



جامعة المنصورة
كلية التربية



مخاطر الألعاب الإلكترونية وأدوار المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة منها "دراسة ميدانية بمحافظة الدقهلية"

إعداد
رشا هلال علي زايد

إشراف

أ.د / محمد حسنين عبده العجمي

أستاذ أصول التربية المتفرغ
وعميد كلية التربية الأسبق
كلية التربية - جامعة المنصورة

أ.د / مهني محمد إبراهيم غنايم

أستاذ أصول التربية المتفرغ ومقرر اللجنة
العلمية الدائمة لترقية
الأساتذة والأساتذة المساعدين كلية التربية -
جامعة المنصورة

مجلة كلية التربية - جامعة المنصورة

العدد ١٣٠ - إبريل ٢٠٢٥

مخاطر الألعاب الإلكترونية وأدوار المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة منها "دراسة ميدانية بمحافظة الدقهلية"

رشا هلال علي زاهد

ملخص البحث

هدف البحث إلى التعرف على واقع دور المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية. وتحقيقاً لهدف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، واعتمدت على الاستبانة التي طبقت على عينة قوامها (٣٤٥) من معلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية. وتوصل البحث إلى العديد من النتائج منها: أبرز الأدوار التي تقوم بها المؤسسات التربوية من (أسرة وروضة ووسائل إعلام) في مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة كتوفير الأنشطة اللازمة التي تعوض الطفل عن ممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل والروضة، ومتابعة سلوكيات الطفل أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية المختلفة، وتنمية المعاني الاجتماعية داخل الأسرة والروضة مثل الأخوة والصداقة والزمالة وحب العمل عن طريق الأنشطة المتنوعة لدى الأطفال، ومن أبرز الأدوار التي تقوم بها الأسرة تقنين استخدام الألعاب الإلكترونية واختيار الألعاب التي تناسب عمر الطفل وتنظيم وقت الطفل وتقديم بدائل جذابة ومشاركة الأهل للطفل أثناء اللعب، كما أن من أهم أدوار الروضة تصميم ألعاب إلكترونية تعليمية جذابة للطفل تراعي ميول واهتمامات وحاجات ومتطلبات الطفل وحرص المعلمة على توعية الطفل بمخاطر الألعاب الإلكترونية والاهتمام بتسليط الضوء في المناهج على مخاطر الألعاب الإلكترونية، كما أن الإعلام له دور كبير في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية مثل إنتاج عدد من البرامج الإلكترونية التوعوية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال مجموعة من الفيديوهات والقصص وتوجيه سلوك الأفراد الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للألعاب الهادفة ذات الهوية العربية ويمكن أن تكون وسائل الإعلام أداة قوية لتعزيز قيم ومعتقدات وسلوكيات الطفل وأوصى البحث بالعديد من التوصيات منها: توعية القائمين على المؤسسات التربوية من (أسرة وروضة ووسائل إعلام) بأهمية وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، واستخدام وسائل الإعلام في تنمية وتدعيم الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

Abstract:

The research reached many results, including: The most prominent roles played by educational institutions (family, kindergarten and media) in facing the dangers of electronic games for kindergarten children, such as providing the necessary activities that compensate the child for playing electronic games at home and kindergarten, following up on the child's behaviors while practicing various electronic games, and developing social meanings within the family and kindergarten such as brotherhood, friendship, fellowship and love of work through various activities in children, and among the most prominent roles played by the family are

technicians using Electronic games, choosing games that suit the child's age, organizing the child's time, providing attractive alternatives, and the participation of parents for the child while playing, and one of the most important roles of the kindergarten is to design attractive educational electronic games for the child that take into account the tendencies, interests, needs and requirements of the child, and the teacher's keenness to educate the child about the dangers of electronic games and interest in highlighting in the curricula the dangers of electronic games, and the media has a major role in protecting kindergarten children from the dangers of electronic games, such as the production of a number of awareness electronic programs The dangers of gaming...

مقدمة البحث

تعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل العمرية، فهذه المرحلة تؤثر في أي طفل و ليست مرحلة هينة أو بسيطة، فهي ترتبط بالإنسان وبكل إنسان في عقله و جسمه، ووجدانه وقيمه ومهاراته واتجاهاته وميوله وأفكاره؛ لأن الغاية التي ترمي لها هذه المرحلة سامية، ولا يمكن الإفادة منها إلا إذا تعهدا المجتمع ومؤسساته التربوية وجعلها رسالته العليا التي يسعى إليها، ولا يقف المجتمع ومؤسساته عند حد التطبيق بل يحاول الاهتمام والإمعان والتفكير والتقصي لاحتياجات نمو الأطفال في هذه المرحلة السنية الهامة.

وتعتبر الروضة إحدى مؤسسات المجتمع التربوية، التي تعني بتنشئة وتربية ورعاية أطفاله، وتهيئتهم لحياة دراسية اجتماعية أكثر فاعلية ونجاحاً، وتعتبر هذه الجهود امتداداً واستمراراً لجهود الأسرة، وتمهيداً لعمل المدرسة الابتدائية والمراحل التعليمية التي تليها، فمن المهم التعرف عليها وعلى الأسباب التي تدفعنا للاهتمام بهذه المرحلة (أبو سيف، ٢٠٢١، ٣١٥).

والطفل شريحة حساسة ومهمة في المجتمع بسبب النظام التعليمي الذي يسعى إلى تكوينه وتعليمه، وقد أكد العلماء على أهمية السنوات الأولى من حياة الطفل، فالتجارب التي يمر بها الفرد في سنواته الأولى يمكن أن تغير تماماً المسار أو الوضع الذي سيخذه مستقبلاً، والتحاق الطفل بالروضة يوفر له بيئة مناسبة لاحتياجاته وخصائصه من حيث طريقة تعامل المعلمات، والخبرات والمهارات التي يتم تزويدهم بها، إلا أن نوعية الألعاب الإلكترونية المنتشرة يمكن أن تتحول إلى نموذج يعكس مظاهر العنف والعدوان، والتي أصبحت ملازمهم خاصة في ظل الإفراط في استخدامها وغياب الرقابة الوالدية (Bouamoucha, 2023, 618).

حيث يكون الطفل في خطر كلما تهددت صحته وأخلاقه وتربيته وأمنه وسلامته الدينية والنفسية والجسدية من مخاطر تقليدية كالتسرب المدرسي، والمشاكل الأسرية، والمجتمعية على اختلافها، ليقاوم الضرر إذا ما كان الخطر غير تقليدي من حيث نطاقه العابر للحدود، وعدد ضحاياه، وسرعة انتشاره وصعوبة اكتشافه، ليتطلب الأمر تدخلاً غير تقليدي من خلال تصنيف الأخطار الإلكترونية إلى أخطار ذات ضرر مباشر بالطفل، وأخرى يتحقق فيها الضرر بصورة غير مباشرة لمعالجتها ومحاربتها سواء على المستوى الدولي أو على المستوى الاجتماعي الوطني بآليات تشريعية وإعلامية، وتربوية وتعليمية (فتيحة؛ وعبد الرحمن، ٢٠٢٣، ٦٧٨).

وقد جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة، في مجال الكمبيوتر والإنترنت معها أشكال وأفكار ومشكلات جديدة لأطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تسير هذا التطور وهي الألعاب الإلكترونية الأكثر جذباً للأطفال، ففي ظل التطور التكنولوجي

والإلكتروني المعاصر وتوسع رذاذ الموجة الثالثة وتبعاتها المعرفية، ازداد اهتمام الباحثين والمتخصصين بمستقبل الطفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر، وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم أكثر من أي وقت مضى كون هذه الفئات العمرية أكثر استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية (أحمد، ٢٠٢٤، ٢٧٢).

ويرى الكثير من العلماء والأطباء أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم من دون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم العنف والعدوان، والميل لارتكاب الجرائم، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب (حنفي، ٢٠١٨، ٧٧).

مما سبق ذكره، ومع التطورات والواقع الذي نعيش فيه يتضح وجود حاجة ماسة لتفعيل أدوار المؤسسات التربوية لوقاية أطفال الروضة من أضرار الألعاب الإلكترونية، من خلال بعض النصائح للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية كتحديد وقت معين خلال اليوم لاستخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال، وممارسة بعض الأنشطة الأخرى مثل القراءة والرسم وممارسة الرياضة، والحرص على تفاعل أحد الوالدين مع الطفل أثناء اللعب، والتعرف على المواهب التي يتمتع بها الطفل والعمل على تنميتها.

ولهذا لزم التعرف على أهم مخاطر الألعاب الإلكترونية التي تواجه أطفال الروضة، لعدة أسباب أهمها: حاجة المجتمع إلى معرفة كافة أشكال الوقاية من مخاطرها؛ حتى يتم تفعيل دور المؤسسات التربوية والتكامل فيما بين مختلف المؤسسات التربوية، فأى خلل في جميع ما سبق سوف يؤثر سلباً على واقع حياتنا في المستقبل، ويحاول البحث التعرف على الدور المأمول للمؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ ولإبراز أهم التحديات التي تواجه تطبيقها، وذلك من خلال استشراف دورها المستقبلي.

مشكلة البحث:

بعد الميدان التربوي والتعليمي ميدان متشعب الجوانب، والأنشطة، وتبنى عليه آمال، وأهداف تمس الحياة بكل جوانبها الأمر الذي جعل دور المؤسسات التربوية لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية من أهم الموضوعات، بل ومن أخطرها على حياة الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، والمؤسسات التعليمية ككل.

ونلمس من خلال العرض خطورة الظاهرة والتي تتزايد نظراً للجهل الإلكتروني وعدم استيعاب الفضاء الإلكتروني من قبل الجميع ليكون أكثر ضحايا الأطفال، كما نلمس تقهقراً تشريعاً مقابل التطور في تكنولوجيا الاتصال، وهذا سيجعل التقنية تخرج عن السيطرة، لذا فدور المؤسسات التربوية يبرز في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

وبالرغم من وجود إيجابيات لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفالنا إلا أن مؤشرات الواقع الراهن تشير إلى وجود سلبيات ومخاطر للألعاب الإلكترونية التي أشارت إليها بعض الدراسات منها:

دراسة (فتيحة؛ وعبد الرحمن، ٢٠٢٣) أوصت بتحديد سن للأطفال من أجل تأهيلهم لولوج فضاء الإنترنت، وتفعيل دور الأخصائي الاجتماعي للوقوف على مسار تغيرات الطفل ودراساتها، وتحديد الرقابة غير المباشرة على سلوك الطفل، كما سعت دراسة (أبو عيد، ٢٠٢٤) لمعرفة واقع دراية طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية وذلك لتقديم محتوى ألعاب مناسب لأطفالهم مناسب لقيم وعادات المجتمع، ودراسة (إسماعيل: ٢٠٢١) حيث أوضحت أن ممارسة

الألعاب الإلكترونية كانت السبب في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، ومشكلات السمع والبصر، ومدى معاناة أولياء الأمور من استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، ودراسة (الطف: ٢٠٢١) التي أكدت على مدى خطورة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وأن سلباتها تفوق بكثير إيجابياتها، ودراسة (المفلح؛ ٢٠١٨) التي كشفت عن سلبات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأهالي مثل السمعة الزائدة ومشاكل في القدرات البصرية وأنها تشجع على أعمال العنف.

ولأهمية دور المؤسسات التربوية فقد جاءت توصيات بذلك في العديد من البحوث والدراسات السابقة، بل ويؤكد كل ما سبق ما انطلقت منه الفلسفات التربوية الحديثة التي تؤكد جميعها على أهمية التكامل في أدوار المؤسسات التربوية بتنميتها تنمية شاملة متكاملة، ومتوازنة في جميع جوانب أدوارها، مما يتيح لها التفاعل بشكل إيجابي مع البيئة بكل مؤثراتها، والإلمام بجميع جوانب بناء الإنسان.

وانطلاقاً من أهمية دور المؤسسات التربوية المختلفة كالأُسرة والروضة ووسائل الإعلام، فهي أفضل القنوات المتاحة لتنمية وتوعية الأطفال لذا فقد أكدت بعض الدراسات بضرورة تعزيز دور المؤسسات التربوية، منها:

دراسة (قبوري، ٢٠٢٤) الدور الوقائي الذي تلعبه الأسرة لحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ودراسة (شبكة، ٢٠٢٣) واقع تصورات أولياء الأمور نحو استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، ودراسة (داودي، ٢٠٢٠) على أهمية الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، كما أوصت دراسة (المفلح، ٢٠١٨) على أهمية دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية، وأكدت دراسة (حجازي، ٢٠١٧) على تنمية وعي الأسرة بتوجيه الأطفال نحو اللعب بالألعاب التقليدية التي تتميز بالحركة واستخدام الحواس بدلاً من الألعاب الإلكترونية، وأشارت دراسة (عبد العزيز، ٢٠٢٠) للاهتمام بمشاركة الوالدان للطفل في استخداماته لوسائل التكنولوجيا الحديثة، وإجراء حوار حول مشاهداته واستخداماته، كما أوصت دراسة (الحريات، ٢٠١٧) بعدم اقتصار دور الأمهات على اختيار الألعاب والقصص التعليمية وإعطاء التوجيه فقط بل يجب توجيههم نحو مشاركة أبنائهم في ممارسة تلك الألعاب.

وتأسيساً على ما سبق تتضح الحاجة إلى إجراء بحث علمي للتعرف على المتطلبات اللازمة للتوسع في تفعيل دور المؤسسات التربوية، وهذا ما لمسته الباحثة خلال إطلاعها على الدراسات السابقة، من معوقات تواجه تفعيل أدوار المؤسسات التربوية لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وعليه يمكن صياغة مشكلة البحث في السؤال الرئيس الآتي:

ما متطلبات تفعيل دور المؤسسات التربوية لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

وبتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الآتية:

- ١- ما الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية، ومخاطرها على أطفال الروضة؟
- ٢- ما الأدوار المأمولة للمؤسسات التربوية (كالأسرة، والروضة، ووسائل الإعلام) في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال الأدبيات التربوية؟
- ٣- ما متطلبات تفعيل دور المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى رصد دور المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ووضع تصور مقترح لتفعيل دور المؤسسات التربوية لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال الإجابة عن التساؤلات التي صيغت من خلالها مشكلة الدراسة الراهنة من خلال استجابات الخبراء في جولات دلفاي الثلاث.

أهمية البحث:

تنبثق أهمية هذه البحث من أهمية المتغيرات التي تتناولها، ويمكن إبراز ذلك من خلال المبررات التالية، وسوف يتم تناولها من الناحية النظرية والناحية التطبيقية كما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية

١. أهمية المؤسسات التربوية المستهدفة بالدراسة وهي (الأسرة ووسائل الإعلام والمدارس الرسمية)؛ باعتبارها المسؤولة عن تحقيق الجزء الأكبر من أهداف المؤسسات التربوية، وهذا الدور ينتهي إلى استراتيجية للتكامل بين دور الأسرة، والمدرسة، ووسائل الإعلام).
٢. أهمية الموضوع ذاته؛ حيث تتطرق الدراسة إلى قضية رصد دور المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وهي قضية مهمة في مجال العملية التعليمية، وذات صلة برفع كفاءة وفعالية المؤسسات التربوية في المجتمع.
٣. تناغمها مع التوجهات المحلية، والعالمية التي تنادي بالوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية ومنها المخاطر (النفسية والاجتماعية والجسدية).

ثانياً: الأهمية التطبيقية

١. استخدام البحث لأسلوب دلفاي (Delphi) فهو أفضل أسلوب لرسم التصورات المستقبلية لدور المؤسسات التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية، إذ يتيح أسلوب دلفاي الفرصة لجمع العديد من آراء الخبراء والمتخصصين التربويين ووضع الخطط الاستراتيجية من كافة دول العالم، وهو من أساليب الدراسات المستقبلية باستخدام النماذج أو السيناريوهات أو الإسقاط.
٢. يفتح البحث المجال أمام الباحثين للتصدي لمشكلات المؤسسات التربوية عامة، وأطفال الروضة خاصة، ولمواكبة المؤسسات التربوية في أدوارها التطورات الجديدة، والتطور السريع الملحوظ في الألعاب الإلكترونية، وكيفية الوقاية من مخاطرها على أطفال الروضة، وتأثيرها على اتجاهات الأطفال؛ لذا وجب الاهتمام بدور المؤسسات التربوية من كافة النواحي، والاهتمام بالتطور التكنولوجي.
٣. قد يستفيد من نتائج البحث الحالي متخذي القرار التربوي والمسؤولين عن المؤسسات التربوية في التعرف على كيفية وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، والتعرف على المعوقات التي تحول دون تحقيق ذلك، بما يمكنهم من اتخاذ المبادرات، والقرارات الكفيلة للوقاية من مخاطرها.

مصطلحات البحث (إجرائياً):

الألعاب الإلكترونية :

يعرف البحث الراهن الألعاب الإلكترونية: بأنها جميع أنواع الألعاب التي تعرض على هيئة إلكترونية في شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو **Play Station**) على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وألعاب الإنترنت، وألعاب الهواتف، والأجهزة المحمولة **Palm Devices** والتي تزود الطفل بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية، بحيث تحاكي الواقع بصورة إما حقيقية أو افتراضية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية، ويكون لها تأثير على الأطفال إما تأثيراً إيجابياً وإما تأثيراً سلبياً.

المؤسسات التربوية

تعرف الدراسة الراهن المؤسسات التربوية على أنها المؤسسات الرسمية التي تشترك في تنشئة الطفل وتكوينه جسمياً وعقلياً واجتماعياً سواء أكانت رياض الأطفال بأنواعها المختلفة، أم غيرها من المؤسسات الأخرى.

منهج البحث:

يستعين البحث الحالي بالمنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة تلك البحث في التعرف على واقع دور مؤسسات رياض الأطفال للحد من أخطار الألعاب الإلكترونية، ورصد وتحليل وتفسير هذا الواقع وصولاً إلى تفعيله.

أداة البحث:

تحقيقاً لأهداف البحث وللإجابة على أسئلته، فإن الاستبانة هي الأداة الأكثر ملائمة لجمع البيانات، والمعلومات المتعلقة بالمشكلة البحثية، من خلال لقاء يتم بين الباحثة وبين المفحوصين.

مجتمع وعينة البحث:

يتمثل مجتمع الدراسة الحالية في معلمات رياض الأطفال الحكومية بمحافظة الدقهلية، وقد تم اختيار عينة عشوائية من معلمات رياض الأطفال بدور رياض الأطفال ببعض المدارس الحكومية بعدة إدارات تعليمية بمحافظة الدقهلية بلغت (٣٤٥) معلمة

دراسات سابقة:

من الجدير بالذكر إلى أنه بالرجوع إلى الدراسات السابقة في مجال التربية نجدها لم تتعرض لدور المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية. وقد اتضح من الدراسات السابقة سواء العربية أو الأجنبية أنها قد تعكس اهتماماً كبيراً بدور المؤسسات التربوية ولكن لكل مؤسسة على حدى إما المدرسة بكافة المراحل التعليمية عامة، أو الأسرة بالأخص كان لها النصيب الأكبر في الاهتمام بدورها في الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ولكن يبدو نادراً أن نجد دراسة منهجية واحدة تناولت أدوار كافة المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، إلا أنه يمكن إجمال جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة في الدراسة الحالية.

فهناك العديد من الدراسات السابقة التي تناولت بعض جوانب تلك الدراسة، والتي أستفادت منها الباحثة في اختيارها لموضوع الدراسة وفي بعض إجراءاتها؛ وقد تم عرض هذه الدراسات مرتبة ترتيباً تصاعدياً من الأقدم إلى الأحدث، وذلك من خلال عرض الهدف من كل دراسة، والمنهج المتبع فيها وبعض النتائج، وذلك على النحو التالي:

أولاً: دراسات عربية

فيما يلي عدد من الدراسات العربية التي تناولت موضوع البحث، وتم تصنيفها من الأقدم إلى الأحدث على النحو التالي:

١- دراسة عثمان (٢٠١٨) بعنوان: " أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا ".

الهدف من الدراسة: تهدف تلك الدراسة إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية.

منهج الدراسة، وأداتها: المنهج المستخدم هو المنهج الوصفي المسحي، وقد استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع البيانات.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) ولي أمر اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة من مديرتي حراء والجزيرة.

أهم نتائج الدراسة: هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل، ومن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية، ومن الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية المتعددة كحوادث العنف المدرسي بأنواعه، ومشكلات النظر، والسمع.

- ٢- دراسة الدغيم ؛ الخويلدي (٢٠٢١): بعنوان " مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة ".
الهدف من الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات بالمرحلة المتوسطة.
- منهج الدراسة، وأداتها:** المنهج المستخدم هو المنهج الوصفي، وقد استخدمت الدراسة بطاقة تحليل محتوى كتب الحاسب الآلي بالمرحلة المتوسطة كأداة لجمع البيانات.
- عينة الدراسة:** تكونت عينة الدراسة من جميع كتب الحاسب وتقنية المعلومات المقررة على طلاب المرحلة المتوسطة (٦) كتب.
- أهم نتائج الدراسة:** ضعف دور المدرسة وأهم عناصرها الكتاب المدرسي وكتب الحاسب الآلي خاصة في مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية، وعدم الاتساق بين المحتوى لكتاب الحاسب وتقنية المعلومات في عمليات التعلم والتعليم، وتعزيز قدرات الطالب للحماية الذاتية من الآثار السلبية الناجمة عن سوء استخدام تقنية المعلومات.
- ٣- دراسة شبكة (٢٠٢٣) بعنوان: "تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة".
الهدف من الدراسة: تهدف تلك الدراسة إلى تحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية وحاجتهم إلى تنمية الوعي وتجنب مخاطرها.
- منهج الدراسة، وأداتها:** المنهج المستخدم هو المنهج الوصفي التحليلي، وقد استخدمت الدراسة الاستبانة كأداة لجمع البيانات.
- عينة الدراسة:** تكونت عينة الدراسة مع عينة عددها (٢٥) من أمهات وآباء أطفال الروضة بعدة روضات بمحافظة دمياط.
- أهم نتائج الدراسة:** استخدام الألعاب الإلكترونية لمدة طويلة يؤدي لضعف مهارات التواصل والانطواء وقلة القدرة التفاعل، وقلة معرفة أولياء الأمور لبرامج الرقابة الوالدية أو التطبيقات الإلكترونية والألعاب المفيدة لأبنائهم.
- ثانيًا: دراسات أجنبية**
وفيما يلي عدد من الدراسات الأجنبية التي تناولت موضوع البحث، والتي أفاد منها البحث، وسوف يتم عرضها حسب الترتيب الزمني من الأقدم إلى الأحدث على النحو التالي:
- ١- دراسة Daniel & Victoria (2016) بعنوان: " تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على اضطراب السلوك عند الأطفال".
الهدف من الدراسة: تهدف تلك الدراسة إلى الكشف عن تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على اضطراب السلوك عند الأطفال.
- أهم نتائج الدراسة:** إفراط الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير سلبي على ظهور بعض الاضطرابات السلوكية مثل القلق- الخوف- النشاط الزائد- تشتت الانتباه- السلوك العدواني، والطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي.
- ٢- دراسة Kayaalti (2016) بعنوان: " العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت وتعلم المفردات".
الهدف من الدراسة: تهدف تلك الدراسة معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب عبر الإنترنت وتعلم المفردات.
- أهم نتائج الدراسة:** زاد تعلم اللغة بمساعدة الكمبيوتر (CALL) من شعبية استخدام أجهزة

الكمبيوتر في بيئات الفصول الدراسية كأداة لتعلم اللغات. جنباً إلى جنب مع تطور الإنترنت، وبدأت الألعاب في الظهور في شكل ألعاب عبر الإنترنت، وحققت هذه المقالة في خمس مقالات دولية تتعلق بالألعاب عبر الإنترنت وتعلم المفردات من إيران وتركيا والصين حيث تم استخدام طرق مختلفة بما في ذلك القياسات الكمية والنوعية.

٣- دراسة Gong et al (2019) بعنوان: " سوابق وعواقب استخدام الألعاب الاجتماعية المفرطة عبر الإنترنت".

الهدف من الدراسة: تهدف تلك الدراسة إلى معرفة عواقب استخدام الألعاب الإلكترونية المفرط عبر الإنترنت.

منهج الدراسة وأداتها: استخدمت الدراسة المسح الطولي عبر الإنترنت، وقد استخدمت الدراسة مقياس كأداة لجمع البيانات.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (٤١٠) لاعب للعبة ساحة الشجعان.

أهم نتائج الدراسة: للألعاب الإلكترونية تأثيراً سلبياً على الأسرة بسبب الصراع التكنولوجي بين الأسرة ومستخدمي اللعبة، وبرز التمرد الاجتماعي بين مستخدمي اللعبة.

المحور الأول: الإطار النظري للبحث

يتضمن الإطار النظري للبحث الجوانب والموضوعات التالية:

مفهوم الألعاب الإلكترونية

نظراً للتقدم العلمي السريع الذي يميز عصرنا الحالي، أصبح من الضروري أن تحافظ المؤسسات التربوية على دورها في وقاية أطفال رياض الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ويعتبر مفهوم الألعاب الإلكترونية من المفاهيم الحديثة في مجتمعنا العربي؛ حيث تمثل الألعاب الإلكترونية ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله الطفل من اللعب، ولا يوجد تعريف متفق عليه لمفهوم الألعاب الإلكترونية؛ لتعدد وجهات النظر؛ حيث توجد عدة تعريفات للألعاب الإلكترونية تدور حول منظورين لتعريف الألعاب الإلكترونية أولهما المنظور المعلوماتي، وثانيهما المنظور العلمي، وهناك من يعرفها طبقاً للمفهوم الاجتماعي للألعاب الإلكترونية فهو تفاعل بين الطفل والآلة، وينضم مفهوم الألعاب الإلكترونية إلى المفاهيم المرتبطة بالإلكترونيات، والتكنولوجيا الحديثة وما تشمله من جوانب التطور والتقدم.

وتعرف بأنها مجموعة السلوكيات والأنشطة التي يسلكها الطفل من خلال الأجهزة الإلكترونية كالحاسوب، والألعاب، والموبايل، والتي تساعده في تحقيق أهدافه وإنجاز مسؤولياته، لتحقيق الأهداف القيادية المنشودة (بيومي؛ ومحمد، ٢٠٢١، ٥٥٢).

وعرفها (قيوري، ٢٠٢٤، ٢٢٩) على أنها ألعاب تعتمد على صور متحركة وتعليمات تقدم في عالم افتراضي لها تأثير عالي على الإثارة والمتعة على اللاعب، وتعتبر رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء، ولكن لها خطورة عالية في حال تم التوجه عليها بشكل كبير.

كما عرفتها (شبكة، ٢٠٢٣، ١٦٩) بأنها ألعاب يمارسها الأطفال وتقدم لهم من خلال جهاز إلكتروني (شاشة كمبيوتر – هاتف محمول) يمارسها الطفل بشكل فردي أو جماعي ويتفاعل مع ما تتميز به من سمات تخص مؤثرات تفاعلية وصوتية وبصرية مما يحقق له متعة الاستخدام لفترات طويلة.

وعرفتها (عيد، ٢٠٢٤، ٨٧) على أنها الألعاب التي تكون على هيئة قرص ويتم تشغيلها عن طريق جهاز إلكتروني يعرف بـPlay Station أو Xbox أو WeeU وتعرض على شاشة التلفاز.

كما عرفها (أحمد، ٢٠٢٤، ٢٧٤) على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية

في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحواسيب والهواتف النقالة، وأجهزة Playstation والإنترنت والتلفاز والفيديو وكذلك أجهزة Salen digital palm devices والأجهزة الكفية المحمولة.

تصنيف الألعاب الإلكترونية

هناك طرق متعددة لتصنيف الألعاب الإلكترونية (Electronic games) من نواحي مختلفة؛ حيث تصنف وفقاً لنوعها، أو وفقاً للوظيفة والهدف من إعدادها، أو تصنف وفقاً لموضوعها، أو تصنف وفقاً لطريقة تناولها للموضوع، أو تصنف وفقاً للمراحل العمرية، كما أشار (Border, 2012, 2) إلى أن مسمى الألعاب الإلكترونية يندرج تحته أي لعبة تأتي على هيئة رقمية (digital) والتي يتم تشغيلها على جهاز الحاسوب وباستخدام الإنترنت والفيديوهات وتوافرها على الأجهزة النقالة، والأجهزة اللوحية (أي باد).

وقد حاول المتخصصون في مجال الألعاب الإلكترونية أن يجدوا طرقاً لتصنيفها وفقاً لمجالاتها، حيث وجدت الكثير من الأنواع كما صنفها (الصوالحة، ٢٠١٥، ٢١)، وصنفتها (إسماعيل، ٢٠٢٢)، و(النيف، ٢٠١٧، ٥١).

- ألعاب الحركة Action games: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

- ألعاب الاستراتيجية Strategy games: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

- ألعاب المغامرة Adventure games: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

كما حددها (Leonhardt & Overa, 2021) كما يلي:

- ألعاب فكرية (تعتمد على قوة الملاحظة والانتباه والتركيز) عملياً تناسب هذه الألعاب الأطفال ولكنها تجذب انتباه الكبار لأنها تقوي سرعة البديهة والذاكرة والنشاط العقلي وتناسب أن يبدأ تالطف في ممارستها من سن السابعة.
- ألعاب تعليمية تعتمد على حكاية، أو شخصية كرتونية خيالية: هذا النوع من الألعاب مفيد جداً يجذب إليه الأطفال ويتفاعلون معه ويؤثر بقوة في ثقافتهم وهذه الألعاب يمكن أن يبدأ الطفل ممارستها من سن الرابعة.
- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء لنهاية المرحلة من اللعبة: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا يتسبب في حدوث العنف ولكنه يؤدي إلى تبليد الفكر فلا يمارس الطفل خلاله أي نشاط ذهني إذ أنه يعتمد على صيد (فواكه - طائرات - بالونات) ٠٠٠ وذلك لتجميع نقاط أكبر.
- الألعاب التي تعتمد إستراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط الذهنية) وهذا النوع من الألعاب يعتبر نوعاً ما من المراحل المتقدمة لأنه يتطلب من اللاعب زيادة في الوعي والإدراك والتي تحتاج إلى نضج عقلي مناسب ويمكن ممارستها من سن العاشرة وحتى فترة المراهقة.
- ألعاب لعب الدور Role play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكنها تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن تشارك فيها أكثر من لاعب واحد، مثل لعبة (The Challenge).
- الألعاب الرياضية: Sports games: تشبه الألعاب الاستراتيجية سواء من خلال طرف واحد أو فريق رياضي، مثل لعبة (soccer Game)، (Basketball Stars).
- ألعاب المحاكاة: Simulations games: تخلق موضوعاً أو قصة بكل تفاصيلها، مثل لعبة (Doctor KIDS)، (Barbie Dream house Adventure).

- الألعاب القديمة: Classic games: وهي ألعاب تعليمية تحولت معظمها إلى ألعاب محوسبة، والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال وهي الأكثر شهرة، مثل لعبة (Yandex games).

كما وجدت عدة تصنيفات للألعاب الإلكترونية وفقاً للمحتوى نقلاً عن كلا من (إسماعيل، ٢٠٢٢، ٢٥)، و(الحربات، ٢٠١٧، ٣٠٥)، و(النيف، ٢٠١٧، ٤٦)، و(الطار، ٢٠٢٣)، نذكر منها ما يلي :

١- النوع الأول الغازي (المقاتل، المحارب conqueror): تعتمد فكرة هذه اللعبة على أن اللاعب يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التي سوف يتكبدها، حيث تظهر المتعة عندما يشعر اللاعب بأنه المسيطر على مجرى سير اللعبة (Hunter Assassin).

٢- النوع الثاني المدير: (Manajer): تهدف هذه الألعاب إلى تطوير بعض المهارات إلى درجة عالية لتصل إلى حد الإتقان، كما تمكنهم من اجتياز الصعوبات التي تواجههم أثناء اللعبة، مثل لعبة (Soceer Manger).

٣- النوع الثالث المتعجب (المستغرب): (Wandered): لا يعتمد هذا النوع على التحدي مثل النوع الأول والثاني، ولكنها تعتمد على عرض تجارب وخبرات ممتعة وجديدة، ويكون الاسترخاء والمتعة هما هدفاً للاعب، مثل لعبة (Stellar Wandered)، (Breach Wandered).

٤- النوع الرابع المشارك: (Participant): يعتمد هذا النوع على المشاركة مع لاعبين آخرين في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها أي وجود على أرض الواقع، ويجتمع اللاعبون هناك بأرواحهم بعيداً عن حياتهم وظروفهم، ليلعبوا لعبة واحدة بوقت واحد، مثل لعبة (Pubg).

خصائص الألعاب الإلكترونية

لا يمكن حصر خصائص الألعاب الإلكترونية في كونها جهاز ينقل للطفل معلومات؛ بل إن الألعاب الإلكترونية تساعد على تنمية جميع الجوانب لدى الطفل مثل الجوانب النفسية والوجدانية والاجتماعية والثقافية من قبل من يمارسونها وتنمية التحدي والاندماج الذي يظهره اللاعب في مواجهة مواقف الألعاب الإلكترونية، وللالعاب الإلكترونية مجموعة من الخصائص فيما يلي:

- التفاعلية Interactivity: أي قدرة الطفل على التفاعل مع الألعاب من خلال الحاسب الآلي.

- المرونة Flexibility: حيث يمكن التحكم في الوسائط المتعددة وإجراء التعديلات عليها مثل (الحذف، الإضافة، التغيير) سواء في التصميم أو الإنتاج وذلك عند الحاجة.

- الرقمنة Digitization: وهي عبارة عن تحويل الصوت والفيديو والصور من الشكل النظري بما يعرف بنظام Analog إلى الشكل الرقمي بما يعرف بـ Digitization والذي يساعد على إمكانية تخزين ومعالجة الوسائط المختلفة باستخدام الحاسب الآلي.

- التزامن Synchronization: يتم عرض عناصر متنوعة ما بين صوت وصورة على شاشة الحاسوب، وقد تظهر في نفس التوقيت أو في أوقات متفرقة، وهذا يعني التزامن في عرض المنبثقات بمعنى التوافق بين الأحداث المتنوعة على شاشة واحدة.

وعنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، فبعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسدياً وعاطفياً، بالإضافة على أن مهاراتهم المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب (بالقاسمي، ٢٠١٩، ٢٧١).

مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة

هي الآثار السلبية التي تؤثر في الجانب الديني، والأخلاقي، والنفسي، والاجتماعي، والأكاديمي، والصحي، والأمني لدى الطفل، فتلحق الضرر به وبأسرته ومجتمعه (الدغيم، ٢٠٢١، ٨٠). وقد عرفها الدهشان (٢٠٢٠، ١٠) على أنها المخاطر التي تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال

وتعرفها (عبد السيد، ٢٠١٩، ٥٩) على أنها الأضرار والآثار السلبية الناتجة عن الاستخدام المفرط والخاطيء للألعاب الإلكترونية، سواء كانت هذه الألعاب موجودة على الكمبيوتر أو الإنترنت أو البلاي ستيشن أو اللاب توب أو الآي باد أو الموبيل، وتشمل تلك الأضرار نواح متعددة (صحية، اجتماعية، نفسية، تربوية).

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات تنمي العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب (صبيطي، ٢٠٢٠، ٦٢).

أولاً: المخاطر الصحية على أطفال الروضة من الألعاب الإلكترونية

ذكر بعض الأطباء أن جلوس الأطفال لساعات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية قد تؤدي بهم إلى اضطرابات صحية تتمثل في آلام العظام خاصة الرقبة والام المفاصل والظهر وضعف النظر وتقوس الظهر وتيبس في الركب، كما أنهم معرضون أيضاً للإجهاد الذهني والتوتر النفسي وتشتيت الذهن وعدم التركيز في المحيط أو البيئة الخارجية خارج أجهزة الألعاب الإلكترونية (حبة، ٢٠١٥، ٢٠٠).

وقد يظهر بعض من الآلام في الظهر والرقبة والعين على الطفل من ممارسة الألعاب الإلكترونية لأوقات طويلة وخاطر صحية أيضاً مثل الاضطرابات الغذائية سواء سمنة أو فقدان شهية، وحرمان الطفل من النوم واختلال في فتراته مما يؤدي إلى التعب والخمول، وقد تؤدي إلى التوحد نتيجة العزلة الاجتماعية.

ثانياً: المخاطر السلوكية على أطفال الروضة من الألعاب الإلكترونية

ويعكس التشبيه المجازي لهذه الألعاب باعتبارها مخدر الكراك الذي تتجاوز فاعليته فاعلية الأفيون مرات كثيرة، إذ أن الألعاب الإلكترونية تساهم في استغراق الأطفال كلية في محاكاة طقوس فضائتها الخيالية، فعوالم اللعبة تكون بمثابة بدائل عن الواقع الحقيقي، تشجع الصغار للإنغماس فيها والعيش في رحابها التي تعتمد على التقنية الصورية ثلاثية الأبعاد التي تجعل الصورة وكأنها مجسدة في الواقع الحقيقي، فهذه الأجواء الأسرية تمكن الممارس من التحكم في سياق اللعبة كما يشاء، وبالتالي تشعره بالسيطرة وتشجعه في انتمائها إلى حيز الواقع إلا أنها تخترق هذا الواقع وتتجاوز دعاية ممارستها إلى فضائها وواقعها التفاعلي، وهنا تكمن صفة التخدير وسلطانها القاهرة التي تمارسها على المدمنين من الأطفال في كل العالم.

ثالثاً: المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة من الألعاب الإلكترونية

تعرض الألعاب الإلكترونية الأطفال إلى خلل كبير في علاقاتهم الاجتماعية حيث يعتاد الطفل على السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات

السرعة الأقل درجة، الأمر الذي يقوده إلى الفراغ النفسي والشعور بالوحدة سواء في منزله أو مع زملائه(طراد، ٢٠١٩، ٢٨٢).

وأكد (الزبيدي، ٢٠١٨، ٢٠١٥) أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

فاللعب عند الأطفال هو غريزة فطرية كما يعد جزءاً مهماً في حياتهم، إذ أن اللعب يكون على شكل نشاط فكري أو بدني يؤديه الطفل، بهدف الترويح عن النفس وأيضاً من أجل التسلية والمتعة، والتعليم وحب الإستطلاع، وتفرغ الطاقة الزائدة، فقد ثبت أن اللعب يساعد بشكل عام في تنمية شخصية الطفل، من خلال إظهار ميوله الفكري والاجتماعي والعاطفي، ويحسن أيضاً نموه الجسدي واللغوي والعقلي والانفعالي، وعند ظهور الألعاب الإلكترونية في حياتنا انحرف مفهوم اللعب من التعليم إلى التسلية والمتعة فقط وخاصة عند الطفل (النقي، ٢٠٢٣، ٥٣١).

رابعاً: المخاطر الدينية على أطفال الروضة من الألعاب الإلكترونية

تضخ هذه الألعاب رسائل عنيفة وجنسية مرسخة ثقافة هدامة يستدمجها الممارسون من واقع تفاعلي افتراضي، لينقل لنا الغرب ثقافة التخريب والقتل والسرقة والاغتصاب والجريمة والفاحشة إلى الواقع الحقيقي في مجتمعاتهم ف وراء الترفيه والتسلية تكمن القوة التدميرية لثقافة هذه الألعاب، حيث وصلت لحد كبير في البلدان الغربية على غرار أمريكا وأستراليا وغيرها، حيث اضطرت هذه الدول لفرض شروط على الشركات المنتجة لتلك الألعاب الإلكترونية، فتلك الخطوة بات يلمسها الغرب ما تغفل عنها دول العالم الثالث الذي أصبح حقل تجارب لمثل هذه الألعاب، وفي ظل غياب الرقابة والقوانين الصارمة في دولنا لتحمي المستهلك الممارس لتلك الألعاب، وفي ظل غياب بدائل بتهئية محلية إلا بعض التجارب البسيطة، فإن هذه الألعاب لا تنمي لدى ممارسيها إلا قيم العنف والتدمير؛

وما من شك أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلبية مختلفة أخلاقية وصحية ونفسية ودينية وسلوكية واجتماعية واقتصادية على من يمارسونها ويحتكون بها من الأطفال ، فعالم هذه الوسائط الترفيهية الإلكترونية لا يخضع لرقابة لا يخضع لرقابة الدولة ، وفي ظل غياب قوانين تحمي المستهلك في أوطاننا يتعرض الأطفال الذين يمارسون لهذه الألعاب الإلكترونية لمخاطرها المتباينة دون رقيب أو نذير أو موجه، ليستدمج هؤلاء ثقافة هذه الميديا التي يغري واقعها الافتراضي ملايين الممارسين في العالم ليستمروا حول شاشاتها غارقين في فضائها التفاعلية.

وقد أكدت معظم الدراسات التي تناولت مخاطر الألعاب الإلكترونية على الاضطرابات السلوكية التي تظهر لدى الأطفال نتيجة الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث اضطرابات النوم والقلق والعزلة وقلة مشاركة الوالدين. ودراسة (صبي، ٢٠٢٠) ودراسة(ثروت، ٢٠٢١) ودراسة (طراد، ٢٠٢١) ودراسة(حبة، ٢٠١٥) ودراسة(الدغيم، ٢٠٢١) ودراسة(النقي، ٢٠٢١) والتي أشارت إلى بعض السلبيات الخاصة بالمرحلة العمرية ما بين السنتين والخمس سنوات حيث تضعف قدرته على التعلم ونقل لديه الحصيلة اللغوية، وعن سلوكيات التمرد وعدم سماع الكلام والتوجيهات والتوحد مع سلوكيات العنف والتنمر جاءت نتائج دراسة (Van Petegem, 2019)

كما أن للتربية الأمانية اللازمة للتعامل مع الأضرار والمخاطر التي يتعرض لها وكيفية تجنبها أو التخفيف من أثارها السلبية، والتربية الأمانية لا تقتصر على تحقيق الأمان للطفل في

الجانب الصحي والجسمي فقط، وإنما تسعى إلى تغيير السلوك غير الآمن لدى الأطفال من الأنشطة التعليمية للمحافظة على حقهم في بيئة إنسانية طبيعية ومادية آمنة، وفيما يلي بعض لمبادئ التربية الأمانية (عبد السيد، ٢٠١٩، ٦٠):

- إعداد الأطفال للحياة المعاصرة من خلال إكسابهم السلوكيات الوقائية التي تساعدهم على تحقيق الأمن الرقمي في عصر التكنولوجيا الحديثة.
- اكساب الأطفال المهارات اللازمة للتعامل مع الأجهزة الإلكترونية بشكل يساعد على الاستفادة من إيجابياتها وتجنب سلبياتها، وتدريبه على مواجهة مخاطرها وأضرارها.
- عرض البحث الحالي الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية ومخاطرها من حيث (المفهوم، والتصنيف، والخصائص) بصفة عامة، ثم تحدث عن مخاطر الألعاب الإلكترونية (الصحية، والسلوكية، والاجتماعية، والدينية) على أطفال الروضة.

المحور الثاني: البحث الميداني

يتناول هذا المحور أهداف البحث الميداني، وعينته، وأداته، والنتائج، وتفسيرها كما يلي:

أولاً: أهداف البحث الميداني

تمثلت أهداف البحث الميدانية في تحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة ودور المؤسسات التربوية في مواجهتها.

ثانياً: عينة البحث

تمثل مجتمع البحث في معلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية، وتم سحب عينة عشوائية، بلغ حجم هذه العينة (٣٤٥) معلمة.

ثالثاً: أداة البحث (الاستبانة)

اعتمد البحث على الاستبانة في مسعى لتحقيق أهدافه الميدانية، المتمثلة في التعرف على مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة، وقد اشتملت الاستبانة على (٢٠) عبارة وتتضمن هذه العبارات أربعة أبعاد هي :

- البعد الأول: المخاطر الصحية على أطفال الروضة، ويضم هذا البعد (٥) عبارات.
 - البعد الثاني: المخاطر السلوكية على أطفال الروضة، ويضم هذا البعد (٥) عبارات.
 - البعد الثالث: المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة، ويضم هذا البعد (٥) عبارات.
 - البعد الرابع: المخاطر الدينية على أطفال الروضة، ويضم هذا البعد (٥) عبارات.
- ولقد تم استخدام ليكرت الثلاثي يتحقق بدرجة (موافق ، موافق إلي حد ما ، غير موافق) لتحديد درجة موافقة أفراد العينة .

رابعاً: إجراءات تقنين الاستبانة

اعتمدت الباحثة للتحقق من صدق أداة البحث على طريقتين هما :

- بعد الانتهاء من إعداد الاستبانة وبناء عباراتها، وعرضها على المشرفين على الدراسة ثم عرضها في صورتها الأولية على (١٩) من المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة من أعضاء هيئة التدريس بجامعة المنصورة، وعدد من الجامعات المصرية الأخرى.
- تم حساب صدق الاتساق الداخلي ، وأظهرت النتائج أن قيم معاملات ارتباط عبارات المحور الأول للاستبانة جاءت جميعها موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) ، حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط للبعد الأول ما بين (٣١٧ - ٧٨٢)، كما تراوحت قيم معاملات الارتباط للبعد الثاني ما بين (٣٢١ - ٨٠٢)، وللبعد الثالث ما بين (٣٦٩ - ٧٨٩)، أما البعد الرابع والأخير فقد تراوحت قيم معاملات الارتباط ما بين (٣٩٦ - ٧٩١)، وقد جاءت جميعها

موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي بين كافة عبارات أبعاد المحور الأول .

خامساً : نتائج البحث الميداني

تم ترتيب أبعاد مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة ودور المؤسسات التربوية في مواجهتها، من حيث أهميتها على ضوء المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة، وذلك كما هو موضح بجدول (١) التالي:

جدول (١):

التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من أبعاد محور (مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة)
البعد الأول: المخاطر الصحية على أطفال الروضة
تم حساب التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد (المخاطر الصحية على أطفال الروضة) وذلك كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (١)

التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد (المخاطر الصحية على أطفال الروضة)

م	الاستجابات (ن=٣٤٥)								الأهمية النسبية	الترتيب	كا ^٢	مستوى الدلالة
	درجة الموافقة											
	كبيرة		متوسطة		صغيرة							
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%				
١	٢٣١	٦٧	٧٦	٢٢	٣٨	١١	٨٥,٣١	٢	١٨١,٧٩١	٠,٠٠١		
٢	٢٣١	٦٧	٧٦	٢٢	٣٨	١١	٨٥,٣١	٢م	١٨١,٧٩١	٠,٠٠١		
٣	٧٦	٢٢	٢٣١	٦٧	٣٨	١١	٧٠,٣٣	٥	١٨١,٧٩١	٠,٠٠١		
٤	١١٥	٣٣,٣	١٩٢	٥٥,٧	٣٨	١١	٧٤,١٠	٤	١٠٣,١١٣	٠,٠٠١		
٥	٢٦٩	٧٨	٣٨	١١	٣٨	١١	٨٨,٩٨	١	٣٠٩,٣٣٩	٠,٠٠١		

ومن الجدول السابق يتضح وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول كافة عبارات بعد (المخاطر الصحية على أطفال الروضة). وقد جاء ترتيب عبارات هذا المحور على النحو التالي:

- جاءت العبارة (٥) ومضمونها (الشعور بالتعب والإجهاد المستمر) في الترتيب الأول بدرجة تحقق (كبيرة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٨٨,٩٨).

- بينما جاءت العبارة (٣) ومضمونها (إهمال البناء في الجهاز العصبي واضطرابات النوم) في الترتيب الأخير بدرجة تحقق (متوسطة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٧٠,٣٣).

البعد الثاني: المخاطر السلوكية على أطفال الروضة

تم حساب التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد (المخاطر السلوكية على أطفال الروضة) وذلك كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٢)
التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد
(المخاطر السلوكية على أطفال الروضة)

م	الاستجابات (ن=٣٤٥)	الأهمية النسبية	الترتيب	كا ^٢	مستوى الدلالة	درجة الموافقة					
						كبيرة		متوسطة		صغيرة	
						ك	%	ك	%	ك	%
١	١٩٣	٥٥,٩	١١٤	٣٣	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨
٢	١١٦	٣٣,٦	٢٠٢	٥٨,٦	٢٧	٧,٨	٢٧	٧,٨	٢٧	٧,٨	٢٧
٣	١١٦	٣٣,٦	١٩١	٥٥,٤	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨
٤	١٩٢	٥٥,٧	١٤٤	٤١,٧	٩	٢,٦	٩	٢,٦	٩	٢,٦	٩
٥	٧٧	٢٢,٣	٢٣٠	٦٦,٧	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨

من خلال الجدول السابق يتضح وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٠١) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول عبارات بعد (المخاطر السلوكية على أطفال الروضة). وقد جاء ترتيب عبارات هذا البعد على النحو التالي:

- جاءت العبارة (٤) ومضمونها (تقليد الأبناء سلوكيات أبطال اللعبة العنيفة داخل المنزل) في الترتيب الأول لعبارات هذا البعد بدرجة تحقق (متوسطة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٨٤,٣٤).

- بينما جاء في الترتيب الأخير العبارة (٥) ومضمونها (تعزير السلوك الفوضوي التخريبي لدى الأبناء) بدرجة تحقق (متوسطة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لهذه العبارة (٧٠,٤٣).

البعد الثالث: المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة

تم حساب التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد (المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة) وذلك كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٣)
التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد
(المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة)

م	الاستجابات (ن=٣٤٥)	الأهمية النسبية	الترتيب	كا ^٢	مستوى الدلالة	درجة الموافقة					
						كبيرة		متوسطة		صغيرة	
						ك	%	ك	%	ك	%
١	١٥٤	٤٤,٦	١١٥	٣٣,٣	٧٦	٢٢	٧٦	٢٢	٧٦	٢٢	٧٦
٢	١١٦	٣٣,٦	١٩١	٥٥,٤	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨
٣	٣٨	١١	٢٦٩	٧٨	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨	١١	٣٨
٤	١١٧	٣٣,٩	٢٠٣	٥٨,٨	٢٥	٧,٢	٢٥	٧,٢	٢٥	٧,٢	٢٥
٥	٣٢٤	٩٣,٩	١١	٣,٢	١٠	٢,٩	١٠	٢,٩	١٠	٢,٩	١٠
٦	٧٧	٢٢,٣	١٩٢	٥٥,٧	٧٦	٢٢	٧٦	٢٢	٧٦	٢٢	٧٦

ومن الجدول السابق يتضح وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٠١) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول عبارات بعد (المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة).

وقد جاء ترتيب عبارات هذا البعد على النحو التالي:

- جاءت العبارة (٥) ومضمونها (حزن الأبناء وضجرهم عند منعهم من اللعب) في الترتيب الأول لعبارات هذا البعد بدرجة تحقق (كبيرة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٩٦).
- بينما جاءت العبارة (٣) ومضمونها (نقص الأدوات والمعدات اللازمة لممارسة الأنشطة الطلابية) في الترتيب الأخير لعبارات هذا البعد بدرجة تحقق (متوسطة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٦٦،٦٦).

البعد الرابع: المخاطر الدينية على أطفال الروضة

تم حساب التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد (المخاطر الدينية على أطفال الروضة) وذلك كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٤)

التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا^٢ والأهمية النسبية لكل عبارة من عبارات بعد (المخاطر الدينية على أطفال الروضة)

م	الاستجابات (ن=٣٤٥)								الأهمية النسبية	الترتيب	كا ^٢	مستوى الدلالة
	درجة الموافقة											
	كبيرة		متوسطة		صغيرة							
	ك	%	ك	%	ك	%						
١	٧٦	٢٢	١٩٣	٥٥,٩	٧٦	٢٢			٦٦,٦٦	٥	٧٩,٣٥٧	٠,٠٠١
٢	١١٥	٣٣,٣	١٥٤	٤٤,٦	٧٦	٢٢			٧٠,٤٣	٣	٢٦,٤٥٢	٠,٠٠١
٣	٧٧	٢٢,٣	٢٣٠	٦٦,٧	٣٨	١١			٧٠,٤٣	٣م	١٧٩,١١٣	٠,٠٠١
٤	١١٦	٣٣,٦	١٩١	٥٥,٤	٣٨	١١			٧٤,٢٠	٢	١٠١,٧٩١	٠,٠٠١
٥	١٥٥	٤٤,٩	١١٤	٣٣	٧٦	٢٢			٧٤,٣	١	٢٧٤,١٤٨	٠,٠٠١

ومن الجدول السابق يتضح وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠،٠١) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول عبارات بعد (المخاطر الدينية على أطفال الروضة). وقد جاء ترتيب عبارات هذا البعد على النحو التالي:

- جاءت العبارة (٥) ومضمونها (إهدار المال وضياعه لإنفاقه على الألعاب) في الترتيب الأول لعبارات هذا البعد بدرجة تحقق (كبيرة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٧٤،٣).
- بينما جاءت العبارة (١) ومضمونها (تعرض الأبناء لمحتوى يخالف الشريعة الإسلامية) في الترتيب الأخير لعبارات هذا البعد بدرجة تحقق (متوسطة)؛ حيث بلغت الأهمية النسبية لها (٦٦،٦٦).

نتائج البحث

تمثلت أبرز نتائج مخاطر الألعاب الإلكترونية ودور المؤسسات التربوية في وقاية أطفال الروضة فيما يلي :

- تتضمن محور المخاطر الصحية على أطفال الروضة من ممارسة الألعاب الإلكترونية ظهور بعض من الآلام في الظهر والرقبة والعين، وظهور اضطرابات غذائية سواء سمنة أو فقدان شهية، وقد تؤدي إلى التوحد نتيجة العزلة الاجتماعية.
- جاءت أبرز المخاطر السلوكية على أطفال الروضة من ممارسة الألعاب الإلكترونية في ظهور بعض من التوتر النفسي والقلق، والانطواء، والانفصال النفسي عن الواقع، والعيش

في الخيال، وقد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل إلى الانفصال عن البيئة والعناد والعصبية.

- جاءت أبرز المخاطر الاجتماعية على أطفال الروضة من ممارسة الألعاب الإلكترونية لانخفاض مستوى الثقة في النفس، وعزلة الطفل وعدم التفاعل مع أفراد الأسرة وزملائه بالروضة، وقد تؤدي ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة إلى عرقلة تعلم الطفل للمهارات، وانخفاض الأداء المدرسي.
- جاءت أبرز المخاطر الدينية على أطفال الروضة من ممارسة الألعاب الإلكترونية عدم مواظبة الطفل على الالتزامات الدينية وعدم الذهاب لدور العبادة، وقد تتعارض نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل معاليقيم الدينية فتسهم في تكوين ثقافة مشوهة

توصيات البحث :

- التنسيق والتفاعل بين هذه المؤسسات وتفعيل دورها.
- وضع خطة استراتيجية واضحة المعالم ومحددة الاهداف خاصة لوسائل الاعلام.
- تشجيع ممارسة هوايات أخرى.
- تخصيص وقت محدد للألعاب الإلكترونية.
- تحفيز الطفل على ممارسة الرياضة.
- حظر الهواتف النقالة لأقل من ٣ سنوات. التواصل المستمر مع الطفل ومراقبة المواقع التي يزورها.
- التكامل بين مؤسسات التعليم النظامي وغير النظامي والتنمية المهنية المستدامة للمعلمين ولجميع العاملين في هذا الميدان.
- إقامة ندوات لبعض المتخصصين في مجال التكنولوجيا الحديثة والألعاب التعليمية بحضور أولياء أمور الأطفال والمعلمات والموجهات والتعرف علي مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية مواجهتها وتدريبها للأطفال.
- توعية القائمين على المؤسسات التربوية من (أسرة وروضة ووسائل إعلام) بأهمية وقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، واستخدام وسائل الإعلام في تنمية وتدعيم الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

مراجع البحث:

- ١- أبو سيف، موسى أحمد (٢٠٢١): رياض الأطفال: مفهومها- أسباب ظهورها- نشأتها- أهدافها العامة، **مجلة علوم التربية الرياضية والعلوم الأخرى**، كلية التربية البدنية، جامعة المرقب، ع٧، ٣١٥-٣٢٥.
- ٢- أبو عيد، عائشة بنت سعد بن عبد الله (٢٠٢٤): مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية شمال مدينة الرياض، **مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية**، رابطة التربويين العرب، ع٣٤، ٨١-١٢٤.
- ٣- أحمد، سامح محمد جمال (٢٠٢٤): الألعاب الإلكترونية وتداعياتها أثناء فترة فيروس كورونا المستجد: انتشارها ومخاطرها، دراسة ميدانية، **مجلة الدراسات التاريخية والاجتماعية**، ع ٢٧١، ٦٣-٢٩١.

- ٤- إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم (٢٠٢٢): الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها، (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة الإسكندرية ١-١٣٢.
- ٥- أطف، إيداد عبد العزيز حسن (٢٠٢١): الألعاب الإلكترونية الذكية كمجال في تكنولوجيا التعليم تغذي ثقافة العنف والإرهاب للأطفال، **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة**، ١١١-٣١، ٧٧٤.
- ٦- بيومي، عبير عبد الصمد؛ ومحمد، هدى إبراهيم علي علي (٢٠٢١): فاعلية بعض الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات القيادية لدى طفل الروضة في ظل الثورة الصناعية الرابعة، **المجلة التربوية**، ج ٩٠، ٥٤١-٥٨٠.
- ٧- ثروت، مريم (٢٠٢١): الألعاب الإلكترونية بين البناء والهدم، **مجلة الوعي الإسلامي**، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، س ٥٨، ع ٦٧٣.
- ٨- حبة، هاجر علي محمد بخيت (٢٠١٥): أثر استخدام الإنترنت على الأطفال، **مجلة كلية التنمية البشرية**، ١٤، ١٧٣-٢١٤. حنفي، خالد صلاح الدين (٢٠١٨): مخاطر الألعاب الإلكترونية، **مجلة الوعي الإسلامي**، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، ع ٦٤٤، ٧٦-٧٧.
- ٩- داودي، وداد؛ وعيواج، عدراء (٢٠٢٠): الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الاتاحة والرقابة (دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال المتدربين بولاية أم البواقي)، **مجلة علوم الإنسان والمجتمع**، كلية العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر بسكرة، ١٤، مج ٩، ١٤٩-١٧١.
- ١٠- الدغيم، خالد إبراهيم صالح؛ والخويلدي، هناء عبد العزيز محمد (٢٠٢١): "مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة، **مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية**، ع ٨٤، ٦٦-١٠٠.
- ١١- الدهشان، جمال علي خليل؛ سويلم، محمد محمد غنيم (٢٠٢١): مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها (دراسة ميدانية)، **العلوم التربوية**، مج ٢٩، ع ١، ٥٧.
- ١٢- شبكة، راندا أيمن محمد (٢٠٢٣): تصور مقترح لتحسين الوعي الوالدي بمخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة، **المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة**، مج ١٠، ع ٢، ١٥٠-٢٤٥.
- ١٣- الشهراني، حسين بن معلوي بن حسين آل معلوي (٢٠٢٠): المعاوضات في اللعب الإلكترونية، **مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية**، مج ٥٤، ع ١٩٢، ١٧٧-٢٤٠.
- ١٤- صبطي، عبدة أحمد؛ وميلود، مراد؛ وبخوش، وليد عبد العزيز (٢٠٢٠): مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل، **المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة**، مج ٢، ع ٣، ٦١-٨٠.
- ١٥- طراد، طارق؛ صادقي، فوزية (٢٠١٩): تحديات حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، **مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والإنسانية**، جامعة عاشور زيان الجلفة، ٥٤، ٢٨١-٢٩٠.
- ١٦- عبد السيد، منال أنور سيد (٢٠١٩): برنامج قائم على التربية الأمنية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، كلية رياض الأطفال، جامعة أسبوط، ع ٩٤، ٤٦-١٠٨.
- ١٧- عبد العزيز، إبراهيم شريف (٢٠٢٠): التنشئة الأسرية وحماية الطفولة من مخاطر التقنية الحديثة (دراسة ميدانية)، **حوليات آداب عين شمس**، مج ٤٨، ٢٢-٥٢.

- ١٨- عثمان، أماني خميس محمد (٢٠١٨): أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، **مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط**، مج٣٤، ع١٤، ١٢٦-١٦٠.
- ١٩- فتيحة، قريقر (٢٠٢٣): التنظيم القانوني لحماية الطفل من المخاطر غير التقليدية، **مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية**، مج١٦، ع٢٤، ٦٧٩-٦٩٦.
- ٢٠- الفرخ، مبارك محمد علي (٢٠٢٢): تأثير الألعاب الإلكترونية على طلبة المرحلة الأساسية بالجمهورية اليمنية، **مجلة جامعة الناصر، جامعة الناصر**، ع١٩٤، ٢٦٩-٣٠٠.
- ٢١- قبوري، عفاف عبد الله (٢٠٢٤): دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر اللعب الإلكترونية، **مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية**، مج١٠، ع١٠، ٢٢٠-٢٥٩.
- ٢٢- محمد، عبير صديق أمين (٢٠١٨): الطفولة المبكرة بين الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية، **مجلة العلوم التربوية**، مج٢٦، ع٤٤، ١٧٢-١٨٩.
- ٢٣- المفلح، شهد إبراهيم (٢٠١٨): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالنمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي، **مجلة الدراسات التربوية والإنسانية، كلية التربية، جامعة دمنهور**، مج١٠، ع١٨١، ٢١٠-٢١١.
24. Brahim, oum Saoud(2020): The Role of status in determining family education models, **Journal of Human and Social Sciences**, v9, n2, 117-141.
25. Daniel, S.؛ Klimek, Victoria.(2016): **Just Five more Minutes Please: Electronic media Use, Sleep and Behavior in young Children, Early Child Development and Care**,v.186, n6, 981- 1000.
26. Gong, X., Zhang, K.Z.K., Chen, C., Cheung, C.M.K. & Lee, M.K.O.(2019):Antecedents and consequences of excessive online social gaming, **Journal a social Learning perspective. Information Technology& People**,v33, n2, 657-688.
27. Kayaalti, Mahmut (2018): A literature review on the impact of online games in learning vocabulary, **International Journal of Scientific and Research**, v8, Issue2.
28. Leonhardt, M., & Overa, S. (2021): Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls? A mixed methods approach, **International journal of environmental research and public health**, V18, N11, 6085.