلكترونية، كما سلطت الضوء على واقع الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب في وسط الأطفال، والتأثير السلبي الذي باتت تخلفه على الطفل في جميع مناحي حياته، النفسية، الجسدية، الاجتماعية وحتى الصحية. ومن هذا المنطلق، ظهرت بعض الدراسات كدراسة إبراهيم (٢٠١٦) التي لخصت أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية بالآتي:

✓ **السيطرة على الذات:** إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو؛ هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

✓ **عامل جذب للأطفال:** إن الألعاب الإلكترونية بمخلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحيه من معارك حقيقية، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم، والألوان، والخيال، والمغامرة.

✓ **التماثل مع الأبطال:** تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلاً يتحرك وينتقل، ويعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل، وان التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه العاب، وتوفر للطفل

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

✓ **عالم وهمي:** الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالماً وهمياً بعيدا عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه وتمثله لبطل معين، يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

✓ **نقطة تركيز:** إن أفكار الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها منوعة؛ إذ تقدم أحيانا سباقاً للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو تقدم ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء، أو تقدم شخصية بطل خارق على نمط «السوبرمان» يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

ثالثـاً: أثـر توظيـف بعـض أشـكال أدب الطفـل فـي التوعيـة مـن مخـاطر الألعـاب الالكترونية.

تعيش مجتمعاتنا اليوم في عصر التكنولوجيا الرقمية، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والشبان، وكانت الألعاب الإلكترونية من أبرز أدوات التكنولوجيا انتشارا في مجتمعنا، ولا يكاد يخلو منها أي بيت في الوطن العربي، وهي من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو جيم، أو ألعاب الحاسب الآلي وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (السمرة،٢٠١٨).

نتيجة لذلك، كان لابد من البحث عن طرق متنوعة للتوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية، خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، باعتبارها من أهم فترات الحياة وأكثرها تأثيرًا في بناء شخصيه الطفل، ففي هذه الفترة يكتسب الطفل عاداته وسلوكه الاجتماعي واتجاهاته ومواقفه، كما أنه يكون أكثر استجابة لتعديل السلوك في اتجاه النمو السليم بالإضافة إلى كونه أكثر قدره على اكتساب المهارات المختلفة التي تساعده على التكيف وإعمال الذات والخروج من المألوف (الغامدي، ٢٠١٠). ومن هنا انطلقت الدراسة الحالية لإيجاد وسيلة تعليمية جيدة لتوعية الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بطريقة جاذبة وممتعة.

ويتضح مما سبق أن أدب الطفل بما يشمله من قصص وأناشيد ومسرح يعد أسلوبًا تعليميًا فعالاً في الحد من مخاطر الإنترنت والألعاب الإلكترونية، فالقصص الإيجابية والأناشيد الهادفة والمسرح الهادف ذي المحتوى الفعال يخلق جوًا من الإثارة والمتعة للأطفال ويكتسب من خلالها القيم الأخلاقية والسلوكية التي تجعله يتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية، كما أشارت نتائج الدراسة التي أجراها

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

Garcia وآخرون (٢٠٢١) إلى أن تضمين قصص وقصائد تحكي قصصًا مصحوبة برسائل توعية حول استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل متوازن يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي على وعي الأطفال وسلوكهم تجاه هذه الألعاب. بحيث يمكن للأطفال أن يتعلموا المخاطر المحتملة ويطوروا مهارات اتخاذ القرارات السليمة عند تعاملهم مع الألعاب الإلكترونية.

منهجية الدراسة:

أولًا منهج الدراسة:

اعتمد هذا البحث على المنهج شبه التجريبي ذي المجموعتين التجريبية والضابطة .

ثانياً: عينة الدراسة:

١- العينة الاستطلاعية: تهدف العينة الاستطلاعية إلى التأكد من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث (الصدق – الثبات) تكونت العينة الاستطلاعية من (٣٠) طفل وطفلة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بالصف الأول الابتدائي من مدرسة الابتدائية الرابعة والستون بحفر الباطن بالمملكة العربية السعودية.

٢- العينة الأساسية: تكونت العينة الأساسية للبحث من (٦٠) طفل وطفلة من أطفال الصف الأول ابتدائي في المرحلة العمرية من (٥- ٧) سنوات بمتوسط عمري وانجراف معياري (متوسطي عمري٦ ±٠,٨٦)، تم تقسيمهم إلى (٣٠) طفل وطفلة مجموعة ضابطة و(٣٠) طفل وطفلة مجموعة تجريبية بمدرسة الابتدائية الرابعة والستون بحفر الباطن بالمملكة العربية السعودية.

ثالثاً: أدوات الدراسة:

- **مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة)**
- **الهدف من المقياس**: يهدف مقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية إلى الحصول على أداة موضوعية مقننة على درجة مقبولة من الثبات والصدق، وذلك لاستخدامها في التعرف على درجة معرفة الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية (الصحية – الاجتماعية- السلوكية- التعليمية) والمشار إليها بهذا البحث بهدف التعرف على بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- **وصف المقياس**: لبناء هذا المقياس اطلعت الباحثة على العديد من الدراسات والبحوث العربية تناولت مخاطر الألعاب الالكترونية مثل دراسة حسن (٢٠١٥) ودراسة قاسمي (٢٠٢٣) ودراسة الأسمري (٢٠٢٢) ودراسة خليفة (٢٠١٦) ودراسة الصبان (٢٠٢١) ودراسة فتح الله (٢٠١٣) ودراسة قويدر (٢٠١١) ودراسة العريفي (٢٠١٥) ودراسة عنو (٢٠١٥) ودراسة Daniel &Victoria (٢٠١٦)، حيث أطلعت الباحثة على الأدوات والمقاييس الخاصة بتلك الدراسات لقياس مخاطر

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

الألعاب الالكترونية، ويتكون المقياس من (٤٠) مفردة تم توزيعها على أربعة محاور، وقد تضمن المحور الأول (١٤) مفردات صممت جميعها لقياس المفاهيم المرتبطة بالمخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية، أما المحور الثاني قد تضمن (١٢) مفردات استهدفت جميعها قياس المفاهيم المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية، أما المحور الثالث قد تضمن (٨) مفردات استهدفت جميعها قياس المفاهيم المرتبطة بالمخاطر السلوكية للألعاب الإلكترونية، أما المحور الرابع قد تضمن (٦) مفردات استهدفت جميعها قياس المفاهيم المرتبطة بالمخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية، ومن ثم فقد بلغ العدد الكلي لمفردات المقياس (٤٠) مفردة، وقد صيغت مفردات المقياس المصورة في أربع محاور بعبارات لفظية سهلة وبسيطة ترتبط بقياس المخاطر الصحية والاجتماعية والسلوكية والتعليمية للألعاب الإلكترونية المشار إليها سابقاً.

جدول رقم (١) عدد المفردات المُخصصة لكل بعد من أبعاد مقياس أبعاد مقياس المخاطر الصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية

الأبعاد	عدد المفردات
المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية.	١٤
المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية.	١٢
المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية.	٨
المعارف المرتبطة بالمخاطر التعليمية.	٦
المجموع	٤٠

- **صدق المقياس:**

صدق المحكمين: صدق الخبراء وصدق لاوشي: قامت الباحثة بحساب صدق مقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية باستخدام صدق الخبراء وصدق لاوشي؛ حيث تم عرض المقياس في صورته الأولية على (١٠) أساتذة من أساتذة الطفولة المبكرة وعلم نفس الطفل وأدب الطفل ومناهج الطفل بالجامعات السعودية والعربية مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصلحاته، بهدف التأكد من صلاحيته وصدقه لقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الأطفال وقد قامت الباحثة بحساب نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات على كل مفردة من مفردات المقياس كما قامت الباحثة بحساب صدق المحتوى باستخدام معادلة لاوشي لكل مفردة من مفردات المقياس كما قامت الباحثة بحساب صدق المحتوي باستخدام معادلة لاوشي (Lawashe) لحساب نسبة صدق المحتوي Content Validity Ratio (CVR) لكل مفردة من مفردات مخاطر الألعاب الالكترونية .(In Johnston,Wilkinson,2009-P5) ويوضح الجدول

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

رقم (٢) نسب اتفاق الخبراء ومعامل صدق ولاشي لمفردات مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية.

جدول (٢) نسب اتفاق الخبراء ومعامل صدق لاوشي لمفردات مقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية (ن=١٠)

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق%	معامل صدق لاوشي	القرار المتعلق بالمفردة	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق%	معامل صدق لاوشي	القرار المتعلق بالمفردة
1	10	100	1	تقبل	21	10	100	1	تقبل
2	9	90	0.8	تعدل وتقبل	22	10	100	1	تقبل
3	10	100	1	تقبل	23	10	100	1	تقبل
4	10	100	1	تقبل	24	9	90	0.8	تعدل وتقبل
5	10	100	1	تقبل	25	10	100	1	تقبل
6	9	90	0.8	تعدل وتقبل	26	10	100	1	تقبل
7	9	90	0.8	تعدل وتقبل	27	10	100	1	تقبل
8	10	100	1	تقبل	28	10	100	1	تقبل
9	10	100	1	تقبل	29	10	100	1	تقبل
10	10	100	1	تقبل	30	9	90	0.8	تعدل وتقبل
11	10	100	1	تقبل	31	10	100	1	تقبل
12	9	90	0.8	تعدل وتقبل	32	10	100	1	تقبل
13	9	90	0.8	تعدل وتقبل	33	10	100	1	تقبل
14	10	100	1	تقبل	34	9	90	0.8	تعدل وتقبل
15	10	100	1	تقبل	35	10	100	1	تقبل
16	10	100	1	تقبل	36	10	100	1	تقبل
17	8	80	0.6	تعدل وتقبل	37	10	100	1	تقبل
18	10	100	1	تقبل	38	8	80	0.6	تعدل وتقبل
19	10	100	1	تقبل	39	9	90	0.8	تعدل وتقبل
20	9	90	0.8	تعدل وتقبل	40	9	90	0.8	تعدل وتقبل
متوسط النسبة الكلية للاتفاق على المقياس					96.25%				
متوسط نسبة صدق لاوشي للمقياس ككل					0.925				

يتضح من الجدول (٢) أن نسبة الاتفاق بين آراء السادة المحكمين بنسبة (٨٠-١٠٠%) على إمكانية تطبيق عبارات المقياس على أفراد عينة البحث. ولقد اتفقت آراء السادة المحكمين بنسبة 96.25% على إمكانية تطبيق عبارات المقياس على أفراد عينة البحث وتم وتعديل بعض العبارات وذلك ليناسب المرحلة العمرية، ثم أعيد

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

عرضها على بعض المحكمين السابقين لإبداء الرأي والتعديلات النهائية. ويوضح جدول رقم (٣) الصورة النهائية للمقياس.

جدول (٣) عدد المفردات المخصصة لكل بعد من أبعاد المقياس في صورته النهائية

م	الأبعاد	عدد المفردات
١	المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية	١٤
٢	المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية	١٢
٣	المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية	٨
٤	المعارف المرتبطة بالمخاطر التعليمية	٦
المجموع الكلى		٤٠

-**الصدق العاملي:** يسعى الصدق العاملي إلى تحديد المتغيرات الكامنة (العامل) التي توضح نمط الارتباطات بين العديد من المتغيرات، ويستخدم للحد من كثرة البيانات وتلخيصها لتحديد عدد قليل من العوامل التي تفسر التباين الملاحظ في عدد أكبر بكثير من المتغيرات ولحساب الصدق العاملي استخدمت الباحثة التحليل العاملي الاستكشافي بطريقة المكونات الأساسية مع تدوير المحاور بطريقة الفاريماكس.

- **ثبات الاختبار:**

✓ **الثبات بطريقة ألفا كرونباخ:** قامت الباحثة بحساب ثبات المقياس باستخدام طريقة ألفاكرونباخ ويوضح الجدول (٤) معاملات ثبات المقياس والأبعاد الفرعية:

جدول (٤) قيم معاملات الثبات بطريقة ألفاكرونباخ لكل مفردة والمقياس ككل(ن=٦٠)

م	معامل ثبات المقياس في حالة حذف المفردة	م	معامل ثبات المقياس في حالة حذف المفردة	م	معامل ثبات المقياس في حالة حذف المفردة
1	0.860	15	0.858	28	0.859
2	0.863	16	0.860	29	0.860
3	0.860	17	0.861	30	0.858
4	0.864	18	0.858	31	0.861
5	0.857	19	0.864	32	0.858
6	0.860	20	0.859	33	0.864
7	0.862	21	0.860	34	0.862
8	0.859	22	0.859	35	0.861
9	0.862	23	0.858	36	0.858
10	0.857	24	0.863	37	0.858
11	0.859	25	0.859	38	0.863
12	0.861	26	0.860	39	0.867
13	0.861	27	0.861	40	0.858
14	0.866				
معامل ثبات المقياس ككل					0.863

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

وإذا كان معامل الثبات بطريقة ألفا لكل مفردة من مفردات القياس أقل من ألفاكرونباخ للمقياس ككل، فهذا يعني أن المفردة مهمة وغيابها عن المقياس يؤثر سلبا على معامل ثباته ويتضح من الجدول السابق أن مفردات مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية يقل معامل ثباتها عن قيمة معامل ثبات المقياس ككل وهي (٠.٨٦٣).

- **معامل ثبات إعادة التطبيق:** قامت الباحثة بحساب ثبات مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية باستخدام طريقة إعادة التطبيق للمقياس ككل (٠.٨٦٢) وهو معامل ثبات دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١).

ومما سبق من خلال حساب ثبات مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية بطريقتي ألفا كرونباخ وحساب معامل إعادة التطبيق يتضح أن المقياس يتمتع بدرجة مرتفع من الثبات، مما يشر إلى إمكانية استخدمه في البحث الحالي، والوثوق في النتائج التي سيسفر عنها البحث.

تصحيح الاختبار: تم التصحيح مقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية بإعطاء درجة واحدة لكل إجابة صحيحة، وعليه تبلغ النهاية العظمى للمقياس (٤٠) درجة في حين تبلغ النهاية الصغرى (صفر) درجة وهذا يشير إلى أن ارتفاع درجة الطفل على المقياس يعبر عن درجة وعيه بمخاطر الألعاب الالكترونية في أبعاد المقياس الحالي.

جدول (٥)الدرجات المستحقة عند تصحيح مقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية

المتغيرات	الإجابة		
	موقف إيجابي	موقف سلبي	موقف سلبي
السؤال	١	٠	٠
النهائية العظمى للمقياس	٤٠		
النهائية الصغرى للمقياس	٠		

اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة لرافن (تقنين عماد أحمد حسن، ٢٠١٦)

✓ **الهدف من الاختبار**: يهدف هذا الاختبار إلى قياس نسبة الذكاء العام للأفراد بعمر زمني (٥.٥ – ٦) سنة

✓ **وصف الاختبار**: يتكون الاختبار من (٣٦) بنداً موزعاً على ثلاثة أقسام ويشتمل كلاً منها على ١٢ بند ويتكون كل بند من المصفوفات من شكل أو نمط أساسي اقتطع منه جزء معين، أسفله ٦ أجزاء يختار من بينها المفحوص الجزء الذي يكمل الفراغ في الشكل الأساسي ويبلغ زمن الإجابة ١٤ دقيقة فقط.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

✓ **صدق الاختبار**: قام مقنن الاختبار بحساب معاملات الارتباط بين درجات الأطفال في الاختبار وتراوحت بين (٠.٤٩- ٠.٦١) كما تم حساب معاملات الارتباط بين أقسام الاختبار والدرجة الكلية بين (٠.٧٨- ٠.٨٥) وجميع المعاملات دالة إحصائيا.
✓ **ثبات الاختبار**: تم حساب ثبات الاختبار باستخدام الفاكرونباخ حيث بلغ معامل الثبات للاختبار ككل (٠.٨٨٥)
✓ معامل ثبات إعادة التطبيق: تم حساب ثبات الاختبار باستخدام إعادة التطبيق حيث بلغ معامل الثبات للاختبار ككل (٠.٧٩٤) وعليه يتمتع الاختبار بدرجة مرتفعة من الثبات.

مقياس المستوى الاجتماعي والاقتصادي (تقنين / عبد العزيز الشخص ٢٠٠٦)

✓ **الهدف من المقياس**: يهدف هذا الاختبار إلى قياس المستوى الاجتماعي والاقتصادي
✓ **وصف المقياس**: يتكون هذا المقياس من ثلاث متغيرات أساسية هي وظيفة الأب ومستوى تعليم الأم ودخل الفرد في الشهر، وتم وضع تسعة مستويات لوظيفة الأب وسبعة مستويات لتعليم الأم وعشرة مستويات لدخل الفرد في الشهر.
✓ **تصحيح المقياس**: تحويل البيانات الخاصة بالمؤشرات للأسر لتقديرات رقمية من خلال إعطائها درجات تساوي الرقم الموجود به واستخراج معاملات الارتباط البينية بين المتغيرات المستخدمة في تقدير المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسر. يوضح جدول رقم (٦) بيان المستويات الاجتماعية- الاقتصادية ومدى الدرجات الخاصة بكل منها.

جدول رقم (٦) بيان المستويات الاجتماعية- الاقتصادية ومدى الدرجات الخاصة بكل منها

المستوى	مدى الدرجات
منخفض جدًا	١٢-٢٠
منخفض	٢١-٢٩
دون المتوسط	٣٠-٤٢
متوسط	٤٣-٦٠
فوق المتوسط	٦١-٧١
مرتفع	٧٢-٨٤
مرتفع جدًا	٨٥-٩٧

برنامج أدب الطفل لتنمية الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة) :

أسس بناء البرنامج: يقوم هذا البرنامج على أساس توعية الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال بعض أشكال الأدب (القصص والأناشيد ومسرح الطفل)، ويراعي أن يمتاز البرنامج بالتنوع والبساطة، مع مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال، وتقديم خبرات البرنامج بشكل متكامل ومترابط وتقديم

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

خبرات متنوعة، مع مراعاة حاجات الطلبة ومتطلباتهم، ووضوح الأهداف وقابليتها للقياس، ومناسبة البرنامج لخصائص نمو الأطفال، وأن محتوى جلسات البرنامج صحيح علمياً ويسعى لتحقيق أهداف البرنامج، واختيار وسائل تعليمية مناسبة تسهم في تحقيق أهداف البرنامج، واستخدام أساليب تقويم مناسبة.

- **أهداف البرنامج:**

– **الهدف العام للبرنامج**: يهدف البرنامج المقترح إلى توعية الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من مخاطر الألعاب الإلكترونية التالية:

✓ المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية.
✓ المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.
✓ المخاطر السلوكية للألعاب الإلكترونية.
✓ المخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية

– **الأهداف الإجرائية**: يفترض بعد إتمام البرنامج أن ينمو وعي الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالمحاور التالية:

المحور الأول: الوعي بالمخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية.

- أن يتجنب الطفل تناول الوجبات السريعة أثناء ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يتجنب الطفل السهر المتواصل في ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يحدد الطفل أضرار وهج شاشات الألعاب الإلكترونية على العين.
- أن يتعرف الطفل على أضرار الجلوس بوضعيات خاطئة لممارسه الألعاب.
- أن يحدد الطفل على ضرر عدم الراحة أثناء اللعب المتواصل.
- أن يشرب الطفل الماء بشكل مستمر عند ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يتجنب الطفل عدم قضاء حاجته عند ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يحدد الطفل ضرر الصوت العالي الصادر من الألعاب الإلكترونية على حاسة السمع.
- أن يوضح الطفل خطورة الحركة السريعة للعين أثناء ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يتعرف الطفل على ضرر الضغط المستمر على أزارير اللعبة.
- أن يتجنب الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة ليلا.
- أن يحافظ الطفل على النظافة الشخصية عند ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يتعرف الطفل على الوضعية الصحيحة للجلوس أثناء ممارسه الألعاب الإلكترونية.
- أن يحدد الطفل عدد الساعات المناسبة للعب الألعاب الإلكترونية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المحور الثاني: الوعي بالمخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.

- أن يتجنب الطفل اللعب بالألعاب الالكترونية أثناء تناول الطعام مع الأسرة.
- أن يطلب الطفل المساعدة من والديه عندما تواجه مشكلة أثناء اللعب.
- أن يهنئ الطفل صديقة عند الفوز باللعبة.
- أن يشارك الطفل في المناسبات الاجتماعية للعائلة.
- أن يساعد الطفل الوالدين في الأعمال المنزلية.
- أن يساهم الطفل في الأعمال التطوعية.
- أن يشارك الطفل اللعب مع الأصدقاء خارج المنزل.
- أن يحترم الطفل أصدقاؤه أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
- أن يحل الطفل النزاعات بين الأصدقاء بشكل سلمي.
- أن يستمع الطفل للوالدين عند التحدث.
- أن يحترم الطفل أدوار الآخرين أثناء العب.
- أن يتعرف الطفل على خطورة الألعاب الإلكترونية على عادات وتقاليد المجتمع.

المحور الثالث: الوعي بالمخاطر السلوكية للألعاب الإلكترونية.

- أن يتعرف الطفل على تأثير ممارسة الألعاب العنيفة على شخصيته.
- أن يتعرف الطفل على ضرر اللعب المفرط في الألعاب الإلكترونية.
- أن يلتزم الطفل بالهدوء أثناء انقطاع الاتصال أثناء اللعب.
- أن يحترم الطفل قرارات الوالدين عند حاجته للمال لإكمال اللعبة.
- أن يتعرف الطفل على سلوكيات التنمر داخل غرف الدردشة في العاب الإلكترونية.
- أن يتجنب الطفل الغضب أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
- أن يتجنب الطفل الألفاظ البذيئة أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
- أن يبتعد الطفل عن الأنانية أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية مع أصدقاؤه.

المحور الرابع: الوعي بالمخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية.

- أن يحدد الطفل ضرر السهر لممارسة الألعاب الإلكترونية على حضوره الصباحي للمدرسة
- أن يعرف الطفل تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الواجبات المدرسية
- أن يعرف الطفل ضرر الألعاب الإلكترونية على تحصيله الدراسي
- أن يميز الطفل أضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الليل على التركيز.
- أن يميز الطفل تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية طوال الليل على الانضباط المدرسي.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

- أن يوضح الطفل ضرر السهر المتواصل على الألعاب الإلكترونية في مشاركته الصفية.

- **الإطار التجريبي للبرنامج**:

- **المحتوى الزمني**: يحتوي البرنامج على (٣٩جلسة)، وتم تطبيق اللقاءات في مدة (شهرين) بمعدل خمس أيام أسبوعًيا لمدة (٤٥دقيقة) في اليوم الواحد، تقسم الجلسة إلى ثلاثة أقسام زمنية متساوية كل منها (١٥ دقيقة).

- **المحتوى المكاني**: تم تطبيق البرنامج على أطفال مدرسة الابتدائية الرابعة والستون بمحافظة حفر الباطن، وتُقدم الجلسات في الفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي ١٤٤٥ه.

- **المحتوى الإجرائي**: يحتوي البرنامج على جلسات للبرامج القصص والأناشيد ومسرح الطفل التسجيلية المنشورة عبر اليوتيوب.

– **الاستراتيجيات المستخدمة في البرنامج**: استخدم البرنامج المقترح الطرق والأساليب التربوية التالية (الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني- العصف الذهني – التعلم باستخدام الحواس- تمثيل الأدوار – التعلم بالملاحظة- التعلم النشط – الدراما والمسرح).

- **صدق البرنامج:** قامت الباحثة بعرض البرنامج القائم على توظيف بعض أشكال أدب الأطفال في تنمية الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية لمرحلة الطفولة المبكرة في صورته الأولية على مجموعة من الأساتذة والمتخصصين في مجال الطفولة، والتربية وعلم النفس، مصحوبا بمقدمة تمهيدية للتعرف البرنامج وأهداف ولأسس المعتمد عليها والفنيات المستخدمة والمدة الزمنية والمراحل الإجرائية للقاءات البرنامج بهدف التأكد من صلاحيته وصدق بناءه وقدرته على تنمية الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة من خلال توظيف بعض أشكال أدب الأطفال. ولقد استفادت الباحثة من آرائهم وتعديلاتهم فيما يختص البرنامج وفنياته، وفيما يلي يوضح جدول رقم (٧) نسب اتفاق السادة الخبراء على البرنامج القائم على توظيف بعض أشكال أدب الأطفال في تنمية قيمة الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

جدول (٧) نسب اتفاق الخبراء على البرنامج القائم على توظيف أدب الأطفال (ن = ١٠)

م	معايير الحكم	مرات الاتفاق	مرات الاختلاف	نسبة الاتفاق	معامل الاختلاف*
١	وضوح أهداف البرنامج.	10	0	100	%٨.٧٣
٢	الترابط بين أهداف البرنامج ومحتواه.	10	0	100	
٣	التسلسل المنطقي لمحتوي البرنامج.	9	1	90	
٤	الترابط بين جلسات البرنامج.	10	0	100	
٥	كفاية المدة الزمنية المخطط لها.	9	1	90	
٦	فعالية الاستراتيجيات التدريسية ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	9	1	90	
٧	فعالية الوسائل المستخدمة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	10	0	100	
٨	فعالية الأنشطة المختلفة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	10	0	100	
٩	التكامل بين الأنشطة المختلفة داخل البرنامج.	9	1	90	
١٠	كفاية وملائمة أساليب التقويم المستخدمة في البرنامج.	10	0	100	
	النسبة الكلية للاتفاق على البرنامج			96%	

يتضح من جدول (٧) أن نسبة الاتفاق الكلية للسادة الخبراء على صلاحية البرنامج (٩٦%) وهي نسبة مرتفعة. في حين بلغ معامل الاختلاف Coefficient Of Variation (CV) بين السادة الخبراء على صلاحية البرنامج القائم على استخدام السبورة التفاعلية (٨.٧٣%) وهي قيمة معامل اختلاف منخفضة جداً. ويشير ذلك إلى صلاحية البرنامج والوثوق في النتاج التي سيسفر عنها البحث.

خامساً: التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة:

التحقق من تكافؤ مجموعتي البحث قبلياً: للتأكد من مدى تحقق التكافؤ بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي لأبعاد مخاطر الألعاب الالكترونية، استخدمت الباحثة اختبار (ت) للمجموعات غير المترابطة:

جدول (٨) نتائج اختبار ت لدلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي لأبعاد المقياس، ومجموعها الكلي(ن=٦٠)

المتغيرات	المجموعة التجريبية (ن=٣٠)		المجموعة الضابطة (ن=٣٠)		دلالة الفروق	
	م	ع	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المخاطر الصحية	9.867	1.257	9.767	1.281	0.053	غير دالة
المخاطر الاجتماعية	7.467	0.973	7.367	0.999	0.393	غير دالة
المخاطر السلوكية	4.667	0.758	4.567	0.626	0.557	غير دالة
المخاطر التعليمية	3.667	0.661	3.533	0.681	0.769	غير دالة
المجموع الكلي	25.667	3.189	25.233	3.295	0.232	غير دالة

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

يتضح من الجدول (٨) السابق تقارب قيم المتوسطات الحسابية لدرجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمقياس مخاطر الألعاب الالكترونية (المصور) حيث قيمة " ت " المحسوبة بالنسبة للمخاطر الصحية (٠.٠٥٣)، في حين بلغت قيمة "ت" للمخاطر الاجتماعية (٠.٣٩٣)، وجاءت قيمة "ت" للمخاطر السلوكية (٠.٥٥٧)، وكانت قيمة "ت" للمخاطر التعليمية (٠.٧٦٩)، وبلغت قيمة "ت" لإجمالي المقياس (٠.٢٣٢) وكلها قيم غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) مما يدل على عدم وجود فرق حقيقي بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي: ذلك ما يعني تكافؤ مجموعتي البحث قبليا وأن ما قد يظهر بينهما من فروق في التطبيق البعدي يمكن إرجاعها إلى أثر اختلاف المعالجة التوعوية واستخدام البرنامج الحالي.

– **التكافؤ في الذكاء:** للتأكد من مدي تحقق التكافؤ بين متوسطي درجات الأطفال التجريبية والضابطة في القياس القبلي للذكاء استخدمت الباحثة اختبار " ت" T-test للمجموعات غير المرتبطة ويوضحها جدول رقم (٩).

جدول (٩) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي للذكاء ن =٦٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		دلالة الفروق	
	م	ع	م	ع	قيمة "ت"	مستوي الدلالة
الذكاء	101.95	4.07	101.22	4.83	1.126	غير دالة

يلاحظ من جدول رقم (٩) أنه لا توجد فروق دالة بين متوسط درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي للذكاء، حيث بلغت قيمة ت المحسوبة (١.١٢٦) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوي دلالة (٠.٠٥).

– **التكافؤ في المستوي الاجتماعي والاقتصادي:** للتأكد من مدي تحقق التكافؤ بين متوسطي درجات الأطفال التجريبية والضابطة في القياس القبلي المستوي الاجتماعي والاقتصادي استخدمت الباحثة اختبار " ت" T-test للمجموعات غير المرتبطة ويوضحها جدول رقم (١٠).

جدول (١٠) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي المستوي الاجتماعي والاقتصادي ن =٦٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		دلالة الفروق	
	م	ع	م	ع	قيمة "ت"	مستوي الدلالة
المستوي الاجتماعي والاقتصادي	59.11	3.28	58.76	3.99	1.489	غير دالة

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

يلاحظ من جدول رقم (١٠) أنه لا توجد فروق دالة بين متوسط درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي المستوي الاجتماعي والاقتصادي، حيث بلغت قيمة ت المحسوبة (١.٤٨٩) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوي دلالة (٠.٠٥).

من العرض السابق يتضح لنا التكافؤ بين المجموعتين التجريبية الضابطة في القياس القبلي لـ(مخاطر الألعاب الالكترونية) وكلاً من (الذكاء- المستوي الاجتماعي والاقتصادي)؛ وعليه يمكن إرجاع الفروق في القياس البعدي لـ (مخاطر الألعاب الالكترونية) بين المجموعتين التجريبية الضابطة في إن وُجدت لأثر المتغير المستقل وهو البرنامج القائم على توظيف بعض أشكال أدب الأطفال.

نتائج الدراسة:

اختبار صحة الفرض الأول:

ينص على أنه " توجد فروق يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي بمخاطر الألعاب الالكترونية لصالح أطفال المجموعة التجريبية." ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت للمجموعات غير المترابطة لحساب دلالة الفروق لدرجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لأبعاد مقياس مخاطر الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للمقياس كما قامت بحساب حجم التأثير مربع ايتا للتعرف على حجم تأثير البرنامج في تعزيز التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية لدى أطفال المجموعة التجريبية والضابطة

جدول (١١) نتائج اختبار ت لدلالة الفروق وحجم التأثير بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لأبعاد المقياس ومجموعها الكلي

المتغيرات	المجموعة التجريبية (ن=٣٠)		المجموعة الضابطة (ن=٣٠)		دلالة الفروق		حجم التأثير	
	م	ع	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	القيمة	الدلالة
المخاطر الصحية	12.867	1.008	9.833	2.283	2.260	0.01	0.883	مرتفع
المخاطر الاجتماعية	11.033	0.850	7.400	1.070	14.561	0.01	0.521	مرتفع
المخاطر السلوكية	7.133	0.819	4.667	0.758	12.104	0.01	0.699	مرتفع
المخاطر التعليمية	5.500	0.630	3.567	0.679	11.436	0.01	0.833	مرتفع
المجموع الكلي	36.533	1.613	25.467	7.272	8.138	0.01	0.724	مرتفع

يلاحظ من جدول (١١) أنه:

بلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في بعد المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية هو(٠.٨٨٣) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية والتي ترجع للبرنامج القائم

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

هي (٨٨.٣%)، بلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية هو(٠.٥٢١) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٥٢.١%)، وبلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية هو(٠.٦٩٩)وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٦٩.٩%)، وبلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة للمجموع الكلي هو(٠.٧٢٤)، وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمقياس والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٧٢.٤%)، وبالتالي يتم قبول الفرض الأول الذي يعني وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (<= ٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لمقياس مخاطر الألعاب الالكترونية (المصور) لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى مساهمة استخدام أدب الطفل المتمثل في قصص جاذبة وأناشيد محمسة في توعية الطفل من مخاطر الألعاب الالكترونية، وهذا تتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسة الأسمري (٢٠٢٢) إلى أن هناك مخاطر لممارسة الألعاب الالكترونية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، منها تقليد الأطفال لبعض شخصيات الألعاب الإلكترونية، وهذا يعكس أثرًا سلبيًا على سلوك الطفل من خلال استخدامه لهذه الألعاب. وأوضحت نتائجها أثر البرنامج المستخدم في تلخيص الطفل من تلك المخاطر والعادات الاجتماعية المختلفة عن مجتمعنا الإسلامي وهذا هو ما توصلت إليه الدراسة الحالية من وجود مخاطر لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية وتم معالجتها لدى الطفل باستخدام البرنامج المصمم من قبل الباحثة الذي أوضح فروق ذات دلال إحصائية بين المجموعتين (التجريبية – الضابطة) لصالح المجموعة التجريبية الخاضعة للبرنامج مما يدل على فعالية البرنامج المعد من قبل الباحثة.

ونتيجة لذلك يرى البحث الحالي أن أدب الطفل المتمثل في (القصص والأناشيد ومسرح الطفل) قد يلعب دورا كبيرا في التوعية والتحسين من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، حيث من المؤكد أن يكون له تأثير إيجابي في نقل رسائل توعية وتحفيزية، تساهم في توجيه سلوكيات الأطفال نحو استخدام آمن ومسئول للألعاب الإلكترونية. وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية حيث ركزت على استخدام إلى الجانب التوعوي المباشر لدى الأطفال في سن الروضة، وذلك من خلال

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

توظيف أشكال أدب الطفل كوسيلة فعالة لنقل المفاهيم والقيم الخاصة بالتوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية بشكل مبسط وملائم لعقولهم الصغيرة وتوصلت الدراسة إل فعالية تلك الأنشطة المقدمة للطفل من خلال مقارنة نتائج المجموعتين بعد التطبيق البعدي. فتقديم المعلومات بشكل مبسط وممتع يعزز فهم الأطفال ويعزز الوعي بأهمية الاعتدال والتحكم في استخدام الألعاب الإلكترونية.

اختبار صحة الفرض الثاني:

ينص على أنه " توجد فروق ذات دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لوعي الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي"، ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت للمجموعات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لأبعاد المقياس ومجموعها الكلي، كما قامت بحساب حجم التأثير مربع ايتا للتعرف على حجم تأثير البرنامج في تعزيز التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية لدى أطفال المجموعة التجريبية .

جدول (١٢) نتائج اختبار ت لدلالة الفروق وحجم التأثير بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للمقياس ومجموعها الكلي (ن=٣٠)

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		دلالة الفروق		حجم التأثير	
	م	ع	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	القيمة	الدلالة
المخاطر الصحية	9.867	1.257	12.867	1.008	2.327	0.010	0.592	مرتفع
المخاطر الاجتماعية	7.467	0.973	11.033	0.850	13.654	0.010	0.775	مرتفع
المخاطر السلوكية	4.667	0.758	7.133	0.819	13.403	0.010	0.846	مرتفع
المخاطر التعليمية	3.667	0.661	5.500	0.630	12.687	0.010	0.648	مرتفع
المجموع الكلي	25.667	7.189	36.533	1.613	8.401	0.010	0.588	مرتفع

يلاحظ من الجدول (١٢) أنه:

بلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في بعد المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية هو(٠.٥٩٢) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية والتي ترجع للبرنامج القائم

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

هي (٥٩.٢%)، وبلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في بعد المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية هو(٠.٧٧٥) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المخاطر المرتبطة بالناحية الاجتماعية والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٧٧.٥%)،وبلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في بعد المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية هو(٠.٨٤٦) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٨٤.٦%)، وبلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة في بعد المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية هو(٠.٦٤٨) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٦٤.٨%)، وبلغ حجم التأثير لدي أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بأطفال المجموعة الضابطة للمجموع الكلي هو(٠.٥٨٨) وهو حجم تأثير مرتفع أي أن نسبة مخاطر الألعاب الالكترونية والتي ترجع للبرنامج القائم هي(٥٨.٨%).

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة كدراسة Daniel & Victoria (2016) ودراسة الخليفة (٢٠١٦) ودراسة الصبان (٢٠٢١) ودراسة رزوق (٢٠٢٠) ودراسة الأسمري (٢٠٢٢) ودراسة قبلي (٢٠٢٣) التي استخدمت طرق متنوعة للتوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية، ومحاولة إيجاد الحلول التي تجنب الطفل مخاطر الألعاب الكترونية . فلقد أوصت هذه الدراسات بأنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية، وهنا قد تلعب برامج التوعية دور كبير في ذلك.

كما اتفقت أيضاً مع دراسة جيناد (٢٠٢١) التي أجريت للكشف عن بعض البدائل الترفيهية للألعاب الإلكترونية وتوصلت إلى ضرورة إيجاد بعض البدائل الترفيهية للألعاب الإلكترونية وفي نفس الوقت تكون تحفيزية تشجيعية لنماء عقل الطفل واكتسابه شخصية قوية، ومتوقعه في شبكة اجتماعية تليق والمحيط الذي يعيش فيه حيث أثبتت نتائج الدراسة الحالية والتي استخدمت المنهج التجريبي عن طريق برامج قائم على بعض أشكال أدب الأطفال لتوعية الطفل بخطورة الألعاب الالكترونية لحمايتهم والحفاظ على طريقة نموهم بشكل سليم حيث أظهرت نتائج الدراسة الحالية تحسين في درجات المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج مقارنة بدرجاتهم قبل تطبيق البرنامج فوجدت الباحثة تحسن في درجات المجموعة التجريبية

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

لصالح التطبيق البعدي مما يشير إلى فعالية البرنامج وأنشطتها المخططة ومناسبتها لطبيعية عينة البحث،

اختبار صحة الفرض الثالث:

ينص على أنه لا توجد فروق " لا يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس وعي الأطفال بمخاطر الألعاب الالكترونية ومجموعها الكلي". ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت للمجموعات المترابطة لحساب دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لأبعاد المقياس ومجموعها الكلي.

جدول (١٣) نتائج اختبار ت لدلالة الفروق وحجم التأثير بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي للمقياس ومجموعها الكلي (ن=٣٠)

المتغيرات	القياس البعدي		القياس التتبعي		دلالة الفروق	
	م	ع	م	ع	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المخاطر الصحية	12.867	1.008	12.833	1.020	0.960	غير دالة
المخاطر الاجتماعية	11.033	0.850	10.967	0.850	1.439	غير دالة
المخاطر السلوكية	7.133	0.819	7.100	0.845	1.000	غير دالة
المخاطر التعليمية	5.500	0.630	5.433	0.626	1.439	غير دالة
المجموع الكلي	36.533	1.613	36.333	1.729	1.693	غير دالة

يلاحظ من الجدول (١٣) أنه:

- لا توجد فروق ذات دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لبعد المعارف المرتبطة بالمخاطر الصحية حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٩٦٠) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠٥)

-لا توجد فروق ذات دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لبعد المعارف المرتبطة بالمخاطر الاجتماعية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٤٣٩) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠٥)

-لا توجد فروق ذات دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لبعد المعارف المرتبطة بالمخاطر السلوكية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٠٠٠) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠٥)

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

-لا توجد فروق ذات دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي لبعد المعارف المرتبطة بالمخاطر التعليمية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٤٣٩) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠٥)

-لا توجد فروق ذات دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي للمجموع الكلي لأبعاد المقياس حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١.٦٩٣) وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠٥)

يتفق ماسبق مع ما توصلت إليه دراسة شحاتة (٢٠١٤)، ودراسة زلط (٢٠١٥)، ودراسة خالد (٢٠٢٠) حيث أثبتت أن أشكال أدب الطفل له من تأثير كبير كوسيلة فعّالة في العملية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة، وبقاء أثر البرامج المستخدمة فعال واتضح ذلك من خلال مقارنة درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والتتبعي ونتيجة لذلك تري الباحثة أن أدب الطفل المتمثل في القصص والأناشيد يلعب دورا كبيرا في التوعية والتحسين من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وهذا ما أثبتته نتائج الدراسة الحالية من بقاء أثر البرنامج لدى المجموعة التجريبية مما يدل ذلك على فعالية البرنامج المستخدم في الدراسة الحالية والمعتد على توظيف أشكال أدب الأطفال في توعيتهم بمخاطر الألعاب الالكترونية .

وتتفق مع دراسة Elsayed (2021) التي أكدت على أن الأطفال من بين الفئات الاجتماعية الأكثر تضرراً من الألعاب الالكترونية بسبب الإفراط في استخدامها خصوصاً مع ظروف جائحة كوفيد-١٩ حيث أوجد زيادة في المخاطر الاجتماعية والنفسية والسلوكية والصحية على الأطفال، ولكن اختلفت الدراسة الحالية مع نسبة المخاطر التي توصلت لها الدراسة فلقد حصلت على المرتبة الأولى "المخاطر السلوكية" بنسبة ٩١.١٥%، تليها المرتبة الثانية "المخاطر الاجتماعية" بنسبة ٨٥.٥%، ثم جاءت في المركز الثالث "المخاطر النفسية" بنسبة ٨٠.٩١%، وأخيراً في المركز الرابع ""المخاطر الصحية" بنسبة ٦٤.٢٨%.

التعليق العام على نتائج الدراسة ومناقشتها:

أظهرت نتائج البحث الحالي أن هناك أثراً إيجابياً للبرنامج القائم على استخدام بعض أشكال أدب الأطفال في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة حيث وجدت فروق ذات دلالة إحصائية في القياس البعدي للمجموعة التجريبية لمتغير مخاطر الألعاب الالكترونية (الصحة والاجتماعية والسلوكية والتعليمية)، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى الطريقة التي استخدمتها في توعية الأطفال بتلك المخاطر وذلك عن طريق توظيف الأناشيد والقصص ومسرح

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

الطفل مستخدمة في ذلك مقاطع الفيديو وذلك عبر قناة صممتها الباحثة على اليوتيوب ليسهل مشاهدة الأطفال لتلك المحتوي التربوي التعليمي الهادف إلى رفع مستوي وعي الطفل بالمخاطر الناجمة عن ممارسة تلك الألعاب بشكل مفرط. تميزت الأنشطة والأناشيد والقصص بالمحتوي التربوي الهادف والمصمم بشكل جذاب وممتع فجاءت القصص بإحداث مشوقة تجذب انتباه الطفل وتعمل على زيادة دافعية الطفل في مشاهدة تلك القصص والأناشيد والمسرحيات المعروضة عليه والتي يشارك فيها عبر مقاطع اليوتيوب والمعتمدة على جذب وتشويق الطفل من خلال المؤثرات المختلفة المصاحبة بالصوت، والصورة، والحركة، واللون، ولقطات الفيديو، و الرسوم المتحركة، وما يوفره قدر من الانسجام بين المكونات السمعية والبصرية التي تعمل على جذب انتباه الأطفال وزيادة مشاركتهم وتفاعلهم، فالمشاهد القصصية والمسرحية المحتوية على شخصيات كرتونية تساهم بشكل كبير في نقل الرسالة التربوية التي هدف إليها محتوي البرنامج الحالي للأطفال وبشكل غير مباشر وأكثر جاذبية، كما أن المناقشات التي أجريت مع الأطفال حول المحتوي المقدم في البرنامج الحالي قد ساهم في مشاركتهم الإيجابية ورفع مستوي وعيهم بمخاطر الألعاب الالكترونية إذا تم الإفراط فيها فلقد تم إيصال الفكرة للطفل بشكل محبب وغير ممل .

وتتفق هذه النتيجة مع الدراسات السابقة كدراسة شحاتة (٢٠١٤)، ودراسة زلط (٢٠١٥)، ودراسة خالد (٢٠٢٠) التي أكدت وجود فعالية للبرامج التي تقوم على توظيف أشكال أدب الأطفال في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية، حيث تعتبر الأنشطة الموجهة والمخطط لها والمعتمدة على القصص والأناشيد من أكثر البرامج فعالية في توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الالكترونية لأنها مناسبة لعمر واحتياج الأطفال. حيث إن أدب الأطفال يعتبر من الوسائل المهمة في حياة الطفل التي هي أساس مستقبل المجتمع كله، وعليه يقوم البناء العقلي والنفسي والعاطفي للإنسان، كما أن له دورا ثقافيا يتمثل في إكساب الطفل القيم والاتجاهات والسلوكيات السليمة، بالإضافة إلى تنمية العمليات المعرفية المتمثلة في التفكير والتخيل والتحليل، كما أن لأدب الطفل دورا مهما في توعية وتثقيف الطفل في العديد من القضايا والتي من بينها مخاطر الألعاب الالكترونية.

كما ترجع الباحثة فعالية البرنامج إلى التنوع في أشكال أدب الطفل المستخدمة المتمثل في القصص والأناشيد والمسرحيات قد يلعب دورا كبيرا في كوسيلة فعّالة التوعية والتحسين من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال. وبذلك جاءت متفقة مع الدراسات السابقة كدراسة شحاتة (٢٠١٤)، ودراسة زلط (٢٠١٥)، ودراسة خالد (٢٠٢٠) ودراسة عثمان (٢٠١٨) ودراسة روزق (٢٠٢٠) ودراسة

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

الأسمري (٢٠٢٢) ودراسة قبلي (٢٠٢٣)، فاحتواء تلك المقاطع على المحتوي الثقافي التوعوي والمقدم للأطفال كان مبسط وهادف بحث استطاع الطفل فهم المقصود منه وكذلك فهم واستيعاب ما هدفت إليها الباحثة. وبالإضافة اعتماد التغذية الراجعة والنمذجة الذاتية بالشخصيات المقدمة عن طريق المقاطع وأيضاً الأناشيد التي تركت في الطفل أثر مستمر لسهولة حفظها بحيث جاءت موجهة وكلماتها سهلة الحفظ وأيضاً يسهل فهم معانيها. وتم مناقشة الأطفال في تلك المحتوي لتقدم تغذية راجعة لهم والتفرقة بين السلوك المناسب المحبب ممارسته والسلوك وغير المناسب الذي لابد من التخلي عنه.

كما تعزو الباحثة النتيجة إلى لقاءات البرنامج التي تتناسب مع خصائص الأطفال وفقا للأهداف المحددة بالبرنامج والتي اتسمت بالبساطة والوضوح والتنظيم الجيد والعرض بطريقة شيقة فضلا عن تنوع الأنشطة المصاحبة وتكاملها بطريقة تساعد الطفل على التعبير عن انفعالاتهم ومراعاة الفروق الفردية بينهم مثل الأنشطة الفنية الغنائية قصصية التمثيلة الحركية العقلية الاجتماعية التي اتسمت بالموضوعية والتشويق وقد أدت إلى مساعدة الأطفال على تطوير الإبداع واللياقة البدنية والتفكير النقدي والمهارات الاجتماعية لدى الأطفال، كما أن التنوع في استخدام الاستراتيجيات مثل العصف الذهني والتعلم باللعب والتعلم التعاوني والحوار والمناقشة والتعليم بمجموعات صغيرة والخبرة المباشرة والألعاب التفاعلية)، بالإضافة إلى ما اعتمدته عليه الباحثة من أدوات وتقنيات حديثة مثل المجسمات البطاقات والصور والقصص بأنواعها سواء كانت مصورة رقمية شفوية والأناشيد بأشكالها والمسرح، كما أن استمرار عملية التقويم حيث كانت الباحثة تقوم بعملية التقويم بأساليب متنوعة مثل :(التقويم المعتمد على الملاحظة المباشرة - التقويم المعتمد على الأداء – التقويم الذاتي) ومراقبة كيفية تفاعل الأطفال مع الأنشطة و القصص والمسرحيات التفاعلية وتقييم مشاركتهم واهتماماتهم، وباستخدام هذه الأساليب المتنوعة للتقويم يمكن تقييم فعالية البرنامج بشكل شامل ودقيق، ولهذا كان البرنامج وسيطا تربويا مهما ومدخلا أساسيا لتوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظرا لما قدمه من أنشطة متنوعة تساعد الأطفال على التعلم بشكل أفضل يتناسب مع متطلبات ومستحدثات العصر.

كما ترجع الباحثة ذلك التقدم الملحوظ للمجموعة التجريبية في القياس البعدي يرجع إلى أشكال أدب الطفل المستخدمة التي تتيح للأطفال إنشاء ارتباط عاطفي مع الشخصيات والمواقف مما يجعل الرسائل التي تقدمها أكثر تأثيرا عندما يتعاطف الأطفال مع الشخصيات ويتفاعلون مع أحداث القصة يصبحون أكثر استعدادا لاستيعاب القيم والمفاهيم المقدمة كالقصص التفاعلية التي تسمح للأطفال بالمشاركة

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

في الأحداث واتخاذ القرارات تؤثر على القصة وتعزز التعلم النشط وتعمق فهمهم للرسائل التوعوية، أما الأناشيد الموسيقية والحركية التي تجعل التعلم ممتعا وسهل الحفظ حيث أنها تجذب انتباه الأطفال من خلال النغمات والإيقاعات مما يعزز استيعاب المفاهيم المعقدة بطرق بسيطة وممتعة. والأناشيد المتكررة تساعد الأطفال على تذكر المعلومات بسهولة وترسيخها في أذهانهم شغل، وأخيرا المسرح يقدم تجربة تعليمية غنية من خلال التمثيل الحي والتفاعل المباشر والمسرحيات التفاعلية تشجع الأطفال على المشاركة الفعلية في العروض مما يعزز الفهم من خلال الأداء العملي مشاهدة العروض المسرحية التي تتناول موضوعات متعلقة بمخاطر الألعاب الإلكترونية مساعدي الأطفال على استيعاب الرسائل بشكل أفضل من خلال التجسيد البصري والسمعي.

وتؤكد نتائج الدراسة الحالية على أهمية التوعية للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وضمان استخدامها بشكل آمن، (الزيودي، ٢٠١٥). خاصة منذ السنوات الأولى حيث ان الأطفال أكثر تعرضًا للفضاء الإلكتروني والإنترنت ولذا فهم أكثر عرضة للتهديدات من أي من الأجيال السابقة، ولذا وجب تثقيفهم للتقليل من تلك المخاطر باستخدام البرامج والأنشطة التي تناسب طبيعة الأطفال في تلك المرحلة العمرية (Allers, et al., 2021). والذي يمكن تحقيقه من خلال استخدام برامج ذات طبيعة تتناسب مع الخصائص النمائية للأطفال في تلك المرحلة العمرية المبكرة، كما في البرنامج الحالي الذي اعتمد على بعض من ألوان أدب الأطفال المحببة إلى نفوسهم فاستماع الطفل للأناشيد ومشاهدة القصص والمسرحيات القريبة منه تجعله يدرك الهدف الحقيقي من المحتوي المعروض عليه. مما يشير ذلك إلى فعالية البرنامج حيث جاءت درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي في استقرار واستمرار بعد فترة من تطبيقه قد يكون ذلك راجعاً إلى تفهم الأطفال لمحتوي البرنامج، وأيضاً حرص المعلمات والأمهات على الحفاظ على نتيجة البرنامج الإيجابية من حيث تغير سلوكيات الأطفال إلى الأفضل في ممارسة الألعاب الالكترونية من حيث وقتها وأنواعها، وكلها أمور ساعدت في رفع مستوي وعي أطفالهن بمخاطر الألعاب الالكترونية.

توصيات الدراسة

وبناء على ما أسفرت عنه نتائج الدراسة، توصي الباحثة بما يلي:

١. وضع مادة دراسية عملية لمساعدة الأطفال على تنمية وعيهم بمخاطر الألعاب الالكترونية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

٢. تفعيل دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية للتعرف على المشكلات التي تواجه الطفل والعمل على إيجاد حلول فعالة لها.
٣. العمل على تثقيف الطفل بالألعاب الالكترونية ومخاطرها وكيفية حماية أنفسهم منها.
٤. استخدام أساليب حديثة للمساهمة في تنمية الشعور بمخاطر الألعاب الالكترونية.
٥. تدريب المعلمين والمعلمات على توظيف أساليب التدريس الحديثة للتعرف على المشكلات التي تواجه الأطفال ووضع حلول عملية لها.
٦. ابتكار أساليب جديدة ومشوقة لقضاء وقت فراغ الطفل عليها بدلاً من قضاء معظم وقته على الألعاب الالكترونية.
٧. تعليم الأطفال الأمان الرقمي والسلوكيات المسؤولة من خلال تثقيف الطفل حول الأمن السيبراني وتأثير الألعاب الكترونية عليهم

البحوث المقترحة

- اتجاهات المعلمات حول استخدام أنشطة تنافس الألعاب الالكترونية في جذب انتباه الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة.
- الألعاب الإليكترونية وتأثيرها على سلوك الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة.
- فاعلية برنامج إرشادي تدريبي للوالدين لتنمية وعيهم بمخاطر الألعاب الالكترونية لدي الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بسلوكيات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- الألعاب الالكترونية وأثرها على الصحة النفسية الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة.
- السمنة وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة.
- تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية والتفاعل الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المراجع:

أولًا: المراجع العربية:

إبراهيم، نداء سليم ابراهيم، والحيلة، محمد محمود عبد الرحمن. (٢٠١٦). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، عمان.

أبو بكر، منى محمود عبد اللطيف. (٢٠١٧). *تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية*. مجلة التربية المقارنة والدولية، س٣, ع٧، ٣٠٥- ٣٩٧.

أبو دية، هناء. (٢٠١٧). *مهارات التدريس*. استرجعت ٤ ديسمبر٢٠٢٣ من موقع:

أحمد، زلط (١٩٩٧). *أدب الطفولة، أصوله ومفاهيمه رؤى تراثية*، ط٤، الشركة العربية للنشر والتوزيع، القاهرة .

أحمد، آية السيد شاكر حافظ، علي، أحمد على محمد، غبور، وليد محمد، والزيني، محمد راضي محمد. (٢٠٢٢). *اسمات الأسلوبية في لغة أدب الطفل لكامل كيلاني* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة بور سعيد، بورسعيد.

أحمد، خالد أحمد محمود. (٢٠٢٠). *سمات وشكل ومحتوى أدب الطفل في شمال إفريقيا: الجزائر نموذجا*. مجلة الناطقين بغير اللغة العربية، ع٤، ٧٥- ١٠٦.

أحمد، نجلاء محمد علي .(٢٠١٣) .مسرح ودراما الطفل، دار الجامعة الحديثة، الإسكندرية .

أحمد، يمنى سمير عبد الوهاب.(٢٠٢٢). *برنامج إلكتروني مقترح قائم على بعض روائع أدب الطفل لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة والكتابة لدى الأطفال*. مجلة التربية وثقافة الطفل. مج(٢١).ع١:١-٤٣.

إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم، أحمد، دعاء محمد، ومحمود، خالد صلاح حنفي. (٢٠٢٢). *الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الإسكندرية، الإسكندرية.

الأسمري، رغد عبد الله محمد، وعمر، زليخة شريف حسين. (٢٠٢٢). *تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال ٤-٦ سنوات من وجهة نظر الأمهات في محافظة حفر الباطن* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة حفر الباطن، حفر الباطن.

باشوشي (٢٠٢٣). *تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل – بين الفوائد والأضرار*، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، (ص، ص١٧٧-١٨٨).

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

البصيص، علي عبد الله لفا، والبري، قاسم نواف. (٢٠٢١). *درجة مراعاة كتب اللغة العربية للصفوف الثلاثة الأولى في الأردن لأهداف تدريس أدب الأطفال من وجهة نظر معملي المرحلة* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة آل البيت، المفرق.

بوزيدي، محمد، وسماعين، محمد. (٢٠٢٠). *التجليات الفنية والقيم التعليمية والتربوية في أدب الأطفال*. مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، ع١٩، ٤٢- ٥٣.

الجدي، عبده علي محمد. (٢٠٢٣). *الآثار الجنائية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية*: دراسة فقهية قانونية مقارنة في ضوء القانون السعودي والشريعة الإسلامية. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، مج٧, ع٦، ٨٨- ١١٥.

جناد، إبراهيم. (٢٠٢١). *ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال*. مجلة الحوار الثقافي، مج١٠, ع١، ١٩- .

الحافي، نوال لفا سعد. (٢٠٢٣). *معايير أدب الطفل في اللغة العربية: دراسة تجريبية*. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، ع٢٣، ٦٩- ١٠٢.

الحبشي، نجلاء محمود محمد. (٢٠٢١). *الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا*. مجلة التربية الخاصة، ع٣٦، ١- ٤٢.

حجازي، آندي محمد حسن محمد. (٢٠٢٠). *دور الألعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمه*. مجلة الطفولة العربية، مج ١١, ع ٤٣، ٦٦- ١٠١.

حجازي، نهاد فتحي سليمان. (٢٠١٨): *الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال*. القاهرة : دار العلوم للنشر.

الحربي، سارة سعود. (٢٠٢٣). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، ع٢٤، ٦٩- ٨٨.

حسان، عايدة حمادة محمد. (٢٠٢٠). *إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم*: دراسة من منظور الممارسة العامة. مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، ع٢٠، ١٠٨٨- ١١١٨.

حسن، عبد الناصر راضي محمد. (٢٠١٥). *القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني*. الثقافة والتنمية، س١٦, ع٩٦، ٣٣٣- ٣٨٠.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

حمزة، (٢٠٢١). *هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية*، مجلة دراسات نفسية وتربوية، مج٣٧، ع١، ٩.
الحوامدة، محمد فؤاد (٢٠١٤): أدب الأطفال فن وطفولة، الأردن: دار الفكر.
الخليفة، هند خالد. (٢٠١٦). *أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي*. مجلة الاجتماعية، ع١١، ١٧- ٦٢.
الدهشان، جمال علي خليل، وسويلم، محمد محمد غنيم. (٢٠٢١). *مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها*: دراسة ميدانية. العلوم التربوية، مج٢٩, ع١، ١- ٥٧.
الراشد، مضاوي عبد الرحمن. (٢٠١٦). *فـاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص والأناشيد الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية لطفل الروضة*. المجلة التربوية الدولية المتخصصة، مج٥, ع١٢، ٢٥٠- ٢٦٨.
رجب، يوسف محمد كمال يوسف. ٢٠٢١. فاعلية استخدام مسرح الطفل في تنمية مهارتي : التواصل اللفظي، إقامة علاقات طيبة مع الآخرين لدى الأطفال. بحوث و دراسات الطفولة،مج. ٣، ع. ٥، ص ١٣٨٩-١٤٢٢.
رزيوق، ليليا. (٢٠٢٠). *إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الطفل*: دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة. مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، ع٦، ٥٨ – ٧٠
رياض، موفق (٢٠١٤). *أدب الأطفال العربي: واقع وتحديات. الجامعة الأردنية*، مجلة دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية. ٤١(١).
زلط، أحمد(١٩٩٨). *أدب الطفل العربي دراسة في التأصيل والتحليل*، ط١، دار هبة النيل للنشر والتوزيع، القاهرة.
الزيودي، ماجد محمد. (٢٠١٥). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، س١٠, ع١، ١٥- ٣٢.
السمرة، بسنت محمد حسن. (٢٠١٨). *أثر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية على بعض السمات النفسية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية الرياضيين وغير الرياضيين*. مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، ع٤٧, ج٣، ٢٣٩- ٢٦٣.
سيد مجاهد, هيام. (٢٠٢٣). توظيف أغنية الطفل المصري لنشر التوعية بمخاطر جرائم الإنترنت. المجلة العلمية لعلوم التربية النوعية, ١٨(١٨), ١١٢٧-١١٥٩.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

شحاتة، حسن(٢٠١٤). *أدب الطفل العربي دراسات وبحوث*، ط٢، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة .

شرقي، حورية وسعدات، فضيلة ومعامير، نريمان.(٢٠٢٢). *خصائص النمو المعرفي عند طفل الروضة*. مجلة بحث وتربية مج. ١٢، ع. ٢، ص ٥٠-٦٦.

الشناوي، مروه محمود ومشعل، مروه توفيق (١ ٢٠٢ م). *تنمية المفاهيم والمهارات اللغوية في مرحلة الطفولة المبكرة*. ط١. الدمام. مكتبة المتنبي.

شنوفي، ميلود. (٢٠١٥). *أدب الطفل: مفاهيم وأهداف*. دراسات أدبية، ع١٨، ٦١-٦٦.

الشوابكة، مازن علي، وصومان، أحمد إبراهيم رشيد. (٢٠١٨). *فاعلية برنامج قائم على أدب الأطفال في تنمية الوعي الثقافي لدى الأطفال* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الاسراء الخاصة، عمان.

الصبان، عبير محمد، الشخص، فاطمة عدنان، الشريف، امنية عبد القادر، والعتيبي، ضحى. (٢٠٢١). *تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من جهة نظر الوالدين*. مجلة بحوث التربية النوعية، ع٦٢، ١٩١- ٢٠٧.

صبطي، عبيدة أحمد، ميلود، مراد، وبخوش، وليد عبد العزيز. (٢٠٢٠). *مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل*. المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة، مج٢, ع٣، ٦١- ٨٠.

الطائي، جابر كاظم محمد. (٢٠١٩). *الأناشيد في رياض الأطفال*. مجلة الكلية الإسلامية الجامعة، ع٥٤، ٦٨٩- ٧٠٠.

عايد، بشار. (٢٠١٧). *الألعاب الإلكترونية*. الجنادرية للنشر والتوزيع.

عبد الرزاق، سعيد، وشرارة، حياة. (٢٠١٨). *الألعاب الإلكترونية والأطفال*: قراءة في الإيجابيات والسلبيات. مجلة سوسيولوجيا للدراسات والبحوث الاجتماعية، ع٤، ٢١٢- ٢٢٧.

عبد السيد، منال أنور سيد. (٢٠١٩). *برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة*. مجلة دراسات في الطفولة والتربية، ع٩، ٤٦- ١٠٨.

العبرية، زهرة بنت مهنا بن ناصر، والمنذرية، ريا بنت سالم بن سعيد. (٢٠١٨). *درجة توافر معايير أدب الطفل في دروس القراءة بكتاب (أحب لغتي) للصف الثالث الأساسي بسلطنة عمان* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة السلطان قابوس، مسقط.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

العريفي، عبد الله (٢٠١٥). *خطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء*. القادم أسوأ. جريدة الرياض، السبت، (٢٧) يونيو.

العطار، سارة محمود محمد، عليوة، سهام علي عبد الغفار، و بظاظو، أنسام مصطفى. (٢٠٢٣). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بأنماط التواصل لدى طفل الروضة في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة كفر الشيخ، كفر الشيخ.

العطار، محمد محمود. (٢٠٢٠). *أدب الطفل العربي: رؤية تحليلية معاصرة*. المجلة العربية للآداب والدراسات الإنسانية، ع١٤، ٢٧٥- ٣١١.

العطار، محمد محمود. (٢٠٢٣). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة:* دراسة نظرية. المجلة العربية للتربية النوعية، ع٢٧، ٢٧٩- ٣٢٤.

العطار، محمد محمود. (٢٠٢٣). *دور المسرح في تنمية شخصية الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة: المسرح السعودي أنموذجا*. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، ع٢٤، ٥٣٣- ٥٨٤.

عطيه، سميحه محمد علي. (٢٠١٩). *برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم*. مجلة دراسات الطفولة، مج٢٢, ع٨٤، ١- ١٤.

على، ألطاف ياسين خضر. (٢٠٢٠). *توظيف الأناشيد في رياض الأطفال لمواجهة الإرهاب الاجتماعي*. مجلة الآداب للدراسات النفسية والتربوية، ع٦، ١١٦- ١٣٠.

عمر، حسام سمير. (٢٠٢١). *الرقمنة والطفل: المخاطر المحتملة وآليات الحماية*. مجلة خطوة، ع٤٢، ٢٦- ٢٩.

عنو، عزيزة. (٢٠١٥). *آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل*. حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، ع١١، ٢١٥- ٢٤٣.

الفنجري، حسن عبد الفتاح حسن، المحلاوي، غادة محمد سامي، وعبد الفتاح، مروة سعيد السيد. (٢٠١٩). *فاعلية برنامج أنشطة في أدب الطفل لتنمية السمات الاجتماعية للأطفال الصم*. المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية، ع٨، ٢٣- ٤٦.

فوزي، محمد (٢٠١٤). *أدب الأطفال الرحلة والتطور*. الإسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

قاسمي، إكرام، وعداد، وسام. (٢٠٢٣). *التربية الإعلامية كآلية لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية في المؤسسات التربوية*. مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، مج٨, ع١، ٢٦١- ٢٦٩.

قبلي، محمد. (٢٠٢٣). *تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال: التجليات وآليات الحماية:* دراسة على ضوء أحكام القانون الدولي والقوانين الوطنية المقارنة. مجلة المنارة للدراسات القانونية والإدارية، ع٤٦، ٢٤- ٤٣.

محمد، ميار أحمد عبد الجواد، حسين، كمال الدين حسين محمد، النكلاوي، شوق عبادة أحمد، والصاوي، إبراهيم زكي أحمد. (٢٠٢٠). *فاعلية بعض أشكال أدب الطفل في تحسين صورة الذات عند الأطفال ذوي الإعاقة الحركية* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة مطروح، مرسى مطروح.

محمود، أسماء محمود الدسوقي، الطنباري، فاتن عبد الرحمن، وعبد المطلب، نادر محمد علي. (٢٠٢٣). *أشكال الألعاب الإلكترونية للأطفال وعلاقتها بتفاعليتهم*. مجلة دراسات الطفولة، مج٢٦, ع٩٩، ١٣- ١٧.

محمود، خالد صلاح حنفي. (٢٠١٨). *الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة*: دراسة تحليلية. مجلة الطفولة والتنمية، ع٣٢، ٢١- ٥٤.

الهاجرى، عبد الله محمد كليفيخ، والمجالي، قبلان عبد القادر مبارك. (٢٠١٩). *ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة وأثرها علي الانحراف السلوكي لدي الأطفال* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة مؤتة، مؤتة.

هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية. (٢٠٢٣, أكتوبر ٢١). هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية.Retrieved from https://www.cst.gov.sa. / (cst.gov.sa)

Allers, J., Drevin, G. R., Snyman, D. P., Kruger, H. A., & Drevin, L. (2021, June). Children's awareness of digital wellness: a serious games approach. In IFIP World Conference on Information Security Education (pp. 95-110). Cham: Springer International Publishing

Daniel, S & Klimek, v (2016): Just Five more Minutes Please: Electronic media Use, Sleep and Behavior in young Children, Early Child Development and Care, V.186, n6, P.P981-1000.

Dashr, A. P. H. S. (2024). Diversity of Actor Performance in Children's Theater. The Arab Gulf, 52(1).

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

Elsayed, W. (2021). Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective. Heliyon, 7(12).

Garcia, A., et al. (2021). The Impact of Children's Literature on Electronic Gaming Awareness in Early Childhood. Journal of Child Psychology, 10(3), 215-229

Kržišnik, A. et al. (2011): "Gledališka umetnost". In: Bucik, N. et al. (eds.). Kulturno-umetnostna vzgoja. Priročnik s primeri dobre prakse iz vrtcev, osnovnih in srednjih šol. Ljubljana: MŠŠ in ZRSS

Oliveira, M. P. M. T. D., Cintra, L. A. D., Bedoian, G., Nascimento, R. D., Ferré, R. R., & Silva, M. T. A. (2017). Use of internet and electronic games by adolescents at high social risk. Trends in Psychology, 25, 1167-1183.

ISSN: 2537-0448 *eISSN: 2537-0456*