

الطفل والشاشات الإلكترونية واللعب كأسلوب تربوي: دراسة نظرية تحليلية

Children, Electronic Screens, and Play as an Educational Approach: A Theoretical and Analytical Study

أ.د. زهير شلاحي، أستاذ التعليم العالي، جامعة 20 أوت 1955 سكيكدة- الجزائر،
zohirch@yahoo.fr¹

تاريخ النشر: 2025-10-05

تاريخ المراجعة: 2025-07-22

تاريخ استلام المقال: 2025-05-25

الملخص

تهدف هذه الدراسة النظرية التحليلية إلى استكشاف الإشكالية المركزية المتمثلة في مدى فعالية استخدام الشاشات الإلكترونية كأسلوب تربوي في مرحلة الطفولة المبكرة (0-6 سنوات)، وتحديد الآليات المثلى لتحويل التفاعل مع هذه الوسائط من سياق ترفيهي عشوائي إلى سياق تربوي مقصود. من خلال تحليل نقدي للادبيات النظرية في مجالات علم النفس التربوي وتكنولوجيا التعليم والتنشئة الاجتماعية، تسعى الدراسة إلى بناء إطار مفاهيمي متكامل يوضح العلاقة الجدلية بين الفوائد التعليمية المحتملة للشاشات الإلكترونية والمخاطر النفسية والسلوكية والصحية المصاحبة لها. تتناول الدراسة التأثيرات المتعددة للشاشات الإلكترونية (الصحية، النفسية، العلمية، الأخلاقية، العقائدية) وتحلل الإيجابيات والسلبيات من منظور تربوي نقدي. خلصت الدراسة إلى أن الشاشات الإلكترونية تُمثل سلاحاً ذا حدين: فهي قد تكون أداة تعليمية فعالة عند استخدامها ضمن إطار تربوي منظم، لكنها تتحول إلى عامل خطر عندما يغيب الرقابة الأبوية والتوجيه التربوي. وتقدم الدراسة مجموعة من التوصيات التطبيقية لصناع القرار التربوي والأسر والباحثين.

الكلمات المفتاحية: الطفولة المبكرة، الشاشات الإلكترونية، الألعاب الإلكترونية، التربية، التنشئة الاجتماعية، التأثيرات النفسية، اللعب التربوي، التكنولوجيا التعليمية.

Abstract:

This analytical theoretical study aims to explore the central issue of the effectiveness of using electronic screens as an educational method in early childhood (0–6 years) and to identify the optimal mechanisms for transforming interaction with these media from a random recreational context to an intentional educational one. Through a critical analysis of the theoretical literature in the fields of educational psychology, educational technology, and socialization, the study seeks to construct an integrated conceptual framework that clarifies the dialectical relationship between the potential educational benefits of electronic screens and the associated psychological, behavioral, and health risks. The study addresses the multiple impacts of electronic screens (health, psychological, academic, ethical, and ideological) and analyzes the pros and cons from a critical educational perspective. The study concluded that electronic screens are a double-edged sword: they can be an effective educational tool when used within a structured educational framework, but they become a risk factor when parental supervision and educational guidance are absent. The study offers a set of practical recommendations for educational policymakers, families, and researchers.

Keywords: early childhood, electronic screens, video games, education, socialization, psychological effects, educational play, educational technology.

1- مقدمة إشكالية:

تُعدّ مرحلة الطفولة من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، إذ تبدأ معها شخصية الطفل في التشكيل واكتساب الملامح الخاصة بها. وتُعرّف الطفولة بأنها "الفترة الزمنية التي يبدأ فيها الطفل باكتساب المعرفة والمهارات من الوالدين والأسرة، وتبدأ منذ الولادة وتنتهي عند سن 14 تقريباً" (حمودة، 2004، ص. 15).

في العصر الرقمي الحالي، أصبحت الشاشات الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من البيئة التي ينشأ فيها الطفل المعاصر. وتُشير الدراسات الحديثة إلى أن انطلاقة عقد الدماغ، وتفجر الثورة التكنولوجية، وانكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات، وظهور الحواسيب المتقدمة، كل ذلك يُغيّر من طبيعة تفاعل الطفل مع بيئته (القادري وأبو شريح، 2006، ص. 205). وقد أظهرت الدراسات أن الأطفال الذين تزامن سنوهم مع تطور الإنترنت "يتعلقون بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعيرون اهتماماً كبيراً بالعلاقات الكلاسيكية" (بعلبي، 2006، ص. 72).

هذا التحول الجوهرى في البيئة التنشئة الاجتماعية للطفل يطرح تساؤلات جوهرية حول مدى ملائمة هذه الوسائط للاستخدام التربوي، وآليات تحويلها من أدوات ترفيهية إلى أدوات تعليمية فعالة، والحدود الفاصلة بين الاستخدام الإيجابي والاستخدام الضار. وعليه تتمحور الإشكالية المركزية لهذه الدراسة حول التناقض الجوهرى بين الخصائص التعليمية المحتملة للشاشات الإلكترونية والمخاطر النفسية والسلوكية والصحية المصاحبة لاستخدامها في مرحلة الطفولة المبكرة. ويمكن صياغة الإشكالية في التساؤلات التالية:

التساؤل الرئيسى:

كيف يمكن تحويل الشاشات الإلكترونية من أدوات ترفيهية عشوائية إلى أسلوب تربوي فعال في مرحلة الطفولة المبكرة، مع التخفيف من آثارها السلبية على النمو الصحى والنفسى والاجتماعى والأخلاقي للطفل؟

التساؤلات الفرعية:

1. ما هي الآليات النظرية التي تفسر تأثير الشاشات الإلكترونية على النمو التنموي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة؟
2. ما هي الحدود الفاصلة بين الاستخدام التربوي الإيجابي والاستخدام الضار للشاشات الإلكترونية؟
3. كيف يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية ضمن إطار تربوي منظم؟
4. ما هي المعايير التربوية والنفسية الواجب توفرها في المحتوى الرقمي الموجه للأطفال في هذه المرحلة العمرية؟
5. ما هي الأدوار المنوطة بالأسرة والمؤسسات التربوية في ضمان استخدام أمثل للشاشات الإلكترونية؟

2- أهداف الدراسة:

الهدف العام

بناء إطار مفاهيمي ونظري متكامل يوضح آليات تحويل الشاشات الإلكترونية إلى أسلوب تربوي فعال في مرحلة الطفولة المبكرة، مع تحديد الضوابط والمعايير اللازمة للاستخدام الأمثل.

الأهداف الفرعية

1. تحليل المفاهيم النظرية المتعلقة بالطفولة المبكرة والشاشات الإلكترونية واللعب التربوي، وبناء تعريفات تشغيلية دقيقة.
2. تأصيل الدراسة في النظريات التنموية (نظرية إريكسون للنمو النفسي الاجتماعي، نظرية بياجيه المعرفية) والنظريات التعليمية الحديثة.
3. تحليل نقدي للتأثيرات المتعددة للشاشات الإلكترونية (الصحية، النفسية، العلمية، الأخلاقية، العقائدية) من منظور تربوي.
4. تحديد إيجابيات والسلبيات من خلال مقارنة تحليلية تراعي خصوصية المرحلة العمرية.
5. اقتراح معايير تربوية ونفسية لاختيار المحتوى الرقمي المناسب للأطفال في هذه المرحلة.
6. تقديم توصيات عملية للأسر والمؤسسات التربوية وصناع المحتوى الرقمي.

3- الإطار النظري للدراسة:

3-1- تعريف الشاشات الإلكترونية

يتميز عصرنا الحالي أو ما يُسمى بالعصر التكنولوجي بتعدد الاختراعات وتجدها بصورة يومية. وتُعرف الشاشات الإلكترونية بأنها "أجهزة إلكترونية تستقبل البيانات وتعالجها ثم تعرضها على شاشة عرض مرئية" (الهاشي، 2004، ص. 23). وتنقسم إلى أنواع متعددة تشمل:

أ. الألعاب الإلكترونية

تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها "نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال اتحاد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي)" (الشحوري، 2008، ص. 45).

ب. ألعاب الفيديو

تُعرف ألعاب الفيديو بأنها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلامي التي تتضمن بعداً تفاعلياً وصوراً في حالة حركة، أنشئت منذ أكثر من ثلاثين سنة وتشكل صناعة متطورة ومزدهرة" (النمرود، 2005، ص. 12).

ج. التلفزيون

يُعرف التلفزيون بأنه "جهاز مرئي يتم من خلاله استقبال الصورة المرئية المتحركة بواسطة الموجات الكهرومغناطيسية والتي ترسل في الوقت نفسه الصورة المصاحبة للمنظر المتلفز حتى نحصل على برنامج كامل سمعياً وبصرياً" (العويد، 2001، ص. 34).

د. الحاسوب الإلكتروني

يُعرف الحاسوب بأنه "جهاز أو آلة إلكترونية تستقبل البيانات بشكل يمكنها قراءته ثم تقوم عن طريق الاستعانة ببرنامج خاص بعملية تحريك وتشغيل هذه البيانات لكي تسترجع في النهاية على شكل نتائج أو إجابات" (الهاشي، 2004، ص. 56).

هـ. الهاتف الرقمي (الذكي)

يُعرف الهاتف الرقمي بأنه "جهاز اتصال صغير الحجم مربوط بشبكة اتصالات لاسلكية ورقمية تسمح ببث واستقبال الرسائل الصوتية والنصية والصور عن بعد وبسرعة فائقة" (دليو، 2003، ص. 180).

2-3- الطفل والعالم الرقمي:

في هذا العصر "ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديرون المشكلات اليومية المعقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة خارقة وأدوات تفكير غير مسبقة" (دياب، 2006، ص. 93).

أ. العالم الافتراضي

"لم تكد الإنترنت 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" (ليكوفان، 2007، ص. 58).

- التأصيل النظري

النظريات التنموية

تستند هذه الدراسة إلى عدة نظريات تنموية تفسر تأثير البيئة على نمو الطفل:

3-نظرية إريكسون للنمو النفسي الاجتماعي

يرى إريكسون أن الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة (1-3 سنوات) يمر بأزمة "الاستقلال مقابل الشك والخجل"، وفي المرحلة التالية (3-6 سنوات) بأزمة "المبادرة مقابل الذنب". ويشير إلى أن التجارب الإيجابية في هذه المراحل تُسهم في بناء هوية صحية، بينما التجارب السلبية تُنتج شعوراً بالذنب والشك (عبد الرحمن، 1998). ويمكن ربط هذا بالشاشات الإلكترونية: فالاستخدام المفرط قد يُعيق تطور المبادرة الحقيقية من خلال استبدال التفاعل الفعلي مع البيئة بالتفاعل الافتراضي.

2-نظرية بياجيه المعرفية

تُركّز نظرية بياجيه على أن الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة (2-7 سنوات) يتميز بالتفكير السحري والأثانية (الت) centration التركيز على جانب واحد). ويُشير بياجيه إلى أهمية اللعب symbolic (الرمزي) في تطور التفكير. وتُمكن الشاشات الإلكترونية -عند تصميمها بشكل علمي- من دعم هذا النوع من اللعب، لكنها قد تُعيقه عندما تقدم واقعاً جاهزاً بدلاً من تشجيع الخيال (Plowman et al. 2010).

3-نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا

تُشير هذه النظرية إلى أن الأطفال يتعلمون السلوك من خلال الملاحظة والمحاكاة. وقد أظهرت الدراسات أن الطفل "يتعلم من خلال مشاهدة البرامج المختلفة السلوك العنيف" (خضور، 1999، ص. 05)، مما يؤكد أهمية الرقابة على المحتوى.

4- تحليل نقدي للتأثيرات:

التأثير الصحي

تُشير الأبحاث الحديثة إلى أن اللعب بهذه الشاشات لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال (الشحروري، 2008، ص. 71). كما أن ألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم (Anderson & Bushman 2001)، وتؤكد دراسة Hinkley et al. (2014) أن الاستخدام المبكر للوسائط الإلكترونية يُنبئ بصحة أسوأ في المستقبل.

الإيجابيات الصحية:

- تنشيط الجسم والسير السليم لصحة اللاعبين
- تحسين التأزر البصري الحركي
- تطوير سرعة الاستجابة

التحليل النقدي: تبدو الإيجابيات الصحية محدودة ومتركزة في ألعاب محددة (مثل ألعاب الحركة التفاعلية)، بينما تتفاقم السلبيات مع الاستخدام السلبي المطول. وقد أوصت منظمة الصحة العالمية (2019) بتحديد وقت الشاشة للأطفال دون الخامسة.

التأثير النفسي والسلوكي

"يتأثر الطفل سلباً بما يشاهده في الشاشات الإلكترونية فهي تولد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول" (مجلة المتميزة، 1425 هـ، ص. 45). ويؤكد Gentile (2009) أن الاستخدام المرضي للألعاب الإلكترونية منتشر بين 8-18% من الشباب.

التحليل النقدي: يتباين التأثير النفسي بحسب نوع المحتوى ومدة الاستخدام والسياق العائلي. فالأطفال الأكثر عرضة للتأثيرات السلبية هم الذين يفتقرون إلى الرقابة الأبوية (Valkenburg & Peter 2013).

التأثير العلمي والتعليمي

"لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية حيث اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي" (الشحروري، 2008، ص. 87). وتُشير الدراسات إلى أن التصميم الجيد للوسائط التعليمية يُسهم في تحسين التفاعل والمشاركة (Kirsh2010).

التحليل النقدي: يتطلب التعلم الفعّال من خلال الشاشات توفر شروط تربوية محددة: المحتوى المناسب عمراً، التفاعلية العالية، الربط بالواقع، والتوجيه البالغ.

التأثير الأخلاقي التربوي

من بين المظاهر الأخلاقية التي تروّج لها الشاشات الإلكترونية "السب والشتم الذي يحصل بين المتخاصمين والمتسابقين" (أبو عنزة، 2002، ص. 29). وهناك ألعاب تحمل في مضامينها صوراً عارية وفاضحة وغير أخلاقية.

التحليل النقدي: يُشكّل المحتوى الأخلاقي تحدياً جوهرياً، خاصة مع غياب المعايير الرقابية الموحدة في المحتوى المستورد.

التأثير العقائدي الديني

"من مظاهرها السيئة أنها تشتمل على مصادمات مع العقيدة، مثل إظهار قضية إحياء الموتى والشفاء من المرض وإنزال المطر، وإظهار الصليب والشعوذة" (الشحروري، 2008، ص. 92).

التحليل النقدي: يتطلب هذا الجانب تطوير محتوى رقمي محلي يُراعي الهوية الثقافية والعقائدية للطفل.

إيجابيات وسلبيات الشاشات الإلكترونية: تحليل مقارنة

الإيجابيات

1. تحقيق تنمية القدرات العقلية للأفراد
2. إثارة الفكر والتفكير الإبداعي
3. تعزيز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة
4. الانتقال بالتعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل
5. إثارة روح التنافس بين الأطفال

6. الاعتياد على دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم
7. تجنب الصراخ والفوضى وإعتياد الهدوء والسكينة
8. الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ (خوالدة وآخرون، 2006، ص. 193-194)

السلبيات والمخاطر

1. الساعات الطويلة أمام الشاشات تضر بالأبصار
2. تشتت الذهن وضعف التركيز
3. ضعف البناء الجسدي بتراخي العضلات البدنية
4. الانطواء والعزلة الاجتماعية
5. الهو وضياع أوقات الأطفال وذرورة عطائهم
6. التعلق الشديد الذي يؤدي إلى الإدمان
7. ضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها
8. الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب مع الحقيقة الواقعية (خوالدة وآخرون، 2006، ص. 194)

التحليل المقارن: تتباين الإيجابيات والسلبيات بحسب نوع الاستخدام. فالاستخدام الموجه والمحدود الزمني يحقق الإيجابيات، بينما الاستخدام العشوائي والمفرط يُنتج السلبيات.

الطفل وألعاب الهاتف الخليوي الإلكترونية

كان الطفل دائماً يواكب الجديد في نشاط اللعب. "لكننا نلاحظ أن اهتمام الطفل بالهاتف الخليوي تعدى لعبة بلاستيكية تمكنه من تقليد والديه، إذ انتقل من الهاتف البلاستيكي إلى الهاتف الحقيقي" (مجلة الشرق الأوسط، 2011، ص. 23).

ويبرز في هذا الاستخدام "البعد اللهوي، الذي يسمح بالتلاعب بالقواعد الاجتماعية السائدة، حيث من الممكن للأطفال الاتصال خارج الزمن أو الوقت المسموح به اجتماعياً" (بوخنوقة، 2008، ص. 78).

دور التلفزيون في سلوك الطفل:

الجوانب الإيجابية

1. "جلوس الطفل أمام الشاشة لساعات طويلة وبنسبة تركيز قد تصل إلى 75% من حجم الطاقة الفكرية والعقلية يمتلكها تؤدي إلى حدوث نوع من التعلم الاجتماعي" (يوسف أحمد، 1998، ص. 15)
2. حصول الطفل على قدر هائل من المعلومات والمهارات (البب وشكر وعبد الحليم، 1967، ص. 27)
3. يعمل التلفزيون على تغيير وتعديل القيم الاجتماعية (حسين صالح، 1980، ص. 179)
4. يعمل كأداة اتصال فعالة مع المحيط الخارجي (منصور، 1999، ص. 20)
5. حكايات الأبطال وصراع الخير والشر وتعليم أسس السلوك القويم (الفايز، 2001، ص. 93)

الجوانب السلبية

1. "يتعلم من خلال مشاهدة البرامج المختلفة السلوك العنيف وتدل آخر الدراسات العلمية على ازدياد نسب الانحراف في صفوف بسبب أحداث أفلام ومشاهد كانوا قد تعرضوا لها في مرحلة الطفولة" (خضور، 1999، ص. 05)
 2. "انعزال الطفل عن محيطه الأسري وما يعنيه ذلك من انقطاع التواصل ووجود حالة من الفراغ والبرود في العلاقات الأسرية" (هاشم وسلمان، 1971، ص. 24)
 3. "تعمل شاشة التلفاز من خلال التعرض المستمر لها على تحجيم المعلومات والمهارات والخبرات" (سلامة، 1986، ص. 16)
 4. "العروض الجنسية في بعض المشاهد وتصوير الحالات الاختلاط بين الجنسين تعطي انطباعات خاطئة عن طبيعة العلاقة" (السمرائي، 2002، ص. 36)
- أسباب الإعلامية للعنف لدى الطفل**
- "هناك أسباب إعلامية أدت إلى ظهور العنف وترسيخه" (بوسعدية، 2011، ص. 36-37)،
وتتمثل في:

1. استقرار مشاعر الناس بموضوعات وبرامج تخالف تعاليم الإسلام بل وصل الأمر إلى حد السخرية أحياناً
2. البرامج والموضوعات المشبعة بالعنف مثل الضرب والقتل التي تعرضها الأفلام والمسلسلات والرسوم المتحركة

3. إعطاء وسائل الإعلام لصورة قاتمة للواقع وصورة متشائمة للمستقبل مما يضعف انتقال الناس ويصيبهم بالإحباط

النتائج

بناءً على التحليل النظري والنقدي الذي قدمته هذه الدراسة، يمكن استخلاص النتائج التالية:

النتيجة الأولى: طبيعة السلاح ذي الحدين

تؤكد الدراسة أن الشاشات الإلكترونية تُمثل "سلاحاً ذا حدين" (قويدر، 2011-2012، ص. 129)، فهي ليست أداة تربوية جوهرية بالمعنى التقليدي، بل هي بيئة تفاعلية قد تكون إيجابية أو سلبية بحسب شروط استخدامها. ويتحدد الفارق الرئيسي في توفر التوجيه التربوي المنظم والرقابة الأبوية الفاعلة.

النتيجة الثانية: الحساسية التنموية

تُشير الدراسة إلى أن مرحلة الطفولة المبكرة (0-6 سنوات) تُمثل "نافذة فرص" حساسة (critical period)، حيث يكون الدماغ في أقصى درجات قابليته للتأثر بالمحفزات البيئية. ويُصبح التفاعل مع الشاشات في هذه المرحلة أكثر تأثيراً -إيجاباً أو سلباً- مقارنة بالمراحل اللاحقة (Christakis, 2009).

النتيجة الثالثة: تباين التأثير بحسب المحتوى

تُشير المقارنة التحليلية إلى أن التأثير يتباين جذرياً بحسب نوع المحتوى:

- المحتوى التعليمي التفاعلي: يُساهم في تنمية المهارات المعرفية والاجتماعية
- المحتوى الترفيهي العشوائي: يُنتج تشتتاً معرفياً وسلوكياً
- المحتوى العنيف: يُرَجِّح السلوك العدواني ويُضعف التعاطف (Anderson & Bushman 2001).

النتيجة الرابعة: أهمية السياق العائلي

تُشير الدراسة إلى أن السياق العائلي يُمثل المتغير الوسيط الأقوى في تحديد طبيعة التأثير. فالطفل الذي يستخدم الشاشات ضمن تفاعل عائلي مشترك (co-viewing) يُحقق مكاسب تعليمية أكبر من الطفل المنعزل (Rideout 2017).

النتيجة الخامسة: ضرورة المعايير المحلية

تؤكد الدراسة غياب المعايير المحلية المناسبة للمحتوى الرقمي الموجه للأطفال في البيئات العربية والإسلامية، مما يسهم في تفاقم التأثيرات السلبية العقائدية والأخلاقية.

النتيجة السادسة: التحدي الإدماي

تشير الأدبيات النظرية إلى أن التعلق الشديد بالشاشات الإلكترونية يُشكّل نمطاً سلوكياً إدمائياً (Gentile 2009)، خاصة مع تصميم الألعاب لاستغلال آليات المكافأة العصبية.

التوصيات

بناءً على النتائج المستخلصة، تقدم الدراسة التوصيات التالية موجهة إلى الفئات المستهدفة:

توصيات موجهة إلى الأسر

1. تحديد زمني واضح : وضع قواعد صارمة لوقت استخدام الشاشات (لا يتجاوز ساعة يومياً للأطفال 2-5 سنوات وفق WHO 2019).

2. المشاركة المشتركة: (Co-viewing) مشاهدة المحتوى مع الطفل والتفاعل معه، بدلاً من استخدام الشاشة كـ "جلسة إلكترونية".

3. اختيار محتوى تعليمي: التركيز على المحتوى التفاعلي التعليمي، وتجنب المحتوى السلبي أو العنيف.

4. التنوع البيئي: ضمان توازن بين الأنشطة الرقمية والأنشطة الحركية والاجتماعية والإبداعية غير الرقمية.

5. القدوة الحسنة: مراقبة استخدام أهل للشاشات، إذ يتعلم الطفل السلوك من خلال الملاحظة (نظرية باندورا).

توصيات موجهة إلى المؤسسات التربوية

1. دمج تكنولوجي مقصود: توظيف الشاشات الإلكترونية ضمن منهجية تعليمية واضحة، لا كبديل عن المعلم بل كأداة مساعدة.

2. تدريب المعلمين: تأهيل المعلمين على استخدام التكنولوجيا التعليمية بشكل علمي.

3. تطوير محتوى محلي: العمل على إنتاج محتوى رقمي يراعي الخصوصية الثقافية والعائلية واللغوية.

4. برامج توعوية: تنظيم ورش عمل للأولياء حول الاستخدام الأمثل للشاشات.

توصيات موجهة إلى صناع المحتوى الرقمي

1. التصميم التنموي: مراعاة الخصائص التنموية لمرحلة الطفولة المبكرة في تصميم الألعاب والبرامج.

2. معايير أخلاقية: تبني معايير رقابية ذاتية تتجاوز المعايير التجارية.

3. التفاعلية البناءة: تصميم محتوى يشجع على التفكير النقدي والإبداع لا على الاستهلاك السلبي.

توصيات موجهة إلى الباحثين

1. دراسات ميدانية: إجراء دراسات تجريبية وطولية تقيس تأثير الاستخدام المنظم مقابل العشوائي.

2. تطوير أدوات قياس: بناء مقاييس نفسية موثوقة لقياس "التعلق بالشاشات" لدى الأطفال العرب.

3. دراسات مقارنة: مقارنة تأثير المحتوى المحلي المنتج ثقافياً مع المحتوى المستورد.

توصيات موجهة إلى صناع السياسات

1. تشريعات رقابية: وضع قوانين تحدد معايير المحتوى الموجه للأطفال وعقوبات المخالفين.

2. دعم البحث: تمويل مراكز أبحاث متخصصة في تكنولوجيا التعليم المبكر.

3. حملات توعية وطنية: إطلاق حملات إعلامية توعوية بمخاطر الاستخدام المفرط.

الخاتمة

تُعدّ مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة مهمة في حياة الطفل، حيث إن نموه فيها يكون سريعاً وبخاصة النمو العقلي. وتشهد هذه المرحلة مجموعة من التغيرات التي تطرأ على الطفل كالاتزان الفسيولوجي والتحكم في عملية الإخراج وزيادة الميل إلى الحرية، ومحاولة التعرف إلى البيئة المحيطة، والنمو السريع في اللغة، وتكوين المفاهيم الاجتماعية، وبزوغ الأنا الأعلى، والتفرقة بين الصواب والخطأ والخير والشر.

إن "ألعاب الفيديو والكمبيوتر سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات" (قويدر، 2011-2012، ص. 129). ويقول الدكتور "كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية: "لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل بأموالنا أيضاً... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر" (قويدر، 2011-2012، ص. 129).

تُخلص هذه الدراسة إلى أن التحدي لا يكمن في تقنية الشاشات الإلكترونية ذاتها، بل في الإطار التربوي الذي يحيط باستخدامها. فالشاشة ليست تلقائياً "جيدة" أو "سيئة"، بل هي مرآة تعكس الخيارات التربوية للأسرة والمجتمع. وفي ظل تسارع التحول الرقمي، يصبح السؤال الأكثر إلحاحاً ليس "هل نمنع أم نسمح؟" بل "كيف نوجه؟ ومتى؟ وبأي محتوى؟ وتحت أي رقابة؟".

إن بناء جيل رقمياً واعياً يتطلب جهداً تشاركياً بين الأسرة والمدرسة وصناع المحتوى والدولة، يهدف إلى تحويل الشاشة من "غزوة" تسرق الطفولة إلى "فرصة" تُثريها.

قائمة المراجع:

- أبو غنزة، م. (2002). التربية الإسلامية والألعاب الإلكترونية. دار الفكر العربي.
- بعلي، أ. (2006). (الإنترنت والطفل: دراسة ميدانية. دار الفكر العربي.
- بو خنوقة، س. (2008). (الهاتف المحمول وأطفال اليوم. دار النهضة العربية.
- بوسعيدية، ع. (2011). العنف الإعلامي والطفل العربي. مجلة الدراسات الإعلامية، (2)18، 30-42.
- حمودة، م. (2004). علم النفس النمو. دار النهضة العربية.
- خضور، ع. (1999). التلفزيون والسلوك العدواني للطفل. مجلة علم النفس التطبيقي، (4)15، 5-18.
- خوالدة، ع.، العلي، م.، والسعيد، ر. (2006). الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات. دار الفكر العربي.
- دليو، ج. (2003). (الاتصالات الرقمية الحديثة (تر. م. خالد). مكتبة مدبولي.
- دياب، ع. (2006). (تكنولوجيا المعلومات والطفل. دار المسيرة.
- سلامة، ف. (1986). وسائل الإعلام والتنشئة الاجتماعية. دار الفكر العربي.
- السمرائي، ن. (2002). التأثيرات السلبية للتلفزيون على الطفل. دار النهضة العربية.
- الشحروري، ح. (2008). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل. دار المسيرة.
- العويد، ع. (2001). وسائل إعلام وتأثيرها على الطفل. مكتبة الأنجلو المصرية.
- الفايز، م. (2001). التلفزيون التربوي. دار المسيرة.
- القادري، أ. (2006). الحاسوب والتربية. دار الفكر العربي.
- القادري، أ.، وأبو شريح، م. (2006). الطفل والعالم الرقمي. دار الفكر العربي.
- قويدر، م. (2011-2012). الألعاب الإلكترونية والعنف. مجلة البحث العلمي، (2)8، 125-140.
- ليبب، ع.، شكر، م.، وعبد الحليم، س. (1967). التلفزيون والطفل. دار النهضة العربية.
- لعقاب، م. (2007). الهاتف النقال وثورة المعلومات. مجلة الاتصالات، (1)5، 23-35.
- ليكوفان، أ. (2007). العالم الافتراضي والأطفال، (تر: محمد س.). دار المعرفة.
- مجلة الشرق الأوسط. (2011). أطفالنا والهواتف الذكية. مجلة الشرق الأوسط، 12540، 23.
- مجلة المتميزة. (1425 هـ). تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك. مجلة المتميزة، 45، 40-52.
- منصور، س. (1999). التلفزيون كأداة اتصال. دار الفكر العربي.
- النمرود، ب. (2005). ألعاب الفيديو: دراسة تحليلية. مجلة الدراسات الإعلامية، (3)12، 45-67.

الباشعي، م. (2004). مقدمة في علم الحاسوب. دار النهضة العربية.

يوسف أحمد، ع. (1998). التعلم عبر التلفزيون. مجلة التربية والتعليم، 12(3)، 10-20.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>

Christakis, D. A. (2009). The effects of infant media usage: What do we know and what should we learn? *Acta Paediatrica*, 98(1), 8-16. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.2008.01027.x>

Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>

Hinkley, T., Verbestel, V., Ahrens, W., Lissner, L., Molnár, D., Moreno, L. A., ... & De Henauw, S. (2014). Early childhood electronic media use as a predictor of poorer well-being: A prospective cohort study. *JAMA Pediatrics*, 168(11), 1025-1032. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.94>

Kirsh, S. J. (2010). *Media and youth: A developmental perspective*. Wiley-Blackwell.

Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final report*. LSE, London: EU Kids Online. <http://eprints.lse.ac.uk/24372/>

Plowman, L., Stephen, C., & McPake, J. (2010). *Growing up with technology: Young children learning in a digital world*. Routledge.

Rideout, V. (2017). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2017>

Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics*, 63(5), 827-839. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006>

Strasburger, V. C., & Wilson, B. J. (2002). *Children, adolescents, and the media*. Sage Publications.

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243. <https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. WHO. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>