الاثار السلبية لتأثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي(رؤية تحليلية مقترحة للتخفيف منها)

د/ حنان حسن ابراهيم
استاذ مساعد - الطفولة المبكرة -كلية التربية - جامعة الطائف.

مـــقـدمـــة :

اصبح العصر الذي نعيش فيه ، عصرا يمتاز بثورات عديدة في التكنولوجيا والمعلومات والاتصالات ، واصبح العالم الافتراضي امرا مؤكدا في عالمنا الواقعي .

ومن الجدير بالذكر ان العالم الافتراضى ساهم بصورة ما فى تشكيل فضاء جديد رمزي ، يعد اطاراً جديداً لعلاقات اجتماعية جديدة عابرة للحدود و للجنسيات المختلفة.

مما استدعى تحديات للمجتمعات الحديثة في التعرف على طبيعة العالم الافتراضي وايجابياته وسلبياته ،والتكيف مع هذا العالم الافتراضي الجديد

ولا نستطيع تجاهل تأثر العلاقات الشخصية بين افراد المجتمع بسبب الواقع الافتراضي ، بجميع مستوياته وانواعه ، بشكل عام ولمرحلة الطفولة بشكل خاص.

وعلى الرغم من أن ألعاب التسلية المتنوعة هي الهدف الأساسي لدخول الأطفال على الإنترنت والشبكات الاجتماعية ، إلا أنه لوحظ اهتمامهم أكثر لاستخدام تكنولوجيا العالم الافتراضي أكثر من العاب التسلية.

وذلك لطبيعة مرحلة الطفولة التكوينية ، حيث ان الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة ، لديه شغف بالالعاب الاليكترونية، وميل الى تقليد النماذج الاجتماعية المرئية بشكل كبير .

حيث تتنوع الأجهزة المساعدة في العالم الافتراضي ، وجميعها أجهزة مساعدة لتطبيقات الواقع الافتراضى. محمود (٢٠١٦، ٦٧-٦٢)حيث تكون في تطور مستمر، وتكون لها مهام متعدد منها التدريب على المهارات .

ويعد التدريب على المهارات وبعض المفاهيم والقيم والمعلومات و النواحي الترفيهية جانب ايجابي، ولكن في ذات الوقت اكدت العديد من الدراسات على وجود جوانب أخرى سلبية لتعامل الطفل مع مفردات هذا العالم الافتراضي.

مشكلة الدراسة:

من خلال ملاحظة الباحثة للعديد من الدراسات السابقة التي تناولت العالم الافتراضي وجدت، ان معظم الدراسات ركزت على الواقع الافتراضي للكبار ، أيضا الدراسات والبحوث التي تناولته للأطفال ركزت على البرامج المتنوعة لاكساب الطفل مهارات مثل حل المشكلات والتخيل الاستكشافي وغيرها من المهارات المعرفية ، فتعاملت مع العالم الافتراضي من الناحية الإيجابية ، لكن لم تتعرض للنواحي السلبية ولم تتعرض لاثارها على طفل الروضة بشكل كبير، ومن هنا برزت مشكلة الدراسة وهي دراسة لاكثر مفردات العالم الافتراضي استخداما من قبل الطفل وتحديدها والتعرف على مدى استخدامها وتأثيرها الإيجابي والسلبي ، ثم اقتراح رؤية تحليلية مقترحة للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي، والتي تتوقع الباحثة في نهاية الدراسة ان تكون الرؤية مساهمة في تخفيف الاثار السلبية للتعامل المتوسط والمفرط من قبل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي.

ومن هنا يمكن صياغة المشكلة في التساؤل الرئيسي التالي:

ما هي الرؤية التحليلية المقترحة للتخفيف من الاثار السلبية لمفردات لعالم الافتراضي على اطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؟

وينبثق من التساؤل الرئيسي تساؤلات الدراسة .

تساؤلات الدراسة:

- حاولت الدراسة الاجابة علي التساؤلات التالية :

س ١: ما هي مفردات العالم الافتراضي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة؟
س٢: مااكثر مفردات العالم الافتراضي التي يتعامل معها الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة شيوعا؟
س ٣: مامدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي ؟
س ٤: ماهي إيجابيات وسلبيات تاثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة باهم مفردات العالم الافتراضي ؟
س٥ : ماهي الرؤية المقترحة للتخفيف من الاثار السلبية لمفردات العالم الافتراضي على اطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؟

اهداف الدراسة :

تهدف الدراسة الى الاستفادة من الرؤية التحليلية المقترحة للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر طفل الروضة بمفردات العالم الافتراضي من خلال :

- تحديد مفردات العالم الافتراضي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة.
- تحديد اكثر مفردات العالم الافتراضي الذي يتعامل معها الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة شيوعا
- تحديد مدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي .
- تحديد إيجابيات وسلبيات تاثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة باهم مفردات العالم الافتراضي ؟
- اقتراح رؤية تحليلية للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي

اهمية الدراسة:

ترجع اهمية الدراسة الى اهمية مرحلة الطفولة المبكرة ، لطبيعتها التي تمتازباهتمام وشغف بشكل كبير لاستخدام تكنولوجيا العالم الافتراضي أكثر من العاب التسلية.
والى طبيعة العصر الحالي من تأثر المجتمعات بتكنولوجيا العالم الافتراضي ، وتخطي ذلك الى العلاقات التي تعدت الحدود المكانية ، واصبح يوجد خلط بين الجنسيات المختلفة بما تحتويه من قيم وعادات وثقافات وعادات وديانات وهويات متنوعة.
والى اهمية موضوع الدراسة التي تعالجه ،لانه كما يوجد جانب إيجابي يكتسبه طفل الروضة اثناء التعامل مع العالم الافتراضي ، يوجد جانب سلبي يترك اثارا سلبية على الطفل ،فتميزت هذه الدراسة بالتطرق لهذا الجانب السلبي ووصفه وتحليله،و اقتراح حلول لتعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي.

حدود الدراسة :

- **الحد الموضوعي** : تقتصر هذه الدراسة على:
- حصر مفردات العالم الافتراضي لطفل مرحلة الطفولة المبكرة
- تحديد اكثر مفردات العالم الافتراضي التي يتعامل معها الطفل شيوعا.
- تحديد مدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي .
- تحديد إيجابيات وسلبيات تاثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي.
- اقتراح رؤية تحليلية للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي
- **الحد البشري**:تم تطبيق الاستبانة على اطفال من مرحلة الطفولة المبكرة .
- **الحد المكاني** :اقتصرت الدراسة على اطفال من جمهورية مصر العربية والمملكة العربية السعودية .
- **الحد الزماني** : تم تطبيق الاستبانة خلال الفترة من ١٠١٩/٦/١ الى ٢٠١٩/٧/١

مصطلحات الدراسة:

- **مفردات العالم الافتراضي :**
- العالم الافتراضي هو بيئة غير واقعية تقوم على تكنولوجيا الحاسوب ،تحاكي بيئات واقعية او خيالية ، وتحتوي على العاب وبرامج وانشطة تعليمية وترفيهية ومواد إعلامية ، يتفاعل معها طفل الروضة لاهداف متعددة ، وتعد المفردات مثل التليفونات المحمولة واجهزة الألعاب الاليكترونية والكاميرات التفاعلية والأفلام الكرتونية اوالسينمائية ذات الابعاد الثلاثية والأكثر تقدما. تعريف اجرائي
- **مرحلة الطفولة المبكرة :**

الطفل في عمر من ٤-٧سنوات ،حيث يمكنه تكوين فكرة سليمة وواضحة عن نفسه ، ويكون فيها الطفل مرتبطا بصورة واضحة بالعالم الافتراضي. تعريف اجرائي

- **الرؤية التحليلية :** تصور مبني على معرفة معلومات عن تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي ، بمقترحا حلول لمعالجة الاثار السلبية لتعامل الطفل لوقت طويل مع العالم الافتراضي ، **و** مقترحا انشطة متنوعة لجذب الطفل الى العالم الواقعي اكثر من العالم الافتراضي . تعريف اجرائي
- **البحوث والدراسات ذات العلاقة :**
- توجد بحوث ودراسات قام بها عدد من الباحثين لها علاقة بموضوع مفردات العالم الافتراضي للاطفال،اهمها:
- **دراسة ريتشارد(Richard, 2006,1-9) التي هدفت الى** اختبار فاعلية خرائط الابحار فى مهمات حل المشكلات داخل العالم الافتراضي ،واستخدمت **أداة** هي لعبة فيديو ثلاثية الابعاد (3d) قائمة على الكمبيوتر. وتكونت **عينة الدراسة** من ٤ أطفال تم تقسيمهم الى مجموعتين ضابطة وتجريبية. وتوصلت **نتائج الدراسة** الى ان اداء المجموعة التجريبية فى اداء حل المشكلات واستخدام استراتيجيات حل المشكلات وفهم المحتوى كان أفضل بكثير من اداء المجموعة الضابطة.

دراسة مختار، واخرون (٢٠١٠، ١٦٨-١٤٠) وهدفت هذه الدراسة الى اختبار فعالية برنامج قائم على اللعب التخيلى، وألعاب العالم الافتراضى فى تنمية حل المشكلات لدى الاطفال. واستخدمت الباحثة **أدوات** وهم (مقياس المستوى الاجتماعى والاقتصادى والثقافة اعداد حمدان فضة، واختبار الذكاء المصور اعداد احمد ذكي صالح، ومقياس حل المشكلات المصور، وبرنامج اللعب التخيلى والعاب العالم الافتراضى اعداد الباحث). وتم اختيار **العينة** من الاطفال فى مرحلة الطفولة المتوسطة. وجاءت **النتائج** تشير الى فعالية اللعب التخيلى والعاب العالم الافتراضى فى تنمية حل المشكلات لدى الاطفال.

دراسة معروف (٢٠١٦، ١٨٩-١٧٠) هدفت الى التعرف على أثر تدريس برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا العالم الافتراضى فى تنمية بعض مهارات التخيل. وتكونت **العينة** من مرحلة الطفولة المتوسطة. وقامت الباحثة باستخدام **ادوات** (قائمة مهارات التخيل)، (اختبار مهارات التخيل) (وبرنامج مقترح قائم على تكنولوجيا العالم الافتراضى لتنمية التخيل). وجاءت **نتائج** الدراسة الى فاعلية البرنامج ذو أثر في تنمية مهارات التخيل لدى عينة الدراسة.

أما دراسة محمد،ايمان(٢٠١٩,١-٤٣) فهدفت الى التعرف على الاثار الاجتماعية و الاكاديمية للهواتف الذكية ،وواختارت الباحثة العينة من طلبة جامعيين مستخدمين للهواتف الذكية ،واستخدمت اداة(استبانة تتكون من ٦ محاورتناولت اوقات واسباب استخدام الهواتف الذكية، وابرز الاثار الاجتماعية والاكاديمية الايجابية والسلبية لاستخدامها)، واشارت نتائج الدراسة الى وجود اثار ايجابية وسلبية اكاديمية واجتماعية لاستخدام الهاتف المحمول تم تحديدهم ومناقشتهم في الدراسة.

خلاصة وتعقيب على البحوث ذات الصلة:
من خلال استعراض الدراسات والبحوث السابقة وجدت الباحثة ان بعض الدراسات اهتمت بالقاء الضوء على التعرف على ماهية العالم الافتراضي ، وأهمية استخدام العالم الافتراضى ومدى تأثيره على الأطفال، والبعض اقترح برامج لتنمية بعض الجوانب مثل كيفية حل المشكلات ، والتخيل مما يؤدى الى تنمية التفكير الابداعى وذلك فى ضوء بيئة علمية استكشافية متنوعة المثيرات ، الا ان أي منهم لم يركز على النواحي السلبية لتعامل الطفل مع الواقع الافتراضي ، ولذلك اختيار فئة الطفولة المبكرة وتحديد اكثر المفردات التي يتعامل معها الطفل في العالم الافتراضي وتحديد مداها وتأثيرها السلبي واقتراح الدراسة لرؤية تحليلية للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر طفل الروضة بمفردات العالم الافتراضي ، يؤكد على حداثة البحث الحالي.

الاطار النظري

أولآ : تعريفات العالم الافتراضي ، يوجد تعريفات متعددة من اهمها:
العالم الافتراضي هو مسمى من مسميات المحاكاة الحاسوبية التكنولجية ، والتي يطلق عليها مسميات أخرى متعددة، والوكيل الافتراضي، والبيئات الافتراضية.
حيث سنعتمد في هذه الدراسة على مسمى العالم الافتراضي، لانه اكثرهم شيوعا.
عرفه **المشروع الدولى للتدريب عن بعد (INTERN ,2007)** بأنها بيئات عمل تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات فى دعم التفاعل ما بين المستفيدين ، بشكل يتخطى حواجز الزمن والمكان والحدود الجغرافية.
وقامت بتعريفه هنداوى (٢٠١٣، ٢٠) على انه بيئة تشمل كافة أنشطة ومتطلبات عملية التعلم ،من تفاعل ومشاركة وتقديم للأنشطة، وإنشاء وتقديم المحتوى، ونشر المصادر، ومراقبة مشاركتهم وادائهم، وتقديم التغذية الراجعة، مع توفير درجة عالية من الضبط والادارة.
ويرى **تاج السر، والصديق (٢٠١٦، ١٨٣)** ان العالم الافتراضي هو المصطلح الذي ينطبق على بيئات المحاكاة بالحاسوب حيث يمكن محاكاة الاماكن فى العالم الحقيقى، وكذلك فى عوالم وهمية، تُعرض من خلال عرض مجسم ، او على شاشة الكمبيوتر .

ثانيا : العالم الافتراضي وطفل الروضة:
تعد مرحلة الطفولة المبكرة، مرحلة بالغة الاهمية فى تكوين شخصية الفرد، حيث يتم فيها نمو معظم الجوانب العقلية و الجسمية والاجتماعية والنفسية والدينية والخلقية مما يتطلب تنظيم الخبرات والانشطة المقدمة للطفل فى هذه المرحلة .
ونجد ان الطفل في عصرنا الحالي مرتبطا ، باحدث تطبيقات الحاسوب التكنولوجية ويتفاعل معها باهتمام شديد ، مما كون له عالما خاصا ، يسمى بالعالم الافتراضي.
و العالم الافتراضى هو تكنولوجيا تعليم ومعلومات متقدمة، تقوم بتوفير بيئة تعلم مجسمة تعرض على الكمبيوتر، كطريقة بديلة عن الواقع الحقيقى وتحاكيه، بحيث تمكن الطفل من التفاعل معها.
خميس (٢٠٠٣، ٣٢٧)
وأكدت العديد من الدراسات على عمق ارتباط الأطفال بمفردات العالم الافتراضي ، مما يتيح التعلم بطريقة ايسر واسرع من الطرق التعليمية التقليدية، بسبب التشويق الموجود في المؤثرات البصرية والسمعية والحركية أحيانا في بعض أنواع التعلم الافتراضي .
مما يؤكد على أهمية العالم الافتراضى فى تعليم الأطفال بصورة سهلة ممتعة ، مناسبة لخصائص نموهم المعرفية والعقلية.
وهنا نتعرض لمعرفة ماهي أدوات الطفل التي يستطيع من خلالها التعامل مع العالم الافتراضي.

ثالثا : بعض الأدوات والوسائل التي مكنت الاطفال من التعامل مع العالم الافتراضى:

- **الهواتف الذكية** : حيث تعد من اهم أدوات ووسائل تمكين الطفل من العالم الافتراضي، بما تحتوي من تطبيقات تكنولوجية مصممة للعمل عن طريق الاتصال بالشبكة العنكبوتية ، وتمتاز بانها سهلة الاستخدام وجاذبة و مؤهلة للانتشار السريع بين الأطفال ووصله بالعالم الافتراضى.

- **التطبيقات المرتبطة بالشبكة العنكبوتية:**

ومن أشهر التطبيقات التي يستخدمها الأطفال و تتصل بالعالم الافتراضى هي:

-الشبكات الاجتماعية:

هي مجموعة من المواقع على شبكة الانترنت تتيح التواصل الاجتماعي بين الافراد ، وتجمعهم حسب مجموعات ، فيستطيع الطفل الدخول الى هذه التطبيقات ليستخدمها في الاشياء التي يحبها مثل الالعاب الالكترونية. عزمي (٢٠١٤، ٢١٢) ومن أمثلتها(Facebook, Twitter)

-البريد الالكترونى :

وهى وسيلة اتصال بواسطة الرسائل عبر الانترنت ويمكن من خلالها ارفاق الملفات وتبادلها مع الاخرين ،الحمار (٢٠١٦، ٤٩٥) ومن اشهرهم .Hotmail Gmail- Yahoo ، وتعد هذه الوسيلة غير مستخدمة بالنسبة للاطفال .

-محركات البحث :

وهى تطبيقات تمكن الطفل من البحث عن موضوع معين يشغله من خلال الشبكة العنكوبتية ، وذلك باستخدام كلمات مفتاحية للموضوع المراد البحث عنه ، فى وقت قصير جدا ،لا يتجاوز بضع ثوان، وغالبا نجد الأطفال حاليا يتمكن من البحث بمفرده من خلالها عن الألعاب والأفلام الكرتونية التي يفضلونها ، ومن اشهر هذه المحركات البحثية هي Google, Pingo, Safari .

(وهنا تمت الإجابة على السؤال الأول ، ما هي مفردات العالم الافتراضي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة؟)

رابعا : مدى تفاعل الأطفال مع مفردات العالم الافتراضي:

يطلق على أطفال الجيل الحالي القاب مثل : "وحوش التكنولوجيا"، حيث أشار (Pew, 2012). ان هذا اللقب بسبب اعتبارهم ان تكنولوجيا المعلومات والاتصالات هي الركيزة الأساسية للتواصل بينهم، فهناك ٧٥٪ من الأطفال يمتلكون الهواتف المحمولة.

كما يلقبوا ب "وحوش النت net savvy"، وجيل وسائل الإعلام "generation for Media" ،و"جيل جوجل Google generation" ، و"ماي سبيس Myspace".

وهناك لقب اكثر شيوعا وهو "المواطنون الرقميون" ، وجد ان الكبار أيضا يمكن ان يمتلكوا هذا اللقب ، ولكن وجد أيضا ان الأطفال هم أكثر دراية و تمكناً في استخدام بعض أدوات العالم الافتراضي مثل ألعاب الحاسوب، وخاصة التي ترتكز على المحاكاة، مثل(Nintendo Wii)و (X-Box)، و

(Play station) بمختلف اجياله .

وطبقاً لاستطلاع قامت بها المملكة المتحدة البريطانية أن هناك زيادة مطردة في استخدام الأطفال لألعاب التسلية المعتمدة علي شبكة الإنترنت (Ofcom,2010).

وسعت العديد من الشركات لاستغلال تلك الزيادة المطردة ، في استحداث العاب اليكترونية اكثر تقدمل وتشويقا للأطفال و اجراء الدعاية اللازمة لجذب اكثر عددا منهم ، أيضا الجمع بين العوالم الافتراضية ولعب الأطفال الحقيقية، مثل انضمام دميات مثل (براتز، وباربي، وبيلز) ، وذلك لزيادة إيرادات ومكاسب تلك الشركاتوتم النتشار نظرا لأن تكلفتها منخفضة وتجمع عددا من الشخصيات المحببة لهم في تلك الألعاب.

ومثلما تفاعل الأطفال مع الألعاب الاليكترونية ، تفاعلوا مع الأدوات الأخرى السابق ذكرها مثل محركات البحث ومواقع التواصل الاجتماعي وغيرها بنسب متفاوتة.

خامسا : أثر التعامل المفرط مع مفردات العوالم الافتراضية على صحة الأطفال:

اثناء تعامل الطفل مع العوالم الافتراضية، تظهر العديد من الاثار التي تنعكس على جميع مظاهر نمو الطفل، سواء بالسلب او بالإيجاب، ومن أبرز تلك الآثار ، والتى هدفت الدراسات والبحوث إلى رصدها والتعرف على طبيعتها ، وتحليلها لدعم الجوانب الإيجابية منها والتقليل من الآثار السلبية المترتبة عليها، تقسمها الدراسة الحالية الى جانبين ، الجانب الإيجابي ، والجانب السلبي ، حيث يتم استعراضهم في هذا الجزء.

أولا : الجانب الإيجابي :

توجد العديد من الجوانب الإيجابية لتأثر طفل الروضة بمفردات العالم الافتراضي نذكر منها:

- إمكانية تعديل السلوك ، وكذلك في عمليات التدخل المبكر، كما في نتائج دراسة **Riva,2011,283**، حينما تم استخدام العالم الافتراضي لدى مرضى السمنة ،عن طريق استخدام صور تخيلية لجسم المريض تظهر صورته بدون سمنة، مما يحد من شراهته للطعام .

- المساعدة في تخفيف الاكتئاب بين الأطفال، وامكانية تدريب الأطفال علي المهارات اللازمة لإدارة أعراض الاكتئاب، كما ذكرت (**Merry et al, 2012, 344**) فاعلية تجربة استخدام العالم الافتراضي في ذلك.

- التسوق ومشاركة المعلومات الشخصية مع الاخرين ، وتحميل الموسيقى ،والحصول على معلومات عن الاحداث الجارية وعن الصحة والحميات الغذائية واللياقة البدنية.

- التفاعل الإيجابي في العالم الافتراضي ،فحينما يتم التواصل مع الحاسوب ، تتظهر امكانية التفاعل الايجابى وتغيير مجرى احداث اللعبة.

-الجاهزية الدائمة للعالم الافتراضي يعطى الطفل الذي يلعب شعور بالقوة ، كما يمكنه ان يتحكم في التوقف عند مرحلة ما في اللعبة ، ثم يستكملها فيما .

- التعامل مع الخسارة مع الحاسوب يمكن لها ان تكون اقل وطأة من الخسارة مع انسان اخر، سواء كان رفيقاً او معلماً او أي أحد اخر، يمكن للمرء ان يقول لنفسه حين يخسر انه " خسر مع مجرد اله" فيتعلم الاطفال من ذلك تقبل الخسارة بروح رياضية. **بركات (٢٠٠٦، ٤١٢-٤١١)**

-التعلم من خلال العالم الافتراضى يكون اقل في الضغط النفسي للطفل مقارنة بادوات التعلم الاخرى.

- لا يشعر الطفل بالخوف والقلق ، لانه لا يوجد عقاب، ولا يظهر مشاعرالاحباط اوالتذمر او الدهشة والاستنكار اوالغضب من الطفل.

-توفر عنصر الأمان ، فالعالم الافتراضى يمكن الطفل من ان يعيش التجربة بدون مخاطرات وبصورة امنة ، عكس بعض التجارب او البيئات التي تكون فيها مخاطر على الطفل .

ثانيا : الجانب السلبى :

توجد اثار سلبية لتعامل الطفل مع العالم الافتراضي ، تم ذكربعضها في الدراسات السابقة والبحوث المرتبطة بموضوع أطفالنا وتربية العالم الافتراضي ، والبعض تم استخلاصه من استمارة الدراسة الحالية والتي تطرقت لحصر الاثار السلبية ،مع بنود أخرى، **ويمكن ايجاز اهم سلبيات تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي فيما يلي :**

- استنفاذ وقت طويل وجهد انفعالي في العالم الافتراضي ، ربما يصل الى مشكلة الإدمان ، وعدم القدرة على التوقف عن الاستخدام .

-عدم صحة وجدية كثير من المواقع التي يشاهد الطفل فيها الكارتون او يستخدمها في الالعاب او المعلومات التي يحصل عليها .

- تدني الاهتمام بتكوين العلاقات الاجتماعية و التواصل الاجتماعى، وفقدان القدرة على التفاعل و التعاطف مع الاخرين وتغير في النواحي الانفعالية بالسلب.

- تعرض الطفل أحيانا لمخاطر عديدة مثل ،العنف، التهديد والابتزاز والمضايقة ، والتحرش و الاستغلال الجنسي للأطفال.

- تقليد الاطفال لكثير من السلوكيات الخاطئة بمشاهدتهم أحيانا النماذج العدوانية، ولقد اشارت بعض الدراسات الى وجود علاقة طردية بين عنف الألعاب الاليكترونية وعنف الأطفال الذين يستخدمون تلك الألعاب.

-تأثر الطفل بقيم وسلوكيات وانماط ثقافية و قيمية فى المنتج الاجنبى ،من خلال شخصيات محببة للطفل، وتستخدم كنموذج قدوة يحتذى الطفل بسلوكها البطولى،ربما يصل بتوحد الطفل تسمى (Catatonic State) وهى الدرجة التى يعجز عندها الطفل عن التمييز بين الخيال والواقع والخيال، يتخيل نفسه هذه الشخصية، فيسلك سلوكها، ويقتنع بأرائها التي أحيانا او غالبا لا تتفق مع قيم المجتمع.

منهج و إجراءات الدراسة:

ويتضمن وصفا تفصيليا لاجراءات الدراسة التي اتبعتها الباحثة متضمنة :منهج الدراسة ، العينة ، الاداة المستخدمة ، كيفية بنائها وتوزيع فقراتها ، واجراءات الصدق والثبات لها ، وتفسير النتائج والاساليب الاحصائية المتبعة في الدراسة.

منهج الدراسة : تتبع الدراسة الحالية المنهج الوصفي ، والذي يسعى الى تحليل الوضع الحالي ، وقياسه بهدف التخطيط للمستقبل والوصول الى الاهداف المنشودة .

عينة الدراسة :

عينة الدراسة :(٧٨من الأطفال مستخدمي العالم الواقعي– يطبق عليهم الاستبانة)

- تم التطبيق على اولياء أمور أطفال في الروضات المتنوعة

ادوات الدراسة

١- استبيان عن العالم الافتراضي لطفل الروضة:

يشمل(تحديد ادوات العالم الافتراضي للطفل -تحديد اكثر ادوات العالم الافتراضي استخداما للطفل–تحديد مدى ايجابيات و سلبيات تاثر الطفل بالعالم الافتراضي) تصميم الباحثة .

٢-رؤية مقترحة للتخفيف من الاثار السلبية لتأثرطفل مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي.

١ :استبيان عن العالم الافتراضي لطفل الروضة:

وحتى يتم اعداد الاستبيان مر بالمراحل التالية:

- الاطلاع بالدراسة على العديد من البحوث والكتب والدراسات السابقة من المراجع العربية والأجنبية ،المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية وهي الأطفال والعالم الواقعي .

-استعراض مفردات العالم الافتراضي التي يتعامل معها الطفل .

- تحديد مبدأي لاكثر مفردات العالم الافتراضي شيوعا في الاستخدام للطفل.

-تحديد مدى استخدام الطفل لكل مفردة.

-تحديد الاثار الإيجابية والسلبية لتعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي .

-تم تصميم النموذج المبدأي المقترح من الباحثة لاكثر المفردات العالم الافتراضي استخداما من الطفل ،وفقا لما ورد في الدراسات السابقة مع إمكانية إضافة اخرى ، ومدى استخدام كل منهم ، والاثارالايجابية و السلبية لافراط الطفل في استخدام مفردات العالم الواقعي.

- عرض النموذج المبدأي على السادة المحكمين المتخصصين في مجالي الطفولة المبكرة وتكنولوجيا التعليم .

- تم اجراء التعديلات المناسبة.

-صدق الاستبيان : تعتبر اداة القياس صادقة ، حينما تقيس موضوع الدراسة الفعلي وتقيسه بدقة ووضوح ، و للتاكد من ذلك تم اعداد الاستمارة وعرضها على الاساتذة المتخصصين للتاكد من:
مدى مناسبة الاستبيان المعد لتحديد اكثر مفردات العالم الافتراضي استخداما ، وتحديد فقرات توضح الاثارالايجابية و السلبية على الطفل لاستخدامه في العالم الافتراضي لفترات طويلة .

-تم اضافة او حذف او تعديل بعض الفقرات في الاستمارة وفقا لاراء السادة المحكمين .

وتضمنت ملاحظات بعض السادة المحكمين فيما يلي :

-حذف واضافة مفردات من مفردات العالم الافتراضي وفقا لاهتمام الاطفال .
وبعد اجراء التعديلات أشاروا الى مناسبة المفردات المحددة من العالم الافتراضي وفقا لاهتمامات الطفل،وتم وضعها في صورتها النهائية وهي :

(الهواتف المحمولة – اجهزة الألعاب الاليكترونية – مواقع التواصل الاجتماعي - الحاسوب- النظارات الرقمية – البريد الاليكتروني- الأفلام ثلاثية الابعاد). كما في الملحق رقم ١

-ثبات استبيان مفردات العالم الافتراضي واثاره السلبية للطفل :
بلغت نسبة ثبات الاستمارة (٩٦%) ، واعتمدت الباحثتين على اعادة التطبيق وحققت اعادة التطبيق نسبة اتفاق عالية بين المرة الاولي والمرة الثانية ، مما يشير الى ثبات الاستبيان
-أسماء السادة المحكمين : ملحق رقم ٢

(وبذلك تمت الإجابة على السؤال الثاني ،ماالكثر مفردات العالم الافتراضي الذي يتعامل معه طفل الروضة؟)
(وكذلك تمت الاجابة على السؤال الثالث ، مامدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي ؟)
(أيضا تمت إجابة السؤال الرابع،ماهي ايجابيات سلبيات تاثر طفل الروضة باهم مفردات العالم الافتراضي؟)

٢:الرؤية التحليلية للباحثة ،للتخفيف من بعض الاثار السلبية التي تم ذكرها في الدراسات السابقة والاستبيان:
بعد التعرض لحصر بعض الاثار السلبية لتعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي ، تم اقتراح :-حلول من خلال رؤية تحليلية للباحثة لكل من المشكلات السابق ذكرها الناتجة من الاثارالسلبية لتعامل الطفل مع العالم الواقعي .
تنقسم الرؤية التحليلية الى قسمين :
أولا: الرؤية التحليلية المقترحة بناءا على الاثار السلبية التي تم رصدها.
ثانيا :الأنشطة التفاعلية المقترحة والمصاحبة للرؤية المقترحة:
(تم ذكرها في نتائج الدراسة)

النتائج وتفسيرها :

المحور الاول في الاستبانة (التعرف على مفردات العالم الافتراضي التي يتعامل معها الطفل)

(جدول رقم ١)

العبارة	النسبة المئوية	الترتيب
يتعامل طفلي مع الهاتف المحمول	٩٦.٢	١
يتعامل طفلي مع اجهزة الألعاب الاليكترونية	٩٦.٢	١
يتعامل طفلي مع مواقع التواصل الاجتماعي	٤٤.٩	٣
يتعامل طفلي مع النظارات الرقمية	٧.٧	٦
يتعامل طفلي مع البريد الاليكتروني	١٢.٨	٥
يتعامل طفلي مع الحاسوب	٦١.٥	٢
يتعامل طفلي مع الأفلام ثلاثية الابعاد	٢٦.٩	٤

حيث يوضح الجدول السابق :

ان اكثر مفردات العالم الافتراضي التي يتعامل معها طفل الروضة في مرحلة الطفولة المبكرة وفقا لعينة الدراسة هي بالترتيب :الهواتف المحمولة واجهزة الالعاب الاليكترونية . حيث جاءا في المرتبة الاولى بنفس النسبة ٩٦.٢ ،ثم يليه الحاسوب بنسبة ٦١.٥، ثم مواقع التواصل الاجتماعي بنسبة ٤٤.٩ ، ثم الافلام ثلاثية الابعاد بنسبة ٢٦.٩ ،ثم البريد الاليكتروني بنسبة ١٢.٨، واخيرا النظارات الرقمية بنسبة ٧.٧، مما يدل على وجود نسبة كبيرة لانتشار الهواتف المحمولة بين الاطفال وكذلك اجهزة الالعاب الاليكترونية .

المحور الثاني : (مدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي)

مسلسل	مدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي		الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
			بدرجة عالية جدا (من ٤ واكثر)	بدرجة عالية (من ٤-٢))	بدرجة متوسطة (من ٢-١)	بدرجة قليلة (ساعة)	بدرجة قليلة جدا(نصف ساعة اواقل)			
١	يتعامل طفلي مع الهاتف المحمول	ت	٢١	٣٢	١٧	٢	٦	٣.٧٧	١.١١	١
		%	٢٦.٩	٤١	٢١.٨	٢.٦	٧.٧			
٢	يتعامل طفلي مع اجهزةالألعاب الاليكترونية	ت	١٧	٢٧	٢١	٣	١٠	٣.٤٩	١.٢٤	٢
		%	٢١.٨	٣٤.٦	٢٦.٩	٣.٨	١٢.٨			
٣	يتعامل طفلي مع مواقع التواصل الاجتماعي	ت	٣	١٢	١٤	١	٤٨	٢.٦٧	١.٠١	٣
		%	٣.٨	١٥.٤	١٧.٩	١.٣	٦١.٥			
٤	يتعامل طفلي مع النظارات الرقمية	ت	٢	٠	١	٤	٧١	١.١٨	٠.٦٩	٧
		%	٢.٦	٠	١.٣	٥.١	٩١			
٥	يتعامل طفلي مع البريد الاليكتروني	ت	٠	2	٦	4	٦٦	١.٢٨	٠.٧١	٦
		%	٠	2.6	٧.٧	5.1	٨٤.٦			
٦	يتعامل طفلي مع الحاسوب	ت	3	١٦	١٧	١١	٣١	٢.٣٥	١.٢٩	٤
		%	3.8	٢٠.٥	٢١.٨	١٤.١	٣٩.٧			
٧	يتعامل طفلي مع الأفلام ثلاثية الابعاد	ت	4	1	١٠	٥	٥٨	١.٥٦	١.٠٩	٥
		%	5.1	1.3	١٢.٨	٦.٤	٧٤.٤			
المتوسط العام ٢.٣ الانحراف المعياري العام ١.٤٥										

(جدول رقم٢)

حيث يوضح الجدول السابق اكثر مدى في استخدام ادوات العالم الافتراضي للاطفال ، جاء الهاتف المحمول في المقام الاول بمتوسط حسابي قدره ٣.٧٧ وانحراف معياري قدره ١.١١، وذلك لسهولة الحصول عليه وصغر حجمه وسهولة استخدامه من قبل الاطفال، ثم اجهزةالألعاب الاليكترونية بمتوسط حسابي قدره٣.٤٩ وانحراف معياري قدره ١.٢٤ وذلك لانتشارها الواسع باجيال متعددة وسهولة الحصول عليها باسعار متفاوته في متناول اولياء الامر ،وذلك يتفق مع نتائج الجدول السابق ، فيما يخص ان تلك الادوات من اكثر الادوات استخداما للاطفال وكذلك من اكثرهم في مدى استخدامهم، وياتي في المقام الثالث مواقع التواصل الاجتماعي بمتوسط حسابي قدره ٢.٦٧ وانحراف معياري قدره١.٠١، ونلاحظ على الرغم من عدم صلاحية استخدامها من قبل الاطفال نظرا لصغر عمرهم، الا ان اولياء الامور يتحايلون على هذا الشرط بكتابة تواريخ ميلاد بعمر اكبر بكثير ، حتى يتم السماح بفتح حسابات لهم على تلك المواقع ، وياتي الحاسوب في المقام الرابع بمتوسط حسابي قدره ٢.٣٥ وانحراف معياري قدره ١.٢٩، ويعد الحاسوب كاداة غير منتشرة بين الاطفال الصغاروغالبا يتعامل معها الطفل من خلال حواسب الوالدين لعدم سهولة توافرها واستخدامها من قبل الاطفال، وفي المقام الخامس تاتي الأفلام ثلاثية الابعاد بمتوسط حسابي قدره ١.٥٦وانحراف معياري قدره ١.٠٩ ، اما البريد الاليكتروني والنظارات الرقمية ، فكانا من اقل الادوات استخداما بمتوسط حسابي ١.٠٩ و١.١٨ ، وانحراف معياري قدره ٠.٧١ و٠.٦٩، مما يدل على قلة استخدامهم من قبل الاطفال في مرحلة الطفولة المبكرة ، ويرجع ذلك لعدم اهمية البريد الاليكتروني للطفل ، اما النظارات الرقمية فيكون بسبب عدم انتشارها وتوافر افلام تفاعلية مناسبة ومحببة للاطفال من خلالها.

المحور الثالث :اثار التعامل الإيجابية مع مفردات العالم الافتراضي :

م سلسل	اثار التعامل الإيجابية مع مفردات العالم الافتراضي		الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
			بدرجة عالية جدا	بدرجة عالية	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جدا			
١	اصبح طفلي لدية حصيلة اكثر من المعلومات	ت	٧	٢١	٣٧	١١	٢	٣.٢٦	٠.٩	٦
		%	٩	٢٦.٩	٤٧.٤	١٤.١	٢.٦			
٢	يتمتع طفلي بالأمان حينما يكون في تجربة علمية في العالم الافتراضي	ت	4	14	٤٢	٩	٩	٢.٩٤	٠.٩٨	٧
		%	5.1	17.9	٥٣.٨	١١.٥	١١.٥			
٣	يشعر طفلي بالثقة اكثر اثناء التعلم من العالم الافتراضي لانه لايوجد عقاب ، ويوجد تشجيع	ت	٧	٣٢	٣١	٤	٤	٣.٤٤	٠.٩١	٥
		%	٩	٤١	٣٩.٧	٥.١	٥.١			
٤	يتعلم بشكل اسهل من الطرق التقليدية،نتيجة التكراروالمحفزات	ت	١١	٣٦	٢٥	٣	٣	٣.٦٣	٠.٩١	٣
		%	١٤.١	٤٦.٢	٣٢.١	٣.٨	٣.٨			
٥	يستطيع تكوين علاقات جيدة مع الاقران	ت	11	٢٦	٣٣	4	4	٣.٤٦	٠.٩٧	٤
		%	14.1	٣٣.٣	٤٢.٣	5.1	5.1			
٦	يستمتع اثناء اللعب لتنوع الألعاب .	ت	٢٧	٣٨	١٢	١	٠	٤.١٧	٠.٧٢	١
		%	٣٤.٦	٤٨.٧	١٥.٤	١.٣	٠			
٧	لديه قدرة على التجاوب السريع ، وسرعة البديهة	ت	١٦	٤٣	١٧	1	1	٣.٩٢	٠.٧٦	٢
		%	٢٠.٥	٥٥.١	٢١.٨	1.3	1.3			
٨	يستخدم طفلي اكثر من حاسة في العالم الافتراضي مما يقوي	ت	١٣	٢٦	٢٥	١٠	٤	٣.٤٤	١.٠٧	٥
		%	١٦.٧	٣٣.٣	٣٢.١	١٢.٨	٥.١			

	حواسه									
المتوسط العام ٣.٥٣ الانحراف المعياري العام ٠.٩٨										

(جدول رقم٣)

حيث يوضح الجدول السابق ان عبارة استمتاع الاطفال اثناء لعبهم في العالم الافتراضي جاء في المقام الاول بمتوسط حسابي قدره ٤.١٧ وانحراف معياري قدره ٠.٧٢ مما يدل على ان اللعب والتسلية هي هدف اساسي لتعامل الاطفال مع ادوات العالم الافتراضي ،وتليها في المقام الثاني عبارة لديه قدرة على التجاوب السريع ، وسرعة البديهة بمتوسط حسابي قدره ٣.٩٢ و وانحراف معياري قدره ٠.٧٦ وذلك لان من سمات الالعاب الاليكترونية اعتمادها على السرعة والتجاوب السريع مما ينمنى تلك السمة لدى الاطفال، وعبارة ان الطفل يتعلم بشكل اسهل من الطرق التقليدية،نتيجة التكرار والمحفزات ، جاءت في المقام الثالث بمتوسط حسابي قدره ٣.٦٣ وانحراف معياري قدره ٠.٩١، حيث نلاحظ استخدام ادوات العالم الافتراضي في التعلم وتنوع البرامج التعليمية المستخدمة للاطفال في العالم الافتراضي بسبب سهولته واعتماده على التكرار واستخدام المحفزات المعنوية الفورية ،وفي المقام الرابع جاءت عبارة ،يستطيع تكوين علاقات جيدة مع الاقران، بمتوسط حسابي قدره ٣.٤٦ وانحراف معياري قدره ٠.٩٧ وذلك من خلال مواقع التواصل الاجتماعي لسهولة التعرف وتكوين صداقات من خلال تلك المواقع ، اما عبارتي يشعر طفلي بالثقة اكثر اثناء التعلم من العالم الافتراضي لانه لايوجد عقاب ويوجد تشجيع ، ويستخدم طفلي اكثر من حاسة في العالم الافتراضي مما يقوي حواسه فجاءتا في المقام الخامس بمتوسط حسابي قدره ٣.٤٤ وانحراف معياري قدره ٠.٩١ و١.٠٧ حيث تعد العبارتين تفسير للعبارة السابق ذكرها في المقام الثالث و التي تصف التعلم من خلال العالم الافتراضي بالسهولة ، فتفسره بسبب بناء الثقة واستخدام اكثر من حاسة ، كما تاتي عبارة اصبح طفلي لدية حصيلة اكثر من المعلومات في المقام السادس بمتوسط حسابي قدره ٣.٢٦ وانحراف معياري قدره ٠.٩ لتلقي بضوءها على صفة اخرى لعبارة سهولة التعلم ، وجاءت عبارة يتمتع طفلي بالأمان حينما يكون في تجربة علمية في العالم الافتراضي، في اخر مقام بمتوسط حسابي قدره ٢.٩٤ وانحراف معياري قدره ٠.٩٨ ، وذلك بسبب ندرة التجارب العلمية التي تتطلب توافر عنصر الامان ، حيث ان الاطفال في مرحلة الطفولة المبكرة تكون التجارب العلمية فيها بسيطة ومتوافر فيها عنصر الامان في العالم الطبيعي.

المحور الرابع (اثار التعامل السلبية مع مفردات العالم الافتراضي)

مسلسل	اثار التعامل الإيجابية مع مفردات العالم الافتراضي		الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
			بدرجة عالية جدا	بدرجة عالية	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جدا			
١	اصبح طفلي عدواني ويتسم بالعنف	ت	٢	٥	٢٤	٢٥	٢٢	٢.٢٣	١.٠١	٧
		%	٢.٦	٦.٤	٣٠.٨	٣٢.١	٢٨.٢			
٢	المعلومات التي يحصل عليها احيانا تكون غير صحيحة	ت	٣	٩	٣٢	١٩	١٥	٢.٥٦	١.٠٥	٣
		%	٣.٨	١١.٥	٤١	٢٤.٤	١٩.٢			
٣	يتعرض لمشاهد غير لائقة ، ربما تتم عن تحرش جنسي	ت	3	9	٨	٨	٥٠	١.٨١	١.٢٣	٨
		%	3.8	11.5	١٠.٣	١٠.٣	٦٤.١			
٤	يتواجه بثقافات تتنافى مع ثقافاتنا	ت	٦	١٤	١١	١٣	٣٤	٢.٢٩	١.٣٨	٦
		%	٧.٧	١٧.٩	١٤.١	١٦.٧	٤٣.٦			
٥	يعاني من الاجهاد الصحي	ت	4	8	26	25	١٥	٢.٥	١.٠٧	٤
		%	5.1	10.3	33.3	32.1	١٩.٢			
٦	أصبحت علاقاته	ت	٢	٥	٢٣	٢٧	٢١	٢.٢٣	١	٧

	بالاقران اقل	%	٢.٦	٦.٤	٢٩.٥	٣٤.٦	٢٦.٩		
٧	يقضي وقت طويل في العالم الافتراضي	ت	6	١٨	٣٢	١٣	٩	٢.٩٩	١.٠٨	٢
		%	7.7	٢٣.١	٤١	١٦.٧	١١.٥			
٨	تدني في القدرة على الانتباه	ت	٣	٧	٢٨	٢٥	١٥	٢.٤٦	١.٠٢	٥
		%	٣.٨	٩	٣٥.٩	٣٢.١	١٩.٢			
٩	يقلد نماذج من المشاهد او الأشخاص اللذين يراهم	ت	١٣	١٧	٣١	١٣	٤	٣.٢٨	١.٠٨	١
		%	١٦.٧	٢١.٨	٣٩.٧	١٦.٧	٥.١			
المتوسط العام ٢.٤٨ الانحراف المعياري العام ١.١٨										

(جدول رقم٤)

حيث يوضح الجدول السابق ان عبارة يقلد نماذج من المشاهد او الأشخاص اللذين يراهم، جاءات في المقام الاول بمتوسط قياسي قدره ٣.٢٨ وانحراف معياري قدره ١.٠٨، وتتوافق هذه النتيجة مع طبيعة الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة وهي حب وميل الطفل للتقليد ، وكما يوجد للتقليد جانب ايجابي ، الا انه في هذا الجزء يشير الى الجانب السلبي للتقليد للنماذج السيئة التي يراها الطفل في العالم الافتراضي مما يولد ضعف الشخصية ،وجاءت عبارة يقضي وقت طويل في العالم الافتراضي في المقام الثاني بمتوسط حسابي قدره ٢.٩٩ وانحراف معياري قدره ١.٠٨حيث تشير الى شدة تاثير العالم الافتراضي على الطفل وعدم شعوره بمرور الوقت وتأثير ذلك على الجانب الاجتماعي للاسرة ككل ، ونجد ان ضياع الوقت اثر على العقل الذي يمكنه ان يطور نفسه فيه من خلال التفكر والتأمل ، اما عبارة المعلومات التي يحصل عليها احيانا تكون غير صحيحة، جاءت في المقام الثالث بمتوسط حسابي قدره ٢.٥٦ وانحراف معياري قدره ١.٠٥ ، مما يشير الى خطورة حصول الطفل على معلومات خاطئة بشكل غير قليل،اما عبارة يعاني من الاجهاد الصحي فجاءت في المقام الرابع بمتوسط حسابي قدره ٢.٥ وانحراف معياري قدره ١.٠٧، ويشير الى مدى شعور الاسرة بالتاثير السلبي على الجانب الصحي للطفل والتاثربالاجهاد العصبي والذهني الشديد لانهم يستهلكوا جميع حواسهم اثناء اللعب والاجهاد العصبي نتيجة اللعب الزائد عن الحد والتيقظ العصبي والذهني المستمر ، كذلك وجود امراض مثل السمنة بسبب الوقت الطويل الخالي من الحركة الذي يقضيه الطفل في العالم الافتراضي اوبخلل في الغدد لعدم الحركة ، وفي المقام الخامس جاءت عبارة تدني في القدرة على الانتباه بمتوسط حسابي قدره ٢.٤٦ وانحراف معياري قدره ١.٠٢ ، وذلك نتيجة لشدة التركيز التي يحتاجها العالم الافتراضي لفترات طويلة مما يستلهك القدرات الذهنية للطفل بما فيها القدرة على الانتباه ،وجاءت عبارة يتواجه بثقافات تتنافى مع ثقافاتنا في المقام السادس بمتوسط حسابي قدره ٢.٢٩ وانحراف معياري قدره ١.٣٨، مما يدل على تأثر الطفل احيانا بثقافات لا تنتمي وتتعارض مع ثقافتنا وتدهور في الوعي الذاتي، اما في المقام السابع فجاءت عبارتي اصبح طفلي عدواني ويتسم بالعنف ، و أصبحت علاقاته بالاقران اقل بمتوسط حسابي قدره ٢.٢٣ ، وانحراف معياري قدره ١.٠١ كسمات شخصية للطفل اثناء تعامله مع العالم الافتراضي ، حيث يتسم بالعنف احيانا والعزلة انخفاض واضح في الحياة الاجتماعية لعدم رغبتهم في الخروج او النزول او ممارسه اي نشاطات حياتيه او اجتماعية طبيعية، اما في المقام الاخير جاءت عبارة يتعرض لمشاهد غير لائقة ، ربما تنم عن تحرش جنسي ، بمتوسط حسابي قدره ٢.٥٦ وانحراف معياري قدره ١.٢٣ مما يدل على دور الاسرة الفعال في الانتباه الى ما يقدم للطفل ، فاصبح الطفل يواجه ذلك بشكل محدود ، حيث جاء ذلك في المقام الاخير.

كما تمت اضافة سلبيات اخرى من اولياء الامور في الاستبانة مثل عدم اكتساب مهارات تنمي شخصيتهم الذاتية والاجتماعية والبدنية والنفسية وخبراتهم الحياتية ومواهبهم وثقافاتهم الدينية ،حيث يسيطر العالم الافتراضي على الاطفال ويعزلهم ويجعلهم لايقبلوا ابي نشاط غيره الا بصعوبة وشعورهم بالممل فالعالم الواقعي نتيجة عدم توافر عناصر الابهار فيه ،ايضا انخفاض القدرة على تطوير المهارات اليدوية العادية كالرسم والتركيب و استخدام الالعاب.

نتائج الدراسة :

تشير النتائج الى حصر و تحديد اكثرمفردات العالم الافتراضي المناسبة لاهتمامات طفل الروضة ، ومدى استخدام الطفل لها ، والتعرض الى الاثار السلبية لتأثر طفل الروضة بمفردات العالم الافتراضي ، حيث تم توظيفها و الاستفادة منها في الرؤية المقترحة للتخفيف من الاثار السلبية ، حيث اعد خصيصا استبانة لتحديد ذلك ، والذي تم تحكيمه واجراء التعديلات المناسبة ،و اشتملت على اربعة محاور رئيسية تتضمن معلومات عن الطفل واستعراض للمفرادات والأكثر شيوعا ، ومدى استخدامها واثارها السلبية على الطفل ، ثم اقتراح رؤية تحليلية للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر طفل الروضة بمفردات العالم الافتراضي،وبذلك يكون صالح للتطبيق في دراسات اخري في مرحلة الروضة بهدف تنمية الوعي عن واقع العالم الافتراضي لطفل الروضة.

حيث انتهت هذه الدراسة الى عدة نتائج هامة تمثلت في الاتي:

١- تحديد مفردات العالم الافتراضي لطفل مرحلة الطفولة المبكرة وهي (الهاتف المحمول – اجهزة الالعاب الاليكترونية - -مواقع التواصل الاجتماعي - النظارات الرقمية- البريد الاليكتروني- الحاسوب- الأفلام ثلاثية الابعاد)

٢- تحديد اكثر مفردات العالم الافتراضي الذي يتعامل معه الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة شيوعا وهي (الهاتف المحمول – اجهزة الالعاب الاليكترونية - الحاسوب-مواقع التواصل الاجتماعي - الأفلام ثلاثية الابعاد - البريد الاليكتروني -النظارات الرقمية)

٣- تحديد مدى تعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي وهم بالترتيب من الاكثر للاقل استخداما
١- (الهاتف المحمول – اجهزة الالعاب الاليكترونية مواقع التواصل الاجتماعي -الحاسوب - الأفلام ثلاثية الابعاد - البريد الاليكتروني - النظارات الرقمية)

٤- كما تم تحديد إيجابيات وسلبيات تاثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة باهم مفردات العالم الافتراضي.

حيث اوضحت الدراسة ان اهم الاثار الايجابية تلخصت في (استمتاع الاطفال اثناء لعبهم في العالم الافتراضي -لديه قدرة على التجاوب السريع ، وسرعة البديهة -ان الطفل يتعلم بشكل اسهل من الطرق التقليدية،- ،يستطيع تكوين علاقات جيدة مع الاقران- يشعر طفلي بالثقة اكثر اثناء التعلم من العالم الافتراضي لانه لايوجد عقاب ويوجد تشجيع -ويستخدم طفلي اكثر من حاسة في العالم الافتراضي مما يقوي حواسه - اصبح طفلي لدية حصيلة اكثر من المعلومات - يتمتع طفلي بالأمان حينما يكون في تجربة علمية في العالم الافتراضي).

-وان اهم الاثار السلبية تلخصت في (يقلد نماذج من المشاهد او الأشخاص اللذين يراهم-يقضي وقت طويل في العالم الافتراضي - المعلومات التي يحصل عليها احيانا تكون غير صحيحة- يعاني من الاجهاد الصحي --تدني في القدرة على الانتباه - يتواجه بثقافات تتنافى مع ثقافاتنا - اصبح طفلي عدواني ويتسم بالعنف - أصبحت علاقاته بالاقران اقل - يتعرض لمشاهد غير لائقة ، ربما تنم عن تحرش جنسي)

٥- اقتراح رؤية تحليلية للتخفيف من الاثار السلبية لتأثر الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة بمفردات العالم الافتراضي ،من خلال تحليل السلبيات التي تم التعرض لها في الاستبانة.

حيث تنقسم الرؤية التحليلية الى قسمين :

أولا: الرؤية التحليلية المقترحة بناءا على الاثار السلبية التي تم رصدها.

١- (الوقت الطويل الذي يقضيه الطفل في العالم الافتراضي)، نقترح ان تقدم الاسرة أنشطة متنوعة لجذب الطفل الى العالم الواقعي ، مثل الأنشطة المدرجة مع هذه الرؤية،و انه لابد من تحديد اوقات معينة للطفل لاستخدام هذا العالم الافتراضى.

٢- (عدم جدية وصحة المواقع التي يستخدمها الطفل)،يجب ان تتبنى المؤسسات التعليمية تصميم بيئات تعليمية افتراضية تتيح للطفل استرجاع المعلومات بشكل اسهل ، و ان تكون المعلومات صحيحة وموثقة علميا .

٣-(عدم التواصل والاهتمام بالتفاعل الاجتماعي مع الاخرين)، على الاسرة التفاعل مع الطفل واتاحة الفرص له للتفاعل الاجتماعي الواقعي من خلال مناشط اجتماعية تم ذكربعض منها في الأنشطة الملحقة.

٤ – (تعرض الطفل للمخاطر المتعددة اثناء تعامله مع الواقع الافتراضي)، لابد لحل هذه المشكلة وجوود ضوابط وقوانين رادعة تجرم كل هذه الانتهاكات وتعطى الحرية للأطفال من الانتقال بحرية داخل هذا العالم الواسع دون الخوف من انتهاك خصوصياتهم، وما يخدش حيائهم النفسية والاجتماعية والأخلاقية. حتى لا ينشأ جيل فاسد، ومن الممكن وجود محركات بحث امنة وخاصة للأطفال تتيخها الاسرة للطفل وتمنعه من استخدام المحركات العامة الأخرى.

٥- (تقليد الطفل لسلوكيات خاطئة كالعنف من خلال الألعاب الاليكترونية التي تتسم بالعنف) ، وللتخلص منهذ العنف لابد من ضرورة مراقبة الطفل فى هذا الوقت ومن ثم التوضيح له ان هذه الشخصيات الموجودة من نسج الخيال كى لا يتوحد معها، ويهمل العالم الواقعى، ويندمج مع العالم الوهمى الذى يجد نفسه مستمتع به.

٦-(تأثر الطفل في العالم الواقعي بقيم ثقافية مختلفة عن قيم مجتمعه)،لذا توجد ضرورة على العمل على غرس القيم والمبادئ الدينية داخل الطفل منذ الصغر، واتاحة الاسرة للطفل جو من التفاهم داخل المجتمع بعيداً عن الاراء المتسلطة والرأي غير القابل للنقاش التي تجعل الطفل لديه رغبة فى النفور من هذه البيئة ،ويجب علي التربويين توجيه الاسرة نحو توفير بيئة تربوية ديمقراطية متفاهمة تفتح المجال للنقاش بين افراد الاسرة حول ما يتعرض له الأطفال من مؤثرات إيجابية وسلبية داخل محتوي العالم الافتراضي .

وبذلك نجد ان على الروضة والمدرسة والاسرة مسئولية كبيرة فى الاهتمام بالطفل وخاصة عند استخدامه لهذا العالم الافتراضى، ومراقبة سلوكياته.

ثانيا :الأنشطة التفاعلية المقترحة والمصاحبة للرؤية المقترحة:

يمكن للاباء والمعلمات جذب الأطفال الى العالم الواقعي بممارسة نماذج من الأنشطة التالية:

- فتح حوار لاسئلة مفتوحة ، تتيح للطفل التخيل ، مثل أسئلة (ماذا لو ..... ؟

- ممارسة نشاط مسرحي يركز على ابرز الشخصيات التاريحية والدينية والثقافية في المجتمع ، مع الاسرة في المنزل .

- ممارسة أنشطة فنية ، مثل التشكيل بالصلصال ، والرسم ، والطباعة .

- ممارسة العاب حركية ، ونشاط رياضي ، يهدف الى صحة جسم الطفل والاستمتاع .

- اتاحة بعض أنواع الألعاب المفيدة مثل البازل ، وفقا للشخصيات والموضوعات المفضلة للأطفال ومهارات الفك والتركيب.

- تنظيم زيارات سياحية ، لاشهر الأماكن التاريخية والثقافية في الوطن .

(وبذلك تمت الاجابة على السؤال الخامس ،ماهي الرؤية المقترحة للتخفيف من الاثار السلبية لتعامل طفل الروضة مع مفردات العالم الافتراضي؟)

التوصيات

- توعية أولياء الأمور والمعلمات بالاثار السلبية لتعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي.

- تفعيل دورات ارشادية لاولياء الأمور والمعلمات من اجل عرض الرؤية المقترحة للتقليل من الاثار السلبية لتعامل الطفل مع مفردات العالم الافتراضي.

-التأكيد على تنمية الجانب الثقافي للطفل ، وتمثيل قيم المجتمع الاصيلة ،والهوية الثقافية ، والنماذج الناجحة من الشخصيات في جميع المجالات ، حتى تكون لهم قدوة حسنة.

-ترسيخ قيم الهوية والانتماء والولاء للوطن ، والتعامل مع الاخر دون فقدان هويتهم.

- ضرورة تفعيل دور الأنشطة الحركية والفنية والموسيقية والمسرحية والاجتماعية للأطفال لجذبهم للعالم الواقعي.

الـــمـــراجـــع

اولا: المراجع العربية:

١) الحمار، أمل (٢٠١٦). **أثر استخدام تطبيقات الهواتف الذكية فى تسهيل التعلم لدى الطلاب المعلمين واتجاههم نحو التعلم الجوال**. دراسات تربوية واجتماعية، مج٢٢، ع٢، مصر .
٢) بركات، مطاوع (٢٠٠٦). الواقع الافتراضى: فرصه ومخاطره وتطوره- دراسة نظرية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج٢٢، ع ٢، كلية التربية ، جامعة دمشق .
٣) تاج السر، اسامة، و الصديق، مختار (٢٠١٦).**استخدام تقنيات الواقع الافتراضى فى تطوير واجهات العرض التلفزيونى.** مجلة العلوم الانسانية، مج ١٧، ع٣، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.
٤) خميس، محمد (٢٠٠٣). **منتوجات تكنولوجيا التعليم**. القاهرة: مكتبة دار الكلمة.
٥) عزمي، نبيل (٢٠١٤**). بيئات التعلم التفاعلية**. القاهرة: دار الفكر العربي
٦) محمد ، ايمان (٢٠١٩) .الاثار الاجتماعية والاكاديمية لاستخدام الهواتف الذكية على الشباب الجامعي .مجلة البحث العلمي في التربية ، جامعة عين شمس .
٧) محمود، خالد (٢٠١٦). **تطوير استخدام النمذجة والمحاكاه وتقنيات الواقع الافتراضى فى الدراسات المستقبلية**. رسالة دكتوراه، معهد بحوث ودراسات العالم الاسلامى، جامعة ام درمان الاسلامية ، السودان.
٨) مختار، أمينة ، واخرون(٢٠١٠). **فعالية اللعب التخيلى وألعاب الواقع الافتراضي في تنمية حل المشكلات لدى الاطفال**. مجلة كلية التربية، مج ٢١، ع٨٢ ، جامعة بنها ، مصر .
٩) معروف، شيماء (٢٠١٦). **برنامج مقترح قائم على تكنولوجيا الواقع الافتراضى لتنمية التخيل التاريخى لدى تلاميذ الصف الاول الاعدادى**. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ع٨٥، مصر.

١٠) هنداوي، أسامة (٢٠١٣). **أثر بعض متغيرات عرض الخرائط الذهنية الالكترونية بالمحتوى المقدم عبر بيئة التعلم الافتراضية على التحصيل المعرفي والتمثيل البصري للمعلومات اللفظية لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم**. دراسات عربية فى التربية وعلم النفس، ع٣٧، ج٤، السعودية.

ثانيًا:المراجع الاجنبية:

- INTERN, (2007**). Virtual internships: real experience in a virtual world,** Abets practice handbook for those interested in the concept of virtual internships in business education

- Riva, G**.** (2011**). The Key to unlocking the virtual body: virtual reality in the treatment of obesity and eating disorder**. *Journal of Diabetes Science Technology*; **5**(2) .

- Richard,A.W, (2006**).The effect of navigation maps on problem solving tasks instantiated in a computer-Based video game**. University of southern California in partial Fulfillment of the Degree Doctor of philosophy (Education) .

- Ofcom (2010). **UK children's media literacy**, March 2010. http://stakeholders.ofcom.org.uk/market-data--research/medialiteracy/archive/medlitpub/medlitpubrss/ukchildrensml11/

-Merry, S.N., Stasiak, K., Shepherd, M., Frampton, C., Fleming, T. and Lucassen, M.F.G. (2012). **The effectiveness of SPARX, a computerized self-help intervention for adolescents seeking help for depression**:

Randomized controlled non-inferiority trial. *BMJ*; **344**: e2598

- Pew Internet and American Life Project (2012). ***Trends data for teens*.** http://www.pewinternet.org/Static-Pages/Trend-Data-for-Teens/Online-Activites-Total.aspx