

مخاطر اللعب الإلكتروني وانعكاساته على طفل الروضة ودور المعلمة
في الحد من هذه الانعكاسات

Play Risks and its Reflections on Kindergarten Child and the Teacher Role in Reducing those Reflections

إعداد

د . منال سعدي أحمد مغازي

مدرس بقسم العلوم التربوية

كلية رياض الأطفال - جامعة الإسكندرية

mnola_modazy@yahoo.com

12 أش محمد أمين شبيب – مصطفى كامل – الاسكندرية – ج.م.ع

2013

Abstract:

Play Risks and its Reflections on Kindergarten Child and the Teacher Role in Reducing those Reflections

PhD. Manal Saady Ahmed Mogazy

Lecturer in the educational sciences department

Kindergarten Faculty - Alexandria University

12 A amen Shoheib – Mostafa Kamel – Alexandria – Egypt

mnola_mogazy@yahoo.com

The human culture in any era depends on practicing any kind of play which differs in nature , the degree of gravity and the number of players. Still they all agree on one principle which is excitement and highlighting individual abilities. The technological development led to the popularity of computer games in our present society. Those games had many educational benefits but some defects or risks started to appear. This does not reduce the importance of their use but motivates searching means for reducing defects or failures like health effects on child and also psychological, social and educational effects. The researcher – in this study – clarifies the positive aspects of educational games and the negative aspects of the electronic entertainment games. The importance of the current study is manifested in studying one of the phenomenon of society which has a direct effect on a certain group who represent our future generation. Those risks could be limited and the negative reflections on child could be reduced. Defining the risks of electronic play and their reflections on kindergarten child was also taken into consideration. The study also set a suggested prospective for kindergarten teacher role in handling technological play risks. The theoretical

guidelines of study emerged from play theories and role- playing theory. The study depended on descriptive studies and social survey (both sample – inclusive total survey). A scale form was designed to measure electronic play risks and their effects on kindergarten teacher role with children. The scale was applied on kindergarten teachers and supervisor interview guide (designed by the researcher). The sample consisted of (12) kindergartens in Alexandria governorate. The time of application was from 15-2-2012 to 30-3-2012. The study resulted in the following:

- There are statistic differences of observation repetitions and expected repetition from teachers in defining electronic play risks and their reflections on kindergarten child and therefore the first hypothesis of the study was refuted for the consistency of its refused first hypothesis and the correctness of the substitute hypothesis
- There are statistic differences of observation repetitions and expected repetition from teachers in defining the expected role of the teacher in facing the technological games dangers therefore the second hypothesis was refuted for the consistency of its wrongness and the acceptance of the substitute hypothesis.

Through the results of the study, the researcher concluded a suggested perspective of kindergarten teacher role as an attempt to reduce the electronic play risks on kindergarten child and reducing its reflections.

أولاً : مقدمة تشمل مشكلة الدراسة:

لا تخلو أي ثقافة إنسانية أو عصر من العصور من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها، ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يُعرف بالعلاقة التفاعلية Interactive وتتكون هذه الألعاب من عنصرين : الأول جهاز مستضيف وهو إما أن يكون حاسباً شخصياً أو جهازاً إلكترونياً مرتبطاً بشاشة تليفزيون والعنصر الثاني : برمجيات حاسوبية مخزنة في الغالب على قرص مدمج " سي دي C D " وتحمّل على الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة يحمل خصائصها وينفذ الأوامر المخزنة على القرص المدمج وتتغير اللعبة كلما تغير القرص المدمج أو البرمجيات الخاصة بها .

ونجد أحياناً هذين العنصرين مدمجين في جهاز واحد فقط خاص بلعبة محددة وهذا ما نجده في مراكز الألعاب العامة حيث يكون كل جهاز مخصصاً للعبة الإلكترونية واحدة . [1]

وعلى الرغم من أن للكمبيوتر وألعابه من فوائد تعليمية إلا أن له بعض العيوب والمخاطر ورغم حدية بعضها ، لا تقلل من أهمية استخدامه . بل إنها تدفع إلى البحث عن وسائل لتقليل أثر هذه العيوب أو السلبيات فالجلوس أمام الحاسوب له مخاطره الصحية على بصر الطفل وهيكلة العظمى مما يتطلب الانتباه لذلك والوقاية منه ، أن كثرة استخدام الحاسوب واعتماده في انجاز العديد من الأنشطة بصورة يومية يجعل الكثير من الأطفال يدمنون استخدامه وينعزلون عن الآخرين سواء عن المعلمة أو أقرانهم ، وبالرغم من الألوان والإبهار في ألعاب الكمبيوتر للطفل إلا أن ذلك لا يعوض الطفل على أن يحصل على الخبرة المباشرة ، وتشير الدراسات السابقة مثل : دراسة " حسن عبد السلام الشيخ " ، ألعاب التسلية الإلكترونية وانعكاساتها على إكساب الطفل بعض أنماط السلوك ، 2004 [2] : وهدفت الدراسة إلى الكشف عن أنماط السلوك اللا إجتماعي الذي يمارسه الأطفال المستخدمين لألعاب التسلية الإلكترونية وتوضيح خطورة التأثيرات السلبية الناتجة عن إهمال الأسرة والمدرسة لمثل هذه السلوكيات وانعكاساتها ، وكانت أهم النتائج أن بُعد الطفل عن ممارسة الرياضة التي تنمي عنده العلاقات الاجتماعية وتعوده على التعاون بالإضافة إلى عدم قضائه وقت فراغه مع الأسرة وإنما يقضي أوقات فراغه مع ألعاب التسلية الإلكترونية ، وقد أشارت دراسة " منصور بن محمد الغامدي " ، عن تأثير الألعاب الإلكترونية (البلايستيشين) على مستخدميها ، 2006 [1] : وكان هدف الدراسة التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على مستخدميها وقد توصلت الدراسة إلى أن التأثير الإيجابي يتمثل في التسلية ، إعادة التأهيل ، التعليم التشخيصي ، أما الآثار السلبية فتتمثل في العنف والعدوانية وتجعل مستخدميها أقل عناية و عطفاً بالآخرين وهي تشوش وتضعف من التركيز والانتباه .

ولذلك فكرت الباحثة بأن هذه الألعاب الإلكترونية قد يكون لها مخاطرها وانعكاساتها المختلفة (الصحية - الاجتماعية - التعليمية - النفسية على الطفل) . وسوف تحاول الباحثة من خلال هذه الدراسة توضيح أن الألعاب الإلكترونية منها الألعاب التعليمية " Instructional Games " وألعاب التسلية أما الألعاب التعليمية فهي مفيدة وليست لها مخاطر مثل ألعاب التسلية ، لأنها تهدف إلى إيجاد مناخ تعليمي يمتزج فيه التحصيل العلمي مع التسلية بغرض توليد الإثارة والتشويق

التي تحبب الأطفال إلى التعليم ويتم من خلالها تعليم الأطفال بعض المهارات والمعلومات حيث يتعرف الطفل على نتيجته فوراً وتحدي قدراته للوصول إلى مستويات أعلى من إتقان المهارات والمعلومات. [3]

وهذا النوع من الألعاب التعليمية لا يمثل مخاطر أو انعكاسات بالنسبة للطفل حيث أن هذه الألعاب مفيدة وقد تفيد الطفل في منهجه الدراسي ، أما التسلية الألكترونية فهي تعمل على عزل الطفل عن الحياة الاجتماعية وتساهم بالعنوان والعنف وعدم التفاعل الاجتماعي مع البيئة المحيطة . وتأمل الباحثة إيجاد طريقة للحد من انعكاسات مخاطر اللعب الألكتروني لتكون أداة جذب الأطفال وعودتهم مرة أخرى للحياة الاجتماعية .

ثانياً : أهمية البحث

1. التقدم التكنولوجي لما له من آثار على الناحية الاجتماعية والصحية والنفسية والتعليمية وخصوصاً الأطفال .
2. قلة الدراسات في رياض الأطفال عاماً وتكنولوجيا التعليم خصوصاً التي تناولت المخاطر الناتجة عن اللعب الألكتروني وانعكاساتها على الطفل .
3. اهتمام الباحثة بدراسة الظواهر الجديدة في المجتمع والتي لها تأثير مباشر على فئة هم أمل المستقبل وإيماناً منها بأن هذه المخاطر يمكن أن تُحجم أو على الأقل الحد من انعكاساتها الاجتماعية والصحية والنفسية والتعليمية .

ثالثاً : فروض الدراسة :

1. لا تختلف التكرارات الملاحظة والتكرارات المتوقعة لمعلمة رياض الأطفال في تحديد مخاطر اللعب الألكتروني وانعكاساتها على طفل الروضة اختلافاً ذات دلالة إحصائية .
2. لا تختلف التكرارات الملاحظة والتكرارات المتوقعة لمعلمة رياض الأطفال في تحديد الدور المتوقع للمعلمة في مواجهة المخاطر التكنولوجية اختلافاً ذات دلالة إحصائية .
3. لا تختلف التكرارات الملاحظة والتكرارات المتوقعة لعينة الدراسة من أطفال ما قبل المدرسة حول تفضيلهم للعب الألكتروني عن اللعب مع أقرانهم اختلافاً ذات دلالة إحصائية.

رابعاً : أهداف الدراسة:

1. تحديد مخاطر اللعب الألكتروني وانعكاساتها على طفل الروضة .
2. التحقق من آراء الأطفال وتفضيلهم للعب الألكتروني عن انضمامهم للعب مع أقرانهم .
3. وضع تصور مقترح لدور معلمة رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب التكنولوجية .

خامساً : الموجهات النظرية للدراسة:

[1] نظريات اللعب :

وباستقراء النظريات وجدت الباحثة أن أنسب نظرية تخدم الدراسة هي نظرية "جان بياجيه" ، فقد اهتم "بياجيه" بملاحظة اللعب عند الأطفال في المراحل العمرية المختلفة ووصف التفاعل الذي يتم أثناء اللعب بين الطفل وبيئته واللعب عند بياجيه هو طريقة تستخدم لكي تناسب "الاسكيمات التنظيمية" لدي الطفل ويسير في مراحل (اللعب التدريبي - اللعب الرمزي - اللعب المنظم) وتصوره أن اللعب شيء واقعي يقوم على التوفيق بين الإمكانيات والبيئة . [4]

وقد استفادت الباحثة من نظرية اللعب في وصف التفاعل الذي يتم أثناء اللعب بين الطفل وبيئته والنتائج إما فوائد تعود عليه بالنفع أو مخاطر تهدد شخصيته .

[2] نظرية الدور :

أن كل فرد يشغل مركز اجتماعي في السلم الاجتماعي وهذا المركز يحتم على الذي يشغله مجموعة من الحقوق والالتزامات التي تنظم تفاعله مع الآخرين الذين يشغلون مراكز اجتماعية أخرى. [5]

وقد استفادت الباحثة من هذه النظرية في معرفة المحددات الاجتماعية والسلوكية للأطفال (إقبالهم على اللعب الألكتروني) ، وأيضاً في التعرف على شاغلي المراكز الاجتماعية من معلمات وموجهين - خبراء وأدوارهم داخل هذا المجال ، كما أنها ساعدت الباحثة في فهم التفاعلات التي تحدث داخل الجماعات التكنولوجية (جماعات اللعب الألكتروني) من خلال التعرف على آرائهم وتفضيلهم لهذه الألعاب

سادساً : الإطار النظري للدراسة

أ. دور معلمة رياض الأطفال في ظل التكنولوجيا :

إن الثورة التكنولوجية وعالم الفضائيات والمعلومات ونظام التعليم عن بعد ووجود الكمبيوتر ، فرض على التعليم تحديد يتطلب تغيير دور المعلمة من مجرد قائد ومسيطر وملقن وحافظة للنظام داخل حجرة النشاط ، إلى دور الوسيط والمشجع والمحفز التي تأخذ بين الطفل ليتعلم ويستطيع استخدام الكمبيوتر ، لذا تأخذ بيد الطفل ليتعلم ويستطيع استخدام الكمبيوتر ، لذا على المعلمة معرفة كل ما هو جديد لمواجهة تحديات القرن الواحد والعشرين . [6]

ب. سلوك اللعب :

ترتبط حياة الطفل باللعب ويتأثر نموه به ، حتى أن بعض العلماء اعتبره ميزة من مميزات مراحل الطفولة لأن الطفل يقضي معظم وقته باللعب ويتعلم معظم سلوكه من خلاله ومن خلال الخبرات التي اكتسبها أثناء ممارسته للألعاب المتوفرة لديه . وما تستثيره الأدوار التي يمارسها في لعبه من كوامن تتميز بالإبداع والتعلم وتحمل الخسارة والرضي بالكسب وإشباع الحاجة وضبط انفعالاته ، ويمكن القول أن اللعب يترك بصمات واضحة على ملامح شخصيه الإنسان . [7]

واللعب يختلف عن العمل وكلاهما يعبر عن نشاط يقوم به الفرد ولكن الطفل ينغمس في اللعب من أجل متعة النشاط ذاتها وليس لأي غرض آخر . [8]

ج. مخاطر اللعب الإلكتروني وانعكاساته على طفل الروضة :

وتتمثل في :

- إصابات مختلفة لأعضاء الجسم .
- ميل سلوك الطفل إلى العنف والعدوانية .
- ضعف النظر ودمع العينين والصداع والدوار .
- ضعف التحصيل الدراسي .
- العزلة عن الناس .
- السمنة المفرطة .
- الفزع والخوف الشديد .
- إفراز إشعاعات وذبذبات تؤثر على جسم الطفل .
- الأحلام المفزعة نتيجة المشاهد المرعبة .
- إطلاق عنان الطفل في أمور متناقضة .
- التفكك الاجتماعي في الأسرة لتباعد العلاقات . [9]

والألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة ، شديدة الانتشار ذائعة الصيت وهي أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأصاعتهم لأوقات طويلة دون ملل ، ولما كانت ما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية باتت تقارب شعبية مشاهدة الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال إن لم تقفون عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزود ما تناله من اهتمام ، وما يهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم . [10]

ونقصد بالمخاطر هنا هي التي تسببها هذه الألعاب الإلكترونية من انعكاسات على الطفل ويترتب على ذلك العزلة الاجتماعية ، العنف - غياب القيم البناءة .

" إذاً فنحن هنا أمام تحول من مرحلة الاهتمام بالألعاب الإلكترونية إلى مرحلة الاهتمام بنمو القدرات الشخصية والاجتماعية للطفل والتي تتضمن أنماطاً سلوكية سليمة " ، وهي توعية الأطفال بخطورة استخدام الألعاب التكنولوجية . والتي نقصد بها في بحثنا هذا اللعب الإلكتروني المتمثل في ألعاب التسلية. [11]

(*) ويتشابه الفرض مع التساؤل حيث أن كليهما استفسار أو قضية في ذهن الباحث هذا ويستخدم الفرض بوجه عام في البحوث الوصفية. [6]

د. مفاهيم الدراسة :

اللعب الإلكتروني - المخاطر - الكمبيوتر - مرحلة الطفولة .

1. المخاطر At Risk :

"الإشارة إلى مجموعة أفراد أو بعض جماعات معينة ضمن مجموعة كبيرة يمكن أن يحدودوا كعرضه أكثر أو أقل لخطر يهددهم " . [12]

وهي أيضاً المترتبات السلبية الناتجة عن عمل غير سوي أو شاذاً أو غير تكيفي وهي سلوك خاطئ وغير ملائم يؤدي إلي إلحاق الضرر بالذات أو بالآخرين أو كلاهما معاً . [13]

2. التكنولوجيا وطفل الروضة :

هناك علاقة تأثيرية متبادلة بين التكنولوجيا والثقافة الاجتماعية فالتكنولوجيا هي أولاً وقبل كل شئ منتج أنتجته ثقافة اجتماعية . [14]

3. مرحلة الطفولة :

هي المرحلة العمرية التي تمتد ما بين ساعة الميلاد إلي دخول الطفل مرحلة المراهقة وتنقسم هذه المرحلة في كثير من الأحيان إلي مجموعة مراحل . [15]

4. اللعب الإلكتروني :

وهو اللعب الحديث الذي بدأ يسيطر على ألعاب الأطفال والكبار ومنها ألعاب الكمبيوتر والأجهزة الإلكترونية وما بها من ألعاب تعليمية وأخرى بغرض الترفيه وتنمية المهارات والمعلومات [16] . وقد عرف اللعب بأنه عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم الفرد فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء . [17]

5. الألعاب التعليمية :

الألعاب التعليمية صممت لتحقيق أهداف تعليمية حيث يتم توظيف الهيل الفطري للعب عند المتعلمين والمقرون بالمتعة في إحداث تعليم فاعل معزز بالرغبة والحماس والاهتمام . [18]

سادباً : الإجراءات المنهجية

1] نوع الدراسة :

تنتمي هذه الدراسة إلي الدراسات الوصفية (Descriptive Studies) وهي تساعدنا في الحصول على معلومات تصور الواقع وتسهم في تحليل الظواهر بالإضافة إلي وضع مجموعة من التوصيات

2] المنهج المستخدم :

استخدم منهج المسح الاجتماعي بنوعيه العينة ، والحصر الشامل لأنه من أنسب المناهج لهذا النوع من أنواع البحوث التي تركز على دراسة الواقع الفعلي للظاهرة المدروسة

أدوات الدراسة :

أ. استمارة قياس عن " مخاطر اللعب الإلكتروني على ممارسة معلمة رياض الأطفال لدورها مع الأطفال وهي مطبقة على معلمات رياض الأطفال في روضة .

ب. دليل مقابلة للموجهين والخبراء العاملين في رياض الأطفال عن مخاطر اللعب الإلكتروني ثامناً : مجالات الدراسة

1. المجال البشري :

اختيرت العينة من عدد (36) روضة تجريبية ، الخاصة بالمصروفات ، واللغات والمدارس المشتركة ، وجاءت العينة في (12) روضة .

وقد اختارت الباحثة روضات إدارة شرق التعليمية وذلك لوجود طالبات تربوية عملية من الكلية، وقرب عمل الباحثة من هذه الروضات ساعد على إجراء الدراسة وعلاقة الباحثة عن طريق التربية العملية بهذه الروضات .

2. المجال الزمني :

تم تطبيق الدراسة الميدانية في الفترة من 15 / 2 / 2012 - 30 / 3 / 2012 .

بعد تحديد عينة الدراسة الأساسية للدراسة ، طُبقت أدوات الدراسة عليهم في نهاية الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2011 / 2012 ، تلي ذلك حساب درجات استجابة كل فرد علي الأداة ، ورصدها في كشوف، تمهيداً لمعالجتها إحصائياً باستخدام برنامج SPSS الإحصائي ، والخروج بنتائج الدراسة وتوصياتها .

نتائج الدراسة وتفسيرها :

أ. النتائج المتعلقة باستمارة قياس مخاطر اللعب الإلكتروني وانعكاساتها على طفل الروضة ودور المعلمة في الحد من هذه الانعكاسات :

1- النتائج المتعلقة بمخاطر اللعب الإلكتروني :
ينص الفرض الأول للدراسة على أنه " لا تختلف التكرارات والمُلاحظات والتكرارات المُتوقعة لمعلمة رياض الأطفال في تحديد مخاطر اللعب الإلكتروني وانعكاساتها على طفل الروضة اختلافاً ذات دلالة إحصائية" .
ويبين الجدول رقم (1) النتائج التي حُصل عليها

جدول رقم (1)
قيم مربع كا ودلالاتها لمخاطر اللعب الإلكتروني

رقم العبارة	قيمة مربع كا	مستوي الدلالة لمربع كا	رقم العبارة	قيمة مربع كا	مستوي الدلالة لمربع كا
1	26.923**	دالة	9	2	دالة
2	21.385**	دالة	10	7.385*	دالة
3	22.769**	دالة	11	33.692**	دالة
4	6*	دالة	12	8*	دالة
5	7.538*	دالة	13	6.615*	دالة
6	50.923**	دالة	14	26.923**	دالة
7	26.462**	دالة	15	29.538**	دالة
8	19.538**	دالة			

* دالة عند مستوي 0.05 ، ** دالة عند مستوي 0.01 .

- قيمة مربع كا الجدولية عند درجة حرية 2 ومستوي دلالة 0.05 تساوي 5.991 .

- قيمة مربع كا الجدولية عند درجة حرية 2 ومستوي دلالة 0.01 تساوي 9.21 .

يتضح من الجدول السابق أن الفروق بين التكرارات المُلاحظة والتكرارات المُتوقعة لعينة الدراسة من معلمات رياض الأطفال في تحديد مخاطر اللعب الإلكتروني وانعكاساتها على طفل الروضة دالة إحصائية عند مستوي 0.01

2- النتائج المتعلقة بدور المعلمة في الحد من انعكاسات المخاطر :

ينص الفرض الثاني للدراسة على أنه " لا تختلف التكرارات والمُلاحظات والتكرارات المُتوقعة لمعلمة رياض الأطفال في تحديد الدور المتوقع لمواجهة المخاطر التكنولوجية اختلافاً ذات دلالة إحصائية" .
للتحق " ، ويبين الجدول رقم (2) النتائج التي حُصل عليها .

جدول رقم (2)
قيم مربع كا ودلالاتها لدور المعلمة في مواجهة المخاطر التكنولوجية

رقم العبارة	قيمة مربع كا	مستوي الدلالة لمربع كا	رقم العبارة	قيمة مربع كا	مستوي الدلالة لمربع كا
16	29.01**	دالة	31	76.05**	دالة
17	37.18**	دالة	32	111.344**	دالة
18	46.54**	دالة	33	18.04**	دالة
19	89.34**	دالة	34	16.7**	دالة
20	112.145**	دالة	35	44.44**	دالة
21	16.53**	دالة	36	65.32**	دالة

رقم العبارة	قيمة مربع كا	مستوي الدلالة لقيمة مربع كا	رقم العبارة	قيمة مربع كا	مستوي الدلالة لقيمة مربع كا
22	86.13**	دالة	37	28.021**	دالة
23	79.32**	دالة	38	6.246*	دالة
24	6.32*	دالة	39	8.231*	دالة
25	91.18**	دالة	40	97.5**	دالة
26	66.7**	دالة	41	19.64**	دالة
27	7.31*	دالة	42	8.718*	دالة
28	8.258*	دالة	43	77.924**	دالة
29	9.19*	دالة	44	56.82**	دالة
30	90.03**	دالة	45	96.31**	دالة

* دالة عند مستوي 0.05 ، ** دالة عند مستوي 0.01 .

نخلص مما سبق إلي التحقق من وجود فروق دالة إحصائياً بين التكرارات الملاحظة والتكرارات المتوقعة للمعلمات في تحديد الدور المتوقع للمعلمة في مواجهة خطر الألعاب التكنولوجية اختلافاً ذات دلالة إحصائية ؛ ومن ثم رفض الفرض الثاني للدراسة لثبات عدم صحته ، وقبول الفرض البديل .

ب. النتائج المتعلقة بدليل مقابلة الموجهين والخبراء في مجال رياض الأطفال :

- تم حصر وتحليل إجابات السادة الموجهين والخبراء علي دليل المقابلة ، بحيث أسفرت إجاباتهم عن ما يلي :
- أتفق ثمانية وأربعون موجهاً وخبيراً علي تأكيد وجود تأثير للعب الإلكتروني على طفل الروضة ، وبنسبة مئوية بلغت 88.88 % .
- اجمع الموجهون والخبراء علي ضرورة استخدام الكمبيوتر أثناء النشاط نظراً لما يمتاز به من وسائط متعددة من صوت وصورة وحركة ، تجعله قادراً علي جذب انتباه الأطفال وزيادة تفاعلهم واندماجهم في النشاط .
- اجمع الموجهون والخبراء علي أن الألعاب التكنولوجية لا تغني عن الألعاب التقليدية .
- أتفق سبعة وأربعون موجهاً وخبيراً علي تأكيد أن اللعب الإلكتروني يمثل خطر على طفل الروضة ، وبنسبة مئوية بلغت 87.03 % .

تصور مقترح لدور معلمة رياض الأطفال لمواجهة مخاطر اللعب الإلكتروني

من خلال التوصل لنتائج الدراسة سعت الباحثة لوضع تصور مقترح لدور معلمة رياض الأطفال كمحاولة منها للحد من مخاطر اللعب الإلكتروني على طفل الروضة والحد من هذه الانعكاسات .

أولاً : الأسس التي يقوم عليها التصور المقترح

1. البحوث والدراسات السابقة ، والمكتبة الإلكترونية لجامعة الإسكندرية والمواقع الموثقة مثل "ERIC" والدوريات والمؤتمرات العلمية من خلال شبكة الانترنت .
2. المقابلات مع المعلمات وموجهي رياض الأطفال والخبراء في مجال رياض الأطفال .
3. نتائج الدراسة الحالية .

ثانياً الهدف من التصور المقترح

يهدف هذا التصور إلي وضع دور مقترح لمعلمة رياض الأطفال في مجال رياض الأطفال لمواجهة مخاطر اللعب الإلكتروني ، حيث أكدت نتائج البحث ضرورة وجود دور لمعلمة رياض الأطفال في مواجهة هذه المخاطر .

ثالثاً : الاستراتيجيات والتقنيات

أ. الاستراتيجيات :

1. الإقناع : حيث تستخدمها المعلمة في إقناع الأطفال في توضيح مخاطر الألعاب التكنولوجية (جماعات اللعب الإلكتروني).
2. إستراتيجية بناء الثقة بين المعلمة والأطفال في الروضة حيث أن الثقة هي أول الاستجابة لمتطلبات المعلمة وتأثرهم بدورها .

ب. التقنيات :

المناقشة والحوار : عن مخاطر الألعاب الجماعية للأطفال .

رابعاً : الأدوار المهنية لمعلمة رياض الأطفال

1. دور المساعد : أي مساعدة الأطفال على تعديل سلوكهم وتنمية قدراتهم من خلال الأنشطة بالروضة .
2. دور الممكن : أي مساعدة الأطفال على ممارسة النشاط الذي يناسبه حسب رغبته وميوله .
3. دور الوسيط : بين الأطفال وإدارة الروضة لوجود نوع من التفاعل بينهم للتمكن من توفير الإمكانيات وتحقيق الرغبات للأطفال .
4. دور الموجه : عن طريق إرشادهم للمخاطر من اللعب الإلكتروني وتوجيههم نحو النشاط بالروضة حتى يتحقق الأمان لهم .
5. دور المرشد : يرشد الأطفال نحو مصادر الخدمة داخل الروضة لإشباع إحتياجاتهم .

خامساً : محتوى التصور

[1] الأطفال :

التعرف على حاجاتهم ورغباتهم في هذه المرحلة لوضع أهداف النشاط بما يتمشي مع حاجاتهم .

[2] برنامج النشاط :

يجب أن يكون جاذب للأطفال ويعبر عن احتياج حقيقي لهم وأن يحقق المتعة والتسلية التي يجدونها في الألعاب الإلكترونية وأن يكون البرنامج متنوع في الخبرات التي يكتسبها الأطفال .

[3] المعلمة :

لا بد أن تكون المعلمة التي تعمل مع الأطفال واعية ومُعد إعداد علمي ومتطور في أسلوبه ومتابع للتطورات التكنولوجية الحديثة .

[4] إدارة الروضة :

إيمان إدارة الروضة برسالة ورؤية رياض الأطفال وهي تعتبر من معايير الجودة في مجال رياض الأطفال وبدور الأنشطة في تنمية قدرات الأطفال .

سادساً : عوامل نجاح التصور المقترح

ترتبط هذه العوامل بالدور المقترح لمعلمة رياض الأطفال في ممارسة دورها مع الأطفال للحد من مخاطر اللعب

الالكتروني وهي كالآتي :

1. ضرورة التخطيط للأنشطة بالروضة من بداية العام الدراسي .
2. يجب أن تكون الأنشطة مناسبة لقدرات واستعدادات الأطفال وأن تكون خططها مشبعة لاحتياجاتهم .
3. ضرورة التنوع في الأنشطة بما يراعي الفروق الفردية بين الأطفال ويثير دافعيتهم لممارستها .
4. ضرورة العمل علي تأسيس نشاط يعتني باستخدام الحاسب الآلي للإفادة منه وكيفية التعامل مع الانترنت .
5. إدخال الألعاب الإلكترونية التعليمية برقابة من إدارة الروضة لكي يمارسها الأطفال داخل الروضة .

المراجع المستخدمة في البحث :

- [1] دراسة منصور بن محمد الغامدي ، تأثير الألعاب الالكترونية [البلايستيشن] على مستخدميها، 2006 .
 - [2] حسن عبد السلام الشيخ ، ألعاب التسلية الالكترونية وانعكاساتها على إكساب الطفل بعض أنماط السلوك اللاإجتماعي ، المؤتمر العلمي السابع عشر ، كلية الخدمة الاجتماعية ، حلوان ، المجلد السادس ، 2004 .
 - [3] زكريا الشربيني ، رياض الأطفال الزكية [تعليم وتعلم الأطفال باستخدام الكمبيوتر] ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، 2006 ، ص 65 .
 - [4] على فالح الهنداوي ، سيكولوجية اللعب ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع ، 2003 ، ص 17 .
 - [5] سلمى محمود جمعه ، طريقة العمل مع الجماعات ، دار الطباعة الحرة ، الإسكندرية ، 1995 ، ص 113 ، ص 261 .
 - [6] أحمد حامد منصور ، القنوات الفضائية ودورها في العملية التعليمية ، المؤتمر العلمي السادس للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، سلسلة دراسات وبحوث ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، المجلد الثامن ، الكتاب الثالث ، 1998 ، ص ص 27 - 39 .
 - [7] عبد الكريم العفيفي ، الخدمة الاجتماعية في المجال التعليمي ، مكتبة عين شمس ، القاهرة ، 1997 ، ص 35 .
 - [8] تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل ، 2006 وللمزيد .
 - [9] أحمد شفيق السكري ، قاموس الخدمة الاجتماعية والخدمات الاجتماعية ، دار المعرفة الجامعية ، 2000 ، ص 46 ، ص 461 ، ص 17 .
 - [10] سمير حسن منصور ، المخاطر الناتجة عن حصول طلاب المرحلة الثانوية علي رخص قيادة ودور الخدمة الاجتماعية في التعامل معها ، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية ، إبريل 2004 ، الجزء الثاني ، ص 603 .
 - [11] عبد الحليم رضا عبد العال ، الخدمة الاجتماعية المعاصرة ، القاهرة ، دار النهضة العربية ، 1986 ، ص 158 .
 - [12] فاطمة الحاروني ، خدمة الفرد في محيط الخدمة الاجتماعية ، القاهرة ، مطبعة السعادة ، 1974 ، ص 545 .
 - [13] نبيل السالموطي ، رؤية اجتماعية حول حدلية العلاقة بين جرائم العنف والتطرف وبين معطيات الواقع التصوري والاجتماعي ، بحوث المؤتمر الدولي " العلوم الاجتماعية ودورها في مكافحة جرائم العنف والتعرف في المجتمعات الإسلامية " ، الجزء الأول ، القاهرة ، 1996 ، ص 129 .
 - [14] يوسف قطامي ، الاتجاهات الحديثة في تربية الطفل ، الشركة العربية المتحدة للتسويق ، القاهرة ، 2008 ، ص 57 .
 - [15] بدر العمر ، دراسات في التنشئة الاجتماعية للأطفال (سلسلة الدراسات العلمية المتخصصة ، الكويت) ، الجمعية المصرية لتقدم الطفولة ، 1993 ، ص 88 .
 - [16] نرجس حمدي ولطفي الخطيب وخالد القضاة ، تكنولوجيا التربية ، الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات ، 2008 ، ص 325 .
 - [17] محمد الجاري ، منتصر عبد الله ، عبد الحميد فيزل ، الحاسوب في التعليم ، جامعة القدس المفتوحة ، الشركة العربية المتحدة ، القاهرة ، 2008 ، ص 245 .
 - [18] فاروق السيد عثمان ، سيكولوجية اللعب والتعلم ، القاهرة ، دار المعارف ، 1995 ، ص 47 .
- ولقد استعانت الباحثة بمرجع (19)، (20) لإثراء الدراسة**
- [19] بدر الدين كمال عبده ، دور طريقة العمل مع الجماعات في التنمية الريفية ، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية ، العدد التاسع ، أكتوبر 2000 ، ص 295 .
 - [20] Hadderman M Standards : Thepolicly Environment By: " ERIC" Clearinghouse on Education Management NPIN Acquisition : N00 503.
المواقع التي تم استخدامها عبر شبكة الانترنت
 - [21] [Http://images.google.com/images](http://images.google.com/images).
 - [22] [Http://images.google.com/Videsearch](http://images.google.com/Videsearch).