ISSN: 1817-6798 (Print)
Journal of Tikrit University for Humanities
available online at: http://www.jtuh.tu.edu.iq

The Implications of Using Electronic Games on Early Childhood Growth

Assist. Prof. Dr. Niyan Namiq Sabir

University of Sulaimani – College of Humanities
Socal Work Department

الايميل: nian.sabir@univsul.edu.iq

تلفون: 00964 (0)781 782 50 52

Keywords:
Electronic Games
Early Childhood

ARTICLE INFO

Article history:
Received 25 Mar. 2018
Accepted 17 May 2019
Available online 8 Dec 2019
Email: adxxx@tu.edu.iq

ABSTRACT

This research aimed to identify:

1- The extent to which a child uses electronic games in early childhood.

2-Implications of the use of electronic games in early childhood on the aspects of growth:

a. physical b. mental c. emotional d. social e. linguistic

3- Possible alternatives of getting benefits from electronic games in early childhood.

The research used the descriptive analytical methodology, and the research is qualitative. Interview was used as a research tool for a sample consisting of (٢٦) research units of different specialties.

The research reached a number of results:

1 - Parents followed their children in the use of electronic games.

2- The duration of playing electronic games amoung children in the whole sample of the study in a day ranged between (15-30) minutes for females and (30-45) minutes for males.

3. Electronic games had no negative effects on both physical and mental developments, but negative effects appeared on motional, social and linguistic sides.

© 2019 JTUH, College of Education for Human Sciences, Tikrit University

DOI: http://dx.doi.org/10.25130/jtuh.26.2019.25

إنعكاسات إستخدام الألعاب الألكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة

أ.م.د.نيان نامق صابر جامعة السليمانية / كلية العلوم الإنسانية/ قسم الخدمة الإجتماعية

الخلاصة:

هدف البحث الى التعرف على:

١- مدى إستخدام الطفل للألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة .

٢- إنعاكاسات إستخدام الألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة على جوانب النمو:

أ- الجسمية ب- العقلية ج- الإنفعالية د-الإجتماعية هـ- اللغوية

٣- البدائل الممكنة للإستفادة من الألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة .

إستخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي، ويستند البحث على البحث النوعي. وأستخدمت المقابلة كأداة لجمع المعلومات من عينة البحث التي تكونت من (٢٦) وحدة بحثية من تخصصات مختلفة.

وتوصل البحث إلى عدد من النتائج:

١- يتابع أولياء الأمور أطفالهم في استخدام الألعاب الإلكترونية.

٢- الأطفال لدى عينة الدراسة بأكملها، تراوحت مدة لعب الألعاب الإلكترونية في اليوم بين (١٥-٣٠) دقيقة للإناث و (٣٠-٤٥) دقيقة للذكور.

٣- ولم يكن للألعاب الإلكترونية أي آثار سلبية على التطورات الجسدية والعقلية على السواء، إلا أن الآثار السلبية ظهرت على الجوانب الحركية والإجتماعية واللغوية .

مقدمة:

تتميز الحياة العصرية بالحياة الرقمية التي تدخل جميع المجالات بسرعة كبيرة ، و تحدث تغييرات سريعة و هائلة مما لايستطيع الفرد اللحاق بها ... و تغزو جميع جوانب الحياة لاسيما الجانب المادي ، و لجميع أفراد المجتمع دون إستثناء أو إستأذان في المراحل العمرية كافة سواء كان بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ...

فإستخدام الألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة تجعل الموضوع أكثر حساسية من المراحل العمرية الأخرى ، تبعاً لأهميتها و دورها الفاعل في تشكيل و بناء شخصيته في المستقبل .

فإستخدام هذه الألعاب في مرحلة الطفولة – ولاسيما الطفولة المبكرة- يحتاج الى توخي الحذر من قبل الوالدين ويتطلب التعاون بين البيت و المدرسة . لذلك تعد عمليتي الإشراف و المتابعة أمران ضروريان لضمان سير عملية النمو بسلام دون التأثيرات السلبية ، أو التقليل من سلبياتها .

الإطار العام للبحث

أهمية البحث:

تأتي أهمية البحث من أهمية مرحلة الطفولة المبكرة من جهة ، و حساسيتها و تأثيرها البالغ على المراحل العمرية الأخرى كافة .. و كذلك سرعة و سعة انتشار إستخدام الألعاب الألكترونية – لاسيما في مرحلة الطفولة المبكرة – من جهة ثانية ... وكذلك أهمية التعامل مع هذين المتغيرين بشكل سليم و صحي و تربوي ..

يميل الطفل للعبُ بشكلٍ فطري ، فهو من الأنشطة المهمّة في حياته التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفيّة، وباللعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية

والإجتماعية. أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى(٢١،٢٠١١ :٣).

تكمن أهمية اللعب بكونه من أهمّ حاجات الطفل الأساسية، وهو ضرورةٌ من ضروريّات حياته الشخصية؛ فباللعب يتعلّم الطفل أموراً عديدة تُفيده في حياته، كما أنّه يُحسّن نموّه الجسديّ، والعقلي، والانفعالي، واللغوي لديه، فهو ليس مجرّد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون؛ بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قِبل الوالدين عن دراسةٍ وعلمٍ ومنهجية صحيحة، فإنْ كانت كذلك فهي تُكسب الطفل المهارات العديدة التي يحتاجها كي تنمو شخصيته، وتوضّح الألعاب أيضاً الكثير من المفاهيم العلمية والدينية واللغوية لديه.

إنّ اللعب مُهمٌّ وضروري للأطفال في كافة مراحلهم العمرية وللكبار أيضاً؛ إذ يُدخل الفرحة والسعادة على قلوبهم، ويُجدّد الحيوية والنشاط لديهم، وهو وسيلة لكسر الروتين ونمط الحياة(٢١،٢٠١١:٤).

تؤكد الدراسات الحديثة بأن الألعاب الألكترونية لها تأثير مباشر على مستخدميها ، لكن في الكثير من الأحيان يتم التطرق الى السلبيات دون الإيجابيات .

مشكلة البحث:

تكمن مشكلة البحث في صعوبة التعامل مع المتغيرات و المغريات المتوفرة و الغزيرة في الحياة العصرية ، فالتعامل معها يعد سلاحاً ذو حدين الذي يتطلب الحذر في إقتنائها و الإستفادة من مزاياها ، و كذلك السيطرة على سلبيات تأثيرها على حياة الفرد بشكل عام و الطفل في هذه المرحلة المهمة و الحرجة بشكل خاص ..

تؤكد الدراسات إن الصورة البصرية التي تحتويها الألعاب الألكترونية تشغل حيزاً واضحاً في نشاط الطفل الخيالي ، خلال فترة الطفولة المبكرة والمتوسطة، ثم يأخذ الاتجاه نحو الخيال المجرد، الذي يقوم على الرموز وتكوين الأفكار الذي يؤثر إيجابياً على شخصية وسلوك و إتجاهات الطفل .

و كما أن إنشغال أفراد الأسرة الدائم ولاسيما الوالدين بالعمل و إنخراطهم في الحياة العصرية المزدحمة ، يكون سبباً لعدم توفر الوقت اللازم لقضائه مع الأطفال في هذه المرحلة العمرية المهمة ، و حاجته الملحة للتعلم و إستكشاف العالم من حوله يؤدي به الى الإفراط في إستخدام هذه الألعاب التي قد يؤثر سلباً عليه في الحاضر و المستقبل .

فالبحث الحالي محاولة لإجابة عن السؤال الآتي:

كيف ينعكس إستخدام الألعاب الألكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي الى التعرف على:

١- مدى إستخدام طفل للألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة .

٢- إنعاكاسات إستخدام الألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة على جوانب النمو:

أ- الجسمية ب- العقلية ج- الإنفعالية د-الإجتماعية هـ- اللغوية

٣- البدائل الممكنة للإستفادة من الألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة .

حدود البحث:

سيتحدد البحث الحالي بالألعاب الألكترونية و مرحلة الطفولة المبكرة .

تحديد المصطلحات:

١- إنعكاس Reflex:

في معجم لسان العرب يأتي بمعنى (إرتداد) و (إثر) و (إنقلاب) ، وإنعكس الشيء يعني (ظهر أثره عليه) (٣٤٥:١٩٩٠،٣).

أما في معجم الوسيط (إنعكس) إرتد آخره على أوله (٦١٨:١٩٨٩، ٢٤).

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها الآثارالآنية أو بعيدة المدى- سواء أكانت إيجابية أم سلبية – التي

تظهر في جوانب النمو- الجسمية ، العقلية ، الإنفعالية و اللغوية – في مرحلة الطفولة المبكرة

نتيجة إستخدامهم الألعاب الإلكترونية .

٢- الألعاب الألكترونية E Games:

هي الألعاب التي يستخدمها الطفل مثل (I Pad) و(Play Station) و(X Box) و(Cell Phone) .

٣- مرحلة الطفولة المبكرةEarly Childhood Stage:

هي الفترة التي تمتد بين (٢-٦)سنوات من عمر الطفل ، و تتميز بسرعة النمو في جميع جوانبه الجسمية ، العقلية ، الإنفعالية و الإجتماعية .

الدراسات السابقة و الإطار النظري:

أولاً: الدراسات السابقة:

سيتم تناول الدراسات ذات العلاقة بموضوع البحث ضمن محوري مرحلة الطفولة المبكرة و الألعاب الألكترونية .

١- دراسة سالسيانو (٢٠١٤) بعنوان (أثير ألعاب الكمبيوتر على تنمية الأطفال –دراسة إستكشافية من وجهة نظر أولياء الأمور).

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على مواقف الآباء والأمهات الذين بلغ عددهم(١٠٨٧) لمعرفة تأثير ألعاب الكمبيوتر على نمو أطفالهم في الجوانب التالية: الوقت الذي يقضيه في الكمبيوتر للعب ، وأنواع من الألعاب المفضلة لديه ، وطريقة الطفل في اللعب ، وكيفية الإشراف ، و كذلك فوائد وعيوب ألعاب الكمبيوتر.

أظهرت نتائج البحث:

١- أن (30.47 %) من الأطفال يصلون إلى جهاز الكمبيوتر في أي وقت يريدون.

٢- (٣٦,٢٨%) من الأطفال في الغالب يستخدمون الكمبيوتر للألعاب .

٣- (42.87%) من الآباء يشرفون على أنشطة أطفالهم على الكمبيوتر فقط عندما يكون لديهم وقت فراغ.

٤- (50%) من الآباء يسمح لأطفالهم لقضاء (١-٢) ساعة في ألعاب الكمبيوتر كل يوم ، في حين أن (٢٨,٥٤%) يسمحون لهم ب(٣-٤) ساعات و أكثر من ألعاب الكمبيوتر كل يوم.

أكبر الفوائد من ألعاب الكمبيوتر، وفقاً لرأي الوالدين، (٩,٦٠%) يؤدي الى تنمية التفكير، و (٨,٢٧%) القدرة على الملاحظة ، و(٨,٠١%) الإبداع.

و من أكبر عيوب ألعاب الكمبيوتر هو(١٣,٣٧%) عدم وجود حركة بدنية ، و(١٣,١٥%) مشكلات في البصر ، و(٨,٥٨%) زيادة الإثارة.

و قد إعترفوا الآباء بأن الألعاب يمكن أن يكون لها آثار قوية على الأطفال ، و وبالتالي ينبغي وضع حدود على كمية ومحتوى ألعاب أطفالهم. وبهذه الطريقة ، يمكن تحقيق الفوائد المحتملة مع التقليل من الأضرار المحتملة(٣١،٢٠١٤ :٨٣٧-٨٤١).

٢- دراسة (الزيودي،٢٠١٤) بعنوان(الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للأ لعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة).

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة . ولتحقيق أهداف الد ا رسة إستخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد إستبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة ، تكونت من (40) فقرة .تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (336) معلماً، و(٥٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة.

أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه ، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب ، كمشكلات البصر و السمع، وعلى صعيد إنماء قدرات و مهارات الأطفال العقلية والحركية ، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية ، أو مهارة إدارة الوقت ، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب . وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية ، فضلاً عن إستحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم ، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة ، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال .كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية . كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية ، منها :تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم ، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب ، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة ، والإشراف اللازم على المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها(٢٠١٥،٩:-).

٣- دراسة (قويدر،٢٠١٢) بعنوان (أثر الألعاب الألكترونية على سلوكيات الأطفال):

هدفت الدراسة الى الإجابة عن : ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

إستخدمت الدراسة منهج الوصفي التحليلي ، و إستخدم المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

و تكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) طفل الذين تراوحت أعمارهم بين (٧-١٢) سنة ، من الذين يستخدمون الألعاب الألكترونية .

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم

يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنيت لتوفر الجو الملائم للممارسة.

أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية ، مما يولد لديهم الميل الى السلوك العدواني بسبب تقليدهم لأبطالهم المفضلين في الألعاب الألكترونية.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتروالأنترنيت والأجهزة الإلكترونية، وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته (٢٣،٢٠١٢،-).

٤- دراسة (الغامدي،٢٠١١) بعنوان (تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة):

هدفت الدراسة الى:

١ -التعرف على النشأة والتاريخ ألعاب الفيديو.(Video Games) .

٢ -تحديد التأثيرات الإيجابية لألعاب الفيديو على رسوم الأطفال.

٣ -تحديد التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على رسوم الأطفال.

إستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وذلك من خلال تحليل رسوم الأطفال للكشف عن تأثير ألعاب الفيديوعلى رسومات الأطفال، ويكون ذلك من خلال ملاحظة العناصر والموجزات الشكلية في رسوم الأطفال، كذلك دراسة الرسومات المتأثرة بألعاب الفيديو بواسطة أداة تحليل تم تحكيمها من قبل مختصين في التربية الفنية.

أهم نتائج الدراسة:

أ- يلاحظ إكساب ألعاب الفيديو مخزون بصري كبير م واهتمامهم بتفاصيل الأشكال المرسومة للتعبير في رسوماتهم .

ب- ألعاب الفيديو تتميز بالسرعة المتنوعة وبعنصر الحركة ومؤثراتها ، وينعكس ذلك على رسومات الأطفال وبنسبة كبيرة جد اً .

ج- تعطي ألعاب الفيديو للطفل إنفتاحاً إدراكيا وخبرات تراكمية في تصويره للكثير من الأحداث في الرسم.

د- وجود عدد من رموز العنف والقتل والسرقة في رسوم الطفل الناتج عن ممارسته لألعاب الفيديو ذات المحتوى العنيف والذي لا يناسب أعمارهم(٢٠،٢٠١١:-) .

٥- دراسة(آغابيكلو وعبدا زادة،٢٠١٠) بعنوان(العلاقة بين المهارات الإجتماعية للأطفال إستخدام الكمبيوتر في منطقة مياندواب).

تناولت هذه الدراسة العلاقة بين المهارات الإجتماعية للأطفال واستخدام ألعاب الكمبيوتر، من خلال التحليل من الوقت الذي يقضيه على ألعاب الكمبيوتر، في إيران–مياندواب منطقة المدارس الابتدائية في العام الدراسي (٢٠١٠–٢٠١١).

منهجية البحث هي ارتباطي و وصفي و تم تطبيقه بطريقة قصدية . تكون مجتمع الدراسة من (٢٢٠٠) طالب و أختيرت منه عينة متكونة من(٢٣٧) طالباً تم إختيارهم وفقاً لجدول أخذ العينات مورغان. البيانات تم جمعها بواسطة إستبانتين وتم تحليلهما بواسطة برنامج (SPSS)، معامل ارتباط سبيرمان. أظهرت النتائج وجود علاقة معنوية بين المهارات الإجتماعية للأطفال وإستخدام ألعاب الكمبيوتر(٢٨، ٢٠١٣ :٣٦١–٣٦٤).

٥– دراسة (الريماوي و الشحروري ، ٢٠١١) بعنوان (**أثر** الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن) .

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية .حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها(٣٩)طالبًا وطالبة.

تم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة .مارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورًا وإناثًا هذه الألعاب بواقع حصة واحدة أسبوعيًا على مدى الفصل الدراسي الأول2007/2006.

وبعد الانتهاء من جمع البيانات حسبت متوسطات الأداء القبلي والبعدي والانحرافات المعيارية لإفراد المجموعتين التجريبية بنوعيها التجريبية الموجهة والتجريبية غير الموجهة وكذلك المجموعة الضابطة، واستخدم تحليل التباين المتعدد المتغيرات للتأكد من دلالة الفروق الظاهرة بين متوسطات الأداء البعدي المعدل على العمليات الثلاث:التذكر وحل(MANCOVA) المشكلات وإتخاذ القرار، ثم متوسطي الأداء البعدي المعدل لذكور وإناث المجموعة التجريبية بفرعيها والمجموعة الضابطة.

أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة .كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية إتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة (٨،٢٠١١،–)

.

ثانياً: الإطار النظري:

ستعرض الأدبيات ذات العلاقة بموضوع البحث عن أهمية مرحلة الطفولة المبكرة و مطالب و جوانب النمو فيها، بالإضافة الى أهمية اللعب في هذه المرحلة بشكل عام و إيجابيات و سلبيات إستخدام الألعاب الألكترونية .

أهمية مرحلة الطفولة المبكرة:

تعتبر مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة في حياة الإنسان والتي بدأها بالاعتمادية الكاملةعلى الغير ثم هو يترقى في النمو نحو الاستقلال والاعتماد على الذات ، ففي مرحلة الطفولة المبكرة يقل اعتماد الطفل على الكبار ويزداد اعتماده على نفسه وذاته ويتم فيها الانتقال من بيئة المنزل إلى بيئة الحضانة و رياض الأطفال حيث يبدأ في التفاعل مع البيئة الخارجية والمحيطة به ، مما يمكنه من التعامل بوضوح مع بيئتة مقارنة بمرحلة المهد .وفي هذه المرحلة تبدأ عملية التنشئة الإجتماعية وإكساب القيم والاتجاهات ، و العادات الإجتماعية ويتعلم فيها التمييز بين الصواب والخطأ وإن كان لا يفهم لماذا هو صواب أو خطأ.

أن جميع علماء النفس رغم إختلاف توجهاتهم تقريباً قد أجمعوا على أهمية مرحلة الطفولة المبكرة(١٢، ١٩٩٨، ٦٨٧) ، و أنها في غاية الأهمية فمدرسة التحليل النفسي مثلا ركزت على هذه المرحلة تركيزاً بالغاً ، ففرويد يرى بأن شخصية الفرد تتكون خلال الخمس سنوات الأولى والتي تشكل مرحلة الطفولة المبكرة منها ثلاث سنوات يعتبرها من مراحل النمو الحرجة التي تشكل خبرات الطفولة فيها شخصية الفرد كذلك اهتمت أنا فرويد بهذه المرحلة غير أنها قالت بأن خبرات الطفولة تعتبر مشكلات حاضرة بالنسبة للأطفال (١٩،٢٠٠٠،-) كذلك هورني وفروم وسوليفان وأريكسون أشاروا إلى أهمية الطفولة المبكرة.

وبشكل عام فيمكن القول بأن مرحلة الطفولة المبكرة هي القاعدة الأساسية التي يتم بناء الشخصية السليمة عليها. فكلما كانت أقرب الى السواء كانت الشخصية في المستقبل أقرب إلى السواء والعكس بالعكس.

مطالب النمو في مرحلة الطفولة المبكرة:

هي عبارة عن المهمات النهائية التي يتوجب على الإنسان أن يتعلمها ويحققها تحقيقاً مسبقاً . ويعرفهابمدى تحقيق الفرد لحاجاته وإشباعه لرغباته وفقا لمستويات نضجه وتطور خبراته التي تتناسب مع سنه ولذلك فمطلب النمو عبارة عن مجموعة من الحاجات

هي التي تظهر خلال فترة زمنية معينة ويتوافق فيها جميع الأفراد (٢٧،٢٢،٢٠٠٢). ويعتمد نجاح الفرد في تحقيقه لمهمة من مهمات النمو مشروطاً بتحقيقه للمهمة السابقة أي أن النجاح يولد النجاح ، وقد أكد هافجيرست وجهة نظر أريكسون في أن فشل الطفل في اكتساب مظهر مبكر من مظاهر النمو قد يسبب

له مشاكل في مراحل نموه اللاحقة." ويعتبر هافجيرست أول من اهتم بدراسة هذا المفهوم حول مطالب النمو (١٤،٢٠٠١،22). ويرى هافجيرست أن مطالب النمو في مرحلة الطفولة المبكرة هي:

1-تعلم عادات النظافة.

2-تعلم الكلام.

3-تعلم استعمال العضلات الصغيرة.

4-تعلم التفريق بين الجنسين.

5-تعلم مهارات القراءات والكتابة والحساب.

6-تعلم استكشاف البيئة المحيطة به.

7-تعلم التمييز بين الصواب والخطأ.

8-تعلم التفاعل مع الآخرين.

9-الإحساس بالثقة بالذات وبالآخرين.

10-تعلم تحمل المسؤولية.

11-تكوين مفهوم الذات الإيجابي.

12-تعلم العادات الإجتماعية السليمة.

13-تعلم القواعد والقوانين للعلب الجماعي.

14-تعلم ممارسة الإستقلال الشخصي (١١ ،2002 ،٤٠-٤١).

<u>جوانب النمو:</u>

١- النمو الجسمي:

تتميز هذه المرحلة بزيادة الوزن بالنسبة للذكور والإناث ، حيث يبلغ وزن الطفل في نهاية هذه المرحلة سبعة أمثال وزنه عند الولادة .غير أن الذكور أكثر تفوقاً من الإناث في هذه الزيادة ، وتنتج هذه الزيادة نتيجة نمو العضلات وبخاصة العضلات الكبيرة التي تساهم في تيسير حركة الطفل وتسهيل القيام ببعض الأنشطة التي لا تحتاج إلى دقة وتركيز. وبالنسبة للعظام فتزداد في النمو،محولة شكل الطفل الرضيع إلى شكل الطفل الصغير، كما أن استمرار النمو في منطقة الجذع والأطراف تعطي الطفل مظهر أكثر خطية وأقل استدارة .زيادة طول العظام تظهر في زيادة طول الطفل في هذه المرحلة حيث يصل إلى ضعفي طوله في نهاية هذه المرحلة عن طوله عند الميلاد .

ويتفوق الذكور على الإناث في الطول في نهاية هذه المرحلة، حيث نجد أن قامة الطفل أقرب إلى نسبة قامة الراشد(١٩٩٩،١:٢٣٨).

فإن قامته في سن الخامسة تعتبر أساساً لا بأس به للتنبؤ بطول قامته عند النضج،إذ تصل قيمة معامل الارتباط بين طول القامة في سن الخامسة وطولها في سن الرشد حوالي." (0.70) أي أن صورة الجسم لدى الطفل تظهر بوضوح، ويكتمل في هذه المرحلة نمو الأسنان المؤقتة مما يمكن الطفل من تناول

الطعام، وفي نهاية هذه المرحلة تبدأ الأسنان المؤقتة) اللبنية (بالسقوط إذاناً ببداية ظهور الأسنان الدائمة،وينبغي على الوالدين تعليم الأطفال على بعض السلوكيات الجيدة المساعدة عن الاهتمام بالأسنان والحفاظ عليها من التسوس(٢٥،٢٠٠٢:٢٧).

٢- النمو العقلي:

يعتبر طفل مرحلة الطفولة المبكرة في المرحلة ما قبل العمليات (أي ما قبل العمليات المنطقية) والتي يعرفها بياجيه على أنها" :عدم قدرة الطفل على الدخول في عمليات ذهنية أساسية معينة،لعدم توفر المنطق اللازم لذلك (١١،٢٠٠٠،٢٢) وعلى ذلك فإن الطفل في هذه المرحلة يتسم في تفكيره بالبساطة والسذاجة، وذو بعد واحد،فهو لا يستطيع تركيز انتباهه على أكثر من جانب واحد فقط من الشيء المعروض أمامه،ولهذه الخاصية أثر في كثير من العمليات المعرفية وسيأتي ذكرها فيما بعد .ويقسم بياجيه مرحلة ما قبل العمليات إلى قسمين:

أولاً :مرحلة ما قبل المفاهيم:

تمتد هذه المرحلة من (٢-٤) سنوات ، إذ يحدث توازن بين عمليتي(التمثيل و المواءمة) فيصبح للشيء معنى ويكون التفكير في هذه المرحلة من النوع التحولي أي من الخاص إلى الخاص التفكير التحولي من الخاص إلى الخاص، وبالطبع فقد يؤدي الاستدلال التحولي إلى نتائج صحيحة أحياناً،غير أنه في معظم الأحيان ليس كذلك (١٩٩٩،١،٢٣٩).كما يتميز تفكير الطفل بالمفاهيم المتمركزة حول ذاته،ولذلك فالطفل لا يتصور أن الآخرين يفكرون بخلاف وجهة نظره وتصوره للشيء . فالطفل يتمركز حول فكرته ونظرته للأشياء ، فالطفل لا يستطيع ولا يتقبل أن يميز منظوره الشخصي عن منظور الآخرين،ولذلك يظن أن الآخرين يدركون عالمه بنفس إدراكه هو لهذا العالم،أي أن تفكيره هو التفكير الأناني ولكن مع تقدم العمر يقل التمركز حول الذات(٦،١٩٩٦:٤١) (١٢،2000 :٢٢) .

ثانياً :مرحلة التفكير الحدسي:

سميت الحدسي لأن الطفل مازال متمركز حول حواسه،فالطفل يحس بالحل اعتماداً على ما تزوده به حواسه (١٨،٢٠٠١: ١٣) وتستمر هذه المرحلة المعرفية من سن(٤- ٧) سنوات فيتطور تفكير الطفل ويتحسن.

ويصبح أكثر تحرراً من ذاته،فيدرك الأشياء إدراكاً يتوافق مع ما يراه هو من جانب واحد فقط،فالطفل يستطيع التخلص من المركزية حول الذات مع تقدم السن فيستطيع أن يعطي الجوانب الصحيحة للشيء الذي يراه .ولذلك فتفكيره يعتمد على ما يحسه ويراه إنه هو الصحيح وليس اعتماداً على الأفكار المنطقية.كما تظهر قدرة الطفل على التفسير لما يقوم بأدائه وإن كان هذا التفسير غيرمنطقي فمع تقدم العمر للطفل يصبح الطفل قادر على التفسير .مميزات هذه المرحلة بما يلي:

1-يستخدم الأطفال انطباعاتهم الحسية بدرجة أكبر من استخدامهم للمنطق.

2-لا يزال الأطفال يمارسون التفكير التحولي.

3-لا يستطيع الأطفال القيام بعمليات ذهنية حقيقية رغم أنهم يتعاملون مع أشياء واقعية

4-مازالت انطباعاتهم وإدراكاتهم الحسية تقيد تفكيرهم (٢٢،٢٠٠٠ :٢٨).

٣- النمو الإنفعالي:

تتسم هذه المرحلة بالانفعالات والتي تتسم بالحدة والشيوع،حيث تعرف بمرحلة عدم التوازن،حيث يكون الطفل سهل الاستثارة ويصدق هذا الوصف خاصة على الفترة من (٢,٥-٣,٥)سنة ، و (٥,٥-٦,٥)سنة ، وينشأ في هذه الفترة عند الطفل مفهوم ذاته وكذلك الإحساس بالذات وإدراكها(١٩٩٩:١،٢٤٠).

أولاً :نشأة مفهوم الذات:

يعتبر مفهوم الذات من أهم جوانب الشخصية، فتجد الفرد يحمل فكرة إيجابية أو سلبية عن ذاته، مما ينعكس على تقديره أو عدم تقديره لهذه الذات، وتكمن أهمية مفهوم الذات في أن الفرد يتصرف في الغالب وفقاً لهذا المفهوم وليس لقدراته الواقعية.

ثانياً :إدراك الذات:

يشعر الطفل بذاته أكثر في مرحلة الطفولة المبكرة ويعرف وظائف أعضائه ، فيدرك جنسه وأنه مغاير للجنس الآخر، وتساهم عملية التوحد مع نفس الجنسمن والديه في إدراك الطفل لجنسه ، بحيث يتعمق دور والده في نفس الجنس في ذاته. ولذلك فمن الأهمية تلازم الطفل مع والده في نفس الجنس حتى يتمكن من تقمص دوره . . والأطفال الذين لم تتح لهم فرصة التوحد مع الأب غالباً كانت خصائص الذكورة لديهم أقل وضوحاً من الأولاد الذين كان آباؤهم متواجدين معهم بشلك مستمر، أي أن الإدراك الجنسي يتم إكتسابه بشكل أكبر من خلال تقمص دور الأب للولد والأم للبنت (٢٥،1998:٦٥).

٤- النمو الإجتماعي:

يرتبط الطفل بأمه ارتباط وثيق في هذه المرحلة لأنها مصدر إشباع له ، ومع تقدم سنوات عمره يتناقص اعتماده على أمه تدريجياً ويزداد استقلاله الإجتماعي عندما يكمل المشي، وكون الطفل إستطاع المشي وتمكن منه يؤدي ذلك إلى تحركه لأماكن جديدة مما يسهل التواصل الإجتماعي، ومن أجل الإندماج في الأنشطة الإجتماعية يقلل الطفل من اللعب الفردي، ويميل للعب مع الجماعة ، ولكن الطفل الذي لم يستقل استقلالاً تاماً عن الكبار وعن المنزل بل هو في مرحلة بينية بين الاعتمادية والاستقلالية(٧،١٩٩٨: ٣٣).

يتميز السلوك الإجتماعي (٣-٥سنوات) ، بالتعلق الكلي بالمنزل ، ومن فيه من الكبار، ولا يتميز الطفل بعد بالإستقلال الذاتي ولكنه بين فهو لا يزال في حاجة لأمه في بعض أموره ، ويعد اللعب من أهم وأبرز ملامح التواصل الإجتماعي في حياته ،إذ تتركز الحياة الإجتماعية عند الطفل في هذه المرحلة على اللعب، والذي من خلاله يستطيع تكوين علاقات جديدة ، وتنمية مبدأ اللعب التعاوني، كما يلجأ الطفل لحل مشكلات قد تعترض خلافاته مع الآخرين (٢٨،٢٠٠٢:٢٧) و الحياة الإجتماعية للطفولة المبكرة عمادها اللعب وغايتها اللعب،وهنا تبرز أهمية اللعب، إذ به تجتمع الأطفال،وبه يتعلمون طرائق الاتصال

الإجتماعي والتكيف من خلال الالتزام بقوانين اللعب ، كما يجعله أكثر إحساساً بمشاعر الآخرين،ويتعاون معهم ويتعامل معهم بلطف ، كما أن اللعب يساعد على تطويروزيادة النمو المعرفي للطفل.

أن الطفل يطور من خلال اللعب بناءه المعرفية فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي (التمثيل والمواءمة) يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته،فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابها لمتغيراتها ووفق ما تسمح به أبنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن،كما يعمل على توفير فرص الابتكار والتشكيل وتنمية الإدراك الحسي، وتنمية القدرة على التفكير المستقل وحل المشكلات من خلال الألغاز (٢٤،٢٠٠٢:١٥).

٥- النمو اللغوي:

يعرف بياجيه اللغة بأنها" ما هي إلا إشارة للبنى المعرفية القائمة لدى الأطفال" (٢٠٠٠:٢٢،٢٠٠) ، ويعتبر النمو اللغوي في أسرع مراحله في الطفولة المبكرة ويساعد الطفل على التعبير عن ذاته وتكوين العلاقات الإجتماعية والتفاعل مع المحيطين به كما يسهل النمو العقلي والمعرفي للطفل. فاللغة هي نتاج النمو العقلي ودليل عليه ، وهي وثيقة الصلة بالفكر، فرؤية المكتوب باعث على التفكير والتفكير يتبعه تعبير أي تتبعه لغة،واللغة هنا تصبح سبباً ونتيجة للتفكير في الوقت ذاته(١٦،٢٠٠٣: ١٩). و التفكير هو الأساس الذي ينظم اللغة ولذلك الطفل لا يمكنه أن يعكس على شكل لغة سوى الأشياء والأفكار الممثلة في ذاكرته فهو لا يستطيع أن يستعمل كلمات أو جمل ذات معاني أبعد من مستواه المعرفي، أي أن هناك ترابط كبير جداً بين النمو اللغوي والمعرفي (١٤،٢٠٠١:209)، لذلك كلما زاد نمو الطفل عقلياً نجد أن فهمه للكلمات يزداد، كما أن الكلام مؤشر على النمو العقلي (" فالطفل الذي يتكلم أولاً يكون أذكى من الطفل الذي في عمره ويتأخر كلامه ويرتبط التأخر اللغوي الشديد بالضعف العقلي (٢٧،٢٠٠٢: ٢٩)" .

<u>أهمية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة:</u>

يعد اللعب من أهمّ الحاجات الأساسية للطفل ، وهو ضرورةٌ من ضروريّات حياته الشخصية؛ فباللعب يتعلّم الطفل أموراً عديدة تُفيده في حياته، كما أنّه يُحسّن نموّه الجسديّ، والعقلي، والإنفعالي، واللغوي لديه، فهو ليس مجرّد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون، بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قِبل الوالدين عن دراسةٍ وعلمٍ ومنهجية صحيحة ، فإنْ كانت كذلك فهي تُكسب الطفل المهارات العديدة التي يحتاجها كي تنمو شخصيته، وتوضّح الألعاب أيضاً الكثير من المفاهيم العلمية و اللغوية لديه التي تكون صعب الحصول عليها بالطرق الأخرى (١٠،٢٠١٦:٣٩-٤٠).

يميل الطفل للعبُ بشكلٍ فطري؛ فهو من الأنشطة المهمّة في حياته التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفيّة، وباللعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والإجتماعية. أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا

التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى (٢١ ،٢٠١١: ٤) .

إستخدام الألعاب الألكترونية (إيجابيات و سلبيات):

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبَحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع. تُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعابِ الفيديو؛ حيث مَرّت بمَراحل عديدة حَتى وصلت إلى شكلِها الحالي.(٢٠١٢،٢٣ : ١١٧) .

أولاً: إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرةوالتخطيط والمنطق. ومثلهذا النوع من الألعاب يسهمفي التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفالتولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كماتعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيزوالانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنعالمخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة(٥، ٢٠١١:-) .

فحين الطفل يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصةبالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحاتوتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها (٥، ٢٠١١:-).

كما أن الألعاب الإلكترونية تعد مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها(٢١، ٢٠١١:٥).

و تساعد أيضاً في الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاًتساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها

محط منافسة بينالأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدةومعلومات حديثة(٢٠١٠،٤:-). و إستخدام هذه الألعاب ينتج عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة كالتأمل والتفكيرو التكيف و تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة (2011،٣١: ٩٢) (٢٠١٠،٢٩: ٦١).

وقد أشار تقريرإتحاد البرمجيات الترفيهية لعام ٢٠١١ إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي:

١- ٦٨% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.

٢- ٥٧ % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.

٣- ٥٧% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء (٣٠، ٢٠١١ :٢٠٤).

ثانياً: سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرّغم من وُجود العَديد من الفوائد والإيجابيّات للألعاب الإلكترونية إلا أنّ لها جوانب سلبيّة متشعّبة تظهر آثارها على الفرد خاصّةً وعلى المُجتمع عامةً؛ فهي على الصّعيد الشخصي تُنمّي لدى الطفل العُنف وحسّ الجريمة وذلك لأنّ النّسبة الكُبرى من هذه الألعاب تَعتمدُ على تسلية الطفل واستمتاعه بقتلِ الآخرين، وتُعلّم المراهقين أساليب وطُرق ارتكاب الجريمة وحيلها، كما تُنمّي في عقولِهم العُنف والعدوان من خلال كثرة ممارسة مثل هذه الألعاب، فيكون الناتج طفلاً عنيفاً وعدوانياً (٢٠١٢،٢٦:-).

أيضاً تَجعلُ هذه الألعاب الطفل يَعيش في عُزلةٍ عن الآخرين، والهدف الأسمى لديه إشباع رَغَباته في اللعب، وبالتالي تتكون الشخصية الأنانيّة وحب النفس عند الطفل، وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنّ الأطفال الذين يميلون لألعاب العنف ويمارسونها بشكلٍ كبير لديهم تراجع وضعف في التحصيل الأكاديمي (٢٠١٤،١٧:-).

أثّرت الألعابُ الإلكترونيّةُ على المجتمعات التي تنتشر فيها انتشاراً واسعاً، بما في ذلك ألعاب العنف التي يُمارسها الأفراد، كما ثبت أنّ هذه الألعاب تُؤثّر أيضاً على الصحّة العامّة للطفل على المدى البعيد، فهي تؤدّي إلى إصابته بإلتهابات المفاصل، وقلّة المُرونة الحركيّة، والإضطرابات النفسيّة ، كما أنّ اللعب لفتراتٍ طَويلة يُكوّن لدى الطفل السلوك الإدماني الوسواسي (٢٠١٢، ٢٦:-).

و كما أن الومضات التي تعكسها شاشات الأجهزة اللكترونية تسبب التعب للعين و الصداع ، وكما أنها م ن الممكن أن تؤدي الى حالات صرع إذا كان الإستخدام لمدة زمنية طويلة .

ختاماً يمكن الإشارة الى إمكانية السيطرة على سلبيات الألعاب الألكترونية مهما كانت كثيرة ، إذا تم التعامل معها بذكاء و فطنة لاسيما عندما يتعلق الموضوع بمرحلة الطفولة المبكرة .

الإطار المنهجي للبحث

يعد البحث الحالي من البحوث النوعية ، لذا سوف يستخدم منهج الوصفي التحليلي بغية تحقيق أهدافه. و أستخدمت المقابلة– التي قامت الباحثة ببناء أسئلتها بعد إخضاعها للإجراءات الموضوعية – كوسيلة لجمع المعلومات من مجموعة متخصصين في مجال الطفولة المبكرة _ الذين تم إختيارهم كخبراء – من التربويون و الأطباء و الإجتماعيون و الوالدين ..

إجراءات بناء أداة البحث:

لقد إعتمدت الباحثة على الأدبيات ذات العلاقة بموضوعي البحث (الطفولة المبكرة و الألعاب الألكترونية) في صياغة أسئلة المقابلة ، فتمت صياغة أسئلة المقابلة ، و أصبحت الأداة بصيغتها الأولية متكونة من (٢١) سؤالاً .

الصدق Validity:

بهدف التأكد من مدى صلاحية أسئلة المقابلة لما وضعت من أجلها ، إستخدمت الباحثة طريقة (الصدق الظاهري Face Validity) التي تعد من الطرق الشائعة لإستخراج الصدق ويمكن الإعتماد عليه في بناء أداة البحث بالحكم على صلاحيتها من قبل لجنة من الخبراء المتخصصين (١٣،٢٠٠٠ ، ١٢٨)، ففي البحث الحالي لقد عرضت أسئلة المقابلة على مجموعة من الخبراء* من ذوي تخصصات متنوعة .. فتمت الموافقة على جميع الأسئلة أي بنسبة ١٠٠% و

---

* لجنة الخبراء :

ت	الإسم	التخصص	مكان العمل
١	أ.د.بتول غالب عبدالمطلب الناهي	الإرشاد النفسي	جامعة البصرة – كلية التربية – قسم الإرشاد التربوي
٢	أ.م.د.زينب حياوي الخفاجي	الإرشاد النفسي	جامعة البصرة – كلية التربية – قسم الإرشاد التربوي
٣	أ.م.د.زينب فالح سالم	طرائق التدريس	جامعة البصرة – كلية التربية – قسم الإرشاد التربوي
٤	أ.م.د.فرحان محمد حمزة	علم النفس التربوي	جامعة المستنصرية – كلية االتربية – قسم الإرشاد التربوي
٥	أ.م.د.ريزان علي إبراهيم	الصحة النفسية	جامعة صلاح الدين – كلية الآداب – قسم علم النفس
٦	أ.م.د.ذ يا عباس قادر	الخدمة الإجتماعية	جامعةالسليمانية-كلية العلوم الإنسانية– قسم الخدمة الإجتماعية

كما تم أضافة سؤالين من قبل لجنة الخبراء ، وبذلك أصبحت أداة البحث بصيغتها النهائية متكونة من (٢٣) سؤالاً .

وبلغوا(٢٠) فرداً ،الذين تم إختيارهم بطريقة قصدية ، بالإضافة الى مجموعة من الأمهات الذي بلغ عددهن (٦) ، وقد تم إختيارهن بطريقة عشوائية ، جدول-١- .

عينة البحث:

تعد العينة من نوع (عينات الفروق القصوى Maxmum Variation Sampling) التي تتكون من مجموعة من الأفراد غير المتجانسين في الخصائص (٢،٢٠٠٧،٦٩)، تكونت عينة البحث من (٢٦) فرداً ، قد توزعوا على عدة تخصصات كالطب و الخدمة الإجتماعية و التربية

جدول-١- عينة البحث حسب الشهادة و الوظيفة

الوظيفة / الشهادة	أستاذ جامعي	طبيب	مدرسة	موظفة	ربة بيت	مجمع
دكتوراه	٦	٤	–	–	–	١٠
ماجستير	٤	١	–	–	–	٥
بكالوريوس	–	–	٥	–	–	٥
دبلوم عالي	–	–	–	٢	–	٢
إعدادية	–	–	–	–	٢	٢
متوسطة	–	–	–	–	٢	٢
مجموع	١٠	٥	٥	٢	٤	٢٦

عرض و تحليل نتائج البحث

سيتم عرض و تحليل نتائج البحث بحسب أهداف البحث .

١- مدى إستخدام الطفل للألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة :

لقد توصل البحث الى أن الوالدين يتابعون أطفالهم لدى إستخدامهم للألعاب الألكترونية ، ولكن هناك تفاوت في العديد من المتغيرات كالوقت المستغرق في اللعب و نوعية الألعاب المستخدمة التي تتغير مع جنس الطفل و تسلسله الولادي و مدة بقائه في البيت.

فالأطفال لدى جميع أفراد عينة البحث مدة إستخدامهم للألعاب الألكترونية في اليوم تراوحت بين (١٥- ٣٠) دقيقة لدى الإناث و (٣٠- ٤٥) دقيقة لدى الذكور ، ماعدا حالتين ، ففي الحالة الأولى تجاوزت (٣) ساعات في اليوم ، أما الثانية كان الوقت إستخدام الألعاب الألكترونية أمام الطفل مفتوحاً دون قيد أو شرط . هذه النتيجة تختلف مع دراسة سالسيانو (٢٠١٤) التي أن (٣٠,٤٧%) يصلون الى الألعاب الألكترونية في أي وقت يريدون و (٥٠؟%) يلعبون أكثر من (٣) ساعات في اليوم .

٢- إنعاكاسات إستخدام في مرحلة الطفولة المبكرة على جوانب النمو:

وفقاً لآراء أفراد عينة البحث جميعهم أن جانبي الجسمي و العقلي- لاسلبياً و لاإيجابياً- لم يتأثرا بإستخدام الألعاب الألكترونية نظراً مراقبة الوالدين و الأسرة المستمرة من جهة ، وقصر فترة الإستخدام من جهة أخرى .

أما الجانب الإنفعالي و الإجتماعي أثرهما ظهر سلبياً لدى حالتين- وهما من الذكور – فقط من أطفال أفراد عينة البحث إذ أصبحا إنطوائيين لا يرغبان في التفاعل الإجتماعي مع الأطفال الآخرين وإنفعاليين أيضاً، لكن بعد متابعة أمهاتهم إستطعن السيطرة على الحالتين بالتقليل التدريجي لوقت اللعب والتعويض بالمشاركة و الإهتمام و اللعب معهما .

و الجانب اللغوي كان له النصيب الأكبر من الضرر بسبب كثرة إستخدام هذه الألعاب مما أدى نسيان الطفل للكلام لدى بعض الحالات ، و ظهور التأتأة في حالات أخرى لاسيما لدى الذكور، ظهرت هذه الحالة بشكل واضح أكثر مما لدى البنات . و يرجع السبب الى نوعية الألعاب المستخدمة من قبل الأولاد كالقتال و الألعاب العنيفة . و كما أظهرت بعض الأبحاث أن الأنثى لا تهتم بعامل المنافسة الذي تقوم عليه مجريات اللعبة . و أنهن يخشين ألعاب المنافسة ولا يشاركن فيها مثل المسابقات الرياضية وإنهن يفضلن ألعاب الألغاز . وهذا ما أكدته الدراسة الحالية حيث إن الإناث لم يفضلن ألعاب مسابقة السيارات وألعابAction أو ألعاب كرة القدم . و أظهرن استمتاعًا بألعاب الألغاز وألعاب باربي والملابس و الماكياج . و هذه النتيجة تتفق مع نتيجة دراسة (الريماوي و الشحروري ،٢٠١١) .

٣- البدائل الممكنة للإستفادة من الألعاب الألكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة :

و الجدير بالإشارة أن الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يفتقر الى الإستقلالية الى حدما – بحسب رأي العديد من نظريات النمو- ويحتاج الى التواجد في العائلة وتلقي الرعاية منها ، ولاسيما من الأم فمن السهل السيطرة على الوقت الذي يستغرقه الطفل في إستخدام الألعاب اللكترونية ، إذا تم تخصيص الوقت الكافي لقضائه مع الطفل.

التوصيات و المقترحات

أ- التوصيات:

بناءً على النتائج التي توصل اليها البحث توصي الباحثة بما يأتي:

١- يعد اللعب عبر الإنترنيت(Online Games) من أخطر أنواع الألعاب الألكترونية لجميع الأعمار و لاسيما في مرحلة الطفولة ، لذا ينبغي على الوالدين عدم السماح لأطفالهم بهذا النوع من الألعاب .

٢- ينبغي على الوالدين المشاركة الفعلية مع أطفالهم أثناء إختيار الألعاب الألكترونية .

٣- ينبغي تخصيص وقت من كل أسبوع لإجتماع العائلة بغية الإستفادة من تجارب بعضهم البعض.

٤- تشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة أكثر من الإنشغال ب الألعاب الألكترونية .

ب-المقترحات:

إستكمالاً للبحث الحالي تقترح الباحثة ما يأتي:

١- إجراء بحث عن المضار الألعاب الألكترونية في مرحلة المراهقة.

٢- إجراء بحث عن علاقة إستخدام الألعاب الألكترونية بالتحصيل الدراسي في المرحلة الأساسية.

٣- إجراء بحث عن الفرق بين الجنسين في مدى إستخدامهم للألعاب الألكترونية في مرحلتي الطفولة و المراهقة.

المصادر

-1 'abu hatab , fuad , wamal sadiq ((1999- numuin al'iinsan min marhalat aljiniyn , 'iilaa marhalat almasnin-mktba
al'anjilu almisriat, alqahrt - misr.

2- 'abu zynt , farid kamil wa'iimaa (2007) - manahij albahth aleilmii (truq albahth alnaweia) - dar almusirat,t 2 , eamaan.

3- 'iibn manzur (1990) - mejm lisan alearab - almujalid 02 dar sadir , bayrut ,.

4- alainbari , biaism (2010) - nasayih muhimatan limatabiei al'aleab al'iiliktruniat - http://alexmedia.forumsmotions.com 'atlae ealayh bitarikh 21 - 9 - 2017.

5- aljarudi , husayn (2011) - 'adrar 'aleab alkimbiutir ealaa alatfal- http://waelarabic.in-goo.com 'atlae ealayh bitarikh 20 - 9 - 2017.

6- haqiy , 'alaft (1996) - sayakulujiat altifl - markaz al'iiskandariat lilkitab , al'iiskandariat.

7- alriymawiu , muhamad eawda (1998) - fi eilm nfs altufulat t 1 , dar alshuruq - eamaan.

8- alrymawi, muhamad eawdat w miha alshahruriu (2011) -iathar al'aleab al'iiliktruniat ealaa eamaliat altadhakur wahali almushkilat waitikhadh alqrarlda 'atfal marhalat altufulat almutawasitat fi al'urdun - dirasati, aleulum altarbuiatu, almujalad 38 mulhaq 2.

9- alzayudiu, majid muhamad (2015) - al'i naekasat altarbawiat liaistikhdam al'atfal lla lieab al'iiliktruniat kama yaraha muelimu wa'awlia' amuratlibat almadaris alaibtidayiyat bialmadinat almunawrat- majalatan jamieat tayibatan lileulum altarbuiatu, almujalid 10 aleadad 1.

10- suead , huna' w wanuaal bin marzuq (2016) - al'aleab al'iiliktruniat aleanifat waealaqatuha biaintishar zahirat aleunf almadrasii - t 1 , jamieat aljilalii , aljazayir.
11- aleizat , saeid husni (2002) - sayakulujiat alnumui fi altufulat - dar alealamiat lilnashr w altawzie , eamaan.
12- eabd alruhmin , muhamad alsyd (1998) - nazriat alshakhsyt- dar qaba'an liltibaeat walnashr altawzie , alqahirat.
13- ealaam , salah aldiyn (2000) - alqias waltaqwim alturbuiu walnafsiu asasiaat watatbiqatih almueasirat - t 1 , dar alfikr alearabii lilnashr waltawzie , alqahrt 2000.
14- ealawanat , shafiq (2001) - sayakulujiat alnumui al'iinsanii altufulat - dar alfurqan , eamaan.
15-aleananiu , hanan eabd alhamid (2002) - allaeb eind al'atfal al'usus alnazariat waltatbiqiat eamaan.
16- aleananiu , hanan eabd alhamid wakharun (2003) - sayakulujiat alnumuww - watifl ma qabl almadrasat - darsufa' , eamaan.
17- euf , mirfut (12-9 - 2014) - bayn salbiaatiha wa'iijabiaatiha taearaf ealaa kli ma yataealaq bial'aleab al'alikatruniati- sasat bust , 'atlae ealayh bitarikh 20 -9-2017.
18-ghardunr haward (2001) - alearabiat almadrasiu - tarjamat muhamad bilal aljuyusii , maktab altarbiat alearabii lidual alkhalij.
19- alghamidiu , husayn - marahil alnumu almuerafi eind biajih- ((/http://www.arabpsychology.com 'atlae ealayh bitarikh 22 - 9 - 2017.
20- alghamidiu, eabdalrhmn salim eabd alrahmun (2011) - tathir 'aleab alfidyu (alieab alfydyw) al'atfal fi marhalat altufulat almuta'akhirat - risalat majstayr ghyr manshurat fi altarbiat alfaniati, kuliyat altarbiati, jamieat 'am alquraa, alsaeudiat.
21- alqasim , eabd alrazzaq bin 'iibrahim (2011) - alealaqat bayn mumarasat al'aleab al'iiliktruniat walsuluwk aleudwani- t 1 , jamieat al'imam muhamad bin sueud , alseudiat.
22- qatami , yusif (2000) - numuin altifl almuerifia wallaghawia - al'ahliat lilnashr waltawzie - eamaan.
23- qawidr , maryam (2012) - 'athar al'aleab al'iiliktruniat ealaa alsalukiaat ladaa al'atfal - risalat majstayr ghyr manshurat , kuliyat aleulum alsiyasiat w al'iielam , jamieat aljazayir.
24- almaejam alwasit (1989) , majmae allughat alearabiat , al'iidarat aleamat lilmueajamat wa'ahya' alturath , dar aldaewat , 'iistanbul.
25- mansur , eabd almajid syd w zakariaa alsharbini (1998) - eilm nfs altufulat al'usus alnafsiat wal'iijtimaeiat walhindiat al'iislamiat - dar alfikr alearabii , alqahirat.
26- nadi , walid (18 - 7 - 2012) - tathir al'aleab al'iiliktruniat ealaa aljasd waleaql - , mawqie alduktur walid nadi , 'atlae ealayh bitarikh 20 - 9 - 2017.

-٢٧alhindawi, eali falh 2002)) - eilm nfs alnumui altufulat walmurahaqat - dar alkitab aljamiei, aleayn, al'iimarat alearabiat almutahidatu.

28- Aghabigloo& Abbaszadeh Fatemeh Moghanni and Mir Mohammad Seyyed, (2013)-The relationship between children's social skills and computer game usage in Miandoab-European Journal of Experimental Biology. 3(5).

29-Allen S. Weiss (2010) - How video games are changing our lives- Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/ />

30-Gallagher, M, Michael. D (2011)-The Essential Facts About the Computer and Video Game Industry- Entertainment Software Association (ESA).

31-McGonigalM, Jane (2011) - Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World-Penguin Group (USA) Incorporated

32- Sălceanu, Claudia (2014)-The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents-Procedia - Social and Behavioral Sciences 149 .