كلية رياض الاطفال

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة

إعـــداد

د/ منال أنور سيد عبدالسيد

مدرس بقسم العلوم التربوية

كلية رياض الاطفال – جامعة أسيوط

﴿العدد التاسع– ابريل ٢٠١٩م﴾

المستخلص:

هدف البحث إلى تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الالكترونية لدى طفل الروضة، وقد أعدت الباحثة مقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية المصور وبرنامج قائم على التربية الأمانية للأطفال (عينة البحث)، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي القائم على المجموعة الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي، وتكونت العينة من مجموعة تجريبية قوامها (٣٥) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثاني KG2 الملتحقين بروضة مدرسة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط طُبق عليهم مقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية المصور تطبيقا قبليا ثم بعدياً بعد تطبيق البرنامج، وتوصلت نتائج البحث إلى فعالية البرنامج القائم على التربية الأمانية في تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال عينة البحث .

كلمات مفتاحية : التربية الأمانية، الوعي التكنولوجي، مخاطر الألعاب الالكترونية، طفل الروضة.

A Program Based on The Safety Education to Develop the Technological Awareness of the Dangers of Electronic Games for Kindergarten Children

Abstract:

The aim of the research was to develop technological awareness about the dangers of electronic games in kindergarten. The researcher prepared a measure of technological awareness about the dangers of electronic games and a program based on The Safety education of children (research sample). The researcher used the semi-empirical approach based on one group with tribal and remote measurement, (35) KG2 children enrolled in Al-Shaheed Ahmed Jalal School in Assiut Governorate applied the technological awareness of the dangers of the electronic games of the photographer in a pre-application and later application. The results of the research revealed the effectiveness of the program based on the Safety education in the development of technological awareness of the dangers of electronic games in children.

Keywords:

The Safety education - Technological awareness - Dangers of electronic games - Kindergarten child.

مقدمة:

اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر من مظاهر سلوكه، حيث أنه استعداد فطرى وضرورة من ضرورات الحياة للطفل، واللعب مدخل أساسي لنمو الطفل في كافة الجوانب العقلية والمعرفية والاجتماعية والانفعالية، وهو وسيط تربوي هام وله دور كبير في التكوين النفسي للطفل، فمن خلاله يشبع الطفل حاجاته ويقضى أوقات فراغه بشكل ممتع وهادف.

ومع التطور والتقدم التقني والإلكتروني الهائل في كافة المجالات، فقد تطورت أساليب اللعب والترفيه أيضا، حيث لم يعد اللعب التقليدي يجذب انتباه الأطفال، بل أصبح أطفال هذا الجيل ينجذبون إلى أنواع أخرى من الألعاب نتيجة انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والانترنت، حيث تتمتع هذه الألعاب بعنصر التشويق والمغامرة وهو ما يلامس احتياجات الأطفال في هذه المرحلة.

ومن أكثر هذه الألعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية، فقد انتشرت انتشاراً واسعاً ووجدت لها سوقاً رائجاً نظراً لما تتمتع به من جاذبية ورسوم وألوان وخيال ومغامرة، مما جعلها تستحوذ علي عقول الأطفال واهتماماتهم وأصبحت الشغل الشاغل لهم، اذ لا يكاد يخلو منها بيت، بل أصبحت جزءاً لا يتجزأ من غرفة الطفل.

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية، إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها، وذلك بما تحمله في طياتها من مخاطر صحية واجتماعية ونفسية وتربوية، ينبغي الالتفات إليها وتوعية الطفل بها والحد من تأثيراتها السلبية عليهم.

وهذا ما أكدته دراسة **نورة السعد (٢٠٠٥)**، حيث أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو واستنتجت أنه في الوقت الذى تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي، إلا أن هناك آثار سلبية عليهم، ثم على المجتمع بعد ذلك، حيث تتسم بعض الألعاب الإلكترونية بالعنف وتؤدى الى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي، وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص السلوك الاجتماعي

السوى المنضبط، ولها أيضا آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية.

ومن الطبيعي أن المغالاة في استخدم الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على تطورهم فكرياً ونفسياً، وقضاء الطفل لساعات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية يسبب آلاماً بالرأس، والرسغ، والرقبة، والظهر، وبشكل عام المشاكل الناتجة عن أوضاع الجسم والهيكل العظمى، كما قد تحدث لدى الطفل مشاكل اجتماعية مثل الخجل والانطواء، وصعوبة في المشاركة مع الآخرين أو التواصل معهم.

(Mitchell .A , 2004), (Brandtzaeg,P.B,2007)

وقد أكد **محمود قاسم** أن الاستخدام الطويل للكمبيوتر من قبل الأطفال، يفقدهم التواصل مع أسرهم ومجتمعهم، ويحولهم إلى أطفال أكثر ميلاً للانعزال وعدم الاستمتاع بمشاركة الآخرين اللعب والحديث . **(محمود قاسم، ٢٠١٣، ٤٨)**

وتوصلت **دراسة طارق اسماعيل (٢٠٠٧، ١٧١)** أن ألعاب الأطفال الأجنبية سواء المادية منها أو تلك الإلكترونية باستخدام الكمبيوتر، والتي تستورد من الخارج تمثل خطورة كبيرة على النشء طالما أنها تحمل طابع مغاير لثقافة المجتمع المصري وعاداته وتقاليده والتي ينبغي وضعها في الحسبان قبل السماح بتداولها من قبل الأطفال.

ومن جانب آخر تتضح أهمية التربية الأمانية في الطفولة المبكرة، حيث تعتبر هذه المرحلة من أكثر المراحل التي ترتبط بنقص القدرة على حمايه النفس من الأخطار، في عصر ترتفع فيه مؤشرات الخطورة، مما يحتم علينا إعداد الأطفال على نحو مناسب لمواجهة هذه المخاطر بما يساعد على حمايتهم وتقليل الأضرار التي يتعرضون لها، وتوجيهم بطريقة منهجية سليمة، وتربيتهم أمانيا على نحو منظم.

فالطفل أثناء نموه في حاجة إلى توفير الأمن والأمان للنمو نمواً نفسياً سليماً،وذلك لأنه يتعرض خلال مراحل نموه إلى خبرات وصعوبات مختلفة لاختلاف قدراته وإمكاناته من مرحلة إلى أخرى. **(فيصل طايع، حامد أبوجبل، ٢٠٠٦، ٧٨)**

وتشير دراسة **Agrran ,et al, (2008)** إلى أن الشعور بالأمان من احتياجات الطفل الأساسية بعد التنفس والطعام والماء، لذلك يتزايد الاهتمام بتدريبه على مواجهة المخاطر في البيئة وممارسة العادات الصحية الآمنة من خلال البرامج والمعلومات عن كيف يعيش الفرد في بيئة صحية وآمنة.

ومفهوم الأمان من المفاهيم التي لا يستطيع الطفل تعلمها إلا عن طريق خلق جو من الإثارة وحب الاستطلاع والمرح واتباع النظام في نفس الوقت، واكتسابها يكون بصورة أفضل عن طريق ممارسة السلوك الآمن بالفعل والتدريب عليه. **(مكى محمد، ٢٠١٦، ١٥)**

وهناك قدر كبير من سلوكيات الأمان يتم تعلمها من خلال خبرات التعلم وتقليد سلوكيات الكبار، ويتمكن الأطفال من إظهار مواقف وممارسات أمانية وتكون بمثابة قدوة لغيرهم من الأطفال، ويمكن للمعلمين والآباء استخدام القصص لتوضيح الفرق بين السلوك الآمن وغير الآمن. **(Sherrad, etal, 2013)**

وتشمل التربية الأمانية تدريب وتربية الطفل على كيفية التعامل في المواقف الطارئة، ومع المستحدثات العصرية من خلال التدريب واكتساب المعارف، ومن نماذج التربية الأمانية، التدريب على التكنولوجيا الحديثة مثل : الإنترنت، المحمول، الكمبيوتر.

(محمد وجيه، ٢٠٠٣، ١٤٢)

وقد أكد العديد من الدراسات والبحوث التربوية على أهمية التربية الأمانية لطفل الروضة كدراسة **إكرام محمود (٢٠٠٣)**،ودراسة **هناء محمد(٢٠٠٦)**، ودراسة **جنات عبد الغنى (٢٠٠٨)**، ودراسة**(2008) Nicki**، ودراسة **سحر توفيق(٢٠١١)**، ودراسة **سحر توفيق(٢٠١٣)**، ودراسة **مكى محمد (٢٠١٦)**، وقد أوصت معظم هذه الدراسات بضرورة إعداد برامج لتنمية سلوكيات الأمان لدى الطفل وتدريبه على حماية نفسه من الحوادث والمخاطر بأشكالها المتنوعة.

ويرى كل من **فيصل الراوي وحامد حمادة (٢٠٠٦، ٧٨)** أن أمن الطفل يتهدد ويتعرض للخطر في مواقف كثيرة يواجهها أثناء نموه، عندما يحاول التوفيق بين متطلبات نموه

وبين مقتضيات الواقع الخارجي، وهنا لابد من تذليل العقبات التي تهدد أمن شخصيته في المستقبل، وهذا مسئولية الأسرة ومن يشاركها في تربية الطفل.

وبالفعل يتعرض أطفال هذا الجيل للخطر والتهديد نتيجة فرض التكنولوجيا لنفسها على الساحة، بما تحتويه من إثارة وتشويق وألعاب، في ظاهرها التسلية والمتعة وفي باطنها الأضرار والمخاطر،وذلك لعدم مناسبة الكثير منها للمرحلة العمرية التي يمر بها الطفل، بالإضافة إلى ما ينتج عنها من سلبيات متعددة في كافة الجوانب، مما يتطلب من الطفل أن يكون مدرب وواع وقادر على التوفيق بين متطلبات نموه وبين اختياره لما يناسبه من هذه الألعاب، وذلك بمساعدة المؤسسات المسئولة عن تربية الطفل في هذه المرحلة من خلال تدريبه وتوعيته بما يحقق أمنه وسلامته.

لذا أصبح تدريب وتعليم الطفل ليعيش حياه آمنة ضرورة ملحة في ضوء مقتضيات ومستحدثات هذا العصر، وذلك من خلال برامج التربية الأمانية، فطفل الروضة مقارنة بالمراحل العمرية الأخرى على درجة كبيرة من الفضول والاستفسار وحب الاستطلاع، وفي الوقت الراهن ترتفع مؤشرات الخطورة لهذه الفئة العمرية والتي تفتقر إلى الخبرة والمهارة في التعامل مع المواقف المختلفة، ولن يتأتى ذلك إلا من خلال البرامج التربوية الهادفة التي تهدف إلى تنمية وعي الطفل وتزويده بالمعارف والمهارات المختلفة، وذلك في ضوء خصائص نموه،وفي إطار من التشويق والإثارة.

مشكلة البحث:

انتشرت الألعاب الإلكترونية وتنوعت آثارها السلبية على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواح مختلفة، صحية، ونفسية، واجتماعية، وتربوية، مما يدل على قصور الوعى بمخاطر هذه الألعاب من قبل الأطفال، وضعف قدرتهم على مواجهتها والحد من تأثيراتها السلبية عليهم.

وقد انبثقت مشكلة البحث الحالي من خلال:

- الاطلاع على العديد من البحوث والدراسات السابقة التي أكدت تنوع وتعدد الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال، كدراسة **(Rudy, M (2005**، ودراسة **عبدالله بن عبد العزيز(٢٠١٠)**، ودراسة **فاطمة سامى (٢٠١١)**، ودراسة **محمود الحاج قاسم (٢٠١٣)**،

ودراسة **ماجد محمد (٢٠١٥)** ودراسة **على سليمان (٢٠١٦)**، ودراسة **نظمية حجازي (٢١٠٧)**، ودراسة **علا حسن (٢٠١٨)**، ودراسة **أماني خميس (٢٠١٨)**، ودراسة **خالد صلاح (٢٠١٨)**.

وقد أكدت تلك الدراسات والبحوث على خطورة الألعاب الإلكترونية على الجوانب السلوكية، والصحية، والاجتماعية، والثقافية للأطفال، والمتمثلة في العنف، وضعف التواصل الأسرى، والتأثير السلبى على مجهودات الطفل الشخصية، وتنمية اتجاه الطفل نحو العدوان والقتل والتدمير، وقد أوصى معظم هذه الدراسات بضرورة إجراء دراسات جديدة لمتابعة تعاظم تأثير الالعاب الالكترونية على الأطفال وتوعيتهم، وإرشادهم بأضرار هذه الألعاب وكيفية الوقاية منها والحد من تأثيراتها السلبية، ويتضح أن معظم هذه الدراسات والبحوث وصفية، باستثناء دراسة **علا حسن (٢٠١٨)** التي أعدت برنامج فنون أدائية للحد من مشكلات التسمم التكنولوجي لدى أطفال الحضانة، مما يدل على قلة الدراسات والبحوث التي اهتمت بإعداد وتصميم برامج للأطفال للوقاية من هذه الأضرار وتنمية وعى الطفل بها والتقليل من مخاطرها ومواجهة سلبياتها، وهذا ما يهدف إليه البحث الحالي.

- قامت الباحثة بإجراء مقابلة مع بعض أطفال الروضة، ووجهت إليهم بعض الأسئلة منها: من منكم يمتلك جهاز كمبيوتر أو لاب توب أو تابلت أو موبيل؟، ومن منكم يمارس الألعاب الإلكترونية؟، وما نوع الألعاب الإلكترونية التي تميلون الى ممارستها؟، وتم التوصل من خلال إجابات الأطفال أن كل طفل من الأطفال يمتلك جهاز واحد أو أكثر من أنواع الأجهزة المذكورة سابقا، وأن جميع الأطفال يمارسون بالفعل الألعاب الالكترونية بأشكالها المتنوعة، كما تبين من خلال المناقشة أن مجموعة كبيرة من الأطفال يمارسون ألعاب PUBG – Subway – Free Fire –GATA – IGI وهي أنواع خطيرة من الألعاب الإلكترونية وغير مناسبة للمرحلة العمرية للأطفال.
- تم عمل مقابلة مع بعض الأمهات والاستماع الى آرائهم حول ممارسة أطفالهم للألعاب الالكترونية، فكانت الشكوى كثيرة من تعلق الأطفال الزائد بهذه الألعاب وشغفهم بها،وانهماكهم لوقت طويل في ممارستها واستمتاعهم بها أكثر من أي شيء آخر لدرجة

قد تصل إلى حد الإدمان من وجهه نظر الأمهات . وهذا ينعكس بصورة سلبية على الأطفال ويؤكد الحاجة إلى التدخل لوقايتهم والحد من الآثار السلبية لهذه الألعاب عليهم، وذلك لن يتحقق إلا من خلال وعى الطفل نفسه بهذه المخاطر، وتنمية قدرته ومهاراته على مواجهتها والاتقاء من أضرارها .

لذلك تم تطبيق استطلاع رأى مكون من (١٠) عبارات حول وعى الطفل بمخاطر الألعاب الإلكترونية **ملحق (١)**، وذلك على عدد (٢٠) أم من أمهات الأطفال الملتحقين بروضة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط، بعد التأكد من امتلاك أطفالهن لأجهزة إلكترونية في المنزل سواء كمبيوتر، أو لاب توب، أو تابلت، أو موبيل، وممارسة أطفالهن بالفعل للألعاب الإلكترونية، **وجاءت نتيجة استطلاع الرأي كالآتي:**

- بلغت نسبة الموافقة على استطلاع الرأي ككل ٨٥% .
- بلغت أعلى نسبة موافقة على العبارات رقم (٤، ٥، ٨) حيث وصلت (٩٥%)، وهذه العبارات هي :-
  - يجلس الطفل لفترات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
  - يفضل الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من اللعب مع أصدقاءه.
  - يجلس الطفل عل مسافة قريبة جداً من الجهاز أثناء ممارسة اللعبة الإلكترونية.
- بلغت نسبة الموافقة على العبارات أرقام (٦،١) ٩٠% وهي:
  - يهمل الطفل قيمة الوقت ولا يهتم بتحديد وقت للعبة.
  - يقلد الطفل بعض سلوكيات العنف بين الانتهاء من اللعبة الإلكترونية.
- بلغت نسبة الموافقة على العبارات أرقام (٢،٣،٧) ٨٥% وهي:
  - ينعزل الطفل عن الأسرة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
  - يتلفظ الطفل بكلمات غريبة وشاذة نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
  - يلعب الطفل ألعاب غير مناسبة لسنه.
- بلغت نسبة الموافقة على العبارات أرقام (٩، ١٠) ٨٠% وهي:
  - يهمل الطفل تناول الأغذية والسوائل أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- يثير الطفل مشكلات مع أخوته حول ممارسة الألعاب الالكترونية.

من خلال ما سبق تحددت مشكلة البحث في تعدد مخاطر الألعاب الإلكترونية على طفل الروضة، وقصور وعيه بمخاطر هذه الألعاب، مما جسد لدى الباحثة الشعور بالحاجة إلى بناء برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي لأطفال الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

أهمية البحث:

أولاً الأهمية النظرية:-

١. المساهمة في التعامل مع مشكلة واقعية عصرية وهى تعرض أطفال الروضة للعديد من المخاطر الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٢. قلة الدراسات والبحوث التي اهتمت بإعداد وتصميم برامج لتنمية الوعى التكنولوجي لطفل الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
٣. يستمد هذا البحث أهميته من أهمية وطبيعة المرحلة العمرية لأطفال الروضة، حيث تعد هذه الفئة طاقة بشرية مهمة ومؤثرة في كيان المجتمع، وتحتاج للعناية بها وحمايتها وتوفير كافة عوامل الأمن والسلامة لها من جميع المخاطر التي تواجهها.
٤. توفير قدر من المعلومات والمعارف المتضمنة في الجزء النظري، قد يستفيد منه اولياء الأمور وجميع المهتمين بمرحلة الطفولة المبكرة وذلك فيما يخص بعض المخاطر الناجمة من الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال.

ثانياً الأهمية التطبيقية:-

١- تقديم برنامج علمي مقنن قد يستفيد منه القائمين على تربية الطفل، وذلك لتنمية وعى الأطفال بالمخاطر (الصحية – الاجتماعية – النفسية – التربوية) الناجمة من استخدام الأطفال غير الأمثل للألعاب الالكترونية.
٢- توجيه الباحثين في مجال تربية الطفل إلى إعداد وتصميم برامج أخرى قائمة على استراتيجيات مختلفة وذلك لتنمية الوعى التكنولوجي لطفل الروضة بصفة عامة، وتنمية الوعى بمخاطر الألعاب الالكترونية بصفة خاصة.

٣- يقدم البحث الحالي أداة تقويم مناسبة لقياس الوعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية، يمكن الاستفادة منه عند تقويم الأطفال في هذا المجال .

أسئلة البحث :-

١- ما صورة برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة .

٢- ما فاعلية برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الالكترونية لطفل الروضة .

أهداف البحث:-

١-إعداد برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الالعاب الإلكترونية لطفل الروضة .

٢- قياس فاعلية برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة .

حدود البحث : -

اقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:-

- **الحدود الموضوعية:** اعتمد البحث الحالي على متغير مستقل وهو البرنامج القائم على التربية الأمانية، وعلى متغير تابع وهو الوعى التكنولوجي ببعض مخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة والمتمثلة في (مخاطر صحية – مخاطر اجتماعية- مخاطر نفسية – مخاطر تربوية)
- **الحدود البشرية:** تم تطبيق أدوات البحث الحالي عل عينة قوامها (٣٥) طفلا وطفلة من أطفال المستوى الثاني ممن تتراوح اعمارهم ما بين ٤-٧ سنوات.
- **الحدود المكانية:** تم تطبيق أدوات البحث بروضة مدرسة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط.
- **الحدود الزمنية:** تم تطبيق أدوات البحث خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الأكاديمي ٢٠١٨ – ٢٠١٩م .

منهج البحث:

تم استخدام المنهج شبه التجريبي القائم على المجموعة الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي.

أدوات البحث:

- مقياس الوعى التكنولوجي المصور بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة. **(إعداد الباحثة)**
- البرنامج القائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة . **(إعداد الباحثة)**

مصطلحات البحث :

التربية الأمانية:- Safety Education

- تعرفها **هدى جلال، أماني مصطفى(٢٠٠٩، ٩٦)** بأنها التربية التي تستهدف تغيير السلوك غير الآمن لدى الأطفال من خلال ممارسة الأنشطة التعليمية والتثقفية والوقائية داخل الروضة أو خارجها، للمحافظة على حق الأطفال في بيئة طبيعية، مادية، إنسانية آمنة.
- **وتعرف التربية الأمانية إجرائيا في هذا البحث بأنها** : نوع من التربية تهدف إلى توعية الأطفال وتنمية مداركهم ومهاراتهم واتجاهاتهم، وتغيير سلوكياتهم غير الآمنة، لتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية، وإكسابهم السلوكيات الأمانية لمواجهتها .

الوعى التكنولوجي:

يقصد بالوعى التكنولوجي: المعرفة بآثار الكمبيوتر في حياتنا اليومية وفى مجتمعنا والقدرة على استخدام الكمبيوتر وبرمجته. **(عاطف السيد، ٢٠٠٢، ٩٤)**.

ويعرفه فرج عبده بأنه المعرفة بآثار التكنولوجيا في حياتنا ومجتمعنا سواء بالسلب أو الايجاب، والوقاية من الآثار المحتملة الناجمة عن التعامل مع تلك التكنولوجيا، مع توظيفها التوظيف الأمثل فيما يفيد الفرد والمجتمع. **(فرج عبده، ٢٠٠٨، ٢٩٦)**

كما يعرفه الحسين حامد بأنه وعى الطفل الروضة ومدى ثقافته ومهاراته المتعلقة باستخدام وتوظيف وسائل وأدوات تكنولوجيا التعليم في خدمة العملية التعليمية.

(الحسين حامد، ٢٠١٨، ٦٣)

و**يعرف الوعى التكنولوجي إجرائيا في هذا البحث بأنه:** معرفة الطفل وفهمه وإدراكه لمخاطر الألعاب الالكترونية، مما قد يؤثر على توجيه سلوكه نحو الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب، والوقاية من الأضرار الناتجة عن الممارسة الخاطئة لها . ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل في المقياس المصور للوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الالكترونية المعد بالبحث الحالي.

<u>الألعاب الالكترونية:-</u>

هي 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 الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف المحمولة. **(Salen & Zimmerman , 2004, 86)**

ويعرفها Chris Crawfond بأنها مجموعة الألعاب التي تعتمد على وسيط الكتروني مبرمجة عليه، وتعرض من خلاله، مثل الألعاب الترفيهية، وألعاب الأتاري، وألعاب البلاي ستيشن، والعاب الكمبيوتر، وأنغام الموبيل. **(محمد متولى، داليا عبدالواحد،٢٠١٥، ١٨١)**

وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيا في هذا البحث بأنها : الألعاب التي يتم تقديمها من خلال وسيط الكتروني، يقوم بها لاعب أو مجموعة من اللاعبين، وقد تكون ألعاب حرة أو ألعاب ذات قواعد وأهداف محددة، وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، وتعتمد أساساً على مبدأ المنافسة والإثارة .

مخاطر الألعاب الالكترونية:

تعرفها (فاطمة سامى) بأنها الأضرار والآثار السلبية التي تنتج من كثرة استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية، سواء كانت هذه الألعاب موجودة على الكمبيوتر أو الانترنت أو الفيديو أو البلاي ستيشين او TV أو اللاب توب أو الآي باد. **(فاطمة سامى، ٢٠١١، ٦٠٨)**

وتعرف الباحثة مخاطر الألعاب الالكترونية إجرائياً ف هذا البحث بأنها :الأضرار والآثار السلبية الناتجة عن الاستخدام المفرط والخاطئ للألعاب الإلكترونية، سواء كانت هذه الألعاب موجودة على الكمبيوتر أو الانترنت أو البلاى ستيشين او TV أو اللاب توب أو الآى باد أو الموبيل، وتشمل تلك الاضرار نواح متعددة (صحية، اجتماعية، نفسية، تربوية).

البرنامج:

تعرف **سحر نسيم، سمير أحمد (٢٠١٣)** البرنامج بأنه : مجموعة من الخبرات التربوية المتنوعة التي تقدم في صورة مجموعة من الأنشطة التعبيرية (فنية، مسرحية، وقصصية، غنائية....وغيرها من الأنشطة) التي يمارسها طفل الروضة، وتعمل على إكسابه سلوكيات الأمان، وتنمى لديه اتجاه إيجابي نحو ممارسة تلك السلوكيات.

وتعرف الباحثة البرنامج تعريفاً إجرائياً على أنه: مجموعة متنوعة من الأنشطة والألعاب والممارسات العملية والخبرات المنظمة والمتصلة بالتربية الأمانية التي يقوم بها الطفل تحت الإشراف والتوجيه، من جانب القائم على التطبيق وذلك خلال فترة زمنية محددة من خلال مجموعة من اللقاءات بهدف تنمية وعى الطفل بمخاطر الألعاب الالكترونية، مما يقلل من الآثار السلبية والأضرار الناجمة من هذه الألعاب على الاطفال.

الإطار النظري للبحث:

أولاً: التربية الأمانية:

التربية الأمانية أحد أهم أهداف العملية التربوية، وهى عنصر من عناصر التربية الوقائية التي تهتم بجوانب وقاية وحماية الطفل في مختلف مجالات الحياة، بالإضافة إلى إكسابه

السلوكيات الأمانية اللازمة للتعامل مع الأضرار والمخاطر التي يتعرض لها وكيفية تجنبها أو التخفيف من آثارها السلبية.

والتربية الأمانية لا تقتصر على تحقيق الأمان للطفل في الجانب الصحي والجسمي فقط، وانما تسعى إلى تغيير السلوك غير الآمن لدى الأطفال من خلال الأنشطة التعليمية للمحافظة على حقهم في بيئة إنسانية طبيعية ومادية آمنة.

(هدى جلال، أماني مصطفى، ٢٠٠٩، ٩٥)

مبادئ التربية الأمانية:

١- مساعدة الطفل على تطبيق قواعد السلامة والأمان في المنزل والروضة والشارع.
٢- المساهمة الإيجابية من قبل الطفل في تحقيق الأمان والسلامة للنفس والآخرين، من خلال تنمية ضبط النفس وتجنب الهلع والفزع عند حدوث المفاجآت ووقوع الحوادث، فيتصرف الطفل بشكل إيجابي بعيداً عن الأنانية واللامبالاه.
٣- مساعدة الطفل على اكتساب المهارات اللازمة للتعامل مع البيئة الطبيعية والمادية والإنسانية، واستخدام ما فيها من عناصر بأسلوب يزيد من الاستفادة منها، ويقلل من الأخطار الناجمة عنها.
٤- تدريب الأطفال على الاستجابة السريعة لعلامات الخطر وإنذاراته الأولى.

(محمد متولى، رمضان مسعد، ٢٠٠٥، ٨٧)

<u>وتضيف الباحثة إلى المبادئ السابقة ما يلي:</u>

- 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، وتدريبة على مواجهة مخاطرها وأضرارها.
- التأكيد على الأمان الفكري والأخلاقي لدى الأطفال وما يواجههم من تشويه، ومحاربة بعض المفاهيم والمعتقدات غير السوية.

المبادئ الأساسية لإدارة الأمان والسلامة:

أ. **<u>التخطيط المسبق:</u>**

يعتمد التفكير والتخطيط في اختيار الأدوات والأنشطة التي تتناسب مع الطفل مع مراعاة قدراته ومستوى نموه، بهدف اكتساب مهارات جديدة آمنة لتنمية الاستقلال لدى الأطفال ومراعاة أمانهم وسلامتهم.

ب. **<u>وضع سياسات ومبادئ لتوجيه السلامة:</u>**

تعتمد على إرشادات الأمان التي تحتوى على بيانات حول السلوك الذى يعتبر مقبولاً في رعاية الطفل ومبادئ توجيهه، ومعرفة الطفل لما ينبغي وما لا ينبغي القيام به وعندما تكون سياسات ومبادئ التوجيه والسلامة في مستوى نمو الطفل، والاستخدام الآمن للأجهزة والأدوات، ويجب أن يتم تشجيع السلوك المناسب لإرشادات الأمان.

<u>جـ. جودة الإشراف:</u>

يقع على الأسرة والمعلمين مسئولية كبيرة وهى الإشراف والتوجيه للأطفال لحمايتهم ولإكسابهم سلوكيات الأمان المناسبة، حيث أنه كلما صغر سن الطفل كانت مسئولية حمايته أعقد. **(مكى محمد، ٢٠١٦، ٢١)**

أبعاد التربية الأمانية:

صنفت **دراسة نيفين أحمد (٢٠٠٤)** أبعاد السلوكيات الأمانية لأطفال ما قبل المدرسة إلى بعدين، مواقف في المنزل ومواقف خارج المنزل،بينما قسمت **دراسة بديعة حبيب (٢٠١٠)** سلوكيات الأمان إلى خمسة أبعاد هي : الأمان في المنزل،الأمان في الشارع،الأمان في المدرسة،الأمان الغذائي،الأمان الاجتماعي .

وحددت دراسة **نجلاء راشد (٢٠١٦، ٢٧٣)** أبعاد التربية الأمانية في ثلاثة أبعاد كالتالي:

- الأمان في المنزل :ويتمثل في التعرف على السلوكيات الواجب اتباعها لتفادي الحوادث التي يتعرض لها الأطفال في المنزل وأسبابها وكيفية الوقاية منها.

- الأمان في الشارع :ويتمثل في تعليم أمان الشارع للأطفال وزيادة وعيهم بالعلامات المرورية لتفادي حوادث الطرق.
- الأمان في المدرسة :وهو أن يتمكن الطفل من ممارسة نشاطه العادي بالروضة بطرق تناسب عمره الزمني، دون أن يتعرض للخطر أو يلحق بمجتمعه أي ضرر.

ويتضمن البرنامج القائم على التربية الأمانية في البحث الحالي على أبعاد الأمان الصحي والأمان الاجتماعي والأمان النفسي والأمان التربوي، وذلك في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية من خلال مجموعة من اللقاءات التي تحتوي على أنشطة وممارسات تربوية وخبرات متنوعة تنمي وعي الطفل بالمخاطر المتنوعة للألعاب الالكترونية (صحية، اجتماعية، نفسية، تربوية) بما يساعده على التعامل الآمن في ممارسة تلك الألعاب.

أهمية التربية الأمانية لأطفال الروضة:

أصبح مفهوم التربية الأمانية من أكثر المفاهيم المطلوب تطبيقها مع أطفال الروضة، حيث تعتبر مرحلة الطفولة من المراحل التي ترتبط بالعجز، وعدم القدرة على تلبية الاحتياجات وحماية النفس من الأخطار، ولهذا فالاعتراف يزداد يوماً بعد يوم بضرورة رفع مستوى الخدمات والرعاية الأمانية التي تهيأ الأطفال وتعدهم للحياة المستقبلية.

(هدى جلال، وأماني مصطفى، ٢٠٠٩، ٩٣)

إضافة إلى ذلك فالطفل يبدأ بتعلم مهارات الأمان بمجرد فهم معنى الكلام، وتتطور المواقف وتتحول بمرور الوقت إلى سلوكيات أمانية مدى الحياه،وهناك قدر كبير من السلوكيات الأمانية يتم تعلمها من خلال خبرات التعلم وتقليد سلوكيات الكبار، ويتمكن الأطفال من إظهار مواقف وممارسات أمانية، تكون بمثابة قدوة لغيرهم. **(Sherrad , et al, 2003)**

ويحث رجال التربية والطب على توفير عناصر الأمان والعناية بالطفل في مرحلة رياض الأطفال، فالطفل في هذه المرحلة يحاول أن يكتسب العديد من المهارات الجديدة حتى يشعر باستقلاليته مما يدفع فضوله إلى التجربة، وبالتالي التعرض للأضرار والمخاطر، ولذلك فهو بحاجة إلى الملاحظة المستمرة عن قرب وتوجيه الإرشاد له من قبل المحيطين به، وعلى هذا وجب على المسئولين عن الأطفال حمايتهم وحصر كافة المخاطر التي يمكن أن يواجهها الطفل

ووضع البرامج التعليمية والثقافية الموجهة لهم، والتي تبث لدى الأطفال سلوكيات الأمان والسلامة ليعيش حياة آمنة مطمئنة. **(سميرة عبدالعال، ٢٠٠٢، ١١٨)**

ومن هنا تبرز أهمية التربية الأمانية لطفل الروضة بشكل عام، وفى عصرنا الحالي بشكل خاص، لما يتسم به هذا العصر من تقدم علمي وتكنولوجي، وتطور سريع ومذهل في كافة المجالات، مما يضعنا أمام ضرورة ملحة لتربية أطفالنا وإعدادهم الإعداد السليم للتعامل مع مستحدثات هذا العصر، ومواجهة مشكلاته وأخطاره، والاستفادة المثلى من فوائده وإيجابياته، وذلك من خلال تربية غير تقليدية، هي التربية الأمانية، فرغم أنها قديمة في أهدافها، الا أنها سهلة في تطبيقاتها، اقتصادية في تكلفتها، بالإضافة إلى أنها آمنة في عواقبها وهذا ما نرجوه ونأمله لأطفالنا، ويستند هذا النوع من أنواع التربية إلى تنمية معارف الأطفال ومهاراتهم واتجاهاتهم وانماط سلوكهم من أجل الاستخدام الأفضل لموارد هذا العصر والتكيف مع معطياته.

أهداف التربية الأمانية:

يعتبر توفر الأمن والسلامة أحد أهم المتطلبات الأساسية، من أجل ضمان القيام بالأعمال، والأنشطة الإنسانية المختلفة بشكل آمن وناجح، فالإنسان يكون مطمئنا أكثر اذا ما راعى متطلبات الأمن، والسلامة، والوقاية، والحماية بشكل جيد خلال قيامه بأي نشاط، وتختلف تدابير واجراءات الأمن، والسلامة باختلاف الأماكن التي يتواجد فيها الفرد، فضلا عن اختلافها باختلاف الأعمال والمهام التي يزاولها.

وتتمثل هذه الأهداف فيما يلى:

١- مساعدة الطفل على اكتساب معلومات عما يحيط به من بيئة وما يوجد بها من أخطار، وما يمكن أن يفعله حيالها ليجنب نفسه ويجنب الآخرين أذاها.
٢- تدريب الطفل على الاستجابة السريعة لعلامات الخطر أو بمجرد الاحساس أنه في خطر.
٣- تنمية ضبط النفس عند حدوث المفاجآت ووقوع الحوادث.
٤- إكساب الطفل القدرة على طلب المساعدة في الظروف الطارئة وإخبار أشخاص كبار موثوق فيهم حتى يشعر الطفل بالأمان.

(نجلاء راشد، ٢٠١٦، ٢٧٤- ٢٧٥)

وقد أجريت العديد من الدراسات والبحوث حول التربية الأمانية للأطفال كدراسة **نيفين أحمد (٢٠٠٤)** التي هدفت إلى قياس أثر استخدام استراتيجية لعب الأدوار في تنمية بعض مفاهيم التربية الأمانية والاتجاهات نحوها لدى أطفال ما قبل المدرسة، وتكونت مجموعة الدراسة من (٦٠) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثاني من رياض الأطفال بمحافظة الاسماعيلية، تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، قوام كل مجموعة (٣٠) طفل وطفلة، واستخدمت الدراسة اختبار مواقف مصور لقياس بعض مفاهيم التربية الأمانية والاتجاه نحوها، واستبيان لتقدير السلوكيات الأمانية لأطفال الروضة من وجهة نظر اولياء الأمور، واستبيان لتقدير السلوكيات الأمانية لأطفال الروضة من وجهة نظر المعلمة، وتوصلت النتائج إلى فاعلية استخدام استراتيجية لعب الأدوار في تنمية بعض مفاهيم التربية الأمانية والاتجاهات نحوها لدى طفل الروضة، وكان حجم الأثر كبير.

وأجرت **هناء محمد (٢٠٠٦)** دراسة بهدف قياس فاعلية برنامج في التربية الأمانية لطفل الروضة، وتكونت أدوات ومواد الدراسة من برنامج التربية الأمانية لتنمية المعرفة والسلوك الآمن لدى طفل الروضة، ودليل إرشاد الوالدين والمعلمات، واختبار المعرفة الأمانية لطفل الروضة، وبطاقة ملاحظة السلوك الآمن للطفل، وتم اختيار مجموعة الدراسة من أطفال المستوى الثاني أحدهما تجريبية، تم تطبيق برنامج التربية الأمانية عليها، وقد بلغ عددها (٣٥) طفلاً وطفلة، والأخرى ضابطة لم يتم تطبيق البرنامج المعد عليها وبلغ عددها (٣٥) طفل وطفلة، وأظهرت نتائج الدراسة تقدم المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في اكتساب المعرفة الأمانية والسلوك الآمن مما يدل على فاعلية البرنامج المعد.

وكشفت دراسة **غادة عثمان (٢٠٠٩)** عن أساليب الأمان التي تتخذها المؤسسات الإيوائية داخل المؤسسة لحماية أطفالها من المخاطر، والتعرف على الفروق بين المؤسسات الحكومية والأهلية حول أساليب الأمان وحماية الأطفال، واشتملت عينة الدراسة على مجموعة من أطفال المؤسسات الإيوائية تتراوح أعمارهم بين (٧-٩) سنوات، كما شملت العينة مجموعة من المشرفين على الأطفال، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وأعدت استبيان لتحديد أساليب الأمان التي تتخذها المؤسسات الإيوائية لحماية أطفالها من مخاطر (الجروح- الحروق- التسمم)، ومقياس العادات السلوكية الآمنة، والبرنامج المقترح، وتوصلت النتائج إلى أنه لا توجد

فروق دالة احصائياً في نسب استجابات المشرفين في المؤسسات (الحكومية والأهلية) حول الممارسات الخاصة بحماية الأطفال من المخاطر المختلفة، وتوجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أطفال المؤسسات الإيوائية (ذكور – اناث) على مقياس العادات السلوكية الآمنة في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي نتيجة تطبيق البرنامج.

وهدفت دراسة **رشا وجيه (٢٠١٠)** إلى التعرف على فاعلية برنامج التربية الأمانية باستخدام بيئة مراكز التعلم في تنمية بعض السلوكيات المتصلة بأهداف التربية لطفل الروضة، وقد تم تطبيق البرنامج على عينة مكونة من (٤٨) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثاني بمدرسة الزهراء بمحافظة المنوفية والذين تتروح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات، وشملت أدوات الدراسة بطاقة ملاحظة سلوكيات الطفل في الروضة، واختبار السلوكيات الأمانية المصور، وبرنامج الأمان والسلامة باستخدام بيئة مراكز التعلم، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال قبل وبعد تطبيق البرنامج على محاور بطاقة الملاحظة واختبار السلوكيات الأمانية المصور لصالح درجاتهم بعد التطبيق.

وأجرت **وفاء يوسف (٢٠١٣)** دراسة بهدف الكشف عن فاعلية برنامج إرشادي مقترح في تنمية بعض المهارات الأمانية لدى عينة الدراسة، وقد تكونت العينة من (١٢) تلميذاً من المكفوفين كلياً ووظيفياً من المرحلة الابتدائية بإدارة العريش التعليمية من مدرسة النور للمكفوفين بالعريش، وتراوحت أعمارهم بين (٦ – ١٢) سنة، واشتملت الأدوات على مقياس المهارات الأمانية لدى الطفل الكفيف ومقياس سلوكيات التربية الأمانية، والبرنامج الإرشادي المعرفي السلوكي، وتوصلت النتائج إلى فروق دالة احصائياً بين رتب درجات الأطفال المكفوفين قبل وبعد تطبيق البرنامج الإرشادي وذلك على مقياس المهارات الأمانية لصالح التطبيق البعدي، كما توصلت النتائج إلى بقاء أثر البرنامج الإرشادي المعرفي السلوكي المقترح.

وتوصلت دراسة **سحر توفيق، سمير أحمد (٢٠١٣)** إلى فعالية بعض الأنشطة التعبيرية في تنمية بعض السلوكيات الأمانية والاتجاهات الوقائية لدى طفل الروضة، وتكونت عينة الدراسة من (٦٤) طفلاً وطفلة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين احداهما تجريبية بلغ عددها (٣٠) طفلاً والأخرى ضابطة بلغ عددها (٣٤)، وتم إعداد قائمة السلوكيات التربية الأمانية التي يجب أن يمارسها طفل الروضة وبلغت (٥٠) سلوكاً، كما تم إعداد مقياس لسلوكيات التربية

الأمانية، وتم تصميم برنامج الأنشطة التعبيرية وتطبيقه على المجموعة التجريبية، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في الأداء البعدي على مقياس سلوكيات التربية الأمانية لصالح أطفال المجموعة التجريبية، كما توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في الأداء البعدي على مقياس اتجاه الطفل نحو ممارسة سلوكيات التربية الأمانية لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

فى ضوء استعراض الدراسات السابقة المرتبطة بالتربية الأمانية يمكن التعقيب عليها من حيث (الهدف، والمنهج، والعينة، والأدوات، والنتائج التي توصلت إليها الدراسات) :

- **من حيث الهدف:** تعددت الأهداف وتنوعت في الدراسات السابقة، حيث جاءت حسب طبيعة الدراسة وما تسعى إليه ولكن مع تعدد الأهداف إلا أن معظم الدراسات تسعى إلى تنمية مفاهيم التربية الأمانية ومهاراتها لدى الطفل، واكسابه سلوكيات الأمان،وهذا يتفق مع أهداف البحث الحالي في بناء برنامج وفق أهداف التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية،وذلك من خلال إكساب الطفل سلوكيات الأمان والسلامة لممارسة تلك الألعاب .
- **من حيث العينة:** اقتصرت العينة في معظم الدراسات السابقة على أطفال الروضة، ما عدا دراستي **غادة عثمان (٢٠٠٩)، وفاء يوسف (٢٠١٣)** فقد اقتصرت عينة هاتين الدراستين على أطفال المرحلة الابتدائية،وتقتصر العينة في البحث الحالي على عينة من أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال.
- **من حيث المنهج:** تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في استخدامها للمنهج شبه التجريبي.
- **من حيث النتائج:** فقد أثبتت جميع الدراسات فعالية البرامج المعدة لتحقيق الأهداف.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة :

استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في كتابة الإطار النظري وصياغة مشكلة الدراسة وفروضها، وإعداد البرنامج واستخدام الأساليب الاحصائية المناسبة، وكذلك مناقشة النتائج وتفسيرها .

ثانياً الوعي التكنولوجي :

الوعي التكنولوجي هو المعرفة والفهم والإدراك والتقدير والشعور لدى المتعلمين بتطبيقات التكنولوجيا, مما قد يؤثر علي توجيه سلوكهم نحو الاستخدام والتوظيف الأمثل لهذه التطبيقات, والوقاية من الآثار الناجمة عن استخدام تلك التكنولوجيا .

(وداود الجمل، محمد أمين , ٢٠١٧ , ٧)

ومن الأمور التي يسعي لها الوعي التكنولوجي , وضع خطط مستقبلية للتعامل مع الظواهر المعلوماتية وتقنياتها ومؤثراتها , وبث الحقائق , والتفاعل مع الأجيال المختلفة, وتقويم التجارب وتنقيحها من الشوائب بمعرفة الأخطاء الواردة فيها ورسم طرق لعلاجها.

(سالم عبدالعزيز , ٢٠١٢ , ١٩)

ويعرف **عماد شوقي (٢٠١١, ١٤٣)** الوعي التكنولوجي بأنه القدرة علي تزويد الفرد بالحد الأدنى من المعارف والمهارات والاتجاهات التي تمكنه من التعامل مع المستحدثات التكنولوجية .

أبعاد الوعي التكنولوجي لطفل الروضة:

تنقسم أبعاد الوعي التكنولوجي إلي بعد معرفي وبعد مهاري وبعد وجداني كما يلي:

(ماهر اسماعيل , صلاح الدين محمد , ٢٠٠٤ , ٣١١ , ٣١٢)

١- **البعد المعرفي ويشمل :**

- المعلومات والمعارف الأساسية اللازمة لفهم طبيعة التقنية وخصائصها ومبادئها.
- علاقات التقنيات بالعلم والمجتمع, والقضايا الناتجة عن تفاعلها مع العلم والمجتمع.
- المعلومات الأساسية حول تطبيق التكنولوجيا وطرق التعامل معها.

٢- **البعد المهاري ويشمل :**

- المهارات العلمية والفنية والعقلية والاجتماعية اللازمة للتعامل مع التقنية وتطبيقاتها.

٣- **البعد الوجداني ويشمل :**

- الحس التكنولوجي لدى الأطفال والميول نحو التقنية وتوظيفها .
- الاتجاهات نحو التقنية ومدى تفضيلها والإقبال عليها .

وتشكل الأبعاد السابقة القدرة علي التعامل مع التكنولوجيا وتكوين الوعي التكنولوجي لدى الطفل من خلال تزويده بالمعارف والمعلومات والمهارات والاتجاهات التي تمكنه من التعامل علي نحو صحيح مع التكنولوجيا الحديثة , والتفاعل الإيجابي معها بشكل يجعله يستفيد من إيجابياتها ويتجنب سلبياتها، وقد تبنت الباحثة هذا التقسيم لأبعاد الوعي التكنولوجي في إعداد المقياس الخاص بالوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة في هذا البحث.

أهمية تنمية الوعي التكنولوجي لطفل الروضة :

يعد الوعي التكنولوجي بشكل عام ضرورة ثقافية معاصرة , فهو يسهم في إدراك الطفل لذاته والبيئة المحيطة به إدراكاً مستنيراً , كما يترجم هذا الإدراك في نمط سلوك فعلي , ومن هنا فإن إكساب الوعي التكنولوجي لدى طفل الروضة وتنميته ضرورة مهمة وخاصةً في العصر الراهن الذي سيطرت فيه التطبيقات التكنولوجية علي شتى مناحي الحياة وكافة الأنشطة الإنسانية , ويمكن إجمال أهمية تنمية الوعي التكنولوجي لطفل الروضة فيما يلي:-

١- يسهم إكساب الوعي التكنولوجي في تنمية المهارات للتعامل مع التطبيقات التكنولوجية من أدوات وأجهزة سواء في الروضة أو في المنزل .
٢- يعمل إكساب الوعي التكنولوجي علي تكوين وتنمية اتجاهات إيجابية مرغوبة نحو استخدامات التطبيقات التكنولوجية في حياة الطفل منذ صغره .
٣- يسهم الاهتمام بالوعي التكنولوجي في تحقيق مخرجات تعليمية أفضل , مثل الإكثار من معدل التساؤل, وتنمية حب الاستطلاع وزيادة الاهتمام بالأجهزة والأدوات والآلات والألعاب الإلكترونية ومكوناتها المادية , وكذلك تنمية قدرتهم علي امتلاك العديد من المهارات اليدوية والاجتماعية والعلمية .
٤- يسهم الوعي التكنولوجي في تكوين رؤي مستقبلية إيجابية لدى الأطفال في توجيههم لتحقيق الطموح المهني في حياتهم المستقبلية والتوظيف الأمثل لها في مجالات الحياة .
٥- الاهتمام بتنمية الوعي التكنولوجي يؤكد علي مناسبة التعلم التكنولوجي مع جميع المراحل التعليمية . **(محسن مصطفي , ٢٠١٤ , ١٩-٢٠)**

وقد أجرت **عزة عبدالحميد (٢٠١٥)** دراسة بهدف التعرف على فعالية برنامج مقترح في التنشئة العلمية لإكساب المفاهيم العلمية وتنمية الوعي التكنولوجي لتلاميذ الصف الأول الابتدائي، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة قوام كل منهما (٢٥) طفل وطفلة من الصف الأول الابتدائي وتضمنت الأدوات :اختبار المفاهيم العلمية، مقياس الوعي التكنولوجي المصور، البرنامج المقترح، وأثبتت النتائج فعالية البرنامج المقترح في التنشئة العلمية لإكساب المفاهيم العلمية وتنمية الوعي التكنولوجي لدى الأطفال مجموعة البحث.

وهدفت دراسة **الحسين حامد (٢٠١٨)** إلى التعرف على دور معلمة رياض الأطفال في تنمية الوعي التكنولوجي لطفل الروضة في ظل الثورة التكنولوجية والمعلوماتية،واقتصرت حدود الدراسة على مرحلة رياض الأطفال،ووضع الباحث تصور مقترح لتفعيل دور معلمة رياض الأطفال في تنمية الوعي التكنولوجي لطفل الروضة بمصر في ظل الثورة التكنولوجية والمعلوماتية،وقدم الباحث مجموعة من التوصيات أهمها :عمل شراكة بين إدارة التعليم برياض الأطفال وبعض شركات البرمجيات المتخصصة في برامج الأطفال في تزويد الإدارة بمجموعة من الأنشطة التكنولوجية التي تناسب مرحلة رياض الأطفال.

ويتفق البحث الحالي مع الدراستين السابقتين في الاهتمام بتنمية الوعي التكنولوجي، ولكن يختلف في العينة، فقد اقتصرت العينة في دراسة **عزة عبدالحميد (٢٠١٥)** على مجموعة من أطفال الصف الأول الابتدائي، وتناولت دراسة **الحسين حامد (٢٠١٨)** مجموعة من معلمات رياض الأطفال،و قد تم تطبيق البرنامج الحالي على عينة من أطفال الروضة، وكذلك اختلف في المتغير المستقل، حيث تم إعداد البرنامج في البحث الحالي وفق التربية الأمانية.

ثالثاً :الألعاب الإلكترونية Electronic Games

- **مفهوم الألعاب الالكترونية**

تعد الألعاب الالكترونية من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهى في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكى واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة الالكترونية للإفادة

من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحدى لقدرات المستخدم، إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة لتطوير ثقافته وقدراته، إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعه.

(أحمد نايل، أديب النوايسة، ٢٠١٠، ١٦٣)

وتعتبر الألعاب الالكترونية من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وتوجد أيضاً على التابلت أو الموبيل أو أي جهاز الكتروني، وهى تثير الجميع ويشغف بها الشباب والأطفال في مختلف الأعمار، وأحياناً أخرى الكبار، وتختلف هذه الألعاب من حيث الأنواع والأهداف، ولكنها تجتمع في عرض الأحداث على الشاشة، ودور اللاعب هو التحكم في مجريات هذه الأحداث.

مراحل تعامل الطفل مع اللعبة الالكترونية ووصفها:

يمر الأطفال في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمراحل الآتية:

١-يبدأ الطفل بالملاحظة.

٢-يستكشف العناصر ومكونات الموقف.

٣-يستخدم المحاولة والخطأ ويكرر المحاولة مرة بعد مرة حتى يعرف وظيفة كل عنصر.

وفى وصف المراحل التي يمر بها اللاعب نجدها:

مرحلة الكمون، مرحلة استخدام المحاولة والخطأ، مرحلة فحص المعلومات المقدمة في اللعبة، ثم إعداد خطط الحل، وأخيراً تطوير خطط الحل. وهذه المراحل تختلف من طفل إلى آخر، فقد تستغرق المرحلة الواحدة فترة طويلة أو قصيرة، وترتيب المراحل ليس ثابت، فقد تسبق مرحلة المحاولة والخطأ مرحلة الكمون وقد تتخللها، وأداء الطفل بالمحاولة والخطأ يكون أولاً، ولا يصل الطفل إلى مرحلة التخطيط وتطوير خطط الحل إلا بمزيد من الممارسة والتدريب.

(محمد متولى، داليا عبدالواحد، ٢٠١٥، ٢٠١)

مكونات الألعاب الإلكترونية:

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

٢- **الصوت:** ويشمل الموسيقى والمؤثرات الصوتية التي يتم تشغيلها أثناء اللعب، بما في ذلك موسيقى البداية والنهاية، والأغاني، والمؤثرات الصوتية البيئية المحيطة بأجواء اللعبة.

٣- **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 الذى يختاره اللاعب، وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم، ونظام التحكم في اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة.

٤- **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. **(نهاد فتحي، ٢٠١٨، ٢١)**

الشروط الواجب مراعاتها في تصميم الألعاب الالكترونية للأطفال:

توجد مجموعة من الشروط الواجب توافرها عند تصميم الألعاب الالكترونية للأطفال منها ما يلى:

١- لابد أن تحقق البرمجة التعليمية الأهداف التربوية والتعليمية وتدعم المنهج بطرق مباشرة أو غير مباشرة.

٢- عدم التركيز على التدريب والممارسة، حيث إنها لا تزيد عن كونها كتاب يستغل إمكانيات الكمبيوتر، كما أنها تحد من ابتكارية الطفل، وخيالاته، وإبداعه، وتؤكد على عمليات التذكر والحفظ.

٣- لا يدخل فيها عنصر الفوز والهزيمة ولا تتطلب التنافس.

٤- أن تتناسب اللعبة الالكترونية مع المرحلة السنية التي وضعت من أجلها،مهارات وقدرات الأطفال، الإمكانات المتاحة، الزمن المحدد.

٥- مراعاة مبدأ الفروق الفردية، وعوامل الأمن والسلامة.

(Dill, K.E & Thill, K, P, 2007)، (أحمد نايل، أديب النوايسة، ٢٠١٠، ١٧٤)

تصنيف الألعاب الالكترونية:

حاول المتخصصون في مجال الألعاب الالكترونية أن يجدوا طرقاً لتصنيفها، حيث وجدت الكثير من الأنواع، وفيما يلى تصنيف **(مها حسنى، ٢٠٠٨، ٤٧)**:

١- **ألعاب الحركة:** وهى الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
٢- **ألعاب الاستراتيجية:** وهى تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
٣- **ألعاب المغامرة:** وهى التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
٤- **ألعاب لعب الدور:** تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المشكلات، تعتمد على التطور النوعي للخصائص، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب.
٥- **ألعاب الرياضة:** تشبه الاستراتيجيات سواء أديت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
٦- **ألعاب المحاكاة:** تختلف موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها.
٧- **الألعاب القديمة:** معظم هذه الالعاب حولت إلى ألعاب محوسبة، وهى ألعاب تعليمية.

أما كالويس CAILLOIS فيصنف الألعاب الالكترونية إلى أربعة تصنيفات

١- **ألعاب الصراع:** حيث تكون روح التنافس طوال اللعبة.
٢- **ألعاب المغامرة:** وتكون العشوائية هي أساس اللعبة.
٣- **ألعاب الحركة:** حيث السعادة تنبع من اللعبة.
٤- **ألعاب التقليد والمحاكاة:** حيث تدور اللعبة حول مثير معين وفى ضوء قواعد اللعبة.

(نهاد فتحي، ٢٠١٨، ٢٢)

كما تصنف الألعاب الالكترونية وفقاً لعدد اللاعبين الممارسين في آن واحد إلى:

١- الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهى الألعاب التي تواجه فيها اللاعب خصماً واحداً وهو الآلة.

٢- الألعاب المتعددة اللاعبين: وهذه الألعاب يمكن أن تكون تعاونية، ذلك أن الالعاب التعاونية هي امتداد لألعاب المنفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الالعاب متعددة اللاعبين ألعاباً تنافسية، وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم بعضاً.

(خالد صلاح، ٢٠١٨، ٣٦)

يتضح من العرض السابق لتصنيف الألعاب الالكترونية، أنه بالرغم من تعدد التصنيفات، إلا أنها متشابهة ومكملة لبعضها البعض، كما أن أنواع الألعاب الالكترونية نفسها متداخلة ولا توجد حدود فاصلة بينها، فيمكن أن نرى المغامرة والحركة عناصر مشتركة في اللعبة، كما قد يكون هناك عشوائية وحظ وتنافس، وهكذا.

خصائص طفل الروضة التي تؤهله للتعامل مع اللعبة الالكترونية:

- يعتمد الطفل في هذه المرحلة في إدراكه على الحواس ولا يستطيع القراءة بعد.
- يكتشف الطفل كل ما هو جديد من خلال التجريب والمحاولة والخطأ.
- الطفل يتعلم بالتعزيز الفوري عقب الاستجابة.
- التمثيل البصرى للمدركات التي يراها يجعله يستدل من شكلها على الغرض منها.

(محمد متولى، داليا عبدالواحد، ٢٠١٥، ١٩٦)

ويوضح الجدول التالي العمليات العقلية التي يقوم بها الأطفال عند ممارسة الألعاب الالكترونية:

(محمد متولى، داليا عبدالواحد، ٢٠١٠، ١٩٧)

جدول (١):العمليات العقلية التي يقوم بها الأطفال عند ممارسة الألعاب الالكترونية

العملية العقلية	مؤشرات أدائها على الالعاب الالكترونية
الملاحظة	يلاحظ العناصر المكونة للعبة، وعلاقات هذه العناصر معاً.
الوصف	يصف الطفل مواقف وعناصر اللعبة بشكل محدد وواضح.
فرض الفروض	يستخدم العناصر في عمل حلول افتراضية للمشكلة.
التجريب	يجرب الخطة المقترحة للتأكد من فاعليتها.
التخطيط	يبنى تصوراً لكيفية استخدام العناصر داخل الموقف لتحقيق الأهداف.
التفسير	يفسر الأخطاء عن طريق إدراك سبب الخطأ وأثره.
التنبؤ	يتنبأ الطفل بنواتج الفروض والاحتمالات المقترحة.
التحقق	يتأكد من صلاحية الفروض والاحتمالات في تحقيق الهدف.
حل المشكلات	يجرب استخدام العناصر بأكثر من طريقة من أجل الوصول لحل المشكلة.
اتخاذ القرار	يتخذ قراراً بتعميم الخطة المقترحة كطريقة أداء.

إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

أولاً: إيجابيات الألعاب الالكترونية:

يتميز العصر الذى نعيش فيه بأنه عصر التكنولوجيا، وأصبحت معظم تعاملاتنا وأعمالنا تتم بشكل إلكتروني، بما يوفر لنا الوقت والجهد، فلا يمكن لأحد أن ينكر فوائد التكنولوجيا، فرغم بعض أضرارها وآثارها السلبية، لاشك أن لها فوائد عديدة طالما كان استعمالها بشكل منظم ومقنن، وينطبق هذا الكلام على الألعاب الإلكترونية للأطفال، والتي أصبحت جزءاً لا يتجزأ من ثقافتهم ومن أنشطتهم اليومية، فهي سلاح ذو حدين، فكما أن بها سلبيات، فإنها لا تخلو من الإيجابيات عند استخدامها بشكل هادف.

وقد أشار اتحاد البرمجيات الترفيهية لعام (٢٠١١) إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية تنتج عنها آثار ايجابية منها: **(Gallagher, 2011)**

- توفر محاكاة عقلية مثمرة – تسهم في التواصل مع الأصدقاء – تسهم في عملية الإبداع والابتكار ،تحسن المهارات المعرفية.

وذكر **(أحمد نايل، أديب النوايسة، ٢٠١٠، ١٧٣)** عدة ايجابيات للألعاب الإلكترونية للأطفال تتمثل في الآتي:-

- التحدي الذى يشكل شرطاً للتعلم وزيادة الرغبة فيه.
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس.
- شد الانتباه لفترة طويلة تزيد كثيراً عن الفترة المتوقعة للأطفال.
- تنمية المهارات الذهنية، مثل المهارات الإبداعية وحل المسائل، والربط والتحليل، ووضع الاستراتيجيات.
- تنمية المهارات الحسية الحركية، مثل قوة الملاحظة البصرية، والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.
- اكتساب المعارف والتحفيز على المعرفة.
- إكساب الطفل معرفة أكثر بالجهاز المستخدم كآلة وكنظام وسهولة التعامل معه .

وتمثل الألعاب الإلكترونية أهمية كبيرة في تعلم الأطفال حيث أنها : -

- تحقق التفاعل بين اللعبة واللاعب (الطفل) لاحتواها على خصائص مميزة مثل الصوت، الصورة، الفردية، التكامل، التنوع.
- ملائمتها للأطفال، فهي لا تتطلب تعلم القراءة والكتابة للاستجابة إليها، ولكن يتعامل الطفل معها من خلال الصور المتحركة والأصوات بسهولة ويسر.
- تساعد الاطفال على الابتكار .
- تعزز مهارات التناسق (التآزر) البصرى حركي والتمييز البصرى .
- تعزز النمو المعرفي واللغوي والإبداعي .

(محمد متولى، داليا عبد الواحد، ٢٠١٥، ١٨٣ – ١٩١)

يتضح من العرض السابق احتواء الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال على العديد من الإيجابيات والفوائد المتنوعة منها التسلية والترويح، والتواصل مع الأصدقاء، وتنمية الأبداع والابتكار والمهارات المعرفية، بالإضافة إلى جذب الانتباه وتنمية المهارات الحسية الحركية، واكتساب المعارف واتقان التعامل مع الاجهزة الإلكترونية، ولكى يستفيد أطفالنا من هذه الإيجابيات ويعود استخدامهم للألعاب الإلكترونية بالنفع والفائدة، فلابد من تثقيفهم وتوعيتهم بحسن استعمالها والتعامل معها على أنها وسيلة لتحقيق أهداف محددة ليست غاية فى حد ذاتها.

مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية:-

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية، إلا أن سلبياتها قد تكون أكثر وأقوى تأثيراً على حياة الطفل النفسية والجسدية والاجتماعية، والأكاديمية، وتختلف هذه السلبيات وتتنوع وتزداد حدة بحسب نوع اللعبة، المضامين التي تحتوي عليها، والمادة التي تعتمد عليها، لذا فلا يمكن تجاهل مخاطر هذه الألعاب وأضرارها وآثارها السلبية على أطفالنا.

أولاً : المخاطر الصحية: -

أشار طبيب الأطفال **محمود الحاج قاسم (٢٠١٣، ٥٠)** إلى مجموعة من الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية على الطفل كالآتي :-

- نسيان تناول الطفل للأغذية الصحية والسوائل التي يحتاجها بشكل كبير خلال فترة نموه.
- يتعرض الأطفال الذين يطيلون النظر إلى الشاشات لمخاطر في عيونهم، وغالبيتهم تكون شكواهم إحساسهم بوجود جسم غريب في العين واحمرار وتتراوح شدته من طفل لآخر.
- انتشار ما يعرف بأمراض الكمبيوتر في السنوات الأخيرة، ومنها حالات الضعف والإرهاق الشديدين لعضلات الأطراف العليا وتقوس الظهر، والخطر يتعاظم عند الأطفال بشكل أوضح لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية وفترات راحة.
- إن تعرض الأطفال للموجات الكهرومغناطيسية التي تطلقها الأجهزة الإلكترونية بدون استثناء، يؤدى إلى إصابة الأطفال بالقلق والاكتئاب والشيخوخة المبكرة .

بالإضافة إلى أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، كما ظهر أيضا من الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والاكف، هذا بالإضافة الى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمى والعضلي.

(أحمد نايل، أديب النوايسة، ٢٠١٠، ١٧٥) .

وفى هذا الصدد أكدت دراسة **حسن عمر (٢٠١٢، ١٨٥)** أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة في اليوم لها آثار سلبية كثيرة منها، زيادة الوزن، هشاشة العظام، تشوهات بالعمود الفقري للطفل، آلام باليدين، وأضرار بالعينين، أما دراسة **Takeuchi et al (٢٠١٦)** فأشارت إلى وجود ارتباط بين ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وتعطل نمو بعض أجزاء المخ المسئولة عن الذكاء اللفظي والكلامي.

ثانياً :المخاطر الاجتماعية والنفسية:

توجد العديد من المخاطر الاجتماعية والنفسية التي قد يتعرض لها الأطفال نتيجة الاستخدام الخاطئ للألعاب الالكترونية يتلخص بعضها في (العزلة الاجتماعية، إهدار الوقت وعدم الاحساس به، الشعور بالوحدة النفسية، ضعف علاقات التواصل بين الأطفال ومن حولهم، إصابة الأطفال بالقلق والتوتر، اضطرابات النوم، الاندفاعية والعصبية، العنف، الانانية، العدوان، وغيرها عن الآثار والأضرار السلبية التي لا حصر لها، وتحتاج إلى وقفة من القائمين على تربية وتنشئة الطفل لحمايته ووقايته وتوعيته للحد من آثارها الضارة والمدمرة على أطفالنا.

وهناك نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان حيث أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم فضلا عن أن ممارسة الاطفال لتلك الألعاب ولفترة طويلة قد تصل بهم إلى حد الإدمان.

(أحمد نايل،اديب النوايسة،٢٠١٠،١٧٦-١٧٧)

وتري **أميمة منير** أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر، والعنف في الألعاب الالكترونية أكثر ضررا من العنف الذى يعرضه التليفزيون حيث أن السلوك العدواني والأفكار العدائية وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدى البنين والبنات في أعقاب لعبهم ألعاب عنيفة، كما أن مشاهدة ألعاب الفيديو الشريرة ولفترات

طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها الأطفال وبوجه عام توفر هذه الألعاب بيئة تعليمية كاملة للعنف وهذه نتائج مثيرة جداً للقلق .

(أميمة منير،١٣٣،١٣٢،٢٠٠٥)

ويتضح مما سبق أن هناك ارتباط واضح بين السلوك العنيف وممارسة الألعاب الالكترونية، وهذه الألعاب تدرب أطفالنا على العنف والقتل، ففي كل مرة يمارس فيها الطفل لعبة الكترونية جذابة، يكتسب مهارات تماثل الجندي وضابط الشرطة في تمارينهم وتدريباتهم، ووفقاً لجروسمان Dave Grossman فإن الألعاب الالكترونية يمكن أن تساهم في خلق مجتمع متأثر بظاهرة تسمى Avids أي نقص المناعة ضد العنف، فحينما يكون الطفل في قمة ثورته مع شخص ما، فإن نقص المناعة ضد العنف الموجود لديه يؤدى إلى استخدامه للعنف ضد هذا الشخص وعدم قدرته على التحكم في أعصابه،ومن السهل احتواء الألعاب الإلكترونية على العنف، حيث أن هذه الألعاب سهلة التصميم، فليس على المصمم سوى أن يخلق موقفاً يضع فيه البطل ليقتل الآخرين أو يُقتل، كما أن العنف وسيلة لحل المشكلات، وخاصة لدى الذكور، فهم الجمهور الأساسي للألعاب الالكترونية العنيفة. **(نهاد فتحي، ٢٠١٨، ٣٧)**

وقد أوجز **محمود الحاج قاسم (٢٠١٣، ٤٨-٤٩)** بعض الأضرار الاجتماعية والنفسية للألعاب الإلكترونية فيما يلى :

- إن الاستخدام الطويل للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال يفقدهم التواصل مع أسرهم ومجتمعهم ويحولهم إلى أطفال أكثر ميلاً للانعزال وعدم الاستمتاع بمشاركة الآخرين اللعب والحديث .
- التخوف من الوصول إلى مرحلة يصعب فيها التفاهم بين الأهل والطفل بسبب انقطاع الحوار بينهم لساعات طويلة .
- إن الألعاب الإلكترونية المستوردة لا تخضع لرقابة محلية للتأكد من عدم احتوائها على أفكار خارجة عن المألوف لدينا في المجتمع العربي وفى أغلب الأحيان يقلد الأطفال ما يشاهدونه وتلتصق طريق اللبس وأشكال وحركات الشخصيات التي

يرونها عبر الألعاب الإلكترونية في عقولهم مما يؤثر على بناء شخصياتهم في المستقبل.

- تفقد الطفل البراءة وتفرض عليه النضج المبكر ليصبح رجلا صغيرً قبل الأوان.

ومن الأضرار السلبية والشديدة الخطورة الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية هي العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية، فالألعاب الإلكترونية نشاط منعزل وتؤدى بالأطفال إلى الانعزال اجتماعياً في غرفهم المفضلة، حيث يندمج الطفل وحده في عوالم خيالية للألعاب، ويمكن القول أن الألعاب الإلكترونية تدمر العلاقات الانسانية، حيث يصبح الطفل أسيراً لها لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه وفهمه وتلبية رغباته. **(فهد بن عبدالعزيز، ٢٠١٠، ٣٧)**

وقد أجريت العديد من الدراسات حول المخاطر الاجتماعية والنفسية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلبية على الأطفال كدراسة **Fletcher (2015)** التي تناولت التحديات في استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية علي إدمان الأطفال لهذه الألعاب , ومن هذه الآثار أمراض نفسية كاضطرابات النوم والقلق والتوتر والاكتئاب, والعزلة الاجتماعية والانطواء, والانفراد بالكمبيوتر, وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة, وأمراض العيون وضعف النظر والرؤية الضبابية وألم دموع في العين وضعف التحصيل العلمي, وظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الأخوة الصغار وعدم سماع الإرشادات والتوجيهات والتمرد.

وهدفت دراسة Daniel &Victoria (2016) إلي الكشف عن تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية علي اضطرابات السلوك عند الأطفال , وقد أكدت الدراسة أن إفراط الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير سلبي علي ظهور بعض الاضطرابات السلوكية مثل القلق , الخوف , النشاط الزائد , تشتت الانتباه , السلوك العدواني , وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر , قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد علي الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير , مما يعرض الطفل إلي نمط الوحدة والفراغ النفسي .

وأشارت **بلعالية دومة(٢٠١٦، ١٣٣-١٣٥)** أن المواد والصور والشخصيات الافتراضية المعروضة من خلال الألعاب الالكترونية تميل في معظمها إلى سياق اجتماعي وثقافي مخالف تماماً للواقع والبيئة التي تعيش فيها، بل أن هذه المواد تناقض القيم الاجتماعية وتزرع في نفوس النشء الجديد من الأطفال روح العدائية ليس فقد على مستوى الأفكار، بل من خلال التقليد والمحاكاة لهذه الشخصيات بما يجعل الطفل بحاجة دائمة إلى التملك والانتصار، كما يتحاشى إحساس الخسارة أو الضعف أو طلب الصفح أو غيرها من القيم السامية. بالإضافة إلى ذلك وجود علاقة منطقية بين زيادة مدة استعمال هذه الألعاب وبين تقليص أو حتى إقصاء وتهميش الممارسة الاجتماعية والطبيعية للطفل على عدة مستويات تؤدى إلى تخريب الانسجام الطبيعي مع المجتمع، واكتساب عادات سيئة وتكوين ثقافة مشوهة والانفصام عن الواقع لدرجة الخصومة والعداء.

وكشفت دراسة **علي سليمان وآخرون (٢٠١٦)** عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان , وقد أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين : السلوك العدواني, السلوك الاجتماعي ووزعت علي عينة مسحية مكونة من (١٠٠) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٣ / ٢٠١٤ وقد أظهرت الدراسة النتائج الآتي : وجود فورق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدوان لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور , وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة علي السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور , وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية , وأيضاً توعية الأطفال وإرشادهم لمعرة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً علي سلوكهم .

كما أكدت **أماني خميس (٢٠١٨، ١٢٧)** وجود العديد من الآثار والأضرار الاجتماعية السلبية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية منها حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وبالنظر إلى وجهة نظر أولياء الامور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية داخل الأسر أهمها ضعف التواصل الأسرى بين أفراد الاسرة، فضلاً عن استحواذ

هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، كما أبدى الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

ثالثاً :المخاطر التربوية (الأكاديمية) للألعاب الإلكترونية:

ينهمك الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها لدرجة أنهم يستيقظون من النوم على ممارستها، ويشعر الطفل بنوع من العصبية إذا حاول أحد تكليفه بأي شيء أثناء فترة اللعب، بالإضافة إلى إهمال واجباته، وتأخره في النوم أو غيابه أحياناً نتيجة السهر الطويل على ممارسة الألعاب، وشعوره بالخمول والتعب وقلة الاستيعاب والتركيز أثناء تواجده في الروضة، مما يؤثر بشكل سلبى على تحصيله ومستواه العلمي.

وقد أثبتت العديد من الدراسات أن الأطفال الذين يمضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية يعانون من ضعف في تحصيلهم العلمي مقارنة بالأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل سليم أو لا يمارسونها على الإطلاق، فقد أثبتت **فاطمة سامى(٢٠١١، ٦١٥)** أن الألعاب الإلكترونية تعمل على إصابة الطفل بتشتيت الذهن، وقلة الانتباه، وضعف التركيز والتفكير، وغياب الإبداع والابتكار، بالإضافة إلى ضعف الطلاقة اللفظية، وتشير **بلعالية دومة (٢٠١٦، ١٣٥)** إلى أن الالعاب الإلكترونية تتسبب في تراجع المستوى الدراسي للأطفال وذلك نتيجة هوسهم بالتكرار القهري لسلوك اللعب، وبالتالي انخفاض الوقت المخصص للاستذكار، وقد بنيت نتائج دراسة **أماني خميس(٢٠١٨، ١٢٧)** أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤثر بالسلب على تحصيلهم الدراسي.

من خلال العرض السابق للجزء الخاص بالألعاب الإلكترونية في الإطار النظري وما تبعه به من دراسات سابقة تناولت سلبيات ومخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، يمكن تلخيص أهم هذه المخاطر في: التأثير على قدرة الأطفال البصرية، وعلى لياقتهم البدنية، وزيادة الوزن والسمنة، وآلام العظام والمفاصل والهشاشة،والإصابة بنوبات الصرع، والعزلة الاجتماعية، وإهدار الوقت، والعنف والعدوان، والاندفاعية والعصبية والتوتر والخوف والانفصال عن الواقع،

وفقدان التواصل مع الآخرين،بالإضافة إلى التأثير السلبي على المستوى العلمي والتحصيل الدراسي.

وقد اتفق البحث الحالي مع الدراسات والبحوث السابقة بشكل عام في الاهتمام بتناول موضوع أضرار ومخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة، مع الاختلاف في الهدف ومنهجية البحث، حيث أن معظم الأبحاث والدراسات السابقة التي تم عرضها وصفية مسحية،هدفت إلى رصد المخاطر المتنوعة للألعاب الالكترونية وآثارها السلبية على الأطفال، بينما استخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي وهدف إلى إعداد برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعي لدى أطفال الروضة بهذه المخاطر والأضرار.

فروض البحث:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاوره لصالح التطبيق البعدي.

٢- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاوره.

٣- توجد فاعلية للبرنامج القائم على التربية الأمانية في تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الالكترونية لدى الأطفال (عينة البحث).

إجراءات البحث:

أولاً : عينة البحث :

*** العينة الاستطلاعية :**

تكونت العينة الاستطلاعية للبحث من (٣٠) طفلاً وطفلة, بخلاف العينة الأساسية, وذلك بهدف حساب الصدق والثبات لمقياس الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية, وكذلك حساب معامل السهولة والصعوبة لفقرات المقياس.

*** العينة الأساسية :**

تكونت العينة الأساسية من (٣٥) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثاني بروضة مدرسة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط .

ثانياً: أدوات البحث:

١- مقياس الوعي التكنولوجي المصور بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

- الهدف من المقياس :

يهدف المقياس إلي التعرف علي الوعي التكنولوجي للطفل بمخاطر الألعاب الإلكترونية مقسمة على أربعة محاور هي :(المخاطر الاجتماعية – المخاطر النفسية – المخاطر الصحية – المخاطر التربوية).

بناء المقياس :

* مراجعة الإطار النظري للأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية ومخاطرها وكذلك المتعلقة بالتربية الأمانية لطفل الروضة .

*** الاطلاع علي بعض المقاييس التي توفر للباحثة الاطلاع عليها والتي تخص مهارات الأمان بأبعاده المختلفة ومنها المقاييس التالية :**

- مقياس سلوكيات الأمان **(إعداد : بديعة حبيب , ٢٠١٠)**
- مقياس سلوكيات الأمان لطفل الروضة **(إعداد: سحر توفيق, وسمير أحمد, ٢٠١٣)**
- مقياس السلوكيات الأمانية المصور **(إعداد : نجلاء راشد , ٢٠١٦)**

تحديد المحاور الفرعية للمقياس:

حيث اشتمل المقياس علي أربعة محاور لمخاطر الألعاب الإلكترونية (مخاطر اجتماعية – مخاطر نفسية – مخاطر صحية – مخاطر تربوية)، وكل موقف من مواقف المقياس وعباراته يهدف إلى تنمية الوعي التكنولوجي بهذه المخاطر لدي طفل الروضة في بعد

من الأبعاد الثلاث للوعي التكنولوجي والمتمثلة في (البعد المعرفي – البعد المهارى – البعد الوجداني).

تم توزيع المقياس المصور في صورته الأولية علي مجموعة من المحكمين من أساتذة في رياض الأطفال والمناهج وعلم النفس والبالغ عددهم (٧) محكمين **ملحق (٢)** , وذلك لإبداء الرأي في ملائمة المقياس المصور لما وضع من أجله , والحكم علي سلامة الصياغة اللغوية لعباراته , ومدى مناسبة الصور والرسومات مع مفردات المقياس , وأخيراً الحذف أو الإضافة أو التعديل في مفردات المقياس طبقاً لآراء السادة المحكمين .

تم إجراء التعديلات التي أشار إليها المحكمون ,حيث تم حذف (عبارين) بالمواقف المصورة المرتبطة بهم , وذلك لأنهما يتضمنا معاني مكرره , وهما : عبارة رقم (٣) ورسوماتها من بعد (المخاطر الصحية) , وعبارة رقم (٥) ورسوماتها من بعد (المخاطر الاجتماعية) ليصبح المقياس في صوته النهائية يتكون من (٢٠) موقف مصور موزعة كالآتي :(٦)مواقف لبعد المخاطر الاجتماعية ,(٤) مواقف لبعد المخاطر النفسية , (٥) مواقف لبعد المخاطر الصحية , (٥) مواقف لبعد (المخاطر التربوية), وبذلك تم التوصل إلي المقياس المصور في صورته النهائية **ملحق (٣)**.

تطبيق المقياس وتصحيحه :

تم استخدام نوع واحد في المقياس من أشكال الاختبارات الموضوعية , وهو الاختيار من ثلاثة بدائل مصورة , لأنه من أنواع الاختبارات التي تتميز بالموضوعية والبعد عن التخمين،كما أنه لا يدع مجالاً للحظ أو الصدفة عند اختبار الطفل بين البدائل المصورة , وتقوم المعلمة بتوجيه سؤال للطفل وتطلب فيه اختيار بديل مصور من الثلاثة بدائل , حيث يمثل أحد البدائل الإجابة الصحيحة , والبديلين الآخرين الإجابة الخاطئة, وقد تم استخدام الصور والرسومات ليسهل علي الطفل فهم المفردات واختيار الإجابة المناسبة , وأيضاً لمناسبته لطفل الروضة , حيث تعتبر الصور والرسومات وسيلة فعالة في نقل الفكرة إلي الطفل.

يتم احتساب درجات مقياس الوعي التكنولوجي المصور لطفل الروضة من خلال حصول الطفل علي (درجة واحدة) في حالة الإجابة الصحيحة عن السؤال , والحصول علي

(صفر) في حالة الإجابة الخاطئة , لتكون النهاية العظمى للمقياس (٢٠) درجة : (٦) درجات للمحور الأول , (٤) درجات للمحور الثاني , (٥) درجات للمحور الثالث , (٥) درجات للمحور الرابع , والنهاية الصغرى (صفر) وكلما ارتفع أداء الطفل كلما حصل علي درجات أعلى .

التجربة الاستطلاعية للمقياس :

قامت الباحثة بتطبيق المقياس علي عينة قوامها (٣٠) طفلاً وطفل' من أطفال روضة مدرسة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط من غير عينة البحث الأساسية وذلك بهدف التعرف علي مدى فهم الأطفال لمفردات وصور المقياس , والتعرف علي الصعوبات التي قد تظهر أثناء التطبيق وتنزيلها , بالإضافة إلي حساب الصدق والثبات ومعاملات السهولة والصعوبة لفقرات مقياس الوعي التكنولوجي المصور .

أولاً : الصدق Validity :

اعتمدت الباحثة في حساب صدق المقياس على ما يلي:

- **الاتساق الداخلي لفقرات الاختبار:**

وللتأكد من اتساق المقياس داخلياً قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات المقياس ودرجة المقياس الكلية بعد تطبيقه على عينة استطلاعية قوامها (٣٠) طفلاً وطفلة، ويوضح **جدول (٢)** معاملات الارتباط.

جدول (٢):معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات المقياس ودرجة المقياس الكلية(ن = ٣٠)

الابعاد	الفقرات	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية	تابع الابعاد	الفقرات	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية
محور المخاطر الإجتماعية	١	.٦٨٨**	.٥٨٧**	محور المخاطر الصحية	١	.٦٤٩**	.٦١٤**
	٢	.٦٣٦**	.٦٢٣**		٢	.٥١٨**	.٦١٨**
	٣	.٦٨١**	.٦٥٠**		٣	.٤١٢**	.٥٣٨**
	٤	.٧١٨**	.٦٤١**		٤	.٥٧١**	.٤٧٣**
	٥	.٥٥٥**	.٤٩٥**		٥	.٧٥٠**	.٦٤٣**

الابعاد	الفقرات	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية	تابع الابعاد	الفقرات	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية
	٦	٦٤١.**	٦٢٧.**	محور المخاطر التربوية	١	٧٨٥.**	٧٨٤.**
محور المخاطر النفسية	١	٤٢٤.**	٣٦٦.**		٢	٥٥٢.**	٤٠٣.**
	٢	٦٦٦.**	٦٧٧.**		٣	٥٣١.**	٤٠٢.**
	٣	٧٠٦.**	٦٣٩.**		٤	٦٨٨.**	٦٧١.**
	٤	٦٨٦.**	٦٥٧.**		٥	٧٢١.**	٦٥٠.**

** دال عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (٤) أن عبارات المقياس كانت دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١ مما يدل على الاتساق الداخلي للمقياس.

- **الصدق التمييزي:**

ويتم حساب الصدق التمييزي للمقياس عن طريق حساب دلالة الفروق بين الإرباعي الأعلى والإرباعي الأدنى لدرجات الأطفال في المقياس (أعلى ٢٥% وأقل ٢٥%)، وتم حساب دلالة الفروق بين الإرباعي الأعلى والأدنى عن طريق حساب اختبار "z" مان ويتني لدلالة الفروق بين رتب متوسطي درجات الأطفال في المجموعتين العليا والدنيا، و**جدول (٣)** يوضح ذلك.

جدول(٣):متوسط ومجموع الرتب وقيمة Z ومستوى الدلالة

للفرق بين الإرباعي الأعلى والأدنى لدرجات الطلاب في المقياس

الارباعيات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
الارباعي الأدنى	٨	٤.٥٠	٣٦.٠٠	-٣.٤٥	٠.٠١
الارباعي الأعلى	٨	١٢.٥٠	١٠٠.٠٠		

يتضح من **جدول(٣)** أن قيمة z دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يؤكد ارتفاع الصدق التمييزي للاختبار.

ثانياً : الثبات Reliability :

للاطمئنان على ثبات مقياس الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، تم استخدام معامل ألفا كرونباك، ومعادلة التجزئة النصفية،حيت تم تطبيق المقياس على عينة استطلاعية قوامها (٣٠) طفلاً وطفلة وذلك كالتالي:

- طريقة ألفا كرونباك Alpha Cronbach Method :

استخدمت الباحثة معادلة ألفا كرونباك وهي معادلة تستخدم لإيضاح المنطق العام لثبات الاختبارات، وبلغت قيمة معامل ثبات الاختبار ٠.٨٢٣، وهي قيمة مرتفعة تدل على ثبات المقياس.

التجزئة النصفية لفقرات المقياس:

وللتأكد من ثبات المقياس تم تجزئة أسئلته إلى أسئلة فردية وأخرى زوجية،ثم حساب معامل ارتباط بيرسون وتصحيح ذلك من خلال معاملي سبيرمان وجتمان للتجزئة النصفية، ويوضح **جدول (٤)** معاملات الارتباط .

جدول (٤)

معاملات التجزئة النصفية لثبات المقياس

الأبعاد	معامل سبيرمان	معامل جتمان	الدلالة	معامل الفا كرونباك
محور المخاطر الاجتماعية	٠.٩٢٢	٠.٩٢٢	٠.٠١	٠.٨٤٠
محور المخاطر النفسية	٠.٨٥٣	٠.٨٥٤	٠.٠١	٠.٨٢٥
محور المخاطر الصحية	٠.٨٧٩	٠.٨٧٩	٠.٠١	٠.٨٠٥
محور المخاطر التربوية	٠.٩٤٢	٠.٩٤٢	٠.٠١	٠.٨٢٠
مجموع المقياس	٠.٨٤٩	٠.٨٤٩	٠.٠١	٠.٨٢٣

يتضح من **جدول (٤)** أن معاملات الارتباط دالة عند مستوى ٠.٠١، وذلك يؤكد على ثبات المقياس.

ثالثاً: معاملات السهولة والصعوبة :

وللتأكد من سهولة وصعوبة فقرات المقياس، قامت الباحثة بحساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لكل سؤال من أسئلة الاختبار بعد تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية قوامها (٣٠) طفلاً وطفلة،ويوضح **جدول (٥)**معاملات السهولة والصعوبة والتمييز.

جدول (٥)

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

الفقرات	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
١	%٧٠	%٣٠	%٢١
٢	%٦٧	%٣٣	%٢٢
٣	%٦٣	%٣٧	%٢٣
٤	%٦٠	%٤٠	%٢٤
٥	%٥٧	%٤٣	%٢٥
٦	%٥٣	%٤٧	%٢٥
٧	%٥٧	%٤٣	%٢٥
٨	%٦٠	%٤٠	%٢٤
٩	%٦٠	%٤٠	%٢٤
١٠	%٥٠	%٥٠	%٢٥
١١	%٤٠	%٦٠	%٢٤
١٢	%٤٧	%٥٣	%٢٥
١٣	%٤٣	%٥٧	%٢٥
١٤	%٤٠	%٦٠	%٢٤
١٥	%٤٧	%٥٣	%٢٥
١٦	%٥٠	%٥٠	%٢٥
١٧	%٥٣	%٤٧	%٢٥
١٨	%٥٧	%٤٣	%٢٥
١٩	%٦٠	%٤٠	%٢٤
٢٠	%٤٠	%٦٠	%٢٤

يتضح من **الجدول السابق رقم (٥)** أن معاملات السهولة والصعوبة والتمييز كانت قيم مقبولة .

٢- البرنامج القائم علي التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة :

بناء علي ما ورد بالإطار النظري ومن خلال الاطلاع علي المراجع والدراسات والبحوث السابقة التي أهتمت ببناء برامج في التربية الأمانية والوقائية لطفل الروضة , كدراسة **هناء محمد (٢٠٠٦)** ودراسة **جنات عبد الغني (٢٠٠٨)** , ودراسة **jay et al (2011)** , ودراسة **سحر توفيق ,سمير محمد (٢٠١٣)** ودراسة **مكي محمد (٢٠١٦)** وكذلك المراجع والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية للطفل ومخاطرها وأضرارها وطرق الوقاية منها , كدراسة **عبدالله بن عبد العزيز (٢٠١٠)** , ودراسة **فاطمة سامي (٢٠١١)**, ودراسة **ماجد محمد (٢٠١٥)**, ودراسة **علي سليمان (٢٠١٦)**, ودراسة **نظمية حجازي (٢٠١٧)**, ودراسة **أماني خميس (٢٠١٨)** , ودراسة **خالد صلاح (٢٠١٨)**, بناء علي ذلك فقد تم إعداد البرنامج والذي تضمن : (أهداف البرنامج, محتوى البرنامج , الفنيات المستخدمة في البرنامج , الأدوات والوسائل التعليمية المستخدمة, حدود البرنامج , تقويم البرنامج) .

- أهداف البرنامج :

تنقسم أهداف البرنامج إلي أهداف عامة , وأهداف إجرائية .

أولاً : الهدف العام للبرنامج :-

يهدف البرنامج إلي تنمية الوعي التكنولوجي لدى طفل الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال الفنيات والألعاب والأنشطة وأساليب التعلم المستخدمة في لقاءات البرنامج

ثانياً : الأهداف الإجرائية للبرنامج :

يفترض بعد الانتهاء من البرنامج أن ينمو وعي الأطفال عينة البحث بمخاطر الألعاب الإلكترونية (الاجتماعية – الصحية – النفسية – تربوية)، ويكون الطفل قادراً على أن:

- يحدد المعايير الصحيحة لممارسة الالعاب الإلكترونية .

- يحرص علي تناول الوجبات الصحية في مواعيدها المحددة .
- يميز بين اللعبة الإلكترونية المفيدة والضارة .
- يدرك قيمة الوقت ويتحكم فيه أثناء ممارسة اللعب .
- يتجنب تقليد سلوكيات العنف والعدوان بعد ممارسة اللعبة .
- يبني علاقات سوية مع إخوته وأقرابه .
- يحرص علي الجلوس بشكل صحي أثناء ممارسة اللعبة .
- يجلس علي مسافة مناسبة من الأجهزة الإلكترونية .
- يشعر بقيمة وفائدة اللعب مع أصدقاؤه .
- يهتم بحضور الجلسات العائلية .
- يبتعد عن الأنانية وحب التملك والسيطرة .
- يحرص علي فترات التنقل والراحة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية .
- يختار اللعبة الإلكترونية المناسبة .
- يحرص علي توفر إضاءة مناسبة أثناء استخدام الشاشات .
- يهتم بالمحادثة والتواصل مع المحيطين به .
- يحرص علي أداء واجباته .
- يتعود علي النوم مبكراً .
- يتعرف مخاطر الجلوس طويلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية .
- يتجنب ممارسة الألعاب التي تتسم بالعنف والعدوان .

محتوى البرنامج :

تم تحديد محتوى البرنامج في ضوء الاطلاع علي البحوث والدراسات السابقة والإطار النظري ويحتوي البرنامج علي (١٧) لقاء ,تم تطبيقها خلال شهر ونصف بواقع ثلاث جلسات أسبوعياً , وذلك في الفصل الدراسي الثاني للعام الأكاديمي ٢٠١٨ / ٢٠١٩م، علي مجموعة من أطفال روضة مدرسة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط بلغ عددهم (٣٥) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثاني .

الفنيات المستخدمة في البرنامج :

- **النمذجة :**

يعتمد الأطفال في مرحلة الطفولة علي التقليد والمحاكاة للنماذج التي يرونها, ويري الطفل هذه النماذج من خلال سماعه لقصة لها دور مهم في تلبية حاجاته الاجتماعية, والعقلية والانفعالية لأنها تثري الخيال, وتكسب الطفل اللغة وتزوده بالكثير من المعلومات والحقائق والمفاهيم المختلفة بصورة مبسطة. **(يعقوب الشاروني , ٢٠٠٢ , ١٢)**

كما يمكن أن يقلد الطفل ما يراه من خلال المسرح , حيث يعد مسرح الطفل أقوي معلم للأخلاق , لأن دروسه لا تلقن عن طريق الكتب بطريقة مرهقة , بل يستقبلها الطفل بالحركة المرئية التي تبعث علي الحماسة **(ناهد فهمي , ٢٠٠٩ , ٩٩)** .

وقد احتوت مجموعة من لقاءات البرنامج علي القصة والمسرح وكذلك الفيديو من خلال شاشة العرض أو جهاز اللاب توب , مما كان له أثر كبير في إثارة دافعية الأطفال وجذب انتباههم لمحتوى البرنامج في جو يسوده المرح والسعادة .

التخيل :

نظراً لحب الأطفال إلي التخيل والتعبير عن ذلك من خلال الرسم والتلوين والتشكيل, فقد حرصت الباحثة علي إدراج ذلك ضمن أساليب التعلم والفنيات المستخدمة في البرنامج من خلال أنشطة الرسم والتلوين والتشكيل عقب كل جلسة .

لعب الأدوار :

تعتبر الأنشطة الدرامية إحدى الخبرات المحسوسة التي من خلالها يكتسب الطفل الكثير من المفاهيم والخبرات التعليمية عن طريق المشاركة الفعالة من الآخرين **علي عبد التواب (٢٠١٠, ٨١)** , وقد أهتمت دراسة **(منال السيد, ٢٠١٠)** بلعب الدور والدراما والمسرح لتعليم مفاهيم السلامة المرورية لطفل الروضة , كما دعا **freeman (2003)** إلي جعل الأنشطة الدرامية ولعب الأدوار نشاطاً أساسياً في مرحلة رياض الأطفال , نظراً لمناسبتها لخصائص النمو العقلي لطفل الروضة .

الأغاني والأناشيد :

تعتبر الأغنية ذات موسيقي وتنعيم وإيقاع ولحن مما يجعل الأطفال يميلون إليها , فهي جزء من ثقافتهم الشعبة المتوارثة وهي تثير إلي طبيعتهم الغنائية التي كثيراً ما تظهر في فرحهم وأوقات السعادة لديهم , لذلك لابد من استغلال هذا الميل الفطري عند الأطفال لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة . **(إيناس خليفة , ٢٠٠٣ , ١٣٧)**

الوسائل والأدوات المستخدمة :

تم استخدام مجموعة من الأدوات والوسائل في تنفيذ الأنشطة واللقاءات من صلصال وأقلام بأنواعها, رصاص, وألوان, جهاز لاب توب, شاشة عرض, مسرح عرائس, بطاقات للتلوين, قصص مصورة , صور مطبوعة, وغيرها من الأدوات بالإضافة إلي الإمكانات المتاحة بالروضة.

تقويم البرنامج

- **التقويم المبدئي :** وذلك قبل البدء في تطبيق البرنامج من خلال التطبيق القبلي لمقياس الوعي التكنولوجي المصور .
- **التقويم المستمر :** ويشمل الحوار والمناقشات مع الأطفال للكشف عن مدى تحقق أهداف الأنشطة والجلسات بالإضافة إلي تقويم الأطفال عقب كل نشاط .
- **التقويم النهائي :** وذلك بهدف قياس فاعلية البرنامج من خلال إعادة تطبيق مقياس الوعي التكنولوجي المصور تطبيقاً بعدياً , والمقارنة بين التطبيقين القبلي , والبعدي.
- **التقويم التتبعي :** ويهدف إلي تحديد الآثار المستمرة للبرنامج وذلك من خلال إعادة تطبيق مقياس الوعي التكنولوجي المصور بعد مرور شهر من نهاية تطبيق البرنامج.

عرض البرنامج علي المحكمين :

بعد إعداد البرنامج في صورته الأولية , فقد تم عرضه علي مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال الطفولة والمناهج **ملحق (٢)**، وذلك للتعرف علي آرائهم حول مدى مناسبة جلسات البرنامج بما تتضمنه من أنشطة وفنيات وأدوات وأساليب تقويم لتحقيق الأهداف المرجوة من البرنامج وقد تم عمل التعديلات التي أشار إليها السادة المحكمون, وأصبح البرنامج

في صورته النهائية **ملحق (٤)** صالحاً للتطبيق، **وبذلك فقد تمت الإجابة عن السؤال الأول للبحث وهو:** ما صورة برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة .

نتائج البحث وتفسيرها :

لتحقيق أهداف البحث وفي ضوء منهج وعينة الدراسة وعلى ضوء ما أسفرت عنه المعالجات الإحصائية، تعرض الصفحات القادمة ما تم من نتائج تقوم الباحثة بعرضها على النحو التالي:

الفرض الأول:

للتحقق من صحة الفرض الأول الذي ينص على أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاوره لصالح التطبيق البعدي". تم استخدام اختبار ت للعينات البارمترية للأزواج المرتبطة من خلال البرنامج الإحصائي Spss، و**جدول (٦)** يوضح ذلك.

جدول (٦):المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T ومستوى الدلالة للفروق بين درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	الدلالة
محور المخاطر الاجتماعية	قبلي	٣٥	٢.٦٩	٠.٦٣	١٧.٧٥	دال عند ٠.٠١
	بعدي	٣٥	٥.٤٩	٠.٥٦		
محور المخاطر النفسية	قبلي	٣٥	١.٧١	٠.٦٢	١٣.٨٥	دال عند ٠.٠١
	بعدي	٣٥	٣.٦٣	٠.٤٩		
محور المخاطر الصحية	قبلي	٣٥	٢.٢٣	٠.٦٩	١٦.٥٨	دال عند ٠.٠١
	بعدي	٣٥	٤.٧١	٠.٤٦		
محور المخاطر التربوية	قبلي	٣٥	٢.٤٣	٠.٦٥	١٦.٣٥	دال عند ٠.٠١
	بعدي	٣٥	٤.٦٩	٠.٤٧		
مجموع المقياس	قبلي	٣٥	٩.٠٦	١.٥٣	٣٠.٤٦	دال عند ٠.٠١
	بعدي	٣٥	١٨.٥١	١.٠٤		

يتضح من **جدول (٦)** ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمحور المخاطر الاجتماعية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة ٠.٠١، لصالح متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمحور المخاطر النفسية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة ٠.٠١، لصالح متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمحور المخاطر الصحية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة ٠.٠١، لصالح متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمحور المخاطر التربوية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة ٠.٠١، لصالح متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمجموع محاور **مقياس** الوعي التكنولوجي ككل، وذلك عند مستوى دلالة ٠.٠١، لصالح متوسط درجات الأطفال في التطبيق البعدي .

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **Blue (2006)**، ودراسة **عزة عبدالحميد (٢٠١٥)**، ودراسة **علا حسن (٢٠١٨)** والتي أشارت نتائجها إلى فاعلية البرامج المقدمة للمجموعة التجريبية بأنشطتها المختلفة وفنياتها المتعددة لتنمية الوعي التكنولوجي لدى الأطفال.

وتؤكد نتائج الفرض الأول نجاح البرنامج القائم على التربية الأمانية في تحقيق أهدافه، وهي تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة، فقد دارت لقاءات البرنامج حول موضوع هام وعصري وواقعي، يمر به جميع الأطفال تقريباً في وقتنا هذا وهو التعرض للكثير من المخاطر الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ما بين مخاطر اجتماعية وصحية ونفسية وتربوية، لا يدركها الطفل ولا يأمن عواقبها، مما جذب انتباه الأطفال وأثار اهتمامهم وأسئلتهم أثناء الحوار والمناقشة معهم حول هذه المخاطر، وكذلك أثناء تقديم أنشطة البرنامج وفنياته، مثل مسرحية (ملكة الأحلام)، وقصة (زين والكمبيوتر)، ولعبة أنا زعلان وأنا فرحان، ولعبة أطواق النجاة، فقد أظهر الأطفال تفاعلهم واستجاباتهم من خلال طرحهم للكثير من الأسئلة والاستفسارات التي كانت تستغلها الباحثة لتوضح لهم ما يجب مراعاته أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وكيفية اتقاء أضرارها ومخاطرها، لذا يتضح أن لقاءات البرنامج قد حققت التفاعل الإيجابي من قبل الأطفال مما كان له الدور الفعال في تنمية الوعي لديهم بهذه المخاطر والأضرار، ويعد هذا دليلاً واضحاً على فاعلية البرنامج،ومدى مناسبة وأهمية أنشطته المقدمة لتحقيق الأهداف المرجوة منه.

الفرض الثاني:

للتحقق من صحة الفرض الثاني الذي ينص على أنه " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاوره". تم استخدام اختبار ت للعينات البارمترية للأزواج المرتبطة من خلال البرنامج الإحصائي Spss، و**جدول (٧)** يوضح ذلك.

جدول (٧):المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T ومستوى الدلالة للفروق بين درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	الدلالة
محور المخاطر الاجتماعية	بعدي	٣٥	٥.٤٩	٠.٥٦	١.٠٢	غير دال عند ٠.٠١
	تتبعي	٣٥	٥.٣٥	٠.٥٧		

الأبعاد	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	الدلالة
محور المخاطر النفسية	بعدي	٣٥	٣.٦٣	٠.٤٩	٠.٢٦	غير دال عند ٠.٠١
	تتبعي	٣٥	٣.٦٠	٠.٤٥		
محور المخاطر الصحية	بعدي	٣٥	٤.٧١	٠.٤٦	٠.١٨	غير دال عند ٠.٠١
	تتبعي	٣٥	٤.٦٩	٠.٤٤		
محور المخاطر التربوية	بعدي	٣٥	٤.٦٩	٠.٤٧	٠.٨٢	غير دال عند ٠.٠١
	تتبعي	٣٥	٤.٦٠	٠.٤٤		
مجموع المقياس	بعدي	٣٥	١٨.٥١	١.٠٤	٠.٢٨	غير دال عند ٠.٠١
	تتبعي	٣٥	١٨.٤٤	١.٠٢		

يتضح من **جدول (٧)** ما يلي:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمحور المخاطر الاجتماعية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمحور المخاطر النفسية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمحو المخاطر الصحية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة (٠.٠١).
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمحو المخاطر التربوية كأحد محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة(٠.٠١) .
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمجموع محاور مقياس الوعي التكنولوجي، وذلك عند مستوى دلالة (٠.٠١).

الفرض الثالث:

للتحقق من صحة الفرض الثالث الذي ينص على أنه " توجد فاعلية للبرنامج القائم على التربية الأمانية في تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الالكترونية لدى الأطفال (عينة البحث)" .

وللإجابة عن السؤال الثاني للبحث وهو : ما فاعلية برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعى التكنولوجي بمخاطر الألعاب الالكترونية لطفل الروضة؟

يمكن تطبيق معادلة الكسب المعدل لبلاك ومعادلة مربع إيتا للتأكد من فاعلية البرنامج وحساب حجم الأثر بين التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، و**جدول (٨)** يوضح ذلك.

جدول (٨):المتوسط الحسابي وقيمة ت ونسبة بلاك ومربع إيتا لدرجات أطفال المجموعة التجريبية (ن= ٣٥) في مقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاوره الفرعية

الأبعاد	التطبيق	المتوسط الحسابي	معدل بلاك	قيمة T	مربع إيتا
محور المخاطر الاجتماعية	قبلي	٢.٦٩	١.٣١	١٧.٧٥	٠.٩٠
	بعدي	٥.٤٩			
محور المخاطر النفسية	قبلي	١.٧١	١.٣٢	١٣.٨٥	٠.٨٥
	بعدي	٣.٦٣			
بعد المخاطر الصحية	قبلي	٢.٢٣	١.٣٩	١٦.٥٨	٠.٨٩
	بعدي	٤.٧١			
محور المخاطر التربوية	قبلي	٢.٤٣	١.٣٣	١٦.٣٥	٠.٨٨
	بعدي	٤.٦٩			
مجموع المقياس	قبلي	٩.٠٦	١.٣٤	٣٠.٤٦	٠.٩٦
	بعدي	١٨.٥١			

يتضح من **جدول (٨)** ما يلي:

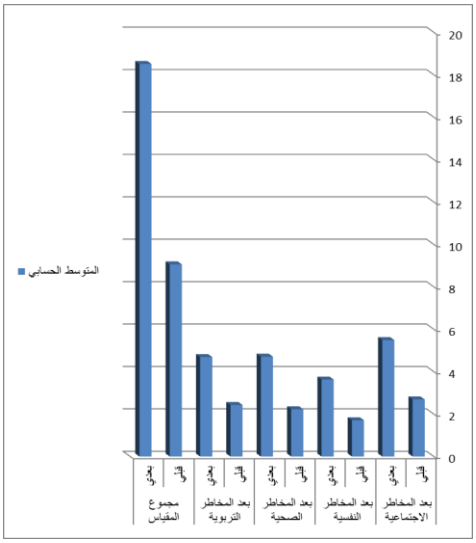
- أن معدل بلاك لمقياس الوعي التكنولوجي ومحاوره الفرعية يتراوح بين ١.٣١ و١.٣٩ وهي قيم أكبر من النسبة التي حددها بلاك مما يؤكد على فاعلية البرنامج القائم على التربية الأمانية في تنمية الوعي التكنولوجي لدي طفل الروضة بمخاطر الألعاب

الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **هناء محمد (٢٠٠٦)** ودراسة **Jackson et al (2007)** ودراسة **سوزان واصف (٢٠٠٩)** ودراسة **رشا وجيه (٢٠١٠)** ودراسة **سحر توفيق، وسمير أحمد (٢٠١٣)** ودراسة **منال مرسي، محمد اسماعيل (٢٠١٣)** والتي أشارت جميعها إلى فاعلية البرامج المقدمة بأنشطتها المختلفة وفنياتها المتعددة لتنمية سلوكيات الأمان لدى الأطفال.

- أن مربع إيتا لمقياس الألعاب الالكترونية ومحاوره الفرعية يتراوح بين ٠.٨٥ و ٠.٩٦ وهي قيم كبيرة تؤكد على فاعلية البرنامج واستمرار تأثيره في تنمية الوعي التكنولوجي لدي طفل الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **نيفين أحمد (٢٠٠٤)**،ودراسة **بديعة حبيب (٢٠١٠)**، ودراسة **سحر توفيق (٢٠١١)** .

وقد ترجع فاعلية البرنامج واستمرار أثره إلى بنائه على أسس منهجية علمية، بالإضافة إلى تنوع الأنشطة والاستراتيجيات والفنيات المستخدمة فيه من قصص وأناشيد وأغاني ولعب أدوار وعصف ذهني وفيديوهات توعوية وكارتون، مما ساعد في جذب اهتمام الأطفال واستثارة حماسهم وتكوين علاقة إيجابية فعالة بين الأطفال والقائم على التطبيق سواء كانت المعلمة أو الباحثة وذلك طوال فترة تطبيق البرنامج، وبهذا فقد تم التحقق من صحة الفرض الثالث والإجابة عن السؤال الثاني للبحث.

رسم بياني يوضح التحسن في مستوى أطفال



المجموعة التجريبية للأداء على مقياس الوعي التكنولوجي وأبعاده الفرعية

تعقيب عام على النتائج :

ترى الباحثة أن التحسن الذي طرأ على الأطفال في نمو الوعي التكنولوجي لديهم بمخاطر الألعاب الالكترونية بعد تقديم البرنامج قد يرجع إلى الأسباب التالية:

- مراعاة حاجات وخصائص الأطفال عينة البحث، فقد تم تصميم الأنشطة والألعاب بما يتناسب مع ميول الأطفال واهتماماتهم،بالإضافة إلى توفير جو ملائم أثناء لقاءات البرنامج يعتمد على الجاذبية والاستمتاع والإيجابية، وذلك من خلال الفنيات والأدوات والوسائل وطريقة العرض، فقد خاطب البرنامج عقل وقلب الطفل معاً.
- ساعد استخدام أسلوب الحوار والمناقشة في معظم لقاءات البرنامج على إقناع الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وآثارها السلبية عليهم في حال استخدامها المفرط أو اختيارها الخاطئ وما يتبع ذلك من مشكلات، مما كون لدى الأطفال اتجاه إيجابي نحو مواجهة هذه المخاطر والاتقاء من أضرارها، وهذا اتجاه أساسه النفع، وأطفال هذه المرحلة يرتبط سلوكهم بالمنفعة الشخصية والرغبة في إرضاء الكبار.
- التغذية الراجعة التي كانت تقوم بها الباحثة قبل البدء في أي لقاء من لقاءات البرنامج، حيث يتم تذكير الأطفال بما تم في اللقاء السابق، والاستفسار منهم عما قاموا بتنفيذه بالفعل بعد مرورهم بخبرات اللقاء، وذلك بهدف التأكيد وتثبيت المعارف والمهارات لدى الأطفال.
- لعبت القصة دور كبير وفعال في جذب انتباه الأطفال وإثارتهم واندماجهم في محتواها والتركيز في تسلسل أحداثها، حيث تعد القصة من أقوى عوامل استثارة الطفل، والتأثير فيه تأثيراً لا ينحصر على وقت سماعه أو قراءته لها، وإنما يتجاوزه إلى تقليد ما يجري منها من أحداث، وما تنطوي عليه من شخصيات ووقائع وسلوك وأخلاق في حياته اليومية والواقعية.**(سمير عبدالوهاب، ٢٠٠٩، ٦٨)**
- استخدام مسرح العرائس كفن بارز وبما يتميز به من خصائص منفردة، فقد كان له عظيم الأثر في إثارة شغف واندماج الأطفال، وتري **زينب محمد (٢٠٠٧، ١٥٥ – ١٥٦)** أن مسرح العرائس يعد أحد أهم الوسائل التربوية الراقية والمؤثرة، لأنه يخاطب حواس الطفل المختلفة، بالإضافة إلى أنه أحد أبرز وسائل الاتصال الجماهيري الفعال

في مجال الطفولة، حيث أنه قادر على إعطاء المثل والنموذج والقدوة بطريقة أكثر تجسيداً.

- استخدام استراتيجية العصف الذهني، فقد أثرت هذه الاستراتيجية على تعلم الأطفال وتنمية الوعي لديهم، حيث أن أسلوب العصف الذهني من أساليب تحفيز التفكير والإبداع .
- استخدام استراتيجية لعب الأدوار، التي تعتبر من أنجح الأساليب وأكثرها فاعلية، فهي تقوم على تنظيم موقف تدريبي منظم يحاكي الموقف المراد توصيله بشكل فعلي.
- استخدام الباحثة للمعززات الفورية سواء كانت معززات مادية أو معنوية، حيث يعد التعزيز عنصراً مهماً ورئيسياً في إكساب وتنمية السلوك المرغوب وخاصة مع أطفال الروضة.
- علاقة الألفة والمودة التي توطدت بين الباحثة والأطفال، مما ساعد على كسر الحواجز بينها وبينهم وكان له دور كبير في نجاح البرنامج .

التوصيات :

١- ينبغي علي أولياء الأمور الاطلاع ومعرفة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفالهم داخل وخارج المنزل ووضع الآليات للوقاية والحد منها .

٢- ينبغي علي أولياء الأمور تحديد زمن معين للعب الطفل بالألعاب الإلكترونية لا يزيد عن الساعة يومياً .

٣- مصادقة الوالدين للأطفال ومشاركتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومراقبة طبيعة هذا الألعاب , ومدى مناسبتها للمرحلة العمرية لأطفالهم .

٤- التأكيد علي أن تكون الأدوات المستخدمة لممارسة الألعاب الإلكترونية مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان مثل تناسب ارتفاع الكمبيوتر مع حجم الطفل , والإضاءة المناسبة للغرفة والتهوية،والاهتمام بجلوس الطفل بشكل صحي عند قيامه باللعب, وذلك لحماية الجهاز العظمي والعصبي .

٥- نشر مفهوم الوعي التكنولوجي وشروط الأمان في استخدام الطفل للأجهزة الإلكترونية بصفة عامة , وممارسة الألعاب الإلكترونية بوجه خاص, وذلك علي نطاق واسع.

٦- حفز أدباء الأطفال والمهتمين بوسائط تثقيف الطفل المختلفة علي ضرورة تضمين المحتوى الثقافي لتلك الوسائط, الأضرار والمخاطر الناجمة من الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية .

٧- تضمين مناهج رياض الأطفال موضوعات تتعلق بالتربية الأمانية, وتدريب الطفل بشكل مقصود علي كيفية تطبيق الآمن والسلامة لنفسه في مختلف النواحي.

٨- تشجيع الطفل علي ممارسة الرياضة والخروج للتنزه مع الأهل والأصدقاء وممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وحل المشكلات .

البحوث المقترحة :

١- دور الوالدين في تنمية الوعي التكنولوجي للطفل بمخاطر الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية .

٢- إعداد برامج لتوعية الوالدين بمخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفالهم وكيفية الوقاية منها .

٣- دور معلمات رياض الأطفال في تثقيف طفل الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

٤- دراسة الوعي التكنولوجي لدى أطفال الروضة في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية.

المراجـــع

أولاً المراجع العربية:

١. **أحمد نايل الغرير، أديب النوايسة (٢٠١٠):** اللعب وتربية الطفل، الأردن، إثراء للنشر والتوزيع.

٢. **إكرام محمود الجندي (٢٠٠٣):** "تنمية السلوك الحذر لأطفال ما قبل المدرسة في ضوء مبادئ التربية الأمانية، رسالة الماجيستير، كلية التربية، جامعة طنطا.

٣. **أماني خميس محمد عثمان (٢٠١٨):** "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا " مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، مج ٣٤، ع١، ص ص ١٢٦ – ١٦٠.

٤. **أميمة منير عبد الحميد جادو (٢٠٠٥):** العنف المدرسي بين الأسرة والمدرسة والإعلام، القاهرة : دار السحاب للنشر والتوزيع.

٥. **إيناس خليفة خليفة (٢٠٠٣):** الشامل في رياض الأطفال، عمان: دار المناهج.

٦. **بديعة حبيب بنهان (٢٠١٠)** : " فاعلية برنامج تدريبي في السلوكيات الأمانية لتنمية الثقة بالنفس وتقدير الذات لدى الأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم "،المجلة المصرية للدراسات النفسية، مج ٢٠،ع٦٨، يوليو، ص ص ١٨٧ – ٢٦٤.

٧. **بلعالية دومة أسماء (٢٠١٦):** تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال، مجلة الطفولة والتنمية، ع ٢٦، ص ص ١٢٧– ١٣٩.

٨. **جنات عبد الغنى إبراهيم (٢٠٠٨):** "إكساب طفل الروضة مفهوم الأمن والسلامة باستخدام مسرح العرائس"، المؤتمر العلمي الدولي الأول: نحو آمنة للطفل، جامعة الاسكندرية كلية رياض الاطفال، ص ص ٤٥–٧١.

٩. **حسن عمر شاكر منسي (٢٠١٢):** "الآثار السلبية للألعاب الإليكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية"، مجلة كلية التربية – جامعة المنصورة، ع ٧٩، ج٢، ص ص ١٨٣ – ٢٢٨ .

١٠. **الحسين حامد محمد حسين (٢٠١٨):** " دور معلمة رياض الأطفال في تنمية الوعى التكنولوجي لطفل الروضة في ظل الثورة التكنولوجية والمعلوماتية"، المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، ع ٣، يوليو، ص ص ٥١_ ٧٦.

١١.**خالد صلاح حنفي محمود (٢٠١٨):** الطفل العربي والألعاب الالكترونية القاتلة- دراسة تحليلية"، مجلة الطفولة والتنمية، ع ٣٢، ص ص ٢١-٥٣.

١٢.**رشا وجيه مصطفي أبو السعود (٢٠١٠):**" تنمية بعض السلوكيات المتصلة بأهداف التربية الأمانية لطفل الروضة من خلال مراكز التعلم ", رسالة ماجستير , كلية رياض الأطفال – جامعة القاهرة.

١٣.**زينب محمد عبدالمنعم (٢٠٠٧)** : مسرح ودراما الطفل، القاهرة :عالم الكتب.

١٤.**سالم عبدالعزيز خوالدة (٢٠١٢)** :" مستوى الثقافة العلمية لدى طلبة السنة الأولى من المرحلة الجامعية الأولى وعلاقته ببعض المتغيرات"، مجلة العلوم التربوية، ع (١٣)، ج(٣)، ص ص ٤١ – ٦٩ .

١٥. **سحر توفيق نسيم (٢٠١١):** "فعالية برنامج مقترح يبسط فكرة عمل بعض الأجهزة الكهربية لطفل الروضة وينمى سلوكيات الأمان والسلامة لديه واتجاهه نحو تقدير جهود العلماء"، مجلة الطفولة العربية بالكويت، مج ١٣، ع ٤٩، ديسمبر ،ص ص ٨-٤١.

١٦.**سحر توفيق نسيم , سمير محمد أبو العيون (٢٠١٣)** : " فاعلية استخدام الأنشطة التعبيرية في تميز بعض السلوكيات الأمانية والاتجاهات الوقائية لدي طفل الروضة ", مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع (٣٦) ,ج (١) ,أبريل ,ص ص ٦٧-٩٦.

١٧.**سمير عبدالوهاب (٢٠٠٩)** : قصص وحكايات الأطفال وتطبيقاتها العملية،عمان : دار المسيرة.

١٨.**سميرة عبد العال (٢٠٠٢):** المرجع التربوي العربي لبرامج رياض الأطفال، المنظمة العربية للتربية والثقافية والعلوم، تونس، ط٢.

١٩.**سوزان عبد الملاك واصف (٢٠٠٩)** :" فعالية برنامج مقترح في التربية الوقائية قائم على الأنشطة التعليمية المتكاملة في إكساب طفل الروضة بعض المفاهيم والسلوكيات الوقائية، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة المنصورة. ص ص ١٣٨-١٥٢.

٢٠.**طارق اسماعيل محمد (٢٠٠٧):** "الشكل والمضمون في تصميم ألعاب الأطفال الأجنبية: المادية- الكمبيوتر والفيديو- وأثرها على هوية الطفل المصري"، مجلة علوم وفنون- مصر، مج١٩، ع٢٢ أبريل، ص ص ١٥١-١٧٢.

٢١.**عاطف السيد (٢٠٠٢):** تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم، الإسكندرية: مطبعة رمضان.

٢٢.**عبدالله بن عبد العزيز بن الهدلق (٢٠١٣):** "إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، مجلة القراءة والمعرفة– مصر، ع ١٣٨، أبريل، ص ص ١٥٥-٢١٢.

٢٣.**عزة عبدالحميد سيد مصطفى (٢٠١٥):**"فعالية برنامج مقترح في التنشئة العلمية لإكساب المفاهيم العلمية وتنمية الوعي التكنولوجي لتلاميذ الصف الأول من المرحلة الابتدائية "،المجلة المصرية للتربية العملية،مج ١٨، ع٦، نوفمبر، ص ص ٦١ – ٨٨ .

٢٤.**علا حسن كامل سيد (٢٠١٨):** "برنامج فنون أدائية للحد من مشكلات التسمم التكنولوجي لأطفال الحضانة (٣ – ٤) سنوات "، مجلة الطفولة، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة، ع٢٨.

٢٥.**علي سليمان مفلح الصوالحة (٢٠١٦) :**" علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة "، مجلة جامعة القدس – فلسطين، تشرين الأول مج٤، ع١٦، ص ص ١٧٧ – ١٩٦.

٢٦.**علي عبد التواب (٢٠١٠) :** طرق التعليم في الطفولة المبكرة، الأردن : دار المسيرة.

٢٧.**عماد شوقي ملقى (٢٠١١):** "الوعى بالمستحدثات التكنولوجيا لدى المعلمين الملتحقين بالدبلوم المهنية– شعبة تكنولوجيا التعليم في ضوء بعض المتغيرات"، المؤتمر العلمي العربي الرابع، الدولي الأول – التعليم وتحديات المستقبل، جمعية الثقافة مت أجل التنمية – جامعة سوهاج، مج ٢، أبريل،ص ص ٥٩٨_٦٢٩.

٢٨.**غادة عثمان اسماعيل (٢٠٠٩) :**"أثر برنامج مقترح في التربية الأمانية علي اكتساب العادات السلوكية الآمنة لأطفال المؤسسات الإيوائية ", رسالة دكتوراه , كلية رياض الأطفال – جامعة المنيا .

٢٩.**فاطمة سامى ناجى عبد العزيز(٢٠١١):** "المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها"، مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، مصر، ع ٤٣، ص ص ٦٠١– ٦٥٦.

٣٠.**فرج عبده فرج أحمد (٢٠٠٨):**" مستوي الوعي التكنولوجي لدي طلاب المرحلة الإعدادية وأولياء أمورهم في تعاملهم مع المستحدثات التكنولوجية وعلاقتها باتجاهاتهم نحوها ", مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس , مج (٢) , ع (٣),,ص ص ٢٩٠ – ٣٦٤.

٣١.**فهد بن عبد العزيز الغفيلي (٢٠١٠م– ١٤٣١هـ):** الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، السعودية: الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية.

٣٢.**فيصل الراوي رفاعي طايع , حامد حماده أحمد أبو جبل (٢٠٠٦)** "التربية وتحقيق الأمن الاجتماعي للطفل : دراسة تحليلية"، المؤتمر العلمي العربي الأول – التربية الوقائية وتنمية المجتمع في ظل العولمة , كلية التربية – جامعة سوهاج , أبريل , ص ص ٧٤-١٣٦.

٣٣.**ماجد محمد الزبودى (٢٠١٥):** "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج١٠، ١٤، رجب/أبريل، ص ص ١٥-٣٢.

٣٤.**ماهر اسماعيل صبري، صلاح الدين محمد توفيق (٢٠٠٤):** التنوير التكنولوجي وتحديث التعليم، القاهرة : المكتب الجامعي الحديث بالإسكندرية.

٣٥.**محسن مصطفى محمد عبد القادر (٢٠١٤):** التنشئة العلمية لطفل ما قبل المدرسة، القاهرة: السحاب للنشر والتوزيع.

٣٦.**محمد متولى قنديل، رمضان مسعد بدوى (٢٠٠٥):** مهارات التواصل بين المدرسة والبيت،عمان، الأردن،: دار الفكر للطباعة والنشر.

٣٧.**محمد متولى قنديل، داليا عبدالواحد محمد (٢٠١٥):** الألعاب التربوية من الميلاد وحتى الثامنة من العمر، عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر.

٣٨.**محمد وجيه الصاوي(٢٠٠٣):** " التربية الأمانية والإعداد للحياة المعاصرة لمستخدمي المحمول والانترنت"، المؤتمر العلمي الخامس عشر – مناهج التعليم والإعداد للحياة المعاصرة، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس القاهرة ،مج١، يوليو،

٣٩.**محمود الحاج قاسم محمد (٢٠١٣):** "أضرار الألعاب الإلكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها"، مجلة موصليات، ع٤٤، ص ص ٤٨- ٥٣.

٤٠.**مكى محمد مغربي (٢٠١٦):** "أثر جداول الأنشطة المصورة في تنمية سلوكيات التربية الأمانية لدى تلاميذ القابلين للتعلم بمنطقة القصيم"، رسالة الخليج العربي، ع ١٢٤، نوفمبر، ص ص ١٥- ٤٣.

٤١.**منال السيد السيد يوسف (٢٠١٠):** " برنامج قائم على الأنشطة العلمية في الأمان والسلامة المرورية للأطفال وفاعليته في تنمية الوعي المروري لديهم "، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس – مصر، ع١٥٨، مايو، ص ص ١٤ – ٥٠.

٤٢.**منال مرسي، محمد اسماعيل (٢٠١٣)** :"برنامج مقترح لتنمية بعض سلوكيات طفل الروضة وفق أهداف التربية الأمانية، مجلة البعث للعلوم الإنسانية، سوريا، مج ٣٥،ع٢، ص ص ٣٩ – ٧٠ .

٤٣.**مها حسني الشحروري (٢٠٠٨٩)**: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: ما لها وما عليها , عمان, الاردن : دار المسيرة.

٤٤.**ناهد فهمى حطيبة (٢٠٠٩)**: منهج الأنشطة في رياض الأطفال، عمان: دار المسيرة.

٤٥.**نجلاء راشد جبر (٢٠١٦)**: "الخصائص السيكومترية لمقياس السلوكيات الأمانية المصور لأطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم"، مجلة الثقافة والتنمية، س١٦، ع ٢٥٨، ص ص ٢٥٨-٢٩٦.

٤٦.**نظمية حجازي (٢٠١٧)**: أثر الألعاب ألإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية"، مجلة الطفولة والتنمية، ع ٢٩، ص ص ١٦-٤٧.

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

٤٨.**نورة السعد (٢٠٠٥)**: الخطر فى ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، ع ١٣٤٠٦، الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦_ ٨ مارس ٢٠٠٥.

٤٩.**نيفين أحمد خليل علي (٢٠٠٤)** :"اثر استخدام استراتيجية لعب الأدوار في تنمية بعض مفاهيم التربية الأمانية والاتجاهات نحوها لدي اطفال ما قبل المدرسة", رسالة ماجستير, كلية التربية بالإسماعلية – جامعة قناة السويس .

٥٠.**هدى جلال محمد عبدالوهاب، أماني مصطفى البساط (٢٠٠٩)**: "العلاقة بين معتقدات طالبات دراسات الطفولة حول مفهوم التربية الأمانية فى رياض الأطفال وبين ممارساتهن التدريسية"، مجلة دراسات الطفولة، مج١٢، ع ٤٣، أبريل/ يونيو، ص ص ٩٣-١١٠.

٥١.**هناء محمد عثمان (٢٠٠٦)** : بناء برنامج في التربية الأمانية وقياس فعاليته "رسالة ماجستير, كلية التربية بالوادي الجديد- جامعة أسيوط.

٥٢.**وداد الجمل، محمد أمين حامد (٢٠١٧)**:"تطوير أسس تربوية لتنمية الوعي التكنولوجي لدي طلبة الجامعات الأردنية الرسمية في مواجهة تحديات الثورة المعلوماتية ", المجلة العربية لضمان جودة التعليم الجامعي ,مج (١٠) , ع (٢٨) , عمان , ص ص ٣-٣٣.

٥٣.**وفاء يوسف حمدي يوسف (٢٠١٣)**:"فاعلية برنامج ارشادي معرفي سلوكي في تنمية بعض المهارات الأمانية لدي عينه من الأطفال المكفوفين بشمال سيناء ", رسالة ماجستير , كلية التربية بالعريش , جامعة قناة السويس.

٥٤. **يسرى راشد العويمر، على مصطفى العليمات، على سليمان مفلح الصوالحة (٢٠١٦):** "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة"، مجلة جامعة القدس–فلسطين، مج٤، ع ١٦، تشرين الأول، ص ص ١٧٧، ١٩٦.

٥٥. **يعقوب الشارونى (٢٠٠٢):** كيف نربى أطفالنا– كيف نحكى قصة،الاسكندرية: مكتبة الاسكندرية للنشر والتوزيع.

ثانياً المراجع الاجنبية:

1. **Agrran ,M ; Spooner ,F & Lynnzakas ,T. (2008)** :Health and Safety adaptive skill aria. Oakland . Thomas .Harrison . Patti I. Adaptive behavior assessment system 2: Clinical use and interpretation .USA. Academic press in an imprint of Elsevier Inc. 137 – 158 .

2. **Blue, C. (2006):** The effect of standards – based communication technology education units on the achievement of selected standards for technological literacy by middle and high school students in technology education , ED.D. dissertation , North Carolina State University , United.

3. **Brandzaeg, P.B. (2007):** Patterns of Media Use among Citizen in Europe User Communities in countries Hosting Testbeds. P6-2005-IST-41 (038312), MEDLA, D.l.l.l. Os10.

4. **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.

5. **Dill, K. E & Thill, K. P (2007):** Video Games Characters and the socialization of gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depiction, sex Roles, 57, P.P 851-864.

6. **Fletcher, I & Dexter, C (2015):** Digital Games as Educational Technology: Promise and challenges in the use of Games to teach, Educational Technology, v.55, n.5, p.3-12.

7. **Freeman, D. (2003):** Effects of Creative Drama on Self-concepts, Social Skills, and Problem behavior, Journal of education research, Washington, D.C., 96 (3), P.P. 55-78.

8. **Gallagher, & Michael, D (2011):** The 2011 Essential Facts about the Computer and video game Industry Entertainment Software Association (ESA).

9. **Jackson ,E ,R ; Andrada ,E .A & Panacek ,B**. (2007): Effect of an educational intervention on the knowledge and use if child – car – safety restraints in Parents of 4-12 year old children , Journal of Anals of emergency medicine , 14 , 217 – 227.

10. **Jay, S., Jonathan, T., Rachel, S. Arthur, E., Rayan, B. & Larry, W. (2011):** Teaching two household safety skills to children with autism, Journal of research in autism spectrum disorder, 5(1), P.P. 629-639.

11. **Mitchell, A. (2004):** The Use of Computer and Video Games for learning. A Review of the literature, London: The Learning and skills Development, Agency.

12. **Nicki ,M. (2008)** :Development quality socio dramatic play in the classroom for young children with language delays , Canisius college ,New York , 28 (3) ,27 – 59.

13. **Rudy, D, R, (2004):** Effect of movement education Program on Injury Reduction ,San Diego county of Education , United States, Department of Education Classic Program Recognition, Feb, 2005.

14. **Salen, K. & Zimmerman, E. (2004):** Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

15. **Sherrad, J., Ozanne, s., Statnes, C., (2013):** Prevention of Unintentional Injury to People with intellectual Disability: a review of the Evidence, Journal of Intellectual Disability, Research 48 (1), P.P. 639-645.