الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف – المسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم الإعلام والاتصال

عنوان المذكرة

تعرض الأطفال لمضامين البيئة الرقمية

مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس قسم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال

إعداد الطلبة:

- **شيماء قاني**
- **رامي بوعافية**
- **صلاح رماضنية**

إشراف الأستاذ:

أحمد المهدي الزواوي

السنة الجامعية: 2019 – 2020م

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

<< ولئن شكرتم لأزيدنّكم>>

بعد شكر الله تعالى وحمده

نتقدم بعبارات الثناء وجزيل الامتنان

إلى الأستاذ المشرف

- أحمد المهدي الزواوي -

نظير جهوده في توجيهنا الوجهة السليمة

والأخذ بيدنا فكان السيراج

المبدد لكل العقبات

الذي كان لنا عونا في إنجاز بحثنا هذا.

إهـــداء

إلـى الـوالـديـن الـغـالـيـين

حفـظهـمـا الله.

إلـى إخـوانـنـا وأخـواتـنـا

إلـى الأصدقـاء الـذيـن جمعـتـنـا بـهم

الـحيـاة والـدراسة

إلـى كـل هؤلاء

نـهـدي ثـمـرة جـهـودنـا

مقدمة

مقدمة:

لقد أصبح مصير الأمم ومستقبلها يرتبط ارتباطا وثيقا بقدرة أبنائها على التفاعل مع آليات العصر وتطوراته المذهلة والسريعة في مختلف مجالات الحياة، وبخاصة تكنولوجيا الاتصال والمعلوماتية التي فتحت أمامنا أبوابا جديدة للمعرفة والتفكير، بل وللتواصل بين الناس دون اعتراف بالفواصل الزمانية والحدود الجغرافية والفوارق الاجتماعية.

لا يستطيع أحد أن ينكر مدى تطور تكنولوجيا الاتصال الهائل الذي بات يسيطر على حياتنا، فمن النادر أن نجد من لم يتعامل أبدا مع هذه الأدوات، كالهواتف النقالة والحواسيب وشبكة الأنترنيت.

ولم تكتف هذه الوسائل باجتياح حياتنا كي تصبح من أساسياتها، بل إنها اقتحمت أيضا عالم الأطفال، حيث يتمتع الأطفال بموهبة فائقة في تعلم وإجادة التكنولوجيا الحديثة.

ولم يعد من المستغرب أن نجد الأطفال في هذه المرحلة العمرية يستخدمون تكنولوجيا الهواتف الذكية والحواسيب بكل ثقة، حيث لا يجدون صعوبة في استخدام شاشات اللمس أو الضغط على الأزرار التي تحويها تلك الأجهزة التكنولوجية الحديثة.

إن التشبع المعرفي الذي يعيشه الأطفال اليوم نتيجة لتعاملهم الدائم والطويل مع وسائل الاتصال، يعد أحد أهم العوامل الرئيسية التي تدفعهم إلى القفز خارج محطة الطفولة، كما أن التطور التكنولوجي السريع والمتلاحق وفر للأطفال معلومات ومدركات جديدة ساهمت وبقوة في تسارع نمو جوانب دون أخرى في هذه المرحلة العمرية.

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

وقد اعتمدنا في هذه الدراسة على اتباع خطة تتناسب ومضمون البحث موضوع الدراسة، وقد قسمنا الدراسة إلى مقدمة وإطارين – منهجي ونظري– وخاتمة ابتداء بالإطار

المنهجي الذي تضمن الحيثيات المنهجية التي تم اتباعها، بدءا بموضوع الدراسة والإشكالية والفرضيات وأهمية البحث وأهدافه وأسباب اختيار الموضوع.

أما الإطار النظري فقد تشكل من: مدخل نظري ويندرج ضمنه تحديد المفاهيم منهج البحث وأداة جمع البيانات والدراسات السابقة.

وبعدها تطرقنا إلى الفصل الأول بعنوان تكنولوجيا المعلومات وطفل الجيل الرقمي الحقيقي والافتراضي، وقد تم تقسيمه إلى أربعة مباحث معنونة كالتالي: المبحث الأول تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية، المبحث الثاني تكنولوجيا الاتصال الحديثة، المبحث الثالث الطفل بين العالم الرقمي الحقيقي والعالم الرقمي الافتراضي، المبحث الرابع مستقبل الطفل في ظل التطور الرقمي.

أما الفصل الثاني فقد جاء بعنوان أثر الأجهزة الرقمية على الطفل، وتشكل من أربعة مباحث مرتبة كالتالي: المبحث الأول تأثير التلفاز على الطفل، المبحث الثاني تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل، المبحث الثالث تأثير البيئة الرقمية على حياة الطفل، المبحث الرابع مهام الأسرة في ظل التطور التكنولوجي وأهم الحلول والتوصيات.

الإطار المنهجي

الإطار المنهجي:

موضوع الدراسة:

يتعرض هذا البحث إلى دراسة تكنولوجيا المعلومات وطفل الجيل الرقمي من حيث تعريفها ووسائلها وعناصرها وتأثيرها على الطفل كما تطرقنا أيضا في هذه الدراسة إلى مستقبل الطفل في ظل التطور الرقمي.

كما تضم هذه الدراسة أثر الأجهزة الرقمية على الطفل ويندرج ضمنها تأثيرات الإيجابية والسلبية لبعض الأجهزة الرقمية على الطفل منها التلفاز والألعاب الإلكترونية وكذا تأثير البيئة الرقمية على حياة الطفل من الجانب النفسي والسلوكي والمعرفي والثقافي والاجتماعي... وذلك من خلال فصول ومباحث نظرية اقتبست من دراسات سابقة في هذا الموضوع.

الإشكالية:

تحاول هذه الدراسة إلى توصيف وتحليل مدى تأثير مضامين البيئة الرقمية على الطفل وذلك استنادا على مختلف الدراسات السابقة، في هذا الصدد نطرح إشكالنا لهذا الموضوع:

ما مدى تأثير مضامين البيئة الرقمية على الطفل؟

التساؤلات أو الفرضيات: ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

- ما هي الوسائل التكنولوجية الأكثر استخداما عند الطفل؟
- كيف ترى مستقبل الطفل في ظل التطور الرقمي؟
- هل تؤثر البيئة الرقمية على الطفل بشكل إيجابي أو سلبي؟

أهمية البحث:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية الموضوع الذي تتناوله، وهو تعرض الأطفال لمضامين البيئة الرقمية في ظل التطور التكنولوجي الهائل في وسائل الاتصال والمعلوماتية، ومن خلال مساهمتها في توضيح طبيعة المضامين الرقمية التي يتعرض إليها الطفل، وكيف تؤثر على سلوكيات الطفل.

الإطار المنهجي:

هذا من ناحية ومن ناحية أخرى فقد تساعد في تسطير برنامج يكيف هذه التكنولوجيا وفق بيئة الطفل ويختزل كل الجوانب السلبية منها ولا يرشح إلا ما هو إيجابي ومفيد لسلوكيات الطفل.

أهداف البحث: من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا هذه ما يلي:

- معرفة واقع الطفل في مجتمع المعلومات من خلال تعامله مع الوسائل الاتصالية الإلكترونية .
- الإطلاع على واقع المعلومات الرقمية وتكنولوجيا الاتصال بين أوساط الأطفال.
- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بالبيئة الرقمية قصد الكشف عن إيجابياتها وسلبياتها.
- معرفة مدى تأثير البيئة الرقمية على سلوكيات الأطفال.

أسباب اختيار الموضوع:

- السبب الأول والأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته والبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر البيئة الرقمية على سلوكيات الطفل
- الرغبة في معرفة أسباب انتشار تكنولوجيا المعلومات في أوساط الأطفال وبشكل واسع وكبير ومعرفة آثارها على سلوكيات الأطفال.
- ومن أكثر الأسباب التي تجذبنا للموضوع هي معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في البيئة الرقمية والأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه الأوساط الاجتماعية والتي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة ألعاب الإلكترونية والحواسيب الشخصية وحتى الحواسيب المحمولة، إضافة إلى معرفة مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للطفل واكتسابه لسلوكيات سوية وغير سوية.

الإطار المنهجي:

تحديد المفاهيم:

1. الطفل:

شخص يتراوح عمره بين 18 شهرا و 13 سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، وإن كان الكثير من الأطفال يضطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفّاظات. يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة.

كما يبدؤون في النمو جنسيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل، وعلى أية حال فإن الطفولة تُعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى[1].

2. البيئة الرقمية:

أ- تعريف البيئة:

إن البيئة بمفهومها العام هي الوسط أو المجال المكاني أو الإطار الذي يعيش فيه الإنسان. أو هي "كل ما يحيط بالإنسان أو الحيوان أو النبات من مظاهر وعوامل تؤثر في نشأته وتطوره ومختلف مظاهر حياته"[2].

---

[1] – الطفل، الموسوعة العربية العلمية، Global Arabic Eencyclopedia، قرص مضغوط CD-ROM، مؤسسة سلطان بن عبد العزيز آل سعود الخيرية، السعودية، 2004.

[2] – كرم علي حافظ: الإعلام وقضايا البيئة، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، 2016، ص10.

ب- تعريف الرقمنة:

هي عملية تحويل المواد المطبوعة أو المخزنة على الميكروفيلم أو الميكروفيش والمواد ذات الشكل التناظري (والتي من نماذجها الأشرطة الصوتية وأشرطة الفيديو المرئية) عن طريق المسح الضوئي أو إعادة الإدخال إلى مواد ذات شكل رقمي وهو الشكل الذي يستطيع الحاسب التعامل معه، وذلك بتنظيمها إلى مواد منفصلة من البيانات يطلق عليها bytes وتخزينها على وسائط داخلية كالأقراص المليزرة وأقراص الفيديو الرقمية أو إتاحتها على شبكة الأنترنت[1].

ج- مفهوم البيئة الرقمية:

إن من أبرز معالم التحول من البيئة التقليدية إلى البيئة الرقمية هو إحلال مستودعات المعلومات الإلكترونية محل المطبوعات الورقية وتغيير جميع الإجراءات والعمليات التي يتم فيها التعامل مع هذه البيئة ووسائط حفظها وتخزينها.

ويمكن أن تعرف البيئة الرقمية على أنها مجموعة من العناصر متفاوتة المهام والاختصاصات الوظيفية والكفاءات العلمية، أي أن البيئة الرقمية هي نتيجة التطبيقات التقنية المختلفة في المؤسسات ومدى تقبل الإنسان لهذه التغييرات التقنية الجديدة.

وبهذا يمكن القول أن البيئة الرقمية هي مزيج من الأنشطة والخدمات التي تكتسب طابعا رقميا وتتفاعل فيها العديد من التقنيات التي تساهم في تغيير ملامح الخدمات المقدمة وإنها ترتكز على شبكات المعلومات وعلى رأسها شبكة الأنترنت.

وباختصار فإن البيئة الرقمية هي كل متكامل من المفاهيم الحديثة مثل: نظم البحث بالاتصال المباشر-النشر الإلكتروني- قواعد جمع البيانات على الأقراص المدمجة، الفهارس الآلية... [2].

---

[1] - أحمد ياسين نجلاء: الرقمنة وتقنياتها في المكتبات العربية، دار العربي للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، مصر، 2013، ص21.

[2] - أطميزي جميل: المؤتمر الدولي الثالث لتقنيات المعلومات والاتصالات في التعليم والتدريب، مؤسسة فيليبس للنشر، د.ط، فلسطين،2016، ص302.

ثانيا: منهج البحث

اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي لأنه يتلاءم مع الموضوع، الذي يعني الطريقة المنظمة لدراسة حقائق راهنة، متعلقة بظاهرة أو موقف أو أفراد أو أحداث أو أوضاع معينة بهدف اكتشاف حقيقة جديدة أو التأكد من صحة حقائق قديمة وأثارها والعلاقات المنبثقة عنه وتفسيرها وكشف الجوانب التي تحكمها [1].

فالمنهج الوصفي التحليلي يهدف إلى جمع البيانات والحقائق التي تتعلق بطبيعة الموضوع – تعرض الأطفال لمضامين البيئة الرقمية– فالمنهج الوصفي يهتم بدراسة الظواهر الطبيعية والاجتماعية دراسة كيفية توضح خصائص الظاهرة، وتوضح كمية حجمها وتغيراتها ودرجة ارتباطها مع الظواهر الأخرى[2]، والوصف يفسر دائما بيانات إحصائية تجري عليها بعض المعالجات الإحصائية، ولا يقف عند مجرد جمع البيانات والحقائق بل يتجه إلى تصنيف هذه الحقائق وتلك البيانات وتحليلها وتفسيرها لاستخلاص دلالتها وتحديدها بالصورة التي هي عليها كميا وكيفيا بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها.

ثالثا: أداة جمع المعلومات

إن تحديد مشكلة البحث ونوعيتها وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي والمعرفي، وتحديد إطاره النظري بحاجة إلى خطوات عملية تالية تستهدف الإجابة على مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا حول" تعرض الأطفال لمضامين البيئة الرقمية" ولن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان، ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها.

---

[1] – محمد شفيق: البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، ط 1، القاهرة، مصر، 1985، ص84.

[2] – خالد حسين مصلح وآخرون: في مناهج البحث العلمي وأساليبه، دار مجدلاوي للنشر، عمان، الأردن، 1999، ص107.

الإطار المنهجي:

ولم نتطرق للتحليل وذلك بسبب الظروف التي مرت بها البلاد والمتمثلة في جائحة كورونا "كوفيد 19"

رابعا: الدراسات السابقة

1. حيرش بغداد ليلى آمال: الطفل والتلفاز، الآثار الإيجابية والآثار السلبية، رسالة تخرج لنيل شهادة دكتوراه، قسم علم الاجتماع، جامعة وهران، الجزائر، 2014.
2. شفيق ليكوفان: الأثر السوسيوثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2009.
3. مها حسني الشحروري: 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، 2007.
4. همال فطيمة: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة– مذكرة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والإسلامية، جامعة الحاج لخضر، الجزائر، 2011–2012.

الإطار النظري

الفصل الأول

تكنولوجيا المعلومات وطفل العالم الرقمي الحقيقي والافتراضي

تمهيد

نعيش في وقتنا الحاضر في عالم متغير يختلف كثيرا عما كان عليه من قبل، إنه عالم تكنولوجيا المعلومات المتقدمة والفائقة والرقمية، التي غيرت المجتمع من مجتمع صناعي إلى مجتمع معلوماتي رقمي، فجعلته مجتمعا متطورا في جميع المجالات وجميع التخصصات، وسرعت من التعاملات اليومية للأفراد ونشرت الكثير من الثقافات الرقمية التكنولوجية حتى أصبحت جزء لا يتجزأ من العالم الواقعي الحقيقي، كما أن تكنولوجيا المعلومات جعلت من المعلومة مجالا اقتصاديا كبيرا وواسعا بدلا من اقتصاد المال والمادة وثروة المادية .فبعدما استعمل الباحثون والمخترعون التكنولوجيات الرقمية في مجال الحياة اليومية والعملية، بدءوا البحث والعمل على استعمالها في الترفيه والتسلية والترويح عن النفس، وهذا ما نتج عنه تطوير ألعاب الفيديو وتحديث الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية

المطلب الأول: تعريف تكنولوجيا المعلومات الرقمية

فتكنولوجيا المعلومات هي مجموعة المعارف والخبرات المتراكمة والمتاحة، والأدوات والوسائل المادية والتنظيمية والإدارية، التي يستخدمها الإنسان في الحصول على المعلومات :الملفوظة والمصورة والمتنية والمرسومة والرقمية، وفي معالجتها وبثها وتخزينها بغرض تسهيل الحصول على المعلومات وتبادلها وجعلها متاحة للجميع، وهي إدارة ومعالجة المعلومات باستخدام الحاسوب بما في ذلك العتاد والبرمجيات المطلوبة للوصول لها، وتشير دائرة المعارف الدولية لعلم المعلومات والمكتبات إلى تكنولوجيا المعلومات باعتبارها تكنولوجيات إلكترونية لجمع واختزان ومعالجة وتوصيل المعلومات[1].

كما تعرف تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على أنها جميع التكنولوجيات الحديثة التي تستعمل في الاتصال بين الأشخاص مثل تجهيزات الإعلام الآلي والبرمجيات والحواسيب وتجهيزات المكاتب والشبكات والهواتف المحمولة والثابتة وغيرها، كما أنها ذلك

[1] – محمد فتحي عبد الهادي: مقدمة في علم المعلومات، دار الثقافة العلمية، ط2، الإسكندرية، مصر، 2008، ص152.

المزيج من تقنية معالجة المعلومات وحفظها وتقنية نقل وتوزيع المعلومات وقد عرفت هذه التقنيات تطورا كبيرا وسريعا في هذا العصر حتى أطلق عليه عصر المعلومات[1].

كما تعرفها الدكتورة" أماني زكريا الرمادي "على أنها الأجهزة والوسائل المستخدمة لتسيير إنتاج ومعالجة وتداول المعلومات وتدفقها وتبادلها وجعلها متاحة لطالبيها بسرعة وفاعلية، مثل" الأجهزة السمعية البصرية، والمصغرات الفيلمية، وآلات التصوير والاستنساخ، والتلكس، والبريد المصور، والهواتف، والحاسب الإلكتروني...الخ [2].

فهذه التكنولوجيات لا تقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون أخرى، فالأطفال بصفتهم أيضا أفرادا في المجتمع فهم أيضا معنيون بها، ومن هنا فنحن نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات الساعية لدخول في مجتمع المعلومات وذلك بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها وكيفية استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتوظيفها في الدراسة والتعليم والترفيه والتسلية [3].

المطلب الثاني: وسائل تكنولوجيا المعلومات الرقمية

تشير تكنولوجيا المعلومات الرقمية إلى الوسائل الرقمية المستعملة لإنتاج ومعالجة وتخزين واسترجاع وإرسال المعلومات وإيصالها سواء في شكل معطيات رقمية، نص، صوت، صورة، فتكنولوجيا المعلومات تعتبر بحد ذاتها نتاجا مناسبا للتلاحم والتكامل بين كل من تكنولوجيا الحاسبات الآلية وتكنولوجيا الاتصال والإعلام، فهي جميع أنواع التكنولوجية المستخدمة في تشغيل ونقل وتخزين المعلومات في شكل إلكتروني، وتشمل كل

---

[1] – محمد سبخاوي: واقع و تقييم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعي، حالة جامعة الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم العلوم الاقتصادية، تخصص سبر آراء وتحقيقات اقتصادية، 2006، ص3.

[2] – أماني زكريا الرمادي: المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر، 2008، ص14،15.

[3] – مفتاح محمد دياب: مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، مكتبة المجتمع العربي للنشر، دار الصفاء، ط1، عمان، الأردن، 2006، ص93.

من الحواسيب الإلكترونية والتليفزيون الرقمي العالي الوضوح والراديو الرقمي وجهاز الفيديو الرقمي والأقراص المضغوطة[1].

أولا: الحاسوب الإلكتروني

هو جهاز أو آلة إلكترونية تستقبل البيانات بشكل يمكنها قراءته ثم تقوم عن طريق الاستعانة ببرنامج خاص بعملية تحريك وتشغيل هذه البيانات لكي تخرج وتسترجع في النهاية على شكل نتائج أو إجابات أو حلول[2]، كما أنه نظام إلكتروني لمعالجة البيانات وفقا لمجموعة من التعليمات، ويتكون من مجموعة من الأجهزة الإلكترونية تدعى Hardware يتم التحكم في أدائها بواسطة مجموعة من البرامج المخزنة تدعى Software [3].

وتتكون ذاكرة الكمبيوتر من ذاكرتين :الأولى ذاكرة حية تقوم بمعالجة مختلف العمليات من قبل المستخدم، والثانية ذاكرة ميتة تسمح بتخزين المعطيات، ويرمز للذاكرة الحية بـRAM أما الذاكرة الميتة فيرمز لها بـROM.

ثانيا: التلفزيون الرقمي عالي الوضوح High-definition digital Tétévision

هو ذلك الجهاز الصغير الذي له تأثير على المشاهد سواء كان كبيرا أو صغيرا، حيث يعد من أهم وسائل المعلوماتية الرقمية فهو يجمع بين الصوت والصورة والكثير من مزايا الإبهار التكنولوجي[4]، فيعد استخدام البث التليفزيوني المباشر من أهم مظاهر التطور التكنولوجي في مجال الاتصال في عقد التسعينات.

---

[1] – مراد رايس: أثر تكنولوجية المعلومات على الموارد البشرية في المؤسسة، دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك بالأغواط، DML، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم علوم التسيير، فرع إدارة الأعمال، 2005، ص28.

[2] – محمد فتحي عبد الهادي: المرجع السابق، ص157.

[3] – مجد هاشم الهاشمي: تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، دار أسامة، ط1، عمان، الأردن، 2004، ص226.

[4] – محمد حسن علي الجندي: الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية، دار الجامعة الجديدة، مصر، 2008 ، ص62.

ثالثا: الراديو الرقمي Digital radio

استفاد الراديو من التقنية الرقمية استفادة كبيرة في مجال بث الصوت والأغاني والموسيقى، وبفضل التقنية الرقمية أمكن تجاوز بعض عوائق التشويش التي كانت سائدة من قبل، فمن المعروف في النظام التماثلي أو التناظري أن إشارات الإذاعة أو التلفزة تنتقل في شكل أمواج كهرومغناطيسية، لكن هذه الإشارات تكون في النظام الرقمي مشفرة في شكل تتالي الأرقام في مجموعات من 0 و1، وهي تقنية من تقنيات الإعلام الآلي، إن إيجابيات الرقمية جد معتبرة، فهي تخص نقل الإشارات كما تخص نقل المعلومات.

وفي النظام التماثلي يضعف الإرسال بفعل الضجيج، ولا يمكن تصليح هذا الضعف، كما يضعف الإرسال كلما طالت المسافة وكلما طالت مدة استخدام الشريط تنقص فاعلية وصفاء الصوت . لكن التقنية الرقمية في مأمن من عيوب النظام التماثلي في الإعلام والاتصال، حيث يسمح النظام الرقمي من مراقبة الأخطاء خلال الإرسال، كما أن معالجة المعلومات تتم بواسطة الكمبيوتر حيث الدقة اللامتناهية، وقد أصبحت حاليا كل وسائل الإعلام والاتصال رقمية أو هي في طريق الرقمية، وتعتبر البث الرقمي من أهم التحسينات التي أدخلت على الإذاعة في نهاية القرن العشرين، ومن إيجابيات البث الرقمي الصمود أمام التشويش، أي أن المستمع يتلقى المعلومة أو الصوت بشكل ممتاز[1].

رابعا: جهاز الفيديو الرقمي Digital Vidéo Recorder

هو جهاز الفيديو الذي يسجل في شكل رقمي أقراص أو غيرها من الذاكرة المتوسطة داخل الجهاز، ويشمل هذا المصطلح مجموعة صناديق قائمة بذاتها، كمشغلات الوسائط المحمولة (PMP)، وبرمجيات لأجهزة الكمبيوتر الشخصية التي تتيح التقاط مقاطع فيديو وتشغيلها من وإلى القرص، وقد بدأ بعض مصنعي الإلكترونيات الاستهلاكية بعرض للتلفزيونات مع (أجهزة مسجل الفيديو الرقمي) والبرمجيات التي بنيت للتلفزيون في حد

[1] – محمد لعقاب: مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية على الأنترنتيين في الجزائر، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية الآداب واللغات، قسم علوم الإعلام و الاتصال، 2001، ص131.

ذاته، " إل جي LG" أول من أطلق واحدا عام 2007، وتجمع كاميرا الفيديو الرقمية بين كاميرا ومسجل فيديو رقمي، وحتى الهواتف المحمولة غالبا ما يكون لها كاميرا فضلا عن بعض إمكانية تسجيل الفيديو الرقمي[1].

كما أن جهاز الفيديو الرقمي هو من أهم الوسائط المثالية للاستخدام المستقبلي في أعمال المكتبات العلمية ومراكز المعلومات بطريقة حديثة وبصورة جذابة وشيقة وهو عبارة عن جهاز فيديو يتم تسجيل المعلومات عليه على أسطوانات تشبه أسطوانات تسجيل الأصوات وبعد ذلك تدار على جهاز للعرض فقط، ومن أهم مميزات الفيديو الرقمي أنه يمكن تسجيل الأفلام والصور المتحركة والصور الثابتة والكلمات بطريقة سهلة على وجهي الأسطوانة وبصورة أوضح بكثير من الفيديو كاسيت ويتميز صوته بالنقاء [2].

يعتبر جهاز الفيديو بكل أنواعه وسيلة منزلية ذات الاستعمال العائلي سواء من طرف الأب أو الأم عادة أو الأولاد، أو حتى بشكل جماعي، فجهاز الفيديو هو جهاز يتصل بالتليفزيون لإظهار الصوت والصورة والحركة والنص، وقد أتاح الفيديو مرونة كبيرة في مشاهدة التليفزيون، وأدى إلى زيادة استخدام أجهزة التليفزيون المنزلية وأتاح دائرة أوسع من البرامج التي يمكن الاختيار منها.

خامسا: الأقراص المضغوطة CD-ROM drive

يعد اختراع الأقراص المضغوطة من الإنجازات البالغة الأهمية في مجال تكنولوجيا المعلومات، حيث أدخلت هذه التكنولوجيا تحولات جذرية في تطوير نظم حفظ واسترجاع المعلومات، وقد تعددت تسميات الأقراص المضغوطة في لغاتها الأصلية، وتبعا لذلك تعددت تسمياتها في اللغات التي ترجمت إليها، فهناك من يسميها أقراص الليزر Laser Discs، وهناك من يطلق عليها تسمية أقراص الفيديو Vidéo Discs وهناك من يطلق عليه اصطلاح الأقراص البصرية Optical Discs، وهناك من يسميها الأقراص

[1] – https://ar.wikipedia.org/wiki/ ، مسجل الفيديو الرقمي، موسوعة الويكيبيديا الحرة، اطلع عليه يوم 13-08-2020.

[2] – محمد حسن علي الجندي: المرجع السابق، ص29.

المضغوطة Compact Discs، وتكمن الخاصية الأساسية للأقراص المضغوطة، في كونها للقراءة فقط وليس للمحو وإعادة التسجيل، لذلك تسمى اختصارا باللغة اللاتينية CD– ROM وتعني Discs Compact Read Only Memory أي الأقراص المضغوطة للقراءة فقط، فعندما تسجل عليها المعلومات يستحيل محوها بخلاف الأشرطة الصوتية وأشرطة الفيديو التماثلية.

في بداية الأمر تم تصميم الأقراص المضغوطة خصيصا لتخزين الصوت الرقمي CD AUDIO ثم أصبحت تستخدم سندا ومدعما لكل وسائل الإعلام، حيث يمكن التخزين عليها :النصوص، الصور الثابتة والمتحركة، المعطيات الآلية بطريقة رقمية، إذ أن الأقراص المضغوطة رقمية وليست تماثلية، وقادرة على تخزين المعلومات في مختلف أشكالها [1].

المبحث الثاني: تكنولوجيات الاتصال الحديثة

المطلب الأول: تعريف تكنولوجيات الاتصال الحديثة

إن المعلومات لا قيمة لها ولا فائدة منها ما لم يتم انتقالها أو تمريرها في الوقت الذي يحتاجها طالبها فيه أيا كان مكانه، ولذلك كان من الضروري الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة المرتبطة بطرق توصيل المعلومات، ألا وهي تكنولوجيا الاتصال الحديثة والتي تعرف على أنها مجموعة التقنيات أو الأدوات أو الوسائل أو النظم المختلفة، التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون أو المحتوى الذي يراد توصيله من خلال عملية الاتصال الجماهيري أو الشخصي أو التنظيمي أو الجمعي أو الوسطي، والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات المسموعة أو المكتوبة أو المصدرة أو الرسومية أو المسموعة المرئية أو المطبوعة أو الرقمية وذلك من خلال الحاسبات الإلكترونية، ثم تخزين هذه البيانات والمعلومات وبعدها تسترجع في الوقت المناسب، ثم عملية نشر هذه المواد الاتصالية أو الرسائل أو المضامين مسموعة، أو مسموعة المرئية، أو مطبوعة أو رقمية، ونقلها من

[1] – محمد لعقاب: المرجع السابق، ص120.

مكان إلى آخر وتبادلها، وقد تكون تلك التقنيات يدوية أو آلية أو إلكترونية أو كهربائية حسب مرحلة التطور التاريخي لوسائل الاتصالات والمجالات التي يشملها هذا التطور. إن العناصر الأساسية التي تتكون منها تكنولوجيا الاتصال والتي مرت بمراحل تاريخية من التطور، تخللتها قفزات كبيرة، ويمكن أن تنحصر بشكل أو بآخر أبرز العناصر التي تتكون منها في: الأنترنيت، الأقمار الصناعية، الهاتف الرقمي، الميكروويف [1].

المطلب الثاني: عناصر تكنولوجيات الاتصال الحديثة

أولا: الأنترنيت International Net Work

كلمة " الأنترنيت" كلمة انجليزية مركبة مختصرة من مقطعين "Inter" اختصار لكلمة International بمعنى دولي، وكلمة "Net" اختصار لكلمة Network بمعنى شبكة، وعبارة Interconnected Networks تعني الربط بين عدة الشبكات، وتشتمل الأنترنيت على مجموعة تتكون من الملايين من الشبكات (العدد في ازدياد مستمر) لتراسل المعطيات المختلفة الحجم والخصائص، ولهذا فإن الأنترنيت ليست شبكة كما هو شائع، وإنما هي ربط بين عدة شبكات، وطنية، جهوية، جامعية، وشبكات خاصة.....الخ، وتسمح هذه الشبكات المتصلة للأفراد بأن يتبادلوا المعطيات والاتصالات مهما تباعدت المسافة بينهم، ومهما كان الفارق الزمني الذي يفصلهم [2].

والأنترنيت عبارة عن استغلال متقدم للحساب الآلي يقوم بربطه عبر الاتصالات الدولية المترابطة مع وجوب توفر تقنية خاصة قوامها المضمن Modem وخط هاتف واشتراك في الشبكة، ويتولى المضمن Modem تحويل البيانات الرقمية داخل جهاز

---

[1] – عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي: ثورة المعلومات والأمن القومي العربي، مجدلاوي للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن،2003، ص28.

[2] – إبراهيم بعزيز: منتديات المحادثة والدردشة الإلكترونية، دراسة في دوافع الاستخدام والانعكاسات على الفرد والمجتمع، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008، ص29.

الحاسب الآلي إلى إشارات صوتية بواسطة خطوط الهاتف التي تتولى بدروها نقل المعلومات عبر أكثر من المضمن [1].

تعد شبكة الأنترنيت من أهم إنجازات التكنولوجيا الحديثة التي تحققت في مجال الاتصال في أواخر القرن العشرين، إذ استطاعت هذه الشبكة أن تلغي المسافات بين الدول، ومن خلالها يستطيع الإنسان أن يطلع على أحداث العالم وتطوراته في المجالات المختلفة، وأن يتبادل المعلومات، وينشر الثقافة والنشاطات الإنسانية الأخرى، وذلك من خلال إنشاء مراكز للمعلومات القادرة على تلقي المكالمات والرد على الأسئلة والاستفسارات في شتى المجالات.

وشبكة الأنترنيت يعرفها الكثير من الكتاب بأنها شبكة المعلومات العالمية، وتعددت العبارات في وصفها فهي شبكة الشبكات، بيت العنكبوت العالمية، بيت العنكبوت الإلكترونية، والسيبر سبيس Cyber Space الشبكة التي تربط كامل الشبكات الموجودة في كل الكرة الأرضية وصورة من صور الطريق السريع للإعلام والمعلومات وحل علمي فعال للاتصال العالمي.

ثانيا: الأقمار الصناعية Satellite

تعتبر الأقمار الصناعية للاتصالات Communications satellite من أحدث وأعظم الوسائل لإرسال واستقبال المعلومات في مجال الاتصالات عن بعد، والقمر الصناعي هو شيء أو كيان يوضع في المدار الجوي فوق الأرض لاستقبال وإعادة نقل الرسائل من نقاط مختلفة على الأرض، ويمكن النظر إليه على أنه محطة تحويل Switchboard في السماء، ويطلق القمر الصناعي للاتصالات بواسطة صاروخ لوضعه في المدار الجوي فوق الأرض على ارتفاع 23,000 ألف ميل، وعلى هذه المسافة يحتفظ

[1] – مليكة عطوي: الأنترنيت والملكية الفكرية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر،2004، ص19.

القمر الصناعي بسرعة ثابتة مع دوران الأرض، ومن ثم يبدو بقاؤه ثابتا في الفراغ وتبث والرسائل إليه من نفس الأماكن في كل وقت لأنه يبقى دائما في خط الرؤية.

وهكذا فالقمر الصناعي ليس معلقا أو سابحا في الفضاء وإنما هو يدور في مدارات مختلفة حول الكرة الأرضية وبسرعة كبيرة، ويعمل كاملة في زمن يتراوح بين سرعة واحدة عدة ساعات بينما تدور الكرة الأرضية حول محورها مرة واحدة كل 24 ساعة. فالقمر الصناعي للاتصالات ليس كبيرا جدا، إذ يبلغ ارتفاعه حوالي 10 أقدام وعرضه حوالي 8 أقدام، وله عدة هوائيات تشبه هوائيات التليفزيونات المثبتة فوق أسطح المنازل، وبداخله توجد عدة أجهزة لاستقبال الرسائل من الأرض (مستقبل) ولتكبير أو لتقوية الإشارات في هذه الرسائل ولبث أشعتها إلى أي نقطة على الأرض يراد توصيلها، وبذلك فإن الأقمار الصناعية للاتصالات قد حلت محل الآلاف من محطات الميكروويف[1].

ثالثا: الهاتف الرقمي Digital phone

من المعروف أن أول تبادل للكلام عن بعد تم عام 1876، بعد الاختراع التاريخي الشهير الذي قام به" غراهم بال "أنه الهاتف، لكن منذ ذلك التاريخ عرف الهاتف العديد من التغييرات التقنية، حيث انتقل الإرسال والاستقبال من النحاس إلى الألياف الزجاجية، التي تسمى أيضا الألياف البصرية أو الضوئية، حيث حلت الإشارات الضوئية محل الإشارات الكهربية عبر النحاس، فالألياف الضوئية هي التي مكنت من توسيع استخدام الهاتف حيث تضاعف المكالمات 10 مرات في نفس الخيط.

وقد لحقت بالهاتف العديد من التحسينات خاصة التقنية الرقمية التي بدأت في مجال الهاتف منذ عام 1970، فمنذ ذلك الحين والانتقال يتم تدريجيا نحو الرقمية في مجال الهاتف.

وسيتحول الهاتف النقال إلى مساعد شخصي حقيقي، حيث بإمكانه استقبال رسائل البريد الإلكتروني وحفظ المعطيات والإبحار عبر شبكة الأنترنيت، والبحث وتبادل

[1] – محمد فتحي عبد الهادي: المرجع السابق، ص175.

المعلومات مع أنظمة أخرى، وبتزويد بشاشة يصبح بإمكانه عرض صور فيديو، وبطاقته الشفوية يمكن قراءة الرسالة بصوت عال لتترجم إلى لغة أخرى حسب الحاجة [1].

ويعتبر الهاتف الرقمي بالتأكيد واحدا من أفضل الوسائل لتوصيل المعلومات الصوتية، فهو يتيح للفرد أن يتحدث مع فرد آخر في أي مكان بالعالم، ويمكن استخدامه لإرسال الصور وكذلك المعلومات المقروءة أليا الخاصة بالحاسبات الإلكترونية عبر نفس الخطوط وعبر المسافات القريبة منها والمتوسطة والبعيدة.

وتستخدم الخطوط الهاتفية في الوقت الحاضر لتوصيل المعلومات المنطوقة Spoken وللاتصال المباشر بالحاسب الإلكتروني، ولنقل المعلومات المصورة بواسطة الفاكس، وكلمة فاكس هي اختصار لكلمة فاكسيميلي Facsimile وتعني نسخا طبق الأصل،[2] وقد أصبح المصطلح يطلق على نقل الصور الثابتة من مكان لآخر خلال شبكة الهواتف والصورة هنا تكون خطابا مكتوبا أو خريطة طقس...الخ.

رابعا: الميكروويف Microwave

يعتبر الميكروويف طريقة أخرى لإرسال واستقبال المعلومات، ويشير المهندسون إلى مصطلح الموجة المصغرة عندما يصنعون نظم المعلومات التي تستخدم الموجات Bands العالية التردد للطيف الإذاعي في النقل وتستخدم الإذاعات العادية موجات أقل ترددا، وهناك الآن من محطات الميكروويف للإرسال والاستقبال التي تنتشر في كثير من دول العالم.

ويمكنك أن تتعرف على واحدة منها إذا وجدت برجا هوائيا إذا أنف غير حاد Blunt nose وأطباق دائرية على القمة، والأنف غير الحاد هو الذي يظهر الفرق بين برج هوائي ميكروويف وبرج هوائي تليفزيوني، وأبراج الميكروويف توضع على بعد حوالي 30 ميلا

[1] – محمد لعقاب: المرجع السابق، ص139.

[2] – محمد فتحي عبد الهادي: المرجع السابق، ص171.

بين كل واحد وآخر بحيث يمكن لقمة أي برج رؤية قمة البرج الآخر بدون أن يعترض مجال الرؤية أي عائق، وهذا ما يسمى خط الرؤية.

ولتوفير خط الرؤية هذا، عادة ما توضع أبراج الميكروويف على سطح المباني العالية أو على قمم الجبال المرتفعة، ويمكن النظر إلى توصيلات الميكروويف على أنها طرق علوية Highways للاتصال الواسع في السماء لأنها تأخذ مكان عدة آلاف من الكابلات المتحدة المحور [1].

المبحث الثالث: الطفل بين العالم الرقمي الحقيقي والعالم الرقمي الافتراضي

المطلب الأول: 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 بشتى 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 [2].

---

[1] – محمد فتحي عبد الهادي: المرجع السابق، ص174.

[2] – مفتاح محمد دياب: مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، مكتبة العربي، دار الصفاء، ط1، عمان، الأردن، 2006 ، ص93.

في هذا العصر ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديرون المشكلات يومية 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 والتثقيف واستيعاب مفاهيم العصر.

ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والأنترنيت، 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 خطرة بعيدا عن الرقابة [1].

وهناك أنماط وأنواع مختلفة ومتطورة لاستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية علمية منها، برامج الألعاب وهذه البرامج تقوم بشرح المفاهيم العلمية بطريقة شيقة وسهلة ومحببة 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

[1] – مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، دار المسيرة، ط1، عمان، الأردن، 2008، ص21.

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 تعبيرا عن الحياة نفسها [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 تلبيتها وإشباعها بما يتوافق مع حاجات الطفولة وتطلعاتها المستقبلية. وبدأت الحواسيب تدخل خصائص إضافية تلبي حاجات الطفل الحديثة لإتمام نموه الشخصي والاجتماعي والوطني حيث تزوده بمحفزات الفكر والعمل لتحسين نوعية التعليم التي يمارسها الأطفال بتوافق مع حاجاتهم ومتطلبات مجتمعاتهم[2].

ومن بين التكنولوجيات الرقمية أيضا المنتشرة انتشارا واسعا وسط المراهقين وحتى الأطفال، نشير إلى استخدام جهاز MP3 وMP4 الذي أصبح فعلا ظاهرة اجتماعية

---

[1] – مها حسني الشحروري: المرجع السابق، ص22.

[2] – باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ: وسائل الإعلام والطفولة ، دار الجرير، ط2، عمان، الأردن، 2006، ص201.

وثقافية ملفتة للانتباه، بحيث يعود انتشار هذا الجهاز الرقمي إلى المتعاملين عديدين بالجزائر الذين استثمروا في مجال تكنولوجيات الاتصال الجديدة، وتحديدا الهاتف الخلوي، وتم السماح باستيراد معدات تكنولوجيا الإعلام والاتصال والاستثمار فيها.

وهكذا أصبحت مختلف الشرائح الاجتماعية في الجزائر تستخدم التكنولوجيات الجديدة كالهاتف الخلوي والحاسوب والأنترنيت وآلات التصوير الرقمية وأجهزة MP3 وMP4 والأقراص المضغوطة المختلفة، ولقد اكتسبت التسجيلات الموسيقية وتكنولوجيا التكبيس الموسيقي أهمية خاصة منذ عقود من الزمان لدى مختلف الأجيال العمرية، ولكن أهميتها زادت منذ اختراع" الوالكمان "وراديو 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[1]، كما أنه جهاز يوفر لنا خدمة الراديو الرقمي ذو تقنيات عالية.

إضافة إلى كل هذه التكنولوجيات الرقمية التي أدت إلى رقمنة الطفل هناك تكنولوجيا أخرى ألا وهي التليفزيون 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 التليفزيون يعد من الكماليات في البيت بل أصبح وجوده من الضروريات وخاصة مع وجود البث الرقمي الفضائي وظهور القنوات المتخصصة، وترى" هملويت" أن أهم أسباب مشاهدة الأطفال للتليفزيون هي التعرف على العالم الذي يحيط بهم، فيحسون بالأمان من خلال الأفكار المألوفة في الكثير من برامجهم، فمعظم البرامج المقدمة من طرف هذه القنوات التليفزيونية الرقمية هي برامج حسب أذواق الشباب والمراهقين وحتى الأطفال وذلك لجلب انتباههم، كما أن من بين أهم هذه الأسباب أيضا

[1] – حفيظة بوزيدي: التلاميذ المراهقون وجهاز MP3، دراسة في الاستخدامات والاشباعات بمنطقة" قصر البخاري 2008–2009، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009، ص99.

أن الأطفال والمراهقين يحبون بطبعهم كل ما هو جديد ومتطور وبتقنيات عالية وصورة عالية الوضوح والدقة وبمختلف الأحجام والأنواع [1].

ومن بين التقنيات الرقمية التي جعلت من الطفل فردا مندمجا في عالم الرقمية والحداثة والتطور التكنولوجي هو جهاز الفيديو الرقمي الذي يعتبر من بين أهم الوسائل الإعلامية الرقمية الحديثة، وهو عبارة عن جهاز رقمي لتسجيل وعرض الفيديو بتقنيات رقمية محضة وحديثة وذلك بواسطة جهاز التلفزيون المرتبط به في العرض، بحيث يتيح للطفل والشاب فرصة تسجيل البرامج التليفزيونية في أي وقت، يعتمد هذا الجهاز الرقمي على الصوت والصورة مما يجعل الطفل أكثر انجذابا له، إذ يمكن الطفل من تسجيل الرسوم المتحركة والشرائط الوثائقية والأفلام ويمكنه من عرض برامجه المفضلة من خلال الأقراص المضغوطة بكل أنواعها والتي يستعملها أيضا في العديد من الأجهزة الأخرى كأجهزة الألعاب الإلكترونية وفي الكمبيوتر، إذن فالأقراص المضغوطة هي أيضا تعتبر عاملا من العوامل الرئيسية التي أدخلت الطفل في عالم الرقمنة والجيل الرقمي الجديد وفي مجتمع المعلومات والتكنولوجيا.

كما تعد الأقراص المضغوطة المحملة بألعاب الفيديو، من بين الهوايات التي تستقطب إليها شريحة الأطفال الذين يميلون إلى ألعاب" الأكشن " ويفضلون تمضية أوقات فراغهم في اللعب بها على شاشات الفيديو، وتعد الأسواق المصدر الأول الذي يروج إلى مثل هذه الألعاب التي تكون في غالب الأحيان مركبة بجملة من لقطات العنف والدمار وروجت لها بشكل كبير لتوجه إلى الأطفال محققة رواجا واسعا بين أوساط الصغار بالرغم من المخاطر التي قد تشكلها عليهم كونها ألعاب استنسخت من أفلام" الاكشن" الأمريكية والقتالية الصينية" ناروتو"،" سبيدرمان"،" هاري بوتر"،" كابتان دوكرايبا"، و"عالم الديجتال"، من أكثر أفلام الأكشن المحملة على الأقراص المضغوطة التي تلقى استحسان عدد هائل

[1] – كهينة علواش: معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،2006 2007، ص66.

من الأطفال الذين يقبلون عليها بكثرة، وهي الأفلام المستوحاة من الخيال وما تنسجه مخيلة كتاب السيناريوهات المفعمة بالمغامرات والإثارة وإن صح تلقيبها بالسيناريوهات المستخرجة من مدرسة تعليم السحر والشعوذة، وكذا موظفي الأرواح الشريرة، وهي نفس الأفلام التي بلغت فيها نسبة المشاهدة درجة عالية جدا لحصولها على عدد هائل من المعجبين والمتتبعين ليس فقط من الصغار وإنما حتى الكبار، ولأن التأثير شمل كل الشرائح في المجتمع وفي العالم، اقتحمت هذه القصص أيضا حتى البرامج الدراسية، بل الكتب المدرسية الطور الثاني كقصة" هاري بوتر "التي أدرجت في كتاب الفرنسية لسنة أولى متوسط [1].

المطلب الثاني: الطفل والعالم الافتراضي The Child and the Virtual world

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الأنترنيت، 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 للأنترنيت، 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.

والمتفحص لواقع مستخدمي الأنترنيت 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 الأنترنيت السبق في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية [2].

---

[1] شهرزاد سالمي: الأقراص المضغوطة وعالم "الديجيتال " خطر يحدق بالأطفال على الأولياء تداركها، يوم01 -12-2008، يومية الحوار الجزائرية، العدد 355، اطلع عليها يوم 14-08-2020.

[2] – شفيق ليكوفان: الأثر السوسيوثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2009، ص 58.

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 آبهين 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 للأنترنيت 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].

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 وملموس 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].

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

[1] – أحمد بعلي: الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، 2006، ص72.

[2] – شفيق ليكوفان: المرجع السابق، ص59.

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].

عملية التجرد من صلات العالم الحقيقي، يتزايد يوما بعد يوم، وملامحه أصبحت بادية وجلية لا تكاد تخفى عن عين ملاحظ، فالاتصال المباشر وجها لوجه صار في أيام الأنترنيت جزء من الكماليات التي لا يعني بها الفرد الرقمي كثيرا، وقد نبه لذلك العديد من المختصين، فقد حذر أسقف يورك البريطاني" ديفيد هوب "من تدني مستويات التفاعل بين البشر، بعدما أصبح الفرد لا يجد سببا كافيا ليخرج من منزله، ويلاقي أصدقاءه أو معارفه، فكل شيء أصبح متوفرا عبر الشبكة، التي اختزلت العلاقات الشخصية المباشرة وعوضتها بالعلاقات الشبكية.

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 أسرتهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون ومسحوقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه إملاءات الأسرة والمجتمع[2]. 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.

[1] – شفيق ليكوفان: المرجع السابق، ص60.

[2] – المرجع نفسه، ص61.

وعلى هذا الأساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي، وليس الطفل الجزائري بمنأى عن واقع الطفل الغربي والعربي، بل له خصائص مشابهة إلى حد كبير، وهو من أكثر الشرائح الاجتماعية تفاعلا بشبكة الأنترنيت وانبهارا بعالمها الجديد، فقد أسفرت الملاحظة التي خصت عينة دراستي مدى المعرفة التقنية التي يحظى بها الطفل في استخدامه للكمبيوتر وشبكة الأنترنيت، حيث أن ثلثي العينة من الأطفال الذي استخدموا الشبكة في مقاهي الأنترنيت محل الدراسة، تمكنوا من الولوج في الشبكة وأنهوا إبحارهم عبرها، دون أن يطلبوا أية مساعدة سواء من صاحب المقهى أو ممن رافقوهم.

المطلب الثالث: الطفل الجزائري والعالم الافتراضي

عرفت الجزائر في نهاية التسعينات قفزة نوعية في استخدام الشبكة، بعدما أصبحت موجهة لعموم الناس، ووجد الطفل غايته فيها، حيث أصبح من رواد مستخدميها ووجد في التسهيلات التعليمية التي تقدمها له ملاذا لم يحظ به سابقوه، إنها فردوس المعارف عالم كامل من المعلومات، نصوص متشعبة تقودنا من مكتبة إلى أخرى، وفيض من المعلومات أكثر بكثير مما يطلبه الطفل أو المتصفح، حتى أن بعض الباحثين شبهوها بمتاهة المعارف قد يخرج منها المتصفح دون أن يثبت على ما يريده بسبب سوء انتقائه[1].

لقد وجد الطفل الجزائري في شبكة الأنترنيت فضاء خصبا للإبحار عبرها وتصفح ملايير المعلومات التي تقدمها هذه الأخيرة، ورغم تلقيه لخطوات البحث وعدم تنشئته ليواكب عروض الشبكة، إلا أن الطفل الجزائري استطاع فك رموز هذه الأخيرة للولوج عبرها، متجاوزا عائق اللغة والإجراءات التقنية، لكنه بالمقابل فشل في التعاطي مع المعلومات المتوفرة عبرها بشكل صحي سليم، فقد حاول الاستعانة بالشبكة لتطوير معارفه ودعم مشواره الدراسي فكان المردود وفيرا، لكن قيمة ذلك المردود لا يساوي شيئا، فتحول التلميذ

[1] – شفيق ليكوفان: المرجع السابق، ص134.

إلى آلة ناسخة لمعلومات الشبكة، وأصبح السباق العلمي يتركز في جلب أكبر قدر من المعلومات بغض النظر عن استيعاب الطفل لما حصله.

وتعتبر ظاهرة استنساخ البحوث من طرف الطفل الجزائري على غرار أطفال دول العالم الثالث، وبعض أطفال الدول المتقدمة التي تسعى جاهدة لقطع هذه العادة عن أطفالها من أخطر النتائج الثقافية لاستخدام الشبكة، ورغم الصمت الذي لقيته الظاهرة إلا أن سلبيات هذه الأخيرة تتفاقم يوميا، ففي وقت قريب كان التلميذ يعتمد في إنجازه للبحوث على السعي عبر المكتبات ودوره الثقافة وسؤال ذوي الاختصاص وحتى في الدول المتقدمة التي أوجدت محتويات تعليمية مقتدرة، فهي تحاول اليوم تدريب التلميذ على الاعتماد النسبي على عروض الشبكة والاقتصار على الجوانب التاريخية والصور وجوانب من الآراء المتواجدة فيها حول المعلومة المراد تحصيلها، في حين استغنى التلميذ الجزائري بمباركة المعلمين والأولياء عن أخلاقيات البحث فأصبح يستنسخ البحوث والواجبات المدرسية فلا يكلف نفسه سوى عناء الضغط على زر واحد وتدوين عنوان بحثه، لتظهر أمامه كل المعطيات في شكل واضح فيتم نسخها دون إعادة قراءة المحتوى أحيانا [1] .

[1] – شفيق ليكوفان: المرجع السابق، ص141.

المبحث الرابع: مستقبل الطفل في ظل التطور الرقمي

تحت وقع التطور التكنولوجي الذي لا يعرف البطء أو الرتابة، يجب علينا أن نتساءل عن مصير الطفل الذي ترعرع في بيئة يعتبر أبرز متغيراتها التطور التكنولوجي في حالة ما إذا تم الاستهانة بالتأثيرات التكنولوجية أو تم تهميش الدور التربوي عامة والدور الأسري خاصة فإننا نتوقع ما يلي:

- فرد لا مبالي وغير مسؤول
- فرد يعاني من بنية جافة في التعامل مع ما حوله وغير سوي اجتماعيا
- فرد غير سوي سلوكيا ونفسياً
- فرد فاشل إلى حد ما في الحياة العملية بقيم هشة.
- فرد لا يعتز بهويته وانتمائه ولا يسعى للتنظيم وإصلاح مدرات عملية وتقنية عالية.

أما في حال ما إذا تم الاهتمام بتنشئة الطفل في هذه البيئة إننا نتوقع أن ينتج لدينا:

- فرد ذو ثقافة واسعة وثرية.
- فرد يجعل من التكنولوجيا صديقا وعونا له في كافة مهامه وبارع في العلوم التقنية
- فرد موهوب وسوي من عدة نواحي .
- فرد له قدرات عقلية ومعرفية والتمتع بطموح علمي

فرد يزاوج بين هويته بمختلف مكوناتها وبين ثقافة التكنولوجيا.

الفصل الثاني

أثر الأجهزة الرقمية على الطفل

تمهيد:

لقد تطور المجتمع الذي نعيش فيه، وذلك بفضل الثورة الصناعية والثورة المعلوماتية، إذ نقلنا إلى فضاء جديد من الآلات الإلكترونية والتقنيات الرقمية التي اختصرت علينا أشواطا كثيرة من الوقت والجهد، وسهلت علينا حياتنا اليومية، غير أن حياتنا اليوم في ظل البيئة الرقمية تتأثر من جانبين كون البيئة الرقمية سلاحا ذا حدين، وسنتعرف فيما يلي على أثر البيئة الرقمية على أهم فئة من فئات المجتمع وهي الطفل، وكيفية تحسين واقعه في ظل البيئة الرقمية.

المبحث الأول: التلفاز والطفل

في غمرة الثورة المعلوماتية تحولت تنشئة الطفل من نشاط متمركز حول الوالدين إلى نشاط متمركز حول الطفل. إذ أن الوالدين في السابق، وخاصة الأم كانت تتحمل عظيم المسؤولية في تربية ولدها، بما يقوم على الانتباه المتواصل له في مختلف مراحل نموه والحرص على سلامته وتنشئته بشكل صحيح بما يتوافق مع احتياجاته المختلفة، ويتعاظم دورها كونها الوسيلة الرئيسية لتثقيف الطفل وتربيته. ولم يكن محيط الطفل سوى مزيج من المؤثرات الخارجية الطبيعية، وكانت الأداة الرقمية المتوفرة آنذاك للأطفال هو التلفاز، ولم تكن البرامج التلفزيونية تعرض إلا في أوقات معينة كان الأطفال يحفظونها ويجتمعون رفقة عائلاتهم لمشاهدتها. كما أنهم كانوا أكثر تفاعلا مع بيئتهم الثقافية والاجتماعية بما فيها حلقات العلم ومختلف الألعاب التقليدية كلعبة الاختباء وغيرها [1].

المطلب الأول: تعريف التلفزيون

يعرّف التلفزيون من الناحية الفنية بأنه جهاز كهربائي ينقل صوراً متحركة أو ساكنة مصحوبة بالصوت عبر الفراغ الجوي، إذ ظهر سنة 1884 ويعتبر أكثر وسيلة استحوذت على المجتمع لما به من خصائص مكنته من تبوئ هذه المكانة بين الوسائط الإعلامية،

[1] – وين ماري، الصبحي عبد الفتاح: الأطفال والإدمان التلفزيوني، سلسلة كتب ثقافية شهرية، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، العدد 247 ، الكويت، 1999، ص173-178.

وقد أثبتت العديد من الدراسات العلمية أن استيعاب الفرد يزيد بنسبة 34%عند استخدام الصوت والصورة في آن واحد، وهذا يفسر إلى حد بعيد تعلق الأفراد بهذا الصندوق السحري وتأثيره عليهم فلطالما انجذب الصغار قبل الكبار إليه وتأثروا بمحتواه الإعلامي، وكأي شيء فهو لديه جانب سلبي فمع ظهوره اختلت الثنائية المميزة (طفل–لعب) لتفكك إلى (طفل – تلفزيون) وأثرت البرامج الكرتونية إلى حد بعيد في الطفل على عدة مستويات وسيأتي ذكر ذلك التأثير بإسهاب في العنصر التالي من البحث[1].

المطلب الثاني: تأثير التلفاز على الطفل

أولا: الآثار الإيجابية [2].

1. يعتبر التلفاز أداة تنشئة اجتماعية إذ أنه يعلم الأطفال مجموعة من القيم المجتمعية كالإيثار والتعاون والإخلاص، وذلك عن طريق مجموعة من البرامج الهادفة التي تؤدي إلى تربية الطفل على الطريقة الصحيحة للتعبير عن نفسه والتحكم في انفعالاته، وتؤثر في تربيته الخلقية وكيفية تصرفه بالشكل الصحيح في إطار المجتمع.
2. يسمح التلفاز بتوسيع الرصيد المعرفي للطفل واطلاعه على كم هائل من المعلومات التي ترفع من مستوى ثقافته وتفتح أمامه آفاقا واسعة في المستقبل.
3. يعمل على تشكيل شخصية الطفل وصقلها وترسيخ أنماط السلوك الصائبة التي تلائم مجتمعه، كما يعمل على تغييرها وتعديلها.
4. التعرف على التراث الثقافي لبلده ولمختلف البلدان حول العالم، إضافة إلى أن مشاهدته لبعض القصص المعروضة ينمي فيه حس الإبداع ويقود فكره نحو الطابع

---

[1] – همال فطيمة: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة– مذكرة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والإسلامية، جامعة الحاج لخضر، الجزائر، 2011–2012، ص85.

[2] – حيرش بغداد ليلى آمال: الطفل والتلفاز، الآثار الإيجابية والآثار السلبية، رسالة تخرج لنيل شهادة دكتوراه، قسم علم الاجتماع، جامعة وهران، الجزائر، 2014، ص50.

العلمي المنطقي الذي يسمح له بحل المشكلات ومعالجتها، أي تجعله يعيش الواقع بجوارحه ويكون عنصرا فاعلا فيه.

5. التلفزيون له أثر كبير في نضج الشخصية وتنوع ميول الأفراد ورغباتهم خاصة الأطفال، وذلك بما يضيفه في شخصياتهم من مكتسبات فنية وثقافية وعلمية تساعد على النمو الشخصي، الانفعالي، العقلي والعاطفي، كالنمو في القدرات والخبرات.

ثانيا: الآثار السلبية [1].

1. يتعلم الطفل من خلال مشاهدة البرامج المختلفة على شاشة التلفاز السلوك العنيف، وتدل آخر الدراسات العلمية على ازدياد نسب الانحراف في صفوف الأحداث بسبب الأفلام ومشاهد كانوا قد تعرضوا لها في مرحلة الطفولة.
2. الجلوس لساعات طويلة أمام شاشة التلفاز تؤدي في الأغلب إلى انعزال الطفل عن محيطه الأسري وما يعنيه ذلك من انقطاع التواصل ووجود حالة من الفراغ في العلاقات الأسرية بين الطفل ووالديه وما يؤثر سلبا على طبيعة وأنماط السلوك الواجب إتباعه من خلال إهمال الطفل من الجانب التربوي.
3. البرامج والأفلام التي تحوي قدرا عاليا من العرض الجنسي وتصوير حالات الاختلاط بين الجنسين على أنها من العناصر الإيجابية والضرورية، إنما تعطي انطباعات خاطئة عن طبيعة العلاقة بين الرجل والمرأة والفتى والفتاة والطفل والطفلة، في هذه المرحلة الحساسة من عمر الطفل واحتمال ظهور انحراف في سلوك الطفل في مختلف مراحله العمرية اللاحقة.
4. ومثلما كان عرض البرامج والأفلام الجيدة الرصينة له أثر في التواصل الحي مع ماضي وحاضر المجتمعات العربية والإسلامية فإن الانقياد إلى مشاهدة ما يعرض بدون تحديد أو تمييز بين الجيد والرديء تؤدي في حالات عديدة إلى عزل الطفل

[1] – صاحب محسن حارث: بحث حول دور التلفزيون في سلوك الأطفال، المعهد التقني، كوفة، العراق، 2012، ص21-22.

عن محيطه الطبيعي واكتساب ثقافات دخيلة تفعل فعلها المؤثر في تهديم شخصية الطفل والتأثير سلبا في أنماطه السلوكية.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية والطفل

في ظل التطور التكنولوجي وثورة المعلومات، ظهرت العديد من الأجهزة الإلكترونية ووسائل الاتصال الحديثة التي لها دور كبير في حياتنا اليومية، ويعرض الطفل أمام تحد جديد يتمثل في كيفية استخدام هذه التكنولوجيا بالقدر الذي ينفعه ويجنبه الوقوع في متاهات لا خروج منها، وفيما يلي نماذج عن أجهزة رقمية لها بالغ الأثر في حياة الطفل.

المطلب الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية

يتم استخدام الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو بنفس المعنى إلا أن هناك فرقا بينهما؛ فألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الإلكترونية والتي تعمل بواسطة جهاز الفيديو، بعدها ظهرت الألعاب الإلكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة (التلفاز، الحاسوب، الهاتف الذكي، الإنترنت)، فهي في المفهوم المعلوماتي عبارة عن برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا، وقد ظهرت أول لعبة إلكترونية (Space War) عام 1960 لتحدث ثورة جديدة في عالم البرمجيات.

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز" ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة «Floppy Disk» إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت إلى القرص المدمج « CD » تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام

معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت[1].

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف 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 وربما كذلك أكثر فائدة.

ثانيا: أصناف الألعاب الإلكترونية

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها إلي ثلاثة أنواع رئيسية هي : [2]

1. **ألعاب المتعة والإثارة:** وهي تهدف للتسلية وغالبا ما تبدأ بمستويات سهلة ثم تتدرج في الصعوبة لتصل في غالب الأحيان إلى مستويات غير معقولة في الصعوبة، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب السباقات بأنواعها وألعاب القتال ومحاكاة المعارك وغزو الفضاء...
2. **ألعاب الذكاء:** تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال.

[1] – مها حسني الشحروري: 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، 2007، ص46.

[2] – همال فطيمة: المرجع السابق، ص39–ص42.

3. **الألعاب التعليمية والتربوية:** يهدف لإكساب الطفل المعلومة أثناء لعبه وهي مصممة حسب سن ومستوى الطفل اللاعب.

ثالثا: مجالات الألعاب الإلكترونية

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

1. **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في دراسة قامت بها " جي .أف .كا G.F.K" تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل .وتظهر التحليلات التي قامت بها" جي .أف .كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:
   - ألعاب الرياضة
   - الألعاب الكلاسيكية
   - ألعاب التقمص

- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب" كازوال غايمس Casual Games " نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة" تيتريس Tetris" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو" ميستري مونسيون Mystery Mansion" و"بينبول Pinball"، و"جي .تي .إي .بينبول، GTI Pinball" و " 3 دي بول 3D Pool " وألعاب كسر الأحجار مثل " بورك بريكر دولوكس Bloc Breaker Deluxe" أو ألعاب البولينغ" ميدنايت بولينغ ...Midnight Bowling"

الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا[1].

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار

[1] – أحمد فلاق: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2009، ص129.

التحكم ...إلخ)، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول[1].

2. **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت [2].

3. **الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت:** إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

---

[1] – أحمد فلاق: المرجع السابق، ص130.

[2] – بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا القطاع العام، – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، الجزائر، 2008، ص85.

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (jeux massivement multijoueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة [1].

4. **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:** عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، الجودة، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن1 و2 و3 وجهاز

[1] – أحمد فلاق: المرجع السابق، ص130.

أس 2- PS2 وأجهزة شركة نيتاندو Nintendo والتي تعرف باسم Game – Cube.[1]

5. **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل :المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

- أجهزة أحادية اللعب :والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Code والربح بسرعة.

[1] – بشير نمرود: المرجع السابق، ص85.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Play Station أو X-Box أو Game Cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة [1].

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل

أولا: الآثار الإيجابية [2].

1. تنمية القدرات المعرفية للطفل
2. إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز
3. يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة
4. الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال الطفل بالألعاب شديدة التنوع.
5. إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
6. يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب ويجنب الصراخ والفوضى.
7. يعتاد الطفل الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

[1] – بشير نمرود: المرجع السابق، ص86.

[2] – المرجع نفسه، ص148،147.

ثانيا: الآثار السلبية [1].

1. الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم الدراسي
2. يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية لابتعاد الأطفال عن النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.
3. تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة.
4. فراغ مضمون معظم الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال.
5. تعلق الأطفال بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منه وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.
6. يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها
7. تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع مما ينعكس سلبا على الأطفال.

المبحث الثالث: البيئة الرقمية والطفل

للبيئة الإلكترونية أو الرقمية عدة تأثيرات باعتبارها باتت الموطن الجديد لمختلف فئات المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، وبما أن أهم متغير في بحثنا هذا هو الطفل دعونا نتعرف على مختلف التأثيرات التي أحدثتها البيئة الرقمية عليه:

المطلب الأول: من الجانب المعرفي والعقلي

أولا: الإيجابيات

1. تنمي الألعاب الإلكترونية الانتباه وتنشط الدماغ
2. توسع الألعاب الإلكترونية والرسوم المتحركة خيال الطفل
3. تنمي المهارات المنطقية والإدراك المكاني إضافة إلى خلق مهارة الإبداع.

[1] – همال فطيمة: المرجع السابق، ص142،143.

4. تعزيز التآزر السمعي البصري
5. تزيد من سرعة عملية معالجة المعلومات
6. تشجيع التفكير النقدي[1].
7. تعلم الطفل كيفية البناء الاستراتيجي وبعض عوامل نجاحه
8. تسهل عملية التعلم والاكتساب السريع للمحتوى
9. كثرة المثيرات تغير من بنية الدماغ حسب برينسكي [2].

ثانيا: السلبيات

1. تضعف التحصيل الدراسي
2. تسبب تشتت الانتباه وفرط الحركة
3. إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الزمن
4. تضعف القدرة اللفظية والثراء اللغوي[3].

المطلب الثاني: من الجانب النفسي والسلوكي

أولا: الإيجابيات

1. بها وسائل للتعزيز وتشبع رغبة الطفل في المكافأة الفورية.
2. تحقق للطفل نسبة من الحرية واستقلال الشخصية إذ تسمح له باختيار بيئة اللعب والشخصية ولباسها وغيرها مما يشعره بتميزه.
3. تزيد من دافعية الطفل نحو التعلم والاستكشاف
4. تولد استجابات جديدة لمثيرات متنوعة[4].
5. تمنح الطفل (في الألعاب الإلكترونية) حرية التعبير عن انفعالات الغضب والصراخ داخل اللعبة.

---

[1] – إبراهيم نداء: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، 2016، ص29،28.

[2] – حجازي آندي: دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة مجلس الطفولة العربية، العدد 43، 2010، ص42.

[3] – إبراهيم نداء: المرجع السابق، ص29.

[4] – المرجع نفسه، ص41.

ثانيا: السلبيات [1].

1. تجعل الطفل يتقمص دور الشخصية البطلة وإذا كانت شريرة تكسبه سلوكا عدوانيا
2. تجعل الطفل لا يجيد التعبير عن نفسه.
3. تصنع طفلا أنانيا
4. تكسب الطفل سلوكا يميل إلى الكسل والخمول.
5. خلق مركزية حول الذات

المطلب الثالث: من الجانب النمائي والجسدي

أولا: الإيجابيات [2].

1. تعزيز التآزر الحسي البصري
2. تخلق تناسق حركي بين حركة العينين واليد.

ثانيا: السلبيات [3].

1. يؤدي التفاعل مع مشاهد العنف إلى زيادة إفراز مواد في الجسم تعتبر مضرة إذا كانت مرتفعة عند الطفل مثل الأدرينالين.
2. تضعف البصر
3. تخلف مشكلات أو حتى اضطرابات على مستوى الجهاز العظمي والعضلي
4. تسبب السمنة بسبب قلة الحركة
5. الطفل الذي يعتاد على العرض السريع يصبح لديه زغللة أو رمش سريع في العينين.
6. جعل الطفل في حالة يقظة حسية دائمة وتأهب
7. التقليل من النشاط الحسي والحركي.

المطلب الرابع: من الجانب الثقافي والاجتماعي

أولا: الإيجابيات

---

[1] – إبراهيم نداء: المرجع السابق، ص30.

[2] – بن صادق طيب أسامة: الطفل والتكنولوجيا، مجلة الدراسات الاستراتيجية، نحو مجتمع المعرفة، العدد 44 ،2012، ص27.

[3] – حجازي آندي: المرجع السابق، ص30.

1. تزيد من شعور الفرد ببيئته والقدرة على السيطرة عليها
2. تعطي فرصة للطفل للتعامل مع التقنيات الجديدة [1].
3. تحسين المستوى الأكاديمي والمهارات الاجتماعية [2].

ثانيا: السلبيات [3].

1. تقلل من التفاعل الأسري والاجتماعي
2. تجعل الطفل يفقد هويته الحقيقية للتعامل مع مجتمع حقيقي
3. اكتساب مفاهيم عارية من القيم الأخلاقية.
4. ضعف التواصل الاجتماعي
5. مشاهدة الطفل باستمرار لأمور تتعارض وثقافتنا الإسلامية كطاولات القمار مما يغرس هذه المشاهد في ذهنية الطفل.

[1] – حجازي آندي: المرجع السابق، ص42.

[2] – صادق طيب أسامة: المرجع السابق، ص28.

[3] – حجازي آندي: المرجع السابق، ص28.

المبحث الرابع: مهام الأسرة في ظل التطور التكنولوجي وأهم الحلول والتوصيات

المطلب الأول: مهام الأسرة في ظل التطور التكنولوجي

في ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية يتعاظم دور الأسرة في تنشئة الطفل في هذا العالم الرقمي، إذ أنه مع هذا التقدم أصبح على عاتق الأبوين مسؤوليات أكبر في تربية أبنائهم وتوجيههم بشكل صحيح نحو حياة صحية سوية، ولا يمكن حصر دور الأسرة في بضعة نقاط ذلك أنها تعتبر أساس بناء المجتمعات ومصدر قوتها، إلا أن هناك بعض المهام التي على الأسرة الالتزام بها نذكر منها:

1. عقد اجتماعات عائلية لمناقشة المشاكل التي تعترضها، وهذا يساعد على نشر ثقافة الحوار في نفوس الأبناء منذ الصغر وتعويدهم على الحوار مما سينعكس إيجابا على اتجاهاتهم وسلوكهم في تعاملهم مع الآخرين في المجتمع، وكذلك بناء العلاقات الإيجابية بين الوالدين والأبناء حيث يؤدي الحوار الفعال بينهما إلى الاحترام المتبادل وتعزيز الثقة لدى الأبناء وتشجيعهم على التفكير السليم والتعبير والشفافية والمصارحة التي تكشف عن المشكلات وتساعد في البحث عن الحلول المبكرة، عبر إزالة الحواجز وتنمية علاقة الصداقة بين الطرفين التي لا تكون إلا من خلال الحوار بينهما
2. عدم الاعتماد على جهاز التلفزيون بنسبة كبيرة في تربية الأبناء، خاصة وأن هناك الكثير من البرامج التي تشكل خطرا كبيرا على تفكير الأطفال وتشكيل شخصياتهم وترسيخ القيم الإسلامية في التعامل الإنساني سواء على مستوى الأسرة أو المجتمع، وهذا يجنبهم الوقوع في متاهات الانحراف بسبب فخاخ العالم الرقمي.
3. إزالة الحواجز بين الآباء والأبناء، مما يساعد الأبناء على الاستفادة من تجارب آبائهم في الحياة وتوجيهاتهم، مثلما لا يفوت على الآباء فرصة تتبع أبنائهم ومساعدتهم تذليلا قد لما يعترضهم من صعاب

4. عرض على الأبناء تجارب الآخرين الذين تعرضوا للأذى عن طريق هذه الأجهزة التكنولوجية، ووعظهم بغية عدم السقوط في مثل هذه التجارب المريرة.
5. الحفاظ على مختلف الطقوس الأسرية كالأكل والنوم ومشاهدة التلفاز على أساس أنها مهام مشتركة للعائلة وذلك بغرض لم شمل العائلة والحفاظ على المودة بين أفرادها لخلق جو من التآلف مع الأبناء يجنبهم اللجوء التام للألعاب الإلكترونية وما شابهها.
6. إن أساليب التنشئة بالرغم من تغيرها إلا أن حاجات الطفل لا تزال قائمة كما هي، ولهذا على الأبوين الحرص على إشباع مختلف حاجات أطفالهم بالشكل الصحيح[1].

المطلب الثاني: حلول وتوصيات للتحسين من واقع الطفل في ظل البيئة الإلكترونية[2].

1. تعويد الطفل داخل الأسرة على مشاهدة التلفزيون مع أفراد الأسرة المجتمعين
2. الدعوة إلى إقامة مؤسسات اجتماعية تهتم بثقافة الطفل شكلا ومضمونا رسمية (حكومية) أو ضمن منظمات المجتمع المدني.
3. تزويد قاعات سينيمائية تعمل على عرض الأفلام والبرامج الهادفة دون إغفال عنصر التشويق وإثارة بالقدر المعقول على أن يتم اختيار تلك الأفلام من قبل لجنة مختصة من الأساتذة والباحثين في علم النفس والاجتماع
4. تفعيل الوسائل التكنولوجية لمنع الطفل من مشاهدة الأفلام والبرامج الهابطة خلسة بعيدا عن رقابة الأسرة والوالدين (الرمز السري)
5. استحداث قنوات خاصة بالطفل وذلك لتكوين بدائل مناسبة عن الكم الهائل والمتنوع الذي يصل إلى حدود استهداف شخصية لطفل والتأثير عاجلا أم آجلا على أنماط السلوك لديه من قبل القنوات العالمية مجهولة المصدر والتمويل

---

[1] – وازي الطاوس، يوسف عادل: الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الأسرة، وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقبة، الجزائر، 2013، ص10.

[2] – صاحب محسن حارث: المرجع السابق، ص25.

6. إعطاء مساحة أكبر لثقافة الطفل وذلك بأن تكون ملمة بخصائص نمو الأطفال في هذه السن.
7. أن تلم بمبادئ علم النفس وتربية الطفل والاجتماع ومزايا مراحل النمو المختلفة
8. التركيز على دور أولياء الأمور في إدارة عمليات استخدام وسائل تكنولوجيا
9. تحديد أدوار المعلمين الجديدة والمناسبة في ضوء ربط المناهج بتكنولوجيا المعرفة والحواسيب.
10. وضع واعتماد معايير إنجاز برمجيات ومواد تعليمية إلكترونية وكذلك معايير تقييم كفاءتها ومناسبتها للعملية التعليمية.
11. تحديد ساعات الاستخدام لهذه الوسائل.
12. الإرشاد الصحيح للأطفال في استخدامها.
13. محاولة شغل وقت الطفل بنشاطات بعيدا عن استخدام الهاتف الذكي بهدف تنمية مهاراته العملية وصقل شخصيته بما يتناسب والواقع الذي يعايشه.
14. تنمية ثقة الطفل بذاته كإنسان له قدراته ومميزاته
15. تعويد الطفل على حب الجماعة والعمل التعاوني والاندماج مع الأقران.
16. إكساب الأطفال المعلومات والفوائد المتنوعة من خلال اللعب والمرح.

خاتمة

خاتمة:

إن التشبع المعرفي الذي يعيشه الأطفال اليوم نتيجة لتعاملهم الدائم والطويل مع وسائل الاتصال والمعلوماتية يعد أحد أهم العوامل التي تدفعهم إلى القفز خارج محطة الطفولة، كما أن التطور التكنولوجي السريع وفر للأطفال معلومات ومدركات جديدة ليس في بيئتهم المحيطة فحسب، وإنما امتدت مدركاتهم لتشمل أبعادا خارج البيئة التي يتعاملون معها ويحتكون بها.

إن دراسة تعرض الطفل لمضامين البيئة الرقمية في وقتنا الراهن أصبحت مسألة أكثر تعقيدا من حصرها ضمن الرؤى المعرفية القديمة، وتحديدها في قالب من المراحل التي لا تتأثر بأكثر من المحيط الأسري أو المدرسي، فتكنولوجيا الاتصال فتحت لهم أبواب المعرفة والاكتشاف على مصراعيها، فأصبحت مؤشرا بالغ التأثير في سيرورة النمو المعرفي للطفل في وقتنا الحالي.

وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر مضامين البيئة الرقمية على سلوك الطفل، من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل وتأثيرها عليه، بحكم تكنولوجيا المعلومات هي منتوج غربي وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن مجتمعنا.

وتوصل البحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الأجهزة الإلكترونية في مقدمة النشاطات التي يحبها الأطفال، وتمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيات الرقمية الحديثة، فالكمبيوتر لكونه وسيلة اتصالية حديثة فهو من أهم دعائم التي يعتمد عليها الطفل للاطلاع على المعلومات الرقمية، أما التليفزيون فهو الوسيلة التي يتعرف الأطفال من خلالها على الإصدارات الحديثة للبرامج، أما فيما يخص الأنترنيت التي تعتبر الوسيلة الأكثر جذبا

خاتمة:

للأطفال فهي أهم طريقة يلجأ إليها الأطفال للتعرف على كل ما هو جديد وذلك لكونها الأسرع وأحدث وأدق من حيث المعلومات وتحميلها عبر الشبكة.

وبهذا فإن التكنولوجيات الحديثة والرقمية هي التي فتحت الباب على مصراعيه لممارسة الألعاب الإلكترونية، فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب وأخبارها، كما أن استخدام هذه التكنولوجيات الحديثة يجعل من الطفل فردا رقميا افتراضيا يتحكم في مختلف تقنيات الألعاب وطرق الحديثة في ممارستها، سواء كانت في الحوامل أو عبر الشبكة العنكبوتية.

تجعل البيئة الرقمية الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس مع العائلة ويتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعله يفضل اللعب على الحديث مع العائلة، وهذا ما استقصيناه من خلال هذه الدراسة.

من جهة أخرى تعمل البيئة الرقمية على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنيت والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل في عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، فممارسته المستمرة لهذه التكنولوجيات تجعله ينغمس أكثرا في مجال الرقمنة والتقنيات الحديثة، حيث صار الطفل يتحكم في الكمبيوتر بطريقة غير متوقعة يفوق أحيانا الكبار في ذلك، فسنه الصغير يجعله يخزن أكبر قدر من المعلومات والتقنيات.

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن أثر مضامين البيئة الرقمية على السلوكيات لدى الطفل، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية.

.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

المعاجم:

1. الطفل، الموسوعة العربية العلمية، Global Arabic Eencyclopedia، قرص مضغوط CD-ROM، مؤسسة سلطان بن عبد العزيز آل سعود الخيرية، السعودية، 2004.

قائمة الكتب:

1. أحمد بعلي: الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، 2006.
2. أحمد ياسين نجلاء: الرقمنة وتقنياتها في المكتبات العربية، دار العربي للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، مصر، 2013.
3. أطميزي جميل: المؤتمر الدولي الثالث لتقنيات المعلومات والاتصالات في التعليم والتدريب، مؤسسة فيليبس للنشر، د.ط، فلسطين، 2016.
4. أماني زكريا الرمادي: المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر، 2008.
5. باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ: وسائل الإعلام والطفولة ، دار الجرير، ط2، عمان، الأردن، 2006.
6. بن صادق طيب أسامة: الطفل والتكنولوجيا، مجلة الدراسات الاستراتيجية، نحو مجتمع المعرفة، العدد 44، 2012.
7. خالد حسين مصلح و آخرون: في مناهج البحث العلمي وأساليبه، دار مجدلاوي للنشر، عمان، الأردن، 1999.
8. صاحب محسن حارث: بحث حول دور التلفزيون في سلوك الأطفال، المعهد التقني، كوفة، العراق، 2012.
9. عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي: ثورة المعلومات والأمن القومي العربي، مجدلاوي للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن، 2003.

10. مجد هاشم الهاشمي: تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، دار أسامة، ط1، عمان، الأردن، 2004.

11. محمد حسن علي الجندي: الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية، دار الجامعة الجديدة، مصر، 2008.

12. محمد شفيق: البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، ط 1، القاهرة، مصر، 1985.

13. محمد فتحي عبد الهادي: مقدمة في علم المعلومات، دار الثقافة العلمية، ط2، الإسكندرية، مصر، 2008.

14. مفتاح محمد دياب: مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، مكتبة العربي، دار الصفاء، ط1، عمان، الأردن، 2006.

15. مفتاح محمد دياب: مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، مكتبة المجتمع العربي للنشر، دار الصفاء، ط1، عمان، الأردن، 2006.

16. مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، دار المسيرة ، ط1، عمان، الأردن، 2008.

قائمة الأطروحات:

1. إبراهيم بعزيز: منتديات المحادثة والدردشة الإلكترونية، دراسة في دوافع الاستخدام والانعكاسات على الفرد والمجتمع، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008.

2. إبراهيم نداء: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، 2016.

3. أحمد فلاق: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر 2009.
4. بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا القطاع العام، – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، الجزائر، 2008.
5. حفيظة بوزيدي: التلاميذ المراهقون وجهاز MP3، دراسة في الاستخدامات والاشباعات بمنطقة" قصر البخاري 2008 – 2009 ، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، كلية علوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.
6. حيرش بغداد ليلى آمال: الطفل والتلفاز، الآثار الإيجابية والآثار السلبية، رسالة تخرج لنيل شهادة دكتوراه، قسم علم الاجتماع، جامعة وهران، الجزائر، 2014.
7. شفيق ليكوفان: الأثر السوسيوثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات،2009.
8. كهينة علواش: معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007.
9. محمد سبخاوي: واقع وتقييم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعي، حالة جامعة الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم العلوم الاقتصادية، تخصص سبر آراء وتحقيقات اقتصادية، 2006.

10. محمد لعقاب: مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية على الأنترنتيين في الجزائر، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية الآداب واللغات، قسم علوم الإعلام والاتصال 2001.

11. مراد رايس: أثر تكنولوجية المعلومات على الموارد البشرية في المؤسسة، دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك بالأغواط، DML، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم علوم التسيير، فرع إدارة الأعمال، 2005.

12. مليكة عطوي: الأنترنيت والملكية الفكرية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2004.

13. مها حسني الشحروري: 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، 2007.

14. همال فطيمة: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة– مذكرة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والإسلامية، جامعة الحاج لخضر، الجزائر، 2011–2012.

قائمة الملتقيات والدوريات:

1. حجازي آندي: دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة مجلس الطفولة العربية، العدد 43، 2010.

2. شهرزاد سالمي: الأقراص المضغوطة وعالم "الديجيتال " خطر يحدق بالأطفال على الأولياء تداركها، يوم01 –12–2008، يومية الحوار الجزائرية، العدد 355.

3. وازي الطاوس، يوسف عادل: الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الأسرة، وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقبة، الجزائر،2013.

4. وين ماري، الصبحي عبد الفتاح: الأطفال والإدمان التلفزيوني، سلسلة كتب ثقافية شهرية، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، العدد 247 ، الكويت، 1999.

المواقع الإلكترونية:

1. https://ar.wikipedia.org/wiki/، مسجل الفيديو الرقمي، موسوعة الويكيبيديا الحرة.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات:

العنـــوان	الصفحة
مقدمة	أ – ج
الإطار المنهجي	**04-06**
موضوع الدراسة.....	05
الإشكالية.....	05
التساؤلات أو الفرضيات.....	05
أهمية البحث.....	05
أهداف البحث.....	06
أسباب اختيار الموضوع.....	06
تحديد المفاهيم (الطفل، البيئة الرقمية).....	07
منهج البحث.....	09
أداة جمع المعلومات.....	09
الدراسات السابقة.....	10
الإطار النظري	**11-52**
الفصل الأول: تكنولوجيا المعلومات طفل العالم الرقمي الحقيقي والافتراضي	**12-33**
المبحث الأول: تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية.....	13
المطلب الأول: تعريف تكنولوجيا المعلومات الرقمية.....	13
المطلب الثاني: وسائل تكنولوجيا المعلومات الرقمية.....	14
أولا: الحاسوب الإلكتروني.....	15
ثانيا: التليفزيون الرقمي عالي الوضوح	15
ثالثا: الراديو الرقمي.....	16
رابعا: جهاز الفيديو الرقمي.....	16
خامسا: الأقراص المضغوطة.....	17
المبحث الثاني: تكنولوجيا الاتصال الحديثة.....	18
المطلب الأول: تعريف تكنولوجيات الاتصال الحديثة.....	18
المطلب الثاني: عناصر تكنولوجيات الاتصال الحديثة.....	19
أولا: الأنترنيت.....	19
ثانيا: الأقمار الصناعية.....	20

فهرس المحتويات:

ثالثا: الهاتف الرقمي..... 21
رابعا: الميكروويف..... 22
المبحث الثالث: الطفل بين العالم الرقمي الحقيقي والعالم الرقمي الافتراضي..... 23
المطلب الأول: الطفل والعالم الرقمي الحقيقي..... 23
المطلب الثاني: الطفل والعالم الافتراضي..... 28
المطلب الثالث: الطفل الجزائري والعالم الافتراضي..... 31
المبحث الرابع: مستقبل الطفل في ظل التطور الرقمي..... 33
الفصل الثاني: أثر الأجهزة الرقمية على الطفل **34-52**
المبحث الأول: التلفاز والطفل..... 35
المطلب الأول: تعريف التلفزيون..... 35
المطلب الثاني: تأثير التلفاز على الطفل..... 36
أولا: الآثار الإيجابية..... 36
ثانيا: الآثار السلبية..... 37
المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية والطفل..... 38
المطلب الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية..... 38
أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية..... 38
ثانيا: أصناف الألعاب الإلكترونية..... 39
1. ألعاب المتعة والإثارة..... 39
2. ألعاب الذكاء..... 40
3. الألعاب التعليمية والتربوية..... 40
ثالثا: مجالات الألعاب الإلكترونية..... 40
1. الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة..... 40
2. الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر..... 42
3. الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت..... 42
4. الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم..... 43
5. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية..... 44

فهرس المحتويات:

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل..... 45
أولا: الآثار الإيجابية..... 45
ثانيا: الآثار السلبية..... 46
المبحث الثالث: البيئة الرقمية والطفل..... 46
المطلب الأول: من الجانب المعرفي والعقلي..... 46
أولا: الإيجابيات..... 46
ثانيا: السلبيات..... 47
المطلب الثاني: من الجانب النفسي والسلوكي..... 47
أولا: الإيجابيات..... 47
ثانيا: السلبيات..... 48
المطلب الثالث: من الجانب النمائي والجسدي..... 48
أولا: الإيجابيات..... 48
ثانيا: السلبيات..... 48
المطلب الرابع: من الجانب الثقافي والاجتماعي..... 49
أولا: الإيجابيات..... 49
ثانيا: السلبيات..... 49
المبحث الرابع: مهام الأسرة في ظل التطور التكنولوجي وأهم الحلول والتوصيات..... 50
المطلب الأول: مهام الأسرة في ظل التطور التكنولوجي..... 50
المطلب الثاني: حلول وتوصيات للتحسين من واقع الطفل في ظل البيئة الإلكترونية... 51
خاتمة..... 53-55
قائمة المصادر والمراجع..... 56-61
فهرس المحتويات..... 62-65