

المقدمة :

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور " القرية العالمية"، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في العالم، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل والتكنولوجيات الأمريكية الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات قوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية، وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية.

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع، يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبوقة الذكر وحلول إبداعية حديثة ومتطورة، كما تزودهم هذه التكنولوجيا أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف.

ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والأنترنيت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع. فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحدثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق

قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه . من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة.

وتنعكس فعالية وسائل تكنولوجيايات الحديثة الغربية على الأطفال بالدول النامية، لاسيما العربية منها، وذلك في مدى تأثيرها على التقاليد والعادات والقيم المتوارثة من جيل إلى آخر، فالتكنولوجيايات الحديثة والرقمية المستوردة تنعكس على الشباب والأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية.

وبهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية إلا استهلاكها، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم الفئة الأكثر تأثرا بمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية الغربية، فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقت رواجاً في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو مقتصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب، لتصبح في وقتنا الحاضر ألعاباً إلكترونية تلعب عن طريق الأنترنت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة، هذا من الناحية التقنية وموضوعاً مهماً في حياة الأطفال من الناحية الوظيفية، إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية حديثة تشمل جميع المجالات السياسية والثقافية والاقتصادية والتربوية والتعليمية والاجتماعية.

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون

اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدتها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالى صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتناس الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثاره النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

وتأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجيا السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال، إذ أنها تقدم

الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني وخاصة لدى مرحلة الطفولة. وانطلاقاً لما يوليه العلماء النفس ومربين وباحثين في علوم التربية وقائمون في وزارة التربية من اهتمام بالحالة النفسية لمرحلة الطفولة، ودعماً للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ بصفة عامة وعلى تلاميذ المرحلة الابتدائية بصفة خاصة، فقد ارتأينا الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية والألعاب المحوسبة والألعاب المحمولة ومضامينها ومكوناتها على سلوك أطفال المتدربين بالمرحلة الابتدائية .

المهارات البدنية والذهنية لدى الاطفال :

إن أطفال العالم على اختلاف مناطق سكنهم وانتماءاتهم الوطنية، الدينية والقومية أو الشعائرية، يشعرون بحاجتهم إلى اللعب ويبادرون بالفعل إلى اللعب لسد حاجتهم هذه. لا يخفى أن الكبار كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة، إذن نستنتج من هذا أن بني الإنسان، شيبا وشبابا، أطفالا يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم، فكل منهم يكرس جزء من أوقاته اليومية للعب والمشاهدة لعله ينفس بذلك عن معاناته الدنيوية ويتناسى بها طور الجد ولو لبرهة قصيرة.

حيث يلجأ الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات وإشباع الرغبات، ومن بين هذه الألعاب والتي تعتبر الأوسع انتشارا والأكثر استعمالا هي ألعاب الفيديو التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط².

وحتى نعطي صورة متكاملة عن موضوع البحث سنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية اللعب وألعاب الفيديو، وهذا ما يسمح لنا بفهم اللعب وألعاب الفيديو كممارسة وكظاهرة اجتماعية متنامية منذ ظهورها، لذا سيتم في البدء تقديم تعريفات للعب وأهميته بناء على مقاربات متعددة ليتم بعدها تقديم مختلف أنواع اللعب والوظائف التي يقوم بها، إضافة إلى تقسيم الألعاب وذكر أهم النظريات التي اهتمت بهذا المجال.

بعد ذلك سيتم التطرق إلى ماهية ألعاب الفيديو لكونها ستسمح لنا بفهم هذه الوسيلة، وسيتم ذلك من خلال استعراض نشأة ألعاب الفيديو والتعريف بهذه الوسيلة الترفيهية وذكر أهم خصائصها وأنواعها. ومن خلال كل هذا سيعطي لنا محتوى هذا الفصل نظرة مبدئية وأولية للعب وألعاب الفيديو والتي تسمح لنا بتفسير عمل الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الممارس ومعرفة واقعها وأهم التطورات فيها.

تعريف اللعب وأهميته :

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل".

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.³

بذلك يعد اللعب نشاطا حرا قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة.

أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه "نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر" وبتحليل مضمون هذا التعريف نستنتج أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا.¹

ويتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الآتي :

1. اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.
2. تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب، وغالبا ما ينتهي إلى التعلم.
3. من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.
4. ترتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح ذهن.
5. اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمه التفكير.
6. اللعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من مثله.
7. اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء.

فاللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي، أي تكون فيه أفكار اللعب ثابتة والمستوى معقول والأدوار محددة. وقد تحدث شويرال (1974) عن " علم الظواهر " بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في إطار وسط محدد "معرف" ويتم فيه التساوي بين الذهاب والإياب للحركات في توازن ثابت، وحسب " رويرن لغون " اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية. 3 وهناك تعريفات أخرى قد تضيف أبعادا جديدة إلى معنى اللعب ومفهومه، أو على الأقل تعطيه أهمية أو دورا ضروريا في حياة الأطفال وتربيتهم وإنمائهم.

فاللعب في النظرية المعرفية وعلى رأسها نظرية "بياجي Piaget التي ترى أن النشاط الحركي للطفل هو أساس نموه العقلي، فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي، والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال، وكان بياجي يؤكد على

أن اللعب كنشاط هو حاجة ضرورية لعملية النماء العقلي عند الأطفال الذي يراه بياجي في عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال اللعب، لأن اللعب وسيلة فعالة في تسهيل عملية

التمثيل لمحتوى التعلم، فاللعب المتمثل في نشاط الطفل، التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل، وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن نفسي متعل، بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به¹.

فكل طفل يتميز بين أداء الواجبات المدرسية والنشاطات الصفية والأعمال المنزلية المفروضة إليه من قبل الأبوين، وبين النشاط الذي يختاره تلقائيا طلبا للتسلية واللذة، فالنشاطات الصفية وتطبيق أوامر الأبوين تسمى "عملا" وما يقوم به تلقائيا طلبا للتسلية واللذة "لعبا".

من هذه التعريفات السابقة يمكن استخلاص تعريف عام وشامل للعب هو " أن اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادى ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية ويتصف بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية ولا يجهد الطفل وبه يحصل الطفل على المعلومات ويكون جزءا من حياته ولا هدف له إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت"⁴.

وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسما وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب.

كما أن اللعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل أعباه وفقا لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما².

وينبغي أن لا ننسى أيضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية وهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكبوتة، الاضطراب، سوء الخلق، الانفعال والمشغبة.

والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية والعاطفية بالنظر لكونه وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقات المكبوتة. بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة أو المدرسة لمختلف أنواع التوترات والانفعالات فيلجأ من خلال اللعب إلى صقل آثار هذه القيود وإلى إثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله بأساليب أخرى.

يلجأ علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة بعض الحالات لدى الأطفال، وقد غدا العلاج باللعب في عصرنا الحالي منهجا من أهم مناهج معالجة الاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية لدى الأطفال وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد.

كما أن للعب قيمة اجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل، وللعيب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاقد وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الآخرين وتوقعات منه، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن والسيئ واكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصالح، بالصدق والعدل وضبط النفس والالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته إلى أن أبويه قد يتغاضيان عن أخطائه ولكن الآخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح. 4

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجحة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على 1

1. تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات.

2. تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

3. تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.

4. تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.

5. مساعدته على التكيف الاجتماعي.

6. تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

أنواع اللعب ووظائفه :

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة، ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة،

فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي،

1- فاللعب الفردي : هو اللعب الذي يلعب في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث نلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والملقعة على سريريه والتي يحركها بيديه خلال هذه المراحل الأولى نجده يلعب مع نفسه وحيدا وقد تشاركه الأم وغيرها من الإخوة.

2- اللعب الجماعي: أما بعد سن الثالثة يجب أن يلعب الطفل مع الأطفال الآخرين، أي الجماعة من الأطفال، ولكن يجب المعرفة بأن هناك أوقات يلعب فيها الطفل مع نفسه على اختلاف أعمارهم، لأن الطفل يحب أن ينفرد بنفسه ويقوم بعمل ما يريد وذلك لسد حاجاته الفردية وإشباع ميوله ورغباته الشخصية، فإذا وجدناه سعيدا فليس من الضروري إجباره على اللعب مع غيره، وأحيانا يكون اللعب الفردي مفيدا في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر، كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال.

أما اللعب الجماعي فهو اللعب الذي يبدأه الطفل في سن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي، فمن خلال هذه الألعاب الاجتماعية يحصل الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون وقوة التحمل والجلد والصبر، وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر، هذا إلى جانب تعلم

الطفل وضع خطط اللعب والتوصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية.

وهناك أيضا من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللعب **كاللعب العفوي** الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار، واللعب التربوي الذي يثير انتباه الطفل من خلال النشاطات المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاوناً مع الآخرين وينظم سلوكياته ويهيئه للحياة الاجتماعية، واللعب العلاجي الذي يستعمل في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدرة إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل المختلفة كالرسم

والدمى الخشبية واللعب.....الخ.

يمكن تقسيم الألعاب على أساس الوسيلة التي يلعب بها أو الطريقة التي يلعب بها الطفل الى :

1- كالألعاب البدني : الذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعاً لدى الأطفال فهو يستعمل البدن والحركات، ويكمن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردى إلى الألعاب أكثر تنظيماً وجماعية، كما أن هذا النوع من الألعاب يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، فمن خلال هذا النوع من اللعب يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استئارة حواسه وتناولها واللعب بأطرافه بحيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق.

2- اللعب التمثيلي : الذي يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال، وذلك لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالباً وبالواقع أحياناً، كما أن هذا النوع من اللعب يسمح للأطفال بتعبير عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، فأصبح هذا النوع من اللعب التمثيلي الرمزي الخيالي نوعاً من الدراما الاجتماعية، بحيث يتخذ الطفل دوراً خيالياً يعبر عنه بالتقليد سواء أكان ذلك بالأفعال أو بالكلمات ويستخدم أدوات اللعب والمواد غير المحددة في وظائفها والحركات أو التصريحات اللفظية كبداية الأشياء الحقيقية، ويمثل هذا النوع من اللعب جزءاً كبيراً من ألعاب الطفل فالطفل ذو الثلاث سنوات يبدأ في التعبير عن آرائه بلعب رمزي

خيالي يستخدم فيه الأدوات والأشياء التي يلعب بها، ويمثل هذا النوع من اللعب لدى الطفل في هذا السن في اللعب بالتوازي وأحيانا في اللعب الدرامي البسيط، وبهذا يتعلم الطفل من خلال هذا النوع من اللعب طريق إشراك الآخرين معه في اللعب ويكون باستطاعته أن يخرط في ألعاب الدراما الاجتماعية ويلعب أدوارا خيالية بهذا يستطيع الطفل أن يستخدم أي شيء بغض النظر عن شكله أو الغرض منه بدلا من الشيء الحقيقي، كما يزيد هذا اللعب من قدرات الطفل الفكرية والتحدي الثقافي والنمو الفكري السليم.

3- باللعب التركيبي : والذي ينمو مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل عمل العجينة على جبال واستخدام القص واللصق والألوان وجمع الأشياء،

أما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية كبناء الخيام، الألعاب المنزلية، عمل نماذج من الصلصال.... الخ، 2 والرموز التي تشير إليها المنتجات سوف تتطور وتزداد تفصيلا وتعقيدا كلما نما الطفل ثقافيا واكتسب المزيد من المهارات في استخدام المواد، وبسبب الرموز المستخدمة يعتبر التشكيل نوعا من اللعب التعبيري. 3

أما فيما يخص وظائف اللعب في المجتمع فقد أظهرت نتائج البحوث والدراسات أهمية اللعب من وظائف وفوائد، كانت نتيجة المشاهدات والملاحظات الميدانية وخصوصا في دور الحضانة ورياض الأطفال، ويقول "لي Lee" عن اللعب أن "اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنوع فيه، ويمكن القول أن اللعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب وتتمثل هذه الوظائف فيما يلي :

أ- الوظيفة الاجتماعية: يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واثرا عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال.

فاللعب ليس مجرد نشاط فردي أنه نشاط اجتماعي، إن له قوة تجعله يغير العالم، وإذا كان البعض يرى في اللعب مجالا للفساد يشاهد الأطفال من خلاله الأشخاص الفاسدين ويستمعون للقصص المشبوهة ويدخنون السجائر ويتعلمون عادات أخلاقية فاسدة، إلا أن اللعب ينطوي على فوائد اجتماعية كبيرة، وبلا شك أن اللعب الحر يساهم في حل مشكلات

الأطفال ويعمل على إيقاف إزعاجهم وعدوانهم لأن عدوان الأطفال في الملاعب يوقف عدوانهم في الحياة الحقيقية،

ويمكن تلخيص فوائد اللعب لنمو الطفل اجتماعيا الى :

1. معرفة عادات وقوانين المجتمع .
2. تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.
3. فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
4. تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما وأدوار الآخرين في الحياة.
5. التدريب على الانتقال من التمرکز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.
6. تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.
7. تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

ب - الوظيفة العقلية والفكرية: يطور الطفل من خلال اللعب بناء المعرفة، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثيل والمواءمة يعدل الطفل خبراته ونمي معلوماته، فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها، ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه،

حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق :

1. توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
2. تنمية الإدراك الحسي .
3. تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
4. زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
5. تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.
6. التدريب على التركيز والانتباه.

7. توظيف وقت الفراغ واستثمار في مجالات مفيدة.
8. تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
9. التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- 10 . تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.

فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل والمربين محاولة استغلاله في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة.

ج- الوظيفة البدنية : يقوم اللعب بدور مهم في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي والاختيار، ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل وقواه، وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة، فسيبحث الطفل عن هذا في مكان آخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وأن يكون وسطا أو بيئة مثيرة، ومن الضروري إمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى أعلى قدر ممكن والتأرجح، والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن 2، ويكمن القول أن الأطفال يتدفقون صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية، وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتتمو قدرتهم على العمل والتفاعل مع البيئة تفاعلا مثمرا بناء، ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي :

لأنه يحقق للطفل الآتي:

1. تقوية الجسم وتمارين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.
2. تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.
3. تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
4. التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل على التخلص من الانفعالات التي قد يؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية.

5. تنمية مفهوم الذات الجسمي.

6. المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء، ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها.

7. تدريب الحواس وإغناء القدرة على استخدامها.

8. تنمية التآزر الحسي الحركي.

د- الوظيفة النفسية والشخصية : للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرتيه أو دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه.

كما أننا نلاحظ أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشاته ومشاركته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الانفعال والغضب، وهذا يتفق مع "مرجرب ستانت" حيث تقول: إن الطفل يطلق الانفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه، وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب، لأن الطفل لا يستطيع التعبير عن انفعالاته بالكلام بل يعبر عنها بأساليب متنوعة كالتمثيل وصناعة الدمى والألواح الخشبية، فشخصية الطفل تتكون وتتشكل من التفاعل الذي يقوم به خلال الأنواع

المختلفة من التفاعل مع البيئة الذي يعيش فيها الطفل، فكل السمات والقدرات والميول والأنماط السلوكية تتشكل من الأنشطة التي يندمج فيها الطفل حيث تشكل حياته الشخصية بأبعادها المختلفة الجسمية والعصبية والاجتماعية حيث يكتشف دوافعه ونزعاته ورغباته وأسلوب تفكيره في مواجهة الموقف وكيفية حل المشكلات، فإن تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الاجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين.

الطفل والعالم الرقمي الحقيقي :

إن استخدام المعلومات وتكنولوجيا المعلومات المختلفة في مجتمع المعلومات لا يقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون الأخرى، والأطفال هم أيضا معنيون بذلك، ومن هنا نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات المختلفة في مجتمع المعلومات بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها اللازمة التي يجب أن يعرفها كل فرد من أفراد مجتمع المعلومات، وتضع هذه المجتمعات العديد من البرامج والأنشطة التي تهدف إلى محو الأمية المعلوماتية لجميع شرائح المجتمع ومن بينها الطفولة، من خلال برامج التعليم ونظمه المختلفة ومن خلال برامج وأنشطة المكتبات العامة ومكتبات الأطفال والمكتبات المدرسية وحتى المكتبات الرقمية ومراكز مصادر التعلم كتكنولوجيا المعلومات الرقمية وغيرها من الأنشطة الموجهة لهذا الغرض، ويمكن لكتب الأطفال الورقية أو الإلكترونية الرقمية أن تقدم أو تشرح مفاهيم مجتمع المعلومات وقيمة وأهمية استخدام المعلومات بثتى وسائلها الرقمية وحتى تعليم مهارات استخدام هذه التكنولوجيات الرقمية سواء كانت هذه التكنولوجيا الرقمية تعليمية مثل :

الكمبيوتر، أقراص المضغوطة، الأجهزة الرقمية الأخرى كجهاز الفيديو الرقمي والتليفزيون الرقمي، أو ترفيهية مثل أجهزة الرقمية للسمعي البصري كجهاز MP3 و MP4 وأجهزة الألعاب الإلكترونية مثل : "بلاستيشن" Playstation "Xbox" و"إكس بوكس" و"Nintendo والايباد وغيرها من أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يتصدرها في القائمة الكمبيوتر.

بحيث بدأ يتشكل في العقد الاول من هذا القرن عالم جديد، ومن المتوقع أن يتابع تشكله في العقود القادمة من الألفية الثالثة، ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها :

أ- انطلاقة عقد الدماغ.

ب - تفجر الثورة التكنولوجية.

ت - انكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات.

ث - ظهور الحواسيب.

في هذا العصر ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديرون المشكلات اليومية معقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة خارقة وبأدوات تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية، فهي تزودهم أيضا بفرص قوية وكثيرة وذلك للتعلم والتنقيف واستيعاب مفاهيم العصر.

ولعل أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنت، وإن هذه الأدوات تعمل على إعادة تشكيل حياة الأطفال في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، إن أطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات تعلم أفضل، وتتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال أن يتعلموا الحاسب في أبكر وقت ممكن من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه، من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قوة الأطفال بجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم، وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة.

أن استخدام الحاسوب في عمليتي التعلم والتعليم يعد من أحدث المجالات التي اقتحمها الحاسوب، ومن المعروف إن المعلمين يقومون دائما بالبحث عن وسائل تعينهم على أداء وظائفهم التعليمية من أجل الوصول إلى تعليم أفضل، والحاسوب ليس مجرد وسيلة تعليمية بل هو عبارة وسائل في وسيلة واحدة كونه يقوم بوظائف جديدة يعجز عن تحقيقها بأي أسلوب آخر. فالحاسوب يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ذات اتجاهين، وبالذات بعد ظهور عالم الانترنت فلم يقتصر دور شبكة الانترنت على إيصال المعرفة بأسرع وقت ممكن وبأسهل وسيلة مكنت المتعاملين معها على التعامل الفاعل مع الثورة المعرفية الهائلة، بل امتد إلى الألعاب المحوسبة المسلية والمثيرة مما لفت انتباه الأطفال من سن مبكرة حتى صار هؤلاء الأطفال من رواد ومستخدمي الانترنت إضافة إلى الكبار.

وهناك أنماط وأنواع مختلفة ومتطورة لاستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية علمية منها، برامج الألعاب وهذه البرامج تقوم بشرح المفاهيم العلمية بطريقة شيقة وسهلة ومحبة للنفس مثل برامج الألعاب للأطفال صغيري السن، وكما هو معروف فإن استخدام هذه التقنيات لا يظهر بمستوى واحد بسبب تنوع مستوياتها التي يؤثر كل منها بدرجة معينة في التعلم، وفي هذا الصدد يشير "جولمان" Golman إلى أن من أبسط أشكال هذه التقنيات وأكثرها قدما وانتشارها تقنية الألعاب التي لها دور كبير في المنهاج المدرسي، إذ أنها تحقق أهدافا تعليمية مختلفة، لذا يشار إليها كاستراتيجية مكملة، وتأكيدا لذلك تولي العديد من المؤسسات التربوية الحديثة أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، وتسعى إلى توفير الإمكانيات الضرورية لها نظرا لأهميتها باعتبارها من الأشياء الأساسية في حياة الفرد، إذ يصعب فصلها عن العمل، وعليه تسعى الأساليب الحديثة في التدريس إلى تقريب العمل من اللعب الذي يعد وسيلة رائعة للاستقصاء، إذ يعد نشاط اللعب فرديا كان أم جماعيا تعبيراً عن الحياة نفسها.

وكنتيجة للتغيير السريع الذي شهده العالم، أدى إلى تغيير في مفهوم اللعب عند الأطفال، وحين ارتبط لعب الأطفال بتعالى صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للظفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو في ملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع أعباه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتناس الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين منذ سن الثالثة.

تنتمي ألعاب الحاسوب والفيديو والأنترنت إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة Multimedia المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، وقد أصبحت هذه الألعاب أكثر شيوعا خلال العشرين سنة الماضية خاصة بين الشباب والصغار، ففي البداية اعتمد لعبها على الشباب والراشدين الذين كانوا متحمسين للحاسوب، وفي بداية التسعينات أصبحت موضوعا مهما في حياة الأطفال الصغار ولقد نجحت صناعة ألعاب الحاسوب في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب. 1

إن بناء شخصية الطفل في عصر الحاسوب يوجب علينا الاعتماد على بنية بيئية منسجمة مع التطور العالمي وفق الانفجار المعرفي وتسارع البيانات في جميع أنحاء العالم، وبذلك فإن البيئة التربوية المنشودة من الحاسوب تحتاج إلى نخب من الكفاءات القادرة على الأداء الأمثل بمهارة وإتقان وإخلاص للتعامل مع هذه البيئة التكنولوجية الجديدة وتطويرها لمنفعة أطفالنا حلم الغد المشرق، ولقد لجأت المجتمعات المتقدمة في أنحاء المعمورة إلى الحاسوب لمزاياه المتعددة في إيصال المعلومة للناس عامة، وللأطفال خاصة بأقصر الطرق وأيسرها وذلك بهدف التوعية والتربية والتعليم والتعلم لإثراء فكر الأطفال وثقافتهم، فالأطفال لديهم قدرة كبيرة على استيعاب المفاهيم المرئية الحديثة.

والأطفال بفطرتهم يقبلون على تعلم كل ما هو جديد ويتفاعلون معه وفق حاجاتهم ورغباتهم، وبذلك اهتم الحاسوب بهذه الجوانب فعمل على تلبيةها وإشباعها بما يتوافق مع حاجات الطفولة وتطلعاتها المستقبلية. وبدأت الحواسيب تدخل خصائص إضافية تلي حاجات الطفل الحديثة لإتمام نموه الشخصي والاجتماعي والوطني حيث تزوده بمحفزات الفكر والعمل لتحسين نوعية التعليم التي يمارسها الأطفال بتوافق مع حاجاتهم ومتطلبات مجتمعاتهم.

ويتوقع من أطفالنا عند تفاعلهم النشط مع أجهزة الحاسوب المتطورة أن يمارسوا أدوارا متعددة الأبعاد ومتنوعة المجالات تسهم في تهيئتهم لمجتمع التكنولوجيا والرقمية، وتمكنهم من الكفايات الضرورية لتحقيق التعايش الفاعل فيه ومواكبة مستجداته وتقنياته وتحدياته. ومن أبرز ملامح هذا الدور وأبعاده التي يتوخى أن تنعكس إيجابيا على الأطفال أو المجتمع ما يأتي :

ومن ملامح هذا الدور الايجابي لتطور اجهزة الحاسوب :

- تعزيز القدرة على التطور الناجح والتغير المفيد.
- تنمية القدرة على التعلم والتعليم الإيجابي.
- تنمية القدرة على اكتساب المعرفة الذاتية.
- تنمية القدرة على توظيف المعرفة.
- تعزيز القدرة على إنتاج المعرفة الجديدة والنافعة.
- تنمية القدرة على الحوار الإيجابي والنقاش الهادف مع الحاسوب.
- تقبل آراء الآخرين واحترامها.
- تنمية القدرة على الفهم المتعمق بالمعرفة.
- اكتساب مهارات التفكير الناقد كالتحليل والتركيب والتقويم والاستنباط والربط. 1
- تعزيز القدرة على العمل كفريق واحد في مجتمع واحد.
- توظيف التكنولوجيا في اكتساب المعرفة.
- تنمية القدرة على الاكتشاف والبحث العلمي.
- توسيع مجالات إدراك الطفل العقلية والنفسية والاجتماعية.
- ربط الحاضر بالماضي والمستقبل.
- تعزيز القدرة على اتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب.
- القدرة على صياغة الخطط والبرامج الملائمة لتحديات العصر.
- تعزيز تنظيم العمل وفق النظم واللوائح المنضبطة.
- تنمية القدرة على رسم السياسات الصالحة لسير العمل والرقى به.

- اعتياد قبول فكرة التجديد والتطوير السريع.

- اجتناب الانغلاق الفكري والجمود العقلي.

وبذلك يتطلع الأطفال إلى المجتمع الكبير الذي يعيش فيه، وتنعكس عليه جميع تفاعلاته ومشكلاته وقضاياه، ليتطلع إلى الأمام بعبثائه ولتتفجر طاقاته الكامنة وليحقق مقاصده التعليمية في ظل الثورة المعرفية الهائلة والمجتمع الرقمي.

للحاسوب خصائص إعلامية جعلت له إيجابيات ومزايا عدة وجعلته من أهم مقومات المجتمع الرقمي في عالم الطفل، كما جعلته من أهم الوسائل الرقمية الاتصالية التي يستعملها الأطفال والمراهقين في هذا الواقع الرقمي الحقيقي،

ويمكن تلخيص هذه الخصائص فيما يلي :

- قيام الحاسوب بجميع الأعمال الاعتيادية المتكررة.

- يشوق الطفل للتعلم بأصواته وألوانه ورسوماته.

- يتوافق مع قدرات الأطفال وسرعتهم.

- ينمي مهارات الأطفال الدقيقة كحركة الأصابع والتركيز التام ومتابعة إجراءات التنفيذ.

- يوفر وقت المتعلم في البحث والتنقيب بين مصادر المعرفة المختلفة.

- يعزز التعلم الذاتي والاعتماد على الذات.

- يستدرج المتعلم للتعلم بتعزيز استجابته.

- يوفر بدائل إضافية تبث الأمل في نفس الطفل في حالة تعثره في التعلم.

- يكسب الطفل التعاون والصبر وتحمل المسؤولية.

- يوفر على الطفل جهد استرجاع المعلومات والبيانات من ذاكرته البشرية بتخزينها على أقراص زهيدة الثمن ومتوافرة باستمرار.

- كثيرا ما يكتفي الطفل بالأقراص الصلبة أو المرنة عن وجود المعلم.

- يعود الطفل على المبادرة في طلب التعلم.

- يشعر المتعلم بسواسية التعليم وتكافؤ فرص التعلم.

- يناسب مستويات الأعمار المختلفة.

- يناسب جميع المستويات الثقافية.
 - يوفر التعلم في مختلف الأوقات.
 - متوافر في المؤسسات التعليمية والمراكز الثقافية.
- رغم مزايا الحاسوب العديدة وانتشاره الواسع في جميع أنحاء العالم،
- إلا أن هنالك مجموعة من السلبيات والعيوب والتي نذكر منها:**
- 1- كلفة الجهاز المرتفعة نوعا ما قد تحرم الجميع من الانتفاع به.
 - 2- حاجته المستمرة إلى الكهرباء، تجعله مرتبطا باستمرار اتصال التيار وفي جميع الظروف الجوية أو البيئية.
 - 3- ضرورة إتقان مهارات الحاسوب الأساسية ليتمكن المتعلم من التعامل مع برامجه المختلفة.
 - 4- كثرة أعطال الجهاز وحاجته المستمرة للصيانة.
 - 5- سرعة تلف مصادره المعرفية أو الثقافية مثل: الأقراص الممغنطة أو الصلبة.
 - 6- الحاجة إلى مدرب متمرس لتوجيه المبتدئين إلى كيفية التعامل مع الأجهزة ومصادر المعرفة.
 - 7- يقيد حركة الإنسان في النشاط والتفاعل مع البيئة المحيطة.
 - 8- قد يجمد عواطف الطفل لتعامله المستمر مع آلة صماء.
 - 9- يحتاج إلى غرف صيفية ومراكز ثقافية ذات مواصفات تتناسب مع طبيعة الجهاز.
 - 10- يؤثر في مهارات القراءة والكتابة والحساب عند الطفل.
 - 11- يقلل فرص تواصل وتفاعل الآباء مع الأبناء ومتابعتهم.
 - 12- يجعل دور المعلم ثانويا في كثير من المعارف والعلوم.
 - 13- كثرة أفراد الأسرة تثير الجدل وتقلل الفائدة والانتفاع من جهاز الحاسوب الأسري الواحد.
 - 14- يؤثر على حاسة البصر ويرهقها بسبب قرب الجهاز من العيون وبما يصدر عنه من إشعاعات وألوان

تؤدي حاسة البصر أو تضعفها.

ومن بين التكنولوجيات الرقمية أيضا المنتشرة انتشارا واسعا وسط المراهقين وحتى الأطفال، نشير إلى استخدام جهاز MP3 و MP4 الذي أصبح فعلا ظاهرة اجتماعية وثقافية ملفتة للانتباه، بحيث يعود انتشار هذا الجهاز الرقمي إلى المتعاملين عديدين بالعراق الذين استثمروا في مجال تكنولوجيات الاتصال الجديدة، وتحديدًا الهاتف الخليوي، وتم السماح باستيراد معدات تكنولوجيا الإعلام والاتصال والاستثمار فيها.

وهكذا أصبحت مختلف الشرائح الاجتماعية في العراق تستخدم التكنولوجيات الجديدة كالهاتف الخليوي والحاسوب والانترنت وآلات التصوير الرقمية وأجهزة MP3 و MP4 والأقراص المضغوطة المختلفة، ولقد اكتسبت التسجيلات الموسيقية وتكنولوجيا التكبير الموسيقي أهمية خاصة منذ عقود من الزمان لدى مختلف الأجيال العمرية، ولكن أهميتها زادت منذ اختراع "الواليمان" ورايو السيارة وجهاز MP3 و MP4 مؤخرا وتحديدا عند الشباب، وتعود هذه الأهمية إلى الاستماع إلى الموسيقى يساعدنا على المشاركة الوجدانية، ويتيح التعرف على طبيعة الثقافة السائدة ويجعلنا نتواصل مع أجيال الثقافات السابقة واهتماماتها ومزاجها العام ، كما أنه جهاز يوفر لنا خدمة الراديو الرقمي ذو تقنيات عالية.

إضافة إلى كل هذه التكنولوجيات الرقمية التي أدت إلى رقمته الطفل هناك تكنولوجيا أخرى ألا وهي التلفزيون الرقمي الذي أصبح اليوم مهما في مجال الإعلامي وفي مجال مجتمع المعلومات والتكنولوجيا الرقمية بحيث يعتبر عامل من عوامل التأثير البالغ في التنشئة الاجتماعية للطفل فلم يعد التلفزيون يعد من الكماليات في البيت بل أصبح وجوده من الضروريات وخاصة مع وجود البث الرقمي الفضائي وظهور القنوات المتخصصة، وأدى تزايد أهمية الدور الذي يلعبه التلفزيون الرقمي إلى تزايد أهمية الجمهور والرأي العام به، وقد أكد العديد من الباحثين إقبال الأطفال على مشاهدة برامج التلفزيون، حيث يقول الباحث الاجتماعي "موفق الحمداني" أن مشاهدة التلفزيون ذات أسباب متعددة أولها وأهمها وجوده قربه، وكونه في متناول اليد، ولا يحتاج إلى جهد يذكر في التعرض إليه، إلا أن الاستمرار في المشاهدة يعتمد على عوامل نفسية أخرى، ويبقى هذا الجهاز أكثر الوسائل الإعلامية الأكثر نجاحا في استقطاب الأطفال خاصة بعد التطورات التكنولوجية الرقمية الكبيرة التي أضفت على التلفزيون طابعا مميزا وحديثا وعصريا.

الطفل والعالم الافتراضي :

لم تكد الأنترنت تضع ثقلها على مستخدميها، حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة.

ومن أهم خصائص الأنترنت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها فضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على أرض الواقع، فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوسا، متجسدا بمعالمه المادية إنه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس، فقد أضى مستخدمو الأنترنت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهي بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطرهم وأكثر، ما عجل في وقوع الطلاق بينهم وبين المجتمع الكلاسيكي.

التواصل ودرشة واللعب عن طريق الشبكة، تجارة إلكترونية، زواج وتعارف عن طريق الأنترنت، تعليم عن بعد، إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطريق على مصراعيه للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم افتراضي الجديد. وأكثر من ذلك، أحيط هذا الأخير بانتقادات أهمها أن المتمسك به هو فرد متخلف لا ينتمي إلى الجيل الرقمي الحديث، وبذلك نشأت النظرة الموازية للأفراد، ولعل أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة تطور الأنترنت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين. وقد نبه العديد من الباحثين لحجم التغيير الحاصل في المجتمع الحالي وأسبقيه الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي تحت لواء الشبكة، مؤكدين أن ذلك علاقة من علامات التغيير الحاصل في ذروة البناء الاجتماعي.

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الأنترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للأنترنت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.

والمتمعن لواقع مستخدمي الأنترنت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي وتوجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الإلكتروني على أنقاض الرسائل الورقية،

وحتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الأنترنت سبق في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية.

تعاني الأسر الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير أبهين بتعليمات أوليائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة والمحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه، وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للأنترنت في هذه الدول، والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل، لإيجاد عروض لما تقدمه الشبكة. ¹

ففي الوقت الذي يقيمون فيه الكبار الدنيا ولا يقعدونها بسبب حلقة من حلقات مسلسل تركي أو مقطع من رواية، ويتجادلون حول عمل المرأة وشرعية قيادتها للسيارة، فإن الصغار قد تجاوزوهم في ذلك وصنعوا عالمهم الخاص. فقد أدرك جيل الأنترنت من مستخدمي الشبكة، ضرورة الخروج من جلايب أبنائهم، كاسرين سلسلة الطابوهات من المحرمات والممنوعات وهربوا من ضيق الواقع، إلى فضاء الشبكة أين يعيشون هناك حياة أخرى مختلفة عن حياتهم الأولى.

وعلى النقيض من العالم الكلاسيكي، يجد الراغب في الإبحار عبر الشبكة سهولة كبيرة لبلوغ العالم الافتراضي، فيكفيه أن يضغط على زر التشغيل في جهاز الكمبيوتر الموصول عبر الشبكة، ليرى نفسه في عالم مغاير مرئي ومسموع وملمس أيضا، وفيه يستطيع المواطن الجديد رفقة من سبقوه من سكان هذا العالم، أن يقوموا بكل ما يرغبون به، حتى ما هو مستحيل في عالمهم الواقعي أو ما هو ممنوع ومحرم. ²

في هذا العالم يمكنه أن يتعلم قيادة السيارة دون تكاليف وأن يتلقى التوجيهات والتعليمات حول طريقة قيادتها دون الحاجة إلى معلم ولا يهتم إن أصاب السيارة في حادث مرور، فذلك مسموح فيشعر بالصدمة كأنها حقيقية، لكن دون تأنيب أو خسائر وهو ما يزيد في شجاعته على تعلم السياقة، كما يمكن أن يتحول أي شخص عادي مهما كان أميا بإجراء عملية جراحية لشخص آخر افتراضي، وتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية، وكأنها تحدث داخل قاعة العمليات بإحدى المستشفيات، وقد تنتهي بالنجاح أو الفشل حسب طريقة أدائها.

كل هذه الامتيازات وغيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجرة جماعية نحو العالم الافتراضي، الذي يستقطب المئات من المواطنين الجدد كل ساعة، فقد نشأت مجتمعات افتراضية، وحتى مدن وحكومات قائمة بذاتها. فقد تم سنة 2003 خلق مدينة افتراضية ذات أبعاد ثلاثة، على يد فتاة تدعى "فيليب ليندن" بمخبر ليندن في "سان فرانسيسكو" وهي مدينة افتراضية تحتوي على كل مقومات المدن العادية، من حيث الهياكل والنشأة الفنية، وتضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلاث ملايين ونصف مليون شخص، ولها اقتصاد مستقل ومتطور جدا، حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد، إلى حوالي 350.000 دولار أمريكي ولها عملة خاصة بها تسمى "ليندن" نسبة إلى اسم مخترعة هذه المدينة، وكل ما يفعله الشخص هو أن يبني بيتا، أو ينشأ مؤسسة أو شركة اقتصادية وسيتمتع بكل الحقوق والضمانات الاقتصادية والقانونية، هذه المدينة الافتراضية، لم تجذب أصحاب الفضول فقط، بل حتى وسائل الإعلام فقد فتحت وكالة "رويترز" للأخبار مكتبا لها في هذه المدينة، تقوم من خلاله على نشر أخبارها ونشاطاتها وتزويد سكان المدينة بأخبار العالم الملموس. 1

في الوطن العربي وعلى غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن والدلائل إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه وأنماطه السائدة. فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون ومسحوقو الشخصية نتيجة ما تتطوي عليه إملاءات الأسرة والمجتمع. من جهته أكده "لاوسون" أن سوء معاملة الطفل مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه، وتبنيهم في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من السلوكيات المتباينة، ما قد يؤدي بهم إلى نوع من الصراع القيمي.

فالأطفال والشباب في الوطن العربي يتميزون بشدة التنوع، انتقاليين، يتجاذبهم الماضي والمستقبل، الشرق والغرب في آن واحد، منكفئين على جذورهم انكفاء أصيلا، وسلفيين تقليديين، أصيلين في تطلعاتهم ومستقبلهم، متجددين علمانيين، مستحدثين في تطلعاتهم، ومنفتحين متغيرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات وغيرها في عالم متناقض، يوحى بميلاد مجتمع جديد، لا علاقة له بالعلم الحقيقي أو العالم الكلاسيكي، سوى علاقة بيولوجية فقط، شأنه شأن الجيل الغربي الذي تعرض هو الآخر لعاصفة التكنولوجيا. وعلى هذا الأساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي، وليس الطفل العراقي بمنأى عن واقع الطفل الغربي والعربي، بل له خصائص مشابهة إلى حد كبير، وهو من أكثر الشرائح الاجتماعية تفاعلا بشبكة الأنترنت وانبهارا بعالمها الجديد، فقد أسفرت الملاحظة التي خصت عينة دراستي مدى المعرفة التقنية التي يحظى بها الطفل في استخدامه للكمبيوتر وشبكة الأنترنت، حيث أن ثلثي العينة من الأطفال

الذي استخدموا الشبكة في مقاهي الإنترنت محل الدراسة، تمكنوا من الولوج في الشبكة وأنهوا إبحارهم عبرها، دون أن يطلبوا أية مساعدة سواء من صاحب المقهى أو ممن رافقوهم.

كما يوضح ذلك مدى تمكنهم من فنيات الشبكة، وهو أيضا صورة عن انتمائهم للعالم الافتراضي الجديد ، الذي يمثل المعرفة العامة لتقنيات استخدام معيارا من معايير الهوية الانتمائية لهذا العالم، بل أن العديد من الأطفال المدروسين يجدون رغبة ومتعة في تجاوز بعض صعوبات التصفح بنجاح، رغم جهلهم للغة الأجنبية، ما يوحي بدرجة القابلية للتعامل مع خطوات التقنية والفنية للشبكة. ¹

إن الألفية الجديدة تشهد امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية متعددة الاتجاهات، مشكلا مكتبة إلكترونية ضخمة، هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، وتعرف يوميا قادمين جدد من كل أنحاء العالم. فالمعلومات هي حجر الأساس الذي بنيت عليه الشبكة، والمجتمعات الرقمية، تبحث عن المعلومة أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، وهو ما نسق بين الطرفين، فالإنترنت لها قدرة هائلة على توفير المعلومة والمعرفة وسمحت لكل الجامعات والمدارس بالارتباط بها والاستفادة من خدماتها العلمية والتعليمية، كتلقي المحاضرات والدروس عن بعد، وعلى النقيض من الجيل الماضي، وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل رواج خدمات الإنترنت، وهي ميزة المجتمع الرقمي والافتراضي. فإن هذا يعني أن الإنترنت فيها فوائد للشعوب عامة وللأطفال خاصة.

ومن فوائدها الخاصة للأطفال ما يأتي :

- 1- تدعو الأطفال إلى امتلاك مهارات الحاسوب الأساسية.
- 2- تحث الأطفال على التمكن من لغتهم القومية.
- 3- تحث الأطفال على امتلاك ثروة لغوية وكتابية في اللغة الانجليزية.
- 4- تعزز ثقة الأطفال بأنفسهم لتعاملهم مع تكنولوجيا العصر الحديث.
- 5- تؤكد سلامة ثقافة الفرد وحادثة معرفته وعلومه.
- 6- تعمل على تبادل خبرات الرفاق.
- 7- تسهل نقل خبرات الكبار إلى أبنائهم الصغار.
- 8- تنظم أوقات الأطفال وتحسن توزيعه.

- 9- تكسب ثروة لغوية بلغته ولغة غيره من الشعوب.
 - 10- تعرف على عادات وتقاليد وأعراف الشعوب.
 - 11- تشبع حاجاته وتحقق رغباته.
 - 12- تكون صداقات ومعارف جدد.
 - 13- تتواصل مع أحداث العالم وتطوراتها.
 - 14- تنقل رسالة إسلامه وعروبتة إلى العالم.
 - 15- تتسع دائرة إدراكه وفهمه للحياة.
 - 16- تعود الصبر والمثابرة في البحث عن المعرفة.
 - 17- تنير في ذاته الإبداع والابتكار.
 - 18- تنمي لديه التنافس العلمي والمعرفي مع نفسه وغيره من الأقران.
 - 19- تقضي على شعوره بالعزلة والانطواء على الذات.
 - 20- تقوي ذاكرته في حفظ المواقع والربط بين الموضوعات.
 - 21- الاستغناء بمحتوياته عن شراء المراجع والكتب الثمينة.
- للأنترنت على الأطفال إلا أن لها بعض المضار على الأطفال ينبغي على آباء والأمهات والمربون إدراك خطورتها والحذر منها،
- ومن هذه المضار والسلبيات ما يلي :**
- 1- تشغل الأطفال عن دراستهم ومتابعة تحصيلهم لطول بقائهم على الجهاز وانسجامهم مع برامجه.
 - 2- تؤثر على أبصارهم بسبب قرب الجهاز من عيونهم وطول تحديق عيونهم وتركيز على شاشته وباستمرار.
 - 3- الانفلات من الرقابة الأسرية وتوجيهاتها المباشرة.
 - 4- اكتساب عادات وتقاليد دخيلة على عاداتنا وقيمنا.
 - 5- التواصل مع أفراد ليس من جنسه أو عمره مما يؤثر سلبا على تكوين صداقات غير المتكافئة.

- 6- يعتاد الأطفال العزلة بالانشغال الدائم بالإنترنت.
- 7- يتجمد شعور الأطفال بتعاملهم المستمر مع أجهزة ومعدات صناعية.
- 8- يعزف الأطفال عن الكتب والمصادر والمراجع الأصلية المكتوبة بالكتب والمحفوظة بالمكتبات.
- 9- يضعف مهارات الطلبة الكتابية لاعتمادهم على نسخ البرامج وكتابتها إلكترونياً.
- 10 -التكلفة المادية جراء الاتصالات المستمرة مع شبكة الإنترنت.
- 11 - الضغط البشري على مقاهي الإنترنت وشبكات الإنترنت مما يسبب للأطفال توترات عصبية .
- 12- واضطرابات نفسية غير طبيعية.
- 13- وحرية على اختيار ما يناسبه¹، وهذا ما يساعد الطفل على بناء شخصية لا تتأثر بالضرورة بمحيط أسرته، أو يفرض عليه من المجتمع، وبالمقابل فهو يواجه الكم المعلوماتي لوحده دون مراقبة، ما يجعله يواجه أخطار ثقافية تؤثر عليه.

تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع :

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، حاسوب، أنترنت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال، منها بحث د. دوجلاس D.douglas A.gentile في 2004 كما أن هناك أبحاثاً عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي :

الآثار الايجابية :

1. أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليا فعين إحساسا بالإنجاز.
2. تنمي قدراتهم المعرفية.
3. تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.
4. تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة

الآثار السلبية :

1. إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
2. الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.
3. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.
4. التأثير في الذاكرة اللفظية.
5. في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.
6. زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للغيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟ وسنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيما يلي :

1. **التأثير الصحي :** كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلًا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاد طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود

الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمعة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظراً لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.¹

2. التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

3. التأثير العلمي والتعليمي: في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية إضافة إلى الحاسبات المنزلية والأنترنت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي Virtual Learning Enviromant فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنت، والتي تعطي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. إن بيئات التعلم الافتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة Flexibility، والانتشار Distrubution والتكيفية.

4. التأثير الأخلاقي التربوي: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم

«إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيْسَ بِالْعَانِ وَلَا الطَّعَانِ وَلَا الْفَاحِشِ وَلَا الْبُذِيِّ»

ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيسة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن،

وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تتطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبيهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.

5. التأثير الاجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلاً غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلاً غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

6. التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلاً والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب.

كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريراً عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

من جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلاً، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله وارتباطه بهذه الألعاب لساعات طويلة، فالأم تنادي "يا ولدي صلي" والأب يقول "قوم معي للصلاة" وكل هذا بدون جدوى، فالطفل يتهاون في ذلك ويذهب للصلاة بتماطل وبتكاسل وربما قد لا يصلي أصلاً. وأحياناً مثل هذه الألعاب تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب الباهظة الثمن بحجة أنها أصلية، وطبعاً ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

7. التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها،

8. التأثير المادي الاقتصادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأولياءهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضاً إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرتة، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

التوصيات :

وقد قدم العلماء والباحثون النصائح التالية للآباء والأمهات حتى يقللوا من الآثار السلبية لهذه الألعاب :

1. يجب أن يكون الوقت محددًا بزمان لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
2. يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.
3. يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر.
4. عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل. 2
5. ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.
6. رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التلفزيون أو السينما أو الأنترنت.
7. أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضاً، وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.

المصادر :

- 1- (محمد محمود)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتقليديا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 200.
- 2- لخالدة (محمد محمود)، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في بناء شخصياتهم، عمان، الأردن، دار المسيرة، 2.
- 3- سلامة (فضل)، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، .
- 4- عبد الحميد العناني (حنان)، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، .
- 5- 30- كركوش (فتيحة)، سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، .
- 6- تولى قنديل (محمد)، مسعد بدوي (رمضان)، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان، الأردن، .
- 7- موثقي (هايدة)، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، .
- 8- حسني الشحروري (مها)، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، .

9- لواش (كهينة)، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،

10- نمرود (بشير)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15 (سنة-)القطاع العام -دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رابيس -الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، .

11- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، موسوعة دهشة، موضوع على الخط من: <http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=3189> .

12- طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة، 1425 موضوع على الخط من : <http://www.saaaid.net/tarbiah/163.htm> :

