"تصور مقترح للحد من مخاطر التعرض للعوالم الافتراضية على الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي لأطفال الروضة"

إعداد

الباحثة: أماني عبد الظاهر محمد محمد السنباطي*

ملخص البحث باللغة العربية

مقدمة البحث:

شهدت العقود الأخيرة تقدماً تكنولوجياً غير مسبوق مع ظهور العوالم الافتراضية، وهي بيئات رقمية تحاكي العالم الحقيقي أو تخلق عوالم خيالية يمكن للمستخدمين التفاعل معها.

العوالم الافتراضية هي أكثر صور المجتمعات الافتراضية تفاعلاً، حيث يمكن للمستخدمين اختيار وتخصيص شخصيات افتراضية تمثلهم، مما يمنحهم فرصة لبناء حياة خيالية في عوالم افتراضية والتفاعل كما في العالم الحقيقي، ويمكن للمستخدمين الاندماج كلياً في هذه العوالم باستخدام نظارات الواقع الافتراضي، مما يمنحهم تجربة تفاعلية محيطة ثلاثية الأبعاد، والعوالم الافتراضية لها تطبيقات متعددة في الألعاب والتعليم والتدريب والعلاج النفسي، مما يعزز من الفوائد الممكنة لهذه التكنولوجيا.

ورغم الفوائد المحتملة هناك قلق حول تأثير الألعاب الافتراضية على السلوك والقيم الأخلاقية للأطفال، وهذا لأن القيم الأخلاقية تتشكل في مراحل مبكرة من نمو الأطفال، وحيث أن الذكاء الأخلاقي يساعد في التمييز بين الصواب والخطأ واتخاذ قرارات مبنية على القيم الأخلاقية، فتُغير العوالم الأفتراضية من حكم المستخدمين على أفعالهم بسبب الانغماس الزائد، ويعزز النزعة الفردية والعزلة الاجتماعية وتراجع في التعاطف وزيادة العدوانية لدى الأطفال ويقلل من فرص تعلمهم للقيم الاجتماعية الأساسية.

مشكلة البحث:

نظراً لأهتمام الباحثة بمرحلة رياض الأطفال لانها مرحلة حرجة في حياة الفرد والأساس الذي يبني عليه شخصيته ظهرت مؤخراً ظاهرة لاحظها كل من معلمات وأولياء أمور أطفال هذه المرحلة وهي سلوك غير مقبول من كثير من أطفال الروضة سواء كان هذا السلوك ظاهر عليه كالعزلة أو حالة من الأكتئاب

* باحثة دكتوراه- كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة القاهرة

أوغضب أوضيق وغير ذلك من علامات عدم الأرتياح، أو سلوكه الإجتماعي الغير مقبول الموجه لمن حوله مثل التنمر أو العنف وعدم الاحساس بالغير وسلوكيات سلبية أخري، وأرتبطت هذه الظاهرة بأطفال يهتموا بطريقة مبالغ فيها بالألعاب الألكترونية في التليفونات المحمولة والتابلت والألعاب التي تعتمد علي العوالم الأفتراضية وأندماجهم بها وتقمصهم للشخصيات الخيالية في هذه البيئات الرقمية التفاعلية ثلاثية الأبعاد وأصبحت هذه الألعاب هي كل أهتمامهم في الحياة، فدفع هذا الباحثة إلي تتبع وتوضيح هذه المخاطر ومدي تأثر أخلاق وسلوك الطفل في مجتمعه، وتقترح تصور للحد من هذه المخاطر فتبلورت مشكلة البحث في السؤال التالي:

ما مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة؟

وللإجابة على هذا السؤال يتطلب الإجابة عن الأسئلة الفرعية الآتية:

- ما مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة؟
- ما مخاطر العوالم الافتراضية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة؟
- ماالتصور المقترح للحد من مخاطر التعرض للعوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة؟

أهداف البحث:

تتمثل أهداف البحث الحالى فى :

1. تحديد مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة.
2. تحديد مخاطر العوالم الافتراضية علي السلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
3. تحديد التصور المقترح للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالى فى :

اولاً- الأهمية النظرية:

1. قدم هذا البحث مجموعة من الارشادات للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

2. يوفر البحث بعضاً من البيانات والمعلومات عن مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
3. يفتح البحث المجال للمزيد من الابحاث والدراسات التي تتناول مخاطر العوالم الافتراضية علي متغيرات أخري أو في فئات أخري بخلاف عينة البحث الحالي.

ثانياً- الأهمية التطبيقية:

1. أرشاد المسؤولين عن تربية الطفل للحد من مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الأخلاقي لطفل الروضة.
2. أرشاد المسؤولين عن تربية الطفل للحد من مخاطر العوالم الافتراضية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
3. يمكن للممسؤولين والمربين التركيز علي بعض الارشادات وجعلها مرجع للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

عينة البحث:

- **حدود بشرية:** حيث تكونت عينة البحث من(20) عشرون طفلاً من مستخدمي العوالم الأفتراضية بإستمرار، وعينة أولياء الأمور(20) عشرون ولي أمر، وعينة المعلمات من (20) عشرون معلمة متخصصات برياض الأطفال.
- **حدود مكانية:** تتحدد عينة البحث من الأطفال المقيدين بروضة (انسباير).
- **حدود زمنية:** تتحدد عينة البحث من الأطفال من(5- 6) سنوات وأولياء الأمور والمعلمات.

أدوات البحث :

قامت الباحثة بإستخدام الادوات التالية لتحقيق أهداف البحث الحالي:-

-استطلاع رأي أولياء أمور ومعلمات رياض الأطفال عن مدي أنتشار انخفاض الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي السلبي بين أطفال الروضة مستخدمي العوالم الافتراضية بصفة مستمرة **(إعداد الباحثة).**

-استمارة مقابلة للاطفال من(5- 6) سنوات من مستخدمي العوالم الافتراضية بإستمرار لقياس مدي انتشار انخفاض الذكاء الخلاقي والسلوك الإجتماعي السلبي لمستخدمي العوالم الإفتراضية **(إعداد الباحثة).**

الأساليب الإحصائية المستخدمة :

استخدمت الباحثة حساب النسبة المئوية في معالجة البيانات الإحصائية وتفسير النتائج.

نتائج البحث:

مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي هي:

- يفقد الأطفال الفرص الحقيقية لتطوير قيمهم الأخلاقية وتعلم كيفية التعامل مع الغير بطرق اخلاقية وإحترام.
- يجذب انتباه الأطفال لتعلم القيم والمكاسب المادية مثل جمع النقاط ويبتعد عن القيم الاخلاقية الحقيقية التي ليس لها مقابل مثل التعاون والصدق والاحترام.
- تعرض الطفل لمحتوي غير مناسب يشوه مفاهيمه الاخلاقية.
- يقل الوعي بالمخاطر الواقعية مما يؤثر علي قدرتهم علي التعامل مع المواقف الاخلاقية بواقعية ومسؤولية.
- هدم القيم والتقاليد عند المقارنة بين الحداثة والعراقة
- تأثرت مهارات الاطفال الاجتماعية والاخلاقية لان الالعاب الافتراضية تركز علي الاداء الفردي والانجازات الشخصية، ممايقلل فرص التعلم الجماعي التعاوني.
- التأثر بالاخلاقيات السلبية المنتشرة عبر هذه العوالم الافتراضية.
- يظهر التمرد علي القواعد الاخلاقية والمبادئ الاساسية.
- تعزيز سلوكيات تنافسية سلبية مثل الغش أو تجاهل حقوق الغير لتحقيق الفوز.
- نقلت أنماط وقيم وسلوكيات جديدة إلي الاطفال.
- زيادة التعرض للتنمر الالكتروني وهذا يؤثر سلباً علي قدرتهم علي التفاعل الاجتماعي بشكل صحيح.
- تراجع غير مسبوق في الذكاء الاخلاقي في جميع فضائله.
- ظهور علاقات تقوم على الحرية وتخرج عن القيد التقاليد والأخلاق.

مخاطر العوالم الافتراضية علي السلوك الاجتماعي:

- خلق الفجوة التكنولوجية بين الأطفال الذين لديهم التقنيات التكنولوجية واولئك الذين لايملكونها مما يؤثر علي التفاعل الاجتماعي والعلاقات بين الأطفال في المجتمع.
- تشتت ذهن الأطفال مما يجعلهم يجدون صعوبة في التركيز علي الانشطة التعليمية او التفاعلات الاجتماعية في الحياة اليومية.

- تظهر العزلة الاجتماعية والخصخصة المتزايدة داخل الأسرة، وبالتالي تؤثر التقنيات الرقمية سلباً علي التفاعل الاجتماعي والتواصل بين الأفراد، وهذا بدوره يؤدي إلي تغيير جذري في العلاقات الأسرية وتآكلت القيم الأسرية.
- تشويه فهم الاطفال للصداقة والعلاقات الحقيقة حيث يمكنهم بناء صداقات سطحية أو مؤقتة بدلاً من العلاقات المستدامة والعميقة.
- يفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لايجيد الكلام والتعبير عن نفسه.
- تغيير المفاهيم التقليدية للزمن والمكان.
- ازداد العنف مع زيادة التقنيات العالية.
- يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو مايفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.
- تنمي الانفصال عن الواقع
- يعاني نوع من أنواع الاغتراب يفصله عن واقعه الحقيقي.
- هوية الطفل أو شخصيته تختفي في ظل هذه التفاعلات بل وتتباين في قوالب عديدة
- تفكيك العلاقات الطبيعية وانقطاعها مع الأصدقاء
- تخلق طفلاً غير اجتماعي منطوياً علي نفسه
- ظهور الاصابة بطيف التوحد
- التعرض للأكتئاب قد يصل للانتحار
- هدر الوقت
- ظهر الادمان الرقمي
- تظهر مشكلات في التواصل مع الآخرين
- يقل اداء الاطفال المدرسي
- ضعف التعاطف الاجتماعي وعدم القدرة علي فهم مشاعر الاخرين ويؤدي ذلك لصعوبة في تطوير العلاقات العاطفية الصحية.
- تتأثر قدرة الاطفال علي التكيف سلباً مع المواقف الصعبة في الحياة الواقعية.
- اضعفت فرص تقدمهم بشكل ايجابي
- ظهور ثقافة جديدة هي ثقافة العالم الافتراضي

- تأثر انفعالات الاطفال وقدرتهم علي التعبير عن مشاعرهم

التصور المقترح للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي انخفاض الذكاء الاخلاقي والسوك الاجتماعي لدي طفل الروضة(اهدافه):

1. ارشاد اولياء الأمور معلمات أطفال الروضة لأختيار المحتوي المناسب من العوالم الافتراضية لهذه الفئة العمرية.
2. ارشاد اولياء الامور ومعلمات أطفال الروضة بمشاركتهم لاطفالهم للدخول لهذه العوالم للمتابعة.
3. ارشاد اولياء الامور ومعلمات أطفال الروضة لحل المشكلات التي قد تواجه اطفالهم في استخدامهم لهذه العوالم وتوعيتهم والحوار معهم.
4. ارشاد الجهات المسؤلة عن تربية الأطفال بالتواصل مع اولياء امور ومعلمات اطفال الروضة لكي تذلل الصعوبات التي قد تواجههم أثناء متابعة أطفالهم في استخدام العوالم الافتراضية.

A Proposed Framework to Mitigate the Risks of Exposure to Virtual Worlds on the Moral Intelligence and Social Behavior of Kindergarten Children.

Research Summary

Introduction:

Recent decades have witnessed unprecedented technological advancements with the emergence of virtual worlds—digital environments that simulate the real world or create imaginative spaces where users can interact.

Virtual worlds are among the most interactive forms of virtual communities, allowing users to create and customize avatars representing themselves, thereby enabling them to build fictional lives and engage in interactions similar to those in the real world.

Through virtual reality (VR) headsets, users can become fully immersed, experiencing a 3D interactive environment. Virtual worlds have diverse applications across gaming, education, training, and psychological therapy, thus expanding their potential benefits.

Despite these benefits, concerns have arisen regarding the effects of virtual games on children's behavior and moral values. Given that moral development occurs during early childhood, and that moral intelligence—critical for distinguishing right from wrong and making value-based decisions—is being shaped at this stage, excessive immersion in virtual worlds may distort moral judgment. Such environments tend to promote individualism, social isolation, reduced empathy, and increased aggression among children, while diminishing opportunities to learn core social values.

Research Problem:

Given the researcher's interest in early childhood—a critical phase that serves as the foundation of personality development—the researcher noted, along with kindergarten teachers and parents, an emerging behavioral phenomenon among young children:

Many children displayed concerning behaviors, either internalizing symptoms such as isolation, depression, anger, or distress, or externalizing socially inappropriate behaviors like bullying, aggression, lack of empathy, and other negative behaviors. This pattern was strongly associated with children excessively engaged in mobile, tablet, and VR-based gaming environments, where they became heavily immersed in virtual worlds and identified with fictional characters in interactive 3D digital spaces, leading these games to dominate their lives.

This prompted the researcher to explore and clarify these risks and assess the impact of virtual worlds on the moral and social development of young children,

proposing a framework to mitigate these effects.

Thus, the research problem is formulated in the following main question:

What are the risks of virtual worlds on the moral intelligence and social behavior of kindergarten children?

To address this, the research seeks to answer the following sub-questions:

- What are the risks of virtual worlds on the moral intelligence of kindergarten children?
- What are the risks of virtual worlds on the social behavior of kindergarten children?
- What proposed framework can mitigate the risks of virtual worlds on the moral intelligence and social behavior of kindergarten children?

Research Objectives:

The objectives of the current research are to:

1. Identify the risks of virtual worlds on the moral intelligence of kindergarten children.
2. Identify the risks of virtual worlds on the social behavior of kindergarten children.
3. Propose a framework to mitigate the risks of virtual worlds on children's moral intelligence and social behavior.

Research Importance:

Theoretical Importance:

1. The research provides guidelines to limit the risks of virtual worlds on children's moral intelligence and social behavior.
2. It offers data and insights regarding the impact of virtual worlds on the moral and social development of young children.
3. It opens avenues for further research on virtual worlds' effects on other variables or different population groups.

Practical Importance:

1. Guides caregivers and educators on mitigating the risks of virtual worlds on children's moral intelligence.
2. Assists caregivers and educators in addressing the negative impacts of virtual worlds on children's social behavior.
3. Provides responsible parties with a reference guide containing recommendations to minimize the negative effects of virtual worlds.

Research Sample:

- **Human Sample:**
  20 kindergarten children who frequently use virtual worlds, 20 parents, and 20 kindergarten teachers.

Research Limits:

- **Spatial Limits:** Children enrolled in the "Inspire" Kindergarten.

- **Temporal Limits:**Children aged between 5–6 years, alongside their parents and teachers.

Research Tools:

The researcher employed the following tools:

- A survey questionnaire for parents and teachers to assess the prevalence of decreased moral intelligence and negative social behavior among children who frequently engage with virtual worlds (prepared by the researcher).
- An interview form for children aged 5–6 who frequently use virtual worlds, aimed at measuring the extent of the decline in moral intelligence and social behavior (prepared by the researcher).

Statistical Methods Used:

- Percentages were used to process statistical data and interpret results.

Research Results:

Risks of Virtual Worlds on Moral Intelligence:

- Reduced opportunities for children to develop authentic moral values and respectful social behaviors.
- Focus shifted toward material rewards (e.g., earning points) over intrinsic moral values like cooperation, honesty, and respect.
- Exposure to inappropriate content that distorts moral concepts.
- Decreased awareness of real-world dangers, undermining responsible moral decision-making.
- Erosion of traditional values and heritage when compared to modern, often superficial norms.
- Weakened social and moral skills due to emphasis on individual performance over collaborative learning.
- Adoption of negative moral behaviors prevalent in virtual environments.
- Increased rebellion against established moral principles.
- Promotion of competitive behaviors involving cheating or disregard for others' rights.
- Introduction of new patterns of behavior and values inconsistent with traditional norms.
- Increased cyberbullying exposure, adversely affecting healthy social interaction.
- Unprecedented decline in moral intelligence across all its dimensions.
- Relationships increasingly founded on unchecked freedom, detached from traditional moral constraints.

Risks of Virtual Worlds on Social Behavior:

- Creation of a technological divide between children with and without access to digital devices, affecting social relationships.
- Increased cognitive distraction, hindering focus on educational and social activities.

- Rising social isolation and privatization within families, negatively impacting communication and family cohesion.
- Misunderstanding of friendship concepts, leading to superficial and unstable relationships.
- Diminished social skills, shyness, and difficulties in self-expression.
- Altered perceptions of time and space.
- Rising levels of aggression correlated with advanced technologies.
- Behavioral patterns mirroring fictional characters, leading to heightened tension, aggression, and conflict with society.
- Enhanced detachment from reality.
- Experiencing a form of alienation from real life.
- Identity fragmentation among children due to varied virtual interactions.
- Breakdown and disruption of natural friendships.
- Growing social withdrawal and isolation.
- Increased incidence of autism spectrum behaviors.
- Increased depression levels, potentially leading to suicidal ideation.
- Time wastage.
- Emergence of digital addiction.
- Communication difficulties with others.
- Decline in academic performance.
- Reduced social empathy and difficulty understanding others' emotions, hampering emotional relationship development.
- Weakened adaptability to real-life challenges.
- Diminished prospects for positive development.
- Emergence of a distinct "virtual world culture."
- Altered emotional regulation and self-expression among children.

Proposed Framework to Mitigate Risks

The framework aims to:

1. Guide parents and kindergarten teachers in selecting age-appropriate virtual content.
2. Encourage parents and teachers to actively participate alongside children in virtual environments for supervision.
3. Help parents and teachers identify and solve problems encountered by children in virtual environments, promoting dialogue and awareness.
4. Advise responsible educational authorities to collaborate with parents and teachers to overcome challenges associated with monitoring children's use of virtual worlds.

"تصور مقترح للحد من مخاطر التعرض للعوالم الافتراضية على الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي لأطفال الروضة"

المقدمة

شهدت العقود الأخيرة تقدماً تكنولوجياً غير مسبوق، وذلك مع ظهور العوالم الافتراضية فهي بيئات رقمية مصممة لتقليد العالم الواقعي أو خلق عوالم خيالية يمكن للمستخدمين التفاعل معها، وهي بيئات رقمية ثلاثية الأبعاد تفاعلية تُمكن مستخدميها بتجربة أنشطة متعددة بأساليب مبتكرة ومبهرة والاندماج الكلي بها والدخول إليها والتفاعل معها وذلك بأدوات مثل نظارات الواقع الافتراضي وسماعات الرأس أو شاشات الكمبيوتر.

يشير محمد فضل(2018) إلي أن العوالم الافتراضية"Virtual Worlds" تعد أكثر صور المجتمعات الافتراضية تفاعلاً، حيث إن كل شخص من الأشخاص المتواصلين في هذا النوع من المجتمعات الافتراضية يمثل في العالم القائم علي الكمبيوتر بمعادل افتراضي أو أفاتار"avatar"وبمقدور المشارك اختيار الشخصية الافتراضية التي تمثله بما في ذلك لبسه ومظهره وتصميم منزله، كما يمكنه التحكم في حياة الأفاتار الذي يمثله، وفي تعامله مع الشخصيات الأخري في عالم افتراضي ذى أبعاد ثلاثة، وعلي هذا فالعالم الافتراضي أشبه بلعبة كمبيوتر دون تحديد أهداف اللاعبين، بمعني آخر إن العالم الافتراضي يوفر للمشاركين فرصة بناء حياة حالمة خيالية في عالم افتراضي والتصرف فيها بما يحلو لهم، وبإمكان الشخصيات في هذا العالم التخاطب والتعامل بنفس الصورة التي يتعامل بها الناس في الحياة الطبيعية.

ويشير(صالح وآخرون، 2019) بأنه اندماج المستخدم كلياً في عالم افتراضي يحيط به من كل الجهات(360 درجة)، وذلك غالباً باستخدام نظارة الواقع الافتراضي، ولكن بخلاف الواقع المعزز، لايري مستخدم تقنية الواقع الافتراضي محيطه الواقعي وإنما محيطاً مصطنعاً.

كما توفر العوالم الافتراضية مجموعة متنوعة من التطبيقات، ففي الألعاب تُمكّن اللاعبين من تجربة مغامرات مثيرة وشيقة في التعليم، تستخدم بيئات تعلم تفاعلية تساعد الطلاب على فهم الصعب من المفاهيم من خلال المحاكاة وفي مجالات التدريب مثل تدريب الطيارين والجراحين، تُستخدم العوالم الافتراضية لإجراء تجارب آمنة وخالية من المخاطر حتى في العلاج النفسي، يتم استخدامها لمساعدة الفرد على مواجهة مخاوفه أوعلاج الصدمات من خلال تجارب افتراضية موجهة.

وأشارت الباحثة حصول أطفال الروضة علي جزء ليس بصغير من هذه التكنولوجيا خاصة العوالم الافتراضية، فبفضل تزايد الألعاب الافتراضية التعليمية والترفيهية وتطبيقات المحاكاة، أصبحت جزءًا من

حياة الأطفال اليومية، ولكن تأثيرها السلبي على سلوك الطفل وأخلاقه على الرغم من الفوائد المحتملة لاستخدام هذه التكنولوجيا في تعزيز بعض المهارات المعرفية فهو ايضاً يثير القلق حول تأثير هذه الألعاب على القيم الأخلاقية والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة.

وتوضح بوربا(Borba (2003,p.19 أن التأثيرات المدمرة في الثقافة جعلت حماية الأبناء أشبه بالمستحيل، لهذا السبب فإن الذكاء الأخلاقي " Moral Intelligence يعد أفضل أمل لإنقاذ أخلاقيات الأبناء ويعمل على تطوير الإحساس الداخلي بالخطأ والصواب.

الذكاء الأخلاقي يُشير إلى أن الفرد يستطيع التمييز بين الصواب والخطأ واتخاذ القرارات التي بنيت على القيم والمبادئ الأخلاقية، فيتفاعل المستخدمون في العوالم الافتراضية مع بيئات رقمية تحاكي الواقع، مما يعطيهم القدرة علي اتخاذ قرارات أخلاقية قد تختلف عن قراراتهم في الواقع، توفرهذه البيئات فرصًا لاختبار الذكاء الأخلاقي وتقييم كيفية تأثير العالم الافتراضي على تفاعل الأفراد مع الآخرين ومبادئهم وقرارتهم الأخلاقية بسبب انغماسهم الزائد والذي قد يغير حكم المستخدمين علي أفعالهم.

وأوضح كلاً من إبراهيم وحماده(2017: 717) أنه " تؤثر الأخلاق في سلوك الفرد والمجتمع على حد سواء. أما تأثيرها في سلوك الفرد، فيتمثل في زرع قيم مثل الرحمة، والصدق، والعدل، والأمانة، والحياء، والفقه، والتعاون، والإخلاص، وغيرها من القيم السامية، فالأخلاق للفرد هي أساس النجاح، وأما تأثيرها في سلوك المجتمع، فهي الأساس لبناء المجتمعات الإنسانية، إذ تمثل المبادئ التي تُستخدم لمعرفة السلوكيات الجيدة والصحيحة، وتعد وسيلة لتقييم وتحديد الخيارات المتنافسة، يُقيم السلوك الإنساني في ضوء القواعد الأخلاقية التي تضع معايير للسلوك، يحددها الإنسان لنفسه أو يعتبرها إلتزامات وواجبات يؤدي بموجبها أعماله وسلوكاته.

أشارت الباحثة إلي أنه تتشكل القيم الاخلاقية في مراحل مبكرة من نمو الاطفال فيكون من الصعب عليهم التمييز بين السلوكيات المقبولة في العالم الواقعي وتلك المتاحة في العالم الافتراضي، فنجد التعرض المفرط للألعاب التي تتضمن عناصر عدوانية أو محاكاة سلوكيات غير أخلاقية قد يجعل الاطفال يظهرون تراجعًا في التعاطف ويظهرون ميلاً أكبر للتصرف بعدوانية في الحياة الحقيقية كردة فعل عفوية لما يتعرضون له في هذه البيئات.

كذلك يعزز الاستخدام المطول للعوالم الافتراضية من النزعة الفردية والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، فبدلاً من الانخراط في الأنشطة الاجتماعية وتعلم مهارات التواصل، يقضي الأطفال وقتًا طويلاً في التفاعل مع شخصيات رقمية في بيئات افتراضية قد يقل تفاعلهم مع أقرانهم في الحياة الواقعية، مما يقلل من فرصهم لتعلم القيم الاجتماعية الأساسية مثل التعاون والتواصل، وبهذا يؤثر سلبًا على قدرتهم على تكوين

علاقات اجتماعية صحية ، كما أنه يمكن أن تؤدي العوالم الافتراضية إلى تعزيز السلوكيات الأنانية، حيث يصبح الطفل متمركزًا حول الذات ويفقد الاهتمام بمشاعر الآخرين، ويصبح سلوكه الإجتماعي غير مقبول.

ونظراً للتحديات الأخلاقية والسلوكية التي تواجه الأطفال في ظل التطور التكنولوجي السريع وانتشار العوالم الافتراضية في حياتهم وأهمية التوازن بين استخدام التكنولوجيا وتفاعل الأطفال في البيئات الاجتماعية الحقيقية، وضرورة تدخل الأهل والمربين لتنظيم أوقات استخدام الأطفال لهذه العوالم واهمية مراقبة المحتوى الذي يتعرضون له، بهدف الحد من التأثيرات السلبية المحتملة وتعزيز الجوانب الإيجابية لهذه التقنيات والمهارات الاجتماعية والاخلاقية فكل هذا هو مادعي الباحثة للقيام بهذا البحث.

مشكلة البحث:

نظراً لأهتمام الباحثة بمرحلة رياض الأطفال لانها مرحلة حرجة في حياة الفرد والأساس الذي يبني عليه شخصيته ظهرت مؤخراً ظاهرة لاحظها كل من معلمات وأولياء أمور أطفال هذه المرحلة وهي سلوك غير مقبول من كثير من أطفال الروضة سواء كان هذا السلوك ظاهر عليه كالعزلة أو حالة من الأكتئاب أوغضب أوضيق وغير ذلك من علامات عدم الأرتياح، أو سلوكه الإجتماعي الغير مقبول الموجه لمن حوله مثل التنمر أو العنف وعدم الاحساس بالغير وغير ذلك من سلوكيات سلبية، وأرتبطت هذه الظاهرة بأطفال يهتموا بطريقة مبالغ فيها ويكاد يفصلهم عن من حولهم تماماً بالألعاب الألكترونية في التليفونات المحمولة والتابلت وغيرها من أجهزة التكنولوجيا الحديثة والألعاب التي تعتمد علي العوالم الأفتراضية وأندماجهم بها وتقمصهم للشخصيات الخيالية في هذه البيئات الرقمية التفاعلية ثلاثية الأبعاد وأصبحت هذه الألعاب هي كل أهتمامهم في الحياة ومتابعة كل جديد بها، فدفع هذا الباحثة إلي إجراء دراسة استطلاعية من خلال إجراء مقابلة مع عدد (20 معلمة) من معلمات أطفال الرياض وقامت الباحثة بتطبيق استطلاع الرأي لمعرفة مدي أنتشار هذه الظاهرة السلبية، فأكدت(18 معلمة) منهم وهي(90%) من معلمات أطفال الرياض، علي أن الأطفال عزفوا عن الألعاب التي بها حركة أو مشاركة واقعية مع زملائهم وأكدوا علي أن هذه الألعاب الافتراضية التفاعلية هي التي أدت إلي تأثر الأطفال بها وأنخفاض ذكائهم الأخلاقي وبالتالي أختلف سلوكهم الاجتماعي حتي مع والديهم واخوتهم وأصبح الأحساس بالواقع والأخرين يكاد يكون معدوم، وطبقت الباحثة استطلاع الرأي مع عدد(20 ولي أمر) من أولياء أمور هؤلاء الاطفال وقد أكد(19 ولي أمر) منهم وهم(95%) من أولياء الأمور أن ظاهرة إنخفاض الذكاء الاخلاقي وتفاقم السلوك الاجتماعي الغير طبيعي وغير مرغوب فيه مع الجميع.

فكان هذا مدعاة للباحثة أن تتتبع وتوضح هذه المخاطر التي تؤثرعلي أطفالنا من جراء العوالم الأفتراضية التفاعلية ثلاثية الأبعاد وهي من التقنيات الحديثة ومدي تأثر أخلاق وسلوك الطفل في مجتمعه، وتقترح تصور للحد من هذه المخاطر فتبلورت مشكلة البحث في التساؤلات التالية:

أسئلة البحث:

يمكن صياغة مشكلة البحث فى السؤال الآتى:

ما مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة؟

وللإجابة على هذا السؤال يتطلب الإجابة عن الأسئلة الفرعية الآتية:

- ما مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة؟
- ما مخاطر العوالم الافتراضية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة؟
- ماالتصور المقترح للحد من مخاطر التعرض للعوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالى إلى مايلى :

1. تحديد مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة.
2. تحديد مخاطر العوالم الافتراضية علي السلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
3. تحديد التصور المقترح للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة؟.

أهمية البحث:

تظهر أهمية البحث من خلال مايحققه من نتائج فيما يلى :

الأهمية النظرية:

4. قدم هذا البحث مجموعة من الارشادات للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
5. يوفر البحث بعضاً من البيانات والمعلومات عن مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
6. يفتح البحث المجال للمزيد من الابحاث والدراسات التي تتناول مخاطر العوالم الافتراضية علي متغيرات أخري أو في فئات أخري بخلاف عينة البحث الحالي.

الأهمية التطبيقية:

4. أرشاد المسؤولين عن تربية الطفل للحد من مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الأخلاقي لطفل الروضة.

5. أرشاد المسؤولين عن تربية الطفل للحد من مخاطر العوالم الافتراضية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

6. يمكن للممسؤولين والمربين التركيز علي بعض الارشادات وجعلها مرجع للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

مصطلحات البحث

عرفت الباحثة مصطلحات البحث إجرائياً على النحو التالي:

- **مخاطر العوالم الافتراضيةVirtual worlds Risks**

تعني السلبيات التي تحدث من الالعاب الالكترونية الافتراضية التفاعلية ثلاثية الأبعاد، والمصممة كواقع خيالي يحيط بالطفل، ويَدخله في عالم افتراضي يحاكي الواقع، ويندمج الطفل مع الواقع الافتراضي بكل حواسه ويتقمص شخصية غير واقعية، ويتم الحصول علي هذه الالعاب مجاناً عن طريق الانترنت، وهناك أنواع منها يتم شرائها من الانترنت، أويتم شرائها من المحلات المختصة لذلك علي شكل سي دى.

- **الذكاء الاخلاقيmoral intelligence**

الذكاء الأخلاقي هو القدرة على التمييز بين الصواب والخطأ واتخاذ القرارات والتصرف علي أساس القيم الاخلاقية والمبادئ التي تناسب المجتمع، ويشمل الذكاء الاخلاقي مجموعة من القيم أو الفضائل وهي(التعاطفEmpathy،الضميرConscience،ضبطالنفسSelf-Control،الاحترام Respect،التسامح Tolerance ،العدل Fairness ،العطف او الشفقة Kindness).

- **السلوك الاجتماعيSocial behavior**

هي القيم والاداب التي يتعامل بها الفرد مع الاخرين في المجتمع وهي التي تكسبه المقدرة علي الاندماج في المجتمع بشكل إيجابي يحقق التوازن النفسي والإجتماعي.

إطار نظري ودراسات سابقة:

سوف يتم تناول الإطار النظري من خلال مباحث رئيسية كالاتي:

- **المبحث الأول:** العوالم الأفتراضية
- **المبحث الثاني:** الذكاء اللأخلاقي

- **المبحث الثالث:** السلوك الإجتماعي
- **المبحث الرابع:** مخاطر العوالم الأفتراضية علي الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي
- **المبحث الخامس:** مقترحات ارشادية للحد من مخاطر العوالم الافتراضية

المبحث الأول: العوالم الافتراضية

الافتراض هو عمل بيئة متخيلة من التشويق والإثارة والإبهار وغير موجودة في الواقع يتعلق بها الاطفال وتشحذ خيالهم فيتخيلون صورتهم بشكل لم يدرك لديهم من قبل حسياً مثل قيادة مركبة فضاء، ويرتبط لدي هؤلاء الاطفال بالاحساس والإدراك والتذكر والتفكير، والعالم الافتراضي هو برنامج ثلاثي الأبعاد يحاكي الواقع والبيئة، ويشكل المستخدمين بما يعرف بالحياة الافتراضية من خلال تفاعلهم فيما بينهم، هذه العوالم قد تحاكي العالم الحقيقي أو قد تكون خيالية أو مثالية وبشكل عام يتم التوجه نحو هذه العوالم بصفتها وسيلة للترفيه والتسلية والمتعة واللعب لمستخدم الانترنت وبرغم قدرات الأطفال العقلية المحدودة لكن ما يقدم لهم من عوالم افتراضية متمثلة في ألعاب وأفلام الكرتون تلعب دورًا مؤثرًا في إدراكهم لواقعهم والبيئة المحيطة بهم وتحفزهم على تقليده (وجدى ، توفيق،2009: 2-4)

وتعرف موسوعة' ويكيبيديا" العالم الافتراضي بأنه " :محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة بيئة ثنائية أوثلاثية الأبعاد، مستخدمي العالم الافتراضي لهم ما يسمى بالشخصية الافتراضية ، ومن خلال الشخصيات الافتراضية يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به وأيضا التعامل مع الشخصيات الافتراضية للمستخدمين الآخرين.

يُعرف(علي،محمد، 2018) العالم الافتراضي بأنه بيئة تفاعلية ثلاثية الأبعاد مصممة بواسطة برامج كمبيوترية يحيط الواقع الافتراضي بالمستخدم ويدخله في عالم وهمي، يبدو هذا العالم وكأنه واقعي، ويتم التفاعل مع هذا الواقع نتيجة التفاعلات التي تحدث بين البيئة الافتراضية وحواس المستخدم واستجاباته، فهي تقنية تخرج المستخدم من واقعة الحالي وتدخله في عالم جديد افتراضي منعزل تماماً عن عامة الحقيقي.

وتعرفه إجرائياً كلاً من(بسنت،إنجي، 2022، ص938) أنه هي تلك العالم التي يستطيع الطفل الدخول فيها والتفاعل معها عن طريق سينما الواقع الافتراضي او الألعاب الإلكترونية أو الكروت التفاعلية فهي عالم وهمي ينغمس فيه الطفل بعيد عن الواقع ويتوحد معها، فهو نوع معين من تقليد الواقع، فالواقع الافتراضي(VR) هو محاكاة بواساطة الكمبيوتر لبيئة إلكترونية ثلاثية الأبعاد التي يمكن تفاعلها والتوحد معها، فهي تقنيات بتعرض صور وألعاب وأفلام ومحتويات تعليمية في شكل مجسم ثلاثي وتكون بزوايا مشاهدة 360 درجة لتجعل الطفل يشعر بأنه داخل الأحداث.

أستنتجت الباحثة أن العالم الافتراضي يحتل موقعاً متميزاً في نفوس الأطفال وذلك لما يحتويه من ألعاب ألكترونية وأفلام في سينما العوالم الافتراضية وهذا لقدرته علي أمتاع وأبهار الأطفال إزاء متابعة الطفل لما يجري من أحداث علي الشاشة، ولقد أصبح للواقع الافتراضي دور خطير يلعبه باعتباره من أهم الوسائل تأثيراً علي الأطفال، وهذا التأثير له من الأهمية في تربية الأطفال وتوجيههم سلوكياً ووجدانياً وعقلياً وتثقيفهم في كل المجالات، وتوفر هذه العوالم تجربة محاكاة لمواقع أو بيئات معينة، حيث يمكن لمستخدميها التحرك والتفاعل مع عناصر وشخصيات افتراضية، وتوفير بيئة غنية بالتفاصيل يمكن للمستخدم أن يعيش فيها تجربة قريبة من الواقع أو تجربة خيالية يتم عادة من خلال تجسيد المستخدمين بشخصيات (أفاتار) ويتفاعلون مع بيئات وشخصيات أخرى ضمن العالم الافتراضي، وتستخدم العوالم الافتراضية في العديد من المجالات مثل الألعاب الإلكترونية، التعليم، التدريب، وحتى العلاج النفسي.

مفاهيم خاصة بالعوالم الافتراضية"Virtual Worlds"

ترتبط العوالم الافتراضية"Virtual Worlds" بمجموعة من المفاهيم لعل من أهمها"الانغماس"، "المعادل الافتراضي"، "الانتقال اللحظي"، ويعرف كل مفهوم منهم بما يلي:

- الانغماس Immersion: وهي حالة شعورية يقل فيها – بل أحياناً يتلاشي_ شعور الشخص بكيانه المادي، نتيجة كونه محاطاً ببيئة آخاذة؛ غالباً ماتكون هذه البيئة مصطنعة، وعادة مايتم تحقيق ذلك من خلال توافر مجموعة من العناصر أهمها: مساحة مكانية ملائمة لعملية الغمر، وتركيز شديد من جانب الشخص، وتشويه وأحياناً تغييب للإحساس بالزمن، ثم ممارسة أحد الانشطة التلقائية البسيطة: كالسير أو الحديث أو اللعب مثلاً، وعادة ما يستخدم هذا المصطلح لوصف بيئة العالم الافتراضي، وعادة مايلاحظ علي الشخص المنغمر داخل مثل هذه البيئة بعدم قدرته علي تبين الخط الفاصل بين اكتساب الخبرة والانخراط الشعوري الكلي داخل الاحداث والعلاقات، بحيث ينتقل الأمر بالنسبة له ودون أن يدري من مجرد لعبة هو جء منها أو تجربة مايمر بها إلي أحداث حقيقية وواقع يتأثر به، رغم علمه بأنه في الحقيقة ليس كذلك.
- الانتقال اللحظي(الآني) أو التليبورت(Teleport(TP: فهي عملية تتم بالضغط بالفأرة علي علامة حدود أو أحد النماذج فتؤدي إلي انتقال المعادل الافتراضي إلي مكان ما داخل بيئة الحياة الثانية، قد يكون هذا المكان بعيداً أو قريباً، لكن يتم الانتقال إلية في لحظات داخل بيئة العالم الافتراضي.
- المعادل الافتراضي أو الرقمي"Avatar": وهو المعادل التخيلي أو البديل الرقمي للشخص داخل بيئة العالم الافتراضي، وهو عبارة عن شخصية كارتونية كالتي تظهر في الألعاب الإلكترونية ثلاثية الأبعاد، يتواصل الأفراد من خلالها داخل العالم الافتراضي ويتفاعل مع مفرداتها، كما أن المعادل أوالشخصية

الافتراضية يساعد المستخدمين علي تعديل سلوكهم ومهاراتهم الاجتماعية وشخصياتهم، واستخدامها يعطي للمستخدمين مستوي مريح من السرية، وهذا مفيد في حال استخدام بيئات العالم الافتراضي كأداة للتعليم، كما أنها تزيد من الثقة بالنفس، وتساعد علي التعارف ومحاربة الخجل.

أستخلصت الباحثة من خلال مفاهيم العوالم الافتراضية أن الوصول لهذه العوالم أصبح في منتهي اليسر، والقائمين والمنتجين لهذه التكنولوجيا يجتهدوا دائماً في تبسيط الأستخدام حتي يحفزوا ويقوموا بإغراء أكبر عدد من الأشخاص وخصوصاً الأطفال علي التهافت علي هذه العوالم غير حقيقية لما بها من خيال محبب وسهولة في إستخدامها.

تصنيف العوالم الافتراضية:

وأشارت نتائج بحث أعده باحثون أميركيون قسموا في إطاره "العوالم الافتراضية" إلي ثلاث فئات:- (Dickey, 2005, 442-444)

1- واقع افتراضي يخلق حالة من التواجد المكتمل : وفيه يتم إيهام المستخدم بأنه لا وجود للحاسب والعالم الحقيقي، فلا يرى أو يشعر بأي شيء سوى هذا العالم المصنوع الذي يوجده الحاسب ويتصرف داخله بحرية تامة، ويتم رؤية هذا العالم المصنوع بواسطة خوذة خاصة أو نظارة الكترونية تتصل بالحاسب، كما يرتدي المستخدم في يديه قفازات الكترونية كوسيلة إضافية لتجسيد الواقع الافتراضي وذلك من خلال ملامسة الأشياء التي يتم تجسيدها في هذا الواقع الخيالي ويظن أنها موجودة.

2- واقع افتراضي محدود الوظيفة والمكان: ويستخدم هذا النظام لمحاكاة الأنظمة التي يصعب التواجد بقربها أو بداخلها، وتجسيد التفاعل معها لتعظيم فرص تفهم أدائها لوظائفها وينصب الاهتمام هنا على محاكاة خواص أو جزئيات بعينها في الواقع الحي الحقيقي، ومن أمثلة هذا الواقع محاكاة المباني، السيارات، الطائرات.

3- العالم الافتراضي المبسط : حيث تكون رؤية العالم الافتراضي والتعامل معه عن طريق شاشة الحاسب كالمواقع على شبكة الإنترنت (أو أجهزة الألعاب الالكترونية.

ويمكن تصنيف العوامل الافتراضية الى ثلاثة أنواع هي(Kapp.k,2007):

- بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively Multiplayer Online Role Play Games(MMORPG): وفيها يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخري، يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينه، ويعملون في مجموعات، ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد، ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم، هؤلاء الأعداء هم عبارة

عن شخصيات مبرمجة مسبقاً، ومن أشهر بيئاتها" World Of Warcraft"التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد للتدريب علي المفاهيم الاقتصادية مثل البع والشراء والمقايضة.

- بيئة الميتافيرس:(Metaverses)وهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعي"أفتار avatar"يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة، يمكن تشكيل الافتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها، وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لايوجد فيها أهداف يسعي اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به، يعني ذلك أنه لاتوجد في مثل هذه البيئات تنافس للوصول لهدف معين، كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل الاجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها للاعبين آخرين، ومن أهم أنظمتها بيئة الحياة الثانية.
- بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين Massively Multi- Learner Online Learning Environments (MMOLE): وتعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة للتعليم، وتعمل كأمتداد لنظم إدارة التعلم" Learning Management Systems"ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد، الهدف الأساسي من مثل هذه البيئات هو التعلم، فنجد أن البيئة المحيطة تمثل أحياناً علي شكل بيئة فصل دراسي مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوي المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه، وكمثال علي هذه البيئات فإن بيئة "Protosphere"يمكن تخصيصها للعمل مع أنظمة إدارة التعلم أو ربطها مع المحتوي الإلكتروني، وكذلك بيئة "الحياة الثانية الافتراضية Second Life "التي ابتكرتها شركة"ليندن للأبحاث Linden Research".

أستنتجت الباحثة مما سبق أن العالم الافتراضي"Virtual World" هي برامج تمثل بيئات ثلاثية الابعاد تخيلية، ينغمس فيها المستخدم بفعل خداع الحواس ومؤثرات التفاعل الآلية ليمارس خبرات يصعب عليه ممارستها في الحقيقة دون خوف أو قيد أو رقيب كأن يجوب في الفضاء الخارجي بقيادته لمركبة فضائية و يستطيع تخيل شخصيات افتراضية تمثله تسمي"Avatars" وأيضاً ابتكار وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة، فهي تمكن عدة مستخدمين من التعايش والتفاعل داخلها في نفس الوقت من خلال معادلهم الافتراضى(الافاتار) ، وتفاعل المستخدمين مشكلين مايعرف بالحياة الافتراضية تحاكي عالم الواقع، والاساس في هذه العوالم أن تكون متاحة بصفة مستمرة"24 ساعة" في اليوم، "7أيام" في الاسبوع، كما أن التطبيقات التي تتم فيها وأسلوب التعامل معها تشبه كثيراً العالم الحقيقي.

النظريات المرتبطة بالعالم الافتراضي

نظرية المجال العام :

والمجال العام من وجهة نظر هابرماس هو مجتمع افتراضي أو خيالي ليس من الضروري أن يتواجد في مكان معروف أو مميز ويتكون من مجموعة من الأفراد والذين لهم سمات مشتركة مجتمعين مع بعضهم كجمهور، يتفاعلون مع بعضهم على قدم من المساواة حول قضايا مشتركة(BeHabib,ed, 1992)

وتقوم نظرية المجال العام في بنيتها الجديدة على محاولة فهم الدور الذي تقوم به وسائل الإعلام الجديدة في إتاحة النقاش وتسهيل بلورة توافقات تعبر عن الرأي العام النشط، وبحيث تكون إطاراً نظرياً متكاملاً يمكنه ان يوضح حدود الدور الذي تقوم به وسائل الإعلام الجديدة ممثلة في المنتديات ومجموعات النقاش الفيسبوك في إدارة وتوجيه النقاش السياسة والاجتماعي في المجتمع من أجل تعزيز المشاركة العامة(عبد الهادي أحمد، 2012)، وتؤكد نظرية المجال العام علي أن وسائل الإعلام الإلكترونية الاستجابة للأهتمام الطويل الأمد لعلماء الإعلام الجدد بالمشاركة عبر الإنترنت(Sphere, 2020)

نظرية بودريار:

قد حاول بودريار التصدي لما سماه بعصر موت الواقع أو نهايته، الذي كام من أبرز سماته نشأة العوالم الافتراضية، والذي كان من نتاجهم جدليات هادمة نتيجة القطعية التي خلفتها العوالم الافتراضية بين الانسان ومجتمعه فأصبح مغترباً حتي في وطنه وأصبح يعيش بعيون المغترب بين عالمين مختلفين وهما العالم الواقعي والعالم الافتراضي، ومن أجل ذلك كان لابد لنا من الوقوف علي موقف بودريار من الواقع الافتراضي من خلال العديد من المفاهيم التي قدمها في محاولة للوقوف علي تلك الهوة الكبيرة التي حدثت بين العالم الواقعي والآخر الافتراضي(صابرين، 2018).

فهو يري اننا نعيش في حقبة تحاكي فيها وسائل الإعلام الواقع وفي سياق المحاكاة تصطدم صورة الموضوع الواقعي وينفجر الأثنين أو ينهار(الن هاو، ت ثائر ديب، 2015).

فإن مفهوم الواقع الافتراضي هو أيضاً مفهوم مهم يتعلق بواقعية مفرطة فالألعاب علي الويب هي أمثلة علي الواقع الافتراضي أن المحاكاة لبودريار تصف عملية استبدال الأحداث "الواقعية" بالأحداث " الافتراضية" أو المحاكاة، كما هو الحال عندما تكون إلكترونية أو رقمية فالصور أو الإشارات أو النظارات تحل محل " الحياة الواقعية" والأشياء في العالم الحقيقي فالألعاب مفرطة الواقعية، أيضاً تمثل المواقع محاكاة(Behzad, 2018).

وفي ظل التأثيرات التكنولوجية الحالية انطلق بودريار في تقديمه مفهوم الواقع الافتراضي من خلال تقديمه فكرة الواقع المفرط والذي يعني عدم قدرة الوعي علي التمييز بين الواقع ومحاكاة الواقع، وخاصة في

مجتمعات مابعد الحداثة التي شهدت تقدماً تكنولوجياً هائلاً، وينظر إلي الواقعية المفرطة بوصفها حالة يمتزج فيها الحقيقي والخيالي معاً بسلاسة حتي لا يكون هناك تمييز واضح يحدد أين ينتهي أحدهما وأين يبدأ الآخر، مما يتيح الأختلاط بين الواقع المادي والواقع الافتراضي والذكاء البشري والذكاء الاصطناعي وقد يجد الأفراد أنفسهم لأسباب مختلفة، أكثر إنسجاماً أو تورطاً مع عالم الواقع المفرط مقارنة بالعالم الحقيقي المادي الذي يري بودريار ان الواقع الحقيقي لم يعد ماكان عليه من قبل، حيث اثرت وسائل التكنولوجيا في تشكيل الوعي الأجتماعي الجديد في العصر الحاضر ومع تطور وسائل الأتصال والثورة التكنولوجية التي شهدها عصر مابعد الحداثة أصبحت وسائل الأعلام تمارس دوراً جوهرياً في إثارة اهتمام الجمهور حيث تعد وسائل الإعلام مصدراً رئيساً يلجأ إليه الجمهور بالقاضايا والمشكلات المطروحة في استقاء معلوماته عن كافة القضايا ويعتبر مصطلح المحاكاة من المفاهيم المهمة والضرورية لفك ألغاز الواقع المفرط عند بودريار (صابرين، 2018).

أستنتجت الباحثة مماسبق ومع التقدم التكنولوجي وسرعة تحديث وانتشار الأجهزة الإلكترونية، أصبحت العوالم الافتراضية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال في سن مبكرة، وهي تشمل الأفلام والألعاب الإلكترونية، وتطبيقات الواقع الافتراضي، والعوالم الرقمية الأخرى، تساعد علي تنمية مهارات معينة من خلال أنها توفر تجارب تفاعلية وتعليمية غير متاحة في الواقع فهي مفيدة إذا أحسن أستخدامها.

أن العوالم الأفتراضية أصبحت تحاكي الواقع بل وتتفوق عليه في أنها بلا رقيب ولامبادئ يشكلها مستخدمها كيفما يشاء ووقت مايشاء تبعاً لهوي نفسه وبالتالي هي ملاذ للهروب من كل تعلم حقيقي لأي أو أحساس بالغير أو تربية أو غير ذلك وهي متاحة للجميع طوال الوقت ومتابعة كل جديد منها مثل: ومنهاعلي سبيل المثال: تطبيقCartoon Village، تطبيقInside، تطبيق يوتيوبVR، تطبيق InCell VR، لعبةX-Racer ، تطبيق المشي على اللوح الخشبيVR ، لعبةFruit Racing VR ، لعبة Voxel Fly، لعبة"Little Big Planet" ، لعبة"Minecraft Education Edition"، لعبة " Animal" Jamوهنا يكمن خطرها علي الجميع وخاصة الأطفال لقلة خبراتهم وقلة تمييزهم لما هو مفيد ومايضرهم ولن يستطيعوا التوقف بأرادتهم لأنه سيصبح إدمان لهم.

المبحث الثاني: الذكاء الأخلاقي

تعد مرحلة الطفولة من المراحل الأساسية التي لها أثر كبير في تكوين شخصية الفرد وفي هذه الفترة تنمو قدرات الطفل ومواهبه، وتتحدد اتجاهاته وقيمه ومبادئه، التي تؤثر مستقبلياً إما إيجاباً أو سلباً على ذاته من جانب، وعلى المجتمع الذي يعيش فيه من جانب آخر، يعتبر النمو الأخلاقي نتاج التفاعل بين

عوامل التنشئة الاجتماعية والأخلاقية والنمو المعرفي العقلي. يقوم الفرد أثناء نموه بتعديل بنيته المعرفية الأخلاقية من خلال إحلال بنى جديدة بناءً على الخبرات التي يتعرض لها.

ويؤكد هذا(بطرس، 2010: 326) فيذكر أنه "إذا أمتلك الأطفال مجموعة من المعايير الخلقية والسمات الشخصية الإيجابية فإنهم يميلون إلى أن يسلكوا بأساليب أمنية وجديدة ومتكاملة، وإذا لم يمتلكوا هذه الصفات فإنهم يقعون فريسة للإغراء وينخرطون فى سلوكيات غير قانونية وغير أخلاقية".

يُعد الذكاء الأخلاقي القدرة على التمييز بين الصواب والخطأ، وهو يعني أن يكون لدى الفرد قناعات أخلاقية يعمل بها ليتمكن من التصرف بالطريقة الصحيحة. تشمل هذه القدرة مجموعة من السمات الحياتية الأساسية، مثل القدرة على إدراك ألم الآخرين، ردع الذات عن النوايا السيئة، التحكم في الدوافع، تأخير الإشباع، الإنصات لجميع الأطراف قبل إصدار الحكم، وقبول الفروق وتقديرها، بالإضافة إلى ذلك يتضمن الذكاء الأخلاقي القدرة على تمييز الخيارات غير الأخلاقية، الوقوف ضد الظلم، ومعاملة الآخرين بالحب والاحترام (نعمة خليل، ٢٠١٥).

ويتفق على ذلك السيد عبد القادر(2014: 53) فيذكر " يرتبط النمو الأخلاقي للطفل ارتباطًا وثيقًا بنموه الاجتماعي والعقلي والانفعالي، يتطور الحكم الأخلاقي للطفل في إطار فهمه لقيم المجتمع ومحاولته توجيه سلوكه بناءً على هذا الفهم، يحتاج الطفل إلى وقت طويل للاندماج في السلم الأخلاقي للمجتمع، وهذا يشكل بداية تطوير ضميره الأخلاقي، لذلك من المهم تقديم نماذج أخلاقية إيجابية للطفل ليقتدي بها، سواء في البيت أو الروضة أو الشارع أو الأماكن العامة أو عبر شاشات التلفزيون.

ويرى كلًا من حسن شحاتة، فاطمة سالم (٢٢٩،٢٠١٩) أن الأخلاق تعد أساس الفرد في التمييز بين سلوكي الشر والخير؛ فيدرك الفرد أن الخير في ممارسة الفضيلة هو الثواب على ممارستها، ويدرك أن الشر في ممارسة الرذيلة هو العقاب على ممارستها؛ فالسعادة تتبع الفضيلة.

يشهد النمو الخلقي العديد من التغيرات الحاسمة في حياة الفرد في هذه المرحلة وفي هذا السياق يأكد بياجيه علي أن هذه المرحلة تشهد تبلور لمفهوم للمفهوم العام للصواب، وان الأخلاق الحسنة ليست كمالًا تحسينيًا وليست ترفًا يسوغ للفرد أن يأخذها أو أن يرفضها لكنها ضرورة فردية واجتماعية أي ضرورة إنسانية ملحة، وان سبب ضعف الشعوب وشقاؤها وانهيار المجتمعات وزعزعة استقرارها هو فقدانها للأخلاق الفاضلة.

وأيضا يعرفه محمد(٢٠٠٣، 335) بأنه هو القابلية لفهم الصواب من الخطأ وهو أن تكون لدينا قناعات أخلاقية بحيث يتثنى لنا أن يتصرف بالطريقة الأخلاقية الصحيحة بمعنى القدرة على إدراك الألم

لدى الأخرين والقدرة على ردع النفس عن القيام ببعض الأعمال الغير أخلاقية والقدرة على السيطرة على الدوافع.

وتعمل القيم الأخلاقية بالنسبة للفرد كمراقب داخلي ومن الركائز الأساسية في تكوينه النفسي وامتلاك هذه القيم موجه لجميع أنواع السلوك توجيهاً إيجابياً، وهذا يعني أن سلوك الفرد مرتبط بالعديد من القيم الأخلاقية مثل: الصدق، والأمانة، والتعاون، واحترام الآخرين، والتسامح وغيرها.

وينظر (Gullickson,2004) للذكاء الأخلاقي على أنه هو ما يقدمه الآباء من قدوة متمثلة في السلوك الحسن والمقبول للأبناء، وما يحدده المجتمع من ومعايير بهدف تنمية العطف والرحمة والاحترام.
ويعد الذكاء الأخلاقي أحد المداخل الإيجابية الحديثة المهمة لخفض السلوكيات السلبية من خلال الفضائل السبعة والمتمثلة في(العدل، الضمير، التعاطف، العطف، ضبط النفس، التسامح، الاحترام)وأكدت على ذلك العديد من الدراسات مثل دراسة كلًا من نجوان وغادة(2018).

عرفه (Clarken, 2010,p.7) بالتعريف الذي اتفقت علي أكاديمية ميتشيجن للعلوم والفنون على أنه : "القدرة على تطبيق المباديء الأخلاقية على أهدافنا الشخصية وقيمنا وأفعالنا ".

وعرفته أيضاً هبه سعد(2016، ص16) على أنه هو قدرة عقلية تساعدالفرد على التمييز بين الصواب والخطأ ، والتصرف بشكل أخلاقي وفقًا للمباديء والقيم الأخلاقية للمجتمع.

كما عرفه عاصم و إبراهيم(2016) معرفة الصواب والخطأ ، وضبط الذات، والتعاطف مع مشاعر الآخرين والعطف عليهم، وامتلاك الضمير الذي يرشده نحو الصواب، والتسامح تجاه من أساء إليه، والعدالة في الحكم على الآخرين والتعامل معهم، ويتحددإجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها الطفل على مقياس الذكاء الأخلاقي.

أشارت دراسة(Zelidman, 2014) ، ودراسة موفق بشارة(2015)، ودراسة نجوان عباس وغادة جاد الرب(2018)، ودراسة احمد أبو بكر(2019) إلي ان الذكاء الأخلاقي أحد المداخل الإيجابية الحديثة لخفض السلوكيات السلبية والتأكيد علي السلوكيات الإيجابية والذي له أثر إيجابي في الوقاية من الاضطرابات النفسية والمشكلات السلوكية لدي الأطفال، وأن الذكاء الأخلاقي خطوة سابقة وضرورية لتحقيق انواع الذكاءات الأخري مثل: الذكاء الاجتماعي والذكاء الوجداني والذكاء اللغوي، هذا أن الذكاء الأخلاقي ضابط الذكاءات الأخري فتطوير مهارات الفرد الحياتية لابد أن يسبقها أخلاقياته ومبادئه ومعتقداته.

خلصت الباحثة من خلال الدراسات السابقة إلي تعريف الذكاء الأخلاقي بأنه هو القدرة على التمييز بين الصواب والخطأ واتخاذ القرارات والتصرف علي أساس القيم الاخلاقية والمبادئ التي تناسب المجتمع،

ويشمل الذكاء الاخلاقي مجموعة من القيم أو الفضائل وهي(التعاطف Empathy ،الضمير Conscience، ضبط النفس Self–Control ،الاحترام Respect،التسامح Tolerance ،العدل Fairness ،العطف او الشفقة Kindness).

أهمية الذكاء الأخلاقي:

يذكر كلاركن(Clarken, 2010) أن الأخلاق، والذكاء الاخلاقي لهما أهمية بصفة خاصة في المدارس وبصفة عامة في المجتمع، ويرى على الرغم من أن الذكاء الأخلاقي أحدث وأقل في الدراسة من أنواع أخرى من الذكاء، لكن لديه إمكانات كبيرة لتحسين فهمنا للتعلم والسلوك.

أشارت نتائج دراسة جليلة مرسي(2011: 139) أنه يساعد على التعليم بدون توجيه وتعليم مهارات العمل، أي أنه يكتسب الفرد مهارات القيادة الناجحة التي تتضمن:

1. حل الصراعات التعاطف معرفة من هو المخطيء السيطرة علي الغضب، استعمال الرقابة الذاتية.
2. له أهمية إيجابية على الصحة النفسية فحين يلتزم الفرد بما يقول يجد نوعًا من الصحة النفسية كالاستقرار النفسي.
3. التهيئة الفردية قد يواجه الفرد صاحب الذكاء الأخلاقي بعض الصعوبات واللوم أحيانًا قد يقابل أشخاص لا يتميزون بالذكاء الأخلاقي ولكنه يمضي بينهم مطمئنًا إلى سلامة أخلاقة ومبادئه.
4. يعطي الفرد حصانة أخلاقية ومناعة ذاتية.
5. يخلق تفاعلاً وظيفياً بين الفرد وبيئته.
6. يساعد على تطبيق المباديء الأخلاقية على أهدافنا الشخصية وأفعالنا.
7. يساعد الفرد على تقبل ضغوط الحياة ، حيث يستطيع أن يجد مبرراً لكل ما يمكن أن يسبب له نوع من الضيق والألم.

وأكد محمدعرفات(2016) إن فكرة تنشئة ونمو الأفراد أخلاقياً والتي من شأنها تنمية ذكائهم الأخلاقي، تبدأ من بداية مراحلهم العمرية، وذلك من خلال تعليم الوالدين والأهل والأطفال لأن يسلكوا بطرق ووسائل مقبولة من المجتمع المحيط بهم، وتتم عملية التعليم هذه بشكل تدريجي، إلي أن من أفضل الطرق لتنمية التفكير الأخلاقي عند الأطفال وضع الأطفال أمام تحديات ومشكلات تحتاج إلي حل، والسماح للأطفال بمحاولة حل تلك المشكلات والمعضلات الأخلاقية بتوجيه من الكبار.

ويري جيلكسون أن الذكاء الخلقي كمنظومة أخلاقية يقدمها الآباء والأمهات والمجتمع للفرد، وتتمثل هذه المنظومة في القدوة الحسنة في السلوك والتي تتضمن تنمية العطف والرحمة والاحترام والتفكير الخلقي لتحقيق حياة أفضل، وذلك إيماناً منهم أن هذا الفرد هو نفسه الذي سيقود هذا المجتمع يوماً ما، ومن ثم

فهو في حاجة لأن يكون أخلاقياً ليصبح قادراً علي نقل هذه المنظومة إلي الجيال القادمة (Gullickson,M, 2016, .84)

مما سبق أستخلصت الباحثة أهمية الذكاء الأخلاقي في أنه له دور مهم وكبير في صحة الطفل النفسية وثقته بنفسه وتعاملاته الأخلاقية المتزنة مع كل من حوله بالرغم من أنه سيواجه صعوبات من خلال التعامل مع أفراد مختلفين عنه في أشياء كثيرة مثل الأخلاق والبيئة والتنشئة ولكن بذكاءه الأخلاقي سوف يتجاوز كل هذا بسلام.

مباديء الذكاء الأخلاقي:

يركز ليتيك (2011,p.21) Lennick & Kie على أربعة مباديء للذكاء الأخلاقي نجد أربع فضائل أساسية تساعده في تطوير السلوك الأخلاقي وتعزيز التفاعلات الإيجابية مع المجتمع:

1. **النزاهة (Integrity):** تعد النزاهة أساسية للفرد الأخلاقي حيث تعكس استقامته وصدقه، وتعتبر مفتاحًا للثقة والتفاعلات الإيجابية في العلاقات الإنسانية. تعزز النزاهة الاحترام للقيم الأخلاقية العامة وتعزيز التعايش السلمي.
2. **المسؤولية (Responsibility): تعد المسؤولية القدرة على تحمل النتائج لأفعال الفرد واختياراته، مما يسهم في تطوير النمو الشخصي والتفاعل الفعال في المجتمع. تعزز المسؤولية الوعي بالآخرين والتعاطف معهم.**
3. **التعاطف (Compassion): يتميز الفرد الأخلاقي بقدرته على التعاطف وفهم احتياجات الآخرين، مما يعزز الاحترام المتبادل والتفاعل الإيجابي داخل المجتمع. يساعد التعاطف على بناء علاقات أقوى وأكثر تسامحًا.**
4. **الغفران (Forgiveness): يعكس الغفران استعداد الفرد للتسامح والسماح بالأخطاء، سواء كانت تجاه الذات أو الآخرين. يساعد الغفران على إنشاء بيئة مشجعة للتعلم من الأخطاء وتحفيز النمو الشخصي والاجتماعي.**

هذه الفضائل تساعد الطفل على بناء سلوك أخلاقي صحيح والحفاظ على توازنه في المواقف المختلفة، مما يسهم في تعزيز التفاعلات الإيجابية وبناء مجتمع أكثر تسامحًا واحترامًا للتنوع.

ورأت الباحثة أن السلوك الاخلاقي يرتكز علي الفضائل التي تحرك الطفل بطريقة اخلاقية للتعامل مع الاخرين واتخاذ القرارات في البيئة التي تحيط به فغياب هذه الفضائل معناها إختفاء السلوك الاخلاقي والتصرف بشكل غير مقبول ينافي العادات والتقاليد في المجتمع، وهذه الفضائل تكتسب منذ ولادة الطفل

وتغرس في نفسه حتي تصبح جزء منه وتستمر معه في مراحل عمره وتنمو حتي نري فرد سوي في كل سلوكياته ونتجنب المخاطر التي يمكن ان تحدث في غياب هذه الفضائل.

الفلسفة النظرية التي يقوم عليها الذكاء الأخلاقي:

نظرية ميشيل بوربا للذكاء الأخلاقي:

تقوم هذه النظرية (Borba,2003,p.21 – 22) على فرض مفاده أن امتلاك الذكاء الأخلاقي يختلق جواً أكثر تعاطفًا وتسامحًا يمكن أن يعيش فيه الطفل ويساعده على تقدير ذات، ووضعت نموذجًا لمكونات الذكاء الأخلاقي فيتكون من سبع فضائل جوهرية، وأوضحت أن هناك ثلاث فضائل هي أساس الذكاء الأخلاقي فتمثل حجر الأساس له وهي التعاطف والضمير وضبط الذات، ويقوم أساس النمو الأخلاقي على ركيزة قوية؛ فإنه بالإمكان إضافة الفضيلتين التاليتين للذكاء الأخلاقي، وهما الاحترام الذي يعرف على أنه التقييم العميق للحياة، والعطف الذي يعتبر الحس بالنزاهة والعطف في العلاقات، أما الفضائل الأخيرة وهي التسامح والعدالة فهما حجر الزاوية للتكامل والعدل والمواطنة.

ويتم عرض تلك المكونات كما يلي:

1- **التعاطف : Empathy** – يشير إلى القدرة على فهم وتفهم مشاعروحاجات الآخرين خاصة مشاعر الضيق والألم، بمعنى قدرة الفرد على أن يكون ذا حساسية تجاه من أصابهم الأذى والاضطهاد تعاطفًا (Borba,2003,p.29)).

2- **الضمير Conscience:** – يعد المكون أو الفضيلة الثانية، ويمثل مجموعة من القيم العليا المتوافرة في بناء الفرد المعرفي،وهو الصوت الداخلي القوي الذي يمكن الفرد من تحديد الصح والخطأ.

3- **التحكم الذاتي Self – Control :** – قدرة الفرد على تنظيم سلوكه، بوضح المكابح للضبط الذاتي قبل المضي بالأفعال المضرة، والتفكير بالسلوك قبل فعله، وتكون بمنأي عن توجيه الآخرين.

4- **الًاحترام: Respect** – يتمثل في إظهار التقدير تجاه الآخرين، وذلك بمعاملتهم بشكل ودي وبطريقة معبرة، ويشير إلى احتيرام الذات واحترام الآخرين(Borba, 2001, p.281)

5- **العطف : Kindness** – يعني إظهار الاهتمام بالمشاعر السعيدة وغيرالسعيدة للآخرين، ومساعدتهم في محنهم بقدر المستطاع(Borba, 2001, p.281).

6- **التسامح : Tolerance هو احترام كرامة وحقوق الآخرين حتى اللذين** تخالف تصرفاتهم تصرفاته فهو فضيلة أخلاقية تسهم فيي تلافي العنف والعقد والكراهية(Borba, 2008, p.10)

7- **7-العدل: Fairness هو التعامل مع الآخرين بنزاهة دون تحيز في المواقف المختلفة ومنحهم حقوقهم، ويتمثل** كذلك في قدرة الفرد على الإصغاء للآخرين قبل إصدار الأحكام(محمد بكر، 2007، ص88-89).

نظرية النمو المعرفي: Jan Biajih

يرى Harman(2015, p.2): أن مرحلة الأخلاق المستقلة تعرف أيضًا باسم النسبية الأخلاقية وهي الأخلاقية التي تستند إلى قواعدنا الخاصة،حيث يدرك الأطفال أنه لا يوجد أي حق مطلق أو خطأ ، وأن الأخلاق تعتمد على النوايا وليس العواقب.

ويرى كل من (Cherry(2018, p.2 أن Biajih إفترض وجود مرحلتين من النمو الأخلاقي يتقدم فيها الطفل في تسلسل وتتابع من المرحلة الأولى التي تسمى الواقح الأخلاقي لمرحلة أكثر نضوجًا تدل على الاستقلالية الأخلاقية أو أخلاقية التبادل وهي مرحلة الواقعية الأخلاقية.

نظرية النمو الخلقي للورنس كولبيرج:

تشير دراسة (Zhang & Zhano (2017,p.152 :أن نظرية التطور الأخلاقي لكولبرج تعتمد على عمل Biajih الذي ركز في المقام الأول على التطور المعرفي وتتضمن هذه المعرفة فهم الأطفال لما هو صحيح وما هو خطأ ، وبالتالي فإن التنمية الأخلاقية والتنمية المعرفية متشابكة بشكل وثيق فمن غير الممكن أن يتجاوز التطور الأخلاقي الإدراك المعرفي.

نظرية الذكاءات المتعددة : Hawird Gardnar اعتبرGardnar الذكاء الأخلاقي نوعًا من الذكاء يساعد في تنمية التربية الأخلاقية، فيمكن معرفة لغة وأفكار الأخلاق وفهم طبيعة وهدف المعتقدات الأخلاقية من خلال المناقشة والتأمل حول موضوعات أخلاقية(Cherry, 2018,p.2).

العوامل المؤثرة في تنمية الذكاء الأخلاقي:

أشارت نتائج دراسات كل من نوف سعود(2018) ونجوان وغادة(2018: 223) أن هناك العديد من العوامل التي تؤثرعلى نمو الذكاء الأخلاقي ومنها يلي:

1. **عوامال داخلية** : تتعلق بالطفل وتشمل هذه العوامل على الذكاء، العمرالزمني، النوع والتفكير التأملي.
2. **عوامل خارجية** : وهي التي تتعلق بالمجتمح الخارجي المتمثل في :الأسرة البديلة، الروضة، المدرسة الخبرة، التقليد، الثواب والعقاب.

وفي هذا الاتجاه أوضحت (Borba(2001 أن العوامل الخارجية المدمرة في ثقافتنا جعلت حماية أطفالنا أشبه بالمستحيل، لهذا السبب فإن الذكاء الأخلاقي سيعد أفضل أمل لإنقاذ أخلاقيات أطفالنا،

فالذكاء الأخلاقي يكون بمنزلة الرادع الذي يحتاجه الطفل لمواجهة تلك الضغوط السلبية والمدمرة فتصبح لديه القوة على عمل الصواب.

لذلك رأت الباحثة أنه يجب إرشاد الأطفال على الفضائل الأخلاقية التي تُربي عندهم الذكاء الأخلاقي من خلال الأسرة والروضة، ليتفاعلوا بها مع الخبرات الحياتية الأخلاقية التي يتعرضوا لها ويطوروا هذا النوع من الذكاء، فالذكاء الأخلاقي له أهمية عظمي لهولاء الأطفال كي يصبح لديهم القدرة علي التمييز بين ماهو أخلاقي وماهو غير أخلاقي وإتباع السلوك السليم بدون توجيه مهما كانت الضغوط والتأثيرات السالبة الخارجية لحمايتهم من الإنحلال الأخلاقي ويكون دائماً سلوكهم أخلاقي وبالتالي ينتج لدينا أطفال أسوياء نفسياً ومقبولين إجتماعياً فينتفع بهم مجتمعهم.

المبحث الثالث: السلوك الإجتماعي

والإنسان كائن اجتماعي لا يستطيع أن يعيش بمعزل عن غيره ولا أن يحيا منفرداً دون بيئة اجتماعية يتفاعل معها ويحيا داخلها.

يعرف السلوك الاجتماعي "بأنه سلوك تطوعي يقوم به الفرد بهدف تحقيق مساعدة اجتماعية للآخرين في المحيط الذي يعيش فيه مع غيره"(عبدالله المريخي، 2015: 24).

كما يعرف بأنه" مجموعة من الإستجابات التي يصدرها الفرد اتجاه المثيرات التي يتعرض لها من أفراد مجتمعه، وتكون علي شكل أنشطة فعالة تتمثل في التفاعل بين الفرد والأخرين"(وفاء جاسم، 2013: 310).

يعرف بأنه :سلوك يجد الفرد في نفسه دافعا للقيام به من أجل نفع الآخرين، ويتخذ أشكالًا متعددة كالمشاركة، العطاء، التعاطف، مساعدة الآخرين، التعاطف، الإحساس بالمسؤلية الاجتماعية، والإيثار(هبة ديوب، 2020، 435).

كما يعرف بأنه: الأفعال أو التصرفات المقبولة اجتماعياً والتي يقوم بها الأطفال في المواقف الإجتماعية المختلفة وتتمثل في توكيد الذات والمشاركة والضبط الانفعالي، ويقاس إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها الطفل علي بطاقة ملاحظة بعض السلوك الاجتماعي لطفل الروضة(ولاء عبد التواب، 2022: 607).

تعرف إيناس السيد(2022: 237) السلوك الاجتماعي إجرائياً بأنه: مجموعة القيم وآداب السلوك الاجتماعية الإيجابية السوية التي يمارسها الطفل، ويتعامل مع الآخرين في المواقف الحياتية والاجتماعية المختلفة، والتي تسهم بشكل كبير وملحوظ في اندماجهم وانخراطهم داخل المجتمع وإكسابهم القدرة على التصرف بشكل لائق، والتعايش الإيجابي، ومن ثم تحقيق التوافق النفسي والاجتماعي لديهم.

وعرفته الباحثة بأنه هي القيم والاداب التي يتعامل بها الفرد مع الاخرين في المجتمع وهي التي تكسبه المقدرة علي الاندماج في المجتمع بشكل إيجابي يحقق التوازن النفسي والإجتماعي.

أهمية السلوك الإجتماعي

يرى محمد عليان، وزهير النواجحة(2014: 144) أن دراسة السلوك الإجتماعى أحد أهداف علم النفس الإيجابى ,فالسلوك الإجتماعى سلوك مكتسب يتعلم خلاله الفرد معايير واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية معينة ,يمكنة من مسايرة جماعته والتوافق الإجتماعى معها، ويكسبه الطابع الإجتماعى, وييسر له الإندماج فى الحياة الإجتماعية ,كما يؤدي دوراً مهماً أساسياً فى مساعدة الفرد ورفاهيته ,ويعد مؤشراً مهماً على نهضة الأمم ورقيها وجودة حياتها.

ويشير جين(Geen 1991) في(طه جبر، وأسماء خليفة، وسارة أحمد،2019، 164) إلى أن السلوك الإجتماعي الإيجابي يقوم بمهمة حماية تقدير الفرد لذاته بحيث يصبح أكثر ثقة بنفسه، وأكثر صلابة نفسية، وفعالية ذاتية، وكفاية شخصية في مواجهة أحداث الحياة الضاغطة، بل يجعل الفرد أقل عرضه للإصابة بالاضط ا ربات النفسية والسلوكية، ولا شك في أن هذا كله يؤدي إلى أن تكون نظرة الفرد للحياة أكثر إجابية، وهذا بدوره ينعكس على صحته النفسية والجسمية.

تستحق مرحلة رياض الأطفال العناية الكبيرة من قبل جميع الأطراف بدأً من البيت والأسرة، حيث يبدأ الطفل اكتساب سلوكياته الاجتماعية من الأسرة من خلال تفاعله مع الوالدين، وأخوته والآخرين من حوله، وعند انتقاله إلى رياض الأطفال تعكس هذه السلوكيات طريقة تفاعله مع أقرانه(غسان بركات، وهبه ديوب، 2020، 432).

يوضح محمد القحطاني(2020: 210) أن نمو السلوك يحقق هدفان رئيسان:

الأول :الحد من حدوث السلوك غير المرغوب ,الثانى :تحسين نوعية الحياةQuality of Life وتعزيز مجموعة من المهارات واستقلالية الفرد الذى يشارك فى هذا السلوك الإيجابي.

كما ذكر سمير المختار(2020: 385) أن السلوك الاجتماعي يلعب دوراً هاماً في الحفاظ علي حياة الفرد، وخاصة في بداية حياته والتي فيها يحتاج إلي من يرعاه ويقوم علي شؤونه، ومما يزيد الأمر أهمية هو عندما يستدرج الأبناء أثناء عملية التنشئة السليمة للوصول بهم إلي فهم لأهمية السلوك الاجتماعي مع الأخرين سواء كانت لخدمتهم فحسب، أو كانت وراءه مصلحه ترجي منه.

وتتضح أهمية السلوك ومكوناته في الحفاظ على استمرار المجتمعات والأفراد وبقائهما فى حالة توازن وذلك بإعتبار السلوك الإجتماعى من أرقى أنماط السلوك وأسماها ,حيث يمثل كل أنماط السلوك الإيجابى النابع

من ذات الفرد ,ويقوم به الفرد تطوعاً بلا مقابل فى بعض الأحيان ,بل ويضحى بمصالحه الشخصية فى سبيل إسعاد الآخرين أحياناً أخرى(عبد الله كمهان، 2018: 490).

وأستنتجت الباحثة السلوك الاجتماعي هو كل مايصدره الفرد من سلوك تجاه مايحيط به في مجتمعه وهي البيئة المحيطة به فهو يتأثر بها ويؤثر فيها لأنه كائن اجتماعي لا يستطيع العيش منفرداً وعلي قدر تفاعله الجيد مع هذه البيئة يجد مردود لسلوكه فواجب عليه ان يتعاون ويتعاطف ويقدم مايستطيع من مساعدة لمن حوله دون انتظار مكافأة منهم ولكن مكافأته التي يحصل عليها هو العيش في سلام نفسي وحب ومشاعر طيبة مع من حول، وهكذا يكون لدينا مجتمع سوي كل أفراده سلوكهم الاجتماعي إيجابي.

أبعاد السلوك الاجتماعي:

يري العديد من الباحثين أن أبعاد السلوك الإجتماعي هي:

البعد البشري: إن السلوك الإنساني سلوك بشري صادر عن قوة العقل ناشطة وفاعلة في معظم الأحيان وهو صادر عن جهاز عصبي.

البعد المكاني: إن السلوك البشري البشري يحدث في مكان معين، فقد يحدث في غرفة الصف مثلاً.

البعد الزمني: إن السلوك البشري يحدث في وقت معين قد يكون صباحاً أو يستغرق وقتاً طويلاً أو ثواني معدودة.

البعد الأخلاقي: أن يعتمد المرشد/ المعلم علي القيم الأخلاقية في تعديل السلوك ولايلجأ إلي استخدام العقاب النفسي أو الجسدي أو الجرح أوالإيذاء للطالب الذي يتعامل معه.

البعد الإجتماعي: إن السلوك يتأثر بالقيم الإجتماعية كالعادات والتقاليد المعمول بها في المجتمع وهو الذي يحكم علي السلوك علي انه مناسب أو غير مناسب، شاذ أو غير شاذ، فالسلوكيات قد تكون مقبولة في مجتمع ومرفوضة في مجتمع آخر.(حمدى عبدالله، 2013: 22-23)، (طه محمد، أسماء محمد، سارة احمد 2019: 170).

بينما يري أخرون أن السلوك الإجتماعي ينقسم إلي ثلاثة أبعاد هي:

البعد النفسى :ويشير إلى القدرة على تقييم الذات بموضوعية ,مع امكانية التمييز بين جوانب القوة وجوانب الضعف.

البعد الإجتماعى : ويشير إلى القدرة على التجاوب السلوكى والمشاركة والقدرة على إقامة علاقات مع الأخرين.

البعد العملى : ويشير إلى قدرة الفرد على العمل وتحمل المسئولية ,والتصرف بشكل إيجابى لتحقيق النتائج المطلوبة.(منيرة المقاطى، 2018: 3).

وحددت ولاء عبد التواب(2022: 28) أبعاد السلوك الإجتماعي بأنه ثلاثة أبعاد وهي(توكيد الذات– المشاركة– الضبط الانفعالي).

أشكال السلوك الإجتماعى الإيجابي:

هناك عدة تصنيفات للسلوك الاجتماعي الإيجابي مثل تصنيف ويسب Wispe ، حيث ميز بين عدة أشكال للسلوك الاجتماعي الإيجابي وهي:

1- التعاون :وهي تعبر عن رغبة الفرد للعمل مع الآخرين.
2- التعاطف :وهي عبارة عن مشاركة الفرد آلام أو أحزان شخص آخر.
3- المساعدة :وتشير إلى رغبة الفرد في تقديم المعاونة لشخص أخر.
4- العطاء :وتعبر عن رغبة الفرد في التبرع.
5- الإيثار :وتشير إلى رغبة الفرد في إفادة الآخرين(غسان بركات، 2020، 437, ,Wispe) 1972 , 5 .

يمكن تصنيف مهارات السلوك الاجتماعي الايجابي إلى ما يلي:

1- **مهارات خاصة بالحوار** : وهي المهارات التي تمكن الفرد من اتمام حوار سليم فعال بداية من لغة سليم واستخدام التعبيرات اللفظية وحسن الاستماع والاصغاء أثناء الحوار.
2- **مهارات خاصة بإبداء الرأي** : وهي المهارات التي تمكن الفرد من الطرق السليم والفعالة لإبداء الرأي سواء إن كان هذ ا الرأي نقد أو إقناع ، كما تهتم بضرورة إحترام الرأي الآخر وتقبله وضرورة إعطاء فرصة للآخرين للتعبير عن أرائهم.
3- **مهارات خاصة بالتفاعل** :وهي المهارات التي يلتزم بها الفرد أثناء مع الآخري مثل الالتزام بقواعد الجماعة بصفة خاصة ومعايير السلوك الاجتماعي بصفة عامة(حنان نصار، وشريهان على، ومحمد غلوش، 2019، 297).

ورأت الباحثة أن السلوك الإجتماعي الايجابي يشتمل علي كل ماهو إنساني بالدرجة الأولي بمعني أنه يحدث في أي مكان وفي أي وقت ومع أي شخص ولا يكون بمقابل ولا مكافأة ويتم هذا في التعامل كمساعدة الغير والرحمة بهم وأحترامهم في الرأي والحوار والتصرف ومراعاة الأختلاف والتسامح مع الجميع والتعاطف والعطف مع الغير، كل هذا سلوكيات إجتماعية محببة للجميع وإيجابية ولما كان الأنسان بطبعه يحب التقليد وخاصة الطفل سنجد السلوك الاجتماعي الايجابي يصبح مبدأ وعادة للجميع، وأي مجتمع يجب أن يخطط لذلك بكل إمكانياته.

أهم الخصائص التي تميز السلوك الاجتماعي

يشير بطرس(2010: 17- 18) أهم الخصائص التي تميز السلوك الاجتماعي في الآتي :

1- القابلية للضبط :يقصد بالضبط تعديل السلوك السلبي غير المرغوب فيه إلي السلوك الإيجابي المقبول اجتماعيًا ، وذلك من خلال الإكثار من التعزيز والحوافز.

2- القابلية للتنبؤ: إذا تمكنا من التنبؤ بسلوك الفرد من خلال معرفة ظروف بيئة الفرد السابقة والحالية بشكل موضوعي، وهذا يعني أننا لا نستطيع التنبؤ بالسلوك بشكل كامل.

3- القابيلة للقياس: بأن السلوك منه الظاهر الذي يمكن ملاحظته وجزء منه غير الظاهر، لذلك طور علماء النفس أساليب للملاحظة، وقوائم التقدير لقياس السلوك وهناك أساليب غير مباشرة كأختبارات الشخصية.

النظريات المفسرة للسلوك الاجتماعي:

1- نظرية التحليل النفسي Psychoanalytic theory

ذكر حسين عبيد وبشرى سليمان(2014: 49) أن سيجموند فرويد قسم الجهاز النفسي إلي الهو، والأنا، والأنا الأعلي، وأوضح أن الهو هو الجزء اللاشعوري الذي يولد به الفرد بخصائصه اللاشعورية، يتميز به الفرد بأنه كائن عضوي عن الشخص الذي يكون ذاته اجتماعياً، وتعد عملية تكوين الأنا من أهم عمليات التنشئة الاجتماعية حيث أنها تمثل القيم والمبادئ الذي يحقق الفرد من خلالها رغباته في إطار اجتماعي مقبول، لأنه يعتبر مظهراً لاستمرار القيم والعادات والتقاليد إلي الجيال القادمة، فذلك يعتبر الأنا الأعلي هو أساس لمعايير السلوك الاجتماعي وهو(الضمير الحاكم)، ويشاركه في ذلك الأنا التي تعد بمثابة أوامر الأب ونواهيه، إذًا يكتسب الفرد السلوك الاجتماعي عن طريق تكوين عمليتين هما الأنا والأنا الأعلي من خلال عملية التنشئة الاجنماعية.

2- النظرية السلوكية Behaviorism theory

يشير احمد حسن وأخرون(2014: 526) التعليم في هذه النظرية يتم من خلال عملية التفاعل بين الطفل والمؤثرات البيئية واستجابته لها، ويكون تعديل السلوك محصلة لأساليب التدريب كالتعليم والرعاية التي يتلقاها الطفل حسب العادات والمعتقدات والاعتبارات الاجتماعية السائدة في المجتمع، فالسلوك ما هو إلا عملية تعليم وتعديل مجموعة من العادات إكتسبها من البيئة التي يعيش فيها أثناء مراحل نموه المختلفة ، أو نشاط معين يقوم به الطفل، وعلى هذا الأساس فإن الطفل يتعلم السلوك المقبول والسلوك غير المقبول من خلال تحديد السلوك المراد تغييره.

3- النظرية المعرفية Cognitive theory

توضح دراسة اسماء اسماعيل(2018: 787) أن جان بياجيه علي تطور تفكير الطفل ، كما ركز على أن هناك فروق فردية بين الأطفال في عملية التفكير ، وركز أيضًا على الدافعية وعدم الارتباك أثناء التفكير، وأن الطفل يتعلم من خلال العمليات العقلية من قبل التذكر كالإدراك والاستدلال والتخيل والتصور كالانتباه والمعرفة.

4- نظرية التعلم الاجتماعي Social Learning theory

أشار عماد عبد الرحيم(2010: 139-143)، إلي نظرية التعلم الاجتماعي التي ظهرت علي يد(باندورا Bandura) والتي عرفت بنظرية التعلم بالملاحظة والتقليد أو نظرية التعلم بالنمذجة، وأكد باندورا علي مبدأ الحتمية التبادلية(Reciprocal determinism) في عملية التعلم، وتفترض هذه النظرية أن الإنسان كائن اجتماعي يعيش مع مجموعات من الافراد يتفاعل معهم ويؤثرون فيه من خلال ملاحظته لسلوكهم وعاداتهم وتقاليدهم واتجاهاتهم إذاً فالطفل ملاحظ جيد للسلوك ومقلد ماهو له، وإذا تم تعزيزه علي سلوك معين يعتبر هذا حافزاً لتعلم مثل هذا السلوك.

المبحث الرابع: مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي

ذكر أبو جراح(2004) الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية علي الأطفال، بأنها تصنع طفلاً غير إجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي، منطوياً علي ذاته علي عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع، فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لايجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

ودراسة(Siobhan McGrath,2012) استنتج منها ان التقنيات الرقمية تؤدي إلي العزلة الاجتماعية والخصخصة المتزايدة داخل الأسرة، وبالتالي تؤثر التقنيات الرقمية سلباً علي التفاعل الاجتماعي والتواصل بين الأفراد، وهذا بدوره يؤدي إلي تغيير جذري في العلاقات الأسرية وتآكلت القيم الأسرية.

ومن مخاطر وسلبيات الثورة الرقمية:(هالة حسن بن سعد،2014: 406)

1- تعددية الأدوار وتبادلها الدائم بين الطلاب المتفاعلين:

فجميع العلاقات الافتراضية تخرج عن السيطرة فعبر شبكات التواصل الاجتماعي على سبيل المثال : لا يوجد سلطة مركزية توجه الحديث فكل فرد يستطيع أن يكون مركز الجماعة في أحيان كثيرة ، وكل فرد يستطيع أن يقود الحوار مرة أو مرات فالمجتمعات الافتراضية كلها تتسم باللامركزية فمن الممكن أن يكون

المجتمع الافتراضي أكثر من مركز في موضوع الاهتمام الواحد وهذا المركز ليس حكراً على فرد مهيمن ولكن يخضع للتبادل حسب رغبة الطلاب المتداخلين في الحوار.

2- التخفي في كيانات وهمية:

حيث أن الطالب الذي ينخرط في هذه التفاعلات له الحق أن يخفي نفسه تحت مسميات مختلفة أو ينفصل من هويته، وأحياناً يدخل التفاعلات باسم وهمي وأحياناً يدخل الذكور بأسماء الإناث والعكس، فهوية الطالب أو شخصيته تختفي في ظل هذه التفاعلات بل وتتباين في قوالب عديدة فلا يستطيع الداخل في هذه التفاعلات أن يعرف من الذي يتحدث إلى من.

3- الإنعزالية:

إن الإنخراط المستمر في المجتمعات الافتراضية فيها يؤدي إلى قطعية على المستوى الاجتماعي ، فهذه العلاقات الافتراضية تؤدي إلى انقطاع العلاقة مع الأصدقاء، جار السكن بل مع الأسرة وتستهلك وقت الطالب في علاقات تخرج به عن إطار العلاقات الفيزيقية لتسبح بالطالب في فضاء جديد هو الفضاء الرمزي ، فينعزل عن السياق الاجتماعي المحيط، فالطالب المنخرط في التفاعلات الافتراضية يعاني نوع من أنواع الاغتراب يفصله عن واقعه الحقيقي.

4- الإضرار بالعلاقات الطبيعية بين الطلاب:

إنتشار الواقع الافتراضي وعوالمه أدى إلى تفكيك العلاقات الطبيعية بين الطلاب– فتشكل الفضاء الرمزي أفرز بنوع جديد من أنواع العلاقات الاجتماعية على المستوى الافتراضي، تشير الدلائل الواقعية أن هناك مزيداً من الاتجاه نحو التفاعلات الافتراضية وخاصة في ظل التحديات الطارئة على الواقع، وأشار بورجمان (Borgman 2000) إلى أن هذه المجتمعات الافتراضية لا ترتبط بهوية بذاتها أو قومية معينة ولكنها تجمع بين أفراد ينتمون إلى هويات مختلفة وقوميات متعددة كل ما يجمعهم فقط هو اهتمامات مشتركة.

5- الحرية والتمرد علي الواقع:

فقد أتاحت تلك العوالم الافتراضية مساحة كبيرة للتمرد والحركات الثورية والتحررية، حيث يستطيع الطالب أن يعبر ما يريد خارج الضوابط التقليدية للمجتمعات وخاصة في المجتمعات السلطوية، فقد فتح العالم الافتراضي مجالاً جديداً للعلاقات تقوم على الحرية وتخرج عن القيد، فقد أصبح الانترنت وتجمعاته الافتراضية يشكل آلية رئيسية تساهم في تقارب المسافات والاهتمامات والاتفاق على مناهضة بعض القضايا أو المطالبة ببعض الحقوق.

إن الاستخدام والتعامل غير الرشيد للتكنولوجيا أصبح مشكلة رئيسية تواجه أبناءنا وهم يتعاملون مع معطيات الحياة في العصر الرقمي، والتعليم الرقمي أفرز مشكلات جديدة وأصبحت هذه المشكلة مثار حديث وجدل على الصفحات الرسمية للأخبار في الصحف المختلفة تحت عناوين " الاستخدام السيئ للأطفال للكمبيوتر والأجهزة المحمولة"، " التكنولوجيا تتحدى المعلمين في المدارس والآباء في البيوت ، " والأدمان الرقمي حرب إلكترونية جديدة، والتأثر بالأخلاقيات السلبية المنتشرة عبر الشبكات، هدر الوقت، وغيرها(جمال علي، 2015: 6) و(ظافر، 2021).

أشار أبو جراح(2004) في دراسته إلي خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل، فإنها في الوقت ذاته تنمي الانفصال عن الواقع، وحتي عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو مايفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط، والمدة الزمنية التي يتعرض لها الطفل داخل الافتراضي تؤثر علي سلوكياته، كما أكدت الأبحاث عن وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل وبين مشاهد العنف التي يراها علي شاشة التلفزيون أو العالم الافتراضية واثبتت الدراسات بأن العنف والسلوك العدواني والسوك الاجتماعي السئ يزداد مع التقنيات العالية واتفق علي ذلك كلاً من(هند الريمان،2007)،(مها الشحروري،2007)،(وسام سالم، 7،2015)،(علي سليمان وأخرون،2016).

أسفرت نتائج دراسة(أسماء فتحي، 2017، 39)، و(خديجة العظامات، 2018، 1867) أن ممارسة الأسرة لدورها في توعية الأبناء بالتعامل مع العصر الرقمي جاءت بدرجة ضعيفة، وأن الأسرة المصرية في العصر الرقمي غير مهيأة لتوعية الأبناء بالتعامل مع العصر الرقمي، وقد أوصوا بضرورة قيام الوالدين بتنظيم استخدام الأبناء لوسائل تكنولوجيا الاتصال الحديثة، ومراقبة المواد التي يشاهدونها، واستخدام وسائل الحماية لحظر المواد غير الملائمة..

وقد أشارت اليونيسف في تقرير له بعنوان"وضع أطفال العالم(2017): الأطفال في عالم رقمي"، إلى ارتفاع أعداد مستخدمي الإنترنت من الأطفال، والحاجة إلى تعزيز جهود حماية بياناتهم وهوياتهم على الإنترنت، وأوضح التقرير أن نسبة (40%) من مستخدمي الإنترنت في ماليزيا هم من الأطفال والشباب الذين تقل أعمارهم عن (24) سنة، ويكشف أكبر استقصاء وطني عن السلامة والأمن على الفضاء الإلكتروني لتلاميذ المدارس في ماليزيا أن أكثر من (70%) من الأطفال يُبلغون عن تعرضهم لمضايقات على الإنترنت، بينما تعرض (26%) منهم للتنمر إلكترونيًا (UNICEF,2017) ، وتكمن خطورة التعرض لهذه المشكلات في الأضرار التي قد تلحق بالطلاب من فقدان الثقة بالنفس والاصابات الجسيدية والعزلة والتعرض للاكتئاب، وقد يصل الأمر في بعض الأحيان إلى الانتحار، ونتذكر الطفلة" ريبكة آن سيدك

" Rebecca Ann Sedwickiالتي وقعت ضحية للتنمر الالكتروني بإحدى المدارس في ولاية فلوريدا الأمريكية، ولأنه لم يتم التعامل مع هذه المشكلة بالقدر المناسب سواء من جانب الطفلة نفسها، أو من جانب المدرسة وأسرته، أقدمت الطفلة على الأنتحار عن طريق القفز من أحد الأبراج في الولاية وفقدت حياتها (أحمد محمد عبد الرؤوف،2019: 409).

أصبح الإنترنت سلاحًا ذا حدين فكما هو وسيلة لتحقيق الرخاء والتقدم البشري فله جانب مظلم يتمثل في تزايد التهديدات والمخاطر الناجمة عن الاعتماد المتزايد عليه في ظل عالم مفتوح تحكمه تفاعلات غير مرئية وغياب سلطة قانونية تسيطر عليه وما يزيد الأمر خطورة أيضًا أنه لا توجد حتى الآن قوانين ولا تشريعات عربية لحماية الأبناء على شبكة الإنترنت على الرغم من الجهود والمؤتمرات التي عقدت مؤخراً حول هذه القضية(خالد، 2019، 103)، و(حسام،2021، 27).

وذكرت جرار(2019) ، وايناس(2021) أن التحولات التقنية والتوسع في استعمال التكنولوجيا والاتصال والانفتاح العالمي على جميع المعارف والعلوم، ولّد الكثير من المشكلات في المنظومة الأخلاقية وتهدم القيم والتقاليد، وذلك عند المواجهة بين الحداثة والعراقة، حيث يشهد العصر تراجعاً غير مسبوق في المستوى الأخلاقي .

وأكد الإقبالي (2019)، والزايد(2020)على أن التعلم الرقمي أفرز عدداً من السلوكيات الفكرية والتربوية لم تكن معروفة في الجيل الذي قبله ووجود مشكلات تعليمية أدت إلى ضعف مخرجات تعليم الأخلاق، وأرجأت ذلك لعدة أسباب منها ضعف تأهيل المعلمين لتعليم القيم الأخلاقية في برامج الإعداد والتدريب، بالتالي يمكن الحكم أيضا على ضعف تأهيلهم للقيام بدور التربية الأخلاقية في واقع التعليم الرقمي.

وأكدت جهيدة وزهية(2018)، ايمان(2021) أن العالم اليوم يتعرض لهزات أخلاقية متتابعة تطبيق التعليم الرقمي أظهر مشكلات أخلاقية واجتماعية عند المتعلمين، والتي تتمثل في أنماط السلوك الفردية والجماعية التي سلبت المجتمع السعادة والأمن والاستقرار وأضعفت فرص تقدمه بشكل إيجابي، وأن من أسباب ذلك هو تكنولوجيا الاتصال الذي فتح العالم على مصراعيه دون ضوابط أخلاقية ودعوا إلى ضرورة البحث عن أساليب وتقنيات ونماذج جديدة لمواجهة العديد من التحديات التي تواجه التربية في ظل التعليم الرقمي.

وذكرت مني خليفة(2018) أن كثير من علماء النفس والتربية سلطوا الضوء علي العديد من المشكلات النفسية التي قد تصيب النشء وتؤثر في محيطهم الاجتماعي وتواصلهم مع الآخرين وأدائهم الدراسي وانفعالهم العاطفي في عالم تتسارع فيه الخطى على حدود الشاشات الذكية، لكن الاستخدام المفرط

لهذه الصيحات التكنولوجية في ظل عدم رقابة الأهل أو عدم تقنين ساعات الاستخدام، أدى إلى مشكلات جمة نفسية وتربوية، كما أن لها أبعاداً صحية كتأخر النطق والسمنة ومشكلات العيون وآلام الرقبة، وفي انفعالات الأطفال وقدرتهم على التعبير عن مشاعرهم ومخزونهم اللغوي، قالوا إن استخدام الأجهزة الإلكترونية في سن مبكرة– أي أقل من 4 سنوات– يؤثر سلباً في تطور اللغة.

وأضافوا أن لابد أن نشير إلى نقطة مهمة، وهي أن إدمان استخدام الأجهزة اللوحية كالآيباد مثلاً ساعات طويلة، لا يمتد ليصل تأثيره إلى الإصابة بطيف التوحد كما هو رائج، إلا أن تأثيراته تتطلب تدخلاً مبكراً، لا سيما أنه يؤثر في قدرات التواصل الاجتماعي والنطق، كما أن الضوء الأزرق المنبعث من هذه الأجهزة يؤثر في إفراز مادة الميلاتونين التي تساعد على النوم، وبذلك فإن الأطفال الذي يستخدمون الأجهزة اللوحية بعد الساعة السادسة مساءً قد يحدث لديهم اضطرابات في النوم، وحين تم إيقاف استخدام هذه الأجهزة فترةً أصبح النوم منتظماً عند الأطفال.

ومما يسهم في زيادة مسؤلية مؤسسات التعليم وتعدد أدوارها ووظائفها والحاجة إلى مواكبة التغيرات والتحديات التي فرضتها متطلبات المجتمع المتجددة من اتساع نطاق تكنولوجيا المعلومات شكل ذلك عبئاً كبيراً على التعليم حيث توجب على وزارة التربية والتعليم إلى جانب مسئوليتها في إعداد الناشئة و مسئولية التربية الأخلاقية وترسيخ القيم الاخلاقية ومتابعة السلوكيات، بتبني مداخل إدارية جديدة تقوم على منهجيات تنظيمية وعلمية واضحة وبالتالي تحقيق الإصلاح والتطوير الاداري لتتأهل للمنافسة العالمية وتتمكن من تحقيق التفاعل بين التعليم العام والتحديات والمتغيرات المحلية والعالمية (مشاعل عسير العتيبي، 2018: 38)، و(وفاء احمد، 2022).

ومع ثورة الاتصالات الرقمية وما وفرته من تسهيل وسرعة في عمليات التواصل والوصول إلى مصادر المعلومات ومع ما تحمله هذه الثورة من نتائج ذات آثار إيجابية على الطالب والمجتمع إذا تم استغلال وسائل الاتصال والتقنية الحديثة على الوجه الأمثل، فإن آثارها السلبية تبرز مع التمرد على القواعد الأخلاقية والضوابط القانونية والمبادئ الأساسية التي تنظم شئون الحياة الإنسانية(أيمان عبد الوهاب، 2021: 210).

- أشارت دراسة اليونيسف إلى أن العوالم الافتراضية قد تعزز التعلم الإيجابي إذا كانت تحتوي على أدوات تُشجّع على التعاطف والمساعدة والتفاعل الإيجابي. لكن، على الجانب الآخر، فإن غياب الرقابة المناسبة وإمكانية تعرض الأطفال لسيناريوهات مؤذية دون إشراف قد يُؤدي إلى مشاكل مثل ضعف التعاطف الاجتماعي والميل للانعزال أو حتى التنمّر. يُمكن أن يكون لهذه

التحديات أثرٌ سلبي على تطور الذكاء الأخلاقي، إذ يبدأ الأطفال في استخدام سلوكيات غير صحية أو نمطية للتفاعل في العالم الواقعي أيضًا

توصلت دراسة(بسنت خيرت، إنجي خيرت، 2022، ص901) إلي التأثير الكبير الذي تمارسه العوالم الافتراضية في تشكيل سلوك الأطفال وأوضحت التأثير علي تشكيل الهوية الاجتماعية لدي الطفل، فهناك انتقالاً جوهرياً من قيم الأسرة والمجتمع والمدرسة والثقافة والبلد إلي قيم وسائل الإعلام العالمية والشبكات التكنولوجية والافتراضية فهي تؤثر علي التغيرات في الهويات وبالتالي، تظهر ثقافة جديدة هي ثقافة الواقع الافتراضي، واصبحت هناك ثقافة خاصة به، وتغير في نفس الوقت تصورنا للهوية(Tamara, 2017, p3)

إن سرعة إنتشار تكنولوجيا الأعلام والاتصال وسهولة استخدامها جعلها تضطلع بأدوار أكبر داخل المجتمعات الإنسانية، من خلال نقل أنماط وقيم وسلوكيات جديدة إلي أفراد المجتمعات الأصلي سواء عن طريق الأخبار والبرامج والمواد المملوكة للمؤسسات الإعلامية الكبيرة المسيطرة علي الإعلام العالمي، أو عن طريق تواصل الأفراد وتفاعلهم داخل الفضاء الافتراضي الذي توفر الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي، مما يخلق نوعاً من التوجس والقلق من هذه المضامين وأثرها علي السلوكيات والقيم الصلبة لتلك المجتمعات، وهذا في ظل العولمة، التي غيرت المفاهيم التقليدية للزمن والمكان، وجعلت من العالم قرية صغيرة، تنتقل فيها المعلومة بسرعة هائلة(عايد كامل، 2016: 2)

وتوصلت دراسة(ايمان ،2020، 65) إلي عدم تحقيق دور الأسرة في حماية الطفل من مخاطر المحتوي الرقمي المعروض ومخاطر الإنترنت أو تغير السلوك غير السوي للطفل.

ورأت الباحثة أن العوالم الأفتراضية علي الرغم من أن لها إيجابيتها وفوائدها في تعلم الأطفال بطريقة أوضح وتدربهم علي أداء مهامهم التعليمية بطريقة جيدة مع تعزيز التركيز لديهم وأيضاً تنمي فيهم موهبة التخيل والأبداع والخروج عن الأفكار التقليدية وأبتكار كل ماهو جديد في حل المشكلات في مجالات شتي ولكن لها سلبيتها أيضاً وهي المخاطر التي قد يتعرض لها الأطفال بشكل قوي إذا لم يتم تقنين إستخدامها ومراقبة الأطفال عند التعامل مع هذه التقنيات الحديثة ومراقبة المحتوي المقدم لهم من كل من الوالدين ومعلمات الأطفال المسؤولين عنهم وعمل توازن بين الواقع وماهو افتراضي وذلك تجنباً لهذه السلبيات الخطيرة، ولكي يتحقق هدفنا في وجود مجتمع متميز متحضر وراقي بأبناءه الأسوياء المثقفين المتحابين.

المبحث الخامس: مقترحات ارشادية للحد من مخاطر العوالم الافتراضية

ومن أبرز نتائج دراسة(وفاء أحمد: 2022:ص251) الوصول إلى عدد من المتطلبات المقترحة والتي يضمن وجودها تحقيق التربية الأخلاقية في التعليم الرقمي، وقد تم وضع المتطلبات تحت ثلاث محاور، متطلبات متعلقة بالمتعلم، وبالأسرة، وبالهيئة التعليمية.

كما أكدت دراسة(Donmez, 2017, 923) ضعف رقابة الوالدين علي الطفل وذلك عند استخدام التقنيات الرقمية المتصلة بالإنترنت علي أن تعامل الطفل الدائم علي الإنترنت يعرضه للخطر في ظل الرقابة الوالدية المحدودة، وبالتالي يجب تقديم التوعية الكافية للوالدين من خلال التوعية الإعلامية وإبراز أهم المخاطر السلبية التي تحدث للأبن من ذلك كما يجب توعية الوالدين حول هذه المخاطر وكيفية تحقيق السلامة والأمن الرقمي للأبناء.

وأوضحت دراسة (جمال علي، 2018) أن علاج مشكلة إدمان الشاشات الإلكترونية لدي الأبناء يقع جانبه الأكبر علي الوالدين، فالطفل مازال في طور التعليم وعلي الوالدين أن يدركوا خطورة المشكلة ولا مانع من استخدام الأبناء لتلك الشاشات الإلكترونية، ولكن المانع والضرر من الاستخدام المفرط وغير المنظم الذي يصل إلي الأدمان، والتعلق، والتوحد علي الألعاب الإلكترونية.

ويمكن أن نري كيفية تأثير التعرض للعوالم الافتراضية على تطور القيم والمبادئ الأخلاقية للأطفال، وكيف يمكن للرقابة الأبوية ووجود أنشطة تفاعلية موجهة ضمن هذه العوالم أن تدعم السلوكيات الأخلاقية وتمنع المخاطر (يونيسيف).

وتوصل حامد الإقبالي (2019) إلى أن خبراء التربية وعلماء السلوك في المنظمات والمؤسسات التربوية، يقع على عاتقهم إعداد وتنظيم منهجيات وبرامج التعلم الرقمي، كونه لازال حديثا ويتطلب معايير منضبطة وخاصة لتحقيق أعلى جودة ممكنة للمخرج التعليمي.

وأشارت أماني جرار (2019) إلى أن معظم الممارسات السلوكية المنحرفة وغيرها من الظواهر السلبية في الأخلاق؛ إنما تقع بسبب ضعف قيام المؤسسات التعليمية في دورها التربوي .لذلك يرى عدد من التربويين اليوم بأن التربية الأخلاقية من الاتجاهات التربوية التي ستسهم في معالجة هذه المظاهر السلبية.

وقد أكدت بشاير (2020) في دراستها على ضرورة تشكيل بيئة تعليمية متكاملة ومتفاعلة في التعليم الرقمي، تجمع المعلم والطالب والمنهج، بحيث يمكن من خلالها تحقيق المستوى التربوي والعلمي المطلوب. كما يلاحظ بحسب دراسة الزايد (2020) قلة الأبحاث التي تناولت تعليم الأخلاق في ظل الاستراتيجيات الحديثة مقارنة بالأبحاث التي تناولت استراتيجيات وطرق تدريس المعارف والمهارات التي تهيئ المتعلمين لسوق العمل؛ فرغم أهميتها إلاّ أنه يخشى أن تطغى على التربية الأخلاقية التي تعتبر الأساس في تشكيل شخصية الإنسان السوي والنافع لمجتمعه وللعالم أجمع.

وقد أكدت(مروة عوف، 2021) في دراستها أن الطالب في العصر الرقمي بحاجة إلى مهارات التفكير الناقد، والفهم، والتفسير، والتحليل .وذلك بهدف خلق حصانه أخلاقية لديه وجعله قادرا على انتقاء المضمون العلمي المناسب من شبكة الانترنت العالمية والذي يتوافق مع دينه وقيمة ومبادئ مجتمعة.

وأوضحت أماني شلبي(2021: 20) بتواجد مجموعة من المشكلات التي تؤثر سلبًا وتقف عائقًا أمام الوالدين في القيام برسالتهما تجاه أبنائهما في ظل العصر الرقمي الحالي وهي:

1- الافتقار إلى المرجعية السيكولوجية : تعد الصورة التي يكونها الوالدان عن سيكولوجية أبنائهما مرجع محدد لأساليبهما التربوية فكلما كانت هذه الصورة مبنية على معطيات ومعارف سيكولوجية صحيحة كلما أدت بصاحبها إلى الطريق الصواب أن يسلك في تعامله مع أبنائه أساليب تربوية تتميز بالمرونة والدفء العاطفي وتستند إلى مرجعية سيكلوجية.

2- اقتصار الوالدين على ممارسات تربوية تفتقر إلى الإشراف والتوجيه ويحدث ذلك نتيجة غياب الوالدين عف البيت نظراً لظروف العمل أو إهمالهما للطفل.

3- ترجيح التربية الوجدانية على التربية المعرفية، بمعنى اختزال وظيفة الوالدين في التربية الواجدانية والسلوكية مع إهمال التربية المعرفية والتعليمية.

4- محدودية الكفاءة واختزالها عند كثير من الآباء في الكفاءة العاطفية واهمال باقي المواصفات الأخرى للكفاءة كالصبر والمسئولية.

وذكرت مني خليفة(2018) أن اساتذة في علم النفس أوضحوا أن تغيير نمط الحياة في المنزل يعتبر خطوة أولى لعلاج هذا الهوس عند الأطفال، فعندما يبدأ الوالدان تقليل استخدام الهواتف النقالة والأجهزة اللوحية، وتقليص استخدامها في البيت، سيبدأ الطفل محاكاة هذا السلوك، ويتجه إلى أنشطة أخرى كالقراءة أو اللعب خارجاً مثلاً، وهذا علاج مثالي وفقاً لدراسات حديثة، إذ إن الأسرة وأنماط الحياة التي تتبعها تعود بالإيجاب أو السلب على سلوكيات الأطفال، لأن الطفل يحب التقليد، فتعزيز الاستخدام المدروس لهذه الأجهزة يساعد الطفل على العيش ببيئة صحية.

وأشارت الباحثة إلي أن قيم الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي لم يعد بمقدور المجتمعات النجاة من دونهما؛ الأمر الذي يوجب على مجتمعنا بكل مؤسساته التربوية الإهتمام بهما والمحافظة على القيم الأخلاقية والإجتماعية وغرسها في النشء بطرق مناسبة لمتطلبات التعليم الرقمي، وعلى مؤسسات التربية أن تعرف أن لكل مرحلة زمنية أسلوبها ومنهجها المختلف عما كان متبع في المرحلة التي تسبقها، ففي العصر الرقمي ورقمنة التعليم يجب تطوير أساليب ووسائل التربية وإعداد المعلمين وتهيئة المربين وأولياء

الأمور للتعامل مع ما تتطلبه التربية عموما وما تتطلبه التربية الأخلاقية والإجتماعية على وجه الخصوص.

إجراءات البحث:

أولا: منهج البحث

يستخدم البحث الحالي المنهج الوصفي التحليلي لمناسبته لطبيعة هذا البحث من خلال جمع المعلومات عن مخاطر العوالم الافتراضية وتحليلها ومعرفة طرق الحد من هذه المخاطر علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

ثانياً: مجتمع وعينة البحث

يقتصر البحث على موضوع العوالم الافتراضية ومخاطر التعرض لها علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة وكيفية الحد من هذه المخاطر.

وقد تم اختيار الأطفال واولياء المور والمعلمات وفقاً للحدود التالية:

- **حدود بشرية:** حيث تكونت عينة البحث من(20) عشرون طفلاً من مستخدمي العوالم الأفتراضية بإستمرار، وعينة أولياء الأمور(20) عشرون ولي أمر، وعينة المعلمات من (20) عشرون معلمة متخصصات برياض الأطفال.
- **حدود مكانية:** تتحدد عينة البحث من الأطفال المقيدين بروضة (انسباير).
- **حدود زمنية:** تتحدد عينة البحث من الأطفال من(5– 6) سنوات وأولياء الأمور والمعلمات.

ثالثاً: أدوات البحث

قامت الباحثة بإستخدام الادوات التالية لتحقيق أهداف البحث الحالي:–

– استطلاع رأي أولياء أمور ومعلمات رياض الأطفال عن مدي أنتشار انخفاض الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي السلبي بين أطفال الروضة مستخدمي العوالم الافتراضية بصفة مستمرة **(إعداد الباحثة).**

– استمارة مقابلة للاطفال من(5– 6) سنوات من مستخدمي العوالم الافتراضية بإستمرار لقياس مدي انتشار انخفاض الذكاء الخلاقي والسلوك الإجتماعي السلبي لمستخدمي العوالم الإفتراضية **(إعداد الباحثة).**

وفيما يلي وصف لهذه الأدوات:

أولاً: استمارة مقابلة للاطفال من(5- 6) سنوات لقياس مدي انتشار انخفاض الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي السلبي لمستخدمي العوالم الإفتراضية (إعداد الباحثة)

أ- الهدف من المقابلة:

هدفت المقابلة الي تحديد مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية، وقامت الباحثة بأعداد استمارة مقابلة (مقسمة إلي قسمين تبعاً لبعدي الاستمارة) في صورتها الاولية، ثم قامت بعرضها علي مجموعة من السادة المحكمين وقد راعت الملاحظات التي ابداها كل منهم والتي تمثلت في تعديل بعض العبارات حتي يستطيع الطفل فهمها، ثم قامت بتجربتة الصورة النهائية للأستمارة علي (20) طفل وطفلة من نفس لمجتمع البحث ولكن من خارج عينة البحث الاساسية، لاختبار صلاحيتها ومدي وضوح اسئلتها بالنسبة للطفل، وكان تعديل بعض العبارات كمايلي:

جدول(1)

تعديلات الأساتذة المحكمين علي بعد الذكاء الاخلاقي

العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
امنع نفسي عن التصرف بطريقة سيئة	استطيع منع نفسي عن سلوك سئ
اعمل الخير من غير ما اخذ شئ	اسعي لعمل الخير دون أن أخذ شئ

جدول(2)

تعديلات الاساتذة المحكمين علي بعد السلوك الاجتماعي

العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
اتسبب في خناقات مع زملائي	افتعل اسباباً وهمية للتشاجر مع الآخرين
امنع زملائي من مساعدة أحد	اطلب من زملائي عدم تقديم المساعدة لمن يحتاجها

وتضمنت الصورة النهائية لاستمارة المقابلة موزعة حول مجاور وبنود كلا البعدين كالاتي:

1- **الذكاء الاخلاقي** : ويتكون الذكاء الأخلاقي من سبعة محاور وهي الفضائل وكل محور يشتمل علي بندين.

المحور الاول: العطف خاصة بالعبارات(1-2) **المحور الثاني:** التعاطف خاصة بالعبارات(3-4)
المحور الثالث: الضمير خاصة بالعبارات(5-6) **المحور الرابع:** ضبط النفس خاصة بالعبارات(7-8)
المحمور الخامس: العدل خاصة بالعبارات(9-10) **المحور السادس:** الإحترام خاصة بالعبارات(11-12)

المحور السابع: التسامح خاصة بالعبارات(13-14)

2- **السلوك الإجتماعي:** يتكون من ثلاثة محاوروهي وكل محور منهم يشتمل علي بندين.

المحور الاول:التفاعل الاجتماعي مع الآخرين خاصة عبارة(1-2)

المحور الثاني: اتباع القواعد الاجتماعية خاصة عبارة(3-4)

المحور الثالث: توكيد الذات خاصة عبارة(5-6)

ب- صدق استمارة المقابلة:

عرضت الباحثة بنود استمارة المقابلة علي مجموعة من الاساتذة المحكمين والخبراء في مجال التربية وعلم النفس لمعرفة صدق المقابلة لقياس ماوضعت من اجله

جدول رقم(3)

يوضح معامل اتفاق المحكمين لكل بعد من ابعاد المقابلة لمقياس مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي لأطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية باستخدام طريقة لاوش

الأبعاد	معامل الاتفاق
العطف	%100
التعاطف	%96
الضمير	%90
ضبط النفس	%100
العدل	%98
الاحترام	%97
التسامح	%100

يتضح من جدول(3) أن معامل اتفاق المحكمين علي بعد الذكاء الاخلاقي تتراوح مابين(90%-100%) مما يدل علي صدق بنود المقابلة.

جدول رقم(4)

يوضح معامل اتفاق المحكمين لكل بعد من ابعاد المقابلة لمقياس مدي انتشار انخفاض السلوك الاجتماعي لأطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية باستخدام طريقة لاوش

الأبعاد	معامل الاتفاق
التفاعل الاجتماعي مع الآخرين	%97
اتباع القواعد الاجتماعية	%95
توكيد الذات	%100

يتضح من جدول(4) أن معامل اتفاق المحكمين علي بعد الذكاء الاخلاقي تتراوح مابين(95%-100%) مما يدل علي صدق بنود المقابلة.

ج- ثبات المقياس:

قامت الباحثة بحساب ثبات استمارة المقابلة من خلال تطبيق الاستمارة علي (20) طفل وطفلة من مجتمع البحث ومن غير عينة البحث الاساسية ثم أعيد تطبيقها علي نفس العينة بعد مرور (15) يوماً بين التطبيق الاول والثاني، وحساب معامل الارتباط بينهما حيث بلغ معامل الثبات(0.86)

د- زمن تطبيق المقابلة:

قامت الباحثة بتحديد (15) خمسة عشر دقيقة لكل طفل، وذلك وفقاً لحساب متوسط الزمن الذي أستغرقه الاطفال في التجربة الاستطلاعية، وقد تم حسابه بجمع (زمن اسرع اجابة + زمن ابطئ اجابة) والناتج ÷ 2 .

هـ- تعليمات المقابلة:

- يتم التطبيق بشكل فردي
- تقرأ الباحثة السؤال بطريقة بسيطة علي الطفل، بصوت واضح، ثم تطلب منه الاجابة.
- تدون الباحثة اجابات الاطفال.

و- تصحيح المقابلة:

قامت الباحثة بتقدير اجابات الاطفال في المقابلة الشخصية علي التقدير المتدرج(غالباً- احياناً- نادراً).

حيث: غالباً تعني تحقق بدرجة كبيرة=3، احياناً تعني تحقق بدرجة متوسطة= 2، نادراً تعني عدم تحقق العبارة= 1.

ثانياً: استطلاع رأي أولياء أمور ومعلمات رياض الأطفال عن مدي أنتشار انخفاض الذكاء الأخلاقي والسلوك الإجتماعي السلبي بين أطفال الروضة مستخدمي العوالم الافتراضية بصفة مستمرة (إعداد الباحثة)

هدف استطلاع الرأي إلي التعرف علي مدى أنتشار ظاهرة تأثر مستخدمي العوالم الافتراضية من أطفال الروضة بمخاطر هذه العوالم من حيث تدني الأخلاق وايضاً السلوك الإجتماعي السلبي والمرفوض.

وتكون الاستطلاع من بعدين هما:

3- **الذكاء الاخلاقي** : ويتكون الذكاء الأخلاقي من سبعة محاور وهي فضائل(العطف، التعاطف، الضمير، ضبط النفس، العدل، الإحترام، التسامح)، وكل محور منهم يشتمل علي بندين.

4- **السلوك الإجتماعي:** يتكون من ثلاثة محاوروهي(التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، اتباع القواعد الاجتماعية، توكيد الذات)، وكل محور منهم يشتمل علي بندين.

خطوات تصميم استطلاع الرأي:

قامت الباحثة بإعداد استطلاع رأي أولياء الأمور والمعلمات من خلال الخطوات الأتية:

1- تحديد أهداف إستطلاع الرأي.

2- تحديد الجوانب المراد استطلاعها.

3- الإطلاع علي البحوث والدراسات والمراجع العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع البحث:

- مقياس الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة إعداد (نجوان عباس همام، غادة كامل جاد الرب)(2018).
- مقياس الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة إعداد (ياسمين عاطف يونس)(2022).
- مقياس مهارات السلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة ، إعداد(إيناس السيد سادات)(2022).
- بطاقة ملاحظة أبعاد السلوك الاجتماعى لطفل الروضة، إعداد(ولاء عبد التواب جبر)(2022).

وقد استفادت الباحثة مما سبق في تصميم استطلاع الرأي للبحث الحالي، فإستعانت بها في الآتي:

- تحديد بنود استطلاع الرأي بحيث تحدد مدي انتشار الظاهرة.
- صياغة بنود استطلاع الرأي بحيث تكون واضحة وبسيطة لا تحتمل أكثر من معني.
- أن يصف كل بند في استطلاع الرأي فضيلة أو سلوك واحد فقط.

4- تم إعداد استطلاع الرأي وأشتمل علي قسمين تبعاً للأبعاد(الذكاء الاخلاقي ويشتمل علي سبعة محاور، السلوك الاجتماعي ويشتمل علي ثلاثة محاور)

5- عرضت الباحثة استطلاع الرأي علي مجموعة من الأساتذة والخبراء والمحكمين لكي تتأكد من مدي صلاحيته للتطبيق، وكانت رأي جميع المحكمين بالموافقة علي كل بنود استطلاع الرأي وإمكانية تطبيقه وتراوحت نسبة الأتفاق من(96%- 100%) لبعد الذكاء الاخلاقي، (98%- 100%) لبعد السوك الاجتماعي ، وأسفر التحكيم علي إجراء بعضاً من التعديلات وذلك بإعادة

صياغة بعض العبارات حتي يكون استطلاع الرأي مناسباً للمرحلة العمرية في البحث الحالي وهي مرحلة رياض الأطفال وهذه العبارات موضحة كالتالي:

جدول رقم(5)

تعديلات السادة الخبراء والمحكمين في استطلاع الرأي لأولياء الأمور ومعلمات رياض الأطفال في بعد الذكاء الاخلاقي

العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
يسخر الطفل مع اصحابه من زميلة	يشارك الطفل اصحابه في السخرية من أحدهم
لايرد الطفل علي حد ضايقه	اذا ضايق الطفل احد اقرانه لايرد عليه

جدول رقم(6)

تعديلات السادة الخبراء والمحكمين في استطلاع الرأي لأولياء الأمور ومعلمات رياض الأطفال في السلوك الاجتماعي

العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
يأخذ الطفل مايريده بعنف من زملائه	يحصل الطفل علي مايريد من الآخرين بالقوة
يحكم الطفل علي زميله باللعب معه	يفرض الطفل علي اقرانه اللعب معه

زمن تطبيق استطلاع الرأي:

قامت الباحثة بتحديد(15) دقائق كمتوسط للزمن الذي يستغرقه(أولياء الأمور– المعلمات) وفقاً لنتائج التجربة الاستطلاعية.

تعليمات استطلاع الرأي:

حددت الباحثة التعليمات التي ستتبع وهي:

- توضح الباحثة لأولياء الأمور والمعلمات طريقة الإجابة.
- يدون كل ولي أمر ومعلمة أجابته علي استطلاع الرأي.
- يطبق استطلاع الرأي بشكل فردي علي أولياء الأمور والمعلمات.

تصحيح استطلاع الرأي:

- يتم تقدير اجابات(اولياء الامور– المعلمات) علي التقدير المتدرج(غالباً– احياناً– نادراً)

حيث أن/ غالباً: تعني تحقق بدرجة كبيرة= **3**

احياناً: تعني تحقق بدرجة متوسطة= **2**

نادراً: تعني عدم تحقق العبارة= **1**

المعاملات الاحصائية لإستطلاع الرأي:

- **صدق المحكمين:**

قامت الباحثة بحساب صدق المحكمين لأستطلاع الرأي وايجاد نسب الصدق لأبعاد استطلاع بطريقة"لاوش" **Lawshe** كما موضح في الجدول التالي:

جدول رقم(7)

يوضح معامل اتفاق المحكمين علي ابعاد استطلاع رأي اولياء الامور والمعلمات رياض الاطفال حول مدي انتشار انخفاض الذكاء الأخلاقي لمستخدمي العوالم الإفتراضية حيث(ن= 20)

الأبعاد	معامل الاتفاق
العطف	%97
التعاطف	%100
الضمير	%100
ضبط النفس	%96
العدل	%99
الاحترام	%97
التسامح	%100

يتضح من الجدول أن نسب الصدق لجوانب استطلاع الرأي لبعد الذكاء الاخلاقي تراوحت مابين(96%- 100%) وهي نسب صدق عالية مما يدل علي صدق استطلاع الرأي.

جدول رقم(8)

يوضح معامل اتفاق المحكمين علي ابعاد استطلاع رأي اولياء الامور والمعلمات رياض الاطفال حول مدي انتشار انخفاض السلوك الإجتماعي السلبي لمستخدمي العوالم الإفتراضية حيث(ن= 20)

الأبعاد	معامل الاتفاق
التفاعل الاجتماعي مع الآخرين	%100
اتباع القواعد الاجتماعية	%99
توكيد الذات	%98

يتضح من الجدول أن نسب الصدق لجوانب استطلاع الرأي لبعد السلوك الاجتماعي تراوحت مابين(98%- 100%) وهي نسب صدق عالية مما يدل علي صدق استطلاع الرأي.

- **حساب ثبات استطلاع الرأي:**

حيث قامت الباحثة بحساب ثبات استطلاع الرأي وذلك بتطبيقه علي عينة قوامها(10) من اولياء أمور، (10) من معلمات الاطفال من مجتمع البحث ومن غير عينة البحث الاساسية ثم أعيد تطبيق استطلاع الرأي علي نفس العينة بعد مرور فترة زمنية وقدرها(15) يوماً بين التطبيق الأول والثاني، وحساب معامل الارتباط بينهما حيث بلغ معامل الثبات (0.86).

- **التجربة الاستطلاعية:**

هدفت التجربة الاستطلاعية الي تجربة ادوات البحث للتحقق من مدي صدقها وقياسها ومدي مناسبتها لطبيعة البحث الحالي علي عينة من نفس مجتمع البحث وغير العينة الاساسية وقد تم ذلك علي(20) طفلاً وطفلة و(10) أولياء أمور و(10) معلمات.

- **تطبيق ادوات البحث:**

قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث علي عينة البحث في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي2025/2024

رابعاً: الاساليب الإحصائية المستخدمة

استخدمت الباحثة في معالجة البيانات الإحصائية وتفسير النتائج الآتية: حساب النسبة المئوية.

نتائج البحث وتفسيرها:

قامت الباحثة من خلال الدراسات والبحوث السابقة وايضاً تحليل بنود استمارة مقابلة الاطفال لقياس مدي انتشار ظاهرة انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك السلبي لأطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية ، وكذلك استطلاع رأي اولياء الامور ومعلمات رياض الاطفال حول مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي السلبي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية، فقامت بعرض للنتائج التي تم التوصل إليها على وفق الأهداف المحددة وتفسير هذه النتائج بحسب الإطار النظري ومناقشتها بالدراسات السابقة وخصائص المجتمع الذي تمت دراسته في البحث الحالي، ومن ثم الخروج بمجموعة من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات، ويمكن عرض النتائج كما يأتي:

أولاً: نتائج تطبيق استمارة مقابلة الاطفال لقياس مدي انتشار ظاهرة انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك السلبي لأطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية.

جدول(9)

جدول نتائج تطبيق استمارة مقابلة الاطفال لقياس انشار انخفاض الذكاء الاخلاقي لمستخدمي العوالم الافتراضية

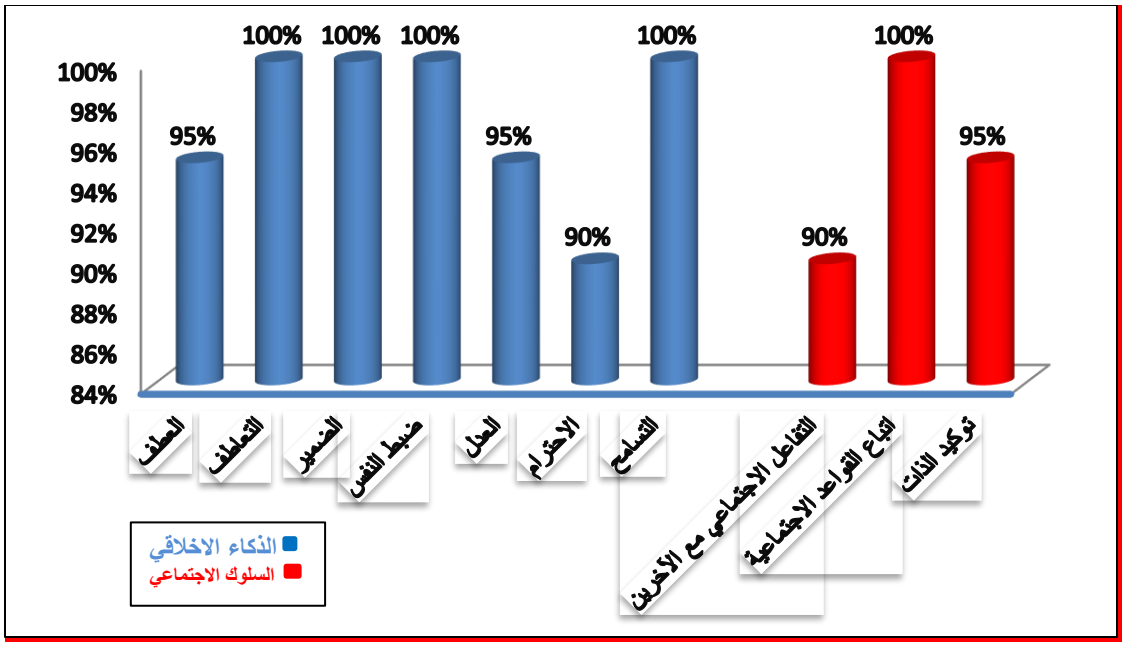
الأبعاد	الدرجة
العطف	%95
التعاطف	%100
الضمير	%100
ضبط النفس	%100
العدل	%95
الاحترام	%90
التسامح	%100

جدول(10)

جدول نتائج تطبيق استمارة مقابلة الاطفال لقياس انشار انخفاض السلوك الاجتماعي لمستخدمي العوالم الافتراضية

الأبعاد	الدرجة
التفاعل الاجتماعي مع الآخرين	%100
اتباع القواعد الاجتماعية	%90
توكيد الذات	%95

يوضح الشكل التالي نتائج تطبيق استمارة مقابلة الاطفال لقياس انشار انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لمستخدمي العوالم الافتراضية



الشكل رقم(1)

ثانياً: نتيجة تطبيق استطلاع رأي اولياء الامور ومعلمات رياض الاطفال حول مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي السلبي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية.

أ- نتيجة استطلاع رأي أولياء الامور

جدول(11)

جدول نتائج استطلاع رأي اولياء الامور حول مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية

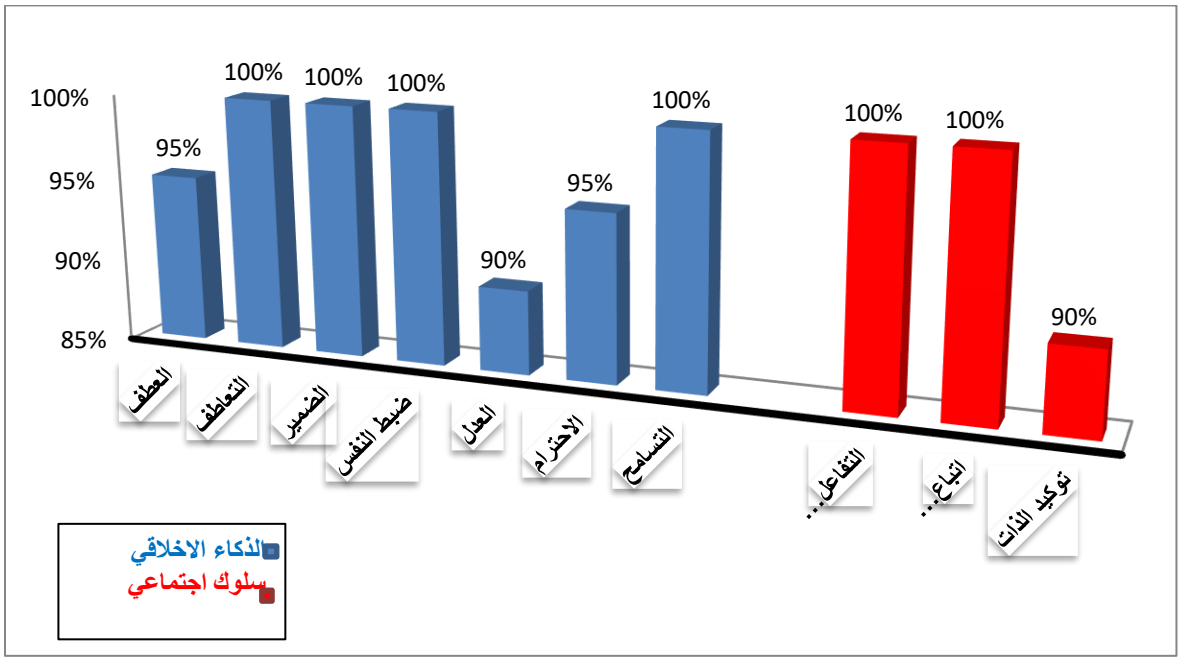
الأبعاد	الدرجة
العطف	%95
التعاطف	%100
الضمير	%100
ضبط النفس	%100
العدل	%90
الاحترام	%95
التسامح	%100

جدول(12)

جدول نتائج استطلاع رأي اولياء الامور حول مدي انتشار انخفاض السلوك الاجتماعي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية

الأبعاد	الدرجة
التفاعل الاجتماعي مع الآخرين	%100
اتباع القواعد الاجتماعية	%100
توكيد الذات	%90

يوضح الشكل التالي نتائج استطلاع رأي اولياء الامور حول مدي انتشار انخفاض السلوك الاجتماعي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية



الشكل رقم(2)

ب-نتيجة استطلاع رأي المعلمات

جدول(13)

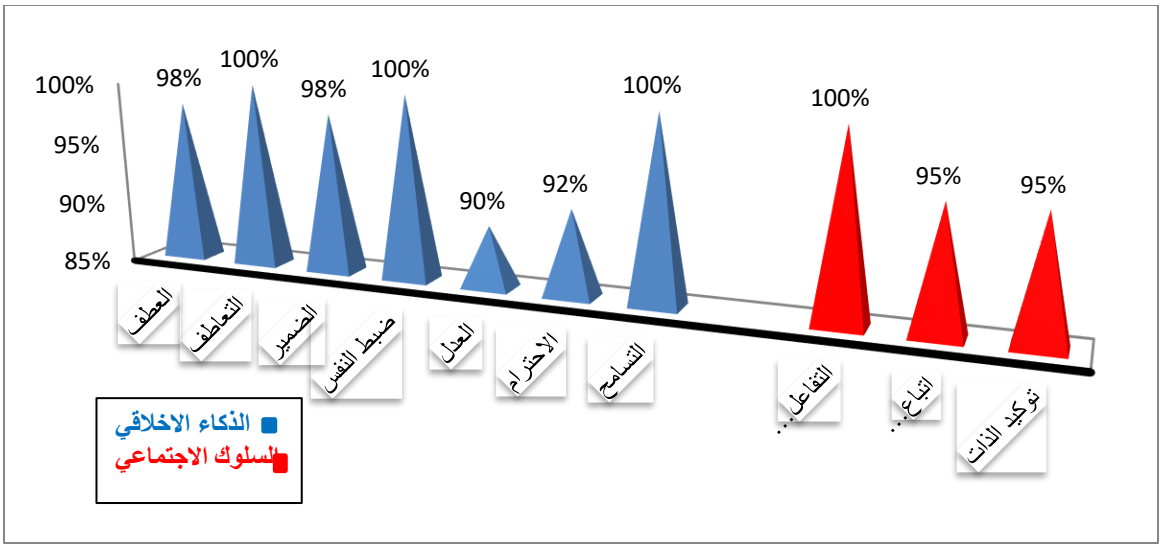
جدول نتائج استطلاع رأي معلمات رياض الاطفال حول مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية

الأبعاد	الدرجة
العطف	%98
التعاطف	%100
الضمير	%98
ضبط النفس	%100
العدل	%90
الاحترام	%92
التسامح	%100

جدول(14)

جدول نتائج استطلاع رأي معلمات رياض الاطفال حول مدي انتشار انخفاض السلوك الاجتماعي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية

الأبعاد	الدرجة
التفاعل الاجتماعي مع الآخرين	%100
اتباع القواعد الاجتماعية	%95
توكيد الذات	%95



الشكل رقم(3)

تفسير النتائج:

الهدف الأول: تحديد مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة.

قامت الباحثة بالاجابة علي هذا التساؤل من خلال تحليل المحتوي بنود استطلاع الرأي لأولياء الامور ومعلمات رياض الاطفال عن مدى انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية وكذلك اجابات الاطفال علي استمارة المقابلة عن مدي انتشار انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي بين اطفال الروضة من مستخدمي العوالم الافتراضية وتوصلت الباحثة إلي: **أولا: محاور الذكاء الاخلاقي:**

1- **العطف:** وجدت الباحثة ان هناك نسبة كبيرة من الاطفال تصل إلي 95% لا يعطفوا علي من حولهم ولا يهتموا لذلك وأكد علي ذلك نسبة 95% من اولياء الامور وكذلك المعلمات كانت نسبتهم في تأكيد هذا الكلام 98% وذلك لأهتما الاطفال بالعوالم الافتراضية والانصراف عن كل ماهو انساني من سلوك حيث اكدت دراسة وذكرت مني خليفة(2018) أن كثير من علماء النفس والتربية سلطوا الضوء علي العديد من المشكلات النفسية التي قد تصيب النشء وتؤثر في محيطهم الاجتماعي وتواصلهم مع الآخرين وأدائهم الدراسي وانفعالهم العاطفي في عالم تتسارع فيه الخطى على حدود الشاشات الذكية.

2- **التعاطف:** وجدت الباحثة انخفاض واضح ومؤكد من النسبة العالية من درجات الاطفال في المقابلة وهي 100%علي أنهم لا يعتبروا التعاطف من السلوكيات التي يهتموا بها ولا يعيروها اهتمام نظرا لاندماجهم في العوالم الافتراضية الغيرواقعية والتي تضع مبادئ واخلاقيات غير التي يجب أن يمارسها الطفل، وعليه فأنه يتأثر بما هو خيالي، واكدت ذلك نسبة 100% من كل من

أولياء الامور والمعلمات، وأكد ايضاً علي هذا دراسة وأكدت جهيدة وزهية(2018)، ايمان(2021)أن العالم اليوم يتعرض لهزات أخلاقية متتابعة تطبيق التعليم الرقمي أظهر مشكلات أخلاقية واجتماعية عند المتعلمين، والتي تتمثل في أنماط السلوك الفردية والجماعية التي سلبت المجتمع السعادة والأمن والاستقرار وأضعفت فرص تقدمه بشكل إيجابي

3- **الضمير:** توصلت الباحثة من خلال النتائج لوجود مشكلة اخلاقية هي انخفاض التحلي بالضميروكان السبب الاساسي بها هو الاستخدام الدائم للعوالم الافتراضية والانغماس بها وكانت لها اثر في عدم الندم علي السلوك الخاطئ ومعاتبة النفس وأكد الاطفال ذلك في نتائج استمارة المقابلة وأولياء الامور ايضاً والمعلمات بنسبة 98% بنسبة عددها 100% ، وذكرت جرار(2019) ، وايناس(2021) أن التحولات التقنية والتوسع في استعمال التكنولوجيا والاتصال والانفتاح العالمي على جميع المعارف والعلوم، ولّد الكثير من المشكلات في المنظومة الأخلاقية وتهدم القيم والتقاليد، وذلك عند المواجهة بين الحداثة والعراقة، حيث يشهد العصر تراجعاً غير مسبوق في المستوى الأخلاقي .

4- ضبط النفس: وجدت الباحثة ان الاطفال الذين لا يستطيعوا ضبط أنفسهم والقيام بسلوكيات مرفوضة مثل العنف وغيره نسبة كبيرة وهي100% ونفس النسبة من اولياء الامور والمعلمات وافقوا علي عدم عمل سيطرة الطفل علي ردود افعاله وسلوكياته تجاه الآخرين، أكدت الأبحاث عن وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل وبين مشاهد العنف التي يراها علي شاشة التلفزيون أو العالم الافتراضية واثبتت الدراسات بأن العنف والسلوك العدواني والسوك الاجتماعي السئ يزداد مع التقنيات العالية واتفق علي ذلك كلاً من(هند الريمان،2007)،(مها الشحروري،2007)،(وسام سالم، 2015،7)،(علي سليمان وأخرون،2016).

5- العدل: توصلت الباحثة من خلال تحليل النتائج أن نسبة 95% من الاطفال كانت اجابتهم انهم ليس لديهم أي عدل في الحكم علي الامور وتزداد لديهم الانانية وليس لديهم رغبة في التغير وذلك طبقاً لما اكتسبوه من العوالم الافتراضية من مبادئ غير خلقية، ووجدت الباحثة ايضاً نسبة أولياء الامور والمعلمات 90% ممن اكدوا علي ماسبق من غياب العدل بين هؤلاء الاطفال، وتوصلت دراسة(بسنت خيرت، إنجي خيرت، 2022، ص901) إلي التأثير الكبير الذي تمارسه العوالم الافتراضية في تشكيل سلوك الأطفال وأوضحت التأثير علي تشكيل الهوية الاجتماعية لدي الطفل، فهناك انتقالاً جوهرياً من قيم الأسرة والمجتمع والمدرسة والثقافة والبلد إلي قيم وسائل الإعلام العالمية والشبكات التكنولوجية والافتراضية فهي تؤثر علي التغيرات في الهويات وبالتالي،

تظهر ثقافة جديدة هي ثقافة الواقع الافتراضي، واصبحت هناك ثقافة خاصة به، وتغير في نفس الوقت تصورنا للهوية(Tamara, 2017, p3)

6- **الاحترام:** وجدت الباحثةانه علي الرغم من اهمية الاحترام إلا أنها وجدت النتائج مغايرة لذلك، وجدت نسبة الاطفال علي مقياس استمارة المقابلة ممن لا يقدوا الاحترام 90% وأكد ذلك أولياء الامور بنسبة 95% ومعلماتهم بنسبة92%، وأشار بورجمان (Borgman 2000) إلى أن هذه المجتمعات الافتراضية لا ترتبط بهوية بذاتها أو قومية معينة ولكنها تجمع بين أفراد ينتمون إلى هويات مختلفة وقوميات متعددة كل ما يجمعهم فقط هو اهتمامات مشتركة.

7- **التسامح:** اتضح للباحثة القصور الواضح وعدم الغفران في تعاملات الاطفال مع الآخرين واكد ذلك نتائجهم من استمارة المقابلة وكان نسبة من أكدوا علي أن التسامح ليست فضيلة بالنسبة لهم ولكنها ضعف وبالتالي الضعيف ينظر له نظرة سيئة فكانت النسبة100% وهي نفس نسبة اولياء الامور والمعلمات ممن اكدوا علي ان التسامح غائب تماماً في عالم الاطفال القائم عليهم هذا البحث، وأشار أبو جراح(2004) في دراسته إلي خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل، فإنها في الوقت ذاته تنمي الانفصال عن الواقع، وحتي عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو مايفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط، والمدة الزمنية التي يتعرض لها الطفل داخل الافتراضي تؤثر علي سلوكياته

الهدف الثاني: تحديد مخاطر العوالم الافتراضية على السلوك الإجتماعي لطفل الروضة.

محاور السلوك الاجتماعي:

1- التفاعل الاجتماعي مع الآخرين: وجدت الباحثة رغم ان الانسان كائن اجتماعي بغريزته ولكن النتائج هنا مختلفة فنجد العزلة والبعد عن الاخرين اصبحت هنا من سمات الاطفال من جراء العوالم الافتراضية وكانت نسبة الاطفال ممن اكدوا علي هذا في اجاباتهم علي استمارة المقياس هي 100% وايضاً هي نفس النسبة لأولياء الامور والمعلمات لأنهم لاحظوا التغيرات التي تحدث لاطفالهم من تجنب الاجتماع مع الغير وتفضيل العزلة واللعب منفردين في العوالم الاغتراضية، واكد ذلك دراسة(Siobhan McGrath,2012) استنتج منها ان التقنيات الرقمية تؤدي إلي العزلة الاجتماعية والخصخصة المتزايدة داخل الأسرة، وبالتالي تؤثر التقنيات الرقمية سلباً علي التفاعل الاجتماعي والتواصل بين الأفراد، وهذا بدوره يؤدي إلي تغيير جذري في العلاقات الأسرية وتآكلت القيم الأسرية.

2- **اتباع القواعد الاجتماعية:** توصلت الباحثة من خلال تحليل نتائج استمارة مقابلة الاطفال واستطلاع رأي اولياء الامور والمعلمين أن الاطفال لايريدوا الالتزام بأي قواعد غير قواعد اللعب في العوالم الافتراضية ودائماً يخالفوا اي امرسواء من أولياء الامور او معلماتهم وكانت نسبة الاطفال ممن صرحوا بذلك 90%، واكد ذلك اولياء الامور بنسبة100% والمعلمات بنسبة95%، ومع ثورة الاتصالات الرقمية وما وفرته من تسهيل وسرعة في عمليات التواصل والوصول إلى مصادر المعلومات ومع ما تحمله هذه الثورة من نتائج ذات آثار إيجابية على الطالب والمجتمع إذا تم استغلال وسائل الاتصال والتقنية الحديثة على الوجه الأمثل، فإن آثارها السلبية تبرز مع التمرد على القواعد الأخلاقية والضوابط القانونية والمبادئ الأساسية التي تنظم شئون الحياة الإنسانية(أيمان عبد الوهاب، 2021: 210).

3- توكيد الذات: ولما كانت الذات وتوكيدها هي هوية الانسان وعليه اثباتها وتوكيدها لكي يستطيع العيش في المجتمع بهويته وثقافته وعاداته وتقاليده ولكن الباحثة توصلت لعكس كل ذلك من خلال ضياع الهوية واختلاط الامر علي الاطفال في عوالم افتراضية ومع قلة خبراتهم لن يميزوا بين الصواب والخطأ ولكن لانبهارهم بهذه العوالم تاهت منهم ذواتهم وأكدوا ذلك من اجاباتهم في استمارة المقابلة بنسبة95%، وكذلك كانت نسبة اولياء الامور والمعلمات 95%و90%علي التوالي ممن اكدوا بضياع هوية هؤلاء الاطفال، وذكرت(هالة حسن بن سعد،2014: 406) في دراستها أن التخفي في كيانات وهمية حيث أن الطفل الذي ينخرط في هذه التفاعلات له الحق أن يخفي نفسه تحت مسميات مختلفة أو ينفصل من هويته، وأحياناً يدخل التفاعلات باسم وهمي وأحياناً يدخل الذكور بأسماء الإناث والعكس، فهوية الطفل أو شخصيته تختفي في ظل هذه التفاعلات بل وتتباين في قوالب عديدة فلا يستطيع الداخل في هذه التفاعلات أن يعرف من الذي يتحدث إلى من.

الهدف الثالث: تحديد التصور المقترح للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة

وأستنتجت الباحثة من كل الدراسات السابقة أن هناك واجبات ومسؤوليات يجب القيام بها علي كل من الأسرة والمعلمين والمؤسسات التعليمية حتي نتجنب مخاطر العوالم الافتراضية علي الأخلاقيات والسلوكيات لدي طفل الروضة ولهذا قامت بعمل هذا التصور المقترح، ولإعداد هذا التصور فكان له أساسيات وفلسفة وأهداف ولتنفيذ هذا التصور أعدت له آليات للتنفيذ وتوضح كل ذلك كالاتي:

1-أساسيات التصور المقترح:

تم إقتراح هذا التصور علي أسس متعددة كالتالي:

- العوالم الافتراضية علي قدر ايجابيتها فلها سلبيتها التي تؤثر علي ذكاء الطفل الاخلاقي وسلوكه الاجتماعي بالسلب.
- أصبحت ظاهرة العوالم الافتراضية محور اهتمام وتعلق لدي الاطفال بدرجة تثير القلق.
- تأثرت ثقافة الأطفال المستخدمين للعوالم الافتراضية تأثر قوي من حيث اللغة والعادات والتقاليد والسلوك والقيم.
- انشغال الوالدين عن تربية أطفالهم التربية الاخلاقية الاجتماعية الصحيحة.
- أهمية الدور الذي يجب أن يقوم به المربين والمسؤلين عن ثقافة الطفل وتربيته.

2- فلسفة التصور المقترح:

تقوم فلسفة التصور المقترح هنا علي أن كل من اولياء الامور وملعلمات اطفال الروضة يجب ان يكونوا علي وعي كاف بمستجدات الأمور في الحياة التكنولوجية التي يتعامل معها أطفالهم ولديهم من الخبرات التي تسمح لهم متابعة اطفالهم وارشادهم للتعامل المثل مع العوالم الافتراضية حتي يتجنبوا أضرارها.

3- أهداف التصور المقترح:

1- ارشاد اولياء الأمور معلمات أطفال الروضة لأختيار المحتوي المناسب من العوالم الافتراضية لهذه الفئة العمرية.

2- ارشاد اولياء الامور ومعلمات أطفال الروضة بمشاركتهم لاطفالهم للدخول لهذه العوالم للمتابعة.

3- ارشاد اولياء الامور ومعلمات أطفال الروضة لحل المشكلات التي قد تواجه اطفالهم في استخدامهم لهذه العوالم وتوعيتهم والحوار معهم.

4- ارشاد الجهات المسؤلة عن تربية الأطفال بالتواصل مع اولياء امور ومعلمات اطفال الروضة لكي تذلل الصعوبات التي قد تواجههم أثناء متابعة أطفالهم في استخدام العوالم الافتراضية.

4- آليات تنفيذ التصور المقترح:

- نغرس القيم الأخلاقية في نفس الطفل التي يجب أن يتحلى بها ومعناها وأهميتها ومرجعيتها الدينية والثقافية، كقيم العدل، والصدق، والأمانة، والإحسان، وحفظ الحقوق، وكف الأذى،

والتسامح، والإصلاح وغيرها الكثير مما تزخر به عقيدتنا الإسلامية وحثنا عليها القرآن الكريم والسنة المطهرة.

•تعليم الطفل قيمة إدارة الوقت والإستفادة من كل دقيقة والعائد الذي سيجنيه من هذه الإستفادة.

•تقنن الأسرة الوقت الذي يمكن للأطفال أن يستخدموا هذه التقنيات سواء توقيت الاستخدام أو الزمن المستغرق.

•إكساب الطفل قيمة الاعتزاز بالهوية الدينية والثقافية والوطنية.

•تطور الأسرة من إمكانيتها ومن أساليب تربيتها ومتابعتها لأطفالها لأنها تتأثر بمستجدات التقنية في العالم.

•تشجع الأسرة أطفالها علي العلم والمبادرة ومسايرة التقدم في العالم.

•تنفتح الأسرة بوعي علي التقنيات الجديدة لكي تحقق التربية الاخلاقية في عصر العولمة.

•تنتقي الأسرة المحتوي الرقمي الذي يقدم لأطفالهم لكي تتجنب الملوثات الفكرية والاخلاقية.

•تقوم الأسرة بتوعية أطفالهم بنوع المحتوي وكيفية أختياره وتجنب المحتوي السئ.

•تواصل الأسرة مع المؤسسة التعليمية التي ينتمي لها الطفل حتي يكون هناك تكامل في التربية الأخلاقية ومتابعة مشتركة لكل مايصدر من اطفالهم من سلوكيات حتي يمكن الأسراع في تعديل ماهو غير مقبول.

•تضع الأسرة ضوابط مناسبة لأستخدام أطفالهم للتقنيات الحديثة والعالم الافتراضي خصيصاً.

•مشاركة الأسرة لأطفالهم في بعض جوانب التعليم الرقمي لخلق جو من الثقة وتبصيرهم بمزايا وعيوب هذه التقنيات التكنولوجية الحديثة.

•تسرع الأسرة في حل أي مشكلة تواجه أطفالهم أثناء أستخدامهم التقنيات الحديثة سواء للتعليم أو للترفيه حتي لا تكون هذه المشكلة عقبة في تقدم أطفالهم والأستفادة المرجوة.

•تشجيع الأطفال علي التفاعل الاجتماعي الحقيقي من خلال ألعاب جماعية لتعزز التفاعل الشخصي وتطير مهارات التواصل الاجتماعي.

•تنظيم أنشطة لياقة بدنية تضم كل أفراد الأسرة مثال ذلك ركوب الدراجات أو رياضة المشي لنعزز الروابط الأسرية والنشاط البدني.

•إنشاء قصص تفاعلية تسردها الأسرة أو المعلمات علي الأطفال، حيث يمكنهم المشاركة في صنع القرار داخل القصة وتخيل نهايان مبتكرة مما يساعد علي تعزيز الأبداع الأدبي والتفكير النقدي.

•تقديم ورش عمل تتضمن أنشطة تساعد الاطفال علي التعرف علي مشاعرهم وإدارتها بطرق صحيحة لتطوير الذكاء العاطفي.

•أن يكون المعلم قدوة للأطفال يحتذي بها في التربية الاخلاقية في التعليم الرقمي.

•يواكب المعلم التغيرات والتحولات في التعليم ووسائله، فالمعلم تحول من كونه مصدر للمعلومات إلى مستشار معلوماتي يوجه ويساعد الطفل علي البحث والتقصي عن المعلومات والمعارف واختيار المناسب لهم.

•يتقن المعلم مهارات التعليم الرقمي وطرق التقييم وأساليب التعليم الرقمية كالتعليم التعاوني والتفكير الناقد وحل المشكلات لتطوير الأطفال أخلاقياً.

•يطور المعلم من نفسه كي يستطيع اختيار ماينا‌سب الاطفال من التعليم الرقمي لمستوي قدراتهم لكي نحصل علي التربية الاخلاقية المطلوبة.

•يعمل المعلم علي غرس القيم الاخلاقية لدي الاطفال ومساعدتهم علي معرفة اهدافها وفائدتها لهم وللمجتمع.

•أن يفعل المعلم الأنشطة المنهجية واللامنهجية لتعليم الأخلاق عن طريق استخدام أساليب التربية الدينية كالقصة وضرب المثل والتعلم بالصواب والخطأ بما يتناسب مع متطلبات التعليم الرقمي.

• تنظيم عروض مسرحية تفاعلية تمكن الاطفال من المشاركة في التمثيل واتخاذ قرارات الشخصيات مما يعزز التفكير الاخلاقي والتفاعل الاجتماعي.

•تقديم برامج موسيقية تفاعلية تسمح للأطفال تعلم العزف علي الالات الموسيقية والغناء الجماعي مما يعزز التعاون والتعبير الفني.

•إنشاء نظام مكافأت اخلاقية يحفز الأطفال علي التصرف بطرق أخلاقية وتعاونية ويكفئ الاطفال علي سلوكيات مثل الصدق والتعاون والاحترام.

•مناقشة الطفال عن القيم الاخلاقية والاجتماعية وتعليمهم كيفية تطبيقها في الواقع.

•تنظيم ورش عمل للقيم الاخلاقية تتضمن قصص تفاعلية وأنشطة عملية لتعزيز قيم مثل الاحترام والصدق والتعاطف.

•يقدم انشطة مجتمعية للأطفال لتعزيز الروابط الاجتماعية ونقلل الفجوة التكنولوجية.

•نعلم الأطفال ثقافتهم وذلك عن طريق الانشطة العائلية لنعزز شعورهم بالانتماء.

•نوفر بيئة تعليمية غنية بالمحفزات الإيجابية لتشجيع الأطفال علي التعلم والتفاعل الاجتماعي بطرق بناءه.

•تنظيم برامج فنون مثل الدراما والرقص لتساعد الأطفال عن التعبيرعن أنفسهم بطرق إبداعية تفاعلية مما يعزز الذكاء العاطفي والاجتماعي والتفكير الاخلاقي.

•تنظيم خدمة مجتمعية حيث يمكن للأطفال وأسرهم أن يقوموا ببعض الأنشطة الاجتماعية مثل مساعدة الفئات المحتاجة أو تنظيف الحدائق ويساعد هذا علي نعزيز المسؤولية الاجتماعية والتعاطف.

•يتضمن المحتوي الذي سيقدم للأطفال سواء كان ألعاب الكترونية أو أفلام أو غير ذلك ثقافة التربية الأخلاقية الرقمية وأهميتها داخل المؤسسة التعليمية وفي المجتمع، سواء ضمن المقرر أو الأنشطة المصاحبة له.

•يبين المحتوي للأطفال القيم الاخلاقية الرقمية وفائدتها ومدي أهميتها للجميع وخطر عدم وجودها.

•يعمل المحتوي علي نمو الجوانب الإبداعية لدى الاطفال بتفعيل أساليب التعليم الرقمية المبتكرة والقائمة على حل المشكلات والتفكير الناقد والتحليل بحسب مستويات المتعلمين وقدراتهم.

•يعمل المحتوي علي نمو المهارات الرقمية لدي الاطفال بما يساهم في حمايتهم من المشكلات الأخلاقية.

•أن يحتوي هذا المحتوي على استراتيجيات تدريسية متنوعة لتدريس القيم الأخلاقية الرقمية بما يتلاءم مع المرحلة العمرية للمتعلمين.

•يشتمل المحتوي علي تدريبات رقمية لممارسة القيم الأخلاقية.

•تقوم المؤسسات التعليمية بمتابعة كل ماهو جديد في العملية التعليمية من تقنيات حديثة وغيرها لمسايرة التطور العالمي.

•تعمل المؤسسات التعليمية علي تحسين البرامج التعليمية الرقمية لكي يتحقق الجانب التربوي الأخلاقي للأطفال.

•تعقد المؤسسات التربوية دورات تدريبية للمعلمين وأولياء أمور الأطفال لأطلاعهم علي كل جديد في العملية التعليمية من تقنيات واستراتيجيات لكي نصل للتربية الاخلاقية المرجوة.

خلاصة النتائج:

قامت الباحثة بتحليل ومناقشة تفسير النتائج وتوصلت إلي مايلي:

1. تحديد مخاطر العوالم الافتراضية على الذكاء الاخلاقي لطفل الروضة.
2. تحديد مخاطر العوالم الافتراضية علي السلوك الاجتماعي لطفل الروضة.
3. تحديد التصور المقترح للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لطفل الروضة.

الأستخلاصات:

مخاطر العوالم الافتراضية علي الذكاء الاخلاقي هي:

- يفقد الأطفال الفرص الحقيقية لتطوير قيمهم الأخلاقية وتعلم كيفية التعامل مع الغير بطرق اخلاقية وإحترام.
- يجذب انتباه الأطفال لتعلم القيم والمكاسب المادية مثل جمع النقاط ويبتعد عن القيم الاخلاقية الحقيقية التي ليس لها مقابل مثل التعاون والصدق والاحترام.
- تعرض الطفل لمحتوي غير مناسب يشوه مفاهيمه الاخلاقية.
- يقل الوعي بالمخاطر الواقعية مما يؤثر علي قدرتهم علي التعامل مع المواقف الاخلاقية بواقعية ومسؤولية.
- هدم القيم التقاليد عند المقارنة بين الحداثة والعراقة
- تأثرت مهارات الاطفال الاجتماعية والاخلاقية لان الالعاب الافتراضية تركز علي الاداء الفردي والانجازات الشخصية، ممايقلل فرص التعلم الجماعي التعاوني.
- التأثر بالاخلاقيات السلبية المنتشرة عبر هذه العوالم الافتراضية.
- يظهر التمرد علي القواعد الاخلاقية والمبادئ الاساسية.
- تعزيز سلوكيات تنافسية سلبية مثل الغش أو تجاهل حقوق الغير لتحقيق الفوز.
- نقلت أنماط وقيم وسلوكيات جديدة إلي الاطفال.
- زيادة التعرض للتنمر الالكتروني وهذا يؤثر سلباً علي قدرتهم علي التفاعل الاجتماعي بشكل صحيح.
- تراجع غير مسبوق في الذكاء الاخلاقي في جميع فضائله.
- ظهور علاقات تقوم على الحرية وتخرج عن القيد التقاليد والأخلاق.

مخاطر العوالم الافتراضية علي السلوك الاجتماعي:

- خلق الفجوة التكنولوجية بين الأطفال الذين لديهم التقنيات التكنولوجية واولئك الذين لايملكونها مما يؤثر علي التفاعل الاجتماعي والعلاقات بين الأطفال في المجتمع.
- تشتت ذهن الأطفال مما يجعلهم يجدون صعوبة في التركيز علي الانشطة التعليمية او التفاعلات الاجتماعية في الحياة اليومية.
- تظهر العزلة الاجتماعية والخصخصة المتزايدة داخل الأسرة، وبالتالي تؤثر التقنيات الرقمية سلباً علي التفاعل الاجتماعي والتواصل بين الأفراد، وهذا بدوره يؤدي إلي تغيير جذري في العلاقات الأسرية وتآكلت القيم الأسرية.
- تشويه فهم الاطفال للصداقة والعلاقات الحقيقة حيث يمكنهم بناء صداقات سطحية أو مؤقتة بدلاً من العلاقات المستدامة والعميقة.
- يفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لايجيد الكلام والتعبير عن نفسه.
- تغيير المفاهيم التقليدية للزمن والمكان.
- ازداد العنف مع زيادة التقنيات العالية.
- يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو مايفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.
- تنمي الانفصال عن الواقع
- يعاني نوع من أنواع الاغتراب يفصله عن واقعه الحقيقي.
- هوية الطفل أو شخصيته تختفي في ظل هذه التفاعلات بل وتتباين في قوالب عديدة
- تفكيك العلاقات الطبيعية وانقطاعها مع الأصدقاء
- تخلق طفلاً غير اجتماعي منطوياً علي نفسه
- ظهور الاصابة بطيف التوحد
- التعرض للأكتئاب قد يصل للانتحار
- هدر الوقت
- ظهر الادمان الرقمي
- تظهر مشكلات في التواصل مع الآخرين
- يقل اداء الاطفال المدرسي

- ضعف التعاطف الاجتماعي وعدم القدرة علي فهم مشاعر الاخرين ويؤدي ذلك لصعوبة في تطوير العلاقات العاطفية الصحية.
- تتأثر قدرة الاطفال علي التكيف سلباً مع المواقف الصعبة في الحياة الواقعية.
- اضعفت فرص تقدمهم بشكل ايجابي
- ظهور ثقافة جديدة هي ثقافة العالم الافتراضي
- تأثر انفعالات الاطفال وقدرتهم علي التعبير عن مشاعرهم

التصور المقترح للحد من مخاطر العوالم الافتراضية علي انخفاض الذكاء الاخلاقي والسلوك الاجتماعي لدي طفل الروضة(اهدافه):

1. ارشاد اولياء الأمور معلمات أطفال الروضة لأختيار المحتوي المناسب من العوالم الافتراضية لهذه الفئة العمرية.
2. ارشاد اولياء الامور ومعلمات أطفال الروضة بمشاركتهم لاطفالهم للدخول لهذه العوالم للمتابعة.
3. ارشاد اولياء الامور ومعلمات أطفال الروضة لحل المشكلات التي قد تواجه اطفالهم في استخدامهم لهذه العوالم وتوعيتهم والحوار معهم.
4. ارشاد الجهات المسؤلة عن تربية الأطفال بالتواصل مع اولياء امور ومعلمات اطفال الروضة لكي تذلل الصعوبات التي قد تواجههم أثناء متابعة أطفالهم في استخدام العوالم الافتراضية.

التوصيات

- إدراج محتوي أخلاقي في محتوي التعليم الرقمي ليكون من أساسيات التعليم لدي الاطفال.
- عقد ندوات ولقاءات بصفة دورية للمعلمين وأولياء امور الاطفال لأطلاعهم علي كل ما يستجد في التعليم الرقمي والعملية التعليمية.
- تشجيع الأسر والمربون والمعلمون على تطوير قدراتهم في التعامل مع التقنية ومعرفة أسس وأساليب التربية والتعليم الرقمي.
- تدريب المعلمين وأولياء الأمور علي كل جديد من تقنيات أو استراتيجيات تعليمية.
- التواصل الملزم لأولياء امور الأطفال مع المعلمين والمؤسسة التعليمية التابع لها الطفل لمعرفة مدي تطور الطفل أو مدي احتياجه لتعديل او تطوير سلوكه الاخلاقي والاجتماعي والتعليمي علي حداً سواء.

بحوث مقترحة:

1- برنامج تدريبي قائم علي فنيات التفاعل الاجتماعي مع الاخرين لطفل الروضة.

2- برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال علي الأستخدام الأمن للعوالم الافتراضية لطفل الروضة.

مراجع عربية:

- إبراهيم يوسف محمد محمود ، حمادة محمد مسعود إبراهيم(2017): "أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي _ السلبي _ الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الالكترونية واستراتيجية التعلم (لعب الدوار– المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال" ، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد172 ،(الجزء الثاني) يناير، مصر .
- أبو جراح(2004): "طفلك والألعاب الإلكترونية"– مزايا وأخطار(1)، المتميزة، ع(23)، ذو القعدة 1425.
- احمد حسن عاشور، محمد مصطفي طه ، حسني زكريا النجار(2014): " مدخل إلي صعوبات التعلم(الأسس النظرية. الصعوبات النمائية والأكاديمية والاجتماعية والانفعالية. الخدمات المساندة"، دار الزهراء للنشر والتوزيع، الرياض.
- أحمد سمير صديق أبو بكر(2019): "الذكاء الأخلاقي كمنبئ بجودة الصداقة لدي طلبة جامعة المنيا:، مجلة العلوم التربوية والنفسية، جامعة البحرين، مركز النشر العلمي،2(20)، 581– 615، مسترجع من: http://search.mandumah.com/Record/1035147
- أحمد محمد عبد الرؤوف شرف الدين(2019):" المواطنة الرقمية الوقاية والحل"، كلية التربية، دراسات في التعليم الجامعي، مركز تطوير التعليم الجامعي، جامعة عين شمس، ع(45).
- أسماء إسماعيل أحمد عبد الواحد(2018): "إعداد برنامج لطفل الروضة في ضوء بعض النظريات التربوية الحديثة"، مجلة الطفولة، (93)، جامعة القاهرة.
- أسماء فتحي السيد علي(2017): "دور الأسرة في توعية الأبناء في ضوء تحديات العصرالرقمي دراسة ميدانية بحافظة المنوفية، مجلة كلية التربية ببنها، ج(1)، ع(112).
- أماني جرار (2019) دور التربية الأخلاقية في تعزيز مفهوم المسؤولية الاجتماعية لدى– طلبة الجامعات الأردنية من وجهة نظرهم .جامعة فيلادلفيا .الأردن .دراسات العلوم التربوية.مج ٤٦ . ع3.
- أماني شلبي علي علي شلبي (2021): "فلسفة التربية الوالدية في الفكر التربوي الإسلامي"(دراسة تحليلية)، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، ع(112).
- أميرة عبد السلام زايد (2020) القيم الأخلاقية، مجلة كلية التربية، جامعة كفر الشيخ،– مج 20، ع2.
- إيمان عبد الحكيم رفاعي عبد الواحد(2020): "دور الأسرة في تحقيق الأمن الرقمي لطفل الروضة في ضوء تحديات الثورة الرقمية"، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، جامعة أسيوط، ع(14).

- ايمان عبد الواحد (2021) ميثاق أخلاقي مقترح للمجتمع الجامعي في ضوء تطبيق التعليم الهجين بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا أنموذجاً، مجلة الطفولة والتربية، جامعة الإسكندرية .مج 13، ع45.
- إيمان عبد الوهاب هاشم سيد(2021):" دور المدرسة الابتدائية في غرس قيم المواطنة الرقمية–دراسة تحليلية"، المجلة العلمية، كلية التربية جامعة أسيوط، مج37، ع10.
- إيناس السيد سادات البصال(2022): "برنامج قائم علي التدافع الإيجابي لتحسين بعض مهارات السلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة المنبئين بصعوبات التعلم الاجتماعية والانفعالية"، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، كلية التربية للطفولة المبكرة،ع(24)، جامعة اسيوط.
- ايناس محمد محمود(2021)" مستويات التفكير الأخلاقي وعلاقته بصنع القرار في ظل تحديات التعليم الرقمي لدى طلاب كلية التربية جامعة المنصورة .مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، ع36.
- بسنت خيرت حمزة، إنجي خيرت حمزة(2022): "دور تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية الوعي الثقافي والاجتماعي لدي الطفال"، المجلة العلمية ، كلية الآداب، جامعة أسيوط، ع85.
- بشاير عويمر السلمي(2020):" معوقات وتحديات تطبيق التعليم الرقمي في قرى المملكة العربية السعودية، قرى الطائف أنموذجا، المؤتمر الدولي الافتراضي لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي، مج2.
- بطرس حافظ بطرس(2010): "تعديل وبناء سلوك الأطفال"، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان.
- جليلة مرسي عبد المنعم (2011):"جودة الحياة والذكاء الخلقي لدي عينة من طلاب كلية التربية . المجلة المصرية للدراسات النفسية، 21(27).
- جمال على الدهشان(2018): "تربية الطفل المصري في العصر الرقمي بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل"، المؤتمر الدولي الأول لكلية رياض الأطفال" بناء طفل لمجتمع أفضل في ظل المتغيرات العالمية"، كلية رياض الأطفال، جامعة أسيوط.
- جمال علي خليل الدهشان(2015):" المواطنة الرقمية مدخلاً لمساعدة أبنائنا على الحياة في العصر الرقمي"، مجلة كلية التربية جامعة المنوفية .
- جهيدة توبرينات، زهية مسعودي(2018) التربية الأخلاقية ودورها في تنمية المسؤولية الاجتماعية للفرد والمجتمع .مجلة الحكمة للدراسات الاجتماعية، ع 15.
- حامد الإقبالي (2019) مقتضيات التحول إلى التعليم الرقمي الموجه لصغار السن في– الوطن العربي .المجلة التربوية .جامعة سوهاج .كلية التربية .ج68

- حسام سميرعمر(2021): "الرقمنة والطفل: المخاطر المحتملة وآليات الحماية، مجلة خطوة، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع(42).
- حسين عبيد جبر، بشرى سليمان كاظم(2014): "السلوك الاجتماعي وعلاقته بمفهوم الذات لدى طلبة كلية الفنون الجميلة"، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، جامعة بابل، 4(2)
- حمدي عبدالله عبد العظيم(2013): "برامج تعديل السلوك وطرق تصميمها(مجموعة برامج عملية ونماذج تطبيقية)"، مكتبة أولاد الشيخ للتراث، ط(1)، القاهرة.
- حنان محمد عبد الحليم نصار، وشريهان عبد السلام عبد السلام على، ومحمد مصطفى غلوش(2019): "برنامج قائم على المسرح التفاعلي البنائي لتنمية مهارة التواصل الإجتماعي الإيجابي لدى طفل الر وضة ذوي النشاط المفرط"، مجلة كلية التربية، جامعة كفر الشيخ، 19(1).
- خالد صلاح حنفي محمود (2019): "حماية الطفل العربي على الإنترنت في ضوء الاتجاهات العالمية المعاصرة"، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية بالقاهرة، ع(34).
- خديجة العظامات(2018): "التأثير السلبي لوسائل تكنولوجيا الاتصال الحديثة على تربية النشء من وجهة نظر أولياء الأمور ، مجلة جامعة النجاح للأبحاث ،مج(32)، ع(10).
- زينب عبد الله زايد (2020) نموذج مقترح لتعليم الأخلاق لطلاب المرحلة الثانوية في ضوء النظرية الأخلاقية الإسلامية، مجلة التربية، جامعة الأزهر، ع187، ج(4).
- سمير المختار السيد(2020): "أساليب المعاملة الوالدية وانعكاسها علي السلوك الاجتماعي الإيجابي للأبناء"، مجلة كلية الآداب، ع(29)، جامعة الزاوية.
- السيد عبد القادر شريف(2014): "امدخل إلى رياض الأطفال"، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، القاهرة
- صابرين زغلول السيد(2018): "سطوة الميديا"العالم الافتراضي" واثره في المجتمع المدني"، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، لبنان، مج4، ع11.
- صالح ابن سالم العلوي، ألاء بنت خليل الخليلة، اخلاص بنت يعقوب(2019): "تقرير مسرد الثورة الصناعية الرابعة"، دار الشؤون الخارجية والاتصالات.
- طه محمد مبروك، أسماء محمد خليفة، سارة احمد احمد(2019): "السلوك الإجتماعي الإيجابي لدي أطفال الروضة"، مجلة بحوث ودراسات الطفولة، ع(1)، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف.
- ظافر أحمد القرني(.2021) استشراف مستقبل التعليم والتعلم الرقمي بعد جائحة- كورونا .مجلة جامعة الطائف للعلوم الإنسانية، ج7.

- عاصم عبد المجيد كامل احمد، إبراهيم محمد سعد عبده(2016): "التنمر المدرسى وعلاقته بالذكاء الأخلاقى لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، دراسة تنبؤية، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة
- عايد كامل(2016): "تكنولوجيا الإعلام والأتصالات وتأثيرها علي قيم المجتمع الجزائري، جامعة أبي بكر بلقايد، تلمسان، الجزائر.
- عبد الرحمن بدوي(2011): "مناهج البحث العلمي"، وكالة المطبوعات للنشر، الكويت.
- عبد الله صالح المريخي(2015): "برنامج لتنمية بعض أشكال السلوك الإجتماعي الإيجابي للطفل المعاق عقلياً القابل للتعليم بالمملكة العربية السعودية، رسالة دكتوراة، معهد الدراسات والبحوث التربوية، قسم الإرشاد النفسي والتربوي، جامعة القاهرة.
- عبد الله محمد كمهان(2018): "استراتيجيات تقديم الذات وعلاقتها بالسلوك الإجتماعي الإيجابي لدي عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة بيشة"، مجلة العلوم التربوية والدراسات الإنسانية، مج(7)، ع(17)، جامعة تعز.
- عبد الهادي احمد النجار(2012): "دور الفيس بوك في تشكيل المجال العام لدي الشباب الجامعي المصري نحو أحداث ثورة 25 يناير، مجلة كلية الآداب، جامعة الزقازيق، ع62.
- على سليمان مفلح(2016): "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني"، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج4، ع16، فلسطين.
- علي حسن عبد الإله، محمد إبراهيم الدالي(2018): "تكنولوجيا الواقع الافتراضي ومستقبل الرسوم المتحركة"، المؤتمر الدولي الرابع للفنون التشكيلية وخدمة المجتمع، كلية الفنون الجميلة بالأقصر.
- علي سليمان الصوالحه، يسري راشد العويمر، علي مصطفي العليمات(2016): "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي طفل الروضة"، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج(4)، ع(16).
- عماد عبد الرحيم الزغلول(2010): "نظريات التعلم"، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان.
- غسان معلا بركات(2020): " فاعلية برنامج قائم على التثقيف الإعلامي في تنمية السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى طفل الروضة : دراسة شبه تجريبية ي مدينة طرطوس.، مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، سلسلة الآداب والعلوم الانسانية، 42(4).
- فاطمة الزهراء سالم، حسن شحاتة (2019): "التربية الأخلاقية في المجتمع العربي المعاصر"، دار العالم العربي، القاهرة.

- محمد بكر نوفل(2007): " الذكاء المتعدد في غرفة الصف النظرية والتطبيق."، عمان دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- محمد عبد الهادي حسين (2003): " .تربويات المخ البشري" ، دارالفكر للنشر والتوزيع، عمان.
- محمد عرفات(2016): "التنشئة الاجتماعية"، ط3، عمان، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع ودار مكين للنشر والتوزيع.
- حمد علي القحطاني(2020): "فعالية برنامج ترويحي لتحسين مستوي السلوك الإيجابي لدي الأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية"، مجلة جامعة تبوك للعلوم الإنسانية والإجتماهية، ع(9)، جامعة تبوك.
- محمد فضل الولي عبد الله(2017):" العوالم الافتراضية Virtual World"، مقالة، بوابة تكنولوجيا التعليم: https://drgawdat.edutech-portal.net/archives/15028
- محمد محمد عليان، زهير عبد الحميد النواجحة(2014): "فاعلية برنامج إرشادي في تنمية بعض أشكال السلوك الإجتماعي الإيجابي"، مجلة القدس المفتوحة، مج(2)، ع(5)، جامعة القدس المفتوحة، فلسطين.
- مروة عوف (2021) "التحديات التي تواجه التربية الإعلامية في مجال التعليم في ضوءالتعليم الرقمي"، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، جامعة القاهرة، كلية الإعلام، مج 20 ، ع 2.
- مشاعل عسير العتيبي(2018):" دور قائدات المدارس في تبني مشروع المواطنة الرقمية"، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، ع14، مج2 .
- مني خليفة(2018): "إدمان العوالم الافتراضية يستنزف أطفالنا- اخصائيون يحذرون من اقتحام الأجهزة الذكية لبيوتنا"، جريدة البيان، الفجيرة، أبو ظبي.
- منيرة سعيد المقاطى (2018): "السلوك الإيجابى فى التعليم"، شبكة الألوكة، http:/www.alukah.net
- مها الشحروري(2007): "الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة(مالها وما عليها)"، ط1، دار المسيرة، عمان.
- موفق سليم بشارة(2015): "أثر برنامج تدريبي مستند الي نظرية بورب في تنمية الذكاء الأخلاقي لدي أطفال قرية sosفي الأردن، المجلة الأردنية في العلوم الربوية، 9(4)، 202- 262.
- الن هاو، ت ثائر ديب(2015): "النظرية النقدية"، المركز القومي للترجمة.
- نجوان عباس همام، غادة كامل سويفي جاد الرب(2018): " برنامج تدريبي قائم علي نظرية بوربا في الذكاء الأخلاقي لخفض السلوك التنمري لدي أطفال الروضة"، مجلة دراسات في الطفولة والتربية،

جامعة أسيوط، كلية التربية للطفولة المبكرة، ع(5)، مسترجع من: http://search.mandumah.com/Record/941902

- نعمة سيد خليل(2015): "الذكاء الأخلاقي وعلاقته بمفهوم الذات لدى المراهقين والمراهقات في المرحلة الثانوية من التعليم العام"، مجلة كلية التربية، جامعة ا لأزهر،ع(١٦٢)، مج(34)، ج(1).
- نوف سعود الصقيران(2018): " فاعلية برنامج تدريبي لتنمية بعض مكونات الذكاء الأخلاقي لدى طالبات المرحلة الابتدائية ذوات الإعاقة الفكرية البسيطة"، المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة،(4).
- هالة حسن بن سعد الجزار(2014) ، "دور المؤسسة التربوية في غرس قيم المواطنة الرقمية": تصور مقترح دراسات عربية في التربية وعلم النفس : رابطة التربويين العرب، العدد (56).
- هبة ديوب(2020): "فاعلية برنامج قائم علي التثقيف الإعلامي في تنمية السلوك الاجتماعي لدي طفل الروضة: دراسة شبه تجريبية في مدينة طرابلس"، مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، كلية التربية، جامعة تشرين، اللاذقية، سوريا، 42(4).
- هبه سعد عمران(2016): "فعالية برنامج تدريبي قائم على مكونات الذكاء الأخلاقي في تنمية مستويات الأحكام الخلقية لدي عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمنهور.
- هند الريمان(2007): "العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن (Grand Theft Auto)" دراسة شبه تجريبية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعةالإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.
- وجدى محمد بركات، توفيق عبد المنعم توفيق(2009):" الأطفال والعوالم الافتراضية" "آمال ومخاطر"، مؤتمر الطفولة في عالم متغير،الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.
- وسام سالم نايف(2015): " تأثير الألعاب الإلكترونية علي الأطفال" دراسة وصفية تحليلية للأطفال في ألفيه العمرية من 7- 15.
- وفاء أحمد عياض الغامدي(2022):" متطلبات التربية الأخلاقية في ضوء التعليم الرقمي دراسة تحليلية"، مجلة كلية التربية جامعة عين شمس، ع 46، ج3.
- وفاء محمد جاسم(2013): "أثر برنامج تدريبي بالموسيقي في تنمية السلوك الإجتماعي المرغوب فيه لدي أطفال الحضانة، الجمعية العراقية للعلوم التربوية والنفسية، ع(97)، الجمعية العراقية للعلوم التربوية والنفسية، العراق.

- ولاء عبد التواب جبر عبد المجيد(2022): "برنامج قائم علي التعلم الممتع لإكساب طفل الروضة ثقافة السلام وأثره علي السلوك الإجتماعي لديه"، مجلة الطفولة، ع(42)، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة..
- ولاء عبد التواب جبر عبد المجيد(2022): "برنامج قائم علي التعلم الممتع لإكساب طفل الروضة ثقافة السلام وأثره على السلوك الإجتماعي لديه"، مجلة الطفولة، ع(42)، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
- ياسمين عاطف يونس أمين(2022): "برنامج ارشادي لتنمية الذكاء الاخلاقي لاطفال ماقبل المدرسة المتنمرين"، مجلة كلية التربية، ع(120)، جامعة المنصورة.

مراجع اجنبية

-BeHabib, seyla 1992, Calhoun, ed, and, models of the public sphere, Ha-bermas, combridge mass, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England, P. 87.
-Behzad Pourgharib, Baudrillardian Concepts of Hyperreality and Simula-cra in Margaret Atwood's Oryx and Crake, Khazar University Press, volumw21, 2018, p 40.
-Borba, M. (2008). Membangun Kecerdasan Moral. Jakarta:Gramedia Pustaka.
-BORBA, M.(2001). Building Moral Intelligence: The Seven Essential Virtues That Teach kids to do the Right Thing, Jossey Bass Draft, San Fransisco , 336.
-Borba,M.(2003) :"Esteem Builders",San Francico: Jalmar Press.
-Cherry, K. (2018). The 4 Stages of Cognitive Development "Background and Key Concepts of Piaget's Theory". Retrieved at October 15,. From https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of- cognitive-development2795457.
-Cherry, K.(2018). Gardner's Intelligences .Retrieved at October 22. Theory of Multiple.
-Clarken, Rondy H.(2010). Considering Moral Intelligence as Part of a Holistic Education, Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, Denver, CO, 4, 9.
-Dickey, M.D. (2005) "Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance learning.", British Journal of Educational Technology, 36:3 (pp.439-451).
-Dönmez, O., Odabaşı, H. F., Yurdakul, I. K., Kuzu, A., & Girgin, Ü. (2017). Development of a scale to address perceptions of pre-service teachers regarding online risks for children. Educational Sciences: Theory & Practice, vol. 17 No.3.
-Gullickson, D. (2016). Bulid ing moral intelligence. SanFrancisco; Jossey Bass INC.

-Gullickson, T (2004). The Moral Intelligence of children, How to raise a Moral Childe. New York: Bantam Books.
-Harman,G.(2015). Moral Realism is Moral Relativism. Retrieved at 22 February, 855- 863.
https://ar.wikipedia.org/wiki/le 25/05/2015/11h2 ة 2.
https://scholar.google.com.eg/scholar?q=unicef+2017&hl=ar&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
-Lennick, D., & Kiel, F. (2011). Moral intelligence: Enhancing business performance and leadership success in turbulent times. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
-Siobhan McGrath, New Media Technologies in the Household, De-partment of Sociology, National University of Ireland Maynooth, 2012.
-Sphere, greg goldbberg, Rethinking the public/virtual The problem with Participation, Wesleyan University, USA ew media & society, 2020
-Tamara Lobanova-Shunina, Technology impact on developing virtual identity, Riga Technical University, Faculty of Mechanical Engineering, Transport and Aeronautics, Latvia, 2017, p 3-4.
-Wispe, L. (1972). Positive forms of social behavior. An overview of social issues. 28.
-Zelidman, A. (2014). Empathy as a moderator of adolescent bullying behavior and moral disengagement after controlling for social desirability
-Zhang, Q & Zhao, H.(2017). An Analytical Overview of Kohlberg's Theory of Moral Development in College Moral Education in Mainland China. Open Journal of Social Sciences, 5, 151- 160.