تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنشئة الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة

د. محمد محمود العطار *

مقدمـــة:

مع تسارُع التطوُّرات التكنولوچية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيُّرات اجتماعية وثقافية، وما يتميز به عصرنا الحاضر بأنه عصر العلم والمعرفة، "عصر الثروة العلمية التكنولوچية والفضاء والإلكترونيات والحاسوب والأقمار الصناعية وتفجير المعرفة والتطور السريع في مختلف المجالات" (بخيت، 2019م، ص7)، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارًا واسعًا وتنمو نُموًا ملحوظًا، فأصبحت الأسواق تعجُّ بمختلف هذه الألعاب الإلكترونية، ولم يعُد غريبًا أن ينجذب أطفال الجيل الحالي نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، حيث أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الڤيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حيث باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءًا من نمط حياتهم اليومية، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

وأطفال اليوم هم شباب الغد، رجال ونساء المستقبل، والذين تعقد عليهم الأمة آمالها وتطلُّعاتها، فمرحلة الطفولة أهم مرحلة من مراحل حياة الإنسان، وهي الأساس في بناء المجتمعات الحديثة، ففيها تتشكَّل شخصية الإنسان، وترتسم فيها ملامح حياته المستقبلية، ويتزود فيها بالخبرات والمعلومات التي تفيده في حاضره ومستقبله، والطفل هو الثروة الحقيقية لأي مجتمع، وتأتي أهمية مرحلة الطفولة لكونها الأساس الذي يبني عليه الفرد في مستقبله مجالات حياته

* أستاذ رياض الأطفال المساعد – كلية التربية – جامعة الباحة – السعودية.

ومدى صلاحيته ومساهمته كمواطن، فالمجتمع البشرى يتحدد ويمتد بقاؤه من خلال ذُريَّة من الأطفال حيث هذه الذرية هي ماضيه وحاضره وتطلُّعاته نحو المستقبل.

ويعدُّ اللعب مطلبًا حيويًا للحياة النفسية السَّوِيَّة والصحة النفسية لأطفالنا في مراحل النمو المتعاقبة، ويعد اللعب بالنسبة إلى الأطفال عملية أساسية تواكب النمو الحركي، كما نجد أنه يرتبط ارتباطًا وثيقًا بجميع جوانب النمو الأخرى، كالنمو الحركي، والاجتماعي، والانفعالي، والعقلي، واللغوي (إبراهيم، 2000م)، وأن الطفل يتوق جدًا إلى اللعب ويجد فيه مجالًا للتنفيس عن ميوله واستعداداته؛ فيستطيع أن يُفصح خارجيًا عما يحس به في الداخل، والطفل في اللعب يضع نفسه وسط كل الأشياء، ويقارن بين الشيء وبين نفسه.

كما يُعد اللعب مطلبًا تربويًا وحقًا طبيعيًا للطفل، ويتحتم بالضرورة على الآباء والمُربِّين تهيئة الجو الملائم لكي يمارس الأطفال هذا الحق الطبيعي، فالطفل يجب أن يلعب مثلما يجب أن يأكل ويشرب ويتنفس، هذا إضافة إلى أن اللعب يعطي الفرصة العملية لاختبار قدراته المتعددة، فهو يجرب ويبحث ويفكر ويفرح ويمرح في اللعب من دون تحمُّل لمسئولية محددة، فاللعب يعمل على إثراء عالم الخيال ودفع الابتكار ويساعد على تنمية أسلوب حل المشكلات.

ومع انتشار صناعة البرمجيات والوسائط المتعددة التي تتيح ألعاب الكمبيوتر الحربية للأطفال، والتي كانت تُستعمل لأغراض عسكرية وتحولت إلى صناعة ألعاب ترفيهية للصغار والكبار من شأنها ترسيخ العنف بكل أشكاله، ولقد ظهرت آثار هذه الألعاب التي أفرزتها تكنولوچيا العولمة على أطفالنا في المنازل والمدارس وكلنا نشاهد مدى العنف السائد بينهم (العطار، 2018م، ص19).

ومن أهم الألعاب التي تؤثر تأثيرات مباشرة على الأطفال، سواء أكانت سلبية أم إيجابية: الألعاب الإلكترونية، حيث تُعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعًا في هذا العصر حتى إنه لم يعُد هناك منزل يخلو منها، وتُسمى أحيانًا ألعاب الڤيديو، أو ألعاب الحاسب الآليّ، ويمكن عرض أحداثها على الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يُعرف بالعلاقة التفاعلية.

ولوحظ في السنوات الأخيرة انتشار وازدياد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتحوُّلها إلى ظاهرة اجتماعية عامة لها تأثيراتها الإيجابية والسلبية على الأطفال والأسرة؛ مما دفع بالعديد من الباحثين في مجال التربية وعلم النفس إلى دراستها كظاهرة لها آثارها النفسية

والاجتماعية والثقافية، فالتغيرات السريعة التي يمرُّ بها المجتمع تتطلَّب منا أن نزود أطفالنا بالمهارات التي تُمكِّنهم من التلاؤم والتكيُّف مع ظروف المجتمع، فهي ضرورية في جميع مواقف الحياة، حيث لا يمكن تصور أن يعيش الأطفال في معزل عن العالم، ولا يمكن تحقيق وجود إنساني سليم لهم دون إدراك الوجود الاجتماعي بكل أشكاله (عطيه، 2019م، ص2).

وتهدد ألعاب الأجهزة الإلكترونية الأطفال على مختلف سِنِي حياتهم العمرية باكتساب ثقافة العنف والسرقة والمضاربات وشتى أنواع القتال، والبعض منها يعرِض لقطاتٍ لا تتناسب مع عمرهم وتخدش الحياء (العطار، 2018م، ص19).

وتمثل التنشئة الاجتماعية أحد المحاور المهمة التي يستقي منها الأطفال المعايير والقيم المقبولة اجتماعيًا، فالتنشئة الاجتماعية هي عملية تمرير للقيَم الدينية والخُلُقية والثقافية من جيلٍ إلى جيل. وبذلك تكون عملية التنشئة الاجتماعية عملية حضارية تحمل في طيَّاتها قيم علاقات التعامل الاجتماعي بين الأفراد، كالتعاون والتكافل الاجتماعي والعدالة الاجتماعية؛ كذلك عن طريقها تتعلم الأجيال الجديدة المعايير الاجتماعية، والحقوق والواجبات داخل المجتمع (أحمد والعريشي ورشاد وعلي، 2013م، ص ص80 ،81).

إن التنشئة الاجتماعية هي عملية تمرير لرسالة تربوية للأفراد محل التشكيل الاجتماعي. هذه الرسالة تتضمن مواضيع مختلفة يُراد ترسيخها وتأسيسها في نفوس الأفراد. فعملية التنشئة الاجتماعية تحمل أنماطًا سلوكية معينة، كالشجاعة والصبر وغير ذلك.

والتنشئة الاجتماعية هي العملية التي يهدف الآباء من ورائها إلى جعل أبنائهم يكتسبون أساليب سلوكية ودوافع وقيَمًا واتجاهاتٍ يرضى عنها المجتمع وتتقبَّلها الثقافة الفرعية التي ينتمون إليها (إسماعيل، 2010م، ص358).

وتُعد التنشئة الاجتماعية عملية تعلُّم وتعليم وتربية، تقوم على التفاعل الاجتماعي، وتهدف إلى اكتساب الفرد (طفلًا فمراهقًا فراشدًا فشيخًا) سلوكًا ومعايير واتجاهاتٍ مناسبةً لأدوار اجتماعية معينة، تُمكِّنه من مسايرة جماعته والتوافق الاجتماعي معها، وتُكسبه الطابَع الاجتماعي، وتيسر له الاندماج في الحياة الاجتماعية (زهران، 1984م، ص243).

أطفالنا.. وتكنولوجيا الألعاب الإلكترونية:

تأتي أهمية مرحلة الطفولة المبكرة لكونها الأساس الذي يبني عليه الفرد في مستقبله مجالات

حياته ومدى صلاحيته ومساهمته كمواطن، فالمجتمع البشري يتحدد ويمتد بقاؤه من خلال ذرية من الأطفال حيث هذه الذرية هي ماضيه وحاضره وتطلعاته نحو المستقبل.

ولقد حظي الطفل بالرعاية والاهتمام على مستوى الدول والشعوب والجماعات وأولياء الأمور؛ وذلك لأن الطفل بذرة المستقبل ونواته التي تضع المجتمع على عتبات الرُّقيّ والتقدم، وفي سبيل تفعيل هذه الرعاية بدأت الدول في الاهتمام بالطفل من حيث تنشئته ورعايته، وتوفير سبل التنمية الشاملة له في مختلف المجالات والأصعدة (عبدالباري، 2015م، ص7).

ويُعدُّ اللعب أحد الأساليب المهمة لاكتساب الأطفال الخبرات والمفاهيم التربوية المختلفة في التربية الحديثة، وقد أكد "بياجيه Piaget" أهميةَ إدراك أسلوب اللعب كمدخل وركيزة أساسية لعملية التعليم، فاللعب من أهم سمات الطفولة فيُعد دليلًا وميزةً تمتاز بها مرحلة الطفولة عن غيرها من المراحل، فالطفل يقضي معظم ساعات يقظته في اللعب، فهو أكثر أنشطته ممارسةً، ومن خلاله يتعلم مهاراتٍ جديدةً كما يساعده على تطوير مهاراته القديمة (العطار2021 ،1م).

فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يُسهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للطفل، كما أنه وسيلة لتعلُّم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، ومن خلاله يكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيُّف النفسي والاجتماعي (العناني، 2013م، ص15).

ولقد أثبتت كثير من الدراسات "إذا فقدَ الطفل نشاط اللعب وممارسته انعكس ذلك على سلوكه سلبيًا وكان مؤشرًا على أنه طفل غير عادي، فالطفل الذي لا يمارس اللعب طفل مريض نفسيًا أو جسميًا" (حمدان، 1420هـ، ص56).

كما تؤكد النظريات النفسية أن اللعب عند الأطفال "يُسهم بشكلٍ فعَّالٍ في نمو الشخصية السويَّة. فالطفل عندما يحاول حل مشكلة في لعبة وينجح في هذا، إنما ينمو إحساسه بالكفاءة واحترام الذات. وهو عندما يتعلم عن طريق اللعب ويتفاعل مع الأشخاص والأدوات يتعلم كيف يضبط انفعالاته وينمو نموًا اجتماعيًا وعقليًا ولغويًا" (العناني، 2013م، ص138).

ويساعد اللعب في نمو ذاكرة الطفل، وتفكيره، وتخيُّلاته، وانفعالاته، وابتكاره، وإدراكه للعالم الذي يعيش فيه، ويمكن للعب أن يحقق ذلك إذا أُحسن تنظيمه وتوجيهه تربويًا، فالألعاب إذا أُحسن تنظيمها وتخطيطها والإشراف عليها تؤدي دورًا تربويًا فعالًا لتعليم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل، وتنظيم التعلُّم، وتفريده لمواجهة الفروق الفردية، وتوفير فرص النمو

المتكامل والمتوازن للأطفال، كما يجد الأطفال متعة كبيرة في ممارستها؛ لأنها تنسجم مع ميلهم الطبيعي إلى اللعب، كما يكتسبون الكثير من المفاهيم والمهارات والقيم الاجتماعية والأخلاقية التي تتصل بالحياة اليومية والبيئية المحيطة بهم (بلقيس ومرعي، 1982م).

كما يساعد في الكشف عن الحالة النفسية للطفل فهو يكشف عن الاضطرابات النفسية التي يعانيها الطفل ومشاعر الإحباط والقلق والحرمان، فالإحساس بالعزلة يُقلِّل من ممارسة الطفل للألعاب الجماعية وقد يقضي معظم وقته بأحلام اليقظة والطفل الذي يعاني الإحباطَ يتجه للعدوانية، كما يكشف اللعب أيضًا عن القدرة العقلية والذكاء فالطفل الذي يتمتع بذكاءٍ عالٍ يتوجه للألعاب التي تنمي القدرة على التفكير والتخيُّل (عبداللطيف والخوالدة وأبوطالب، 1995م).

كذلك أيضًا يعلم اللعب الأطفال المشاركة والتعاون، والتدرُّب على مهارات الأخذ والعطاء. كما يُكسبه مكانةً مرموقةً بين رفاقه. كما ينمي عنده الإحساس بمشاعر الآخرين من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل. كما يجعل اللعب الجماعي الطفل أكثر تنبهًا إلى رأى الناس في تصرفاته، فهو يفكر فيما يقولون عنه من مدحٍ أو ذَمّ، ويتحرى ما يُرضي الناس ليعمله، ويبتعد عما يزعج الآخرين، فيتحاشى الخروج عن طاعتهم (الزغبي، 1997م).

ومع دخول عصر التكنولوچيا وتسارع وتيرة تطورها، أصبح طبيعيًا أن تستهوي الألعاب الإلكترونية الأطفال من عمر ثلاث سنوات، بل إن أغلبهم يميل إلى اللعب بأجهزة الكبار؛ لذلك عكفت شركات الألعاب على تطوير ألعابها الإلكترونية؛ لتتماشى مع تطلُّعات الأطفال وتطوُّرهم، فلم يعُد العمر هو ما يحكم قوانين تصنيع الأجهزة أو توجيهها، ولم تعُد الألعاب الإلكترونية فقط لمجرد اللَّعِب واللَّهْو، وإنما أصبحت وسيلة للتعلُّم والإبداع والتسلية والمتعة (العطار، 2018م، ص19).

ويمضي الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتًا طويلة أكثر من الوقت الذي يمضونه في التعليم المدرسي. هذا وقد أكدت دراسة "إيهوري وآخرون Ihori & Sakamoto & Shibuya & Yukawa,2007" بأن الأطفال يستعملون ألعاب الڤيديو لأكثر من (4) أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب ڤيديو في كل يوم من الأسبوع (صقر، 2018م، ص227).

والألعاب الإلكترونية هي ألعاب العصر الحديث الإلكترونية والتي تمثل تطورًا من تطورات التكنولوچيا السمعية والبصرية، والتي تعتمد على الأبعاد الثلاثية لإحداث واقعية في اللعب من

قِبل المستخدم (البيلاوي، 1984م)، كما تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها مجموعة من التعليمات والإجراءات والصور المتحركة التفاعلية التي تُقدم في عالم افتراضي، وتخلق مستوًى عاليًا من الإثارة لدى المستخدم والمتمثلة في لعبة (الحشَّاش، 2008، ص6).

وللألعاب الإلكترونية آثار سلبية، وهناك مخاطر لهذه الألعاب، وتتمثل مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية في أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة، منها زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوُّهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين والأذن؛ كذلك تسبب لهم اضطرابات في النوم، كما أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تعلمهم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والانتقام، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، بالإضافة إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تزيد لديهم مشاعر التوتر وزيادة العنف في الفكر والمشاعر والسلوك وانخفاض سلوك التعاون الاجتماعي؛ كذلك نجد أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تصنع طفلًا غير اجتماعي، يميل للعزلة، وعدم القدرة على التكيُّف مع الآخرين؛ وكذلك تخلق منه طفلًا أنانيًا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة (العطار، 2018م، ص19).

كما يظهر التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لنمو الأطفال، فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساسًا، لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وقد تتسبب في خلق حالة من التنافر والتباعد بينهم وفي انشغالهم عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل (الحشاش، 2008م، ص15).

إن استخدام التكنولوچيا وخاصة الألعاب الإلكترونية جزء من حياة الأطفال اليومية، لقدرتها على جذب الأطفال إذ يقضي الأطفال ساعاتٍ طويلةً في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ الأمر الذي يستلزم ضرورة دمج هذه الألعاب الإلكترونية في التعليم (صقر، 2018م، ص238).

إن مرحلة الطفولة مرحلة حرجة جدًا تنافس مرحلة المراهقة في حساسيتها ودقتها، ففيها تُبنى القيَم والمبادئ، وهي المرحلة التي نغرس فيها القيم والمبادئ والتعاليم البسيطة للإسلام في قلوب أطفالنا، ومع الأسف نحن نهدر هذه المرحلة المهمة من عمر أطفالنا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فنحن داخل الأسرة نُشوِّش أطفالنا بين عالمين متناقضين جدًا، بينما علينا أن نُبسِّط لهم الحياة، ونُهدئ من صخب التكنولوچيا الذي يقيد عقولهم ويحبس طاقاتهم، فقط لو وقفنا بين زمنين بين طفولتنا وطفولتهم، بين عالمنا وعالمهم، خيالنا وخيالهم، كانت الحياة في زماننا أسهل،

وكانت القيم واضحة بالنسبة إلينا، نخطئ ونشعر بالذنب، كانت صورة الخير والشر واضحة أمام أعيننا، لم نكن متطلبين جدًا وكانت أي لعبة تبهرنا، ونخلق من خلالها مئات الألعاب، بينما أطفال اليوم فقدوا الانبهار حيث يركضون خلف كل جهاز حديث، الألعاب الإلكترونية تُقدم لهم على طبقٍ من ذهب ولا تسمح لهم بابتكار ألعابهم الخاصة، صادَرتْ منهم حق التفكير.

علينا أن نقلق على مستقبل أطفالنا، وأتمنى أن نطلق سراح أطفالنا من سجن الألعاب الإلكترونية إلى عالم لعب يخلقونه بأنفسهم.

الألعاب الإلكترونية.. السلبيات والإيجابيات:

تُعد الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الكمبيوتر وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا أو افتراضيًا بالاعتماد على إمكانات الكمبيوتر في التعامل مع الوسائط المتعددة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعُل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداةَ تَحدٍّ لقدرات المستخدم لها إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيُسْر ومتعة (قنديل ومحمد، 2015م، ص181).

وتُعدُّ مرحلة الطفولة المبكرة من أهم فترات الحياة وأكثرها تأثيرًا في مستقبل الطفل لكونها ذات أثر حاسم في بناء شخصيته، ففي هذه الفترة يكتسب الطفل عاداته وسلوكه الاجتماعي واتجاهاته ومواقفه، كما أنه يكون أكثر استجابةً لتعديل السلوك في اتجاه النمو السليم، بالإضافة إلى كونه أكثر قدرةً على اكتساب المهارات المختلفة التى تساعده على التكيُّف وإعمال الذات والخروج من المألوف (الغامدي، 2010م، ص97).

والألعاب الإلكترونية لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته، فالألعاب الإلكترونية سلاحٌ ذو حَدَّيْن منها السلبي ومنها الإيجابي، ومع تسارُع التطورات التكنولوچية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارًا واسعًا وتنمو نموًا ملحوظًا، فأصبحت الأسواق تعجُّ بمختلف أنواع هذه الألعاب، وهذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والمصرية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو أي بيت منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح

الآباء وآلامهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول إن هذا الضيف دخل في منافسة حادَّة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية (عطيه، 2019م، ص2).

كما تُسهم الألعاب الإلكترونية في تنمية جوانب نمو الأطفال المختلفة من خلال مزايا متعددة، حيث تتيح لهم الفرصة لاختيار ما يرغبون في تعلُّمه واكتشافه، واستخدام استراتيـچيات متعددة لحل المشكلات التي تواجههم، كما توفر لهم حرية التجريب بغَضِّ النظر عن النتائج المترتبة على ذلك، وتنمي قدراتهم العقلية وتنمي مهارات التواصل لديهم (قنديل ومحمد، 2015م، ص12).

إن لَعِبَ الأطفال هو أفضل وسائل تحقيق النمو الشامل المتكامل لهم، ففي أثناء اللعب يمارس الطفل عمليات عقلية مهمة، كالفهم والتحليل والتركيب وإصدار الأحكام، كما يكتسب بعض العادات الفكرية المحببة كحَلِّ المشكلات والمرونة والمبادرة والتخيُّل، والتي تثري إمكاناته العقلية والمعرفية وتُكسبه مهارات التفكير المختلفة.

وإذا كان اتجاه الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طيَّاته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والنفسية والاجتماعية السلوكية والثقافية.

تعريف الألعاب الإلكترونية:

تُعرَّف الألعاب الإلكترونية بأنها مجموعة الألعاب التي تعتمد على وسيط إلكتروني مبرمجة عليه، وتعرض من خلاله، مثل الألعاب الترفيهية، وألعاب الأتاري، وألعاب البلاي ستيشن، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الموبايل.

كما تعرف أيضًا بأنها مجموعة من الأنشطة يقوم بها لاعب أو مجموعة لاعبين، وقد تكون ألعابًا حرة أو ألعابًا ذات قواعد وأهداف محددة (قنديل ومحمد، 2015م، ص181).

وتقدم اللُّعب الإلكترونية نوعًا متميزًا من التفاعل بينها وبين الأطفال في سن 4 و5 سنوات حيث يستجيبون لها بشكل سريع، وتساعد على تعلُّمهم وإكسابهم العديد من الخبرات (قنديل ومحمد، 2015م، ص182):

1- التعليم بمحاكاة بيئات حقيقية من واقع الحياة.

2- التعليم حسب سرعة المتعلم.

3- التعليم من خلال العمل.

4- التعليم بطرق مختلفة تكاد تكون لكُلِّ واحدٍ طريقةٌ تناسبه.

5- التعليم بتوفير فيض من المعلومات والخبرات.

6- أسلوب شائق وجذَّاب للتعلُّم والترفية.

7- تعلم ذاتي عن طريق المحاولة والخطأ.

أهمية الألعاب الإلكترونية للطفل:

إن للألعاب الإلكترونية أهميةً للطفل تتمثل في تعليم الطفل العديد من المهارات، مثل الملاحظة، التأمل، التفكير، وأنها وسيلة للشعور بالمتعة والبهجة، ولتعويض الطفل من الحرمان الذي قد يعانيه، وأنها وسيلة لتقبُّل الخسارة أو الهزيمة بروح رياضية (عطيه، 2019م، ص4).

كما أن الألعاب الإلكترونية لها أهمية كبيرة في تعلُّم الأطفال من خلال ما يلي (قنديل ومحمد، 2015م، ص ص184 ،183):

1- **تحقق التفاعل:**

الأطفال يتعلمون جيدًا من خلال اللعب الاستكشافي، فهم يبدؤون باللعب والمحاولات حتى يكتشفوا في النهاية كيف تعمل الأشياء، ويتعلمون من أخطائهم، ويتقدمون باستمرار نحو التفوق والإبداع، والتفاعل في الألعاب الإلكترونية يعني الحوار بين طرَفي الموقف وهما اللعبة واللاعب، ويتم التفاعل عن طريق التغذية الراجعة التي ترسلها اللعبة لِلَّاعب بعد كل أداء أو تعامل مع اللُّعبة.

2- **ملاءَمة الألعاب الإلكترونية:**

تتيح للأطفال من خلال الصور المتحركة، والأصوات، والكلمات المكتوبة على الشاشة الفرص للتعامل معها، وهي لا تتطلب تعلم القراءة والكتابة للاستجابة إليها، ولكنهم يستجيبون بتلقائية إليها وتمهدهم للانتقال من مرحلة التفكير البصري إلى مرحلة التفكير اللفظي بسهولةٍ ويُسْر.

3- **الألعاب الإلكترونية مُيسِّر للتعليم:**

تقدم الألعاب الإلكترونية وجهاز الكمبيوتر التي تعمل من خلاله، المعلومات بالسرعة المناسبة لكل فرد، وتتعامل بجدارة مع أفرادٍ يختلفون في سرعة كل منهم في عملية التعلُّم، ولا تملُّ من الإعادة والتكرار دون كلل أو ملل فهي تبين سبب الخطأ، وتطلب إعادة الإجابة، وتوجه المتعلم إلى برامج فرعية لتعلم مفهوم غامض، أو إكساب مهارة ناقصة، وتسجل مدى التقدم في التعلم بشكل فوري ومباشر، وتربط بين عمليتَي التعلم والتقويم.

4- **الألعاب الإلكترونية تُثري خيال الأطفال**:

تسمح للأطفال بالابتكار في الرسم، وابتكار أشكال ثلاثية الأبعاد، وإدخال تغييرات سريعة في الحجم واللون والحركة، وتغيير في أبعاد الأشكال لابتكار تصميمات جديدة؛ وكذلك ابتكار قطع موسيقية جديدة وتكملتها بأصوات إضافية لآلات موسيقية مألوفة أو جديدة، ويُجري المتعلم تعديلاتٍ سريعةً في تحديد سرعة النغمة ودرجتها وتتابُعها وسَعَتها وما يلزم من عناصر أخرى، وهكذا يمكن أن تقدم أوركسترا متكاملة في برنامج واحد.

كذلك نجد أن للألعاب الإلكترونية أهمية في تعلم الصغار من خلال تحقيق خصائص التمثيل، وهي: الصوت حيث يُستخدم الصوت في بعض الأحيان كبديلٍ للنص، والصورة وهي المرئيَّات التي تُشاهد على شاشة الكمبيوتر، والفردية بمعنى استخدام اللاعب للُّعبة في ضوء مُتطلَّباته وميوله وحاجاته المختلفة والفروق الفردية بين اللاعبين، والتكامل وهو ما يعني دمج العناصر المختلفة معًا لتحقيق الهدف، والتنوع في المفاهيم والمهارات، كما للألعاب الإلكترونية أهمية أيضًا في تعزيز مهارات التناسُق (التآزُر) البصري حركي، والتمييز البصري، كما تعزِّز المهارات المعرفية، تقوِّي الذاكرة، تعزز النمو اللغوي، كما تعزز النمو الإبداعي (رمضان ومحمد، 2020م، ص ص328-323).

تصنيف وأنواع الألعاب الإلكترونية:

أوضح كل من "Herz & Peterson" أنه توجد ثلاثة تصنيفات للألعاب الإلكترونية التي تستخدم الكمبيوتر كوسيط إلكتروني، هذه التصنيفات والأنواع هي (قنديل ومحمد، 2015م، ص ص184 ،183):

- ألعاب تعليمية ومن أنواعها ألعاب الألغاز ويحاول فيها اللاعب القيام بمهمةٍ ما من خلال حل بعض الصعوبات، ومن خلال استخدام المهارات العقلية، وهي بذلك أداة مساعدة لتنمية المهارات المختلفة، ألعاب استراتيجية، ألعاب المحاكاة مثل ألعاب محاكاة قيادة الطائرات والسيارات.
- ألعاب تعليمية ترفيهية ومن أنواعها ألعاب الرياضة والحركة مثل المصارعة والكاراتيه وغيرها، ألعاب الرياضات، لعب الدور، ألعاب المغامرات، ألعاب الألغاز، ألعاب استراتيجية، ألعاب المحاكاة.

- ألعاب ترفيهية ومن أنواعها ألعاب الرياضة والحركة، ألعاب لعب الدور، ألعاب المغامرات، ألعاب الألغاز، ألعاب استراتيـچية، ألعاب المحاكاة.

ويشير (عطية، 2007م) إلى أن ألعاب الكمبيوتر تنقسم إلى الأنواع التالية:

- ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كارتونية: يبدأ معها الطفل من سن الرابعة، وهذا النوع من الألعاب مفيد جدًا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة.
- ألعاب فكرية: يبدأ بها الطفل من سن السابعة، وهذا النوع من الألعاب يساعد على تقوية الملاحظة والتركيز، وتُعد هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضًا نظرًا لأنها تقوِّي المخيلة والذاكرة وسرعة البديهة.
- ألعاب تحتاج إلى وضع خُطَط: يبدأ بها الطفل من سن الحادية عشرة، وهي الألعاب التي تعتمد على استراتيـچيات حربية، وهذا النوع من الألعاب يُعدُّ نوعًا ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي.
- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: وهذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفًا وقد لا يكون عنيفًا، ولكنه يؤدي إلى تبلُّد الفكر إذ إنه يعتمد على صيد معين (طائرات، مركبات فضائية.. إلى غير ذلك)، وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

قواعد لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

يوجد العديد من القواعد التي يجب اتباعها عند ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية (شعلان، 2012م، ص55):

- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحدودة؛ في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها، ولا تصادم قيَمنا وأخلاقنا وعقيدتنا.
- يُفضل تحديد سن الشخص المسموح له بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية.
- يجب سَنُّ قوانين وتعليمات تمنع الأطفال دون سن معينة من الدخول إلى مراكز وصالات الألعاب الإلكترونية.
- يجب ألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (80) سنتيمترًا.
- مراقبة الأسرة للألعاب التى تتسم بالعنف وتتعارض مع أخلاق وقيَم المجتمع.
- ينصح الخبراء بأن لا تزيد مدة اللعب للطفل على ساعتين يوميًا، بشرط أن يأخذ الطفل فترات راحة كل نصف ساعة.

- ينبغي إبعاد الأطفال عن الألعاب الاهتزازية، حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية.
- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم، ويُشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوچية والنفسية، مع ضرورة أن يُراعى المحتوى المستوى العمري للطفل.

خصائص الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بمجموعة من الخصائص والتي تتمثل في أنها نشاط حُرّ لا إجبار فيه، متنوعة، مُوجَّهة وغير موجهة، تتضمن نشاطات متنوعة جسمية ونفسية وعقلية ولغوية، من الصعب التنبؤ بنتائجها، ترتبط بالميول والدوافع الداخلية، وتمتاز بالسرعة والخفَّة، تسيطر على الذات، تلبي بعض حاجات الطفل الضرورية، يتعلم الطفل عن طريقها وينمو عقله، وهو نشاط منظم يسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومة من قِبَل من يمارسها، تتضمن تعاونًا أو منافسة مع الذات ومع الآخرين، وتمنح لمن يمارسها الشعور بالمتعة.

ويمكن تحديد خصائص الألعاب الإلكترونية فيما يلي (عطيه، 2019م، ص4):

- يجب أن تتفق مع منظومة القيَم التي تسعى إلى ترسيخها في طبيعة الطفل التنموية.
- أن تكون الألعاب ذات إمكانية متنوعة. ويمكن الاستفادة منها وتقديمها بهدف المتعة، وخلق أحاسيس ومشاعر متنوعة لدى الطفل تتوافق مع عمره الزمني وتعمل على تنمية الحس والذوق الجمالي.
- ضرورة تأمين فرص الفوز بشكل متكافئ لكل اللاعبين والكمبيوتر في آنٍ واحدة.
- أن تتضمن مكافآت معنوية للفائزين بقصد التشجيع على التفوق وإيجاد الحلول للمشكلات، وتحثُّ على المثابرة والنجاح في إتمام المهمة في النهاية.
- أن تتوجه إلى موضوع يُغني ثقافة الطفل، ويطوِّر قدراته واستعداداته الحسية والإدراكية، وينمي مفاهيم العمل ويزيد النشاط الذهني والدافعية ويحفز المواهب.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس، وتنمية التفكير، وزيادة سرعة رد الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه، وتنشيط التآزُر البصري الحركي، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي، وتعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوچيا الحديثة (عطيه، 2019م، ص3).

ولا يزال يُنظر إلى الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها على أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنه بديل للمعلم، وإنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والمعلم والمتعلم، والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب في سنوات العمر المبكرة مهمة للغاية، حيث أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعلم الأطفال ونمو قدراتهم؛ كما تُسهم تلك الألعاب في تنمية التعلُّم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال؛ كذلك نجد أن الألعاب الإلكترونية تختصر وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد ومُوجِّه ومرشد وملاحظ لتقدُّم الأطفال (قنديل ومحمد، 2015م، ص182).

إن الألعاب الإلكترونية تغذي خيال الطفل بشكلٍ غير مسبوق، ويكتشف الطفل الكثير من خلال ممارستها. تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط والحيوية. تعطي الألعاب الإلكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، ومن إيجابياتها أيضًا أنها تُولِّد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين (الحربي، 2013م، ص145).

كما أن من أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية اكتشاف مُقوِّمات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل، السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل؛ كذلك تحسين الأداء اللغوي، وإثراء لغة الطفل وزيادة قاموسه اللفظي.

إن الألعاب الإلكترونية وسيلة للترفيه والتفكير معًا، كما أن الألعاب الإلكترونية ليست ألعابًا تعليمية أو ألعابًا للرسم والتلوين فقط، وإنما هناك ألعاب ترفيهية من أجل متعة الأطفال، وهي ألعاب ممتعة تجعل الأطفال يقضون أوقاتًا سعيدة، كما تساعدهم أيضًا على تنمية قدراتهم على القدرة على التعامل مع أي موقف بشكل كلي ووسيلة لمعرفة ما يجري، وهذا ما يُطلق عليه التفكير الاستراتيجي.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية آثار سلبية، وهناك مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي، كما أن هناك مجموعة من الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات السمع والبصر، بالإضافة إلى ما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف، وتواجه الأسر معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ الأمر الذي

يؤثر على المستوى الدراسي لهم، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال؛ مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسَر، كضعف التواصُل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال.

وسلبيات الألعاب الإلكترونية هي مضارُّ ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدني، وآلام أسفل الظهر، وإجهاد العينين، والانطواء والعزلة، وغرس السلوك العدواني والعنف، وزيادة خطر البدانة، وإدمان ممارستها، وأداء أكاديمي منخفض (عطيه، 2019م، ص3).

ويمكن أن نُجمل سلبيات ومخاطر الألعاب الإلكترونية فيما يلي:

- أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعاتٍ طويلةٍ باليوم لها آثار سلبية كثيرة على الصحة، منها زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوُّهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين وتسبب أضرارًا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة، وآلام بالعين والأذن مع ضعف النظر، كذلك تسبب لهم اضطرابات في النوم.
- آلام في الرقبة مع ضعف شديد في عضلات المثانة مع كسل شديد في العضلات، وإحساس دائم بالإمساك المزمن (محمود، 2020، ص33).
- أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تعلمهم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتُنمِّي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والانتقام، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم.
- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من مشاعر التوتر وزيادة العنف في الفكر والمشاعر والسلوك وانخفاض سلوك التعاون الاجتماعي.
- أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تصنع طفلًا غير اجتماعي، يميل للعزلة، عدم القدرة على التكيُّف مع الآخرين؛ وكذلك تخلق منه طفلًا أنانيًا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة.
- أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لأوقاتٍ طويلةٍ يؤدي إلى ضعف وتأخر التحصيل الدراسي لديهم؛ وكذلك ضعف التفكير لديهم.
- أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تنمِّي لدى الأطفال عدم الشعور بالوقت وأهميته بسبب الجلوس طويلًا أمامها.

- أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لها أضرار ثقافية حيث تعمل على زعزعة انتمائهم وولائهم لأُمَّتهم، من خلال ترسيخ وغرس قيم وثقافات غربية، ذلك أن نسبةً كبيرةً من ألعاب الأطفال الإلكترونية هي أجنبية وتحمل كثيرًا من القيَم التي لا تتناسب مع قيمنا وفكرنا وثقافتنا.

التنشئة الاجتماعية.. المفهوم والأنواع والخصائص والأهداف:

التنشئة الاجتماعية عملية قديمة عرفتها المجتمعات والحضارات الإنسانية منذ القِدَم لتنشئة أبنائها التنشئة السليمة، والتنشئة عملية تفاعُل اجتماعي يكتسب فيها الفرد شخصيته الاجتماعية التي تعكس ثقافة مجتمعه. وهي تتم من خلال الجماعات التي ينتسب إليها الفرد، وأول هذه الجماعات هي الأسرة. فهي التي تزوده بالقيم والعادات والمعايير والتقاليد والاتجاهات التي تتفق مع طبيعة مجتمعها. ولا يتوقف دور الأسرة في التنشئة عند المرحلة العمرية التي تسبق المدرسة، بل يستمر لكنها تؤثر أكثر ما تؤثر في السنوات الخمس الأولى وبعدها يخفُّ نظرًا لأن مؤسسات اجتماعية أخرى مثل المدرسة والنادي، ومجموعة الرفاق وغيرها من المؤسسات الأخرى تؤثر في تنشئته. وأثرها يختلف من طفلٍ إلى آخر؛ حسب الفروق الفردية بين الأطفال، وحسب الأثر الذي تتركه كل مؤسسة في التنشئة (عثمان وأبو هلال وعبيدات وقواسمة، 2013م، ص131).

والتنشئة الاجتماعية هي العملية التي يتحول خلالها الوليد الإنساني من طفلٍ رضيعٍ يعتمد اعتمادًا كليًا على المحيطين به من الكبار، إلى عضوٍ في المجتمع يُسهم في بناء الحياة الاجتماعية وتطورها. والتنشئة الاجتماعية بذلك هي عملية إعداد الطفل للمعيشة في المجتمع، وتقوم على إكساب الطفلِ ثقافةَ المجتمع الذي يعيش فيه، والتنشئة الاجتماعية لا تحدث تلقائيًا، ولكنها تحدث كنتيجة لمعيشة الطفل في وسط إنساني اجتماعي له ثقافته (كفافي والنيال وسالم، 2008م، ص324).

لقد اتخذ مفهوم التنشئة الاجتماعية مصطلحاتٍ وأبعادًا متعددة ومتنوعة بسبب تنوع واختلاف العلوم، كُلٌّ حسب تخصصه وكُلٌّ وفق منظوره كعلم النفس وعلم الاجتماع وعلم التربية، وأُطلق عليها تسميات مختلفة كالتعلم الاجتماعي والتطبيع الاجتماعي والاندماج الاجتماعي، ولا تخرج هذه التسميات في نظر علماء الاجتماع والتربية عن كونها عمليات، ومن بين هذه التعريفات ما يلي:

يعرف "موراي" Murray التنشئة الاجتماعية بأنها هي العملية التي يتم من خلالها التوفيق بين دوافع الفرد الخاصة وبين مطالب واهتمامات الآخرين والتي تكون متمثلة في البناء الثقافي الذي يتعرض له الفرد" (الربيع، 2016م، ص 78).

تعريف "سيطو" Citau و"بيطريان" Bitrian"التنشئة الاجتماعية هي مختلف تجارب التعلُّم والتي من خلالها يعبُر الطفل تدريجيًا مراحل النمو الشخصي، فهو يتعلم كيف يندمج مع عالمه الأسري ويستدخل المعطيات الأولى عن الأخلاق والثقافة والتعرف على معايير وقيم المجتمع الذي يعيش فيه؛ حتى يصبح عضوًا كامل العضوية في الجماعة الاجتماعية" (الربيع، 2016م، ص 78).

تعريف "محمد النجحي" هي عملية تشكيل وإعداد الأفراد في مجتمع معين، وفي زمان ومكان معين؛ حتى يستطيعوا أن يكتسبوا المهارات والقيم والاتجاهات وأنماط السلوك المختلفة التي تُيسِّر لهم عملية التعامل مع البيئة الاجتماعية والبيئة المادية التي ينشئون فيها" (عياد، 1992م، ص95).

إن التنشئة الاجتماعية تشمل اكتساب المعارف والنماذج والقيَم والعادات والتقاليد والرموز الموجودة في المجتمع، حيث تبدأ هذه العملية من الولادة وتستمر طوال الحياة حيث يكتسب الفرد خلال هذه الفترة كل عناصر المجتمع وثقافته حتى تصبح جزءًا مُتمِّمًا في بناء الشخصية، أي اندماج هذه العناصر في بناء شخصية الفرد وتكامله معها.

أنواع التنشئة الاجتماعية:

تنقسم التنشئة الاجتماعية إلى ما يلي:

أ- التنشئة الاجتماعية المقصودة:

يكون التعليم فيها مقصودًا له أهدافه وطُرُقه ومناهجه التي تتصل بتربية الأفراد بطريقة معينة، يتم في المؤسسات الرسمية مثل الأسرة والقبيلة والمدرسة ودُور العبادة، ولكنها تتضح تمامًا في المدرسة كمؤسسة تعليمية رسمية (الرشدان، 2005م، ص23).

وتأتي الأسرة كمؤسسة مهمة في تنشئة الأفراد عن قصد، فالأسرة هي التي تعلِّم أبناءَها اللغة وآداب الحديث والسلوك وفق نظامها الثقافي ومعاييرها واتجاهاتها؛ وكذلك التعليم المدرسي في مختلف المراحل يكون تعليمًا مقصودًا له أهدافه وطرقه وأساليبه.

ب- التنشئة الاجتماعية غير المقصودة:

تتم هذه العملية عن طريق مؤسسات دون أن تفصح عن عملية التوجيه، يكتسب الفرد العادات

والقيم والمعايير وغير ذلك من أنواع السلوك التي تريد الدولة توصيلها للأفراد، وتتم في الأسرة والقبيلة ودُور العبادة ومؤسسات الإعلام حيث تكون أكثر وضوحًا في الإذاعة والتليفزيون، والتي تُسهم في (الربيع، 2016م، ص82):

- تعلّم الفرد المهارات والمعاني والأفكار عن طريق إكسابه المعايير الاجتماعية التي تختلف باختلاف هذه المؤسسات.
- إكساب الفرد الاتجاهات والعادات المتصلة بالحب والكُرْه والنجاح والفشل، اللعب والتعاون وتحمل المسئولية.
- إكساب الفرد العادات المتصلة بالعمل والإنتاج والاستهلاك وغير ذلك من أنواع السلوك والاتجاهات والمعايير والمراكز والأدوار الاجتماعية.

خصائص التنشئة الاجتماعية:

تختلف التنشئة الاجتماعية باختلاف المجتمع الذي يعيش فيه الطفل ولهذا كان من الصعب إيجاد مميزات خاصة بكل تنشئة اجتماعية، إلا أنه يمكن ذكر أهم خصائص التنشئة الاجتماعية فيما يلي (عثمان وآخرون، 2013م، ص132):

- تختلف التنشئة الاجتماعية من طبقةٍ اجتماعيةٍ إلى أخرى في المجتمع الواحد، كما تختلف من مجتمعٍ لآخر.
- تختلف التنشئة الاجتماعية في المجتمع الواحد؛ لأن كل مجتمع يتعرض لتغير اجتماعي خلال حقبات متفاوتة من الزمن، سواء أكان هذا التغير سريعًا أم بطيئًا.
- التنشئة الاجتماعية عملية اجتماعية خاصة بالإنسان، يكتسب بها الفرد خصائصه الإنسانية من خلال تفاعله مع أفراد مجتمعه.
- هي عملية ديناميكية فعن طريق التفاعل والتغير ترسخ عمليات الأخذ والعطاء التي تكون الشخصية الناضجة، وهي ذات مراحل متسلسلة تبدأ من الطفولة إلى المراهقة فالرشد ثم الهرَم والشيخوخة، إذن هي عملية مستمرة ولكل مرحلة خصائصها واحتياجاتها (ياسين، 1981م، ص 168).
- إنها عملية تعلم اجتماعي وتعلم الفرد من خلال التفاعل الاجتماعي المعاني والأدوار، فهي عملية يتحول بها الطفل من التمركُز حول ذاته إلى فرد ناضج يدرك معنى المسئولية الاجتماعية.

أهداف التنشئة الاجتماعية:

هدف عملية التنشئة الاجتماعية هو تشكيل سلوك الطفل تشكيلًا اجتماعيًا يتشكل حسب المعايير والقيَم الاجتماعية، ومُقوِّمات ثقافة المجتمع الأخرى. وتتم عملية التنشئة الاجتماعية عندما يستدخل الطفل ثقافة المجتمع. فاستدخال الثقافة هو الذي يحول الطفل من مستوى الكائن البيولوچي إلى مستوى الكائن الاجتماعي. وهذا يعني أن الطفل عندما يولد يخرج من رَحِم الأم وينهي حضانته البيولوچية ليلتقَّفه رحم الجماعة وتبدأ حضانته الاجتماعية، التي تنتهي باستهوائه عضوًا كامل العضوية في الجماعة (كفافي والنيال وسالم، 2008م، ص324).

فالتنشئة الاجتماعية تسعى إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، منها ما يلي:

- تحويل الطفل من كائن بيولوچي إلى كائن اجتماعي بمعنى تحول الفرد من طفلٍ يعتمد على غيره، إلى طفلٍ يعتمد على نفسه يدرك معنى المسئولية (عامر، 2010م، ص41).
- إكساب الطفل المعايير الاجتماعية التي تحكم السلوك وتوجهه.
- اكتساب المعرفة والقيم والاتجاهات والرموز التي ينتمي إليها وأنماط السلوك كافة (عامر، 2010م، ص41).
- تعليم الطفل الأدوار الاجتماعية المتوقعة منه وفقًا لجنسه ومركزه الاجتماعي وطبقته الاجتماعية والتي تُمكِّنه من التفاعل مع مجتمعه والتوافق معه.
- غرس الهُويَّة في الأفراد، حيث أن لكل فرد طبيعة تخصه وهوية تميزه، ولكن لا بد أن تبقى ضمن الهوية القومية العامة للمجتمع، والتي هي متغيرة بتغير المجتمع والأوضاع الاجتماعية والأسرية والخبرات الفردية وأشكال الوعي الثقافي.

علاقة تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية بعملية التنشئة الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة:

تُعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل الحياة المهمة في بناء شخصية الإنسان، حيث فيها يكتسب الأطفال أهم الخبرات، ويُعد توفير مستلزمات النمو السليم من الأمور التي تساعدهم في تحقيق طفولة مستقرة وسوية خالية من الاضطرابات والمشكلات السلوكية والنفسية.

فالطفولة هي أغلى وديعة في الحياة، أمانة الأجيال، صانعة المستقبل، أمل البشرية في مستقبل مشرق باسم؛ لذا فمن واجبنا أن نعدَّ أبناءَنا لمواجهة المتغيرات التي بدأت معالمها تتفتح

في ظل المتغيرات المتسارعة والثورات البنَّاءة التي تشهدها أيامنا هذه، ونحقق لهم التنشئة الاجتماعية السوية لخيرهم وخير المجتمع (قناوي، 2014م، ص9).

ويُعد اللعب نشاطًا مهمًا يمارسه الطفل، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصيته بأبعادها وسماتها كافة، وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه ونموه ويُشبع احتياجاته ويكشف أمامه أبعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين أفراد المجتمع الكبير ومجتمعة الصغير، فاللعب عمومًا، والألعاب التربوية خاصة مدخلان أساسيان لنمو الطفل من الجوانب العقلية والانفعالية والنفسحركية والأخلاقية واللغوية، كما يسمحان باكتشاف العلاقات بينهما وينمي التفكير ويسمح بالتدريب على الأدوار ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته، وضروب توتره ويساعده على إعادة التكيُّف (الحيلة، 2013م، ص33).

ولا شك أن توافق الطفل مع البيئة يعتمد علي كيفية إشباع حاجاته، وعلى نوع الالتزامات المختلفة التي تفرضها عليه بيئته، فإذا أُشبعت حاجاته بطريقة متوازنة وقائمة على أساس سليم نشأ شخصًا سويًا خاليًا في الغالب من أنواع الانحرافات الشديدة، ويُقصد بالتوافق الاجتماعي رضا الفرد وفهمه لنفسه وقدراته وإقامة علاقات اجتماعيه ناجحة مع الآخرين داخل الأسرة وخارجها، وذلك من خلال الالتزام بمعايير وقيم وأخلاقيات المجتمع ويتمثل أيضًا في المشاركة الاجتماعية، من خلال مجاملة الأصدقاء والشعور بالسعادة عند زيارتهم وحب الاشتراك في الرحلات والنوادي وغيرها.

الجوانب الرئيسة للتوافق:

يوجد جوانب متعددة للتوافق، من أهم الجوانب الرئيسة له ما يلي (الكحيمي وحمام ومصطفى، 2007م، ص ص86 ،85):

أولًا: الجانب السيكولوچي: يهدف التوافق في هذا الجانب إلى استبعاد حالات التوتر التي يمر بها الفرد في بيئته التي يعيش فيها، فالتوافق عملية يتواءَم فيها الفرد مع البيئة أي يبدأ بها الفرد وتنتهي به، عندما يحاول إشباع حاجاته ودوافعه بحيث يكون معتدلًا في الإشباع لا يطغى إشباع دافع آخر.

ثانيًا: الجانب الاجتماعي: يهدف التوافق وفقًا لهذا الجانب إلى:

- أن تكون علاقة الفرد مميزة ومُرْضيَة مع بيئته التي يعيش فيها.

- العمل على تكوين علاقات اجتماعية إيجابية ومثمرة ومشبعة.
- أن تتصف علاقات الفرد الاجتماعية بقدرته على الحب والوفاء والعطاء من ناحية وقدرته على العمل المنتج لكي يكون شخصًا مفيدًا، ونافعًا في محيطه الاجتماعي من ناحيةٍ أخرى، واكتشاف الفرد لأساليب من السلوك تكون ملائمة للبيئة والتغيرات فيها.

فالتوافق الاجتماعي أمر نسبي فهو يختلف باختلاف المكان والزمان، فقد يكون الفرد متوافقًا في مجتمع ولا يكون متوافقًا في مجتمع آخر؛ كذلك يوجد أنواع من السلوك قد تكون متوافقة في مجتمع وغير متوافقة في مجتمع آخر، فالتوافق الاجتماعي يعني الالتزام بثقافة وعادات المجتمع التي ينتشر بها الفرد في عملية التنشئة الاجتماعية.

ثالثًا: الجانب المهني:

يهدف التوافق وفقًا لهذا الجانب إلى الاختيار المناسب للمهنة والاستعداد علمًا وتدريبًا لها والدخول فيها، والإنجاز والكفاءة والإنتاج والشعور بالرضا والنجاح والعلاقات الطيبة مع الرؤساء والزملاء والتغلب على المشكلات، فهو توافق الفرد لواجبات عمله المحدودة أي توافقه مع بيئة العمل.

رابعًا: الجانب التكاملي:

وفقًا لهذا الجانب فإن التوافق ما هو إلا عملية ديناميكية يتفاعل الفرد فيها مع البيئة باستمرار محاولًا تغيير سلوكه وتغيير في محيطه الاجتماعي ومحيطه الطبيعي، كما يحقق التوافق بينه وبين بيئته التي تشمل كل ما يحيط بالفرد من مؤثرات وظروف وإمكانات للوصول إلى حالةٍ من التوافق البدني والنفسي والاجتماعي.

إن مرحلة الطفولة هي حجر الزاوية التي تعتمد عليها المراحل اللاحقة من حياة الإنسان، فهي من أهم المراحل العمرية لأنها المرآة التي نرى من خلالها مستقبل الأمة، فأطفال اليوم هم شباب الغد، ورجال ونساء المستقبل، وبقدر الاهتمام بهم وإعدادهم الإعداد السليم تتقدم الأمة وترتقي. لذا فالأمة المتقدمة هي التي تعدُّ أطفالها وتُنشِّئهم، وتوفر لهم الجو المناسب للنمو المتكامل في مختلف الجوانب النفسية والاجتماعية والصحية، وعليه فالاهتمام بالطفل يُعد استثمارًا بشريًا يدخره المجتمع لمستقبله.

وتُعدُّ السنوات الأولى من الطفولة من أهم فترات الحياة لما لها من أثر خطير في توجيه حياة الإنسان بعد ذلك.. ففي هذه السنوات تتحدد ملامح شخصية الفرد وتتشكَّل طباعه ويكتسب

عاداته وأساليب سلوكه، وقد تؤثر تكنولوچيا الألعاب الإلكترونية في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل من خلال ظهور مجموعة من المشكلات النفسية والسلوكية، منها ما يلي:

الخوف:

الخوف انفعال يتضمَّن حالةً من حالات التوتر التي تدفع الشخص الخائف إلي الهرب من الموقف الذي أدى إلي استثارة خوفه حتى يزول التوتر، وهو بذلك يتضمن حالة من التوجُّس تدور حول خطر معين له وجود واقعي (حافظ، 2006م)، والخوف إذا ما اقترن بالحذر والترقُّب فإنه في هذه الحالة يؤدي وظيفة وقائية قد تؤدي بالفرد الخائف إلى الهرب من الخطر، ولكن إذا تجاوز الخوف لدى الإنسان هذه الحدود وهذه الوظيفة التوافقية فإنه يعني أمرًا مختلفًا.

ويجب أن نفرق بين الخوف غير المَرَضيّ والخوف المرضي، فالخوف غير المرضي هو الخوف الموضوعي الحقيقى من خطر حقيقي ويتناسب مع مثيراته ومع الموقف، وهذا يتعرض له الكثيرون من الأفراد الأسوياء، بينما الخوف المرضي هو خوف من شيء أو شخص أو مكان ليس مخيفًا أصلًا وهو خوف غير واقعي أو غير حقيقي؛ ومن ثَمَّ فهو غير موضوعي ويصعُب التخلص منه ويعانى من هذا الخوف المرضى الأفراد غير الأسوياء، ويُسمى في علم النفس "الرِّهَاب" أو "المخاوف المَرَضيَّة". فهناك من يخاف من المرتفعات وهناك من يخاف من الأماكن المفتوحة، ومن يخاف من القطط والكلاب... إلخ (الشوادفي والدسوقي وسكران، 1999م).

إن الخوف حالة انفعالية غير سارة تظهر في أشكال متعددة وبدرجات مختلفة عند الأطفال نتيجة الإحساس بوجود خطر ما وتوقع حدوثه.

أسباب الخوف:

من الممكن أن نُرجع الخوف إلى العديد من الأسباب، منها ما يلي (مجلة الأم، 2004م):

- الخوف من الغرباء: حيث يبدأ الطفل في اكتشاف أن هناك أشخاصًا قريبين منه وآخرين ليسوا كذلك وهذه هي بداية ما يُسمى بالخوف من الغرباء. يميز الطفل بين الأشخاص الذين يعيش معهم أو يقومون برعايته ويعدُّهم أشخاصًا آمنين أما غيرهم فيعدُّهم أشخاصًا غير آمنين.
- الخوف من الانفصال وفوبيا المدرسة: الخوف من الغرباء يتحول بعد ذلك إلى الخوف من الانفصال، وهو خوف الطفل من الانفصال عن أُمِّه أو عن الشخص الذي يرعاه؛ وكذلك الخوف من بيئة جديدة لم يعتَدْ عليها. الخوف من الانفصال يكون طبيعيًا حتى سن السادسة

ولكن يمكن أن يتحول بعد ذلك إلى فوبيا المدرسة وهو مرض وليس مجرد خوف، حيث إنه لا يكون خوفًا من الانفصال فقط بل يكون أيضًا خوفًا متعلقًا بمشاكل يقابلها الطفل في المدرسة، كمشاكل اجتماعية، مشاكل دراسية، عدم قدرة الطفل على التكيُّف مع زملائه أو مُدرِّسيه، إلى آخر هذه المشكلات وقد يعاني الطفل من كوابيس بخصوص المدرسة، غالبًا تختفي فوبيا المدرسة في أول ثلاث سنوات من عمر الطفل. وإذا لم يحدث ذلك قد يحتاج الأمر لعلاج نفسي متخصص.

- الوالدان: قد يكون الوالدان دون قصد هما السبب في مخاوف طفلهما، فهما قد يعرضان طفلهما لسماع قصص مخيفة سواء منهم أو من مُربِّيته أو من شخص يقوم برعايته، أو قد يهمل الوالدان الإشراف على ما يشاهده الطفل في التليفزيون أو عن طريق الإنترنت أو ما يسمعه في الراديو، أو قد يقوم الوالدان بمناقشة موضوعات أمام الطفل لا يستطيع استيعابها، أو قد يكون أحد الوالدين يعانى مخاوفَ خاصةً به (مثل الخوف من الظلام، الأشباح... إلخ) حيث يمكن أن تنتقل هذه المخاوف إلى الطفل.
- البيئة المحيطة بالطفل: حيث يكون خائفًا من البقاء في البيت بمفرده أو تحت رعاية أخيه الأكبر دون إشراف أبويه أو شخص كبير؛ خاصةً إذا كان هذا الأخ الأكبر يتربص به أو يُخيفه كنتيجة لغيرته منه. وكذلك بقاء الطفل الصغير في أماكن ليست مألوفة لديه أو مزدحمة قد يبعث في نفسه الشعور بالخوف وعدم الأمان.
- الخلافات الزوجية: الخلافات الزوجية من أهم الأسباب وراء عدم شعور الطفل بالأمان، وقد يتوجه خوف الطفل إلى شيء آخر مثل لعبة معينة أو الظلام... إلخ. هذا خوف ارتباطي حيث لا تكون اللعبة هي السبب الرئيس في الخوف.
- استقلالية الطفل واعتماده على نفسه: عندما يبدأ الطفل في الاعتماد على نفسه، مثل مشيه وحده للمرة الأولى، قد يتملَّكه الشعور بالخوف. سريعًا ما يبدأ الطفل في ملاحظة أنه مثلما يستطيع المشي والابتعاد عن أمه أو عن الشخص الذي يقوم برعايته يمكن لأمه أيضًا أو لذلك الشخص أن يبتعد عنه، ومن الصعب على الطفل أن يشعر بالأمان خلال هذه التغيرات وينطبق ذلك على مواقف أخرى كثيرة، مثل نوم الطفل في غرفته بمفرده أو ذهابه إلى المطبخ أو إلى أي مكان آخر بمفرده.

إن من أهم الأسباب التي تؤدي إلى تكوين مشاعر الخوف عند الأطفال فقدان الطفل لأحد والديه أو كليهما، الشعور بالتعاسة والشقاء الأسري، محاباة الطفل في الأسرة مما يؤدي إلى إيغار صدور إخوته عليه.

القلق:

يعدُّ القلق من أهم الأمراض النفسية التى تصيب الإنسان في العصر الحديث، ويعدُّ القلق أساسًا لمعظم حالات السلوك غير المتكيف أو غير السوي الذي يصدر عن الإنسان، ويُعرف القلق بأنه حالة نفسية تحدث حين يشعر الفرد بوجود خطر يتهدده ينتظر وقوعه أو يخشى من وقوعه، وهو ينطوي على توتر انفعالي، وتصحبه اضطرابات فسيولوچية مختلفة.

وفى حقيقة الأمر أن القلق: انفعالي عاطفي أو ظاهرة عامة لا تقتصر على المرضى النفسيين وحدهم وإنما تمر بكل الناس عندما يواجهون ظروفًا معينة. والاختلاف بين الأفراد في هذا الأمر يكون عادةً في درجة الاستعداد الشخصي وما ترتَّب عليه من تفاوت بين الناس في مقدار ما يشعرون به من قلق؛ وكذلك في الظروف والأحداث التى تحيط بهم (العطار، 2020م، ص172).

جوانب القلق:

1- الجانب اللاشعوري المتمثل في الشعور بالخوف والفزع والعجز والمرض والتهديد والإحساس بالذنب.

2- الجانب اللاشعوري حيث يشتمل على عمليات معقدة متداخلة فيعمل الكثير منها دون وعى الفرد، فمثلًا يعاني الفرد المخاوف دون أن يدرك العوامل التى تدفعه إلى هذه الحالات.

مستويات القلق:

يظهر القلق على درجات تتفاوت في الشدة، ويمكن تمييز ثلاثة مستويات فيه:

1- المستوى الأول: يُطلق عليه الهَمّ أو الضيق Worry، أو العصبية (وهو حالات بسيطة من القلق).

2-المستوى الثاني: يُدعى القلق Anxiety وهو متوسط الشدة، ويظهر على شكل توتر وخوف من خطر قادم وشيك الوقوع وغير معروف أو واضح المعالم تمامًا.

3- المستوى الثالث: من القلق هو القلق الشديد ويُطلق عليه اسم القلق العُصَابي Neurotic Anxiety، ويُسمى بالعصاب لأنه وصل إلى مرحلة العصاب أي المرض النفسي.

أعراض القلق النفسي في الطفولة:

هناك أعراض مباشرة وأخرى غير مباشرة للقلق النفسي في الطفولة:

[١] أعراض مباشرة:

تتمثل في زيادة في عدد مرَّات التبوُّل، وأحيانًا حدوث تبول لا إرادي ليلي، إسهال وقيء وفقدان الشهية للأكل، اضطراب النوم، الإحساس بالضيق والعصبية والبكاء وفقدان القدرة على التحكُّم في انفعالاته.

[٢] أعراض غير مباشرة:

تتمثل في فقدان الطفل الثقة بنفسه ويصبح كثير البكاء، العناد والعنف والعدوانية، التأخُّر في المستوى الدراسي والهروب من المدرسة أحيانًا، أعراض نفسية جسمانية كالصداع والمغص وفقدان الشهية.

أسباب القلق النفسي في الطفولة:

الأطفال يخافون عادةً من أي شيء غريب أو موقف جديد يتعرضون له للمرَّة الأولى.. ولذا يحتاج الطفل إلى مساعدة الكبار لتخطِّي أسباب الخوف غير الطبيعي ومشاعر الخوف المرضية التي تؤدي إلى اضطراب سلوكه وشخصيته، وبعض الأطفال يصيبهم القلق النفسي والخوف بصورة مبالغ فيها لمواقف معينة، منها: مغادرة الأم للمنزل يومًا كاملًا وترك أطفالها بمفردهم، تغيير المدرسة أو تغيير السكن، الامتحانات المدرسية الصعبة، عصبية الوالدين وقلقهما المبالغ فيه.. حيث أن هذه الأعراض أحيانًا ترجع إلى الجانب الوراثي حيث أن هؤلاء الأبناء المعرضين للقلق النفسي ينحدرون من أُسرٍ تعاني القلقَ النفسيّ، سوء معاملة الأطفال بعنف وقسوة من آباء عصبيين، سوء معاملة الأطفال من المُدرِّسين في المدرسة وتعرضهم للعنف والعقاب (العطار، 2020م).

السلوك العدواني:

يُعرَّف العدوان بأنه الاستجابة التي تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى والضرر بالغير، وهو يتراوح بين التعليقات التهكُّمية على فرد آخر إلى قتل الشخص مصدر الإحباطات المتكرر للطفل أثناء محاولاته للوصول إلى أهدافه (عكاشة وإسماعيل، 1993م).

ويُعدُّ السلوك العدواني من أبرز المشكلات السلوكية التي تواجه الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، لأن جوانب السلوك العدواني حتى وإن كان بعضها عدوانًا عارضًا يمكن أن يتطور إلى

أشكال العدوان المادي واللفظي، وهو الأمر الذي يهدد علاقته بالآخرين فإغفال هذا السلوك منذ سن مبكرة يؤدي بالطفل إلى تدمير علاقته بإخوانه في المنزل وأقرانه في الحضانة، كما ينتج عنه اتجاهات سالبة من جانب الوالدين والمعلمين نحو الطفل (الكحيمي وحمام ومصطفى، 2007م، ص170):

ويأخذ السلوك العدواني صورًا منها العدوان الظاهر والتدمير وهنا نجد الطفل يضرب هذا ويركل ذاك؛ ولذا فإنه لا يؤتمن على بقائه مع إخوته وزملائه؛ لأنه قد يؤذيهم.

أسباب السلوك العدواني:

هناك العديد من الآراء عن أسباب السلوك العدواني، من أهمها (عكاشة وإسماعيل، 1993م):

- يأتي العدوان نتيجةً لإحباط محاولات الطفل لإشباع حاجاته.
- قد تكون الميول العدوانية ناشئة عن تقليد أمثلة عدوانية عن طريق التعليم.
- قد ينشأ العدوان نتيجةً لحرمان الطفل من الإرضاء العاطفي والحب والمساعدة والقبول الاجتماعي.
- وقد ينتج العدوان نتيجةً للشعور بالنقص عن العجز الجسمي أو المرضى.
- ويمكن الكشف عن العدوان في سلوك الطفل عن طريق ما يفعله عند لعبه بالعرائس والدُّمَى، أو من خلال رسوماته وعن طريق القصص التي يقصُّها كاستجابته لسلسلة من الصور التي تعرض عليه، وفي كل الحالات فالطفل يُسقط انفعالاته وحاجاته وتهيؤاته على ما يراه.

التأخر الدراسي:

مما لا شك فيه أن جميع الآباء يتمنون التفوق الدراسي لأبنائهم من أجل مستقبل أفضل لهم؛ ولذلك يمثل التأخر الدراسي مشكلةً كبيرةً للطالب وللأسرة على حَدٍّ سواء، ويوجد التأخر الدراسي لدى الكثير من الطلاب سواء في المرحلة الابتدائية أو المتوسطة أو الثانوية، وهناك عدد من الطلاب متأخرون في دراستهم.

فالتأخر الدراسي مشكلة تربوية اجتماعية نفسية، يقع فيها التلاميذ ويشقى بها الآباء، فأي حالة تأخر أو تخلف أو نقص أو قصور، أو عدم اكتمال النمو التحصيلي يكون نتيجة عوامل عقلية أو جسمية أو اجتماعية أو انفعالية، ينجم عنها انخفاض نسبة التحصيل الدراسي عن المستوى

العادي أو المتوسط، فبعض الطلاب لا يحصلون على النتائج التي يرجونها، ليس لأنهم لا يبذلون الجهد الكافي، بل ربما لأنهم يتبعون عادات دراسية خطأ (العطار2021 ،2م، ص11).

والمتأخر دراسيًا هو الطالب الذي يكون أقل من زملائه في مستوى تحصيله الدراسي بصورة واضحة، وقد يكون في جميع المواد الدراسية وقد يكون في بعض المواد الدراسية ويكون مستوى تحصيله منخفضًا.

ويعطل التأخر الدراسي الكثير من جهد المعلم داخل الفصل مما يضطره إلى بذل مزيد من الشرح والتوضيح للطلاب المتأخرين؛ الأمر الذي يؤدي إلى إضاعة الكثير من الوقت مما يجعل المعلم لا ينهي منهجه الدراسي كما يُحرم باقي الطلاب من التحصيل وجمع المعلومات. وإن لم يجد المعلم علاجًا ناجحًا لهؤلاء الطلاب المتأخرين دراسيًا فإن مصيرهم الرسوب أو ترك الدراسة؛ وبالتالي تكون الخسارة مزدوجة مادية وبشرية.

أنواع التأخر الدراسي:

هناك نوعان من التأخر الدراسي (العطار2021 ،2م، ص11): أولهما: تأخر عام في جميع المواد الدراسية؛ إذ يُعدُّ الطالب متأخرًا دراسيًا عامًا إذا أظهر ضعفًا عامًا في جميع المواد الدراسية للسنة التي هو ملتحق بها لأي سبب من الأسباب.

وثانيهما : تأخر خاص في بعض المواد حيث يُعدُّ الطالب متأخرًا دراسيًا في بعض المواد إذا أظهر ضعفًا في بعضها وتقدم في البعض الآخر، بمعنى أن الطالب لديه قدرات تساعده على تقدمه في بعض المواد دون البعض الآخر.

أسباب التأخر الدراسي:

هناك بعض الأسباب الجوهرية في وصول الطفل لعدم قدرته على التحصيل الدراسي، منها أن تعرض الطفل لبعض الأمراض يؤثر على قدرته في التحصيل الدراسي وتأخره في التعليم؛ كذلك سوء التغذية، عدم النمو العقلي، انخفاض السكر في الدم، ويعود التأخر الدراسي عند بعض الطلاب لأسباب عديدة، يمكن تصنيفها إلى الآتي (العطار2021 ،2م، ص11):

- أسباب جسمية ووجدانية:

تؤدي الأسباب الجسمية إلى نقص عام في الحيوية فتقلل من مقدرة الطالب على بذل أقصى جهده، ومن ذلك عدم سلامة القلب أو الرئتين أو خلل واختلاف في وظائف الغدد؛ وكذلك الأنيميا والإصابة بنزلات البرد المتكررة والأمراض الطفيلية، بالإضافة إلى عوامل جسمية أخرى مثل

ضعف السمع، أو ضعف البصر، أو عيوب النطق.. وغيرها من الصفات التي قد تؤثر على الحالة النفسية للطالب؛ وبالتالي ينعكس ذلك على تحصيله الدراسي ويؤدي إلى تأخره الدراسي.

وتتمثل الأسباب الوجدانية في ضعف الثقة والخمول والكسل وكراهية مادة دراسية معينة لارتباطها في الذهن بموقف مؤلم من جانب المعلم أو الزملاء أو الاختبارات، أو غير ذلك من الحالات النفسية المختلفة التي قد تنشأ داخل الفصل أو خارجه أو في الأسرة أو في المجتمع.

- أسباب عقلية ونفسية:

من أبرز خصائص ذكاء المتأخرين دراسيًا هو صعوبة إدراك العلاقات بين الأشياء وتكون نسبة ذكائهم أقل من 80٪. كذلك قد يكون الذكاء عنده قد ورثه من أبويه، وقد يكون ذكاؤه منخفضًا بسبب تعرُّضه لأمراضٍ في صغره أسهمت في تدنِّي نسبة ذكائه، كما أن للبيئة التي نشأ فيها دورًا في انخفاض نسبة ذكاء الطالب وللبيئات دورًا في رفع نسبة الذكاء أو انخفاضها.

هذا بالإضافة إلى عدم القدرة على القراءة بسبب عدم إتقان أُسُسها، إذ إن القراءة تدخل في العلوم المدرسية بمختلف أنواعها، هذا بالإضافة إلى أسباب عقلية أخرى مثل عدم القدرة على التذكُّر.

أما الأسباب النفسية فمن المحتمل أن تكون بسبب نشأة الطفل وطريقة تربية خطأ قامت على التخويف والعقاب، وربما تربَّى على أسلوب جعله يحب الانطواء وعدم المشاركة، وربما تربى على أسلوب فيه تفضيل بين الأبناء من قِبل الآباء، انعكس عليه، ومن المحتمل أن يكون صادَف خبرة في أول مجيئه للمدرسة من قِبل أحد المعلمين حيث فضل طالب عليه؛ وبالتالي صادف هذا ما هو مغروس في نفسه وخبرته في صغره.

- أسباب اجتماعية:

هناك أسباب اجتماعية قد تؤدى إلى التأخر الدراسي عند بعض الطلاب، منها ما يلي:

- سوء علاقة الطالب بوالديه وإخوته أو زملائه ومعلميه.
- كثرة تنقُّل الطالب من مدرسة إلى أخرى بسبب تنقل والده.
- هروب الطالب من المدرسة لوجود مغريات خارج المدرسة كالأصدقاء والمتنزهات والألعاب المختلفة والتي قد لا تتواجد في المدرسة.
- اضطراب العلاقة بين الوالدين وعدم توافر المناخ المناسب للمذاكرة.
- انخفاض المستوى الاقتصادي للأسرة وعدم توافر الحوافز والدعم من الأسرة.

- انخفاض الجو الثقافي في الأسرة يحرم الطالب من التزوُّد بالمعلومات العامة.

- أسباب تربوية:

وتتمثل في الطريقة التي يتبعها المعلم أثناء تدريسه، والكتاب المدرسي، والمنهج الدراسي بصفة عامة. فطريقة المعلم لها الدور الأساسي في عملية توصيل المعلومات للطالب، فلا بُدَّ أن يكون المعلم حاذقًا وعلى دراية بعلم النفس التربوي، وطرائق التدريس وإعداد الدروس، كما يجب مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب مما يساعد المعلم على توصيل المعلومة وفهم المادة لدى الطلاب.

أما الكتاب والمنهج ككل فلا بد أن يكون مناسبًا لسِنِّ الطالب، فلا بد من مراعاة العمر الزمني للطالب وانتقاء واختيار المعلومة المناسبة للطالب في كل مرحلة دراسية وتتناسب مع أعمارهم.

الانطواء والعزلة:

قد يعاني بعض الأطفال في مرحلة الطفولة وبداية مرحلة المراهقة من مظاهر الانطواء مما يؤثر على توافقهم الشخصي والاجتماعي والمدرسي، وهي حالة نفسية تعتري الأطفال لأسباب خُلُقية ومَرَضيَّة أو لعوامل تربوية أو ظروف اقتصادية.

والانطواء والعزلة انكماش اجتماعي مفرط من الاختلاط بالغرباء، وتظهر عند بعض الأطفال في الفئة العمرية من 3–2 سنوات، وقد تستمر لدى البعض حتى المدرسة الابتدائية، ومن الممكن ظهورها فجأة في المرحلة الابتدائية حينما يزداد احتكاك الطفل وتفاعله الاجتماعي، وقد تستمر معهم حتى وهم بالغون (الكحيمي وحمام ومصطفى، 2007م، ص173):

إن الألعاب الإلكترونية تستمد تأثيرها في الأطفال من بعض المُقوِّمات السيكولوچية المتضمنة في هذه الألعاب، وهي: الفاعلية والانفعالية حيث تتمثل الفاعلية في أن الألعاب الإلكترونية – خلافًا للتلفزيون – تتطلب من الطفل أن يكون مشاهدًا جيدًا، ومشاركًا جيدًا، وأن يكون مستقبلًا جيدًا ومرسلًا جيدًا، آخذًا مُعطيًا في تفاعله.

وإذا كان أصحاب التعلُّم الاجتماعي يبرزون نموذجًا للتعلُّم هو التعلم عن طريق الملاحظة أو الممارسة والمشاركة، حيث يعتبر الطفل نشاط اللعب ويندمج فيه بكل فاعلية بما يستثير طاقاته العقلية المعرفية والانفعالية، ويكتسب منه معارف ومهارات واتجاهات (عطية، 2007م)، أما الانفعالية فهي خاصية مميزة أيضًا لنشاط اللعب بالألعاب الإلكترونية وتتحدد هذه الخاصية

بعنصر التوتر في هذا اللعب، فالألعاب الإلكترونية تتضمن استثارةً زائدةً للأطفال من مشكلات ومغامرات ومباريات وفيما تقدمه لهم من نتائج لأدائهم خطوة خطوة. بهذه الفعالية والانفعالية يُبدي الطفل اندماجًا وانهماكًا كاملين في نشاط لعب الڤيديو (الحشاش، 2008م، ص17).

ويظهر تأثير الألعاب الإلكترونية في الجانب الانفعالي لتوافق الأطفال في ما تُخلِّفه هذه الألعاب من انفعالية وتوتر يأخذان عدة مظاهر، كالميل إلى العنف وصعوبات النوم والأكل (حسين، 1984م).

كما يظهر تأثير الألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لتوافق الأطفال، فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساسًا، قد تؤدي إلى تقييد التفاعل الاجتماعي، وإلى تضييق دائرة العلاقات الاجتماعية بينهم، كما لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وقد تتسبب في خلق حالة من التنافر والتباعد بينهم وفي انشغالهم عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل (الحشاش، 2008م، ص15).

النتائج والتوصيات:

تُعدُّ مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة التي يمر بها الفرد في أطوار نموه، والتي يعدُّها علماء النفس والتربية النواة الأولى لتكوين شخصية الإنسان وتشكيل عاداته واتجاهاته وتنمية ميوله وقدراته واستعداداته، ويُعدُّ اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة من أكثر أنشطة الطفل ممارسة؛ فهو يستغرق معظم ساعات يقظته، وقد يفضله على النوم والأكل، وهناك مجموعة من النتائج والتوصيات، منها ما يلي:

أولًا: النتائج:

- تُعد سنوات الطفولة المبكرة من أهم فترات عمر الإنسان وذلك من حيث التعلُّم الذي يتم فيها وما يكتسبه الطفل من مواقف تعليمية ومدرسية.
- اللعب هو النشاط الأساسي للطفل والذي يمثل المصدر الأساسي للاستمتاع، كما يُستخدم في تشخيص المشكلات النفسية لدى الأطفال.
- يُسهم اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة على تشكيل وتنمية شخصية الطفل من جميع الجوانب: الجسمية والنفسية والعقلية والاجتماعية.
- الألعاب هي أقرب أسلوب تعلُّم يحاكي الواقع فالسلوك الصادر من الفرد خلال اللعب يعكس

السلوك الأكثر احتمالاً بأن يقوم به الفرد في الواقع الميداني.

- تقوِّي الألعاب العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجموعة، وتزيد وتعزز ثقة الطفل بنفسه، كما تستثير انتباه و الأطفال ودافعيَّتهم.
- يعلم اللعب الأطفال كيف يصبحون اجتماعيين ويغذي اللعب نموهم المعرفي، كما يسمح اللعب الطفل باكتشاف العالم من حوله وفهم بيئته ومعرفه ذاته.
- يساعد اللعب الطفل على أحداث تفاعل بين الطفل وعناصر البيئة لغرض التعلم وتكوين الشخصية وإنماء السلوك، فعن طريق اتصال الطفل بالآخرين ينمي المشاركة الاجتماعية والتفاعلية معهم والإحساس بمشاعرهم، كما يساعد الطفل على التنبُّه إلى رأي الناس في تصرفاته، فهو يفكر فيما يقولون عنه بمدح أو ذم، ويتحرى ما يُرضي الناس ليعمله ويبتعد عمَّا يُزعجهم.
- الألعاب مادة تعليمية يتعلم منها الطفل روح المشاركة والتعاون، ويعبر من خلالها عن فرحة وأسفه، كما تعزز الألعاب الإلكترونية النمو الإبداعي عند الأطفال.
- تشهد الألعاب الإلكترونية إقبالاً كبيرًا من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها، حيث الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة، من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري.
- تُسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى فئةٍ من أكثر المراحل خطورةً في عمر الإنسان وهي مرحلة الطفولة المبكرة.
- يعتمد تعامل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية على بعض المهارات العضلية متمثلة في التآزُر بين العين واليد، بعض المهارات العقلية مثل التدريب على حل المشكلات، بعض المهارات الانفعالية مثل الثقة بالنفس.
- هناك مخاطر للألعاب الإلكترونية على الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من حيث دورها في حوادث العنف بأنواعه المختلفة.
- أن الأطفال معرضون للإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس ساعات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية وتناول الأطعمة السريعة والمشروبات الغازية.
- أن الجلوس لساعاتٍ طويلةٍ أمام الشاشة مرتبط بسلوكيات مستمرة تقلل من النشاط البدني،

وتسبب أضرارًا صحية مزمنة ولها آثار سلبية على النواحي التربوية والاجتماعية، وتؤدي إلى خفض الذكاء الاجتماعي لقلة تواصلهم مع الآخرين، وانتشار السمنة بسبب قلة النشاط البدني.

- من الآثار السلبية الجسمية والنفسية الأكثر شيوعًا والتي يتعرض لها الأطفال نتيجة الإفراط في الألعاب الإلكترونية، العزلة الاجتماعية والانطواء والعنف الذي يظهر على سلوكياتهم في المواقف الحياتية والإجهاد العضلي وضعف البصر وزيادة الوزن.
- كذلك من أهم الآثار السلبية لهذه الألعاب اضطراب النوم والقلق والتوتر والخوف وتشتُّت الانتباه والاكتئاب، والانفراد بالكمبيوتر، وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة، وضعف البصر وظهور السلوكيات السلبية مثل القسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد.
- أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوچيا وألعاب الكمبيوتر، قد يواجه صعوبة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرِّض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي.

ثانيًا: التوصيات:

هناك مجموعة من التوصيات يوصى بها الباحث، وهي كما يلي:

- يجب مشاركة أولياء الأمور أطفالهم في شراء الألعاب الإلكترونية وكذلك ممارستها.
- ضرورة مراقبة الأسرة لمحتوى الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفالهم، ومواكبة كل جديد في مجال الألعاب الإلكترونية، مع ضرورة إشراك الأطفال في بعض الألعاب الرياضية لتجنب الألعاب الإلكترونية.
- تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تنمِّي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.
- العمل على تنظيم وقت اللعب للطفل داخل الأسرة على ألا يتجاوز الساعة الواحدة في اليوم وخاصة الألعاب الإلكترونية.
- مساعدة الأطفال على التفريق بين عالم الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.

- مصاحبة الأطفال في استعمالاتهم للألعاب الإلكترونية والإنترنت، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفية المفيد الهادف والمثمر.
- تحديد مدة وفترة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والإنترنت.
- استخدام أسلوب الحوار والمناقشة بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعارف والمعلومات التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.
- ضرورة التأكيد على أهمية اللعب في الغرف الصفية الخاصة بالأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- يجب إعطاء للطفل الفرصة ليكون إيجابيًا في عملية التعلم حيث يستطيع من خلال اللعب تحقيق رغباته وإشباع حاجته للعب.
- يجب عند تقديم الألعاب للطفل أن تتناسب مع مستوى النمو العقلي وأن تُقدم لهم بالطريقة التي تستثير فعَّاليتهم الذاتية ونشاطهم المهيمن على مرحلة النمو الحالية.
- يجب أن تكون الألعاب آمنةً فلا تسبب أذى للطفل عند استخدامه لها.
- يجب أن تثير اللعبة خيال الطفل فلا تكون جاهزة فيفضل أن يشارك الطفل في إعداد اللعبة أو صنعها أو تركيبها بنفسه.
- ضرورة إتاحة فرصة للأطفال لممارسة الأنشطة الجسمية وإتاحة فرصة للعب الخارجي في كل يوم، مع ضرورة توافر الأدوات التي تساعد على التسلق – والجري – والقفز... إلخ.
- يجب على الوالدين ترك فرصة للطفل لاختيار اللعبة التي يرغب فيها؛ وما علينا فقط إلا تنبيهه إلى ما يناسبه حسب عمره.
- ضرورة تعليم الطفل أن لكل لعبة قيمة معينة، وعلى الوالدين محاولة إفهامه أن اللعبة هدية تُقدم في بعض الأحيان وليس في كل مناسبة.
- يجب أن تُوفَّر للطفل لعبته المفضلة التي تتناسب مع شخصيته وحالته النفسية، فمثلًا إذا كان الطفل يشعر بالتوتر والقلق، فيمكن توجيهه نحو لعبة تشبه البالون مصنوعة من المطاط؛ بحيث يقوم بضربها عدة مرات حتى يخف توتره، أما الطفل الذي يعاني الملل؛ فتُعدُّ الدَّميَة المتحركة أفضل لعبة له كي يستعيد نشاطه وحيويته.
- ضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية، ومدى ملاءَمتها للأطفال، مع ضرورة إصدار

أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب .

- العمل على تصميم وإنتاج ألعاب إلكترونية تتناسب مع خصائص الطفل العربي، بحيث تتوافق مع احتياجاته ورغباته وتطلعاته؛ وكذلك تتناسب مع القيَم والمبادئ في البيئة الإسلامية والعربية.

المراجع:

(1) إبراهيم، ڤيوليت فؤاد (2000م). محاضرات في الصحة النفسية. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.

(2) إسماعيل، محمد عماد الدين (2010م). الطفل من الحمل إلى الرشد. ط1. عمان. دار الفكر.

(3) أحمد، أحمد محمد والعريشي، جبريل حسن ورشاد، وفاء وعلي، عيد عبدالواحد (2013م). التربية الأسرية ومؤسسات التنشئة الاجتماعية. ط1. عمان. دار صفاء للنشر والتوزيع.

(4) الحشاش، دلال عبد العزيز (2008م). "أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت". جامعة عمَّان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا. المملكة الأردنية الهاشمية. محافظة البلقاء .

(5) الزغبي، أحمد محمود (1997م). "اللعب عند الأطفال وأهميته التربوية والنفسية". مجلة التربية. قطر. ((26 123)) .

(6) العناني، حنان عبدالحميد (2013م). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. ط8. عمان. دار الفكر.

(7) الغامدي، حمده علي (2010م). الوحدات التعليمية في ضوء مهارات التفكير في مرحلة رياض الأطفال. إدارة تعليم البنات. وزارة التربية والتعليم. المملكة العربية السعودية.

(8) الكحيمي، وجدان عبدالعزيز وحمام، فادية كامل ومصطفى، علي أحمد سيد (2007م). الصحة النفسية للطفل والمراهق. الرياض. مكتبة الرشد ناشرون.

(9) بخيت، محمد أحمد عبداللطيف (2019م). سيكولوچية اللعب. ط1. الدمام. مكتبة المتنبي.

(10) بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق (1982م). سيكولوچية اللعب. عمان. دار الفرقان.

(11) حافظ، داليا (2006م). مجلة المعرفة. المملكة العربية السعودية. وزارة التربية والتعليم. (132).

(12) الحربي، عبيد بن مزعل (2010م). "فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات". مجلة المعرفة. الرياض. وزارة التربية والتعليم. (168–142 (104.

(13) حسين، محمد عبدالمؤمن (1984م). مشكلات الطفل النفسية. الإسكندرية. دار الكتاب.

(14) حمدان، عائشة (1420ه). "التربية لمرحلة ما قبل المدرسة". مجلة المعرفة. الرياض. وزارة المعارف. ((46 56.

(15) الحيلة، محمد محمود (2013م). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها. ط7. عمان. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

(16) الربيع، ياحي نسمة (2016م). "التنشئة الاجتماعية القيمية للطفلة داخل الأسرة". مجلة الطفولة والتنمية.

القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (97–77 (27) (7.
(17) الرشدان، عبدالله زاهي (2005م). التربية والتنشئة الاجتماعية. ط1. عمان. دار وائل للنشر.
(18) رمضان، محمد متولي قنديل ومحمد، داليا عبدالواحد محمد (2020م). الألعاب التربوية والتعليمية لأطفال الحضانة والروضة. ط2. الدمام. مكتبة المتنبي.
(19) زهران، حامد عبد السلام (1984م). علم نفس الاجتماعي. ط5. القاهرة. عالم الكتب.
(20) البيلاوي، سعيد (1984م). ألعاب الأطفال والمراهقين. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.
(21) الشوادفي، الغمرى محمد والدسوقي، وجيه وسكران، ماهر عبد الرازق (1999م). الخدمة الاجتماعية في مجال الأسرة والطفولة. كفر الشيخ. مطبعة هشام.
(22) شعلان، السيد محمد (2012م). "رعاية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية". ورقة عمل مقدمة في ندوة بعنوان: "رعاية وتنمية الطفل من الميلاد حتى الرابعة". الندوة العلمية السابعة. جامعة طنطا. كلية التربية.
(23) صقر، عزيزة عبدالعزيز (2018م). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال. جامعة المنصورة. ((3) (4 223–245.
(24) عبدالباري، ماهر شعبان (2015م). مهارات الاستعداد للقراءة في الطفولة المبكرة أُطُر نظرية وتطبيقات عملية. ط1. الدمام. مكتبة المتنبي.
(25) عبداللطيف، خيري والخوالدة، محمد وأبو طالب، صابر (1995م). سيكولوچية اللعب. عمان. جامعة القدس المفتوحة.
(26) عامر، طارق عبدالرؤوف (2010م). دور المؤسسات التربوية في التنشئة الاجتماعية للطفل. مجلة النفس المطمئنة. (44–40 (96) (25.
(27) عثمان، إبراهيم وأبو هلال، أحمد وعبيدات، سليمان وقواسمة، رشدي (2013م). علم الاجتماع التربوي. القاهرة. الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات.
(28) عياد، مواهب إبراهيم (1992م). نمو وتنشئة الطفل من الميلاد حتى السادسة. الإسكندرية. دار المعارف.
(29) العطار، محمد محمود (2018م). "الأسرة وألعاب الأطفال الإلكترونية". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. مستشفى جمال ماضي أبو العزايم. (19 (130) (33.
(30) العطار، محمد محمود (2020م). "واقع تنشئة الطفل في زمن كورونا". مجلة الطفولة والتنمية. القاهرة. المجلس العربي للطفولة والتنمية. (180–169 (38.
(31) العطار1، محمد محمود (2021م). "اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال (دراسة نظرية)". جامعة الأزهر. مجلة كلية التربية. (190) (1).
(32) العطار2، محمد محمود (2021م). " التأخر الدراسي.. مشكلة كبيرة وأسبابها كثيرة". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. مستشفى جمال ماضي أبو العزايم. (11 (143) (36.
(33) عطية، حسين (2007م). الألعاب الإلكترونية.. فوائدها ومضارها. عمان. دار الشروق للنشر والتوزيع.

(34) عطيه، سميحة محمد (2019م). "برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم". مجلة دراسات الطفولة. ((7) (22 .1–13

(35) عكاشة، محمود فتحي وإسماعيل، علي فهمي (1993م). مدخل للصحة النفسية. الإسكندرية. المكتب العربي للطباعة.

(36) قناوي، هدى محمد (2014م). الطفل وألعاب الروضة. ط1. الدمام. مكتبة المتنبي.

(37) قنديل، محمد متولي ومحمد، داليا عبدالواحد (2015م). الألعاب التربوية من الميلاد وحتى الثامنة من العمر. ط1. عمَّان. دار الفكر.

(38) كفافي، علاء الدين والنيال، مايسة أحمد وسالم، سهير محمد (1428هـ). الارتقاء الانفعالي والاجتماعي لطفل الروضة. عمان. دار الفكر.

(39) مجلة الأم (2004م). المملكة المتحدة. جيت واي ميديا. (3) (6).

(40) محمود، نور الدين (2020م). "إدمان الألعاب الإلكترونية". مجلة النفس المطمئنة. القاهرة. الجمعية العالمية الإسلامية للصحة النفسية. (33–32 (142) (35.

(41) ياسين، عطوف محمود (1981م). قضايا نقدية في علم النفس المعاصر. بيروت. مؤسسة نوفل.