فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل الإسلامية و تنمية مهاراته اللغوية مقاربة معاصرة بين النمو المعرفي والتمكين الثقافي

أ.د نجمة خليفة عطية
الأكاديمية الليبية للدراسات العليا/ ليبيا
ghrammylad9@gmail.com

The effectiveness of electronic games in shaping a child's Islamic culture and developing their language skills: A contemporary approach to cognitive growth and cultural empowerment

Prof. Dr. Najma Khalifa Attia
Libyan Academy for Graduate Studies/Libya

تاريخ الاستلام: 20-05-2026، تاريخ القبول: 29-5-2026، تاريخ النشر: 31-5-2026.

الملخص:

باعتبار أنَّ مرحلة الطفولة هي مرحلة تتكون فيها شخصية الإنسان بأبعادها المختلفة، و اتجاهاته المستقبلية، وأنَّ الألعاب الإلكترونية -التي تشغل جزءاً كبيراً من حياة الطفل- تلعب دوراً رئيسياً في بناء شخصيته بجوانبها المعرفية ، واللغوية، والمهارية ؛ لذا هدف البحث إلى معرفة مدى فاعلية هذه الألعاب في تكوين ثقافة الطفل الإسلامية، و تنمية مهاراته اللغوية، مشيراً إلى دورها في إشباع حاجات الطفل، و تأثيرها على توجهاته العقائدية، وفق ضوابط الأزهر الشريف بشأنها. كذلك تناول البحث فاعلية البيئة الثقافية والتعليمية في اكتساب المهارات اللغوية، و أهمية دور الأسرة في تحقيق النمو المعرفي و العقلي لدى الطفل مما يمكنه من اكتساب مهارتي التحدث و القراءة وفق قواعد لغوية سليمة.

و أسفر البحث عن جملة من النتائج التي أشار من خلالها إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، مؤكداً فاعلية البيئة الثقافية والتعليمية في اكتساب الطفل المهارات اللغوية من خلال علاقته بالبيئة التعلمية النشطة؛ فهي المحفز الرئيس لاستخدام اللغتين الشفهية والمكتوبة، منوهاً إلى خطورتها ؛ فهي وسيلة إعلامية تحمل رسائل مشفرة تهدف لتحقيق غايات ثقافية وسياسية ودينية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – مرحلة الطفولة - المهارات اللغوية

Abstract

Childhood represents a critical developmental stage during which an individual's personality, intellectual capacities, values, and future orientations are formed. Given that electronic games occupy a substantial portion of children's daily lives, they play a significant role in shaping various aspects of their development, including cognitive, linguistic, and practical skills. This study aims to examine the effectiveness of electronic games in fostering children's Islamic cultural awareness and enhancing their language skills. It also explores the extent to which these games satisfy children's developmental needs and influence their religious and ideological orientations, while considering the regulatory guidelines and ethical standards established by Al-Azhar regarding their use.

Furthermore, the study investigates the role of cultural and educational environments in facilitating language acquisition and highlights the importance of family involvement in

promoting children's cognitive and intellectual growth. Such support enables children to develop effective speaking and reading skills based on sound linguistic principles.

The findings reveal that educational electronic games can effectively contribute to the development of productive thinking among children in early childhood. The study also emphasizes the crucial role of cultural and educational environments in fostering language acquisition through children's engagement in active learning contexts. These environments serve as primary catalysts for the meaningful use of both spoken and written language. At the same time, the study draws attention to potential risks associated with electronic games, noting that they may function as influential media tools carrying implicit messages designed to advance specific cultural, political, or religious agendas
Keywords: Video games – Childhood – Language skills

مقدمة البحث:

إنَّ مرحلة الطفولة هي من أهم المراحل في حياة الإنسان، حيث يبتدئ فيها بتكوين شخصيته بأبعادها المختلفة، و اتجاهاته المستقبلية، كما أنَّ الألعاب التي يمارسها الطفل تلعب دوراً أساسياً في بناء شخصيته بجوانبها المعرفية و المهارية و الوجدانية ، وغرس القيم الإسلامية و مبادئ الدِّين الحنيف؛ لذا ارتأت الباحثة أن يكون موضوع بحثها **(فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل الإسلامية و تنمية مهاراته اللغوية- مقاربة معاصرة بين النمو المعرفي و التمكين الثقافي)** و يهدف البحث للكشف عن فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل الإسلامية و تنمية مهاراته اللغوية، وذلك باتباع المنهج الوصفي الذي يقوم على استقراء الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث، والمقارنة بين نتائجها، بغية الوصول والاستفادة منها للإجابة عن تساؤلات البحث حول أهمية الألعاب الإلكترونية في تحقيق النمو المعرفي و العقلي لتنمية الأداء اللغوي و مهارتي التحدث و القراءة لدى الطفل، ومدى إمكانية استثمار الألعاب الإلكترونية في غرس القيم والمبادئ الإسلامية.

و ذلك من خلال محاور البحث التي تتطرق في المطلب الأول لمفهوم الألعاب الإلكترونية ونشأتها، وأنواعها، و أهميتها، و دورها في إشباع حاجات الطفل، و أقسامها، و خصائصها، و تأثيرها على توجهات الطفل العقائدية، كما سيتطرق البحث لموقف الأسرة من ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية، و فتوى الأزهر الشريف بشأنها، و ضوابط الألعاب الإلكترونية كما وردت في فتوى الأزهر .

أما المطلب الثاني فقد خُصص للحديث عن الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية فتناول نشأة لغة الطفل و المراحل التي تمرُّ بها، و فاعلية البيئة الثقافية و التعليمية في اكتساب المهارات اللغوية، كما تطرق لأهمية الدور الذي تؤديه الألعاب في إكساب الطفل المهارات اللغوية، و النمو اللغوي القرائي لدى أطفال ما قبل المدرسة، و دور الأسرة في إكساب الطفل المهارات اللغوية. و انتهى البحث إلى جملة من النتائج التي تؤكد في مجملها فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين شخصية الطفل القائمة على تعاليم الدِّين الإسلامي، و أهميتها في تحقيق النمو المعرفي و العقلي لدى الطفل مما يمكنه من اكتساب مهارتي التحدث و القراءة وفق قواعد لغوية سليمة ، فالطفل هو المستقبل القادم، و ما يرسم هذا المستقبل هو التربية الصالحة و القائمة على مبادئ الدِّين الحنيف ، و التلقين اللغوي الذي نقدِّمه لهذا الطفل في الحاضر.

أهمية البحث:

تعدُّ الطفولة أولى مراحل نشأة الإنسان، و التي ينبغي أن تحظى بالاهتمام ، و المزيد من الرعاية، لما لها من أثر في تكوين شخصية الفرد و اتجاهاته المستقبلية ؛ و ذلك بتوظيف المثيرات الأكثر التصاقاً بيومياته التوظيف الأمثل، و لعل في ألعابه ما يحقق ذلك؛ لذا يركز البحث على الألعاب الإلكترونية وفاعليتها في توجيه شخصية الطفل نحو القيم و المبادئ الإسلامية و تنمية مهاراته اللغوية.

أهداف البحث:

- ❖ تأكيد فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين شخصية الطفل الإسلامية و تنمية مهاراته اللغوية.
- ❖ التنويه إلى أهمية الألعاب الإلكترونية في تحقيق النمو المعرفي و العقلي لدى الطفل.
- ❖ بيان كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية لاكتساب الطفل مهارتي التحدث و القراءة.

تساؤلات البحث:

- ✓ ـ ما مدى فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين شخصية الطفل الإسلامية و تنمية مهاراته اللغوية؟
- ✓ ما هي أهمية الألعاب الإلكترونية في تحقيق النمو المعرفي و العقلي لدى الطفل؟
- ✓ كيف يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية لاكتساب الطفل مهارتي التحدث و القراءة؟

منهج البحث:

بالنظر لطبيعة البحث فقد ارتأت الباحثة في المنهج الوصفي منهجاً مناسباً لتحقيق الأهداف التي يسعى إليها البحث، من خلال استقراء الدراسات و الأدبيات السابقة ، و التي لها صلة بموضوع البحث وفي جمع البيانات المتعلقة بموضوع البحث، والمقارنة بين نتائجها بغية الوصول بالبحث إلى أهدافه.

الدراسات السابقة:

- دراسة العظمات(عجايب محمد عبد الرحمن) وجاءت بعنوان(فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم الإسلامية لدى طلبة رياض الأطفال في محافظة جرش) و توصلت الدراسة إلى أنَّ الألعاب الإلكترونية فعالة في تنمية القيم الإسلامية لدى طلبة رياض الأطفال، وأوصت الدراسة بأن يحرص المشرفون التربويون و القائمون على المناهج و المعلمون على توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم الإسلامية، و تطبيقها في مدارس المملكة و على مختلف المراحل التعليمية.
- دراسة حلمي (محمد علاء الدِّين) و كانت بعنوان (تأثير الألعاب على التعلم اللغوي للأطفال)، و هدفت الدراسة إلى التعرُّف على أثر استخدام ألعاب القواعد كأحد الألعاب اللغوية في إكساب أطفال ما قبل المدرسة بعض التراكيب النحوية، و قدّم الباحث تصميماً لقائمتي التراكيب النحوية وألعاب القواعد.
- دراسة عبد المجيد(عواطف حسن) و المزيني(نوف سلمان) و المعنونة بـ (فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية)، و يهدف البحث إلى لتعرف على فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية، و تحديد المفاهيم النحوية المراد إكسابها باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لديهن.

و تميَّزت هذه الدراسة عن سابقتيها كونها مهتمة بالتعرض لأثر بيئة الطفل الثقافية و التعليمية في اكتساب مهارته اللغوية و على وجه الخصوص مهارتي التحدث و القراءة ، و خاصة في مرحلة الطفولة المتأخرة و بعد التحاقه بالمدرسة، والدور المنوط بالأسرة في اكتساب الطفل هذه المهارات. كما يركز البحث على موقف الأسرة من الألعاب الإلكترونية وفق ضوابط الأزهر الشريف بشأنها لزرع القيم الإسلامية و مبادئ الدِّين الحنيف في عقل الطفل و وجدان وجدانه.

مصطلحات البحث:

-الألعاب الإلكترونية (Games Electronic):

لغة: اللَّعِبُ و اللَّعْبُ: ضدُّ الجِدِّ، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً و لَعْباً، و لَعَّبَ، و تَلاعَبَ، و تَلَعَّبَ مرَّة أُخرى، و أَلْعَبَ المرأَةَ: جَعَلَها تَلعَبُ، و أَلْعَبها: جاءَها بما تَلْعَبُ به ،و مَلاعِبُ الصبيان والجواري في الدار من دِيارات العرب: حيث يَلْعَبُونَ: الواحدُ مَلْعَبُ.(يُنظر: ابن منظور، لعب، د.ت).

اصطلاحاً: اللعب في الاصطلاح" نشاط سلوكي هام يقوم بدور أساسي في تكوين شخصية الفرد، و تأكيد تراث الجماعة أحياناً. وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، و تتميز بها المقاربات العليا و الإنسان على وجه الخصوص"(الصرايرة، 2011م،ص21).

والألعاب الإلكترونية: "نوع من الألعاب التي تُفرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو)، و على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدِ استخدام اليد مع العين(التآزر البصري/الحركي) أو تحدِ الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية" (الشحروري، 2008م، ص31).

و إجرائيا هي" جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، و تشمل هذه الألعاب، ألعاب الحواسيب، أو الكمبيوتر، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية" (عثمان،2018،ص132).

-مرحلة الطفولة :

عرَّفت حلقة العناية بالثقافة القومية للطفل العربي لدى انعقادها في بيروت عام 1970م مرحلة الطفولة بأنَّها" الفترة الزمنية التي تبدأ من الميلاد إلى السن السابعة عشر، أي السن التي يُصبح فيها الناشئ قادراً على الاتصال المباشر بالتراث الحضاري دون الحاجة إلى وسيط يقوم بشرح هذا التراث وتبسيطه و تدريجه، و يكون الإطار الزمني لمرحلة الطفولة بهذا المعنى ممدداً إلى أعماق مرحلة الشباب أو بدايتها على أقل تقدير"(عبد المنعم، وسامي، 2011، ص177).

- تنمية:

لغة: التنمية في اللغة من الفعل نَمَى يَنْمي نمياً و نميًّا و نماءً و نِمية زاد و كثر(الفيروزآبادي ، 2005،ص1322).

اصطلاحاً: التنمية في الاصطلاح" ظاهرة اجتماعية نشأت مع نشأة البشر المستقر؛ فزاد الإنتاج وتطورت التجارة، وهي العمليات التي بمقتضاها توجه الجهود لكل من الأهالي و الحكومة بتحسين الأحوال الاقتصادية ، والاجتماعية ، و الثقافية في المجتمعات المحلية لمساعدتها على الاندماج في حياة الأمم و الإسهام في تقدمها بأفضل ما يمكن"(السبتي،2004،ص3).

- المهارات اللغوية:

لغة: جاء في لسان العرب لابن منظور أنَّ المهارة بمعنى" الحذق في الشيء، و الماهر الحاذق بكل عمل أكثر ما يوصف به السابح المجيد، و الجمع مهرة ، يقال: مهرتُ بهذا الأمر أمهر به مهارة أي صرتُ حاذقا"(ابن منظور، لسان العرب، مهر، د.ت).

اصطلاحاً: المهارة في الاصطلاح هي:" القدرة على تنفيذ أمر ما بدرجة إتقان مقبولة تبعاً للمستوى التعليمي للمتعلم"(المصطفى،2002،ص34).

و المهارة إجرائيا هي:" إمكانية أداء عمل معين بدقة و بسرعة و على نحو جيّد(عبد الحميد،1988،ص299، و سعادة،2001،ص77).فهي " حذاقة تُنمى بالتعليم و هي إمَّا كلامية أو حركية أو كلاهما" (عاقل،1971،ص105).

والمهارة هي" الأداء الذي يؤديه الفرد بسرعة و سهولة و دقة، سواء أكان ذلك الأداء جسمياً عقلياً مع توفير الجهد و التكاليف"(الهاشمي، وطه حسين ،2008،ص23) ويتمُّ ترسيخ مهارات اللغة لدى الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة، حيث يتزود فيها بما بألفاظ و جمل مبسطة تتوافق و المرحلة العمرية وقدرته العقلية على الاستيعاب اللغوي.

المطلب الأول

الألعاب الإلكترونية وسيلة تربوية

المحور الأول: نشأتها و دورها في إشباع حاجات الطفل

أولاً: نشأتها

الألعاب الإلكترونية نشاط ذهني ظهر في الستينات من القرن العشرين ؛ ليشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الهواتف المحمولة ، وألعاب اللوحات الإلكترونية، ويذكر ألان لوديبار دارAlain le Dibfrder أن عالم الألعاب الإلكترونية مرَّ بست مراحل حتى عام 2003م، و المرحلة السابعة خلال العام2004م ، وماهي إلاَّ مرحلة متقدِّمة من ألعاب الفيديو، والتي تُمارس على التلفزيون و الهاتف النقال:-

المرحلة الأولى: وكانت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر، و منها ألعابpong، و حرب الفضاءSpace war.

المرحلة الثانية: و تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب Vcs2600 من أتاري، و التي تتضمن سُلَّم ألعاب بأهداف و قواعد جديدة.

المرحلة الثالثة: مرحلة مصاحبة لتطوير أجهزة الكمبيوتر في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية،عائلة كومودورCommodore و سينكليرSinclair، و في عام 1986 أتاري أس تي Atari st و الذي يمثل الذروة لهذه المرحلة.

المرحلة الرابعة: تتزامن هذه المرحلة مع انتصار الياباني الذي تجسده نينتاندو عبر سوبر نيس SUPER NES وكذا لمؤسسة نصفها مملوك لليابانيين و هي سيغا SEGA ، و تعدُّ هذه المرحلة هي مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي.

المرحلة الخامسة: تتزامن هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimedia، و سُجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو سونيsony بلعبته بلاي ستايشن Playsation.

المرحلة السادسة: صاحب هذه المرحلة دخول ميكروسوفت Microso ، والصراع بين عارضات التحكم بي أس2-ps، و غايم كوب game cube و ايكس بوكسxpox.

المرحلة السابعة: تزامن مع هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة مع دخول العام2004م، حيث أعلنت سوني عن إطلاق بلاي ستايشنPlaysation المتنقل psd، والذي تمَّ عرضه في الأسواق اليابانية (يُنظر: أبو القاسم،2019،ص13-18).

والألعاب الإلكترونية "برنامج معلوماتي يُمارس بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى لاعتمادها على الوسائل نفسها ، و نعني بها الحواسيب المحمولة و الثابتة، والهواتف النقالة، والتلفاز وغير ذلك من الوسائط ، وتمارس الألعاب الإلكترونية بشكل جماعي عبر الإنترنت أو بشكل فردي (يُنظر: الزيودي،2015،ص21)، و يبدو واضحا في الآونة الأخيرة- و كما أشارت بعض الدراسات- إلى" أنَّ هناك انتشاراً واسعاً للألعاب الإلكترونية، وزيادة في عدد الساعات التي يقضيها الأطفال ذكوراً وإناثاً في اللعب ، و بدت ظاهرة استحواذ وسيطرة الألعاب الإلكترونية على عقول الأطفال واضحة لدى الجميع ، و كونها مركز اهتماماتهم، فقد أصبحت منافساً للأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية، سلباً و إيجاباً، فيجد أولياء الأمور أنفسهم بين المطرقة و السندان، ولزم الأمر منهم التدخل بالمراقبة والمتابعة.

كما تؤكد بعض الدراسات التي أشارت إليها (الأنصاري،2020،ص308)" أنَّ الألعاب الإلكترونية أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير و التدريب عليه ، حيث يسير اللاعب بخطوات منظمة في لعبه، و هو نظام يسعى إلى إكساب الطفل مزيدا من المعرفة التي لا يمكن له التوصل إليها إلاَّ من خلال التفكير، و أنَّ الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في عمليتي التعليم و التعلم فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور، واستخدام استراتيجيات التركيز والانتباه و السرعة في معالجة المعلومة، و الفعالية في حل المشكلات". فالطفل ينمو لغوياً باللعب كما ينمو جسدياً ، ومعرفياً ، وانفعالياً ، واجتماعياً، فكلما توفرت لديه بيئة تشجع على اللعب اكتسب الطفل معارف من جميع الجوانب إذ أنَّ اللعب يعدُّ "مدخلاً وظيفياً لعالم الطفولة ، ووسيطاً تربوياً مهماً، يُسهم في تكوين ثقافة الطفل و اكتسابه الكثير من المهارات ، و المعارف، و الخبرات"(المرجع نفسه، ص304).

و ترى الباحثة أنَّ الأطفال المعوقين ذهنياً، و يعانون من مشاكل في الجهاز الصوتي، و تعسر في نطق الكثير من الكلمات، يعود ذلك لافتقارهم لأهم محرك معرفي يمكن أن ينمو داخل بيئة معرفية بطريق اللعب الذي يتيح لهم فرص التبادل المعرفي و اللغوي من خلال مخالطة أقرانهم في البيئة التي يعيشونها سواء داخل نطاق الأسرة ، أو الرَّوضة، أو المدرسة، أو أبناء الجيران و تبادل الزيارات الأسرية.

ثانياً: أقسام الألعاب الإلكترونية

تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى:

1- ألعاب المتعة و الإثارة: تهدف إلى التسلية و شغل أوقات فراغ الطفل ، فهي ترتكز على تفاعل المستخدم مع اللعبة، وتتميز بصفتي الإثارة ، والعمل على شدِّ الانتباه لكثرة المواقف المتتالية فيها ، واستخدام الصور، والمثيرات الصوتية و البصرية.

2-ألعاب الذكاء: ترتكز على المحاكاة في اتخاذ القرار، و تقتضي التفكير في التعامل معها، وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات ، و البحث عن الحلول المُثلى، تبعاً لمعايير معينة في وقت قصير.

3-الألعاب التعليمية: تهدف إلى التوازن بين التسلية و اكتساب المعرفة بطريقة سهلة (يُنظر:عثمان،2018،ص307-308، و حسن،2012، ص4).

4-الألعاب اللغوية: الألعاب اللغوية كما حددها جيبس هي: نشاط يكون بين متعاونين أو متنافسين بهدف الوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد محددة و متفق عليها، فهي كغيرها من الألعاب لكل منها بداية محددة و نقطة نهاية تحكمها قواعد و نظم، إلى جانب ما تُزود به الطفل من كلمات وتراكيب تسهم في تنمية كفاءتهم في الاتصال اللغوي بالآخرين، و تدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة، كما أنَّها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية(يُنظر: فضل الله،2005،ص12).

ويمكننا تقسيم هذا النوع من الألعاب إلى:

- ألعاب من حيث مهارة اللغة؛ و تشمل الألعاب الشفهية، و ألعاب القراءة، و ألعاب الكتابة، و ألعاب المفردات، و ألعاب التراكيب.

- ألعاب من حيث طبيعتها العامة؛ و تشمل ألعاب التذكر و التفكير، و ألعاب صح و خطأ، كذلك ألعاب السؤال و الجواب، و ألعاب الكلمات، وألعاب القصص، وألعاب الخط...إلخ

- ألعاب من حيث الأداء؛ و تشمل ألعاب العمل الفردي و الزوجي، وألعاب العمل الجماعي في شكل مجموعات، بما في ذلك المجموعات المتنافسة.(يُنظر:الجميلي،2013،ص42).

ثالثاً: خصائص الألعاب الموجهة للطفل

إنَّ فرز النافع من الألعاب الإلكترونية يحتاج لمجهود و متابعة من الوالدين و سائر أفراد الأسرة على حدٍّ سواء ، فقد لا يستطيع المعنيون و المختصون تحصيلها إلاَّ بشق الأنفس و مضاعفة الجهد "فهذه الألعاب هي سلاح ذو حدين، إن أُخذت كما هي دون رقابة و متابعة ضرت و أهلكت، و إن مرَّت على مقص الرَّقيب و غربلة الآباء للوقوف على أضرارها، و تفادي سلبياتها، و معرفة مدى مناسبتها للطفل، نفعت و أصلحت، و تجنب المجتمع كثيرا من الآثار المدمرة، و الظواهر المرضية الخطيرة، فالأمر مرهون بمدى متابعة الأسرة للأبناء، و مراقبتها لهم ، دون أن يشعرهم ذلك بأنَّ الآباء يتجسسون عليهم أو يحسسهم بأنهم لا يثقون بهم"(الخلاقي، 2021/1/27 شبكة الألوكة) ولعل من أهم الخصائص – فيما رأت الباحثة- التي ينبغي توافرها في الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- ✓ أن تكون اللعبة ممتعة و مسلية وذات هدف تعليمي.
- ✓ أن تكون نتائج اللعبة محددة و واضحة.
- ✓ يمكن ملاحظتها و قياسها، فاللعبة الجيدة هي اللعبة ذات النتائج الواضحة.
- ✓ أن تتسم بالسهولة و الخلو من التعقيد و الخطورة (يُنظر:الجميلي،2013،ص44)
- ✓ أن تتصف بالبساطة في المضمون و الوضوح في اللفظ و المعنى.
- ✓ أن تتميز بالثراء في المادة و التنوع في الأسلوب.
- ✓ ينبغي أن تستند اللعبة إلى البرهان الصحيح والدعوة بالكلمة الطيبة و الأسلوب الحسن، و الموعظة الحسنة (يُنظر: عبدالمنعم، و سامي، ص287،187)

- ✓ أن تُسهم اللعبة في تنمية ثقافة الطفل، و في تطوير قدراته اللغوية و الاجتماعية و الوجدانية، وأن تُنمي لديه القيم الدينية و المهارات الاجتماعية المطلوبة.
- ✓ أن تراعي الفروقات العمرية ، والجنسية ، واللغوية والمعرفية ، وفروقات الذكاء و القدرات العقلية لدى الأطفال.
- ✓ أن تكون البرامج باللغة العربية الفصحى بما يتناسب وإمكانات الأطفال اللغوية مستبعدة اللهجة المحلية أو العامية.
- ✓ الحرص على استخدام الأسلوب القصصي لجذب الطفل و تشويقه ، فهو يُعدُّ أفضل وسيلة لتقديم ما يراد تقديمه للأطفال من قيم دينية أو أخلاقية ...إلخ
- ✓ استخدام الفصحى المبسطة في برامج الأطفال التي تتناسب و قدرات الأطفال بحيث يُنشئون على حب الوطن ونهج العقيدة الإسلامية (يُنظر: الدسوقي وعبد الدايم،2011، ص117-120)

فإذا توافرت هذه الخصائص جميعا في الألعاب الإلكترونية التي تطرحها الأسرة أمام الطفل؛ فهي بذلك تؤمن له وسائل تعليمية ناجعة ذات أهداف واضحة باتجاه القيم و المبادئ الإسلامية.

رابعاً: دور الألعاب الإلكترونية في إشباع حاجات الطفل

أسفرت نتائج دراسة (الأنصاري،2020،ص327) إلى أن أهم دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية كانت بسبب أوقات الفراغ لدى الطفل، و عدم توفر مجالات الترفيه كالنوادي الرياضية والحدائق و المنتزهات العامة ، و ما يصحبه من توفر الوسائل التقنية ، و الإنترنت ، و تقليد الأقران، وإتاحة الفرصة من الوالدين تشجيعهم لاقتناء الوسائل التقنية ، بالإضافة إلى الفضول و حبُّ الاكتشاف والرغبة في الاستطلاع. وبالمقابل التفكك و الانفصال الأسري ، و تصميم الألعاب الإلكترونية ذات الجاذبية في الألوان و الوسائط المستخدمة.

و الألعاب الإلكترونية تعمل على إشباع حاجة الطفل إلى الحبِّ و الأمن، و النجاح، و المعرفة، وحب الاستطلاع، ومساعدته على فهم المعايير الاجتماعية ، و القيم الدينية و الأخلاقية السائدة في مجتمعه، و إكسابه معرفة أشمل و أعمق بالبيئة التي تحيط به، و مساعدته على اكتساب أنماط سلوكية تسهل تكيفه الاجتماعي(يُنظر: الدسوقي و عبد الدايم،2011، ص102).

وتعمل الألعاب الإلكترونية على تنمية إمكانات الطفل وقدرته على التعامل مع الأجهزة الرَّقمية والتقنيات الحديثة ، وذلك من خلال المحاولة و الخطأ ؛ لتنمية قدرته على المبادرة و التعلم ، والاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية ، وإثارة نشاط الطفل و جعله أكثر انخراطاً في المجتمع (ُنظر:الأنصاري،2020،ص328) بالإضافة إلى تعزيز الشعور بالانتماء الدِّيني، و تنمية الشعور الوطني من خلال حث الطفل على حبِّ الوطن، و التضحية في سبيله عبر برامج مخصوصة ، و تنمية ثروته اللفظية مما يمنحه قدرة على التعبير، وفهم العربية الفصحى أكثر، و أفلام الرسوم تعلم الأطفال العربية أكثر مما تفعله الكُتب المتخصصة في القواعد و النحو، ذلك لأنَّ الطفل يتكلم الفصحى و يسمعها في مجال التطبيق بعيدا عن التنظير، لذا كثيراً ما يُفاجئنا الأطفال بتعابير فصيحة (عبدالمنعم، و سامي،2011، ص190).

المحور الثاني:الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على توجهات الطفل العقائدية

أولاً: موقف الأسرة من ممارسة أبنائها للألعاب الإلكترونية

للوسط الثقافي المحيط بالطفل دور مهم في النمو اللغوي و الذهني للأطفال، حيث يدخل الطفل بعد سن الثامنة في مرحلة الواقعية العقلية، و يتحول الاهتمام من العالم الذاتي و الأسري إلى العالم الخارجي، حيث ينتقل إلى مرحلة البناء الفعلي للمهارات الجسدية و العقلية و الاجتماعية ؛ لذا ينبغي مراعاة النمو اللغوي للطفل في كل مرحلة ، فما يمكن تقديمه لأطفال المرحلة المبكرة لا يُناسب أطفال المرحلة المتأخرة من الطفولة (يُنظر: عبد المنعم، سامي،2011،ص185) ولعل تمكين الأطفال من استخدام الكمبيوتر يكسبهم القدرة على تعلم مهارات لغوية جديدة ، والبحث عن المعلومات ، و إيجاد الأجوبة المناسبة للعديد من التساؤلات العالقة بأذهانهم ، والتواصل مع الآخرين، و"استخدام اللغة لامتداد و زيادة أفكار الأطفال، و تقديم الخبرات الأخرى بالاعتماد على تفهمك لكلام الأطفال و المفاهيم و زيادة خبرات الحياة الحقيقية التي تمتد و تزداد و تتواصل، توفير الفرص المتعددة للأطفال للتعلم من بعضهم البعض" (شيفلدت و جالبر،2009،ص92-91)

و أشارت نتائج دراسة (النفيعي،2022،ص165) إلى وجود فاعلية للألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، و في ضوء هذه النتائج أوصت الدراسة بضرورة نشر الوعي بين معلمات مرحلة الطفولة المبكرة بأهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي للغة لدى الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، ومنح الحوافز المادية و المعنوية للمعلمات لتشجيعهن على استخدام و توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات المختلفة لدى الأطفال؛ فاللغة وعاء الفكر الثقافي الذي يجسد تجربة الأمة و حضارتها، بل هي أهم أداة يمكن أن تتم بواسطتها تنشئة الطفل تنشئة اجتماعية قائمة على الشريعة الإسلامية، و اللغة وسيلة التخاطب وبدونها لا يمكن أن نقدِّم شيئاً للطفل، فهي وسيلة اتصال و تعبير عن الفكر، و الموروث الثقافي.

و علينا أن نعي أنَّ اللعبة الإلكترونية ليست للمتعة و التسالي فقط، بل "هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة و مرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف و غايات ثقافية و سياسية و دينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه، و انغماس في واقع معين من الحرب الفكرية ، أو العسكرية ، أو الثقافية ، أو الأيديولوجية، كما تكمن الخطورة أيضاً في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال و الواقع إلى درجة أنه يحول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب"(قويدر،2011-2012،ص6) الذين يدركون أهميتها في حياة الطفل و مدى تأثيرها على سلوكه" فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، و لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك و القيم و التقاليد و الدِّين؛ فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جرَّاء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرداً يميل للجريمة و القتل بطريقة لا شعورية"(نفس المرجع و الصفحة)، لما تحمله من مضامين و رموز لشخصيات ذات معالم تسئ للطبيعة التي فطر عليها بني الإنسان، و تفسد عقيدته التي اختارها الله له " ففي هذه الألعاب حديث عن تحضير الأرواح، و كثرة ظهور الخنزير، و الاستغاثة بالمسيح، وإنكار الإيمان باليوم الآخر، و الدعوة إلى وحدة الوجود، و إظهار الأديان بأنَّها تقوم على عبادة الأوثان، والدعوة لتعدد الآلهة، و إحياء أسماء هذه الآلهة التي كانت تُعبد في الحضارات السابقة" "(الخلاقي، 2021/1/27 شبكة الألوكة) لذا وجب أن تخضع هذه الألعاب لرقيب دائم – و نعني الأسرة- يضع بين عينيه ما تمتاز به هذه الألعاب من "تأثير خاص بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها، و تكتسب أهميتها بسبب جاذبيتها ،

ولما لها من تشويق فعَّال مما أدَّى إلى انتشارها العارم في المنازل و أماكن التسلية و الترفيه"(عثمان،2018،ص306) و لعل من ذلك:

تحديثات لعبة pubg mobile

جاءت تحديثات هذه اللعبة تُملي على الطفل ما يريده الغرب، فتعرض أمامه ما يرمون ويسعون إلى تحقيقه كمن يدسُ السُّم في العسل؛ فيتقبلها الطفل دون أن يعلم ما تحويه من مخالفات للشريعة الإسلامية.

لعبة sekir shadow dia twice

تدعو هذه اللعبة للشرك بالله ؛ فهي تشتمل على السجود لغير الله و تعليم الشرك به، و تهوينه في النفوس، فهي تأمر الطفل إذا أراد أن ينتقل من مستوى إلى آخر عليه أن يسجد لصنم أو يقف في موقف صلاة خاضعاً مستسلماً لوثن ثم يفتح له و ينتقل إلى المستوى الأعلى؛ فهي لعبة تجعل الصلاة للأصنام من الأفعال المطلوبة لاستكمال اللعبة فهي تزود اللاعب بالقوة.(يُنظر:الخلاقي، 2021/1/27 شبكة الألوكة).

لعبةtha last of us part 2

يظهر فيها تقديس و عبادة الأشخاص، حيث تُقدس و تُعبد فيها فتاة تدعى لُبنى (يُنظر:المرجع نفسه)

لعبة grand thfte auto vgtav

يعرض فيها الصليب بأشكال مختلفة و متعددة ، و تعمل هذه اللعبة في مراحلها المختلفة على ربط الطفل بهذا الصليب "الذي من خلاله يوصِّلون رسالة للطفل أن السلاح الذي يكون فيه صليب سلاح لا يُقهر أو يُهزم أبدا، و أن هذا الصليب يزيد من قوة السلاح، و يعطى حامله روحاً أخرى و قوة مضاعفة ، وأنه يحتوي على طاقة روحية تنقذ العالم من الدمار، و البشرية من الهلاك، فيألف الطفل هذا الصليب، ويميل قلبه إليه و يتعلق ذهنه به ، فينجذب تجاهه إذا رآه ، و يخف إنكاره له إذا صادفه"(المرجع نفسه)

كما أنَّ هذه اللعبة تعمل على تمجيد السحر و تقديس السحرة، من خلال عرض المشاهد أمام الأطفال في هذه الألعاب، التي توحي لهم بأنَّ الجيش أو الجندي إذا لم يتمكن من الاقتحام ذهب إلى هؤلاء السحرة فيتمتم له برموز، فينتصر الجيش و يدحر الأعداء، كذلك" تضفي مرتبة القدسية على شخصيات ، وتظهرهم بأنهم مقدسون، لا يُعصى لهم أمر، أو يُردُّ لهم طلب، و إعطاؤهم أسماء كأسماء الله تعالى، وتعويدهم على بعض الطقوس في العبادة، كما يفعله عبَّاد الأوثان من البوذية و المجوسية"(المرجع نفسه).

لعبةghost of tsushimal

يظهر خطرها على الدِّين لكثرة رؤية علامة التثليث ، والأضرحة ،والتماثيل، و كثرة القصص حول هذه التماثيل كونها تزيد من قوة اللاعبين ، سواء أكانوا لاعبي كرة القدم أم أبطال حروف كما يسمُّونهم، فلا يكاد يخلو مشهد من هذا الثالوث المُقدس، أو التماثيل ، والأضرحة التي تضفي عليها صبغة دينية وقداسة معيَّنة(يُنظر: المرجع نفسه).

لعبةnioh2

يلجأ اللاعب فيها للأضرحة لاستعادة طاقته و كسب قوته... و هذه عقيدة فاسدة تدَّعى أن لله ابناً وروح قدس، و أنَّ الله ثالث ثلاثة ، و هذه العقيدة مصادمة للقرآن الكريم و السُّنة النبوية، التي تبين أنَّ الله واحد لا شريك له، و ليس له ندٌّ ولا ولد، و لم يتخذ زوجة و لم يكن له شبيه أو مثيل(يُنظر: المرجع نفسه).

ألعاب الفيديو (البلاي ستيشن)piay station

ظاهرها ألعاب و في حقيقتها وسائط ثقافية، فهي تعمل على إعادة صياغة شخصية الطفل، وفقاً لثقافة غير ثقافته الإسلامية و موروثه العربي ، "و هذه الصياغة تشمل مشاعره و طريقة تفكيره، و قيمة سلوكه، و مفهومه لذاته، و علاقته بنفسه و بغيره"(عبد المنعم و سامي،2011، ص205).

ثانياً: فتوى وضوابط الأزهر بشأن الألعاب الإلكترونية

بيَّن مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية ضوابط الألعاب في الإسلام ، و هو يؤكد أنَّ إباحة أية لعبة أو تحريمها متعلق بمراعاة ضوابط – سنذكرها لاحقاً- فإن روعيت جميعها صار اللعب مباحاً، و إن أهدرت أو أُهدر أحدها صار في اللعب من الحرام و الإثم بقدر ما فيه من الشرّ و ما أُهدر من الضوابط.

كما يُهيب المركز بالآباء و الأمهات- حفظهم الله- أن يحرصوا على تنشئة أولادهم تنشئة واعية سويَّة وسطية و ألاَّ ينشغلوا بشيء عن إحسان تربيتهم و تعليمهم، و أن يقوهم مخاطر كثير من هذه الألعاب، فقد قال صلى الله عليه وسلم(كلكم راعٍ و مسئول عن رعيته، فالإمام راعٍ و هو مسئول عن رعيته و المرأة في بيت زوجها راعية و هي مسئولة عن رعيتها، و الخادم في مال سيده راعٍ و هو مسئولٌ عن رعيته) أخرجه البخاري(الأزهر 2020/11/12م).

ضوابط الألعاب الإلكترونية كما وردت في فتوى الأزهر:

- ألاَّ تشتمل الألعاب الإلكترونية على مخالفات عقدية كاحتوائها على أفكار إلحادية أو شعارات أديان أخرى، أو شعائر و معتقدات تخالف عقيدة الإسلام الصحيحة، أو يكون بها إهانة مقدسات إسلامية بجعل هدايا على التقليل من شأنها أو تدميرها داخل اللعبة.
- ألا تشتمل على إباحية من صور عارية، أو ممارسات شاذة.
- ألا تشتمل على فحش قولٍ و سِباب و أصوات محرَّمة.
- ألا تنمِّي الميل إلى العنف لدى اللاعب أو تحثه على الكراهية أو ازدراء الأديان، أو إيذاء إنسان أو حيوان، أو تُسوِّل له جرائم، أو محرَّمات كشرب الخمر و لعب القمار و فعل الفواحش.

ألاَّ تؤذي اللاعب بدنياً كالألعاب التي تستوجب تركيزاً كبيراً يؤدي إلى ضعف البصر أو إيذاء الأعصاب.

الضوابط العامة:

- أن يكون اللعب نافعاً. تعود فائدته على النفس أو الذهن أو البدن.
- ألاَّ يُشغل عن واجب حياتي كطلب العلم النافع، و السعي في تحصيل الرزق، و تلبية حقوق الوالدين و الزوجة و الأولاد العاطفية و المالية و تقوية الروابط معهم.
- ألاَّ يلحق الضرر و الأذى بأحدٍ بصوت أو فعل كإيذاء الجيران مثلاً.
- ألاَّ يؤدي اللعب إلى خلافات و شقاقات و مُنازعات.
- أن يخلو من الاختلاط المُحرَّم، و كشف العورات التي حقها الستر.

- أن يخلو من إيذاء الإنسان؛ لأنه مخلوق مُكرّم فلا إهانته بضرب وجهه مثلاً أو إلحاق الأذى به.
- أن يخلو من إيذاء الحيوان، فقد أمرنا الإسلام بالإحسان إليه ، و حرَّم تعذيبه و إيذاءه بدعوى اللعب و التَّرويج.
- ألاَّ يشتمل اللعب على مقامرة (الزهر،2020/11/12)

المطلب الثاني

الألعاب الإلكترونية وسيلة تعليمية

المحور الأول: نشأة لغة الطفل و المراحل التي تمرّ بها

أولاً: البدايات الأولى للغة الطفل

أكدت الكثير من الدراسات التربوية أنَّ السنَّ المثالي للنمو اللغوي يقع ما بين سنتين و سبع سنوات، و تلميذ الروضة من ثلاث إلى خمس سنوات عادة " يكون لدى كثير من الأطفال فقرٌ في قاموسهم اللغوي و ذلك لأسباب كثيرة: ضعف المستوى الثقافي، وعدم كفاءة القائمين على التربية، والصراعات النفسية، وانشغال الوالدين، و من ثمَّ يتعين على مؤسسات ما قبل المدرسة أن تبادر بعلاج فوري لهؤلاء الأطفال بالاستعانة بخبرة المربيات إلى أقصى مدى ممكن، و بالوسائل التربوية المناسبة، و كذلك المواقف التي توفرها حياة الأطفال في جماعة من لعب و أنشطة إبداعية و نحوه.

و اللعب عند الطفل هو أسلوب تعبيره و مسرح خياله، و مجال استهلاكه لطاقاته الزائدة، و هو الواسطة الطبيعية للتعلم فهو عنده كعمل جاد و مهم ، و لا يقل أهمية عن العمل الجاد عند الكبار، و عن طريق اللعب ينمو جسمياً، و عقلياً، و اجتماعياً، و عاطفياً، فهو يؤدي إلى تفعيل نشاطاتهم مما يؤدي إلى اكتشافه للأشياء"(سرجيو سبيتي،1991،ص147).

كما أثبتت الدراسات أنَّ الأطفال عندما يشرعون في إنتاج التصويتات vocolisations التي يمكن التعرف عليها ككلمات في اللغة المستهدفة Target language فإنهم في أغلب الأحوال يقضون بعض الوقت في مرحلة الكلمة الجملة holophrastic من التطور اللغوي، و يكون ما يخرجونه غالبا مقتصراً على كلمة في المرة الواحدة (يُنظر: أليسون أليوت،1998م،ص81) و" ظاهرة الكلمة الجملة تبدو فعلاً ملفتة للنظر عندما توصف عبارة الطفل بأنَّها ببساطة تتكون من كلمة واحدة، مع ذلك فإنَّ الراشد الذي يفسر تلك الكلمة بأنَّ لها نفس القيمة الاتصالية كجملة، له مصادر أخرى من المعلومات تساعد تفسيره، فمن حيث البداية يستطيع أن يشير إلى نمط التنغيمpatten Inonation الذي نطق به الطفل.واقترح دورDORE أنَّ التنغيم يمكن أن يكون وسيلة مهمة حيث يطلق الطفل قوة تعبيرية فعلية معينة بعبارته المكونة من كلمة واحدة. و يقترح أنَّ التحليل الأكثر ملاءمة للكلمة الجملة هو ضمن حدود الفعل الكلامي Speechact و أنَّ الكثير من التفسير المُقدم من طرف الراشد عندما يوسع عبارة الطفل إلى جملة هو نتيجة جعله القوة التعبيرية ظاهرة جلية. كما أنَّ معظم التفسير يساعد عن طريق ربط العبارة بخصائص الأشياء أو الناس الذين يشهدهم الطفل على الكلام"(المرجع نفسه،ص82).

و يُشير العديد من خبراء علم نفس الطفل و اللغة إلى خصائص مهمة تُميِّز المفاهيم اللغوية للأطفال، و تتمثل فيما يلي:

- ✓ التمركز حول الذات: وذلك من خلال حديث الطفل عن نفسه و أسرته ، حيث " توصل بياجيه من خلال دراسته للأطفال في معاهد الأطفال بجنيف إلى أنَّ الأطفال فيما بين الخامسة و السابعة

يكون 44-47% من كلامهم متمركزاً حول ذواتهم، و الأطفال فيما بين الثالثة و الخامسة كانت النسبة بين 54-60%"(المرجع نفسه،ص46.

- ✓ يغلب على لغة الطفل الحديث عن المحسوسات: أمَّا أسماء المعاني فهي لا تظهر في لغته إلاَّ في الرابعة و الخامسة من العمر، وهي مرحلة يتعرَّف فيها على النوع الذي تُصنّف فيه الألوان ، والأشكال، والحجوم، والأوزان...إلخ فغالباً ما يكون قد علمها من خلال ربط الصفة بالمحسوسات (يُنظر: نفس المرجع و الصفحة).
- ✓ تقديم المتحدث في الجمل الخبرية: يبدأ فيها الطفل عباراته الأخيرة عادة باسم المتحدث عنه، أي المسند إليه، ثمَّ يذكر المسند بعد ذلك، و من ذلك قول شوقي في قصته الشعرية لليمامة يقول:(يمامة كانت في أعلى الشجرة) و لم يقل(كانت يمامة بأعلى الشجرة)(يُنظر: المرجع نفسه،ص47)
- ✓ اختلاف و قصور مفاهيم الأطفال و كلماتهم و تراكيبهم: يربط الطفل بين الأشياء، ورموزها الصوتية واللغوية، "و تكون مفاهيمه مشوبة بالغموض، و قصور التحديد، و مع زيادة خبراته تزداد هذه المفاهيم دقة و وضوحاً و تأييداً؛ فمثلا كلمة مثل (الدنيا) يستخدمها الطفل بمعنى (الدنيا حر) أي أنَّ الجو ساخن، على حين قد يستخدمها المدرس بمعنى (العالم) ، و كلمة مثل كلمة (فرح) قد يستخدمها الطفل بمعنى (عُرس)، و التي يستخدمها المدرس في حديثه بمعنى (السعادة و البهجة)(نفس المرجع و الصفحة).
- ✓ يغلب على لغة الطفل عدم الدقة و الوضوح: و يكون ذلك في مرحلة ما قبل المدرسة ؛ للقصور في تفكيره و ترتيب الأشياء في عقله العقلي لإدراكه لعالم المحسوسات ، و أنَّ درجة تركيزه تتسم بالجزئية، أي عدم قدرته على التركيز على أكثر من شيء في وقت واحد، كل هذا يجعل لغته ساذجة، إذ يقول مثلاً(بكرة رحت لحديقة الحيوان و يعني بذلك أمس"(نفس المرجع و الصفحة).
- ✓ تكرار الكلمات و العبارات: تكرار المألوف من الكلمات صورة طبيعية تبرز في لغة الطفل منذ الطفولة الأولى،" و تبدو نزعة الطفل إلى التكرار أكثر وضوحاً في التعبير اللغوي، و في حديث طفل المدرسة الابتدائية يمكن أن نلحظ ألواناً من التكرار المختلفة، منها تكرار لا يُقصد به إلاَّ اللذة من التكرار، و منها تكرار له وظيفة لغوية، ومنها تكرار يُقصد به التأكيد و إبراز المعنى"(بدير،2013،ص47)

ثانياً: المراحل التي تمرُّ بها لغة الطفل:

أ- مرحلة الروضة:

مرحلة تسبق دخول الطفل إلى المدرسة ، و يتمُّ من خلالها " تعليم الأطفال الحروف الأبجدية، و الأعداد، و بعض التجارب المعملية البسيطة التي يمكن أن يجريها بنفسه دون مخاطرة كانعكاس الضوء و انكساره، و التي تحتاج إلى بعض المواد الأولية المتوسطة التي تتوافر في المحيط الأسري للطفل كالمرآة و الأكواب، و الملاعق، و بذلك يمكن تشجيع الطفل على التفكير، و إثارة اهتمامه، و توليد الرغبة لديه في التعاون من تلقاء نفسه"(الدسوقي و عبد الدايم،2011، ص107).

و تتولد لدى الطفل في هذه المرحلة رغبة شديدة في التحدث من الآخرين في البيئة المحيطة ، فهو يحاول ترجمة الحياة الاجتماعية عبر الكلمات المتاحة ، و قد يلجأ إلى محاكاة معلمته و أقرانه في الروضة ، و"يبدو أنَّه عندما يستعمل الأطفال الصغار اللغة طبيعياً، فإنهم يجمعون اللغة و السياق بطريقة اقتصادية جدا، و بذاك يستفيدون بأقصى حدّ من مواردهم اللغوية، وأنَّ جرينفليد متلهفة جدا للتأكيد على أنَّ العبارة

تحمل معلومات من وجهة نظر الطفل ، وبعبارة أخرى أنَّ الطفل يتحدث حول الأشياء التي تحمل معلومات مثقفة بالنسبة له هو"(أليسون أليوت،1998م،ص83).

و في مرحلة الروضة يتمُّ التركيز على تصوير الحياة الأسرية و العلاقات الشخصية بين أفرادها للطفل في قالب يُقدم للطفل يحمل معاني المثالية ، والمبادئ ، والقيم الاجتماعية التي تحرص الأسرة عليها كالاحترام المتبادل، و المحبة ، و التعاون، والاستقرار العائلي.

ب- مرحلة الطفولة المتأخرة:

و هي مرحلة يكتسب فيه الطفل معلومات أوسع و أعمق عمَّا حوله من كائنات حيَّة، و ظواهر طبيعية، و تعريفه لها تعريفا علمياً دقيقا، و يمكنه أيضاً متابعة التطور العلمي في مختلف المجالات، والتقدم التكنولوجي على الصعيدين الدولي و المحلي مما يُشبع احتياجات الطفل المعرفية.

و يُسمِّي هاليدي (1975م) هذه الفترة بالمرحلة الثانية، و هي مرحلة انتقالية بين المرحلة الأولى و لغة الراشدين في وصفه للطريقة التي وضع بها ابنه نايجل Nigel أسساً لتعلم اللغة التي من حوله ففي المرحلة الأولى المستمرة من عمر 9إلى16 شهرا أصبح نايجل يسيطر على ست وظائف في عباراته بوجود عبارة للتطابق مع كل وظيفة. إنَّ الوظائف الأولى في الظهور كانت الوظائف الأداتية instrumental ، والتنظيمية regulatory ، والتفاعليةinterectional ، والشخصيةpersonal تتبعها فيما بعد الوظائف الاستكشافية heuristic ، والتصورية imaginative و أثناء الطور الثاني أصبحت عبارت نايجل ذات وظائف متعددة plurifunctional و يمكن التَّعرُّف على كلمة من لغة الراشدين في لغته"(أليسون أليوت،1998،ص87-86).

وفي هذه المرحلة يمكن تقديم الشخصيات التاريخية و حياة العلماء العرب و الغرب وجهودهم في الحفاظ على اللغة العربية، والموروث الثقافي، و التعريف باكتشافهم بهدف تقديم الأمثلة التي تصلح كمُثل عليا، و تعريفهم بمجهود الإنسان في سبيل تطوير الحياة، وعرض الأعمال الفنية والأدبية والرّياضية للأطفال للحديث عن نشاطاتهم في هذه المجالات، وتوضيح طرق التعامل وأساليب التصرف في المواقف المختلفة و التي يمكن للطفل الاحتذاء بها في حياته، وتقديم التراث العربي بما يتضمنه من مظاهر بطولة ، وقيم إنسانية ، وسلوكية في شكل أعمال درامية تُقدم للأطفال" (الدسوقي و عبد الدايم،2011، ص109)

ج- الاستيعاب و الإنتاج في لغة الطفل:

مرحلة تظهر فيها على الطفل بوادر الإبداع في استخدام اللغة ؛ لنمو قدرته اللغوية التي تمكنه من إخراج اللغة بعد استيعابها ، والتي تساعد في فهم و نطق الكلمات على نمط قدرة الراشدين، حيث يكتسب الطفل لغته جزئياً من خلال العلاقة بين القدرة اللغوية و الأداء اللغوي حيث تبرز العلاقة بين الأجزاء المختلفة للأداء اللغوي في لغة الطفل بصورة أوضح من الحالات الأخرى ، و تؤكد بعض الدراسات أنَّ كثيرا من الأمهات يؤكدن قدرة أطفالهن على الاستيعاب قبل الكلام بوقت غير قصير، يقول تشومسكي(1965) Chomsky: "لا يكفيني كتابة قواعد لغوية لكل ما يصدر عن متحدث بلغة ما، بل يجب أن نجعلها شاملة بما فيه الكفاية لكل الجمل التي يستطيع الفرد فهمها و إخراجها عند الضرورة مع ذلك على الأقل في الدراسات الخاصة بالكبار"(أليسون أليوت،1998،ص114).

و يُشير كلٌّ من كلارك و هتشنستون و فان بيورن 1974 Clark Hutchinson and Van Buven إلى" أننا نغالي في مقدرة الطفل على الاستيعاب دون التأني في البحث للتأكد من أنَّ استجابة

الطفل لم تُبن على أدلة شبه لغوية paralinguistic أو على حشو في الموقف أو في اللغة ذاتها"(المرجع نفسه،ص115)

د- استيعاب الطفل للقواعد اللغوية:

يظهر في هذه المرحلة قدرة الطفل على اكتساب مهارات وصف الأشياء ، وتكرار الكلمات، والإجابة عن التساؤلات ، والطلب ، والنداء ، وإلقاء التحية ، والرَّفض، والقبول.

وفي هذه المرحلة تكون" القواعد النحوية بسيطة جدا، و يكن اختصارها حقيقة إلى قاعدة واحدة. فالعبارة إمّا أن تتكون من كلمة واحدة حرّة أو كلمة ارتكازية متبوعة بكلمة حرة، و من الأفضل اعتبار هذه القاعدة تكهناً علميا مفاده أنَّه في المراحل الأولى لكلام الطفل يمكن فصل مجموعتين من الكلمات ، إحداهما تُسمَّى الارتكازيةpivots و هذه المجموعة قليلة العدد، ولكنَّها تستعمل بكثرة مفرطة في حديث الطفل والأخرى تُسمّى الكلمات الحرة أو المفتوحةopen words ، وتكون كثيرة العدد إلاَّ أنَّها لا تستعمل بكثرة في حديث الطفل؛ فإنَّ الطفل الذي تحوي كلماته الارتكازية مفردات مثل"(هناك) و(ماما) و تحوي كلماته الحرة مفردات مثل(خبيز) و (كرسي) و (أسفل) فإنَّه لن يخرج بكلمات مثل:(كرسي أسفل) و(كرسي هناك) وقد أجازت الصياغات النحوية الأخرى ظهور كلمتين حريتين معا بدون كلمة ارتكازية"(أليسون أليوت،1998،ص64).

لقد تفحص جرنيفيلدGreenfield و سميت Smith 1976 الطريقة التي تتطور بها الكلمة الجملية في حديث ولدين و بيَّنت دراستهما أنَّ الوظائف التي تؤديها العبارات المكونة من كلمة واحدة تغيرت تدريجياً أثناء فترة البحث في البداية، ثم استعمال اللغة مصاحبة للأعمال الحركية و لا تحمل أي معنى قائم بذاته. و بعد قصر الوالدان توجيه انتباههما على شيء واحد و هو العمل الحركي المصاحب لهذا الشيء مستعملين اللغة للتعبير عن وظائف مثل الفاعل ، أو المفعول به ، أو عمل أو حالة الفاعل ،أو المفعول به ، و المفعول به غير المباشر. و بعد ذلك اهتم الوالدان بالعلاقات التي تربط بين شيئين ذلك أنَّ الأطفال في هذه المرحلة "غير متقدمين لغوياً إلاَّ أنهم يملكون قدرات كبيرة للتعامل مع الآخرين، فهم يمكنهم القيام بعدة أشياء أثناء التحدث حيث يمكنهم جذب الانتباه للأشياء و الاعتراض على حالة بعض المسائل و الاستفهام و التعليق"(المرجع نفسه، ص130).

ثالثاً: فاعلية البيئة الثقافية و التعليمية في اكتساب المهارات اللغوية

عمل بلوم Bloom في دراسته (التغير والثبات في خصائص الإنسان) على تلخيص نتائج حوالي ألف دراسة طولية تتبع خصائص فرد أو أكثر في مراحل نموهم المختلفة، و توصلت الدراسة إلى أنَّ "تأثير البيئة التي يتطور فيها الفرد في أي خاصية من خصائصه، إنَّما يكون في الفترات التي يطرأ فيها تطور في هذه الخاصية ، و تتناسب شدة التأثير البيئي في الخاصية تناسباً طردياً مع تزايد سرعة تطورها و نموها"(عبد الله،1997،ص18-19) وقد لاقت هذه الفكرة دعماً و قبولاً من الباحثين و الدارسين كونها" ساعدت على فهم سبب أهمية تأثير المنزل، و المؤسسات التربوية الأخرى في الخصائص التي تتطور بشكل سريع خلال السنوات الخمس الأولى من الحياة"(المرجع نفسه، ص19).

و في سياق الحديث عن أثر البيئة الثقافية و التعليمية في اكتساب المهارات اللغوية ، يمكننا القول إنَّه ثمة علاقة تربط بين الطفل و البيئة التعلمية النشطة "فإنَّ البيئة تحفز الأطفال لاستخدام كلا من اللغة الشفهية و اللغة المكتوبة فبعض مطبوعات البيئة تكون باللغة الأولى للأطفال؛ فعلى سبيل المثال فإنَّ الملصقات و الإعلانات و الرسوم البيانية و القوائم و العلامات و الإشارات"(شيفلدت،و

جالبر،2009،ص36) و ينبغي أن تتوفر مساحات للعب " الدرامي الاجتماعي فهو منطقة ثرية بالرموز، و هي أداة قوية في تطوير الاستعداد للقراءة ، عندما يلعب الأطفال كما لو كانوا مقصات، أو كما لو كانوا الأب والأم أو الطفل، فهم يحملون الرموز في عقولهم ، هذه القدرة للتفكير عن الشيء المادي و عن الأشياء المعنوية هي أمر شبه تجريبي لتعلم القراءة"(المرجع نفسه،ص46).

و قد أثبتت بعض الدراسات الطولية" أثر التربية المبكرة في التعليم المدرسي الرسمي، فقد دلّت الدراسات الطولية، على أنَّ الطفل لا يأتِ إلى الصف الأول الابتدائي، كأنَّه صفيحة بيضاء يستطيع المعلم أن ينقش عليها كل ما يمكنه نقشه من القيم، و الكفاءات التي تقدرها ثقافة المجتمع؛ و إنَّما على العكس من ذلك تماما فإنَّ الطفل يدخل الصف الأول الابتدائي بعد أن يكون قد مرَّ في مرحلة سار فيها تطوره بأسرع ما يمكن أن يحدث ربما خلال حياته جميعها"(عبد الله،1997،ص19).

ولتحقيق التعلُّم الاجتماعي ينبغي توافر ثلاثة مبادئ رئيسية ، تكمن في وجود قدوة أو نموذج سلوكي ، وأن يكون هذا النموذج قوياً، لتأثر الطفل بالنماذج الناجحة و رغبته في تقليدها أكثر من النماذج الفاشلة، وأن يكون النموذج على قدر من الإيجابية (يُنظر: سليمان، 2008،ص217)، كذلك المجتمع كوحدة متكاملة فهو يساعد في تطوير اللغة ، والأنشطة الأدبية الخاصة بالطفل ، عندما يجربون المهارات المرتبطة بالقراءة والكتابة وزيارة مكتبات الطفل لاكتساب مزيد الخبرات عن الكتب (يُنظر: شيفلدت، و جالبر،2008،ص64).

و يرى بعض المختصِّين" أنَّ التعلم بالملاحظة يُعرف أيضاً باسم التقليد أو النمذجة ، و في هذه العملية يُحدث التعلم عندما يقوم الأطفال بملاحظة سلوك الآخرين و تقليدهم" (سليمان، 2008،ص220)؛ لذا نحن بحاجة إلى:

* تعليم يُدرب العقل على التفكير الناقد.

* تدريب الطفل على كيفية استخدام المعلومات و توظيفها على نحو أمثل ، و ذلك من خلال برامج تحرر الطفل من الاعتماد على الآخرين، و تُنمِّي لديهم القدرة على تجاوز المشكلات و حلحلتها، و فهم المواقف و تفسيرها، و التواصل بفاعلية مع الآخرين(يُنظر: عبد المنعم، وسامي،2011، ص138).

* مراكز تدريب بالكمبيوتر يتمُّ تأسيسها ببرامج ملائمة لأعمار الأطفال، و يمكن من خلالها تدريس بعض المهارات بطرق أكثر حداثة و أقل تكلفة، ولديها الإمكانات لمساعدة الأطفال على تطوير مهارات التفكير المنظم مثل الحكم ، والتقييم ، والتحليل ، وتجميع المعلومات، وتقديم المعلومات الملائمة، وإتاحة الفرصة لأكثر من طفل للعمل مع البرنامج (يُنظر: شيفلدت و جالبر،2009،ص51)

* التحدث مع الأطفال و مشاركتهم الحديث فيما يجري حولهم و وصف الأحداث التي يمرُّون بها ، وإظهار اهتمام لما يقولونه ، وقراءة القصص بطرق ماتعة و مشوقة ، مع تسلسل متبوع للصور أو الأحداث، وتشجيعهم على الأغاني والأناشيد البسيطة و غيرها من الأنشطة التعليمية التي تعمل عل تنمية مهارات الطفل اللغوية و خاصة مهارتي التحدث و القراءة (يُنظر: المرجع نفسه،ص64-67)

رابعاً: أهمية الدور الذي تؤديه الألعاب في إكساب الطفل المهارات اللغوية

إنَّ تعلم الطفل القراءة يعدُّ اللبنة الأولى في اتجاه المهارات اللغوية إذ أنَّ اكتساب المهارات اللغوية في غاية الأهمية لتحقيق النمو اللغوي الشامل المتكامل للطفل؛ فالطفل المعوق لغوياً لا يمكنه التفاعل

السليم مع الآخرين، مبتعداً عن المجتمع ، منطوي في داخل ذاته المغلقة ، لا رغبة له في الحركة والنشاط (يُنظر:الجميلي،2013،ص31) " يقال إنَّ أفلاطون هو أول من اعترف بأنَّ للعب قيمة تربوية عملية فقد نادى في كتابه (القوانين) بتوزيع التفاح على الصبية لمساعدتهم على تعلم الحساب، و نادى بإعطاء أدوات بناء واقعية مصغرة لأطفال سن الثالثة، حيث كان عليهم أن يكونوا بنائين في المستقبل. و كان أرسطو يعتقد كذلك أنَّ الأطفال يجب أن يشجعوا على اللعب بما سيكون عليهم بشكل جدي كراشدين. وهذا لفت انتباه كبار المعلمين التربويين فعملوا على الفكرة، و تقبلوا بشكل متزايد فكرة أنَّ التربية ينبغي أن تأخذ في اعتبارها ميول الطفل الطبيعية و مرحلة ميوله حتى الأمر إلى الاقتناع بأنَّ اللعب عبارة عن تفتيح لبراعم الطفولة"(المرجع نفسه،ص30)

أ-النمو اللغوي القرائي لدى أطفال ما قبل المدرسة:

لمعرفة درجة النمو اللغوي القرائي لدى الطفل في مرحلة الروضة أو ما قبل المدرسة يمكننا الاستفادة من تجربة كليما و بيلوجي(1966) Klima and Bellugi فقد اتَّبعا خطة و باتباع معطيات براون Brown إذ رسما سير صيغ النفي و صيغ الاستفهام و كيفية السؤال، و لقد اختار كليما و بيلوجي ثلاث عينات متباينة لكل صيغة، ثمَّ قدَّما أوصافاً تحويلية للصيغ القياسية في كل مرحلة من المراحل، و في المراحل المتلاحقة، بدت التفسيرات أكثر تعقيدا ؛ فمثلا في المرحلة الأولى تمَّ تكوين الجمل المنفية باستعمال(لا)، و المرحلة الثانية شهدت ظهور جمل منفية تحوي أفعالاً مساعدة مثل:(لا أستطيع اللحاق بك) بينما تعرّف ماكنيل(1970)Mc Neill على ثلاث مراحل تطورية معتمدا على معطيات من كليما و بيلوجي(1966) Klima and Bellugi ففي" المرحلة الأولى: يكوّن الطفل الأسئلة باستعمال التنغيم الصاعد intonation rising و بعض أدوات الاستفهام. وفي المرحلة الثانية: و بصورة مشابهة لنمط النفي، يتمُّ استعمال أداة استفهام لتقديم تعبير لا يختلف عن جملة خبرية في النواحي الأخرى مثل (أين قفازاتي) و (لماذا تبتسم) و في المرحلة الثالثة: تظهر الأفعال المساعدة و لكن في الأسئلة التي تبدأ بأداة استفهام لا يتمُّ قلب الفعل و الفاعل كما هو الحال في أسئلة الراشدين، و لذلك فإنَّ الطفل يستعمل أسئلة مثل:(ماذا يستطيع أن يركب) أو (لماذا لا تستطيع القطة أن تقف) و ذلك بدلا من صيغ الراشدين المقابلة لهذه الأسئلة و لكن في الوقت نفسه يستطيع للأطفال استعمال الأسئلة التي تحتاج إلى الإجابة بنعم أو لا، و لكن كانت الأسئلة التي تحوي(ماذا) مفعولا به أسهل من الأسئلة التي تحوي ماذا (فاعلا)، و لقد افترض تياك و انجرام أنَّ للأطفال استراتيجيتين عند إجابتهم على الأسئلة التي تبدأ بأدوات الاستفهام" أليسون أليوت،1998م، ص153-154) و بذلك بدا واضحاً تطور المهارة القرائية لدى الطفل من خلال تنوع و تباين الأسئلة من البساطة إلى الأكثر تعقيدا عبر مراحل ثلاثة تمرُّ بها لغة الطفل.

ب- دور الأسرة في إكساب الطفل المهارات اللغوية:

إنَّ العلاقات الثنائية و الجماعية بين الطفل و والديه و مع أخوته داخل محيط الأسرة ، لها عظيم الأثر في نضجه اللغوي ، فمن الضروري أن يحرص أفراد الأسرة على إقامة علاقات لفظية، في صورة حوار تسوده روح الألفة و المودة حول أشياء تهم الطفل في حياته اليومية" حتى يتخطى مرحلة الكلام و التفاهم مع الاخرين عن طريق حركة الجسم و حركات الوجه، و الكلمات الموجزة و الردود المختزلة، إلى أن يصل رويدا رويدا إلى القدرة على إنشاء حوارات قصيرة ليصف بها موقفاً وقع له أو ليحكى ما يقع له و لغيره من أحداث يومية"(سرجيو سيني،1991،ص106) و على رأي فيجوتسكي سنة 1978" اللغة ترشد بناء المعرفة حتى تكون الخبرات الأدبية الجيدة لديه في الدرجة أولى ليس فقط في المدرسة التي تزيد

استخدام الثقافة"(شيفلدت، و جالبر،2008،ص64) فالكلمة توظف داخل المحيط الأسري بناء على الأحداث و المواقف اليومية التي يمرُّ بها أفرادها ، كذلك المشاكل الواقعية ، والأحاديث المجردة.

و للحوار الدائم أهميته كما للحكاية الهادفة لتنمية لغة الطفل دافعاً قوياً لتقييم دور الأجداد في حياة الأحفاد، فهم محدثون بارعون يتميزون بالخبرة والإلمام باللغة العامية و الفصحى، التي يتلقاها الطفل فتزيد من رصيده اللغوي و مهارة التحدث لديه (يُنظر:سرجيو سبيني،1991 ص97) و" أشار يقليد في سنة 1992 إلى أنَّ الآباء يلعبون الدور الرئيس في أدب الأطفال بالرغم من عدم تحقيقهم للتأثير الشخصي. و قد اعتبرت الأسرة هي المدرس الأول و الأهم و المجتمع الأول للطفل للتعلم، و أنَّ تأثير اشتراك الآباء قبل المدرسة قد يُسهم في زيادة بيئة الأدب للطفل و استمرارية مجهودات الأطفال عندما يتقدم الطفل في مراحل الدراسة"(شيفلدت، و جالبر،2008،ص64)

و في هذا السياق لا يمكننا أن نتجاهل الدور الذي تنهض به الكلمة الإيقاعية في حياة الطفل و"التي أتت أُكلها منذ الطفولة المبكرة في أحضان الأسرة كذلك في روضة الأطفال، فالأناشيد و الأغاني و(أغاني الأمهات للأطفال) كل ذلك يثير في نفس الطفل و وجدانه حبُّ اللغة ، فيقضي يومه و هو يردد ما سمعه، فيُقوِّم نطقه بسرعة لكثير من الكلمات التي قد يتلعثم في نطقها.

كذلك الحال مع دور الأخوة فهو لا يقل عن دور الأجداد و الوالدين ، فعندما يكونون أكبر من أخيهم سناً" يُقدِّمون له صيغاً لغوية قياسية بالإضافة إلى استعدادهم للعب معه و التحدث إليه، و لكن غالباً مالايتسع صبرهم لتفسير لغته الشخصية، و هنا يشعر الصغير بالعجز و القصور اللغوي، و بالتالي يحفزه إخوته على النضج السريع. أمَّا إذا كان الأخوة أصغر منه سناً فسيقوم هو بدور المعلم ملقناً إياهم أسماء جديدة و شروحاً مفيدة بالإضافة إلى تصحيح أخطائهم "(سرجيو سبيني،1991 ص97) تقول باولينا كيرجو مارد palina Kergomard (أم و مسئولة)" إنَّ ما يجب أن نفعله مع أطفالنا هو أن تظل إلى جوارهم، و أن تتفاعل معهم، و لكن يجب أن يتمَّ ذلك و نحن نتحدث عن كل شيء نفعله، فعندما يصل الأطفال إلى المدرسة، يتخلصون من حقائبهم و ملابسهم، فلا مانع أن نتكلم معهم، مثلا بمثل أعطيني حقيبتك"(المرجع نفسه،1991، ص104)

و الجدير بالذكر في هذا السياق القول إنَّ" الخبرات المكتسبة عن طريق الحواس، و النشاط العملي يثبتها الطفل في ذهنه بوساطة اللغة، حيث تصبح الكلمات رموزا لأشياء ملائمة، و تصبح الجمل رموزاً لأحداث مشاهدة، و تطوير اللغة عند الطفل إنّما يتمُّ عن طريق تفاعله مع الأشخاص المحيطين به، و خاصة الكبار المهمين في حياته، مثل استماعه إلى لغتهم، و مساعدته على أن يربط بالكلمات أو الجمل المناسبة، الأشياء أو الأحداث التي يشاهدها، أو يتعرض لها ، وإتاحة الفرص له للتعبير عمَّا يريد التعبير عنه، و الاستماع له، و تشجيعه على الكلام، و تصحيح أخطائه، و توسيع جمله إلى غير ذلك من وسائل تطوير فروع اللغة المختلفة"(عبدالله،1997،ص24)، لذلك على الأسرة واجبات تؤديها اتجاه الطفل، تكمن في الآتي:

- ✓ حث الطفل على ممارسة الألعاب التعليمية و اللغوية منها ، التي تكسبه رصيداً لغوياً مما يُسهم في تنمية مهارتي التحدث و القراءة.
- ✓ تشجيع الطفل على ممارسة الألعاب المشتركة ؛ لحاجته للنمو اللغوي بطريق التواصل الاجتماعي ، و تهيئة البيئة الملائمة لذلك.
- ✓ زرع بذور القيم و الأخلاق النبيلة باختيار البديل الأفضل من الألعاب الإلكترونية ، فلا يترك الطفل عرضة لثقافات أجنبية تختطفه من مجتمعه.

- ✓ تجنب حرمان الطفل من اللعب بشكليه الفردي و الجماعي، أو تصويره له على أنَّه أمرٌ مذموم يجب أن يترفع عنه.
- ✓ اختيار ساعات معينة للعب في الألعاب المختارة بعناية و رقابة مشددة من الوالدين أثناء اختيارها بما لا يتنافى مع تعاليم و ضوابط الشريعة الإسلامية.

نتائج البحث:

أسفر عن البحث جملة من النتائج مجملها ما يلي:

1- إنَّ الألعاب الإلكترونية نشاط ذهني معلوماتي، ظهر في الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر، و الهواتف المحمولة، و اللوحات الإلكترونية، مروراً بسبع مراحل حتى 2004م.

2- أثبت البحث فاعلية الألعاب الإلكترونية في تكوين شخصية الطفل بما يتوافق ومبادئ الشريعة الإسلامية.

3- أكد البحث أهمية الألعاب التعليمية واللغوية منها في تنمية مهارتي التحدث و القراءة لدى الطفل

4- تعمل الألعاب الإلكترونية على إشباع حاجات الطفل، و إثارة الذهن نحو التفكير، و تنمية إمكاناته على التعامل مع الأجهزة الرقمية.

5- أشار البحث إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة.

6- نوه البحث إلى خطورة الألعاب الإلكترونية؛ فهي وسيلة إعلامية تحمل رسائل مشفرة تهدف لتحقيق غايات ثقافية و سياسية و دينية.

7- أشاد البحث بفتوى الأزهر حول إباحة الألعاب الإلكترونية وفق الضوابط الشرعية.

8- أكد البحث فاعلية البيئة الثقافية و التعليمية في اكتساب الطفل المهارات اللغوية من خلال علاقته بالبيئة التعلمية النشطة؛ فهي المحفز الرئيس لاستخدام اللغتين الشفهية و المكتوبة.

9- أكد البحث أنَّ العلاقات الثنائية والجماعية بين الطفل و محيطه لها عظيم الأثر في نضجه اللغوي، وإقامة علاقات لفظية مع أقرانه.

التوصيات:

يوصي البحث بالتالي:

- على الجهات المختصة والمعنية بالطفل والشؤون الاجتماعية ضرورة الإسراع في إقامة ورش عمل توعوية، وندوات حوارية حول مخاطر الألعاب الإلكترونية في توجيه الطفل المسلم و انزياحه الديني نحو قيم قد تتنافى مع مبادئ الدِّين الإسلامي.
- خضوع الطفل المسلم للرَّقابة الأبوية والمجتمعية، ومتابعة أنشطته الفكرية واللغوية؛ لتأمين معجمه اللغوي والعقائدي من خطر تسريب الفكر الغربي، والانحياز للغات أجنبية كبديل عن اللغة العربية.

- تشجيع الطفل على ممارسة الألعاب التعليمية الخاضعة لعين الرقابة الأسرية و المجتمعية ؛ و ذلك لإكسابه مهارتي التحدث والاستماع وتوجيهه عقائدياً التوجيه السليم.

المراجع:

- الأنصاري(رفيدة بنت عدنان) الألعاب الإلكترونية و مدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، جامعة طيبة، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية،مج10،ع1، 2020م.
- اليوت(أليسون) التطور اللغوي عند الأطفال، ترجمة الصهبي على بلحوق و آخرون، جامعة طرابلس،1998م.
- بدير(كريمان) تنمية المفاهيم و المهارات اللغوية للطفل،عالم الكتب- القاهرة،2013م.
- الجُميلي(هند حامد)اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، رسالة ماجستير- جامعة ديالي،2013م.
- حسن(مرح مؤيد) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل، و تأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية ، ع75، 2012م.
- حلمي (محمد علاء الدِّين) تأثير الألعاب على التعلم اللغوي للأطفال،1999م.
- الخلاقي(محمد علي) خطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الطفل المسلم، شبكة الألوكة2021/1/27م.
- الدسوقي(زكريا) وعبد الدايم(صفاء) مدخل إلى إعلام الطفل، عالم الكتب،2011م.
- الزيودي (ماجد محمد) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما يراها معلمو وأولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، جامعة طيبة،2015م.
- السبتي(وسيلة) دراسة واقع المشاريع التنموية في ولاية بسكرة، رسالة ماجستير ، جامعة محمد خيضر بسكرة،2004-2005م.
- سبيني(سرجيو) التربية اللغوية للطفل، ترجمة فوزي عيسى- و عبد الفتاح حسن، مراجعة كامليا عبد الفتاح، دار الفكر العربي،1991م.
- سعادة(جودت أحمد) تدريس مهارات خرائط المفاهيم و نماذج الكرة الأرضية، دار الشروق للنشر و التوزيع، عمان- الأردن،2001م.
- سليمان(إبراهيم محمد) تنشئة الطفل بين إيجابيات و سلبيات الإذاعة المرئية، مجلة كلية الآداب- جامعة الزاوية، ع7، 2008م.
- الشحروري (مها حسني) الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، دار المسيرة، عمان، 2008م.
- شيفلدت(كارول)، وجالبر(أليس) الخبرات النشطة للأطفال النشطاء، ترجمة كريمان بدير- إميلى صادق، عالم الكتب- القاهرة، ط1، 2009م.
- الصرايرة(محمد شاكرة) أثر التدريس باستخدام الألعاب التربوية التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع، محافظة الكراء، 2011م.
- عاقل(فاخر) معجم علم النفس التربوي، دار العلم للملايين، بيروت- لبنان،1971م.

- عبد الحميد(محمد جمال الدِّين) أثر استخدام إجراءات التعلم على تمكن الطالبات/ المعلمات من بعض مهارات لتخطيط الدروس اليومية، مجلة حولية كلية التربية، جامعة قطر، ع6 ، السنة السادسة،قطر،1988م.
- عبد الله (عبد الرَّحيم صالح) تعليم اللغة في منهج تربية الطفولة المبكرة، ط1، 1997م.
- عبد المجيد(عواطف حسن علي) والمزيني(نوف سلمان صالح) فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية، مجلة العلوم و التقانة في العلوم الإنسانية، جامعة السودان للعلوم و التكنولوجيا، مج15،ع2، 2014م.
- عبد المنعم(زينب محمد)، و سامي(رشا محمود) تخطيط البرامج الإعلامية للطفل، عالم الكتب- القاهرة،2011م.
- عثمان(أماني خميس محمد) أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، المجلة العلمية لكلية التربية- جامعة أسيوط ، مج34،ع1، 2018م.
- العظمات(عجايب محمد عبد الرحمن)، وجاءت بعنوان(فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية القيم الإسلامية لدى طلبة رياض الأطفال في محافظة جرش.
- فتوى الأزهر يبين ضوابط الألعاب في الإسلام 2020/11/12م بوابة الأزهر الشريف.
- فضل الله (محمد رجب)الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، عالم الكتب القاهرة،ط2، 2005م.
- الفيروزآبادي (مجد الدّين محمد بن يعقوب تـ1414م) ، القاموس المحيط، تح محمد نعيم، مؤسسة الرسالة ، ط3، 2005م.
- أبو القاسم(هبة أحمد بشورة) أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم و التكنولوجيا،2019م.
- قويدر(مريم) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الأزهر،2011-2012م.
- المصطفى(عبد الله علي) مهارات اللغة العربية، دار الميسرة للنشر و التوزيع عمان- الأردن، ط1، 2002م.
- ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، د.ت.
- النفيعي(جواهر فهيد) فعالية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، مجلة الشرق الأوسط للعلوم التربوية و النفسية، مج2،ع2، 2022م.
- الهاشمي(عبد الرحمن) ، وحسين(طه) استراتيجيات حديثة في فن التدريس، دار الشروق، عمان- الأردن، ط1 ،2008م.