جامعة الأمير عبد القادر للعلوم الإسلامية قسنطينة – الجزائر
ISSN: 1112-4377, EISSN: 2588-2384
المجلد: 29 العدد: 4 السنة: 2025
مجلة المعيار
EL MIEYAR

فعالية التربية الإعلامية في مواجهة أخطار الألعاب الالكترونية على الأطفال من وجهة نظر الأولياء

دراسة نوعية على عينة من أولياء الأطفال بين 06 سنوات–12 سنة بولاية المدية

The efficacy of Media education in facing the dangers of electronic games for kids, from a parent's point of view
A qualitative study of a sample of parents of children aged between 06 to 12 years old in Medea

عائشة نواري[1]
a.nouari@univ-bouira.dz

تاريخ الاستلام: 2025/01/24 تاريخ النشر: 2025/09/15
Received: 24/01/2025 published: 15/09/2025

ملخص المقال:

تستهدف هذه الورقة البحث عن فعالية التربية الإعلامية في مواجهة أخطار الألعاب الالكترونية على الأطفال من منظور الأولياء، من خلال دراسة نوعية على عينة من الأولياء للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 06 و12 سنة بولاية المدية.

اعتمدنا فيها على المنهج الاثنوغرافي من خلال توظيف أداة المقابلة البؤرية، مع الاستعانة بأداة الملاحظة النوعية، وتم تطبيقهما على عينة قصدية من الأسر مكونة من 25 أسرة، وقد أجريت الدراسة الميدانية خلال الفترة الممتدة من10 أكتوبر 2024 إلى 10 ماي 2025.

وتوصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج أهمها:

- أن هناك مجموعة من الممارسات التربوية يتبعها الأولياء في تعاملهم مع استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية
- يرى الأولياء أن هناك مجموعة من المخاطر تترتب عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية
- أن هناك وعي لدى الأولياء بأهمية التربية الإعلامية في حماية أطفالهم من المخاطر الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية
- قدم الأولياء مجموعة من مجموعة المقترحات للتفعيل من دور التربية الاعلامية لمواجهة أخطار الألعاب الالكترونية

كلمات مفتاحية: ألعاب الكترونية، تربية إعلامية، طفل، فعالية، وعي إعلامي.

Abstract:

This study investigates the effectiveness of media literacy in addressing the dangers of video games for children, from the perspective of parents. A qualitative study was conducted on a purposeful sample of 25 families with children aged 6 to 12 years in the Wilaya of Médéa.

Using an ethnographic approach, the research employed focal group interviews as the primary data collection tool, supplemented by qualitative observation. The fieldwork was carried out from October 10, 2024, to May 10, 2025. The study yielded several key findings, including:

- Parents employ various educational practices to manage their children's use of video games
- Parents recognize several risks associated with children's video game use, including health, psychological, behavioral, and academic risks.
- There is a notable awareness among parents regarding the importance of media literacy in protecting their children from these dangers, which is reflected in the effective measures they take.
- Parents proposed several suggestions to enhance the role of media literacy in confronting these challenges, such as developing their own media skills, fostering open dialogue with their children, and establishing strict rules and clear boundaries.

- **Keywords:** e-games, media education.; children.; effectiveness; media literacy

(1) جامعة البويرة (الجزائر)..

مقدّمة:

تشكل مرحلة الطفولة محورًا أساسيًا في بناء شخصية الفرد وتشكيل وعيه، فهي فترة النمو والتطور التي تتسم بالفضول والاكتشاف. ويُعد اللعب أداة طبيعية وفطرية لا غنى عنها في هذه المرحلة، إذ يمثل وسيلة أساسية للتعبير عن الذات وتنمية المهارات الاجتماعية والمعرفية والحركية. فمن خلاله يتعلم الطفل حل المشكلات، ويبني علاقاته مع الآخرين، ويفهم محيطه بشكل أعمق.

وفي ظل التطور التكنولوجي المتسارع الذي نعيشه، تغيرت طبيعة اللعب بشكل جذري. فقد تراجعت الألعاب التقليدية لصالح الألعاب الإلكترونية التي غزت فضاءات الحياة اليومية للأطفال والمراهقين، لتصبح جزءًا لا يتجزأ من روتينهم. وبينما تقدم هذه الألعاب فرصًا للترفيه والتفاعل، فإنها تحمل في طياتها مخاطر وتحديات متعددة، تتراوح بين الإدمان، والتعرض لمحتوى غير لائق، والتنمر الإلكتروني، بالإضافة إلى الانعكاسات السلبية على الصحة النفسية والجسدية.

وأمام الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وتزايد الاقبال أطفال على ممارستها، وجد الأولياء أنفسهم أمام خطر جديد يحدق بأبنائهم، مما استدعى البحث عن حلول فعلية وآليات عملية لمواجهة زحف هذه الألعاب وغزوها للخصوصيات الأسرية.

هنا يبرز دور التربية الإعلامية كواحدة من بين الآليات التي يمكن لها أن تساهم في التقليل من أضرار هذه الألعاب خاصة إن تم الاعداد لها جيدا والاستفادة منها باعتبار أنها الأداة المحورية التي تقوم على تمكين الافراد من فهم البيئة الرقمية بشكل مسؤول وقائم على النقد من خلال تطوير مختلف المهارات للتفاعل مع معطيات هذه البيئة بحذر ووعي تام، وتزويد الأبناء بمهارات التفكير النقدي والتحليل الإعلامي والتمييز بين المحتوى المفيد والضار، واتخاذ قرارات واعية بشأن تفاعلاتهم الرقمية بالتالي فهي درع وقائي ومصدر قوة للأسر في مواجهة هذه التحديات

وعلى الرغم من الأهمية المتزايدة للتربية الإعلامية في هذا المجال خاصة وأنها تهدف أساسا إلى تزويد الأفراد بالقدرة على الوصول إلى المعلومات وتقيمها وتحليلها بطريقة فعالة مما يساعدهم على اتخاذ القرارات الصائبة وتجنب المخاطر المحتملة لا تزال هناك حاجة ماسة إلى فهم أعمق لفعاليتها في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال من منظور الأولياء أنفسهم، باعتبار أنهم هم خط الدفاع الأول في حماية أبناءهم وتوجيههم وهم الطرف الأساسي في عملية التربية الإعلامية.

وفي هذا السياق تأتي هذه الدراسة لإثارة إشكالية علمية تتلخص في البحث عن تصورات الأولياء حول فعالية التربية الإعلامية في الحد من أخطار الألعاب الالكترونية على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 06-12 سنة. من خلال تسليط الضوء على كيفية توظيفهم لمهارات التربية الإعلامية كأداة وقائية لضمان سلامة أبنائهم في الفضاء الرقمي. وعليه تتلخص إشكالية دراستنا في التساؤل المحوري التالي:

كيف يمكن أن تساهم التربية الإعلامية في الحدّ من أخطار الألعاب الإلكترونية وسلبياتها على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 06-12 سنة من وجهة نظر الأولياء؟

وبغية الإلمام بالموضوع من مختلف الزوايا استعنا بمجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ماهي أهم الممارسات التربوية التي يتبعها الأولياء في تعاملهم مع استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية؟
- ماهي أبرز المخاطر المترتبة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية حسب وجهة نظر الأولياء؟
- هل يدرك الأولياء أهمية التربية الإعلامية في حماية أطفالهم من المخاطر الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية؟

- ماهي التحديات التي تواجه أولياء الأمور في تطبيق مبادئ التربية الإعلامية في هذا السياق؟
- ماهي أهم المقترحات التي يقدمها الأولياء لتعزيز فعالية التربية الإعلامية في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية.

1.2 أهمية الدراسة وأهدافها:

أ. أهمية الدراسة:

– تستمد هذه الدراسة أهميتها كونها تبحث في موضوع بالغ الأهمية يتمثل في فعالية التربية الإعلامية في مواجهة أخطار الألعاب الالكترونية على الطفل، حيث تعدّ هذه الدراسة اثراء للرصيد المعرفي حول موضوع التربية الإعلامية كأحد أهم الآليات الفعالة للتصدي لأخطار الألعاب الالكترونية، كما تكتسب أهميتها أيضا من كونها تركز على فئة اجتماعية حساسة وتتوقف عليها مراحل العمر اللاحقة وهي الطفولة خاصة لارتباطها بالتأثيرات المتزايدة للألعاب الالكترونية ، كما يمكن الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في صياغة توصيات ومقترحات للحكومات والمؤسسات التعليمية والمنظمات المعنية بحماية الطفولة لحماية الطفولة ووضع سياسات وبرامج وقائية، كمساعدة المشرفين التربويين على ادراج التربية الإعلامية ضمن مناهج التعليم الابتدائي، تشجيع الأولياء على ممارسة التربية الإعلامية مع أبناءهم، ...

ب. أهداف الدراسة: تسعى هذه الدراسة إلى بلوغ جملة من الأهداف:

– الكشف عن تصورات الأولياء حول فعالية التربية الإعلامية في مواجهة الأخطار الناجمة عن ممارسة الألعاب الالكترونية على أطفالهم

– التعرف على أهم الممارسات التربوية التي يتبعها الأولياء في تعاملهم مع استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية.

- معرفة أبرز المخاطر المترتبة عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية حسب وجهة نظر الأولياء
- الكشف عن مدى إدراك الأولياء لأهداف التربية الإعلامية وأهميتها في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- تحديد أهم التحديات التي تواجه أولياء الأمور في تطبيق مباديء التربية الإعلامية مع أبناءهم.
- رصد أهم المقترحات التي يقدمها الأولياء لتعزيز فعالية التربية الإعلامية في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية.

- **المفاهيم الأساسية للدراسة: تتمثل المفاهيم الأساسية التي بنيت عليها دراستنا في:**

- **مفهوم الألعاب الالكترونية:** تعرف بأنها نمط من اللعب يتم عن طريق جهاز الكتروني، ويمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على احراز النقاط أم إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقا لأهداف محددة. (العصامي، 2023، صفحة 635) تعرف أيضا أنها "برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة ، التلفاز....وغيرها من الوسائط وقد تمارس هذه الأخير بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق ، الفارة...) برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية)، وقد يكون اللعب بشكل فردي أو بالمشاركة". (نمرود، 2008، صفحة 36)

التعريف الاجرائي: يشير مفهوم الألعاب الالكترونية في هذه الدراسة إلى جميع أنواع الألعاب التفاعلية المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو **Playstation** وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة **palm devices** والتي يمارسها الأطفال المنتمين إلى الفئة العمرية بين 06 و12 سنة.

- **مفهوم التربية الإعلامية:** التربية الإعلامية مصطلح مركب من كلمتين هما: التربية والإعلام، فهو ترجمة للكلمة الإنجليزية Media Education ويعني التربية الإعلامية أو التعليم الإعلامي، وهناك من يرى أنها ترجمة للمصطلح الانجليزي Media Literacy وهو ما يسمي بمحو الأمية الإعلامي. (عبد الكريم ، 2007، صفحة 3)

يرى سلفبلات "Silveblatt.A. 2001 " أن التربية الإعلامية هي "الوعي بتأثير وسائل الإعلام على الفرد والمجتمع، وفهم عملية الاتصال الجماهيري، وتطوير إستراتيجيات تمكننا من فهم وتحليل ومناقشة الرسائل الإعلامية، وتنمية الاستمتاع الجمالي، والتقدير لمضمون وسائل الإعلام.(A.Silveblat، 2001، صفحة 8)

تعرف أيضا مهارات معرفية تتضمن الوصول إلى المعلومات ومهارات الاتصال، ومهارات إعلامية، وتتضمن أسس بناء المحتوى الإعلامي وأسس نقده وتحليله، ومهارات تقنية تتضمن تعلم التطبيقات الرقمية والمتاحة وتحرير الصور والفيديوهات وإنتاج المواد الرقمية (سالم وحسن، 2018، صفحة 44)

- **التعريف الاجرائي:** يشير مفهوم التربية الإعلامية في الدراسة إلى مجموع الممارسات والإجراءات التي يتبعها الاولياء لزيادة وعي أطفالهم حول الألعاب الالكترونية.

- **مفهوم الطفل:** تُعرّف اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل الطفل بأنه كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة من عمره، ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه. (اتفاقية حقوق الطفل ، 1989)

وتعرف الطفولة أيضا بأنها "مرحلة حياتية فريدة تتميز بأحداث هامة، فيها توضع أسس الشخصية المستقبلية للفرد البالغ لها مطالبها الحياتية والمهارات الخاصة التي ينبغي أن يكتسبها الطفل، إنها وقت خاص للنماء والتطور والتغير يحتاج فيها الطفل إلى الرعاية والحماية والتربية". (كركوش، 2008، الصفحات 15-16)

وتعرف الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع على أنها "هي تلك الفترة المبكرة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً فيما يحفظ حياته؛ ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي قنطرة يعبر عليها الطفل حتى النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تتشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي". (عبد الرزاق ، 2009، صفحة 80)

وتعد مرحلة الطفولة مرحلة طويلة نسبيا ، وهي ليست مرحلة واحدة بذاتها بل تتشكل هي الأخرى من مجموعة من المراحل التي يمر بها الانسان لتتكون شخصيته وتتمثل هذه المراحل في: (الدليمي، 2012، صفحة 33)

- مرحلة الرضاعة: وتمتد من الولادة إلى سن سنتين تقريبا
- مرحلة الطفولة المبكرة: وهي المرحلة التي يبدأ الطفل في التعرف على البيئة الخارجية ويكتسب النظم والعادات والتقاليد الاجتماعية، حيث يلتحق الطفل خلال هذه الفترة بدور الحضانة ورياض الأطفال، وتقع بين 3-6 سنوات
- مرحلة الطفولة المتوسطة أو الوسطى: وهي المرحلة التي تصادف السنوات التي يتواجد فيها الطفل في المدرسة الابتدائية، وتقع بين 6 سنوات إلى 12 سنة

- مرحلة الطفولة المتأخرة: وهي المرحلة التي تقع بين12 سنة و18 سنة

التعريف الاجرائي: يشير مفهوم الطفل في هذه الدراسة الى ذلك الابن من الجنسين (ذكور واناث) الذي يعيش في كنف أسرة أب وأم واخوة، ويتراوح سنه 06 و12 سنة بمعنى أنها تشمل فئة الأطفال من مرحلة الطفولة المتوسطة والذين لهم أولياء يشاركون في هذه الدراسة.

- **الإجراءات المنهجية للدراسة:**

– نوع الدراسة، منهجها وأدواتها: تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الاعلامية الكيفية باعتبار أنه تهدف إلى فهم كيف يتصور أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين06 سنوات– 12 سنة فعالية التربية الإعلامية في مواجهة أخطار الألعاب الالكترونية على أطفالهم. وتعرف البحوث الكيفية بأنها اجراء دراسات بحثية اعتمادا على الملاحظات النوعية الميدانية والمقابلات البؤرية للحصول على المعلومات، دون اللجوء الى الاستخدامات الإحصائية، ويتطلب ذلك في أغلب الأحيان مشاركة أفراد المجتمع في الفعاليات البحثية التي يمارسها الباحث. لذلك تدعى البحوث النوعية أو الكيفية بالبحوث القائمة على الملاحظة بالمشاركة، ويختلف مقدار مشاركة الباحث مع أفراد الدراسة المستهدفين باختلاف طبيعة الدراسة. (الحمداني والجادري وقندلجي وبن هاني أبو زينة، 2006، صفحة 171). وبغرض الإلمام بموضوع الدراسة والتعمق في الظاهرة من مختلف الأبعاد تم الاعتماد على منهج معين يتمثل في المنهج الاثنوغرافي، ويعرّف بأنه "منهج لوصف الواقع واستنتاج الدلائل والبراهين من المشاهدة الفعلية للظاهرة المدروسة، ويتطلب هذا المنهج من الباحث معايشة فعلية للميدان أو الحقل موضع الدراسة " (زيتون، 2006، صفحة 306)

– أدوات الدراسة: اعتمدنا في هذه الدراسة على أداتين علميتين اثنتين:

أ. **المقابلة البؤرية:** وتعتبر الأداة الأساسية التي تم الاعتماد عليها في جمع البيانات من المبحوثين وتعرف المقابلة البؤرية أو المجموعات البؤرية بأنها نوع من المقابلات الجماعية، والتي تركز بعمق حول فكرة رئيسية أو ما مع عنصر التفاعل، وتتكون المجموعات البؤرية من مجموعة من الأفراد ذوي التجارب أو الخبرات الخاصة أو المعرفة المتعلقة بموضوع البحث أو أولئك الأفراد الذين لهم اهتمام مشترك بموضوع البحث. (مصطفى، 2020، صفحة 167)

وقد تم توظيفها خلال مرحلة جمع البيانات من الأولياء بهدف الحصول على معلومات حول تصوراتهم لأخطار الألعاب الالكترونية، ومعلومات حول الممارسات التربوية التي يعتمدون عليها مع أطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية، إضافة إلى معرفة أهم التحديات التي يواجهونها في هذا السياق، وكذلك جمع معلومات حول تصورات الأولياء لفعالية هذه الممارسات التربوية في حماية أبناءهم من أخطار الألعاب الالكترونية، وتم استخدامها أيضا بهدف معرفة أهم المقترحات التي يرونها مناسبة لتعزيز دور التربية الإعلامية في هذا الخصوص، وقد تم تطبيقها من خلال اتباع مجموعة من الخطوات والاجراءات:

1. إعداد دليل المقابلة البؤرية من خلال تصميم مجموعة من الأسئلة المفتوحة التي تشجع المبحوثين للتعبير عن آرائهم بكل حرية ، مع مراعاة تنظيم وترتيب الأسئلة بشكل منطقي حيث اعتمدنا على اسئلة تمهيدية سهلة وغير مثيرة للجدل، وأسئلة استكشافية تهدف للحصول على توضيحات حول إجابات المشاركين وأخرى انتقالية تساعد على توجيه النقاش واثراءه، وأخرى أساسية تجيب بشكل مباشر على أهداف الدراسة ، وسؤال ختامي يلخص النقاش ويتيح للمشاركين فرصة تقديم مقترحات لتعزيز دور التربية الإعلامية في حماية الأطفال من أخطار الألعاب الالكترونية.

2. اختيار المشاركين في هذه المقابلات: حيث حددنا مجموعة من الخصائص التي يجب أن تتوفر في الأولياء، تتمثل في أن يكون لديهم طفلين على الأقل تتراوح أعمارهم بين 06 سنوات و12 سنة، وأن يكون هناك اختلاف في المستوى التعليمي والثقافي لأولئك الأولياء، وأن يتوفر لدى كل أسرة أكثر من جهاز الكتروني هاتف ذكي، لوحة ذكية، تلفزيون ذكي ...كما تعمدنا عند اختيار للمشاركين أن تكون لديهم ممارسات تربوية أو تجارب معينة مع أطفالهم.
3. تحديد عدد المشاركين ضمن كل مقابلة بؤرية حيث وبهدف التمكن من إدارة النقاش ومنح جميع المشاركين الفرصة للمشاركة فيه حددنا حجم عدد المشاركين في كل مقابلة بؤرية مابين 05-09 مشاركين.
4. التواصل الشخصي مع الأولياء والحصول على موافقتهم لإجراء الدراسة مع شرح أهداف الدراسة وأكدنا لهم ضمان سرية المعلومات التي سيدلون بها.
5. قمنا بعدها شخصيا بإجراء المقابلات البؤرية، وقد بلغ عدد المقابلات التي قمنا بإجرائها 07 مقابلات بؤرية (04 مقابلات بؤرية مع الأمهات فقط، 02 مقابلات مع الآباء، مقابلة بؤرية واحدة شملت الآباء والأمهات معا) ، استغرقت كل مقابلة بين 60 -90 دقيقة، حرصنا فيها على طرح الأسئلة بطريقة واضحة جدا، وإدارة النقاش وعدم السماح باحتكار أي مشارك للحوار وتوجيه النقاش نحو أهداف الدراسة ، كما قمنا بتسجيل وتدوين المعلومات صوتيا بعد حصولنا على الموافقة من قبل المبحوثين ، كما قمنا بتدوين بعض الملاحظات حول التفاعلات اللفظية وغير اللفظية للمشاركين أثناء المقابلات (استخدمناها لاحقا في تحليل النتائج).
6. قمنا بعدها تحليل النتائج باستخدام أسلوب تحليل المحتوى الكيفي، وقمنا بالربط بين النتائج التي تم التوصل إليها من خلال الملاحظات بأهداف الدراسة وتساؤلاتها.

ب. **الملاحظة النوعية:** وتعرف بأنها المشاهدة الدقيقة للظاهرة محل الدراسة من اجل استكشافها والتعرّف عليها بصورة جيدة، بالاستعانة بأدوات وأساليب علمية، حيث أنها تقنية مباشرة تستعمل في مشاهدة وملاحظة مجموعة ما في وضعها الطبيعي بغرض أخذا معلومات كيفية من أجل فهم المواقف والسلوكيات المشاهدة". (ANGERS، 1997، صفحة 129)

ويرى فضيل دليو بأنها "تتمثل أساسا في استخدام حواس الباحث ومهاراته الفطرية والمكتسبة عن طريق التدريب لوصف وتسجيل وتحليل الأشياء والوقائع والأشخاص بالتفاعل معهم أو من دونهم". (دليو، 2023، صفحة 109)

وقد تم الاستعانة بأداة الملاحظة النوعية لفهم كيفية تطبيق مفاهيم التربية الإعلامية أثناء استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية وملاحظة تفاعل الاولياء مع أطفالهم وفهم طبيعة الممارسات التربوية المتبعة من قبلهم. كما تم توظيفها في ملاحظة كيفية تفاعل الأطفال مع الألعاب الالكترونية، وقد تم الاعتماد على أداة الملاحظة النوعية كأداة ثانوية في جمع المعلومات، وذلك من خلال تحديد مجموعة من الجوانب التي ترتكز عليها الملاحظات النوعية والمتمثلة أساسا في:

1. تحديد سياقات الملاحظة (بيئة اللعب، مكان استخدام الألعاب الالكترونية، سياق الاستخدام (فردي أو جماعي) مع الاخوة او الأصدقاء أو مع الوالدين...)
2. مدة استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وكيفية تدخل الأولياء في تحديد هذه المدة، ملاحظة طبيعة الحوارات بين الأولياء وأطفالهم حول الألعاب الالكترونية وكذلك ملاحظة ردود أفعال الأولياء على سلوكيات الطفل المتعلقة بالألعاب الالكترونية، إضافة إلى التعرف على أهم الاستراتيجيات التي يستخدمها الأولياء لتفعيل مبادئ التربية الإعلامية كما تم التركيز خلال هذه الملاحظات على ملاحظة لغة الجسد ونبرات الصوت، وملاحظة ردود أفعال الأطفال السلوكية وتعبيراتهم الوجهية عند تطبيق الممارسات التربوية.

3. اختيار المشاركين في الملاحظات النوعية: حيث وبعد تحديد مواقع الملاحظة وسياقاتها، وتطبيق نفس المعايير التي تم تطبيقها في اختيار المشاركين في المقابلات البؤرية، ثم قمنا باختيار الأسر التي سيتم اجراء الملاحظات والتي بلغ عددها 25 أسرة.

- **مجتمع البحث وعينة الدراسة:**

تعد مرحلة تحديد مجتمع البحث من أهم الخطوات المنهجية في أي بحث علمي، وتتطلب هذه المرحلة دقة بالغة، إذ يتوقف عليها إجراء البحث وتصميمه، وكذا نتائج الدراسة التي تتأكد مصداقيتها كلما زاد أفراد مجتمع البحث وتضعف كلما قلّ عدد مفردات مجتمع البحث. ويعرف مجتمع البحث بأنه مجموعة محدودة أو غير محدودة من المفردات أو العناصر والوحدات المحددة مسبقا حيث تنصب الملاحظات"(Grawitz., 1988, p. 293)

ويتمثل مجتمع البحث في دراستنا هذه في مجموع الأولياء للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 06 سنوات-12 سنة بولاية المدية. وقد قمنا باختيار جزء صغير من هذا المجتمع الكلي ويعرف هذا الجزء بـ"العينة".

وتعرف العينة في الأوساط الأكاديمية والعلمية على أنها "الجزء المختار من مجتمع الدراسة أو المجتمع العام قيد الدراسة وتكون ممثلة لهذا المجتمع في صفات الأصل التي اشتقت منه في كل جوانبها.(سبتي، 2014، صفحة 183)

ونظرا لطبيعة دراستنا التي تهدف إلى فهم عميق وشامل لتصورات الاولياء حول فعالية التربية الإعلامية في مواجهة أخطار الألعاب الالكترونية من خلال التركيز على الأفراد الذين يمتلكون خبرة واسعة ومعرفة غنية وتجربة مباشرة حول كيفية تطبيق التربية الإعلامية والتحديات التي يواجهونها، وتأثيراتها الفعلية على الأطفال في سياق الألعاب الالكترونية، وبالتالي فإن العينة القصدية هي العينة المثالية والمناسبة لهذه الدراسة.

ويعرف محمد عبد الحميد العينة القصدية أو التحكمية أنها "تلك العينة التي يختارها الباحث اختيارا مقصودا من بين وحدات المجتمع الأصلي، وذلك لما يراه الباحث من سمات أو صفات أو خصائص تتوفر بهذه الوحدات أو المفردات، وتخدم أفراد البحث، بحيث تكون الوحدات قريبة الشبه من المجتمع الأصلي، وتترك للباحث في الميدان حرية اختيار وحداتها".(عبد الحميد، 1993، صفحة 183)

وقد قمنا باختيار العينة القصدية دون غيرها من أنواع العينات نظرا لعدة عوامل ومبررات علمية ومنطقية منها معرفة الباحثة بخصائص مجتمع البحث الديمغرافية، النفسية والاجتماعية، ... هذا من جهة، ومن جهة إمكانية التعامل مع المبحوثين بحكم تواجد الباحثة في ميدان الدراسة. حيث قمنا باختيار 25 أسرة من ولاية المدية اختيارا عمديا لا عرضيا

- **حدود الدراسة:**

الحدود البشرية: أجريت الدراسة على عينة من الأولياء يمثلون 25 أسرة أي الأب والأم معا شرط أن يكون لهم طفلين فأكثر تتراوح أعمارهم بين 6 سنوات و12 سنة.

الحدود الزمنية: تم اجراء الدراسة الميدانية خلال الفترة الزمنية الممتدة من 10 أكتوبر 2024 إلى 10 ماي 2025.

الحدود المكانية: تتمثل الحدود المكانية لدراستنا في ولاية المدية.

نتائج الدراسة

توصلت الدراسة إلى جملة من النتائج نستعرضها فيما يلي:

1. **أهم الممارسات التربوية التي يتبعها الأولياء في تعاملهم مع استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية:**

بينت نتائج الدراسة أن الأولياء يتبعون مجموعة من الممارسات التربوية مع استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية تتمثل هذه الممارسات في:

-اختيار وتحديد الألعاب المناسبة لعمر الطفل مع انتقاء المحتوى الملائم أيضا: أفصح معظم الأولياء أنهم يحرصون على معرفة محتوى تلك الألعاب للتأكد أنها تتناسب مع أعمار أطفالهم ومستوى نضجهم العقلي والنفسي، والاطلاع على تقييمات ومراجعات الألعاب العالمية، كما أنهم يقومون بالبحث عن ألعاب تجمع بين الفائدة التعليمية والتسلية أو الترفيه معا، وهناك من يقوم بمناقشة محتوى اللعبة مع الطفل قبل أن يسمح له باستخدامها وذلك لتشجيع الطفل على التفكير النقدي في محتوى لعبة. كما هناك فئة قليلة من الأولياء من عبر أنه يقوم بممارسة هامة تتمثل في تجربة اللعبة قبل السماح للطفل بممارستها للتأكد من ملاءمتها، كما عبرت فئة قليلة جدا أنها تقوم باستخدام أدوات الرقابة الابوية المتاحة على الأجهزة والمنصات لتقييد وصول أطفالهم إلى المحتويات غير الملائمة أو للتحكم في وقت اللعب والانفاق على تلك الألعاب.

-وضع حدود زمنية صارمة واضحة ومناسبة لممارسة تلك الألعاب: أكد معظم الأولياء المشاركين في المقابلات البؤرية أنهم يقومون بوضع حدود زمنية واضحة وملائمة لممارسة تلك الألعاب وذلك من خلال تحديد أوقات معينة في اليوم والاسبوع للعب (مثلا ساعة أو ساعتين في اليوم فقط)، مع مراعاة الواجبات المدرسية والأنشطة الأخرى (الرياضة ، التعلم بالمساجد،) مع تحديد أوقات خالية من اللعب مثل أوقات الواجبات العائلية، أو خلال المراجعة، والاتفاق المسبق مع الطفل على مدة محددة للعب قبل البدء فيها، إضافة إلى إشراك هذا الطفل في وضع القواعد وتحديد المدة ليشعر بالمسؤولية والالتزام أكثر، كما أكد قلة من المبحوثين أن هناك مرونة بسيطة في أوقات اللعب في أيام العطل لكن بالتأكيد بالحفاظ على الاطار العام.

- **التواصل الفعال والحوار المفتوح مع أطفالهم:** أفصح بعض الأولياء أنهم يفضلون التحدث مع أطفالهم حول أهمية الاستخدام الصحيح والآمن للألعاب وشرح المخاطر المحتملة للإفراط في اللعب مثل (التأثير على الصحة الجسدية، تأثيرها على النوم، تأثيرها أيضا على التحصيل الدراسي ...) إضافة إلى الجوانب الايجابية إذا تم استخدامها باعتدال (كتنمية المهارات العقلية، تنمية مهارات التحدث باللغات الأجنبية...) ، مع حرصهم على توفير مساحة آمنة لأطفالهم للتحدث عن تجاربهم في الألعاب والافصاح عن المشاكل التي صادفتهم (كتعرضهم لمحتوى غير لائق، أو تنمر الكتروني ،...) ، ومساعدتهم على التمييز بين عالمهم الواقعي والعالم الافتراضي الذي يمارسون الألعاب فيه وحثهم على تجنب تقليد السلوكيات العنيفة أو الخاطئة التي تظهر أثناء ممارستهم للألعاب في العالم الواقعي مع إخوانهم وأقرانهم ، كما هناك قلة من الأمهات التي أعربن أنهن يحرصن على تعليم أطفالهن أهمية الحفاظ على خصوصيتهم وعدم مشاركة معلوماتهم الشخصية مع الغرباء عبر الانترنت. مع الحرص على مراقبة المحادثات التي يجريها الأطفال داخل الألعاب خاصة إذا كانت الألعاب متعددة اللاعبين.

- **تقديم بدائل صحية ومتوازنة** : أعرب فئة متوسطة من الأولياء أنهم وإدراكا منهم بصعوبة التحكم في مخاطر وسلبيات الألعاب الالكترونية خاصة في حال إدمان أطفالهم عليها، فإنهم ارتأوا اعتماد بدائل صحية ومتوازنة أكثر من أهمها تخصيص وقت للأنشطة

الرياضية والبدنية (السباحة، الرياضات القتالية، المشيء في الهواء الطلق ...)، وكذلك تشجيعهم على ممارسة الهويات الأخرى كالقراءة والكتابة، الفنون، الموسيقى، الطهي...، مع العمل على توفير بيئة غنية بالمحفزات داخل المنزل كالكتب، الألعاب التعليمية ومختلف المواد الإبداعية التي تشجع على اللعب الحر والتفكير النقدي.

- **أن يكون الأولياء قدوة حسنة لأبنائهم في استخدام الأجهزة الالكترونية:** حيث أعرب فئة قليلة من الآباء (أبوين اثنين) أنهم وسعيا منهم لتعزيز النمو المتوازن والشامل لأطفالهم بعيدا عن مخاطر الألعاب الالكترونية فهم يعمدون إلى أن يظهروا لأبنائهم انهم متحكمين في استخدامهم الشخصي للتكنولوجيا من خلال قضاء وقت محدود في استخدام هذه الأجهزة.

2. **أبرز المخاطر المترتبة عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية حسب وجهة نظر الأولياء:**

كشفت المقابلات البؤرية التي تم اجراءها مع الأولياء مدعمة بالملاحظات النوعية أن معظم الأولياء يرون أن قضاء أطفالهم أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى عدة مخاطر وتأثيرات سلبية منها:

- **المخاطر والتأثيرات الصحية:** من بينها قصر النظر، وضعف في البصر، ومشاكل في الرؤية، كما تبين أن قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى السمنة، سوء التغذية، مشاكل صحية في اليدين، اعوجاج في العمود الفقري، الأرق وقلة النوم ...
- **المخاطر النفسية والسلوكية:** كزيادة عدوانية الأطفال وسلوكياتهم العنيفة جراء ميلهم لتقليد المشاهد العنيفة الموجودة في تلك الألعاب، اضافة إلى أن انشغال الأطفال بالألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى العزلة الاجتماعية وفقدان مهارات التواصل الواقعي، كما أكد الأولياء أن ممارسة هذه الألعاب قد ينمي العديد من السلوكيات السلبية كالتقلبات السريعة في مزاج الأطفال وغضبهم الشديد إذا ما تم ابعادهم عن اللعب أو منعهم عنه، زيادة مستوى القلق والاكتئاب، وفقدان اهتماهم بهواياتهم المفضلة، إضافة الى تعلم الأطفال لسلوكيات غير أخلاقية نتيجة للمحتوى غير اللائق لتلك الألعاب...
- **المخاطر التعليمية والدراسية:** كالتقليل من الوقت المخصص للدراسة، أو تمنع من الذهاب للمدرسة، وتمنع من القيام بالواجبات المدرسية، نقص التركيز وتشتت الانتباه، اهمال الواجبات الدينية كالصلاة في وقتها، قراءة القرآن وحفظه، ...
- **المخاطر المرتبطة بالتفاعل مع الغرباء والتي تهدد أمنهم الرقمي وسلامتهم الرقمية:** كالتنمر الالكتروني من قبل أشخاص غرباء وكذلك التحرش والابتزاز الالكترونيين خاصة في الألعاب التي تمارس بصفة جماعية.

3. **إدراك الأولياء لأهمية التربية الإعلامية في حماية أطفالهم من هذه المخاطر الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية:**

إن الأولياء على إدراك تام بأهمية التربية الإعلامية في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الالكترونية لأنها تحولهم من مجرد مراقبين إلى مرشدين وممكنين لأطفالهم في العالم الرقمي المتغير باستمرار، حيث أنها تزودهم بالمعارف وبالمهارات اللازمة لحماية أطفالهم ليس فقط من مخاطر الألعاب الالكترونية بل لتمكنهم من الاستفادة من الجوانب الإيجابية للتكنولوجيا بشكل آمن وواع، ويتجلى إدراكهم هذا ووعيهم في عدة جوانب ومستويات تتجاوز مجرد وضع القواعد إلى تنمية الوعي والفهم النقدي لدى الأطفال والآباء أنفسهم

- حيث يدرك الأولياء من خلال التربية الإعلامية أن الألعاب ليست مجرد ترفيه بريء، بل هي منتجات إعلامية تحمل رسائل تجارية وثقافية قد لا تكون مناسبة. هذا الوعي يدفعهم لتحليل المحتوى، وفهم آليات الإدمان، وتعليم أطفالهم التفكير النقدي.

- ويدركون أيضا أن التربية الإعلامية تتجاوز فكرة المنع الصارم، لتركز على تمكين الأطفال من التعامل بوعي مع المحتوى الرقمي. يتم ذلك من خلال تعليمهم كيفية اختيار الألعاب المناسبة، والتمييز بين المحتوى النافع والضار، وفهم مخاطر التنمر أو الابتزاز، مع تشجيعهم على التعبير عن أنفسهم بشكل إيجابي وآمن.
- ويدرك الأولياء أيضا أن التربية الإعلامية تساعدهم على بناء حوار مفتوح مع أطفالهم بدلاً من فرض المراقبة. من خلال مشاركتهم في تجارب اللعب ومناقشة المواقف الصعبة، يصبح الوالدان شريكين في رحلة الاستكشاف الرقمي. كما أنها تجعلهم قدوة حسنة في استخدام التكنولوجيا، مما يعزز مصداقيتهم.
- كما أن الأولياء على وعي تام بأن التربية الإعلامية لا تقتصر على المخاطر الواضحة، بل تحصن الأبناء ضد المخاطر الخفية مثل التنمر في الألعاب الجماعية، والتواصل مع الغرباء، والابتزاز. كما أنها ترفع الوعي بتأثير الألعاب على القيم والسلوكيات، وتُعلم الأطفال أهمية إدارة الإنفاق المالي داخل هذه الألعاب.

4. التحديات التي تواجه أولياء الأمور في تطبيق مبادئ التربية الإعلامية مع أطفالهم:

كشفت المقابلات البؤرية مدعمة بالملاحظات النوعية أن هناك مجموعة من التحديات تواجه الأولياء في تطبيق مبادئ التربية الإعلامية خاصة مع متغيرات العصر الرقمي من بين أهم هذه التحديات قلة وعيهم –الأولياء– وافتقارهم للمعرفة الكافية بمخاطر الانترنت والمهارات التي تسمح لهم بتوجيه أبناءهم بشكل صحيح في تعاملهم مع الانترنت، خاصة مع اتساع الفجوة الرقمية بين الأجيال حيث يتميز الأبناء بأنهم أكثر الماما بالتكنولوجيا والتقنيات الرقمية مقارنة بأوليائهم مما يصعب عليهم فهم المحتوى الذي يتعرضون له وبالتالي يزيد من صعوبة توجيههم بشكل فعال، خاصة مع توفر كم كبير من المحتويات عبر شبكة الانترنت، منها ما هو نافع ومنها وما هو ضار، إضافة إلى تحدي انتشار الأخبار الزائفة والشائعات خاصة مع انتشار مشكل الإدمان الرقمي الذي أثر بشكل كبير على الصحة النفسية للطفل وعلى علاقاته مع أسرته ومجتمع ، وبالتالي تزداد صعوبة التمييز بين المعلومات وتتعقد مهمة التحكم في المحتوى بالرغم من وجود أدوات الرقابة الأبوية إلا أن أطفالهم يجدون دائما طرقا للتحايل عليها، دون اغفال العوامل الاجتماعية التي تشكل هي الأخرى تحديا هاما يحد من فعالية تطبيق التربية الإعلامية ومبادئها مع أبناءهم كتأثير الأقران والأصدقاء ، إضافة إلى نمط الحياة الجديد للأسر والذي تغلب عليه ضغوطات العمل وتحد من الوقت الدي يجلس فيه الأولياء مع أبناءهم ومتابعة نشاطهم الرقمي .

5. أهم المقترحات التي يقدمها الاولياء لتعزيز فعالية التربية الإعلامية في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية:

قدم الأولياء مجموعة من المقترحات التي يرونها مناسبة جدا للتفعيل من دور التربية الاعلامية لمواجهة التحديات التي تعترضهم وتحمي أبناءهم من مخاطر الألعاب الالكترونية والتصدي لأضرارها. تتمثل هذه المقترحات في:

– تنمية المهارات الإعلامية للوالدين من خلال البحث المستمر والتعلم الذاتي حول التكنولوجيا الجديدة وكيفية عمل مختلف تطبيقات الانترنت ومنصات التواصل الاجتماعي ومخاطرها المحتملة، والانخراط العملي والتجريبي في هذه الألعاب مع التواصل الفعال وبناء الثقة مع أطفالهم، إضافة إلى البحث عن المصادر المتخصصة والدورات التدريبية حول التربية الإعلامية والسلامة الرقمية

– الحوار المفتوح مع الأبناء من خلال تشجيع الأطفال على التحدث عما يشاهدونه ويقرأونه عبر الانترنت ومناقشة المحتوى معهم بطريقة فعالة وبناءة وذلك من خلال مناقشة موضوع الألعاب الالكترونية وممارستها ضمن النقاشات اليومية والمعتادة داخل الاسرة، ومحاولة الاستماع لما يقوله الأطفال عن هذه الألعاب بدل من التحدث عنها أو توجيه الانتقاد للأبناء، كما لابد على الأولياء أن

يكونوا على دراية بعالم أطفالهم هذا من خلال اظهار الاهتمام الحقيقي بالألعاب التي يمارسونها ، وفهم دوافع ممارسة أطفالهم لهذه الألعاب دون غيرها من الألعاب الأخرى، كما يتوجب عليهم كآباء التركيز على السلامة والأمان بدلا من التجسس وذلك من خلال شرحهم لأطفالهم أسباب حوارهم معهم حول الألعاب ، وتعليمهم مهارا التصدي للمخاطر التي تواجههم وكيفية التعامل معها والابلاغ عنها ، إضافة إلى التأكيد على أهمية حماية المعلومات الشخصية وعدم مشاركتها مع الغرباء...

– وضع قواعد صارمة وحدود واضحة من خلال تحديد أوقات محددة لاستخدام الشاشات والمواقع المسموح بزيارتها والمحتوى المناسب لأعمارهم، وأن يكون ممارسة هذه الألعاب الالكترونية بعد القيام بالواجبات المدرسية، مع اختيار الألعاب المناسبة، مع تفسير أسباب اختيار هذه الألعاب دون أخرى، شرط أن يشارك الأولياء أبناءهم هذه الألعاب، حيث توفر المشاركة فرصة المناقشة النقدية لمحتوى الألعاب وبالتالي مساعدة الأطفال على فهم مخاطرها.

– يجب أن يكون الوالدين قدوة حسنة في استخدامهم للأنترنت والتكنولوجيا بصفة عامة من خلال الحرص على استخدامهم الواعي للتكنولوجيا والتأكد من أنهم يظهرون توازنا صحيا في حياتهم الرقمية، مع تخصيص أوقات معينة في المنزل تكون فيها جميع الأجهزة بعيدة عن متناول جميع أفراد الأسرة ليشعر الأطفال بأهمية التفاعل الحقيقي.

– تفعيل أدوات الرقابة الأبوية من خلال استخدام البرامج والأدوات المتاحة للمساعدة في حماية الأطفال من المحتوى غير المناسب مع العلم أنها ليست حلا كاملا وإنما لابد من دمجها ضمن نهج تربوي شامل يمكن الأولياء من تحقيق توازن فعال بين حماية أطفالهم ومنحهم مساحة للاستكشاف والتعلم في العالم الرقمي.

خاتمة:

حاولنا من خلال هذه الدراسة البحث عن فعالية التربية الإعلامية في الحد من أضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و12 سنة من منظور الأولياء. وقد اتضح جليا من خلال الدراسة النوعية التي قمنا به:

أن هناك وعي لدى الأولياء بأهمية التربية الإعلامية وفعاليتها في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، وذلك من خلال اتباعهم لممارسات تربوية معينة في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، وإدراكهم التام للمخاطر المترتبة عن استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية وكذلك الفرص الإيجابية الناتجة عنها وأن اتباعهم لهذه الممارسات يعكس رغبة في تحقيق التوازن من خلال التقليل من السلبيات والاستفادة من الإيجابيات، كما يدل هذا الوعي على شعورهم العميق بالمسؤولية الأبوية اتجاه تنشئة أبناءهم في بيئة رقمية صعبة ومعقدة، ورغبتهم في بناء علاقة قوية مبنية على الثقة والحوار مع أطفالهم . لذا تبنوا هذه الممارسات كنهج تربوي استباقي وفعال لحماية أبناءهم وتوجيههم وجهة صحيحة في ظل متغيرات هذا العصر الرقمي المعقد.

لذا وحتى تكتمل فعالية التربية الإعلامية في الحد من مخاطر وأضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال لابد أن يتحول هذا الإدراك وهذا الوعي إلى إجراءات عملية ملموسة من خلال تحويل ذلك الوعي إلى بحث ومعرفة عن ماهية هذه المخاطر وكيفية ظهورها وانتشارها في عالم الألعاب الالكترونية ، وفهم آليات الإدمان التي اعتمد عليها المصممون، إضافة الى ترجمة هذا الوعي في وضع قواعد مفهومة وحدود واضحة وقابلة للتطبيق داخل المنزل، مع التأكيد على استخدام أدوات الرقابة الأبوية بفعالية باعتبارها جسر بين الوعي والتطبيق وهي التي تسمح بفرض الحدود التي تم وضعها ، مع تعزيز الحوار المفتوح والمستمر وتعليم أطفالهم التفكير النقدي وتزويدهم بمهارات حل المشكلات فالأولياء ليسوا مجرد مراقبين فقط بل هم مرشدين رقميين لهم.

ما يمكن التأكيد عليه في ختام البحث أن التربية الاعلامية العملية والفعلية والصحيحة هي التي تحول الأطفال إلى أفراد ناشطين ومواطنين صالحين، يمتلكون القيم والمهارات والأساليب التي تمكنهم من التكيف والملائمة مع بيئتهم الاجتماعية.

وعليه فإن تكريس التربية الإعلامية هو عبارة عن عملية متكاملة تتطلب تنشئة في الأسرة، وتربية ومقررًا في المدرسة، وبرامج خاصة في وسائل الإعلام وغيرها من المؤسسات الاجتماعية والتربوية والدينية...

كما أن الاستثمار في التربية الإعلامية سواء للأطفال والأولياء هو استثمار في مستقبل أكثر وعيا، وأكثر أمانا، إذ أنه السبيل الأمثل لأن ينمو أطفالنا في بيئة رقمية تمكنهم من الازدهار وأن لا يقعوا فريسة لمخاطرها الواضحة والخفية.

قائمة المراجع:

1. A.Silveblat. (2001). Media literacy: Keys to interpreting media messages . 2nd Edition. Praeger Pub Text
2. Madléne Grawitz. (1988). Méthodes des sciences Sociales. France: Edition Dalloz
3. Maurice ANGERS. (1997). initiation pratique à la methodologie des sciences humain.
4. اتفاقية حقوق الطفل. (1989). الصادرة عن الأمم المتحدة. تم الاسترداد من https://www.unicef.org/ar
5. أحمد عبد الرزاق. (2009). ثقافة الطفل. عمان: دار الفكر.
6. بشير نمرود. (2008). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15 سنة -ذراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس. رسالة ماجستير.
7. راشد بن حسين عبد الكريم. (2007). المناهج الدراسية وتنمية ملكات النقد لوسائل الإعلام، ص3. ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الدولي الأول للتربية الإعلامية، الرياض.
8. رشيدة سبتي. (2014). منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية والاجتماعية. الجزائر: دار التنوير.
9. سحر سالم وراضي حسن. (2018). كفايات منهج التربية الاعلامية الرقمية من وجهة نظر أساتذة الجامعات العراقيين دراسة ميدانية. مجلة الباحث الاعلامي، الصفحات 35-56.
10. عبد الرزاق الدليمي. (2012). وسائل الاعلام والطفل.عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع.
11. فتيحة كركوش. (2008). سيكولوجية الطفل ما قبل المدرسة: نمو، مشكلات، مناهج وواقع. الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.
12. فضيل دليو. (2023). البحوث الكيفية اجراءات تطبيقية. قسنطينة: ألفا دوك.
13. كمال زيتون. (2006). تصميم البحوث الكيفية ومعالجة بياناتها الكترونيا. القاهرة: عالم الكتب.
14. محمد عبد الحميد. (1993). دراسة الجمهور في بحوث الإعلام. مصر: عالم الكتب.
15. موفق الحمداني، عدنان الجادري، عامر قندلجي، عبد الرزاق ين هاني، فريد أبو زينة. (2006). مناهج البحث العلمي: أساسيات البحث العلمي. الاردن: جامعة عمان للدراسات العليا.
16. نعمة محمد السيد مصطفى. (جوان, 2020). مجموعات النقاش البؤرية: الأسس النظرية والاعتبارات المنهجية. مجلة علوم الانسان والمجتمع، 09(03)، الصفحات 163-189.

References:

1. A.Silveblat. (2001). Media literacy: Keys to interpreting media messages . 2nd Edition. Praeger Pub Tex
2. Madléne Grawitz. (1988). Méthodes des sciences Sociales. France: Edition Dalloz
3. Maurice ANGERS. (1997). initiation pratique à la methodologie des sciences humain.

4. Ittifāqīyat Ḥuqūq al-ṭifl. (1989). al-ṣādirah ‘an al-Umam al-Muttaḥidah. tamma alāstrdād min https : / / www. unicef. org / ar
5. Aḥmad ‘Abd al-Razzāq. (2009). Thaqāfat al-ṭifl. ‘Ammān : Dār al-Fikr.
6. Bashīr Namrūd. (2008). Al‘āb al-fīdyū wa-atharuhā fī al-ḥadd min mumārasat al-nashāṭ al-badanī al-riyāḍī al-jamā‘ī altrfyhy ‘inda al-murāhiqīn almtmdrsyn dhukūr 12-15 sanat-dhrāsh ḥālat ‘alá mtwsṭh al-basātīn al-Jadīdah bb’r Murād Rāyis. Risālat mājistīr.
7. Rāshid ibn Ḥusayn ‘Abd al-Karīm. (2007). al-Manāhij al-dirāsīyah wa-Tanmiyat malikāt al-naqd li-wasā’il al-I‘lām, ṣ3. Waraqah ‘amal muqaddimah lil-Mu’tamar al-dawlī al-Awwal lil-Tarbiyah al-I‘lāmīyah, al-Riyāḍ.
8. Rashīdah Sibtī. (2014). manhajīyah al-Baḥth al-‘Ilmī fī al-‘Ulūm al-Insānīyah wa-al-Ijtimā‘īyah. al-Jazā’ir : Dār al-Tanwīr.
9. Saḥar Sālim wa Rāḍī Ḥasan. (2018). kfāyāt Manhaj al-Tarbiyah al-I‘lāmīyah al-raqmīyah min wijhat naẓar asātidhat al-jāmi‘āt al-‘Irāqīyīn dirāsah maydānīyah. Majallat al-bāḥith al-I‘lāmī, al-Ṣafaḥāt 35-56.
10. Abd al-Razzāq al-Dulaymī. (2012). wasā’il al-I‘lām wa-al-ṭifl. ‘Ammān : Dār al-Masīrah lil-Nashr wa-al-Tawzī‘.
11. Fatīḥah Karkūsh. (2008). Saykūlūjīyat al-ṭifl mā qabla al-Madrasah: numūw, Mushkilāt, Manāhij wa-wāqi‘. al-Jazā’ir : Dīwān al-Maṭbū‘āt al-Jāmi‘īyah.
12. Faḍīl Dilīyū. (2023). al-Buḥūth alkyfyh Ijrā’āt taṭbīqīyah. Qusanṭīnah : Alfā dwk.
13. Kamāl Zaytūn. (2006). taṣmīm al-Buḥūth alkyfyh wa-mu‘ālajat byānāthā alktrwnyā. al-Qāhirah: ‘Ālam al-Kutub.
14. Muḥammad ‘Abd al-Ḥamīd. (1993). dirāsah al-jumhūr fī Buḥūth al-I‘lām. Miṣr : ‘Ālam al-Kutub.
15. Muwaffaq al-Ḥamdānī, ‘Adnān aljādry, ‘Āmir qndljy, ‘Abd al-Razzāq ibn Hānī, Farīd Abū Zaynah. (2006). Manāhij al-Baḥth al-‘Ilmī : Asāsīyāt al-Baḥth al-‘Ilmī. al-Urdun: Jāmi‘at ‘Ammān lil-Dirāsāt al-‘Ulyā.
16. Ni‘mah Muḥammad al-Sayyid Muṣṭafá. (Juwān, 2020). majmū‘āt al-Naqqāsh alb’ryh: al-Usus al-naẓarīyah wālā‘tbārāt al-manhajīyah. Majallat ‘ulūm al-insān wa-al-mujtama‘, 09 (03), al-Ṣafaḥāt 163-189.