مجلة

بحوث العلاقات العامة

Journal of PR research Middle East

الشرق الأوسط

معامل الاقتباس الدولي ICR لعام ٢٠٢١/٢٠٢٢م = ١,٥٦٩ معامل تأثير المجلس الأعلى للجامعات =٧

معامل التأثير "أرسيف" لعام ٢٠٢٤م = ١,٧٥ Q1

دورية علمية محكمة بإشراف علمي من الجمعية المصرية للعلاقات العامة - السنة الثانية عشرة - العدد الرابع والخمسون - الجزء الأول - أكتوبر/ ديسمبر ٢٠٢٤م

بحوث باللغة العربية:

- التأهيل الأكاديمي في مجال العلاقات العامة بالجامعات العربية:
  دراسة تطبيقية على عينة من الخطط الدراسية لبرامج بكالوريوس العلاقات العامة

  أ.د. عبد الملك ردمان الدناني (كلية ليوا - أبوظبي)

  د. خالد عبد الله أحمد درار (كلية ليوا - أبوظبي)

  د. عمر بن عمر (كلية ليوا - أبوظبي) ... ص٩

- اتجاه الجمهور المصري نحو استخدام التسويق بالفيديو عبر مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيره على السلوك الشرائي: دراسة في إطار نظرية ثراء الوسيلة

  أ.م.د. رشا عبد الرحمن حجازي إبراهيم (المعهد الدولي العالي للإعلام - أكاديمية الشروق) ... ص٤٥

- أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة عالم الإنترنت فى تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم:
  دراسة فى إطار استخدام والديهم لمنصة صنف

  أ.م.د. سلوى علي إبراهيم الجيار (جامعة بورسعيد) ... ص١٢٧

- اتجاهات القائمين بالاتصال نحو توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إنتاج البرامج التليفزيونية

  أ.م.د. أميرة صابر محمود أحمد محمدين (جامعة طنطا) ... ص٢٣٧

- تعرض الشباب السعودي للإعلانات الإلكترونية عبر وسائل التواصل الاجتماعي:
  دراسة ميدانية مطبقة على طلبة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

  د. عبد الرحمن بن إبراهيم الجاهلي (جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية) ... ص٢٧٩

- العوامل المؤثرة على اتجاهات المستهلكين نحو الإعلان عبر تقنية البودكاست وعلاقتها باستجابتهم السلوكية:
  دراسة ميدانية على جيل Millennial في مصر

  د. إيمان سيد أحمد السيد موسى (جامعة عين شمس) ... ص٣١٥

(ISSN 2314-8721)

الشبكة القومية للمعلومات العلمية والتكنولوجية
(ENSTINET)

الجمعية المصرية للعلاقات العامة EPRA

بتصريح من المجلس الأعلى لتنظيم الإعلام في مصر
رقم الإيداع بدار الكتب: ٢٠١٩/٢٤٣٨٠

جميع الحقوق محفوظة ٢٠٢٤ @ APRA

الوكالة العربية للعلاقات العامة

www.jprr.epra.org.eg

Journal of PR esearch
Middle East

مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط
(JPRR.ME)
دورية علمية محكمة
العدد الرابع والخمسون - السنة الثانية عشرة - الجزء الأول - أكتوبر/ ديسمبر ٢٠٢٤م

مؤسسها
ورئيس مجلس الإدارة
د. حاتم محمد عاطف
رئيس EPRA

رئيس التحرير
أ.د. علي السيد عجوة
أستاذ العلاقات العامة والعميد
الأسبق لكلية الإعلام جامعة القاهرة
رئيس اللجنة العلمية بـ EPRA

مدير التحرير
أ.د. محمد معوض إبراهيم
أستاذ الإعلام بجامعة عين شمس
والعميد الأسبق لكلية الإعلام جامعة سيناء
رئيس اللجنة الاستشارية بـ EPRA

مساعدو التحرير
أ.د. رزق سعد عبد المعطي
أستاذ العلاقات العامة بكلية الإعلام والألسن
جامعة مصر الدولية
أ.د. محمد حسن العامري
أستاذ ورئيس قسم العلاقات العامة
كلية الإعلام - جامعة بغداد
أ.م.د. ثريا محمد السنوسي
أستاذ مشارك بكلية الاتصال
جامعة الشارقة
أ.م.د. فؤاد علي سعدان
أستاذ العلاقات العامة المشارك
كلية الإعلام - جامعة صنعاء
أ.م.د. السيد عبد الرحمن علي
أستاذ العلاقات العامة المشارك ووكيل كلية الإعلام
جامعة السويس
مدقق اللغة الإنجليزية
أ.م.د. نصر الدين عبد القادر عثمان
أستاذ العلاقات العامة المشارك في كلية الإعلام
جامعة عجمان

مدير العلاقات العامة
المستشار/ السعيد سالم خليل

التدقيق اللغوي
علي حسين الميهي
د. سعيد عثمان غانم
مدققا اللغة العربية

المراسلات
الجمعية المصرية للعلاقات العامة
جمهورية مصر العربية - الجيزة - الدقي
بين السرايات – ١ شارع محمد الزغبي
إصدارات الوكالة العربية للعلاقات العامة
جمهورية مصر العربية - المنوفية - شبين الكوم
رمز بريدي: ٣٢١١١ - صندوق بريدي: ٦٦
Mobile: +201141514157
Fax: +20482310073 Tel : +2237620818
www.jprr.epra.org.eg
Email: jprr@epra.org.eg - ceo@apr.agency

الهيئة الاستشارية

أ.د. علي السيد عجوة (مصر)
أستاذ العلاقات العامة المتفرغ والعميد الأسبق لكلية الإعلام جامعة القاهرة

Prof. Dr. Thomas A. Bauer (Austria)
Professor of Mass Communication at the University of Vienna

أ.د. ياس خضير البياتي (العراق)
أستاذ الإعلام بجامعة بغداد ووكيل عميد كلية المعلومات والإعلام والعلوم الإنسانية
جامعة عجمان للعلوم والتكنولوجيا

أ.د. محمد معوض إبراهيم (مصر)
أستاذ الإعلام المتفرغ بجامعة عين شمس والعميد الأسبق لكلية الإعلام جامعة سيناء

أ.د. عبد الرحمن بن حمود العناد (السعودية)
أستاذ العلاقات العامة بكلية الإعلام - جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

أ.د. محمود يوسف مصطفى عبده (مصر)
أستاذ العلاقات العامة والوكيل الأسبق لكلية الإعلام لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة - جامعة القاهرة

أ.د. سامي عبد الرؤوف محمد طايع (مصر)
أستاذ العلاقات العامة بكلية الإعلام - جامعة القاهرة

أ.د. شريف درويش مصطفى اللبان (مصر)
أستاذ الصحافة – وكيل كلية الإعلام لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة سابقًا - جامعة القاهرة

أ.د. جمال عبد الحي عمر النجار (مصر)
أستاذ الإعلام بكلية الدراسات الإسلامية للبنات - جامعة الأزهر

أ.د. عابدين الدردير الشريف (ليبيا)
أستاذ الإعلام وعميد كلية الآداب والعلوم الإنسانية بجامعة الزيتونة - ليبيا

أ.د. عثمان بن محمد العربي (السعودية)
أستاذ العلاقات العامة والرئيس الأسبق لقسم الإعلام بكلية الآداب - جامعة الملك سعود

أ.د. وليد فتح الله مصطفى بركات (مصر)
أستاذ الإذاعة والتلفزيون ووكيل كلية الإعلام لشئون التعليم والطلاب سابقًا - جامعة القاهرة

أ.د. تحسين منصور رشيد منصور (الأردن)
أستاذ العلاقات العامة والعميد السابق لكلية الإعلام - جامعة اليرموك

أ.د. علي قسايسية (الجزائر)
أستاذ متقاعد تخصص دراسات الجمهور والتشريعات الإعلامية بكلية علوم الإعلام والاتصال – جامعة الجزائر ٣

أ.د. رضوان بو جمعة (الجزائر)
أستاذ الإعلام بقسم علوم الإعلام والاتصال - جامعة الجزائر

أ.د. هشام محمد عباس زكريا (السودان)
أستاذ الإعلام وعميد كلية الاتصال بالجامعة القاسمية بالشارقة - العميد السابق لكلية تنمية المجتمع في جامعة وادي النيل بالسودان

أ.د. عبد الملك ردمان الدناني (اليمن)
أستاذ الإعلام بجامعة الإمارات للتكنولوجيا

** الأسماء مرتبة وفقًا لتاريخ الحصول على درجة أستاذ جامعي.

حقوق الطبع © الوكالة العربية للعلاقات العامة ٢٠٢٤

جميع حقوق الطبع محفوظة.

جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة
للوكالة العربية للعلاقات العامة

لا يجوز، دون الحصول على إذن خطي من الناشر، استخدام أي من المواد التي تتضمنها هذه المجلة، أو استنساخها أو نقلها، كليًّا أو جزئيًّا، في أي شكل وبأية وسيلة، سواء بطريقة إلكترونية أو آلية، بما في ذلك الاستنساخ الفوتوجرافي، أو التسجيل أو استخدام أي نظام من نظم تخزين المعلومات واسترجاعها، وتطبق جميع الشروط والأحكام والقوانين الدولية فيما يتعلق بانتهاك حقوق النشر والطبع للنسخة المطبوعة أو الإلكترونية.

الترقيم الدولي للنسخة المطبوعة
(ISSN 2314-8721)

الترقيم الدولي للنسخة الإلكترونية
(ISSN 2314-873X)

الجمعية المصرية للعلاقات العامة
(EPRA)

الشبكة القومية المصرية للمعلومات العلمية والتكنولوجية
(ENSTINET)

بتصريح من المجلس الأعلى لتنظيم الإعلام في مصر
رقم الإيداع: ٢٠١٩/ ٢٤٣٨٠

ولتقديم طلب الحصول على هذا الإذن والمزيد من الاستفسارات، يرجى الاتصال برئيس مجلس إدارة الجمعية المصرية للعلاقات العامة (الوكيل المفوض للوكالة العربية للعلاقات العامة) على العنوان الآتي:

APRA Publications
Al Arabia Public Relations Agency, Egypt, Menofia, Shebin El-Kom
Crossing Sabry Abo Alam st. & Al- Amin st.
Postal code: 32111 Post Box: 66
Or
Egyptian Public Relations Association, Egypt, Giza,
Dokki, Ben Elsarayat -1 Mohamed Alzoghby st. of Ahmed Elzayat St.

بريد إلكتروني: jprr@epra.org.eg - ceo@apr.agency

موقع ويب: www.jprr.epra.org.eg - www.apr.agency

الهاتف : 818- 02-376-20 (+2) - 151- 14- 15- 0114 (+2) - 157- 14- 15- 0114 (+2)

فاكس : 73- 00-231-048 (+2)

المجلة مفهرسة ضمن قواعد البيانات الرقمية الدولية التالية:

مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط

Journal of Public Relations Research Middle East

التعريف بالمجلة:

مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط دورية علمية تنشر أبحاثًا متخصصة في العلاقات العامة وعلوم الإعلام والاتصال، بعد أن تقوم بتحكيمها من قِبَل عدد من الأساتذة المتخصصين في نفس المجال، بإشراف علمي من الجمعية المصرية للعلاقات العامة، أول جمعية علمية مصرية متخصصة في العلاقات العامة (عضو شبكة الجمعيات العلمية بأكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا بالقاهرة).

والمجلة ضمن مطبوعات الوكالة العربية للعلاقات العامة المتخصصة في النشر والاستشارات العلمية والتعليم والتدريب.

- المجلة معتمدة بتصريح من المجلس الأعلى لتنظيم الإعلام في مصر، ولها ترقيم دولي ورقم إيداع محلي بدار الكتب المصرية، ومصنفة دوليًا لنسختها المطبوعة والإلكترونية من أكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا بالقاهرة، كذلك مصنفة من لجنة الترقيات العلمية تخصص الإعلام بالمجلس الأعلى للجامعات في مصر.
- المجلة فصلية تصدر كل ثلاثة أشهر خلال العام.
- تقبل المجلة نشر عروض الكتب والمؤتمرات وورش العمل والأحداث العلمية العربية والدولية.
- تقبل المجلة نشر إعلانات عن محركات بحث علمية أو دور نشر عربية أو أجنبية وفقًا لشروط خاصة يلتزم بها المعلن.
- تقبل المجلة نشر البحوث الخاصة بالترقيات العلمية، كما تُقبل نشر أبحاث المتقدمين لمناقشة رسائل الماجستير والدكتوراه.
- تقبل المجلة نشر ملخصات الرسائل العلمية التي نوقشت، كما تقبل نشر عروض الكتب العلمية المتخصصة في العلاقات العامة والإعلام، كذلك المقالات العلمية المتخصصة من أساتذة التخصص من أعضاء هيئة التدريس.

قواعد النشر:

- أن يكون البحث أصيلًا ولم يسبق نشره.
- تقبل البحوث باللغات: (العربية ـ الإنجليزية ـ الفرنسية) على أن يُكتب ملخص باللغة الإنجليزية للبحث في حدود صفحة واحدة إذا كان مكتوبًا باللغة العربية.
- أن يكون البحث في إطار الموضوعات التي تهتم بها المجلة في العلاقات العامة والإعلام والاتصالات التسويقية المتكاملة.
- تخضع البحوث العلمية المقدمة للمجلة للتحكيم ما لم تكن البحوث قد تم تقييمها من قِبَل اللجان والمجالس العلمية بالجهات الأكاديمية المعترف بها أو كانت جزءًا من رسالة أكاديمية نوقشت وتم منح صاحبها الدرجة العلمية.
- يُراعى اتباع الأسس العلمية الصحيحة في كتابة البحث العلمي ومراجعه، ويُراعى الكتابة ببنط (١٤) Simplified Arabic والعناوين الرئيسية والفرعية Bold في البحوث العربية، ونوع الخط Times New Roman في البحوث الإنجليزية، وهوامش الصفحة من جميع الجهات (٢,٥٤)، ومسافة (١) بين السطور، أما عناوين الجداول فببنط (١١) بنوع خط Arial.
- يتم رصد المراجع في نهاية البحث وفقًا للمنهجية العلمية بأسلوب متسلسل وفقًا للإشارة إلى المرجع في متن البحث وفقًا لطريقة APA الأمريكية.

- يرسل الباحث نسخة إلكترونية من البحث بالبريد الإلكتروني بصيغة Word مصحوبة بسيرة ذاتية مختصرة عنه، وإرفاق ملخصين باللغتين العربية والإنجليزية للبحث.
- في حالة قبول البحث للنشر بالمجلة يتم إخطار الباحث بخطاب رسمي بقبول البحث للنشر، أما في حالة عدم قبول البحث للنشر فيتم إخطاره بخطاب رسمي وإرسال جزء من رسوم نشر البحث له في أسرع وقت.
- إذا تطلب البحث إجراء تعديل بسيط فيلتزم الباحث بإعادة إرسال البحث معدلًا خلال ١٥ يومًا من استلام ملاحظات التعديل، وإذا حدث تأخير منه فسيتم تأجيل نشر البحث للعدد التالي، أما إذا كان التعديل جذريًا فيرسله الباحث بعد ٣٠ يومًا أو أكثر حسب ملاحظات التحكيم من وقت إرسال الملاحظات له.
- يرسل الباحث مع البحث ما قيمته ٣٨٠٠ جنيه مصري للمصريين من داخل مصر، ومبلغ ٥٥٠$ للمصريين المقيمين بالخارج والأجانب، مع تخفيض (٢٠٪) لمن يحمل عضوية الزمالة العلمية للجمعية المصرية للعلاقات العامة من المصريين والجنسيات الأخرى. وتخفيض (٢٥٪) من الرسوم لطلبة الماجستير والدكتوراه. ولأي عدد من المرات خلال العام. يتم بعدها إخضاع البحث للتحكيم من قِبَل اللجنة العلمية.
- يتم رد نصف المبلغ للباحثين من داخل وخارج مصر في حالة رفض هيئة التحكيم البحث وإقرارهم بعدم صلاحيته للنشر بالمجلة.
- لا ترد الرسوم في حالة تراجع الباحث وسحبه للبحث من المجلة لتحكيمه ونشره في مجلة أخرى.
- لا يزيد عدد صفحات البحث على (٤٠) صفحة A4، وفي حالة الزيادة تحتسب الصفحة بـ ٧٠ جنيهًا مصريًا للمصريين داخل مصر وللمقيمين بالخارج والأجانب ١٠$.
- يُرسل للباحث عدد (٢) نسخة من المجلة بعد نشر بحثه، وعدد (٥) مستلة من البحث الخاص به.
- ملخص رسالة علمية (ماجستير) ٥٠٠ جنيه للمصريين ولغير المصريين ١٥٠$.
- ملخص رسالة علمية (الدكتوراه) ٦٠٠ جنيه للمصريين ولغير المصريين ١٨٠$. على ألا يزيد ملخص الرسالة على ٨ صفحات.
- يتم تقديم خصم (١٠٪) لمن يشترك في عضوية الجمعية المصرية للعلاقات العامة، ويتم إرسال عدد (١) نسخة من المجلة بعد النشر للباحث على عنوانه بالبريد الدولي.
- نشر عرض كتاب للمصريين ٧٠٠ جنيه ولغير المصريين ٣٠٠$، ويتم إرسال عدد (١) نسخ من المجلة بعد النشر لصاحب الكتاب على عنوانه بالبريد الدولي السريع، ويتم تقديم خصم (١٠٪) لمن يشترك في عضوية زمالة الجمعية المصرية للعلاقات العامة.
- بالنسبة لنشر عروض تنظيم ورش العمل والندوات من داخل مصر ٦٠٠ جنيه، ومن خارج مصر ٣٥٠$. بدون حد أقصى لعدد الصفحات.
- بالنسبة لنشر عروض المؤتمرات الدولية من داخل مصر ١٢٠٠ جنيه ومن خارج مصر ٤٥٠$ بدون حد أقصى لعدد الصفحات.
- جميع الآراء والنتائج البحثية تعبر عن أصحاب البحوث المقدمة، وليس للجمعية المصرية للعلاقات العامة أو الوكالة العربية للعلاقات العامة أي دخل بها.
- تُرسل المشاركات باسم رئيس مجلس إدارة المجلة على عنوان الوكالة العربية للعلاقات العامة - جمهورية مصر العربية - المنوفية - شبين الكوم - تقاطع شارع صبري أبو علم مع شارع الأمين، رمز بريدي: ٣٢١١١ - صندوق بريدي: ٦٦، والبريد الإلكتروني المعتمد من المجلة jprr@epra.org.eg، أو البريد الإلكتروني لرئيس مجلس إدارة المجلة ceo@apr.agency بعد تسديد قيمة البحث وإرسال صورة الإيصال التي تفيد ذلك.

الافتتاحية

منذ بداية إصدارها في أكتوبر ـ ديسمبر من عام ٢٠١٣م، يتواصل صدور أعداد المجلة بانتظام، ليصدر منها ثلاثة وخمسون عددًا بانتظام، تضم بحوثًا ورؤى علمية متعددة لأساتذة ومتخصصين وباحثين من مختلف دول العالم.

وبما أن المجلة أول دورية علمية محكمة في بحوث العلاقات العامة بالوطن العربي والشرق الأوسط ـ وهي تصدر بإشراف علمي من الجمعية المصرية للعلاقات العامة (عضو شبكة الجمعيات العلمية بأكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا بالقاهرة) ضمن مطبوعات الوكالة العربية للعلاقات العامة ـ وجد فيها الأساتذة الراغبون في تقديم إنتاجهم للمجتمع العلمي بكافة مستوياته ضالتهم المنشودة للنشر على النطاق العربي، وبعض الدول الأجنبية التي تصل إليها المجلة من خلال مندوبيها في هذه الدول، وكذلك من خلال موقعها الإلكتروني، فقد نجحت المجلة في الحصول على معايير اعتماد معامل "أرسيف Arcif" المتوافقة مع المعايير العالمية والتي يبلغ عددها ٣١ معيارًا، وصنفت المجلة في عام ٢٠٢٤م ضمن الفئة "الأولى Q1" وهي الفئة الأعلى في تخصص الإعلام، بمعامل تأثير = ١,٧٥، كما تحصلت المجلة على معامل الاقتباس الدولي ICR لعام ٢٠٢٢/٢٠٢١م بقيمة= ١,٥٦٩.

وكانت المجلة قد تصدرت المجلة الدوريات العلمية المحكمة المتخصصة في التصنيف الأخير للمجلس الأعلى للجامعات في مصر، والذي اعتمدها في الدورة الحالية للجنة الترقيات العلمية تخصص "الإعلام" وقام بتقييمها بـ (٧) درجات من (٧). وأصبحت المجلة متاحة على قاعدة البيانات العربية الرقمية "معرفة"، وكذلك أصبحت ضمن قائمة المجلات العلمية المحكمة التي تصدر باللغة العربية المستوفية لمعايير الانضمام لقواعد البيانات العالمية، والتي تم مراجعتها من وحدة النشر بعمادة البحث العلمي بجامعة أم القرى.

والمجلة مفهرسة حاليًا ضمن قواعد البيانات الرقمية الدولية: (EBSCO HOST - دار المنظومة - إثراء للعلوم والثقافة – معرفة – بوابة الكتاب العلمي).

وفي هذا العدد - الرابع والخمسين - من المجلة نقدم للباحثين في الدراسات الإعلامية والمهتمين بهذا المجال عددًا يضم جزأين منشورًا بهما بحوثًا ورؤى علمية للأساتذة والأساتذة المشاركين والمساعدين.

ففي البداية وعلى صعيد البحوث الواردة بالجزء الأول بهذا العدد من المجلة، نجد بحثًا مشتركًا من كلية ليوا بأبوظبي مقدَّم من: **أ.د. عبد الملك ردمان الدناني، من اليمن، د. خالد عبد الله أحمد درار، من السودان، د. عمر بن عمر من تونس**، تحت عنوان: "التأهيل الأكاديمي في مجال العلاقات العامة بالجامعات العربية: دراسة تطبيقية على عينة من الخطط الدراسية لبرامج بكالوريوس العلاقات العامة".

ومن المعهد الدولي العالي للإعلام بأكاديمية الشروق قدَّمت: **أ.م.د. رشا عبد الرحمن حجازي إبراهيم، من مصر**، دراسة بعنوان:" اتجاه الجمهور المصري نحو استخدام التسويق بالفيديو عبر مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيره على السلوك الشرائي: دراسة في إطار نظرية ثراء الوسيلة".

ومن جامعة بورسعيد قدَّمت: **أ.م.د. سلوى علي إبراهيم الجيار، من مصر**، بحثًا بعنوان: "أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة عالم الإنترنت فى تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم: دراسة فى إطار استخدام والديهم لمنصة صنف".

ومن جامعة طنطا قدّمت **أ.م.د. أميرة صابر محمود أحمد محمدين، من مصر**، دراسة بعنوان: "اتجاهات القائمين بالاتصال نحو توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إنتاج البرامج التليفزيونية".

وقدّم **د. عبد الرحمن بن إبراهيم الجاهلي** من جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، **من السعودية**، دراسة ميدانية بعنوان: "تعرض الشباب السعودي للإعلانات الإلكترونية عبر وسائل التواصل الاجتماعي: دراسة ميدانية مطبقة على طلبة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية".

وأخيرًا بالجزء الأول من المجلة قدَّمت: **د. إيمان سيد أحمد السيد موسى**، من جامعة عين شمس، من **مصر**، دراسة بعنوان: "العوامل المؤثرة على اتجاهات المستهلكين نحو الإعلان عبر تقنية البودكاست وعلاقتها باستجابتهم السلوكية: دراسة ميدانية على جيلMillennial في مصر".

أما البحوث الواردة بالجزء الثاني بهذا العدد من المجلة فنجد بحثًا مشتركًا من جامعة الأزهر، قدَّمته كل من: **د. ساره عبدالفتاح السيد، من مصر، د. هيام سعد أبوالفتوح طلخان، من مصر**، بعنوان: "توظيف الشركات لاستراتيجية الخوف من فوات الفرص الشرائية عبر مواقع التواصل الاجتماعي في الترويج لمنتجاتها: دراسة تحليلية مقارنة لشركات السيراميك المصرية والمتعددة الجنسيات".

ومن جامعة كفر الشيخ قدَّمت: **د. هناء محمد عبد المقصود عون**، من **مصر**، دراسة تطبيقية بعنوان: "واقع صحافة الفيديو الرقمية بمواقع الصحف الإلكترونية واتجاهات طلاب الإعلام التربوي نحوها".

وقدَّم **د. عهد ماهر موسى أبودراز**، من **فلسطين**، من جامعة أم القيوين، بحثًا بعنوان: "دور وسائل التواصل الاجتماعي في وزارة الصحة ووقاية المجتمع في دولة الإمارات العربية المتحدة في مواجهة جائحة كوفيد ١٩: دراسة ميدانية على مجتمع جامعة أم القيوين".

أما **د. حسن فراج حسن فراج**، من **مصر**، من جامعة عين شمس، قدَّم بحثًا بعنوان: "استخدام تطبيقات التسويق الرقمي لتحليلات البيانات الضخمة وعلاقته ببناء الثقة في المنتجات لدى المستخدمين".

وأخيرًا بالجزء الثاني من المجلة قدَّمت: **صفية سعد سعد آل جماح الشمراني**، من جامعة الملك عبد العزيز، من **السعودية**، دراسة بعنوان: "تقديم الهُوية الذاتية لذوي الإعاقة البصرية عبر المنصات الرقمية".

وهكذا فإن المجلة ترحب بالنشر فيها لمختلف الأجيال العلمية من جميع الدول، ومن المعلوم بالضرورة أن جيل الأساتذة وبحوثهم لا تخضع للتحكيم طبقًا لقواعد النشر العلمي المتبعة في المجلات العلمية.

أما البحوث المنشورة لأعضاء هيئة التدريس الراغبين في التقدم للترقي للدرجة الأعلى والطلاب المسجلين لدرجتي الدكتوراه والماجستير فتخضع جميعها للتحكيم من قِبَل الأساتذة المتخصصين.

وجميع هذه البحوث والأوراق العلمية تعبر عن أصحابها دون تدخل من هيئة تحرير المجلة التي تحدد المحكمين وتقدم ملاحظاتهم إلى أصحاب البحوث الخاضعة للتحكيم لمراجعة التعديلات العلمية قبل النشر.

وأخيرًا وليس آخرًا ندعو الله أن يوفقنا لإثراء النشر العلمي في تخصص العلاقات العامة بشكل خاص والدراسات الإعلامية بشكل عام.

والله الموفق،

رئيس تحرير المجلة

أ.د. علي عجوة

أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم: دراسة في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف" (*)

إعداد

أ.م.د. سلوى علي إبراهيم الجيار(**)

(*) تم استلام البحث بتاريخ ١٥ نوفمبر ٢٠٢٤م، وقُبل للنشر في ٢٥ ديسمبر ٢٠٢٤م.

(**) أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال المشارك بكلية التربية للطفولة المبكرة - جامعة بورسعيد.

أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم: دراسة في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف"

أ.م.د. سلوى علي إبراهيم الجيار
drsalwaa.12@gmail.com
جامعة بورسعيد

ملخص:

هدفت الدراسة التعرف على أثر تعرض أطفال ماقبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية، حيث اعتمدت الباحثة على المنهج شبه التجريبي في تصميم وتطبيق الدراسة، وقياس أثر تعرض الأطفال عينة الدراسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، كما استخدمت الدراسة منهج المسح بشقه الميداني، وقد بلغت قوام عينة الدراسة (٢٨) مفردة من الذكور والإناث في المرحلة العمرية (٥-٦) سنوات، كما قامت الباحثة بعمل مقابلات مع عينة بلغت (٥٦) مفردة من الوالدين (الأب-الأم) لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من خلال الاستبيان الميداني؛ وذلك لمعرفة آرائهم حول مدى تعرض أطفالهم للعبة عالم الإنترنت التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل وأسباب تفضيل التعرض لها، فضلًا عن معرفة أوجه استفادة أطفالهم من التعرض لتلك اللعبة، ومعرفة مدى مساهمة منصة "صنف" في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، وتوصلت النتائج إلى: أن استجابات المبحوثين حول مدى مساهمة منصة "صنف" في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها، حيث جاء: (تعد المنصة مصدراً موثوقًا لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية بحيث تساعد أولياء الأمور على اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم، عبر توفير البيانات اللازمة لهم) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي٣.٠٠، ثم جاءت: (تقدم المنصة إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية وتظهر لك المخاطر التي قد تحتوي عليها) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٩.٤٪ ومتوسط حسابي٢.٩٨، كما أشارت النتائج أيضاً إلى: "يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل(استخدام الإنترنت بذكاء، استخدام الإنترنت بحذر، استخدام الإنترنت بثقة، استخدام الإنترنت بلطف) بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"؛ وذلك لصالح التطبيق البعدي.

الكلمات المفتاحيَّة: أثر تعرض، أطفال ما قبل المدرسة، لعبة "عالم الإنترنت"، تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي، استخدام منصة "صنف".

مقدمة:

لقد هيئت مواقع التواصل الاجتماعي والاستخدام غير الواعي للتقنيات الرقمية إلى ما يسمى بالجرائم الإلكترونية، وهي من المخاطر الرقمية التي تواجه أطفالنا عند التعرض المستمر لشبكة الإنترنت، والتي تعرض الطفل لخطر إنتهاك خصوصيته وسرقة بياناته الشخصية وإساءة استخدامها والتصيد الاحتيالي والتنمر، فضلاً عن التعرض إلى محتويات غير أخلاقية(منخرفيس، ٢٠٢٣: ١٢٩٩).*

وغالبًا ما يفتقر الأطفال الصغار إلى المعرفة بقضايا الخصوصية وأهمية الحضور الرقمي، مما يؤدى إلى نشر كمية كبيرة من البيانات الشخصية على الشبكات الاجتماعية عبر الإنترنت، ويجعلهم غير مدركين لحماية الخصوصية على الإنترنت، فضلاً عن تلقى تهديدات البرامج الضارة والتعرض لهجمات القراصنة، والتي تكون عواقبها سلبية على الطفل، إضافة إلى وجود فجوة العصر الرقمي بين الأجيال الوالدين والأطفال، مما يجعل من الصعب عليهم فهم المخاطر والتهديدات التي قد يواجهها الأطفال عبر الإنترنت(Macaulay, etal.,2019)، (الدهشان، ٢٠١٩).

ويعد مفهوم الأمن الرقمي من المحاور الرئيسية المرتبطة بالمواطنة الرقمية الذي ظهر تزامناً مع التقنيات الرقمية، وقد حاز على اهتمام العديد من الباحثين، حيث يشير الميثاق العالمي لحقوق الطفل في المادة (١٦)، كذلك المادة (١٠) من الميثاق الإفريقى العربي لحقوق الطفل بضرورة حماية الحق في الخصوصية الرقمية وسرية البيانات وحرية استخدام الإنترنت (إبراهيم، ٢٠٢١، ١٩-٢٠)، وقد اهتمت وزراة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات المصرية برفع الوعي بأهمية الأمان على الإنترنت؛ فقدمت الاستراتيجية الوطنية للأمن السيبراني؛ وصاغت عدداً من الأدلة الخاصة بالأمان الرقمي للأسرة وإدارك الخصوصية والآثار الرقمية في العصر الرقمي؛ وتبنت المبادئ التوجيهية لحماية الأطفال على الإنترنت، كما وضعت قضايا الأمن الرقمي على الإنترنت في مقدمة أعمال التعاون مع المجتمع الدولي(McGregor,2016,34-36)، ويتطلب تحقيق الأمن الرقمي توفير الحماية للأطفال من الأخطار المحتملة نتيجة استخدامهم شبكة الإنترنت من خلال الأجهزة الإلكترونية الحديثة، ويكون من خلال اتخاذ الاحتياطات اللازمة لتوفير الحماية الذاتية لهم(عبد الله، ٢٠٢٣، ٢٣٥).

ومن جانب آخر أتاح الانتشار العالمي لشبكة الإنترنت وتطور وسائل الاتصال بها، من خلال الأجهزة الذكية بيئة مثالية لنمو الألعاب الإلكترونية، وجعلها أكثر جاذبية وديناميكية، حيث توفر تجربة تفاعلية ممتعة للمستخدمين ويتفاعلون من العوالم الافتراضية المقدمة في اللعبة، ويرجع ذلك لإيجاد تجارب واقعية ومشوقة للطفل(زكى، ٢٠٢٤، ١٠٣٢)، وينجذب الأطفال للألعاب الإلكترونية كونها تتمتع بمميزات تشبع حاجة الطفل إلى التجربة والاستكشاف، وتشكل الألعاب بالنسبة للطفل إطاراً يتمثل فيه بطلاً يتحرك من مكان لآخر، ويندمج معه، مما يجعل الطفل يتعلق بهذه الألعاب، ويتماثل مع أبطالها

*استخدمت الباحثة أسلوب APA لتوثيق المراجع العلمية،الاصدار السابع الصادر عن:
American Psychological Association, 7th edition.

ويندمج فيها ويتعامل معها(أحمد،،٢٠٢١،٧٨٤)، كما نجد العديد من الفوائد التي يقدمها اللعب الرقمي للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة في السياقات الافتراضية، والتي قد تعود على الطفل بالكثيرمن السلوكيات الرقمية الإيجابية، في ضوء متابعة الوالدين ومراقبتهم(Fleer,2016 ,75).

وقد أكدت دراسة(2023) Feng, & Zhou, أن أطفال ماقبل المدرسة تأتى في مقدمة المتعرضين للألعاب الإلكترونية سواء تلك التي تمارس عبر أجهزة متصلة بالإنترنت، أو من خلال تحميلها على الأجهزة للعب في غير أوقات الاتصال بالإنترنت،كما أثبتت دراسة عبد الخالق(٢٠٢٠) فعالية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات المواطنة الرقمية لمرحلة الطفولة المبكرة، حيث وجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال في القياس لصالح القياس البعدي، وأشارت نتائج دراسة Nicolaidou & Venizelou (2020) إلى استمتاع الأطفال بالبرنامج المقترح لاحتوائه على ألعاب إلكترونية في ضوء استهداف تنمية المهارات المتعلقة بحماية البيانات الشخصية وتفادى المتسللين إلكترونياً.

وعلى الرغم من الإيجابيات المتعددة لتفاعل الأطفال مع ألعاب الإنترنت في العالم الافتراضي، والتي وفرت لهم فرصاً أكبر للوصول المعلومات بشكل أسرع واللعب المفيد وتنمية المهارات، إلا أنه يستقطب الأطفال ويعرضهم لمخاطر كبيرة على أمنهم وخصوصيتهم، وفتحت هذه التقنية قنوات جديدة للإتجار بالأطفال في غياب الرقابة الوالدية وعدم قدرتهم على مراقبة مايشاهده أطفالهم عبر شبكات الإنترنت(عبدالواحد،٢٠٢٠، ٨٦)، وقد أشارت دراسة(2022) Lamond & Wood أن تزايد استخدام الأطفال للتقنيات الرقمية سلط الضوء على حاجاتهم لتعلم التعامل الآمن عبر شبكات الإنترنت، من خلال توعيتهم بكيفية التعامل مع الغرباء والحماية والمواجهة والإبلاغ عبر الإنترنت، كما أوصت دراسة(2020) Livingstone & Nandagiri بضرورة محو الأمية الرقمية المتعلقة بخصوصية بيانات الأطفال على شبكة الإنترنت، واعتبرتها مهمة تعليم إعلامي متطلبة في حد ذاتها منذ مرحلة الروضة، ولذلك يحتاج حماية الطفل إلى وضع آليات عملية وبناءة على المستوى المحلي والإقليمي والدولي لإشاعة ثقافة الاستخدام الآمن للإنترنت، وضرورة تفعيل الرقابة الوالدية والالتزام بها في عصر التعلم عبر الإنترنت، ومن هنا قامت الباحث بدراسة أثر تعرض أطفال ماقبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم: دراسة في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف".

تحديد المشكلة البحثية:

تعتبر حماية الطفل من مخاطر البيئة الرقمية مسؤولية أسرية ومجتمعية ومن أخطر القضايا الشائكة التي تحتاج إلى استراتيجية وثقافة مجتمعية لإنجاحها، حيث لاحظت الباحثة ازدياد انتشار التقنيات الرقمية، وبلغت نسبة الأطفال الذي يستخدمون الإنترنت بحلول عام ٢٠٢٢م تقدر بـــ

٩٨.٨٪(هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية،٢٠٢٢)، ومن منطلق العديد من الدراسات التي بينت تزايد استخدام الأطفال للإنترنت وغياب آليات الحماية الفاعلة لمراقبة التفاعل مع هذه الشبكات تتجلى أهمية تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفال ماقبل المدرسة، ومواكبة العصر الرقمي، والإلمام بلغته الرقمية بما يمكن الطفل من الإبحار في هذا العالم الرقمي بشكل آمن، الأمر الذي يتطلب التأكد من امتلاك هؤلاء الأطفال الوعي التام بآليات وطرق حماية البيانات الشخصية وأهمية الحضور الرقمي؛ حتى لا يتعرضوا للاستغلال من قبل أشخاص مجهولين عن طريق اختراق بياناتهم الشخصية أو انتحال شخصيتهم أو سرقة ملفاتهم وغيرها من المخاطر التي لن يكونوا مستعدين لمواجهتها إذا لم يتوفر لديهم معرفة كافية بمفاهيم الأمن الرقمي التي تُعد درع حمايتهم من أي غزو خارجي، ونظراً لتعاظم انتشار مواقع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وما يمكن أن تحدثه هذه الألعاب من تأثيرات إيجابية وجوهرية في الجانب الاتصالي المعرفي والثقافي للطفل لما لها من قدرة هائلة على نشر المعارف والمفاهيم والأفكار وتعلم المهارات ومشاركة الاستراتيجيات والتفاعل الاجتماعي مع الآخرين، وتغيير المواقف والأنماط السلوكية لدى أطفال ماقبل المدرسة، ومن هنا جاءت هذه الدراسة لتنمية قدرتهم على التعامل مع شبكة الإنترنت بشكل فعَّال دون التعرض لأي تهديدات أو مخاطر تهدد خصوصية، واستخدام الشبكات الرقمية بأمان ومواجهة المخاطر والمشكلات بمسئولية من خلال الانتباه للمحتوى المشارك والتصدي للمخادعين وعمليات الاحتيال، والتمييز بين الحقيقة والخدع ومشاركة اللطافة وتأمين الحسابات الشخصية وكيفية الإبلاغ على الإنترنت، ويجب أن يتمتع بها الأطفال منذ سن مبكر من خلال تعزيز الاستخدام الآمن والمسؤول لتقنيات الإنترنت في إطار مجموعة من الاستراتيجيات التي تتبعها الوالدين لحماية أطفالهم أثناء استخدام شبكة الإنترنت من التعرض للاستغلال، أو الابتزاز، أو الانتهاك، أو الإساءة، وغيرها من المخاطر عبر الإنترنت، وتوفر له بيئة آمنة رقمياً عبر شبكة الإنترنت، الأمر الذي يتطلب إلمام الوالدين بهذه التكنولوجيا والتعرف على إيجابيتها وسلبياتها بالنسبة للطفل، حتى يتمكن من الاندماج والمشاركة الرقمية والتي تعتبر ضرورية لإعداد الطفل للمستقبل وإكسابه المهارات اللازمة لمواجهة تحديات العصر الرقمي.

وقد قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية موجهة بهدف استكشاف أوضح لملامح الموضوع وتحديد مشكلة الدراسة تحديداً علمياً دقيقاًعلى عينة قوامها (١٠٪) من أطفال ماقبل المدرسة في المرحلة العمرية من(٥-٦) سنوات المتعرضين للعبة عالم الإنترنت، من خلال توجيه بعض الأسئلة لوالديهم لمعرفة مدى إقبال أطفالهم على التعرض لتلك اللعبة وعوالمها، التي تتناول معلومات عن الأمن الرقمي للطفل وتؤثر في سلوكيات أطفالهم، والتعرف أبرز مخاطر البيئة الرقمية بسبب تعرض أطفالهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين، فضلًا عن أكثر مفاهيم الأمن الرقمي التي يدركها الأطفال من خلال تعرضهم للعبة عالم الإنترنت، كذلك مدى استخدام

الوالدين لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، ومن خلال ملاحظة الوالدين وأشارت نتائج الدراسة إلى الآتي:-

- جاء معظم الأطفال عينة الدارسة من المتعرضين للعبة "عالم الإنترنت" بنسبة بلغت(٧٣٪).
- ترى عينة الدراسة أبرز مخاطر البيئة الرقمية بسبب تعرض أطفالهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين على التوالي:- (مخاطر خاصة بحماية الخصوصية والبيانات الشخصية عبر الإنترنت) في المرتبة الأولى بنسبة بلغت (٣٩.٤٪)، ثم جاء: (مخاطر خاصة بسلوك الطفل وتعامله بلطافة مع الآخرين والحضور الإيجابي على الإنترنت) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت (٣٢.١٪)، وفي المرتبة الثالثة جاء: (مخاطر خاصة بالمحتوى غير اللائق المقدم للطفل) بنسبة بلغت (٢٨.٥٪)، وذلك من إجمالي عينة الدراسة.
- أوضحت النتائج أيضاً أن أكثر مفاهيم الأمن الرقمي التي يدركها الأطفال من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" مرتبة طبقًا لما أحرزته من تكرارات هي: "الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها وأهمية الحضور الرقمي" وذلك بنسبة بلغت (٤٦.١%) من إجمالي عينة الدراسة، ثم جاء في المرتبة الثانية: "تجنب الطفل التصيد الاحتيالي ومحاولات الخدع لتنزيل برامج ضارة، وكيفية تحديد الاتصال الآمن بالمواقع" وذلك بنسبة (٤٤.٩٪) من إجمالي عينة الدراسة.
- كما جاءت: نسبة بلغت(٦٩٪) من الوالدين يستخدمون منصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية لأطفالهم كأحد أدوات الرقابة الوالدية، وبعد الاطلاع على نتائج الدراسة الاستطلاعية والتي أشارت إلى تعرض أطفال أفراد العينة للعبة "عالم الإنترنت"؛ لذا تبلورت مشكلة الدراسة في ضوء نتائج الدراسات السابقة والدراسة الاستطلاعية في التساؤل الرئيسي التالي: **ما أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الآمن الرقمي لديهم، في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف"؟**

أهمية الدراسة:

وفيما يلي بعض النقاط الدالة على أهمية الدراسة الحالية:-

١- تنامى الاهتمام العالمي والعربي بالطفولة وما يتعلق بها من دراسات وبحوث، حيث تتطرق الدراسة لموضوع مهم، وهو قياس أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، في إطار استخدام والديهم لمنصة صنف، وذلك لمعرفة المخاطر الرقمية التي يتعرض لها الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وضرورة مواجهتها في إطار الربط بين دور الرقابة الوالدية وبين سبل تحقيق مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، والتي تستدعي ضرورة وجود دراسات

تسهم في تزويد الأطفال بالمفاهيم والمعرفة اللازمة ليتمكنوا من التعامل مع المحتوى الرقمي بشكل مدروس وصحيح، كما أن الدراسات الإعلامية تحتاج لمثل هذه النوعية من الدراسات التي تسد فراغاً في هذا المجال.

٢- تزايد الاهتمام بتفعيل دور التربية الإعلامية الرقمية والتأكيد على أهمية تضمينها ضمن المناهج الدراسية للأطفال، ودراسة سبل تفعيلها لمواجهة المخاطر في البيئة الرقمية، مما يساهم بشكل كبير في تعليم الطفل وتثقيفه وتوجيهه نحو الممارسات السلوكية الرقمية الجيدة، وذلك في ضوء خصائص واحتياجات المرحلة العمرية التي نخاطبها.

٣- تستمد الدراسة أهميتها من أهمية الألعاب الإلكترونية للطفل عبر الإنترنت باعتبارها من أهم أنواع الإعلام الجديد في مجال تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، لما لها من آثار إيجابية والتي عززت التأثيرات الصوتية والمرئية والواقع المعزز إثراء تجربة اللعب، وأصبحت أعداد مستخدميها من الأطفال في تزايد بشكل مستمر، مما ساهم إكساب الطفل المفاهيم والمعلومات والمهارات المختلفة، ويمكن الاعتماد عليها بشكل أساسي في توعية الطفل وتثقيفه وبلورة شخصيته الاجتماعية نحو الجرائم الإلكترونية ومدى تأثيراتها.

٤- ندرة الدراسات العربية التي تبحث في مدى وعي الأطفال بمفاهيم الأمن الرقمي، وتأتي أهميتها من أهمية وجود إجراءات وبرامج وقائية يمكن أن تحد من انتشار مخاطر التعامل مع الأدوات والتقنيات الرقمية لتعظيم الاستفادة منها، ومحاولة الإسهام في التوعية المجتمعية بخطورة انتشار عمليات الاختراق والتصيّد الاحتيالي والبرامج الضارة والفيروسات والتنمّر والمشاركة المفرطة على الإنترنت بين الأطفال وكيفية مواجهتها، حتى يستطيع المجتمع بصورة ما التصدي لها.

٥- كما تُعد هذه الدراسة عوناً لكل من الآباء والمربين لاعتبارها بمثابة مرشد لكيفية تثقيف أطفالهم وتوعيتهم من مخاطر الإنترنت، وكيفية استخدامه بأمان وثقة وذكاء وحذر ولطف وتزويد الآباء بالمفاهيم الواجب توافرها لدى الطفل لتحقيق الاستخدام الآمن للتقنيات الرقمية، واتخاذ التدابير الوقائية من الاختراق وسرقة البيانات وانتحال الشخصية وغيرها من المخاطر التي يتعرض لها الطفل في البيئات الرقمية.

٦- تكتسب الدراسة أهميتها من أهمية مرحلة الطفولة المبكرة، كونها العمر الأمثل والمرحلة الحقيقية التي يمكن من خلالها تعلم المهارات وتنمية المفاهيم وتكوين الاتجاهات الإيجابية لدى الأطفال، وتعلم الخبرات الجديدة التي تساعدهم على التفاعل مع بيئتهم بكفاءة عالية.

أهداف الدراسة:

تمثلت أهداف الدراسة فيما يلي:

١- رصد أهم مفاهيم الأمن الرقمي التي يمكن للعبة "عالم الإنترنت" تنميتها لدى عينة من أطفال ما قبل المدرسة من خلال تعرضهم من وجهة نظر والديهم.

٢- تحديد مدى مساهمة لعبة "عالم الإنترنت" شكلًا ومضموناً في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من وجهة نظر والديهم.

٣- التعرف على أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم.

٤- التعرف على الفروق بين أطفال ماقبل المدرسة(الذكور – الإناث) عينة الدراسة في مستوى إدراكهم لمفاهيم الأمن الرقمي المقدمة في لعبة "عالم الإنترنت".

٥- التعرف على الفروق بين أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة في مستوى إدراكهم للمفاهيم الأمن الرقمي في القياس (القبلي – البعدي) على مقياس مفاهيم الأمن الرقمي بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت".

٦- الوقوف على أبرز الألعاب الإلكترونية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" لأطفال ماقبل المدرسة عينة الدراسة من وجهة نظر والديهم.

٧- إلقاء الضوء على مدى مساهمة منصة "صنف" في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة وكيفية الاستفادة منها من وجهة نظر والديهم.

٨- رصد أهم مقترحات وآراء الوالدين في تفعيل آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من وجهة نظرهم.

الإطار النظري للدراسة:

اعتمدت الباحثة على نظريتي التعلم الاجتماعي ونظرية التعلم التشاركي عبر الإنترنت، كإطار نظري للدراسة الحالية وذلك في صياغة بعض فروضها البحثية:-

(أ) **نظرية التعلم الاجتماعي:** وقد تعدد مسميات هذه النظرية كنظرية التعلم بالملاحظة والتقليد، أو نظرية التعلم بالنمذجة، وتعد من النظريات التوفيقية، لأنها حلقة وصل بين النظريات السلوكية والنظريات المعرفية، وفي التعلم الاجتماعي يتم استخدام كل من التعزيز الخارجي والتفسير الداخلي للتعلم (غباري، أبو شعيرة، ٢٠١٥، ٢٠٠ – ٢٠٢)، وتستمد هذه النظرية جذورها من المدرسة السلوكية في علم النفس التي تنسب إلى عالميْ النفس الأمريكيين (Neal Miller، John Dollard)، وهما أول من اهتم بالتعلم من خلال الملاحظة في البيئة المحيطة بالفرد أو المجتمع الذي يعيش فيه، كما تعد الأساس الذي بني عليه Albert Bandura، نظرية التعلم الاجتماعي من وسائل الإعلام، وتعني أن الأفراد يتعلمون ويدركون من الخبرات والتجارب في البيئة المحيطة بهم ومن بينها وسائل الإعلام، وهذا التعلم يؤثر في سلوكهم وآرائهم، وعاداتهم، ومعتقداتهم وغيرها؛ مع الأخذ في الاعتبار الكثير من العوامل الشخصية والاجتماعية والثقافية والمدرسية وعوامل التربية، التي تتداخل مع هذا التأثير(عبد الرؤوف، ٢٠٠٧، ١٧٠٤)، ويُشير "باندورا" أحد مؤسسي النظرية إلى أن

السلوك لا ينتج عن القوي الداخلية في الإنسان وحدها ولا عن المؤثرات البيئية أيضاً، وإنما ينتج عن التفاعل المعقد بين القوى الداخلية والمؤثرات البيئية، وقد تقوم هذه العمليات الداخلية على خبرات الفرد السابقة، كما سلم "باندورا" بالحتمية التبادلية؛ أي وجود تفاعل وتأثير بين البيئة والسلوك والفرد (عبد الحميد،١٩٩٠، ٤٣٠).

وترى نظرية التعلم الاجتماعي أن التعلم من خلال استخدام نماذج وسائل الإعلام يعمل في واحد أو أكثر من الطرق الثلاثة التالية: التعلم بالملاحظة Observational Learning، تأثيرات المنع Inhibitory Effects، تأثيرات الإباحة Disinhibitory Effects، كما تعتمد على مفهوم التعزيز البديل الذي يعني أن ملاحظة الفرد للتعزيز السلوكي لمجموعة من النماذج المقدمة من خلال وسائل الإعلام يخدم غالبًا باعتباره تعزيزاً فعلياً للفرد الذي يقوم بملاحظة هذه النماذج أو الشخصيات حتى وإن لم يتعرض بذاته فعلياً للتعزيز؛ لأن هذا التعزيز الإعلامي غير المباشر يخبرنا أين نضع السلوك المتعلم بالملاحظة في أولوية ترتيباتنا السلوكية(خضراوى، عمران، ٢٠٢٠، ٧٧٤).

ومن نظرية التعلم الاجتماعي خرجت ثلاث نظريات فسرت السلوك في وسائل الإعلام وهي:

أ. **نظرية التعلم بالملاحظة Observational learning theory والتي** طورها "باندورا وولترز"، وتهدف بشكل رئيسى إلى أن الأفراد يستطيعون أن يتعلموا السلوك بملاحظتهم للشخصيات بسلوكياتها المختلفة الإيجابية والسلبية في وسائل الإعلام باعتبارهم نماذج سلوكية يمكن الاقتداء بها، فجوهر عملية التعلم تكمن في أن الأطفال يتعلمون مختلف أشكال السلوك الجديدة بالملاحظة التي تولد عند جلوسهم أمام وسائل الإعلام المختلفة وبصفة خاصة تعرضهم للألعاب الإلكترونية، وطبقًا لهذه النظرية السلوك المقدم من خلال وسائل الإعلام يزيد من احتمالية تصرف الأفراد بسلوكيات مشابهة لتصرفات الشخصيات التي يرونها في وسائل الإعلام كما لو كانت نماذج سلوكية يمكن للمتعرضين أن يتخذوها كقدوة لهم.(Fleur&Rokeach, 1975, 225-226)

ب. **نظرية النموذج أو النمذجة Modeling theory** وقد تنطلق هذه النظرية من دور وسائل الإعلام في التطور الاجتماعي للفرد، ووفقًا لهذه النظرية فإن أفراد الجمهور بإمكانهم محاكاة السلوكيات المختلفة من خلال ملاحظة ما يتم تقديمه في وسائل الإعلام، فالأطفال عندما يتعرضون لوسائل الإعلام وخاصة الألعاب الإلكترونية، وما يحتويه من سلوكيات فإنهم يحاكون كل أشكال السلوك الذي يتعرضون له، ويتم اكتساب نماذج جديدة للسلوك السوي وغير السوي للسلوك الذي يحدث في الواقع، والذي تصوره وسائل الإعلام المختلفة الموجهة لفئة الأطفال في الخيال أو الواقع (حسين، ٢٠١٨، ١٠٩).

ج. **نظرية التقليد (المحاكاة) Imitation** وقد تؤكد هذه النظرية التي نادى بها "جبرائيل تارد" أن اكتساب السلوك السوي أو غير السوي ناتج عن المحاكاة والتقليد؛ وذلك أن الفرد يتعلم الأنماط

السلوكية المختلفة من خلال عملية تقليده للآخرين، بمعنى أن نظرية التقليد ترى أن السلوك السلبي والإيجابي التي قد يقوم بها الأطفال نتيجة تعرضهم للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ما هو إلا سلوك اجتماعي مكتسب بواسطة المحاكاة والتقليد(بن سعد، ٢٠٠٥، ١٩).

وتحدد نظرية التعلم بالملاحظة في علاقتها بوسائل الإعلام أربع مراحل تعتبر شروطًا أساسية لعملية التعلم وتفسر العلاقة بين التعرض للمواقف والنماذج واكتساب الأنماط السلوكية وهذه المراحل هي:-

- **الانتباه Attention process:** ذلك أن مجرد وجود النموذج لا يكفي لإحداث الأثر دون انتباه واع من الفرد الملاحظ لهذا النموذج، ويرى "باندورا" أن وسائل الإعلام تساعد على دعم الانتباه إليها لأنها تقدم النماذج والمواقف بأسلوب يتسم بالبساطة أو التمييز، كما يقوم التكرار أو تكثيف التعرض بدور كبير في جذب انتباه المتلقي بجانب تقديم المواقف والأحداث والنماذج في جانبها المفيد.
- **التذكرRetention:** وتتمثل في عمليات الاحتفاظ طويلة المدى بالأنشطة التي تصدر عن النموذج، حيث لا يمكن للفرد أن يتأثر بملاحظة النموذج بصرياً ما لم يقم بإدخال سلوكيات النموذج والاحتفاظ بها في الذاكرة بعيدة المدى واستيعابها وتمثلها، بحيث تحدث تغييراً في بنائه المعرفي يؤدي إلى تغيير سلوكه(السهلي، ٢٠١٥).
- **الاسترجاع Reproduction**: وتعني قدرة الملاحظ على تكرار السلوكيات الصادرة عن النموذج وعمل تغذية راجعة، وتبين مدى إتقان السلوك، وهي العملية التي يهتم فيها الفرد اهتماماً كافياً بسلوك النموذج، وقد تتضمن صوراً عقلية وأفكاراً مكتسبة التي يمكن من خلال التعلم بالملاحظة (أبو شعيرة، ٢٠٠٩،٤٣٠).
- **الدافعية Motivation**: ونقصد به حالة الرضا والأمان التي يشعر بها الفرد نتيجة قيامه باستجابة معينة فيلجأ إلى تقليد النماذج التي تخلق حالة من الاطمئنان النفسي لديه.

وتعد نظرية التعلم الاجتماعي مدخلًا ملائمًا لهذه الدراسة للأسباب الآتية: حيث تقوم نظرية التعلم على أساس الملاحظة والتقليد والمحاكاة للسلوك المشاهد إيجابيًا أو سلبيًا ومدى تأثر المتلقي بالسلوكيات التي يتعرض لها ومدى تقليدهم لها، وهذا ما تسعى إليه الدراسة الحالية لمعرفة التأثرات المعرفية والسلوكية لتعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف" لمحتوى الألعاب الإلكترونية، ومدى تقليدهم للسلوكيات الصحيحة التي تعرض لها من خلال عوالم اللعبة المختلفة وتأثرهم بها وتأثيرهم في تنمية إداركهم لمفاهيم الأمن الرقمي.

(ب)التعلم التشاركي عبر الإنترنت(Online Collaborative Learning Theory(OCLT قدمت "ليندا هارازيم" Linda Harasim نظرية التعلم التشاركي عبر الإنترنت عام ٢٠١٢م، حيث ركزت فيها على التسهيلات التي تقدمها شبكة الإنترنت للبيئة التعليمية، مما يعزز عمليتي التشارك والبناء المعرفي، ولقد وصفت Harasim النظرية بأنها نظرية جديدة للتعلم تركز على التعلم التشاركي والبناء المعرفي، واستخدام شبكة الإنترنت كوسائل لإعادة تشكيل التعليم الرسمي وغير الرسمي في عصر المعرفة (الجدوع، وآخرون، ٢٠٢٠، ١٥٧)، وتفترض النظرية أن عملية التعلم التشاركي عبر الإنترنت تختلف بشكل ملحوظ عن عملية التعلم التقليدي بسبب التقنيات الحديثة التي أصبحت جزءاً لا يتجزأ من المجتمع ككل، ومن شأنها تسهيل عملية التعليم والمشاركة، مما يحسن من كفاءة إنتاجية التعليم، كما تؤكد النظرية على الأثر الإيجابي الذي ينتج من عملية دمج استراتيجيات التعلم التشاركي عبر الإنترنت على فاعلية المشاركة بين الطلبة في سباق البيئة التعليمية الافتراضية (Carver,2012,324)

وتمر عملية التعلم التشاركي عبر الإنترنت بثلاث مراحل لبناء المعرفة من خلال عملية المخاطبة داخل المجموعة Discourse in a Group وهي:-

- مرحلة توليد الأفكار ويطلق عليها عملية العصف الذهني، ويتم فيها تجميع مختلف الأفكار بشكل عشوائي.
- مرحلة تنظيم الأفكار ويتم فيها مقارنة وتحليل الأفكار بعد عمليتي المناقشة والجدال بين المجموعة.
- مرحلة التقارب الفكري ويتم فيها عمليتا التوليف الفكري والإجماع بما في ذلك الموافقة على الرفض، من خلال تكليف أو واجب عملى أو أي شكل من أشكال الأعمال المشتركة.(Harasim,2019)

وينتج عن هذه المراحل الثلاث ماتطلق عليه Harasim الوضع النهائى Final Position وتقوم النظرية على دمج وتكامل نظريات التطور المعرفي التي تركز على التعلم الحواري، وظروف التعلم العميق، وتطرير المعرفة الأكاديمية، وبناء المعرفة، ويمكن القول بأن الحوار الذي يتم إنشاؤه عبر الإنترنت لا يركز على عملية استخدام التكنولوجيا، بل إن التكنولوجيا تسمح بمشاركة المعلومات وتبادل الأفكار والمحافظة على استمراريتها بين أفراد المجموعة(Lock&Johnson,2015,61)

كما ترى Harasim أن الانتقال بعمليتي التعلم لبيئة الإنترنت والتعليم الشبكي واسع النطاق من شأنه أن يعود بمنافع عظيمة (Wright,2014)، حيث توفر نظرية OCLT نموذجاً للتعليم، يتم فيه تشجيع الطلاب وتقديم الدعم لهم للعمل معاً من أجل خلق المعرفة(الجدوع، وآخرون، ٢٠٢٠، ١٥٨).

ولقياس مدى فعالية التعلم التشاركي عبر الإنترنت يتم عن طريق عدة عوامل أهمها عامل الرضاSatisfaction الذي يعد أحد أهم مؤشرات نجاح العملية التعليمية التشاركية عبر الإنترنت، إلا أن التفاعل Interaction يعتبر مؤشراً يمكن قياسه لمعرفة رضا المتعلمين عبر الإنترنت(Harasim,2019).

نقد النظرية: وفي المقابل يمكن القول بأن للنظرية عدداً من نقاط الضعف ويمكن تلخيصها فيما يلى:

- يتطلب التعلم التشاركي عبر الإنترنت توفر معرفة ومهارات عالية لدى المتعلمين في استخدام التقنية.
- قد يتلاءم التعلم التشاركي عبر الإنترنت مع مجالات العلوم الإنسانية والاجتماعية والتربوية، بخلاف المجالات العلمية التي تتطلب معامل للتجارب وتواصل بشكل أكبر(Bates,2014).

وفي إطار المفاهيم الرئيسية في النظرية والفرض الرئيسي بالإضافة إلى الانتقادات الموجهة للنظرية، تطرح الباحثة كيفية تناول نظرية التعلم التشاركي عبر شبكة الإنترنت في ضوء موضوع الدراسة الحالية:

انطلاقًا من أن التعلم التشاركي عبر شبكة الإنترنت يعد أحد أهم مستحدثات التكنولوجيا التي ظهرت نتيجة للتطور التقنى الهائل في مجال الاتصالات، لما له من تأثير على عملية التعلم في عصرنا الحالى، لذا يمكن القول بأن التقنيات التعليمية الحديثة قد أحدثت تغييراً جذرياً ونوعياً في البيئة التعليمية، وهو الأمر الذي أرسى قواعد مجتمع التعلم الذي يتسم بقابلية أفراده من الأطفال للتفاعل واكتساب المعرفة عبر الإنترنت، ومن هذه الأدوات التقنية الألعاب الإلكترونية أحد أنماط التعلم عبر الإنترنت، حيث تقوم على تحقيق أهدافها التعليمية عبر اللعب، وباختبار فرضية العلاقة بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في (التفاعل والمشاركة في بيئة التعلم الافتراضية – البناء المعرفي – الرضا – استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم، ومعرفة مدى المرونة المقدمة في هذه البيئة التعليمية لأنفسهم وأطفالهم ومدى استفادتهم منها.

الإطار المعرفي للدراسة:

أولاً: الأمن الرقمي لطفل ما قبل المدرسة (تعريفه– أهدافه – المهارات اللازمة لتحقيق الأمن الرقمي – الألعاب الإلكترونية وتأثيرها الإيجابي على الطفل– لعبة "عالم الإنترنت" والأمن الرقمي لطفل ما قبل المدرسة):

أصبح الطفل يعيش في بيئة افتراضية يحكمها الإنترنت، والألعاب الإلكترونية، والهواتف الذكية التي تجعله أمام عالم افتراضي يشوش إدراكه ويؤثر بشكل كبير على علاقته بالآخرين، ويحوله إلى طفل رقمي(حجازي، ٢٠١٨، ٢٦)، كما أن شبكة الإنترنت بما تملكه من إمكانات وجاذبية تروق

للأطفال ويستخدمونها أكثر من غيرهم، ومن المحتمل أن يستمدوا منها سلوكيات ضارة تعود عليهم وعلى مجتمعهم بالسلب نظراً لعدم وجود رقابه والدية(محمود، ٢٠٢٣، ١١٦).

وأكدت نتائج دراسة الدهشان(٢٠١٩) أن العالم الرقمي يمتاز بأنه امتداد واسع للترفيه وللتعلم، حيث يتعرض الأطفال خلال تصفح الشبكات إلى العديد من المخاطر الرقمية، مثل البلطجة الإلكترونية والتعرض للمحتوى العنيف وغير اللائق والاحتيال وسرقة البيانات، والتنمر(الدهشان، ٢٠١٩، ٥١)، وقد أشارت دراسة Young, (2014) إلى أن الأطفال غير مدركين للمخاطر الرقمية فهم لا يفهمون ما هي البصمة الرقمية، ولا يدركون أن نشر المعلومات الشخصية والصور عبر الإنترنت يمكن أن يعرضهم للخطر(Young ,2014,9-12).

وتحقيق الأمن الرقمي يعتبر الحل الأمثل لمتابعة الاستخدام الواسع للإنترنت وتطبيقاته المختلفة بطريقة تحافظ على معلومات المستخدمين وبياناتهم الشخصية (السيد،أحمد،٢٠٢٢)، الذي يتطلب توفير الحماية للأطفال من الأخطار المحتملة نتيجة استخدامهم شبكة الإنترنت.

ويعد مفهوم الأمن الرقمي من المحاور الرئيسية المرتبطة بالمواطنة الرقمية الذي ظهر تزامناً مع التقنيات الرقمية، لذا تعددت تعريفاته تبعاً للزاوية التي ينظر منها كل باحث، حيث عرفه المنصوري(٢٠٢١) بأنه إبقاء معلومات الفرد تحت السيطرة المباشرة والكاملة، بمعنى عدم إمكانية الوصول إلى معلوماته من أي شخص آخر دون إذن منه(المنصوري، ٢٠٢١، ١١٨).

كما تناوله حسن(٢٠١٩) بأنه الحماية المادية للأجهزة والبيانات والتي ترتبط بالإجراءات التقنية في تعامل المستخدم مع الشبكات والأجهزة الإلكترونية (السيد،٢٠١٩،٥٢٣)، أيضاً عرف(2017) Ribble & Bailey الأمن الرقمي هو: اتخاذ الاحتياطات اللازمة لضمان السلامة الشخصية وأمن شبكة الإنترنت (Ribble & Bailey ,2017,18-48).

وتستخدم مصطلحات Digital Security، Cyber Security للدلالة على الأمن الرقمي أو السيبراني، ومن جانب آخر يحدد الاتحاد الدولي للاتصالات الأمن الرقمي بأنه: مجموعة الأدوات والسياسات والمفاهيم الأمنية والضمانات والمبادىء ومناهج إدارة المخاطر والتدريبات والإجراءات وأفضل الممارسات التكنولوجية، التي من الممكن استخدامها لحماية المستخدم (Hatleback, Eric N,2018,6)، وهو مجموعة تدابير مصممة لحماية أجهزة وأنظمة الكمبيوتر من الهجوم غير المصرح به أو ممارسة الدفاع عن أجهزة الكمبيوتر والأجهزة المحمولة والأنظمة الإلكترونية والشبكات والبيانات من الهجمات الرقمية الضارة(Ron,2017, 240)، كما يعرف بأنه: أساليب إدارة المخاطر التي يمكن استخدامها لحماية البيئة الرقمية للمستخدمين، مثل الأجهزة والخدمات والبيانات المرسلة أو المخزنة في البيئة الإلكترونية(Saltzstein,2019,193)، وقد عرفه الأحمدى(٢٠٢٠) بأنه: تعليم الطلاب كيفية حماية بياناتهم الإلكترونية عن طريق استخدام برامج الحماية من الفيروسات، وأنظمة

الحماية الرقمية، وكذلك عدم تزويد بيانات شخصية لأي شخص على الشبكة الإلكترونية لحمايتهم من سرقة الهوية والاحتيال(الأحمدي، ٢٠٢٠، ٥٠٠).

ب- أهداف الأمن الرقمي لطفل ما قبل المدرسة:

- تهيئة بيئة موثوقة لإجراء التعاملات في المجتمع الرقمي بأمان.
- توفير الحماية لأنظمة المعلومات والمنصات الرقمية، وذلك بالحفاظ على الأجهزة وما تحويه من بيانات من الاختراق.
- تقديم التوعية الرقمية بالجرائم الإلكترونية، وكيفية الوقاية منها لضمان حماية بياناته الشخصية، وتجنب الإدلاء بأي معلومات شخصية لأي شخص مجهول، وكذلك حمايته من الوقوع ضحية للجرائم الإلكترونية عن طريق اكتساب مفاهيم ومهارات الأمن الرقمي(السمحان،٢٠٢٠، ٢٩)، (محمود، ٢٠٢٠، ١٥).

جـ - المهارات اللازمة لتحقيق الأمن الرقمي لطفل ما قبل المدرسة:

- الإلمام بمفاهيم الأمن الرقمي أمن المعلومات والبيانات، حماية الأجهزة، جرائم الإنترنت، ومعرفة التهديدات التي تواجيهها.
- حماية الخصوصية والمعلومات الشخصية وعدم البوح بها للأشخاص مجهولين، وإدراك خطورة الكشف عن المعلومات والصور الخاصة.
- الحماية من الاحتيال وسرقة الهوية، وإدراك أشكال الاحتيال الإلكتروني المختلفة والاهتمام باختيار اسم مستخدم وكلمة مرور قوية، ومعرفة خطورة مشاركة المعلومات أو إفشاء كلمة المرور في المواقع أو الألعاب الإلكترونية، فضلاً عن الوعي بكيفية إبلاغ الجهات المختصة عند التعرض لمحاولات التصيد الإلكتروني.
- التعامل مع المحتوى المعلوماتي على الإنترنت والمعرفة الكاملة بطرق التعامل مع المحتوى غير اللائق عبر الإنترنت وخطورة التعامل معه.
- الحماية من إدمان الإنترنت وإدارك الضرر الذي يسببه الجلوس لفترات طويلة في استخدام الإنترنت.
- الحماية من الفيروسات وإدراك أساليب حماية الأجهزة منها، وكيفية تثبيت واستخدام البرامج التي تقوم بمكافحتها.
- الحماية من البرمجيات الخبيثة ومعرفة أنوعها ودوافع استخدامها وكيفية التعامل مع ملفات الارتباط والبريد الإلكتروني المزعج والإعلانات المنبثقة.
- الوعي بمخاطر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي ومعرفة عواقب المترتبة على مشاركة المعلومات في المنصات الاجتماعية وتأثيرها على سمعة المستخدم.

- الالتزام بالسلوك الاجتماعي والأخلاقي الرقمي وآداب التعامل والنشر عبر الإنترنت، وتجنب الإساءة للآخرين(السيد، ٢٠١٩، ٥٣)، (الهويمل، ٢٠٢٠، ٣٨).

- **لعبة عالم الإنترنت والأمن الرقمي للطفل:**

(أ) التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على الطفل وأهميتها:-

يواجه العالم مجموعة من التحديات السريعة والمتلاحقة، والتي تتمثل في التقدم التكنولوجى وثورة الاتصالات والمعلومات التي تسببت في تضاعف المعرفة الإنسانية(عامر،٢٠١٨،٤)، وقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، حيث جاءت ولادة أجيال جديدة ومتنوعة من الوسائط جعلت الطفل يجلس مع ألعابه المفضله عبر الإنترنت ليبدأ عملية التفاعل معها كوسائل حديثة لشغل أوقات فراغهم منذ سن مبكر لتتلائم مع متطلبات العصر(مراد،٢٠١٨،٥٤-٥٥).

كما تُعد الألعاب الإلكترونية وسيطًا إعلاميًا قويًا تنقل من خلال إشارات ورسائل ثقافية، يفوق في تأثيرها الوسائل الإعلامية الأخرى(Jackson, 2008,378)، ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب المستخدمين من الأطفال تابعين لها من حيث تقنياتها الحديثة، وتدفعهم للتواجد في أماكن بعيدة عن الرقابة من الوالدين(الشحروري، ٢٠١٨، ١٤)، حيث أن التأثير هنا مباشر وقوى على الأطفال لتوفر ميزة التفاعلية التي تفرض نوعًا من الواقع المعايش، وبالتالي يكون التأثير أكبر عندما يندمج الطفل مع اللعبة في واقع افتراضي، وأحيانًا تأخذ اللعبة الطفل إلى الواقع الفعلي لينفذ تعليماتها دون أدنى تفكير(عوف، ٢٠١٩،١١٧).

وحظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام كبير من قبل لاعبيها من الأطفال الصغار لما تتمتع به من مزايا وخصائص تفاعلية ومثيرات حركية وصوتية، والتي تظهر لهم كأدوات يعبرون بها عن أنفسهم من خلال اختياراتهم المختلفة للألعاب، واستجاباتهم المتباينة عليها، وقد ظهر اهتمام الباحثين ببحث تأثيراتها الإيجابية على الأطفال وعلى جوانب شخصيتهم المختلفة(عبد الحليم وآخرون،،٢٠٢٣،٢٧١)، وقد أشارت دراسة حمد (٢٠١٨) إلى أن حب المغامرة وشغل وقت الفراغ وتنمية الخيال هي أكثر الأساليب التي من أجلها يمارس الأطفال الألعاب بنسب١٦.٥٪، ١٢.٦٪(حمد، ٢٠١٨، ٣٣٠)، وأضافت دراسة أحمد(٢٠١٥) مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لدى طفل الروضة(أحمد، ٢٠١٥).

وفضلاً عن مميزات الألعاب الإلكترونية الرقمية ودورها في تعزيز المشاركة النشطة، وتوفير قدر كبير من المتعة أثناء اللعب من خلال عناصرها التفاعلية (Rachel ,2019,63)، فهي أداة لاستكشاف العوالم الجديدة وكيفية وضع الاستراتيجيات وبناء العلاقات الاجتماعية، كما يمكن استخدامها في العملية التعليمية للتعرف على موضوعات معينة لتوسيع المفاهيم وتعزيز جوانب شخصية الطفل، وتعلم العديد من المهارات أثناء اللعب(ناصر، ٢٠٢٠، ١٠٧).

ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: ألعاب تستخدم الوسائط الإلكترونية لإنشاء نظام تفاعلي يمكن اللعب من خلاله، بوصفها وسيلة للترفية، كما أنها يمكن أن تكون وسيلة للحصول على المعرفة وتقديم وسيلة حوار للأطفال في العصر الرقمي (زكي،٢٠٢٤،٢٠٦١-٢٠٦٦)، فالألعاب الإلكترونية المعتمدة على الإنترنت هي ألعاب رقمية تتطلب اتصالاً مستمراً بشبكة الإنترنت أثناء اللعب، عبر أي جهاز قابل للاتصال بالشبكة مثل أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية الذكية وغيرها(حسن، ٢٠٢٣، ٢٦٢)، فهي برامج الترفية الرقمية التفاعلية بين اللاعبين مع البيئات والشخصيات والتحديات الافتراضية بهدف تحقيق الأهداف، والتي تتسم بالرسومات عالية الوضوح وقدرات اللعب الجماعي عبر الإنترنت، مما يعزز تجربة الألعاب ويجذب جمهوراً واسعاً.

(ب) لعبة "عالم الإنترنت" للأمن الرقمي للطفل:

شكل (١)
يوضح عوالم لعبة "عالم الإنترنت"

وهي عبارة عن لعبة على الإنترنت طورتها Google بالشراكة مع iKeepSafe وهي لعبة مليئة بالمغامرات وتوفر تجربة تعلم تفاعلية وممتعة تجمع بين المرح والمعرفة معًا حول الأمن الرقمي والمواطنة الرقمية، وتعليم الطفل كيفية استكشاف عالم الإنترنت بأمان وثقة وحذر وشجاعة ولطف في هذه اللعبة، وهي حائزة على شهادة التميز من الجمعية الدولية للتكنولوجيا في التعليم، وتسهم لعبة "عالم الإنترنت" في تشجيع جميع أفراد العائلة على الاطلاع على أساسيات الأمان الرقمي والمشاركة معًا في تطبيقها(منهاج الأمان الرقمي والمواطنة، ٢٠١٨(g.co/abtalinternet)، ومن أهم عوالم اللعبة:

- **جبل المشاركة: شارك بانتباه "استخدام الإنترنت بذكاء":**

شكل(٢)
يوضح جبل المشاركة بلعبة "عالم الإنترنت"

يقع جبل المشاركة في مركز عالم الإنترنت وهو نقطة التقاء جميع السكان، حيث يتبادلون الصور، القصص والأفكار والفيديوهات، لكن عليهم توخى الحذر فيما يشاركونه ومع من يشاركونه، لأن المعلومات تنتقل بسرعة كبيرة على الإنترنت، في هذا الجزء على السكان المشاركة بانتباه وهذا ما يسمى باستخدام الإنترنت بذكاء، وعليهم إدراك أهمية الحضور الرقمي على الإنترنت ومدى تأثيراته المحتملة وضرورة احترام حدود خصوصية الآخرين(https://ijnet.org).

- **نهر الحقيقة: لا تصدق الخدع في عالم الإنترنت.. استخدام الإنترنت بحذر:**

في هذا الجزء من عالم الإنترنت يحتاج السكان إلى

التحقق من صحة المعلومات، وهذا ما يسمى شارك بحذر، فالتصيد الاحتيالي محاولة خداع أو الاحتيال عليك يقوم بها المتصديون للحصول على المعلومات الشخصية عبر الإنترنت مثل معلومات تسجيل الدخول الخاصة بك، أو خداعك لتنزيل برامج ضارة، ويستخدم في ذلك رسائل ومواقع إلكترونية زائفة، أيضاً تحديد الاتصال الآمن بالمواقع ومعرفة قبل النقر على الرابط أو إدخال كلمة المرور في موقع لم تزره من قبل، فضلاً عن ضرورة التأكد من هوية الأشخاص الذين تتواصل معهم على الإنترنت في التطبيقات والألعاب أو وسائل التواصل الاجتماعي، كذلك تفاعل الأطفال بشكل متزايد مع روبوتات الدردشة(http://be internet awesome).

شكل(٣)
يوضح نهر الحقيقة بلعبة عالم الإنترنت

- **"قلعة الأمان أحمى أسرارك عالم الإنترنت..استخدام الإنترنت بثقة:**

شكل(٤)
يوضح قلعة الأمان بلعبة "عالم الإنترنت"

تركز قلعة الأمان على تعليم الطفل إدراك أهمية الخصوصية والأمان على الإنترنت، وأفضل طريقة لحماية حساباتكم من المخترقين هو معرفة كيف تختار كلمة مرور فائقة القوة يصعب تخمينها، ولكن يسهل تذكرها، أيضاً اتخاذ تدابير ذكية بسيطة لقفل الشاشة التلقائي لحماية الأجهزة، وحماية أنفسنا ومعلوماتنا، وعدم عرض معلومات شخصية على أجهزة غير مقفلة قد نفقدها، وكيفية الاحتفاظ لنفسك بمراجعة الأدوات والإعدادات التي تحمى من المخترقين والتهديدات الأخرى، والحرص على تحديثها بشكل مستمر، ومن المهم تذكر أهمية مشاركة الأهل دائماً في اتخاذ القرارات، وهذا ما يسمى باستخدام الإنترنت بثقة(g.co/abtalinternet).

- **"مملكة اللطافة" اللطافة من سمات الأبطال.. استخدام الإنترنت بلطف:**

شكل (٥)
يوضح مملكة اللطافة بلعبة عالم الإنترنت

يخلق العالم الرقمي تحديات وفرصاً جديدة للتفاعل الاجتماعي لجميع المستخدمين، ومن الضرورى تعلم كيفية التعبير بلطف في العالم الرقمي، وتركز مملكة اللطافة على تعليم الطفل طرق محددة للتعامل مع التنمرعند حدوثه، وتعليم الطفل التفرقة بين الشخص المتنمر والشخص المستهدف الذي يتعرض للتنمر، حيث يتعرض الأطفال لجميع أنواع المحتويات على الإنترنت، وبعضها يتضمن رسائل تروج لسلوك مسيء والتعبير عن هذه الآراء أو ما يماثلها بطرق إيجابية وبناءة أكثر، أيضاً طلب

المساعدة والإبلاغ على الإنترنت من خلال أدوات الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق أو حظره في التطبيقات والألعاب. (www.arabianwomens.com)

ثالثًا: آليات حماية الطفل من المخاطر الرقمية في ضوء استخدام الوالدين لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية:-

(أ) الإنترنت وأنماط المخاطر الرقمية لأطفال ما قبل المدرسة:

لقد فرضت التكنولوجيا والتحول الرقمي نفسها على المجتمعات، وأصبح الغالبية العظمى من الأطفال يقضون وقتًا كبيراً خلف الشاشات، ومن ثم برزت العديد من القضايا والإشكاليات المرتبطة بالطفل الذي أصبح أسيراً لهذا العالم الرقمي، كما نتج عن ذلك تحولات واضحة في إدراك عقل الطفل للأمور، وانعكس بالتبعية على سلوكه وعلاقاته الاجتماعية وتطلعاته المستقبلية(عمر،٢٠٢١،٢٧)، ومع تحول مواقع التواصل الاجتماعي لتكون عاملًا فاعلًا غير تقليدى في العلاقات بين الأفراد ازدادت التهديدات والمخاطر الناجمة عن الاعتماد المتزايد عليه في ظل عالم مفتوح تحكمه تفاعلات غير مرئية وغياب سلطة قانونية تسيطر عليه (علي، ٢٠٢٢، ٤).

وتعرف المخاطر الرقمية بأنها: مجموعة من الأضرار التي يتعرض لها الأبناء نتيجة استخدامهم لوسائل التكنولوجيا الرقمية، مثل: الإنترنت والألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية(الشراري، ٢٠٢٠، ٧٥٨)، أيضًا تعرف بأنها: السلبيات التي قد يتعرض لها الأطفال أثناء استخدام الإنترنت والتي من أبرزها الفيروسات وبرامج التجسس، المواقع الإباحية، مواقع العنف والانتحار، وإدمان الألعاب، مواقع وبرامج الدردشة الغير هادفة، مواقع الترويج للأفكار العنصرية وغيرها(محمد،٢٠١٧،٣٦).

كما صنف تقرير منظمة اليونيسف المخاطر الرقمية التي يواجهها الأطفال إلى ثلاث فئات رئيسية(مخاطر المحتوى والاتصال والسلوك(Unicef,2017,22)، (الناصر،٢٠٢١،٧٠)، وتهدد مخاطر البيئة الرقمية سلامة الطفل وتؤثر على سلوكه سلباً، بسبب محتوياتها، وتتعدد مستويات المخاطر إلى يتعرض لها الطفل من تطبيقات تحتوي فيروسات وبرامج تجسس تهدد خصوصيته وسلامة أسرته، وتمتد آثارها إلى الأسرة والمجتمع(جعفر،٢٠٢٣،٢٩٢)، وقد أشارت دراسة Milková, & Ambrožová,(2018) خطورة تكنولوجيا المعلومات والهاتف المحمول وأجهزة الكمبيوتر والاتصال بالإنترنت على حياة الأطفال(Milková, & Ambrožová ,2018,22).

ونتيجة لذلك أوضحت دراسة البنا (٢٠٢١) أن هناك حاجة ماسة لإجراءات الوقاية ضد أخطار استخدام الوسائل الرقمية، خاصة مع طفل ماقبل المدرسة حتى لا تشكل خطراً على تكوين شخصيتهم، وتدريبهم على الوعي التام باستخدام التقنيات الرقمية بطريقة آمنة(البنا،،٢٠٢١،٢١٢)، كما أوصى المؤتمر الدولي الأول لمكافحة الجرائم المعلوماتية (٢٠١٥) بأهمية إعداد برامج تربوية تدريبية وإعلامية لحماية الأطفال الصغار من مخاطر استخدام التقنيات الإلكترونية.

(ب) دور الوالدين في حماية الطفل من المخاطر الرقمية عبر الإنترنت وتحقيق الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة:

لقد اهتمت الدولة المصرية بالمواطنة الرقمية في رؤيتها٢٠٣٠، كأحد مجالات خطط التنمية المستدامة والاستثمار الحقيقى يكون من خلال النهوض بالأسرة(حسن،٢٠٢٢،١١)، ونظراً للتواجد الضخم للأطفال على الإنترنت، الأمر الذي يتطلب حمايتهم من مخاطر العالم الرقمي، وزيادة وصولهم للمحتوى الآمن على الإنترنت، لذا وجب الاهتمام بالمحتوى الذي يتعرض له الطفل على المنصات الرقمية المختلفة ومدى إدراك الآباء لتأثيرها على أطفالهم(جمال الدين،٢٠٢٣،٣٨١).

ومما يثير قلق الآباء والمربين من التداعيات والتأثيرات للاستخدام المكثف للتكنولوجيا الرقمية والتي تتجاوز قدرة استيعاب الطفل في التعامل مع أخطارها المحتملة، وتشكل في الوقت ذاته تحدياً للدور التقليدي للوالدين في حماية أطفالهم من الأخطار المحتملة(جعفر،٢٠٢٣،٣٨٧)، ومع هذه الثورة الرقمية، أصبحت الحاجة لدمج العالم الرقمي ضمن المهمات الأسرية في محاولة التقرب منهم، وإبراز المعالم الإيجابية والسلبية في هذا العالم الافتراضي، وشرح أخلاقيات التعامل الوقائى ضد المخاطر الممكنة (خلايفية، دحماني،٢٠٢١،٣٢)، الأمر الذي يتطلب إلمام الوالدين بهذه التكنولوجيا والتعرف على إيجابياتها وسلبياتها بالنسب للطفل، حتى يتمكن من الاندماج والمشاركة الرقمية الضرورية لمواجهة تحديات العصر الرقمي(عبد الواحد،٢٠٢٠، ١١٨)، ولحماية الأطفال من مخاطر الإنترنت ينبغى العمل وفق محورين، وهو التركيز على تدعيم دور الأسرة في مراقبة الأطفال، أما الثاني ويتعلق بتعريف الوالدين بمخاطر الاستخدام المفرط لشبكة الإنترنت (أبوزيد،٢٠٢١، ٣٨)، وقد أكدت دراسة(2021),.etal Throuvala, أن معظم الآباء ليسوا مدربين للتعامل مع تحديات الأبوة الرقمية، وأوصت بالتثقيف الإعلامي والألعاب الرقمية الآمنة كاستراتيجية وقائية من التأثيرات السلبية لوسائل التواصل الاجتماعي.

ويقدم Myers, (2019) بعض الحلول لأفراد الأسرة الذين يتطلعون إلى تقليل الوقت الذي يقضونه أمام الشاشات ومساعدة أفراد الأسرة على تطوير أنماط حياة صحية وممتعة، ومساعدة الأطفال على تحقيق أقصى استفادة من الوقت الذي يقضونه أمام الشاشات بأمان(Myers, 2019)، كما بينت دراسة(2016)Annansigh&Veli, تعامل أبنائهم مع الفضاء الإلكترونية، وتقنيات الويب من أجل السلامة الإلكترونية، حتى يتم تثقيف الأب والأم حول قضايا مخاطر الإنترنت(165-Annansigh&Veli,2016,147)، ولتحقيق ما سبق يتطلب الأمر حواراً مع الأطفال حول ما تحتويه هذه القنوات ومقارنتها بما يحتاجونه منها ليتحقق الأمن الرقمي والاستقرار والدعم العاطفي.

وتتطلب بناء شخصية الطفل في العصر الرقمي الاعتماد على بيئة متفقة مع التطور العالمي والانفجار المعرفي؛ وبالتالي فإنها تحتاج إلى كفاءة وقدرة على الأداء الأمثل في التعامل مع البيئة التكنولوجية الجديدة، والسعي لتطويعها لمنفعة الطفل، بهدف تعليم الطفل وإثراء تفكيره وثقافته، وهذا

يمثل المسؤلية الرقمية للأسرة Digital Responsibilit تجاه الطفل، حيث أن الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يتميز بقدرته الكبيرة على استيعاب المفاهيم المرئية الحديثة، ويتفاعل ويخزن بطريقة إيجابية وسريعة نحو التعامل مع تكنولوجيا العالم الرقمي بكافة أشكالها المتعددة، ويظهر ذلك في السلوك الرقمىDigital Etiquette للطفل؛ بما يحقق الأمن الرقميDigital Safety، وقدمت دراسة Navarro (2022) عرضاً لأنظمة الرقابة الأبوية المختلفة في ظل العصر الرقمي، خاصة مع تصاعد المخاوف من الانتهاكات التي تحدث عبر مواقع التواصل الاجتماعي، والتي أظهرت اختلافات واضحة بين الآباء والأمهات من حيث القدرة على التحكم الأبوي لصالح الآباء بنسبة بلغت٤٥٪(Navarro,2022).

وقد نشأت فكرة أدوات الرقابة الوالدية لمنع دخول الأطفال إلى الصفحات غير المرغوب فيها، ومنع ظهور المحتوى الذي لا يناسب مع الطفل، وقد أضافته ضمن برامجها باعتباره إضافة جيدة للأجهزة الهواتف الذكية، ولكن يمكن استخدام هذه الأدوات بأشكال مختلفة (أبوعيطه، ٢٠٢٢، ١٥٥١)، وقد تختلف طريقة التوجيه عادة باختلاف عمر الأبناء، فجوجل تسمح للآباء والأمهات بإعداد حسابات خاضعة لإشرافهم وتعيين أوقات زمنية لاستخدام التطبيقات على الأجهزة الذكية المربوطة بهذه الحسابات، بالإضافة لتطبيق Google Family Link وهو تطبيق رقابة أبوية يساعدك في الحفاظ على أمان الأطفال عبر الإنترنت، ليكونوا قادرين على دفعهم لإنشاء عادات رقمية صحية، حيث يتيح التطبيق أدوات سهلة الاستخدام تساعدك على متابعة كيف يقضي طفلك الوقت على أجهزته، كما تتيح بعض التطبيقات مثل تطبيق Youtube Kids مجموعة محددة من الفيديوهات للأطفال، ويُمكِّن الأهل من حذف مقاطع فيديو معينة، ويمكن استخدام محرك بحث Kiddle الموجه للأطفال والذي يتضمن فلتر وخدمات بحث آمنة لحماية الأطفال من المحتوى غير الملائم، أيضاً المتصفح Safe Search وهي ميزة في بحث جوجل تعمل كفلتر آلي لمنع الأطفال من الوصول للمحتوى الذي يحتمل أن يكون مسيئاً وغير لائق، وتطبيق الهواتف الذكية Screen Limit ويستخدم لغلق الأجهزة بعد فترة محددة من الاستخدام(https://ar.wikipedia.org)

كذلك برنامج K9 Web Protection ويمكن تنزليه من موقع شركة Blue Coat وتعتبر من الشركات الرائدة في حماية ودعم أمن المحتوى، ويقدم هذا البرنامج الذي يعمل بدقة عالية في تصنيف محتويات الويب لاحتواء قاعدة بياناته على أكثر من ١٥ مليون موقع إلكتروني، ويعتمد البرنامج على الذكاء الاصطناعي في تصنيف تلك المواقع ويقوم بتحديث نفسه آلياً(عبد الحليم، ٢٠١٧، ٤٧٠)، وأيضاً برنامج Golden Filter Pro ويمنع تشغيل المواقع غير اللائقة، كما يتيح السيطرة على أجهزة الكمبيوتر والإنترنت لوقاية الأطفال من مشاهدة الممنوع.

- **منصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية:**

شكل (٦)
يوضح تصنيفات المحتوى للألعاب الإلكترونية بمنصة "صنف"

تشكل منصة "صنف" بوابة إلكترونية تشتمل على محتوى توعوي لبناء القدرات الرقمية خاصة بالوالدين والأطفال، حيث تتيح للوالدين التعرف على الألعاب الإلكترونية ومحتواها وطبيعتها قبل عرضها على الأطفال، وتعد المنصة مصدراً موثوقاً لتقييم الألعاب الإلكترونية من خلال إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية، وفي حالة وجودها في قاعدة البيانات ستظهر المخاطر التي تحتوي عليها، وتصنف محتوى٢٠ ألف لعبة إلكترونية إلى التصنيفات التالية"عنف – ألفاظ نابية–تخويف –غير أخلاقي – تمييزى عنصرى بهدف حماية النشىء من السلوكيات السلبية والخطرة، مما يساعد الوالدين على اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم، كما توفر جميع أنظمة المنصة الرقابة الأبوية والتي تمكنك من التحكم بجهاز طفلك من حيث نوعية التطبيقات والألعاب التي يمكنه تنزليها والوقت المحدد للعب، وتعتمد المنصة في التقييم على مراجعات من جهات عالمية موثوقة مثل PEGI (https://sannif.ae).

مراجعة الدراسات السابقة:

بعد البحث في فهارس المراكز المتخصصة والجامعات لم تعثر الباحثة على دراسات سابقة ذات ارتباط مباشر بموضوع الدراسة"، وما وجد من دراسات فهي دراسات عامة حول الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها الإيجابي على معلومات وسلوكيات الأطفال في ظل التطور الكبير الذي شهدته تكنولوجيا المعلومات، واستخدام الوسائل الإلكترونية الحديثة عبر شبكات الإنترنت التي تبث هذه الألعاب، وفي حدود علم الباحثة، وإنما هناك دراسات تُشير بصورة غير مباشرة إلى جوانب الموضوع الذي تقوم الباحثة بدراسته، ومن خلال الاطلاع على بعض الدراسات السابقة تمكنت الباحثة من رصد تلك الدراسات وتم توصيفها **فيما يلي:**

المحور الأول: الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على أطفال ماقبل المدرسة.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، ودور الوالدين في تعزيز آليات الحماية من مخاطر المحتوى الرقمي لتحقيق الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة.

أولاً: الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على أطفال ما قبل المدرسة:

١- **تناولت دراسة الديب(٢٠٢٢)** بعنوان: "التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية، وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأباء والأمهات؛ بهدف الوصول إلى

نتائج تسهم في وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار للألعاب الإلكترونية، وتمثلت عينة الدراسة في ١٠٠ مفردة من الآباء والأمهات الأطفال بمدرسة الشهيد أحمد حسين الرسمية للغات المشتركة بالمنصورة، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وقد اعتمدت على أداة الاستبيان في جمع البيانات، وتوصلت الدراسة إلى نتائج تؤكد أن الحرية في تداول المعلومات على الإنترنت دون رقابة أو ترشيد أدى إلى آثار نفسية واجتماعية وخيمة، حين تبين أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها تأثير كبير على صحتهم العامة، واقترحت عينة الدراسة ضرورة الرقابة الشديدة على مثل هذه الألعاب الإلكترونية.

٢- **ثم جاءت دراسة أحمد(٢٠٢٠)** بعنوان: "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري: دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من ٦ إلى ١٢ سنة، وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري من خلال استطلاع رأي عينة من أولياء أمور الأطفال في المرحلة العمرية من ٦-إلى ١٢ سنة، للكشف عن مدى تأثير هذه الألعاب على سلوك أطفالهم، وفي ضوء رؤية النظرية البنائية التي ترى أهمية التنشئة الاجتماعية في التأثير على سلوك الطفل، وتُعد الدراسة من الدراسات الوصفية، حيث اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة، واستخدمت الباحثة أداة الاستبيان، ولقد جاءت نتائج الدراسة لتؤكد على التأثير الكبير الذي تمارسه الألعاب الإلكترونية في تشكيل سلوك الأطفال.

٣- **من جانب آخر، أضافت دراسة عبد الخالق(٢٠٢٠)** بعنوان: "فعالية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات المواطنة الرقمية اللازمة في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء معايير التكنولوجيا بالقرن الحادى والعشرين"، وباستخدام المنهج التجريبى ذي المجموعة الواحدة، وتم تصميم اختبار مهارات المواطنة الرقمية لجمع البيانات وتطبيقها على عينة مكونة من ٧٧ طفلة وطفل، وأثبتت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال في القياس القبلي والبعدى على مقياس مهارات المواطنة الرقمية، ومنها الأمن الرقمي لصالح القياس البعدي، مما يثبت فعالية البرنامج المقترح في تنمية مهارات الأمن الرقمي لمرحلة الطفولة المبكرة.

٤- **أيضًا جاءت دراسة Nicolaidou & Venizelou (2020)** حول: "تحسين مهارات السلامة الرقمية لدى الأطفال منذ سن مبكرة من خلال بيئة تعليمية تفاعلية: دراسة شبه تجريبية"، وهدفت هذه الدراسة إلى تقييم الفعالية والقدرة التحفيزية لبيئة التعلم التفاعلية القائمة على ألعاب الويب لتحسين مهارات السلامة الرقمية لدى الأطفال، باستخدام تصميم المجموعة الضابطة شبه التجريبية قبلى- بعدي مع مجموعة تجريبية مكونة من ٤٨ طالبًا من طلاب الصف السادس

الابتدائي، ومجموعة ضابطة مكونة من ٢٥ طالباً، وكشفت النتائج عن وجود فرق ذي دلالة إحصائية (٦١٤.٠٦%) في أداء طلاب المجموعة التجريبية في مجال السلامة الرقمية، كما بينت نتائج مقابلات الطلاب الاتجاهات الإيجابية لطلاب المجموعة التجريبية تجاه بيئة التعلم، مما يدل على فعالية بيئة التعلم القائمة على الويب، والتي يمكن استخدامها لتنمية المهارات المتعلقة بحماية البيانات الشخصية وتفادى المتسللين إلكترونياً.

٥- **بينما أكدت دراسة عوف(٢٠١٩)** حول: "استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها"، والتي استهدفت التعرف على معدل استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها، والكشف عن الجوانب الإيجابية التي تدفعهم لاستخدامها، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي، وطبقت الدراسة على عينة عشوائية قوامها (٥٠٠) مفردة من تلاميذ المرحلة الإعدادية بمحافظة دمياط، واستخدمت أداة الاستبيان، وأظهرت النتائج حيث جاء أهم المواقع التي يفضل المبحوثون الدخول منها على الألعاب الإلكترونية موقع الفيسبوك بنسبة بلغت٤٨.٧٪ من أجمالى مفردات العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، يليها في الترتيب الثاني موقع اليوتيوب بنسبة بلغت٢٤٪.

٦- **وقد أضافت دراسة السيد (٢٠١٩)** بعنوان: "التفاعل بين نمطى محفزات الألعاب الرقمية (النقاط- قائمة المتصدرين) وأسلوب التعلم، وأثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتياً لدى الطلاب"، وقد استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، حيث أعد معالجتين تجريبتن، الأولى باستخدام نمط محفزات الألعاب الرقمية النقاط والثانية باستخدام نمط محفزات الألعاب الرقمية قائمة المتصدرين، وقسمت كل مجموعة داخلياً إلى حسب الأسلوب المعرفي(تحمل-عدم تحمل الغموض)، كما أعد اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي، وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري، وطبقت الأدوات على عينة من طلاب المستوى الرابع، بلغ عددهم ١٠٠ طالب، وأثبتت النتائج تأثير أنماط محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارات المرتبطة بالأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتياً، ولم يوجد أثر التفاعل بين نمطى محفزات الألعاب الرقمية والأسلوب المعرفي في الجانب المعرفي والمهارى.

٧- **أما عن دراسة عثمان (٢٠١٨)** حول: "أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال المرحلة الابتدائية بالجبيل بالمملكة العربية السعودية"، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحى، وتم إعداد استبيان لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية، وطبقت على عينة مكونة من (٢٠٠) ولي أمر اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة من مدرستي حراء والجزيرة، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق، فمن الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية التي

تمارس عبر الإنترنت أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين كمهارة البحث عن المعلومات، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات.

٨- **كما تناولت دراسة حمد (٢٠١٨):** "تأثيرات الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل: دراسة مسحية على عينة من أولياء الأمور بولاية الخرطوم"، واستخدمت الدراسة أداة الاستبيان وتوصلت النتائج إلى أن الهاتف المحمول من أكثر الوسائل الإلكترونية التي يستخدمها الطفل السوداني، وكان حب المغامرة وشغل وقت الفراغ وتنمية الخيال هي أكثر الأسباب التي من أجلها يمارس الأطفال للألعاب بنسب ١٦.٥٪، ١٢.٦٪ وكانت الألعاب الرياضية الأكثر تفضيلاً لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور بنسبة٣٨.٨٪.

٩- **أيضًا أكدت دراسة الأحمري، سعيد (٢٠١٦):** "فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية المقترحة على نمو مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى عينة من أطفال الروضة بالرياض من ٥-٦ سنوات"، حيث تم اختيار مجموعة من الألعاب الإلكترونية مكونة من ١٦ لعبة بمتجر ألعاب Apple، وتوصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين أفراد المجموعة التجريبية بمهارات حل المشكلات بين التطبيقيين القبلي والبعدي بعد استخدام الألعاب، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة بمهارتى الطلاقة والمرونة في حل المشكلات في التطبيق القبلي والبعدي بعد استخدام الألعاب.

١٠- **في حين أشارت دراسة أحمد (٢٠١٥)**، حول: "أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لدى طفل الروضة بمحافظة المجمعة"، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، واشتملت أدوات الدراسة على المقياس المصور لمفاهيم الصحة والأمان، وإعداد برنامج تعليمي إلكتروني يتضمن مجموعة من الألعاب الإلكترونية، وأثبتت الدراسة فعالية برنامج الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لدى طفل الروضة.

١١- **وعلى نحو آخر جاءت دراسة الزيودي (٢٠١٥)** والتي استهدفت التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور لطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي كمنهج للدراسة، وطبقت أداة الاستبيان على عينة قوامها (٣٣٦) معلماً و(٥٠٠) ولى أمر طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، وأسفرت النتائج عن: يواجه أولياء الأمور معاناة حقيقة نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أبدو عينة الدراسة قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وأوصت بضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم ووضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، ودور الوالدين في تعزيز آليات الحماية من مخاطر المحتوى الرقمي لتحقيق الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة.

١٢- **وفي إطار ذلك جاءت دراسة العيسى(٢٠٢٤)** بعنوان: "درجة توافر مفاهيم الأمن الرقمي لدى تلاميذ الصفوف الأولى من وجهة نظر الوالدين"، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتم تطبيق الاستبيان على عينة تكونت من (٢١١) مفردة من الأب والأم للتلاميذ بالدمام بالمملكة العربية السعودية، وأشارت النتائج إلى أن الدرجة الكلية لتوافر مفاهيم الأمن الرقمي لدى التلاميذ من وجهة نظر والديهم جاءت: بدرجة كبير بمتوسط حسابي(٣.٥٢) وبانحراف معياري ٠.٩٤٣، وقد أوصت الدراسة تصميم برامج تستهدف اتخاذ التدابير والإجراءات الوقائية من الاختراق وسرقة البيانات وغيرها من الجرائم الإلكترونية.

١٣-**بينما أكدت دراسة(Abdulhaq etal.,(2024)**على أهمية دور الوالدين في دعم تعليم الطفولة المبكرة والمرحلة الابتدائية في العصر الرقمي، وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على التغييرات الكبيرة التي أحدثها العصر الرقمي في عالم التعليم، وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة والمرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة أسلوب دراسة الأدبيات كمنهج لها، وكشفت النتائج أن دور الوالدين حاسم في خلق بيئة تعليمية فعالة في المنزل ومساعدة الأطفال على التكيف مع التكنولوجيا الرقمية في سياق التعلم، وعن أهمية العلاقة بين الإشراف والتوجيه الأبوي في استخدام الأجهزة الرقمية، ودور الوالدين في اختيار وتقييم المحتوى الرقمي التعليمي، التوازن بين الأنشطة الرقمية وغير الرقمية أمر بالغ الأهمية، كما أشارت إلى التحديات التي يواجهها الآباء، مثل الفجوة الرقمية بين الأجيال والمخاوف بشأن الآثار السلبية للتكنولوجيا على نمو الأطفال.

١٤- **وفي نفس السياق تناولت دراسة**Emrah, etal.,(2023) **حول مستويات التربية الرقمية والوعي الرقمي وأمن البيانات الرقمية بين الآباء والمعلمين في تعليم الطفولة المبكرة**، حيث هدفت الدراسة إلى فحص مستويات مواقف التربية الرقمية لدى أولياء أمور أطفال ما قبل المدرسة، ومستويات محو الأمية الرقمية والوعي بأمن البيانات الرقمية لدى معلمي أطفال ما قبل المدرسة وأولياء الأمور في ظل العصر الرقمي لدى عينة (٤١٠) مشاركًا من معلمي أطفال ما قبل المدرسة وأولياء الأمور، واستخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي، وكانت أدوات الدراسة لجمع البيانات هي نموذج المعلومات الشخصية ومقياس موقف التربية الرقمية ومقياس محو الأمية الرقمية ومقياس الوعي بأمن البيانات الرقمية، أظهرت النتائج أن موقف الأبوة الرقمية لدى أولياء أمور ما قبل المدرسة ومستويات الثقافة الرقمية والوعي بأمن البيانات الرقمية تختلف بشكل كبير من حيث الجنس، وهذا دليل على أن الآباء الذكور سجلوا درجات أعلى في جميع المتغيرات من

الإناث، وكذلك لم يكن هناك فروق إحصائية من حيث الخلفية التعليمية لآباء أطفال ما قبل المدرسة ووقت الاستخدام اليومي للكمبيوتر والإنترنت.

١٥- **وتناولت دراسة جعفر(٢٠٢٣)** تحديد دور أولياء الأمور بالجزائر في حماية أطفالهم من مخاطر البيئة الرقمية، والتي صارت تشكل وسطًا مؤثراً في تنشئة الطفل الجزائري، وذلك من خلال الوقوف عند حقوق الطفل في البيئة الرقمية في ضوء التشريعات والقوانين المتعلقة بحماية الطفل، واقتراح الحلول من خلال توصيات الجهات الرسمية بالجزائر والهيئات العالمية المعتمدة، من أجل الوصول إلى تنشئة رقمية آمنة للطفل الجزائري، وبينت النتائج أن مخاطر البيئة الرقمية هي كل ما يهدد سلامة الطفل الجسدية والنفسية وتؤثر على سلوكه، بسبب استخدام الشاشات الرقمية المرتبطة بالإنترنت ومحتوياتها، وتعدد مستويات المخاطر التي يتعرض لها الطفل، كأن يحمِّل الطفل برامج وتطبيقات تحتوي فيروسات وبرامج تجسس تهدد خصوصيته وسلامة أسرته، كما يمكن أن تهدد المحتويات السلبية سلامة الطفل وتمتد آثارها إلى الأسرة والمجتمع.

١٦- **واتفقت معها دراسة جمال الدين(٢٠٢٣)** حول: "إدراك الآباء للقيم الأخلاقية المقدمة عبر القنوات الإلكترونية والمنصات الرقمية وعلاقته بسلوكيات الأطفال الاجتماعية"، والتي هدفت إلى تفعيل دور الآباء والتربية الإعلامية في ضبط سلوكيات الأطفال المتعرضين للمحتوى الرقمي من خلال الكشف عن الرسائل المزيفة والقيم غير الملائمة التي يعمل المحتوى الرقمي على نشرها وإعداد الأطفال لفهم الثقافة الإعلامية التي تحيط بهم وحسن الانتقاء والتعامل معها، وفي إطار منهج المسح بشقه الميداني، تم تطبيق الدراسة خلال شهرى يناير وفبراير ٢٠٢٣م، على عينة قوامها(٤٠٠) مفردة من الآباء المتعرض أبناؤهم للمحتوى المقدم عبر القنوات الإلكترونية ومنصات المشاهدة الرقمية من سكان محافظتي القاهرة والجيزة، وجاءت النتائج أن ٩١.٥٪ من آباء الأطفال المتعرضين للقنوات الإلكترونية ومنصات المشاهدة الرقمية يدركوا أن التأثير السلبي لهذه القنوات والمنصات وما تقدمه من مضامين مختلفة على أخلاقيات أبنائهم سواء في القيم أو السلوكيات، كما جاءت موافقة الآباء على مراقبة أبنائهم المتعرضين للقنوات الإلكترونية ومنصات المشاهدة الرقمية عند التعرض لهذا المحتوى في المرتبة الأولى بمتوسط قدره (٤.٤٨) كأحد الوسائل لفرض رقابة داخلية، يليها في المرتبة الثانية التدقيق في اختيار القنوات والمنصات المختلفة التي يتعرض له الأبناء ومناقشتهم في المحتوى المتعرضين له بمتوسط (٣.٨٦)، ثم حجب المحتوى تماماً بمتوسط(٣.٦٨).

١٧- **ومن جانب آخر تناولت دراسة الكربي (٢٠٢٣) عن:** "دور شبكات التواصل الاجتماعي في تحقيق الأمن الرقمي للتلاميذ في دولة الإمارات العربية المتحدة"، والتي بحثت جوانب الأمن الرقمي، وذلك من حيث المسؤولية في حماية الطلاب من الآثار السلبية لاستخدام شبكات التواصل الاجتماعي ومجابهة ما أفرزه استخدام الشبكات، مع الإشارة إلى الحقوق القانونية للطلاب في

الحماية من الآثار السلبية لشبكات التواصل الاجتماعي، وجاءت النتائج لتؤكد على ضرورة بناء شراكة مجتمعية ذكية بين المدرسة والأسرة لمواجهة ظاهرة استخدام الطلاب لشبكات التواصل الاجتماعي في التوعية بمجالات الأمن الرقمي، كما أن هناك عوامل عديدة تؤثر في قدرة الوالدين على توفير الحماية الرقمية كسعة ثقافتهما ووعيهما بما يدور في المجتمع، فضلاً عن مهارات الوالدين في التوجيه والإرشاد السليم، وتوفير القدوة الصالحة في الاستخدام الواعي لشبكات التواصل الاجتماعي.

١٨- **وفي نفس السياق أشارت دراسة(2023),.Victor , etal** بعنوان: "الأمن السيبراني الرقمي للأطفال، تحقيق في تطبيق وسائل التواصل الاجتماعي"، وناقشت هذه الدراسة الأمن السيبراني للأطفال الذي يركز على تأثير وسائل التواصل الاجتماعي وأهمية تطوير الخصوصية باستخدام المنهج النظري والمقاييس الرقمية والمادية، وهناك سبع فئات لدوافع القرصنة من خلال تلك المنصات: العواطف، والمكاسب المالية، والتجسس، والحرب السيبرانية خاصة للأطفال، وباعتبارهم أشخاصاً ضعفاء، يمكن أن يكونوا الضحايا الرئيسيين، ونستكشف الأساليب المختلفة المستخدمة في القرصنة، مثل الرسائل الجنسية، والاكتئاب على Facebook، والتأثير على شراء الإعلانات، وتشير النتائج أن طريقة الحماية الأكثر أهمية هي فهم البصمة الرقمية التي خلفها المتسللون وعواقبها المحتملة بشكل كامل، ويجب أن يعرف المستخدمون ذلك كآلية حماية ذاتية للتخفيف من مشكلات الأمان قبل حدوثها.

١٩- **وجاءت دراسة Lovato&Juniper(2023)** بعنوان: "أطر العمل على مجموعة مستوى لأخلاقيات البيانات، والخصوصية والأمن في البيئات الرقمية"، وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على أطر الخصوصية والأمن الرقمي مع استكشاف طرق جديدة للتعامل مع الخصوصية عبر الإنترنت من خلال دمج المجموعات في العصر الرقمي الحالي، واستخدمت الدراسة منهجاً متعدد التخصصات للأنظمة المعقدة، مستمدة من مجالات مختلفة مثل أخلاقيات البيانات، والنظرية القانونية، والفلسفة، واشتمل منهج الدراسة نمذجة الأنظمة المعقدة، وتحليل الشبكات، وعلوم البيانات، وكشفت النتائج على حدود أطر الموافقة الفردية في منصات التواصل الاجتماعي عبر الإنترنت، وتطوير إعدادات أمان جديدة، والتي يمكن استخدامها في شبكة اجتماعية عبر الإنترنت أو تنسيقها عبر منصات عبر الإنترنت، وأوضحت النتائج أنه يجب على المستخدمين وخاصة الأطفال أيضاً أن يقرروا ما إذا كانوا سيحمون خصوصيتهم من أطراف ثالثة وجيران الشبكة من خلال الكشف عن إعدادات الأمان.

٢٠- **كما تناولت دراسة Yuliana(2022)** بعنوان: "أهمية الوعي بالأمن السيبراني الرقمي للأطفال"، وهدفت إلى دراسة تعرض الأطفال للهجمات الإلكترونية والبرامج الضارة، التي تسببت الألعاب والقصص عبر الإنترنت في إهمال الأطفال لوقت دراستهم، لذلك تم إجراء التحليلات

باستخدام مراجعة الأدبيات ومراجعة للمقالات البحثية، ثم تم تلخيصها وسردها وصفياً، وكشفت النتائج أنه يمكن زيادة الوعي بالأمن السيبراني من خلال تدريب محو الأمية الرقمية، ويجب تعليم الأطفال كيفية تجنب السلوكيات الخطرة عبر الإنترنت، وأن برنامج التوعية بالأمن السيبراني مناسب للأطفال لتجنب التصيد الاحتيالي والمواد الإباحية والتنمر الإلكتروني وسرقة الهوية وانتهاك الخصوصية، كما يجب تعليم الأطفال كيفية الحفاظ على كلمات المرور الخاصة بهم آمنة وخاصة، كما يحتاجون إلى توخي المزيد من الحذر عند ممارسة الألعاب عبر الإنترنت.

٢١- **وأضافت دراسة Lamond & Wood, (2022)** التي تناولت معرفة مهارات وممارسات الأمن السيبراني للأطفال الصغار في اسكتلندا: مراجعة منهجية للأدبيات، حول الاستخدام الآمن للإنترنت، وتستهدف هذه الدراسة التوجيهات وتوقعات المناهج الحالية بشأن جوانب الأمن السيبراني، بالإضافة إلى ذلك، تم إجراء مراجعة منهجية للأدبيات المتعلقة بتعليم الأمن السيبراني للأطفال على نطاق أوسع بما في ذلك الأوراق البحثية من جميع أنحاء العالم، مع تضمين ٢٧ ورقة بحثية تمت مراجعتها، وركزت النتائج على تقييم ممارسة الأطفال في مجال الأمن السيبراني، وإن التزايد في استخدام الأطفال للتكنولوجيا الرقمية يسلط الضوء على ضرورة تعلمهم كيفية التصرف بشكل آمن عبر شبكات الإنترنت، وتتطلب مهارات الأمن السيبراني قدرات معرفية عالية لا يكتسبها الأطفال إلا بعد بدء استخدام التكنولوجيا، كما أن البحث التجريبي مطلوب لاستكشاف الأعمار التي طور فيها الأطفال القدرات المعرفية الأساسية وبالتالي القدرة على إتقان مهارات الأمن السيبراني.

٢٢- **ثم جاءت دراسة Hayes & Watling (2022)** والتي تناولت فهم تصورات الآباء والمعلمين والأطفال حول استخدام الوسائط ومواقع الشبكات الاجتماعية، ومخاطر التسلط عبر الإنترنت، حيث يؤدى الآباء والمعلمون دوراً مهماً في تشكيل تصورات الأطفال من خلال سلوكيات الوساطة عبر الإنترنت، وطبقت الدراسة على عينة مكونة من ٤٢ مشاركًا، بما في ذلك ١٣ والداً -١٤ معلماً-١٥ طفلًا، عن طرق مقابلات فردية شبه منظمة، وسلطت النتائج الضوء على إدراك الأطفال الخطر الغريب باعتباره خطراً، لكنهم يفشلون في إدراك المخاطر الأوسع عبر الإنترنت مثل التنمر عبر الإنترنت، كما تسترشد سلوكيات الوساطة للآباء والمعلمين بتصورات خطر الغرباء، والحماية، وافتقار الأطفال إلى المسؤولية عبر الإنترنت، كما وضحت طرق للتغلب على العوائق التي تحول دون تعليم مهارات الاستخدام الآمن للإنترنت للأطفال من خلال توعيتهم بكيفية التعامل مع الغرباء والحماية والمواجهة والإبلاغ عبر الإنترنت.

٢٣- **واتفقت معها دراسة خلايفية ودحماني(٢٠٢١)** عن: "الوالدية الرقمية الجيدة ودورها في حماية حقوق الأطفال الرقمية: دراسة نظرية تحليلية"، ولهذا هدفت هذه الدراسة إلى محاولة الكشف عن مسؤولية الوالدين على اعتبار أنهما الحصن الحصين الذي من واجبه حماية الطفل، والحفاظ على

حقوقه الرقمية، ومع تزايد استخدام الأطفال للإنترنت وغياب آليات الحماية الفاعلة لمراقبة التفاعل مع هذه الشبكات، تتجلى أهمية تنمية مفاهيم السلامة الرقمية للطفل في جانبين: أولهما مواكبة العصر الرقمي والإلمام بلغته التكنولوجية لتكون داعمة لعمليتي التربية والتعليم دون حظرها فقط على الترفية والتسلية، وكذلك إبحار الأطفال في هذا العالم الرقمي بشكل آمن بإظهار مشكلاته وطرق الوقاية منها قبل علاجها، وتم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلى، للوصول إلى بعض النتائج، ومن أبرزها أن الوالدية الرقمية الجيدة ترشد الآباء والأمهات وتوجههم نحو الطريق السليم للمحافظة على حقوق الأطفال الرقمية.

٢٤- **كما هدفت دراسة سالم(٢٠٢١)** إلى دراسة فاعلية استخدام الإنفوجرافيك المتحرك في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من ٣٠ طفلاً من أطفال الروضة، بمدرسة كفر المنصورة للغات خلال الفصل الدراسى الأول (٢٠١٩-٢٠٢٠م)، وتمثلت أداة المعالجة التجريبية في تقنية إنفوجرافيك متحرك متضمنه مجموعة من مقاطع الفيديو، وقد تم تصميمها لتقديم مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لطفل الروضة، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار معرفي لمفاهيم الأمن الرقمي، ومقياس للتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة، وتم بنظام التطبيق القبلي - البعدي وأظهرت النتائج تحسن أطفال الروضة في التطبيق البعدي في الاختبار المعرفي لمفاهيم الأمن الرقمي ومقياس التنمر الإلكتروني، مما يثبت فاعلية استخدام الإنفوجرافيك المتحرك في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة.

٢٥- **واعتمدت دراسة دشتي، اليتيم(٢٠٢١)**على المنهج شبه التجريبي في قياس أثر برنامج مقترح للتوعية الرقمية لتنمية مهارات السلامة الرقمية لدى أطفال الروضة بدولة الكويت، ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء استبيان حول مدى تنمية الأطفال للتوعية الرقمية من خلال البرنامج المقترح، وتطبيقها قبلي – بعدي، حيث اشتملت عينة الدراسة على ١٧ طفلاً وطفلة من المستوى الثاني رياض الأطفال، وبالإضافة إلى الاستبيان تم إجراء مقابلات مع معلمة الفصل والأطفال، كما قامت الباحثتان بتصميم وإنتاج عدد من الأفلام والدمي وأوراق العمل لاستخدامها كأدوات للدراسة، حيث أظهرت نتائج الدراسة أثر البرنامج المقترح للتوعية الرقمية في تنمية مهارات السلامة الرقمية لدى أطفال الروضة، واستمتاع الأطفال واستفادتهم من البرنامج، وأوصت بتوعية الأطفال معرفيًا وتحسين مهارات اتخاذ القرار وإدارة المشكلات والتكيف لتحقيق الاستخدام الآمن والقانوني للأجهزة والشاشات الرقمية.

٢٦- **واتفقت معها دراسة عبد الواحد (٢٠٢٠)** عن: "دور الأسرة في تحقيق الأمن الرقمي لطفل الروضة في ضوء تحديات الثورة الرقمية"، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي، واستخدمت استمارة الاستبيان على عينة قوامها ١٢٦٥ من أولياء أمور أطفال الروضة موزعة على كافة مراكز

محافظة المنيا، وأسفرت نتائج الدراسة على عدم تحقق دور الأسرة في حماية الطفل من مخاطر المحتوى الرقمي ومخاطر الإنترنت، أو تغير السلوك السوي للأطفال عينة الدراسة، كما أوصت بضرورة مشاركة الوالدين في برامج التربية الوالدية لمساعدتهم على إدارة استخدامهم للإنترنت والتعامل بشكل آمن مع البيئات الرقمية.

٢٧- **وفي نفس السياق أشارت دراسة Elgharnah&Ozdamli(2020)** بعنوان تحديد مستوى وعي الوالدين للاستخدام الآمن للإنترنت، وقد استهدفت الدراسة التعرف على مدى وعي الوالدين بطرق الاستخدام الآمن للإنترنت ومستوى الوعي بمخاطر الإنترنت وخصوصية المعلومات والبيانات الشخصية، واعتمدت الدراسة على استبيان تم تطبيقه على عينة مكونة من ٢٥٢ بمتوسط أعمار ٢٧ عاماً، وقد توصلت الدراسة إلى أن مستوى وعي الوالدين تجاه الاستخدام الآمن للإنترنت مستوى متوسط، كما توصلت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتغيرات الديموغرافية.

٢٨- **وأخيرًا استهدفت دراسة Sadaghiani(2018)** دمج تعليم الأمن السيبراني في مناهج رياض الأطفال، للتعرف على تدابير واحتياجات أمن الإنترنت للأطفال في العصر الرقمي، ومدى حاجة الطفل حتى الصف السادس إلى الوعي بالأمن السيبرانى من وجهات نظر (١٥) معلماً في المدارس الابتدائية، وخمسة خبراء في تكنولوجيا المعلومات، وخمسة آباء لأطفال المدارس الابتدائية، وأسفرت النتائج عن افتقار أطفال المدارس الابتدائية إلى المعرفة والوعي بالأمن السيبراني، وكذلك حاجة الأطفال المتزايدة إلى ممارسة الوعي عند اللعب والتعلم واستخدام التكنولوجيا.

- **التعقيب على الدراسات السابقة:**

بعد أن استعرضت الباحثة الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية ومفاهيم الأمن الرقمي للطفل، لاحظت الباحثة مدى اختلاف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة، وفيما يلي بعض الملاحظات **التي تبرز ذلك:**

١- اتفقت جميع الدراسات على تعرض أطفال ما قبل المدرسة للألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها الإيجابي على معارف ومهارات والتعلم الموجه ذاتياً، وكذلك تشكيل سلوكيات الطفل منذ سن مبكر، فنجد أن بعض الدراسات السابقة تناولت دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على مهارات وسلوكيات الطفل، وأهم الأسباب والعوامل التي تدفع الأطفال للتعرض لها لما تتمتع به من عناصر الجذب والإثارة للطفل مثل دراسة الديب(٢٠٢٢)، ودراسة أحمد(٢٠٢٠)، عبد الخالق(٢٠٢٠)، وحسن(٢٠١٩)، وعثمان(٢٠١٨)، وبذلك تعد هذه الدراسة من الدراسات المكملة للدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية، إلا أن هذه الدراسة تعتبر من الدراسات القليلة التي

ناقشت موضوع أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، في إطار استخدام والديهم لمنصة صنف.

٢- وجدت الباحثة أن معظم الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية ركزت على متغيرات أخرى غير متغير تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة، وهذا ما يعطي هذه الدراسة أهمية خاصة، حيث أن الباحثة ستتناول الموضوع من زاوية جديدة، وقد استفادت الباحثة من هذه الدراسات في تحديد مشكلة الدراسة، فعلى الرغم من أهمية الألعاب الإلكترونية وتأثيرها الإيجابي في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، إلا أن مجال الدراسة لا يزال يحتاج للمزيد من الدراسات التي تتناولها بالدراسة والتحليل.

٣- لاحظت الباحثة التنوع والتباين في أحجام العينات محل الدراسات السابقة؛ وذلك بما يتفق مع طبيعة ومنهج كل دراسة على حدة، حيث وجد أن بعض الدراسات استخدمت عينة من أطفال ما قبل المدرسة مثل دراسة عبد الخالق(٢٠٢٠)، ودراسة(Nicolaidou & Venizelou (2020، دراسة الأحمري، سعيد(٢٠١٦)، ودراسة أحمد (٢٠١٥)، والبعض الآخر من الدراسات طبقت على عينة من أولياء أمور الأطفال التي تتعرض أطفالهم للألعاب الإلكترونية، مع أهمية توجيه الوالدين لاستخدام أطفالهم الأجهزة الرقمية، كدراسة (Abdulhaq etal.,(2024، ودراسة العيسى(٢٠٢٤) كذلك دراسة (Emrah etal.,(2023، ودراسة جعفر(٢٠٢٣)، الديب(٢٠٢٢)، ودراسة أحمد(٢٠٢٠)، وكذلك دراسة عثمان (٢٠١٨)، ودراسة الزيودى(٢٠١٥)، هذه الدراسات قد وجهتني لاستخدام عينة عمدية قوامها ٢٨ مفردة من أطفال ما قبل المدرسة، وعينة من الوالدين قوامها (٥٦) مفردة من الأب والأم.

٤- لاحظت الباحثة أن بعض الدراسات اعتمد على منهج المسح بشقيه الميداني مثل دراسة Emrah, etal.,(2023) ودراسة جمال الدين(٢٠٢٣)، وكذلك الديب(٢٠٢٢)، ودراسة أحمد(٢٠٢٠)، ودراسة عوف(٢٠١٩)، وعثمان(٢٠١٨)، والبعض الآخر استخدم منهج شبه التجريبي مثل دراسة Victor Chang etal.,(2023)، ودراسة دشتي، اليتيم(٢٠٢١)، سالم(٢٠٢١)عبد الخالق(٢٠٢٠)، ودراسة(Nicolaidou & Venizelou (2020، وحسن (٢٠١٩)، ودراسة الأحمري، سعيد(٢٠١٦)، وقد وجهتني هذه الدراسات إلى استخدام المنهج شبه التجريبي على عينة من أطفال ما قبل المدرسة من٥-٦ سنوات، كذلك منهج المسح بشقه الميداني على عينة من الوالدين؛ لأنه يتناسب مع طبيعة هذه الدراسة.

٥- جاءت نتائج الدراسات العربية والأجنبية؛ لتؤكد أهمية تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لدى أطفال ما قبل المدرسة في ضوء استهداف تنمية المهارات والمعلومات المتعلقة بحماية البيانات الشخصية وتفادي المتسللين إلكترونياً، وتجنب تعرض الطفل للتصيد الاحتيالي، والهجمات الإلكترونية والبرامج الضارة والفيروسات التي تهدد أمنه وخصوصيته، وتأتي أهميتها من أهمية وجود برامج

وقائية يمكن أن تحد من الاستخدام السلبي للإنترنت وتعرض الطفل للمخاطر المحتوى الرقمي وذلك في إطار وجود الرقابة الوالدية، ومحاولة الإسهام في التوعية المجتمعية بخطورة تعرض الطفل للمحتوى الرقمي غير اللائق منذ سن مبكر من خلال تعزيز الاستخدام الآمن والمسؤول لتقنيات الإنترنت مع ضرورة مشاركة الوالدين في برامج التربية الرقمية الوالدية لمساعدته أطفالهم على إدارة استخدامهم للإنترنت والتعامل بشكل آمن مع البيئات الرقمية، كذلك اختيار وتقييم المحتوى الرقمي، ومحاولة التصدي للتحديات التي يواجهها الآباء، مثل الفجوة الرقمية بين الأجيال والمخاوف بشأن الآثار السلبية للتقنيات الرقمية على الأطفال، وذلك باختلاف موضوع الدراسة مثل دراسة Abdulhaq etal.,(2024)، ودراسة Emrah, etal.,(2023)، وأيضاً Victor , etal.,(2023)، ودراسة جعفر(٢٠٢٣)، ودراسةYuliana(2022) ، وكذلك عبد الواحد (٢٠٢٠).

- **أوجه الاستفادة من مراجعة الدراسات السابقة ذات الصلة بالدراسة وإطارها النظري:**

١- استفادت الباحثة من نتائج الدراسات السابقة في تحديد النظرية المستخدمة والمناسبة لمضمون الدراسة، والتعرف على المنهج المستخدم لكون أغلب الدراسات من نوع الدراسات الوصفية.

٢- كما تمكنت الباحثة من التعرف على حجم وطرق سحب العينة، وكيفية تحديد متغيرات الدراسة، وصياغة الفروض، وكذلك كيفية صياغة مواقف المقياس المصور وأسئلة استمارة الاستبيان.

٣- ساعدت الدراسات السابقة الباحثة في تحديد الأساليب الإحصائية الملائمة للبحث.

تساؤلات الدراسة:

١- ما أهم مفاهيم الأمن الرقمي التي يمكن للعبة عالم الإنترنت تنميتها لدى أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من خلال تعرضهم من وجهة نظر والديهم؟

٢- إلى أي مدى ساهمت لعبة عالم الإنترنت شكلًا ومضموناً في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من وجهة نظر والديهم؟

٣- هل توجد فروق بين أطفال ما قبل المدرسة(الذكور – الإناث) عينة الدراسة في مستوى إدراكهم لمفاهيم الأمن الرقمي المقدمة في لعبة "عالم الإنترنت"؟

٤- هل توجد فروق بين أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة في مستوى إدراكهم لمفاهيم الأمن الرقمي في القياس (القبلي – البعدي) على مقياس مفاهيم الأمن الرقمي بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"؟

٥- هل توجد فروق بين أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة في مستوى إدراكهم لمفاهيم الأمن الرقمي في القياس (القبلي – التتبعى) على مقياس مفاهيم الأمن الرقمي بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"؟

٦- ماهى أبرز الألعاب الإلكترونية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من وجهة نظر والديهم؟

٧- إلى أي مدى ساهمت منصة صنف في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة وكيفية الاستفادة منها من وجهة نظر والديهم؟

٨- ما أهم مقترحات وآراء الوالدين في تفعيل آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من وجهة نظرهم؟

فروض الدراسة:

- **الفرض الأول:** "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين أسباب تفضيلهم لتلك اللعبة من وجهة نظر والديهم.
- **الفرض الثاني:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في(التفاعل والمشاركة في البيئة الافتراضية – البناء المعرفي – الرضا– استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم.
- **الفرض الثالث:** "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظر والديهم.
- **الفرض الرابع:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين وأسباب تفضيلهم لاستخدامها من وجهة نظرهم.
- **الفرض الخامس:** "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظرهم".
- **الفرض السادس:** "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، وذلك لصالح التطبيق البعدي".
- **الفرض السابع:** توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة باختلاف النوع (ذكور–إناث) في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، وذلك لصالح الذكور.

- **الفرض الثامن:** لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة بين التطبيقين البعدي والتتبعي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة جوجل "عالم الإنترنت".

متغيرات الدراسة:

- **المتغير المستقل:** يتمثل في تعرض أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة للعبة "عالم الإنترنت" واستخدام والديهم لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية.
- **المتغيرات الوسيطة:** وتتمثل في المتغيرات الديموجرافية النوع – المستوى التعليمي.
- **المتغير التابع:** التغير في درجة ومستوى إدراك أطفال ما قبل المدرسة لمفاهيم الأمن الرقمي لديهم.

التعريفات الإجرائية للدراسة:

- **أثر تعرض: The Effect Of Exposing**

وتقصد بها الباحثة إجرائيًا: التأثير الناتج عن تعرض أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة للعبة "عالم الإنترنت".

- **أطفال ما قبل المدرسة : Pre- School Children**

ويقصد به إجرائيًا: الطفل في المرحلة العمرية (٥-٦) سنوات، وهو ما يقابل مرحلة الطفولة المبكرة.

- **لعبة "عالم الإنترنت":The Internet World Game**

وهي عبارة عن لعبة على الإنترنت مليئة بالمغامرات وتوفر تجربة تعلم تفاعلية وممتعة تجمع بين المرح والمعرفة معًا، وتتناول موضوعات متعلقة بمفاهيم الأمن الرقمي للطفل، وتعليم الطفل كيفية استكشاف عالم الإنترنت بأمان وثقة وحذر وشجاعة ولطف من خلال عوالمه الأربعة، وحمايته من التعرض لخطر الاستخدام غير الآمن للإنترنت، وتخاطب بها جمهور الأطفال من ٥-٦ سنوات.

- **تنمية مفاهيم الأمن الرقمي:Developing Some of Their Digital Security Concepts**

ويقصد بها إجرائيًا مستوى إدراك أطفال ما قبل المدرسة للمعلومات والمفاهيم والسلوكيات المتعلقة بشكل مباشر بالأمن الرقمي والتي تقوده إلى التعامل الصحيح مع الإنترنت؛ وقدرته على حفظ بياناته من الاختراق والسرقة والتصدي للمخادعين وعمليات الاحتيال، والتمييز بين الحقيقة والخدع مثل عدم مشاركة المعلومات الشخصية لأشخاص مجهولين ووضع كلمة مرور قوية وحماية الأجهزة من الفيروسات، وتجنب التصيد الاحتيالي واحترام خصوصية الآخرين والتعامل مع ربوتات الدردشة والاتصال الآمن بالمواقع، وتجنب المحتوى غير اللائق، فضلاً عن الالتزام باللطافة في التعامل مع الآخرين في التطبيقات المختلفة وغيرها من الأساليب التي تتيح لهم

الاستخدام الآمن للتقنيات الرقمية، وتقاس إجرائياً من خلال الدرجة التي يحصل عليها المبحوثون على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي، والذي يشمل (استخدام الإنترنت بذكاء- استخدام الإنترنت بحذر- استخدام الإنترنت بثقة- استخدام الإنترنت بلطف) والتي تشير إلى قدرة الطفل على إدارك والتبليغ عن المخاطر الرقمية على الإنترنت التي يتعرض لها مهما اختلفت شدتها.

- **والديهم Their Parents**

وتقصد بها الباحثة إجرائياً: القائمين على تربية الطفل ورعايته مثل الوالدين (الأب – الأم).

- **استخدام منصة "صنف": Usage To The Sannif Platform**

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: بوابة إلكترونية تشتمل على محتوى توعوي لبناء القدرات الرقمية للوالدين والأطفال، حيث تتيح للوالدين التعرف على الألعاب الإلكترونية ومحتواها وطبيعتها قبل عرضها على الأطفال، وفي حالة وجودها في قاعدة البيانات ستظهر المخاطر التي تحتوي عليها، بهدف حماية النشىء من السلوكيات السلبية والمحتويات غير المرغوب فيها.

الإجراءات المنهجية للدراسة:

نوع الدراسة ومنهجها:

تنتمى هذه الدراسة إلى الدراسات شبه التجريبية، وهي تعتمد على قياس أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف"، والوصول إلى نتائج، حيث اعتمدت الباحثة على المنهج شبه التجريبي في تصميم وتطبيق الدراسة، وقياس أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، وقد استخدمته الباحثة لأنه أكثر المناهج مناسبة لاختبار العلاقات السببية أو الوظيفية، حيث يقوم على توافر شروط الضبط والتحكم في كل من البيئة بعزل المتغيرات عن النشاط العادي، والتحكم في المتغيرات وطريقة قياسها، وكذلك التحكم في اختيار المفردات(عبد الحميد،٢٠٠٠،١٠١)، فهو يستخدم التجربة في قياس متغيرات الظاهرة، وتمتاز هذه البحوث بإمكان إعادة إجرائها بواسطة أشخاص آخرين مع الوصول لنفس النتائج إذا توحدت الظروف(إسماعيل،٢٠١٠،١٨٧)، كما اعتمدت الباحثة على منهج المسح بشقه الميداني.

وقد اتبعت الباحثة الأسلوب التالي في تطبيق المنهج شبه التجريبي للدراسة:

١- اختيار لعبة "عالم الإنترنت" والتي تحتوي على مفاهيم وسلوكيات لتنمية مفاهيم الأمن الرقمي لدى عينة من أطفال ما قبل المدرسة (استخدام الإنترنت بذكاء- استخدام الإنترنت بحذر – استخدام الإنترنت بثقة – استخدام الإنترنت بلطف)، وتجريبها على الأطفال عينة الدراسة.

٢- اختيار عينة من أطفال الروضة في سن (٥-٦) سنوات، وتم تعرض عينة الأطفال إلى القياس قبلي وقياس بعدي.

٣- تم تثبيت بعض العوامل التي قد تؤثر على نتائج الدراسة مثل عامل الذكاء والتكافؤ الاجتماعي؛ وذلك قبل قياس مستوى إدراك مفاهيم الأمن الرقمي على العينة التجريبية.

٤- تم الدخول على موقع لعبة عالم الإنترنت من خلال الموقع الرسمي عبر جوجل https://beinternetawesome.withgoogle.com، وتصميم فيديو مجمع لكل عالم من عوالمها؛ وذلك لعرضها على أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة بشكل مكثف ومنتظم، وذلك لمرحلة القياس البعدي؛ لرصد مدى تأثر أطفال ما قبل المدرسة بمفاهيم الأمن الرقمي المقدمة باللعبة قبل تعرضهم لها وبعد عميلة التعرض.

٥- والتصميم التجريبي المتبع في هذه الدراسة هو القياس القبلي/ البعدي لمجموعة واحدة من الأطفال (٥-٦) سنوات، وفيه يتم اختيار مجموعة واحدة فقط من أطفال ماقبل المدرسة المبحوثين، حيث يتم إجراء اختبار قبلي للأطفال أفراد المجموعة قبل إدخال المتغير المستقل وهو لعبة عالم الإنترنت، ثم يجرى اختبار بعدي لقياس مدى التغير الذي حدث على الأطفال أفراد المجموعة بعد إدخال المتغير المستقل "الفرق بين القياس القبلي والبعدي"، ثم بعد ذلك يتم حساب دلالة هذا الفرق فاعلية.

ويرجع اختيار هذا التصميم "المجموعة الواحدة"؛ لأنه يتميز في حالة إحكام الإجراءات التجريبية الخاصة به بإمكانية استخدام الطرق الإحصائية التي تبين درجة التغير الذي حدث نتيجة إدخال المتغير التجريبي، كما أنه يتيح عملية التناظر أو التماثل؛ نظراً لأن المجموعة التي تجري عليها التجربة واحدة في حالة القياس القبلي والبعدي، وبالتالي فإن أي فرق يحصل عليه الباحث في هذا النوع من التصميمات يكون له دلالة إحصائية (حسين،١٩٩١،١٦٤).

مجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع وعينة الدراسة شبه التجريبية:

يتمثل مجتمع الدراسة شبه التجريبية في أطفال ما قبل المدرسة من (٥-٦) سنوات بمدرسة طلعت حرب الرسمية للغات بمحافظة بورسعيد وقد بلغت قوام عينة الدراسة (٢٨) مفردة من الذكور والإناث في المرحلة العمرية (٥-٦) سنوات المستوى الثانيKG2 رياض الأطفال، وتم تطبيق قياس قبلي وقياس بعدي للعينة، وقد رأت الباحثة أن تكون ممثلة لكلا الجنسين(الذكور- والإناث)، وذلك لمدة ثلاثة أشهر، والتي بدأت ٢٠ فبراير٢٠٢٤م وحتى آخر مايو ٢٠٢٤م.

وقد تم اختيار هذه المدرسة للأسباب التالية:

١- مدرسة نموذجية يتوافر بها أماكن مميزة للنشاط يمكن الاستعانة بها في إجراء التجربة من حيث استيعابها للأطفال عينة الدراسة أثناء تعرضهم للعبة "عالم الإنترنت"، فضلًا عن توافر الإنترنت والأجهزة اللازمة بها.

٢- التعاون معي من قبل إدارة المدرسة والعاملين بها لتهيئة الأطفال لإجراء الدراسة عليهم.

وتم تقسيم العينة كما هو موضحًا بالجدول التالي:-

جدول(١)
يوضح توصيف عينة الدراسة وفقًا لمتغير النوع

العينة / النوع	قبلي	بعدي	النسبة المئوية
ذكور	١٤	١٤	٥٠٪
إناث	١٤	١٤	٥٠٪
الإجمالي	٢٨	٢٨	١٠٠٪

- وقد تم تقسيم العينة وقفًا لمتغير النوع (ذكور – إناث)، وذلك بواقع (١٤) مفردة من الذكور بنسبة مئوية (٥٠٪)، و(١٤) مفردة من الإناث بنسبة مئوية (٥٠٪) .

مبررات اختيار عينة الدراسة:

ولتفادي أي تغيرات في عينة الدراسة التجريبية، فقد تم تثبيت العوامل التالية:

- **العمر:** أن يكون العمر الزمني لكل أفراد العينة يتراوح ما بين (٥-٦) سنوات، حيث تتسم هذه المرحلة العمرية باتساع الاهتمام الاجتماعي للأطفال بالعالم من حولهم، ومن ثم يمكن تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، ويكون بإمكان الطفل في هذا السن تكوين صور ذهنية لما يقع حوله، والاحتفاظ بها واسترجاعها حتى تتسع دائرة الأفعال والسلوكيات التي يمكن تقليدها.

-**مستوى الذكاء:** أن تتراوح نسبة ذكاء الأطفال ما بين(٩٠-١١٠) درجة، وفقًا لاختبار الذكاء المصور (جود إنف هاريس).

-**الأسرة:** أن يكون الأطفال عينة الدراسة من أسرة مستقرة عائليًا، وألا يكون الطفل محرومًا من أحد الوالدين سواء بالوفاة أو الانفصال أو سفر أحد الوالدين خارج البلاد لفترة طويلة، وذلك ضمانًا لعدم وجود عوامل خارجية تؤثر على نتائج الدراسة.

-**مدة الالتحاق بالروضة:** ألا تقل مدة الالتحاق بالروضة عن ثلاثة أشهر قبل تطبيق الدراسة شبه التجريبية وهي تعرضهم على عوالم لعبة "عالم الإنترنت" عبر جوجل، كما يجب أن يكون الأطفال أفراد العينة ممن يلتزمون بحضور المدرسة بانتظام، لضمان حضورهم البرنامج والتفاعل الاجتماعي مع أقرانهم.

-**مشرفة الروضة:** أن تكون مشرفة الروضة موجودة مع الأطفال لمدة لا تقل عن ثلاثة أشهر قبل تعرضهم للعبة "عالم الإنترنت" الخاصة بالتجربة.

-**المستوى الاجتماعي الثقافي:** روعي اختيار عينة من مدرسة واحدة فقط ضمانًا لتوحيد المنطقة السكنية التي يقيم فيها الأطفال، والتي تعتبر من مؤشرات المستوى الاقتصادي الاجتماعي؛ ولذلك تم تطبيق استمارة بيانات لأولياء الأمور.

-**النوع**: روعي أن تمثل العينة الأطفال من كلا الجنسين(ذكور–إناث)، وبعد مراعاة الشروط السابقة واستبعاد الحالات التي لاتنطبق عليها شروط اختيار العينة بحسب العوامل السابقة.

ولرغبة الباحثة في الوصول إلى نتائج دقيقة من خلال المنهج شبه التجريبي، حيث قامت بعمل مقابلات مع عينة عمدية Purposive sample بلغت (٥٦) مفردة من الوالدين(الأب–الأم) للأطفال عينة الدراسة من ناحية؛ وذلك لمعرفة آرائهم حول مدى تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل وأسباب تفضيل التعرض لها، فضلًا عن معرفة أوجه استفادة أطفالهم من التعرض لتلك اللعبة، أيضًا معرفة مدى استخدام الوالدين لمنصة "صنف" ومدى أهميتها في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، وتحديد أبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة صنف لأطفالهم، وإلقاء الضوء على آليات الحماية الوالدية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي لأطفالهم، وكذلك تطبيق مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي المصور على عينة من أطفال من قبل المدرسة للتعرف على مدى تأثير تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف"، من خلال عرض فيديو مجمع لكل عوالم اللعبة على الأطفال، وقد رأت الباحثة أن هذه الإجراءات سيتم تنفيذها بكفاءة أكبر من خلال الدراسة التجريبية التي تتيح اختبار عدد قليل من المبحوثين.

وتم تقسيم عينة الوالدين كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٢)

توصيف عينة الدراسة من الوالدين وفقًا لمتغير النوع والمستوى التعليمي

المتغيرات		ك	%
النوع	ذكور	٢٨	٥٠
	إناث	٢٨	٥٠
المستوى التعليمي	فوق الجامعى	١٧	٣٠.٤
	جامعي	٣٩	٦٩.٦

ولحساب ثبات المقاييس تم استخدام معاملات إحصائية للتأكد من صلاحية المقياس، من حيث الاتساق الداخلي والثبات، ولذلك تم حساب معامل Cronbach' Alpha ألفا كرونباخ الذي يستخدم لتحليل ثبات المقاييس Reliability Analysis بتقدير الاتساق الداخلي بين العبارات المكونة للمقياس عن طريق حساب متوسط الارتباطات بين عبارات المقياس، وقد بلغت قيمة معامل Cronbach' Alpha(*) الخاص بمقاييس الدراسة (٠.٧٨٦) وهي قيمة مرتفعة لثبات المقياس وقبوله واستخدامه في هذه الدراسة.

(*) تتراوح قيمة معامل Cronbach'Alpha ما بين صفر وواحد، وإذا كانت القيمة ٠,٦ فأقل فإن ذلك يعبر عن انخفاض مستوى ثبات المقياس.

أدوات جمع البيانات:

اعتمدت الباحثة بأدوات الدراسة شبه التجريبية لتطبيق القياس القبلي والبعدي على أفراد العينة التجريبية، والتعرف على مدى تأثرها بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت" بشكل مكثف، وقد استخدمت الباحثة المقاييس الآتية لتحقيق التجانس والتكافؤ بين أفراد العينة:-

١- أدوات ضبط العينة:

أ- مقياس أو اختبار "رسم الرجل للذكاء" مقياس جود إنف هاريس Good EnoughHarris:-

ويهدف هذا الاختبار إلى التعرف على المستوى العقلي لكل طفل من أطفال الروضة، وتصنيفهم بحسب قدراتهم العقلية، وذلك عن طريق إعطاء المبحوثين ورقة بيضاء، وقلم رصاص وطلب منه رسم صور رجل كامل بسيط، بالطريقة التي يراها الطفل أفضل صور يستطيعها، ثم تجمع درجات الاختبار لكل طفل بحسب تفاصيل الجسم والملامح (أبو حطب وآخرون، ١٩٧٩)، ويستغرق تطبيق هذا الاختبار من ١٠-١٥ دقيقة، كما أن المدة اللازمة لتصحيحه من١٠-١٥ دقيقة؛ ولذلك قام الباحث بتطبيقه بطريقة فردية لكي يوضح للطفل تنفيذ الاختبار، ويصحح الاختبار برصد عدد النقاط الموجودة في الرسم وعددها ٧٣ نقطة، كما تحتسب نسبة الذكاء وفقًا لتحويل تلك الدرجات الخام إلى درجات معيارية على حسب جدول معايير الذكاء، وتحول بذلك هذه الدرجات المعيارية إلى نسبة ذكاء (Harris,1963).

ب- استمارة ميدانية موجهة لأولياء أمور أطفال ماقبل المدرسة عينة الدراسة وقد استخدمت بهدف التأكد من تجانس أفراد عينة الدراسة، ومعرفة بيانات عن اسم الطفل وسنه ومحل إقامته، كما اشتملت على معرفة المستوى الاجتماعي والاقتصادي للعينة؛ لضمان تثبيت كافة المتغيرات بالنسبة للأطفال عينة الدراسة، وقد تم تطبيقها من خلال المقابلة الجماعية مع المبحوثين.

٢-أدوات القياس:

أ- مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي المصور لأطفال ما قبل المدرسة (إعداد الباحثة):

قامت الباحثة بإعداد مقياس مصور هدفه التعرف على أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة عالم الإنترنت في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم.

تصحيح المقياس: وتحسب الدرجة على كل موقف بناءً على الآتي:

تم تصحيح مقياس **تنمية مفاهيم الأمن الرقمي المصور، ويتضح** عند إجابة المبحوث (الطفل) على عبارة نعم يحصل على رقم (٣) من (٣) مقابل الإجابة الصحيحة على الموقف، بينما يحصل الطفل على (٢) من (٣) عند إجابته على أحيانًا، وعند إجابته على لا فيأخذ رقم (١) من (٣)، وبذلك يمكننا معرفة مدى إدراك أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة لمفاهيم الأمن الرقمي بالمواقف المصورة داخل المقياس.

- خطوات بناء المقياس:

١. اعتمدت الباحثة في بناء مواقف المقياس المصور على لعبة "عالم الإنترنت" التي تضمنت موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل ومستويات الثقافة الرقمية والوعي بأمن البيانات الرقمي للطفل والتربية الرقمية للوالدين، لأنها كانت أكثر ظهوراً بها، فضلًا عن استقراء نتائج البحوث والدراسات التي تناولت مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، من حيث المفهوم والتأثير وطرق الدراسة، مثل دراسة سالم(٢٠٢٣) السيد، أحمد(٢٠٢٢)، Abdulhaq,etal.,(2024)، جمال الدين(٢٠٢٣)، الكربي(٢٠٢٣)، جعفر(٢٠٢٣)Victor,etal.,(2023)، Yuliana(2022)، دشتي، اليتيم (٢٠٢١) وقد استفادت منها في تحديد مفاهيم الأمن الرقمي بأبعاده الأربع (استخدام الإنترنت بذكاء- استخدام الإنترنت بحذر - استخدام الإنترنت بثقة - استخدام الإنترنت بلطف).

٢. إلى جانب ذلك قامت الباحثة بمسح عدد من المقاييس ذات الصلة بالموضوع كمقاييس الأمن الرقمي لطفل ما قبل المدرسة والمواطنة الرقمية والتربية الإعلامية الرقمية، وترجع أهمية هذه المقاييس للدراسة الحالية في تفنيد الأبعاد المتعددة لمفاهيم الأمن الرقمي للطفل والاجتهاد في صياغة المواقف الدالة على هذه الأبعاد بدقة، مع مراعاة مدى مناسبة المواقف للمستوى العقلي والتعليمي لعينة الدراسة من أطفال ما قبل المدرسة (٥-٦) سنوات، وقد تضمن المقياس أربعة مجالات رئيسية وهم:

- "استخدام الإنترنت بذكاء" ويشمل: (الحضور الرقمي والخصوصية على الإنترنت - القدرة على التحكم في المعلومات الشخصية التي يشاركها الطفل- طلب المساعدة في المواقف الصعبة من الأهل أو شخص موثوق به).
- استخدام الإنترنت بحذر ويشمل: (تجنب الخدع والتصيد الاحتيالي في عالم الإنترنت- تحديد الاتصال الآمن بالمواقع- التحقق من هوية الأشخاص على الإنترنت- جدار الحماية للأجهزة من الفيروسات- الروبوتات- طلب المساعدة من شخص موثوق به).
- استخدام الإنترنت بثقة ويشمل: (حماية الأسرار في عالم الإنترنت من المخترقين والتهديدات - الخصوصية والأمان على الإنترنت- كيف تختار كلمة مرور فائقة القوة؟ - أهمية قفل الشاشة لحماية الأجهزة وأنفسنا- طلب المساعدة من شخص موثوق به).
- استخدام الإنترنت بلطف ويشمل: (كيفية التعبير عن المشاعر والآراء والرد على السلبية مع الآخرين عبر الإنترنت بطرق إيجابية وفعالة - التعرّف على حالات المضايقة أو التنمّر على الإنترنت وطرق التعامل معها عند حدوثها- نشر اللطافة للآخرين على الإنترنت- الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق على الإنترنت من أدوات الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق أو حظره- طلب المساعدة من شخص موثوق به).

٣. استعانت الباحثة بالعديد من الخبراء والمتخصصين في إعادة صياغة هذه المواقف بما يتماشى مع موضوع الدراسة، وذلك :-

- للتأكد من صدق المفردة لما وضعت لقياسه.
- مدى ارتباط المفردات بالأبعاد المختلفة.
- مدى انتماء المفردة لمجال الأمن الرقمي المقترح.
- تجنب سؤال الطفل في أكثر من موضوع في العبارة الواحدة.
- تجنب الأسئلة والمواقف المبهمة أو غير المفهومة.
- ملاءمة مفردات المقياس لأطفال المستوى الثاني لرياض الأطفال.
- للتأكد من الصياغة اللغوية الصحيحة للمفردة ووضوح التعليمات.

وفي ضوء الملاحظات التي أبداها المحكمون على المقياس سواء بالحذف أو التعديل تم استبعاد المواقف التي يمكن تفسيرها بأكثر من معنى بحيث ألا تحتوي على أكثر من فكرة واحدة، كما اقترح بعض المحكمين ضرورة أن تكون المواقف موضحة في صور مبسطة للطفل، وأن تخلو من الغموض بحيث تعطي فكرة متكاملة تتعلق بالموضوع محل القياس، وقد بلغت النسبة العامة للاتفاق بين المحكمين (٨٦.٢٪)، وهي نسبة مرتفعة تدل على دقة العبارات في قياس أبعاد مفاهيم الأمن الرقمي كما يعيها أطفال ما قبل المدرسة.

٤- أجرت الباحثة الاختبار القبلي على عينة الدراسة من الذكور والإناث؛ لقياس مدى وعي الأطفال عينة الدراسة ببعض مفاهيم الأمن الرقمي **وتشمل على:**

- "**استخدام الإنترنت بذكاء**" ويشمل: (يعرف الطفل التفرقة بين الحالات التي يجب فيها عدم مشاركة المعلومات الشخصية والصور أو القصص مع الآخرين – يدرك الطفل الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها ومن يمكنه رؤيتها ومشاركتها- يتذكر الطفل ضرورة احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية – يرفض الطفل طلب الانضمام إلى جروب خاص لأحد زملائه بالمدرسة قبل التعرف على شخصيته واهتمامته – يدرك الطفل أهمية حضوره الرقمي وجميع المعلومات المتوفّرة عنه على الإنترنت، والتي تشمل الصور والفيديوهات والمقاطع الصوتية والنصوص والإعجابات وتعليقاته على الملفات الشخصية لأصدقائه – يشارك الطفل مخاوفه حينما قام أحد زملائه بنشر أمر عن حياته الشخصية على الإنترنت مثل: عنوان منزله ورقم هاتف والده؛ مما جعله يشعر بالخطر- يرفض الطفل طلب فتح الكاميرا من أحد الأشخاص للتحدث معه أثناء مشاركته أصدقاءه اللعب على الإنترنت في أحد التطبيقات ليتمكن من حماية نفسه منه- يستطيع الطفل طلب المساعدة لحماية بياناته الشخصية وحماية نفسه من التنمر الإلكتروني- يخبر الطفل المعلم كشخص بالغ موثوق به عندما علم بأن أحد الزملاء

بالفصل قد أنشأ حسابًا مزيفًا على إحدى وسائل التواصل الاجتماعي منتحلاً شخصية زميل آخر بطريقة سلبية ومضمّنًا معلوماته الشخصية لسرعة التصرف معه).

- **استخدام الإنترنت بحذر** ويشمل (يتجنب الطفل التصيد الاحتيالي ومحاولات خداعه لمشاركة معلوماته الشخصية على الإنترنت–يدرك الطفل كيفية تحديد الاتصال الآمن بالمواقع ومعرفة قبل النقر على الرابط أن يبدأ عنوان URL بـــ http:// ويظهر إلى يساره قفل أخضر صغير– يتأكد الطفل أثناء تصفح مواقع شراء الألعاب الإلكترونية من مدى توافق عنوان URL الخاص بالموقع مع اسم المُنتَج أو الشركة التي يبحث عنها – يحذر الطفل محاولات الخدع لتنزيل برامج ضارة من خلال إعلامه بوجود خطأ ما في جهازه – يتحقق الطفل من هوية أي شخص على الإنترنت، قبل التحدث معه في التطبيقات أو وسائل التواصل الاجتماعي، من خلال صورة الملف الشخصي ومعلوماته الشخصية لتكوين رأي واضح عنه قبل قبول طلب الصداقة– يرفض الطفل فتح أي رابط عبر البريد الإلكتروني أرسله زميله بالمدرسة وطلب منك مشاركته مع باقي الأصدقاء – يشعر الطفل بالخوف عندما وجد أحد المتنمرين على الإنترنت أرسل له رسالة عبر البريد الإلكتروني بها فيديو صور له محاولًا التلاعب به وتهديده – يطلب الطفل المساعدة من والديه عندما يقع ضحية لعملية احتيال وتم سرقة بياناته الشخصية من خلال تطبيق دخل عليه بالصدفة وتمت السيطرة على كافة الحسابات الخاص به– يستعين الطفل بوالديه لحماية جهاز الكمبيوتر من محاولات الاحتيال والخداع – يفرق الطفل بين الروبوتات مثل Siri كمساعدين افتراضيين الأصوات "غير بشرية التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع التي يتفاعل معها والكائنات البشرية – تمكن الطفل من الرد على روبوت الدردشة والتجاوب معه بشكل إيجابي عندما تصفح أي تطبيق).
- **استخدام الإنترنت بثقة** ويشمل (يدرك الطفل أهمية إعدادات الخصوصية والأمان على الإنترنت في التطبيقات – يبحث الطفل عن خيارات مثل: "حسابي" أو"الإعدادات"، التي تتيح لك اختيار المعلومات التي تظهر في ملفه الشخصي وكيفية مشاركتها – يحرص الطفل على الربط بين الخصوصية وهي حماية البيانات والمعلومات الشخصية والأمان وحماية الأجهزة والبرامج الموجودة عليها– يستطيع الطفل اختيار كلمة مرور لحساب البريد الإلكتروني الخاص به فائقة القوة يصعب تخمينها– يتمرن الطفل على إنشاء كلمة مرور أكثر تعقيداً يستخدمها لقفل هاتفه وحماية بياناته– يدرك الطفل كيفية اختيار كلمة مرور تتضمّن مزيجًا من الأحرف والأرقام والرموز الصغيرة والكبيرة– تذكر الطفل أهمية قفل الشاشة لحماية جهازه وحماية نفسه ومعلوماته – يهتم الطفل بضرورة مشاركة الأهل دائمًا في اتخاذ القرارات الخاصة بكيفية تحديث الأدوات والإعدادات التي تحمي من المخترقين والتهديدات الأخرى بشكل مستمر).
- **استخدام الإنترنت بلطف** ويشمل (يتعرف الطفل على حالات المضايقة أو التنمّر على الإنترنت وطرق التعامل معها عند التعرض لها – يعبر الطفل عن مشاعره والرد على السلبية في تواصله مع الآخرين عبر الإنترنت بطرق إيجابية وفعالة – يبلغ الطفل عن السلوك المسيء وإيقاف ذلك التنمّر على الإنترنت – يستطيع الطفل أن يدافع عن اللطافة والإيجابية على الإنترنت من خلال اتخاذ قرار بعدم دعم

السلوك الفظ والمؤذي – يفسر الطفل المشاعر التي تنقلها الرسائل بهدف تجنّب إساءة فهم الآخرين والنزاعات خلال التواصل على الإنترنت – تمكن الطفل من الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق على الإنترنت من خلال أدوات الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق أو حظره – يستعين الطفل بالحظر كطريقة لإنهاء كل تواصل مع أي شخص على الإنترنت ومنعه من الوصول إلى ملفه الشخصي ورؤية مشاركاته – يطلب الطفل المساعدة للإبلاغ عن إساءة الاستخدام والمضايقات والتنمّر والتهديدات وغيرها من المحتويات الضارة التي يتعرض لها على الإنترنت).

٥- صياغة المقياس في صورته النهائية التي طبقت على عينة الدراسة بعد إبداء الخبراء والمحكمين لتوجهاتهم وتنفيذ هذه الملاحظات العلمية، وقد شمل على (٤٨) موقفاً بالصور موزعة على أربع أبعاد.

جدول(٣)
يوضح عدد المواقف وأرقمها بالمقياس.

م	الأبعاد	عدد المواقف	أرقام المفردات	كيفية اختيار الاستجابة
١-	استخدام الإنترنت بذكاء	١٢	١-١٢	اختيار أحد البدائل (نعم- أحيانًا- لا)
٢-	استخدام الإنترنت بحذر	١٢	١٣-٢٤	اختيار أحد البدائل (نعم- أحيانًا- لا)
٣-	استخدام الإنترنت بثقة	١٢	٢٥- ٣٦	اختيار أحد البدائل (نعم- أحيانًا- لا)
٤-	استخدام الإنترنت بلطف	١٢	٣٧- ٤٨	اختيار أحد البدائل (نعم- أحيانًا- لا)
العدد الكلي للمفردات المقياس			٤٨	

صدق وثبات المقياس:

- **صدق المقياس:** يقصد بالصدق أن يقيس المقياس ما وضع لقياسه، وقد أُجري اختبار الصدق للتأكد من صدق المقياس، وتم التحقق من الصدق الظاهري للمقياس من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين في المجالات التي ترتبط بموضوع الدراسة، وتم تعديله وفقًا لما أبدوه من ملاحظات.

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي:

جدول(٥)
الاتساق الداخلي لحساب معامل الارتباط: اختبار مقياس مفاهيم الإساءة الجنسية المصور باستخدام معامل سبيرمان

م	الأبعاد	عدد العبارات	معامل الارتباط
١	استخدام الإنترنت بذكاء	١٢	٠.٣٣٨
٢	استخدام الإنترنت بحذر	١٢	٠.٥٢٠
٣	استخدام الإنترنت بثقة	١٢	٠.٦٠١
٤	استخدام الإنترنت بلطف	١٢	٠.٤١٧
إجمالي المقياس		٤٨	٠.٥١١

- يتضح من الجدول أن معامل الارتباط بلغ قيمته (٠.٥١١) وهي قيمة دالة عند مستوى (٠.٠١)، مما يدل على وجود اتساق داخلي مرتفع للمقياس، ومنها يمكن القول أن المقياس على درجة عالية من الصدق.

- **ثبات المقياس:** يقصد بالثبات أن يعطي المقياس نفس النتائج إذا ما أعيد تطبيقه على نفس الأفراد وفي نفس الظروف، واختبار الثبات للمقياس عن طريق إعادة تطبيق المقياس Retest عبر فترة زمنية من إجاباتهم عليها بفاصل زمني يتراوح أسبوعين، على عينة التجربة الاستطلاعية التي بلغ عددهم (١٠٪) من حجم العينة الأصلي، واعتمدت الباحثة في حساب ثبات نتائج المقياس طريقة ألفا كرونباخ باستخدام برنامج SPSS.

جدول(٦)

تم حساب معامل الثبات للمقياس باستخدام الثبات بطريقة ألفا كرونباخ

م	الأبعاد	عدد العبارات	معاملألفاكرونباخ
١	استخدام الإنترنت بذكاء	١٢	٠.٧٩٨
٢	استخدام الإنترنت بحذر	١٢	٠.٨١٠
٣	استخدام الإنترنت بثقة	١٢	٠.٧١٩
٤	استخدام الإنترنت بلطف	١٢	٠.٧٦٠
	إجمالي المقياس	٤٨	٠.٧٧١

- **يتضح من الجدول** أن معاملات الارتباط ألفا كرونباخ بلغ قيمته للمقياس ككل (٠.٧٧١) وهي قيمة دالة عند مستوى (٠.٠١) مما يدل على وجود اتساق داخلي مرتفع للاختبار ككل، منها فإن الاختبار صالح للقياس والتطبيق.

- **زمن تطبيق المقياس:**

قامت الباحثة بتحديد زمن تطبيق المقياس مراعاة لطبيعة نمو الطفل في هذه المرحلة العمرية، وتم حساب متوسط الزمن فكان (١٠) دقائق على الأكثر.

إجراءات الدراسة شبه التجريبية:

اتبعت الباحثة الخطوات التالية في الجزء التجريبي للدراسة، حيث تم تطبيق مقياس مفاهيم الأمن الرقمي للطفل على أفراد المجموعة التجريبية "المستوى الثاني من مرحلة رياض الأطفال بمدرسة طلعت حرب الرسمية للغات" وقوامها ٢٨ طفلًا من كلا الجنسين.

- **تنفيذ تجربة الدراسة:**
- تم التطبيق خلال ثلاثة أشهر بمعدل جلسة أسبوعيًا بإجمالي (١٦) جلسة.
- تم عرض لعبة عالم الإنترنت على مجموعة الدراسة بشكل مكثف ومنتظم، وذلك لرصد مدى تأثر الأطفال بمفاهيم الأمن الرقمي المقدمة في اللعبة قبل تعرضهم لها وبعد عملية التعرض.
- إمداد الأطفال بتغذية راجعة عن مشاهدتهم للسلوكيات والمفاهيم أثناء عرض عوالم اللعبة.

- قامت الباحثة بمساعدة الأطفال للإجابة على تساؤلاتهم، بهدف استمرار تفاعلهم وحيويتهم ونشاطهم.
- قامت الباحثة بتسجيل استجابات الأطفال حرفيًا دون التأثير عليهم أو مساعدتهم في الإجابة أو محاولة تقريبها لهم.
- **التطبيق القبلي للمقياس:**

تم تطبيق مقياس مفاهيم الأمن الرقمي على أطفال العينة التجريبية، واستغرق ذلك أسبوعًا والتي قامت به الباحثة قبل تعرض أطفال العينة التجريبية للعبة "عالم الإنترنت". المتحركة.

- **التطبيق البعدي للمقياس:**

بعد انتهاء أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من تعرضهم للعبة "عالم الإنترنت" بعد عرضها عليهم، تم تطبيق مقياس مفاهيم الأمن الرقمي، ثم تم جمع الدرجات ومعاملاتها إحصائيًا.

- **القياس التتبعي:**

تم تطبيق مقياس مفاهيم الأمن الرقمي المصور على أطفال عينة الدراسة بعد أسبوعين من تعرضهم لعوالم اللعبة، وذلك للتأكد من نتائج الدراسة.

ب- فيديو مسجل عليه عوالم لعبة "عالم الإنترنت":

قامت الباحثة بالدخول على موقع لعبة "عالم الإنترنت" من خلال الموقع الرسمي عبر جوجل https://beinternetawesome.withgoogle.com، وتصميم فيديو مجمع لكل عالم من عوالمه البالغ عددهم أربعة عوالم؛ لمدة (٤٥:١٩ دقيقة) يعرض فيها أبرز معلومات وسلوكيات ومفاهيم الأمن الرقمي المقدمة بلعبة "عالم الإنترنت"؛ وذلك لاستخدامها عند تطبيق القياس البعدي الذي أجرته الباحثة على أطفال ما قبل المدرسة في سن ٥-٦ سنوات عينة الدراسة، وذلك لرصد مدى تأثر الأطفال بمفاهيم الأمن الرقمي المقدمة بلعبة "عالم الإنترنت" قبل تعرضهم لها وبعد عملية التعرض، والتي صممت الباحثة على أساسها مقياسًا لتنمية مفاهيم الأمن الرقمي المصور.

جـ- استمارة استبيان متضمنه عدة مقاييس فرعية حول استخدام الوالدين لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية:- (إعداد الباحثة)

وقد استخدمت هذه الاستمارة بهدف التعرف على آراء الوالدين حول مدى تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، وأسباب تفضيلهم التعرض لها، فضلًا عن معرفة أوجه استفادة أطفالهم من التعرض لتلك اللعبة في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لأطفالهم ومدى تأثيرها، كما يمتد ليشمل معرفة مدى استخدام الوالدين لمنصة صنف ومدى أهميتها في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، وتحديد أبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" لأطفالهم، وكذلك إلقاء الضوء على آليات الحماية الوالدية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي لأطفالهم، وقد تم تطبيق

الاستبيان من خلال المقابلة على عينة من الوالدين لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة، وهو ما يعطى الفرصة للتأكد من فهم المبحوثين للأسئلة الواردة بها من ناحية، ومواجهة ما قد يطرأ من صعوبات أثناء التطبيق من ناحية أخرى.

- **خطوات تقنين أدوات الدراسة:**

أولاً: صدق الاستبيان:

للتحقق من صدق أدوات الدراسة تم الاعتماد على ثلاث طرق مختلفة وهي: الصدق المنطقي، الصدق الظاهري أو صدق المحكمين، صدق الاتساق الداخلي.

(أ) الصدق المنطقي (صدق المحتوى):

تم الاعتماد في بناء هذه الأدوات واختيار العبارات المكونة لأبعادها على الدراسات السابقة التي اتخذت من (أثر تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لديهم في إطار استخدام والديهم لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية) موضوعاً لها، وكذلك اشتقت بعض عبارات الأدوات من بعض الأدوات الخاصة بالدراسات السابقة، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر، واستكمل باقي عبارات الأدوات من الدراسات التي تناولت أحد جوانب أو أبعاد الدراسة، ويشير هذا الاعتماد على المصادر السابقة إلى تمتع الأدوات بقدر مقبول ومعقول من الصدق المنطقي وأن الأدوات صالحة للتطبيق.

(ب) الصدق الظاهري أو صدق المحكمين:

تم عرض استمارة الاستبيان على مجموعة من المحكمين المتخصصين في الإعلام وعلم النفس في الجامعات المصرية، وذلك بغرض دراسة مفردات كل مجال في ضوء التعريف الإجرائي له، وكذلك الهدف من الأدوات، وقد أقر المحكمون صلاحية الأدوات بشكل عام بعد إجراء بعض التعديلات التي اقترحها المحكمون، وقد تم الإبقاء على المفردات التي جاءت نسبة اتفاق المحكمين عليها ٩٠٪ فأكثر، وتم حذف بعض العبارات وتعديل بعضها في ضوء الملاحظات التي أبداها المحكمون؛ حيث انتهى عدد تساؤلات الاستبيان إلى (١٨) سؤالاً.

(جـ) صدق الاتساق الداخلي للاستبيان:

تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل بُعد من أبعاد الاستبيان والدرجة الكلية للاستبيان، وذلك لمعرفة مدى ارتباط كل بُعد بالدرجة الكلية للاستبيان، ولهدف التحقق من مدى صدق الاستبيان، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالي:

جدول (٦)
معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل مقياس فرعي والدرجة الكلية للاستبيان

المقاييس الفرعية المكونة للاستبيان	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
أسباب تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين	**٠.٤٣٨	دالة عند ٠.٠٠١
أسباب تفضيل الوالدين تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي	**٠.٤٢٥	دالة عند ٠.٠٠١
مدى نشاط وتفاعل الأطفال قبل وأثناء وبعد التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل	**٠.٧٢٩	دالة عند ٠.٠٠١
أوجه استفادة الأطفال من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل	**٠.٤٨٥	دالة عند ٠.٠٠١
أسباب استخدام الوالدين لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية	**٠.٣٦٩	دالة عند ٠.٠٠١
مدى مساهمة منصة صنف في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها	**٠.٣١٨	دالة عند ٠.٠٠١
أهم مقترحات الوالدين حول آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي لأطفالهم	**٠.٣٤٩	دالة عند ٠.٠٠١

- **يتبين من الجدول السابق** أن أبعاد الاستبيان تتمتع بمعاملات ارتباط قوية ودالة إحصائيًا عند مستوى دلالة أقل من ٠.٠٠٥، وقد تراوحت معاملات الارتباط لمجالات الاستبيان بين (٠.٣١٨، ٠.٧٢٩) وهذا دليل كافٍ على أن الاستبيان يتمتع بمعامل صدق عالي.

ثانيًا: ثبات الأدوات:

تم حساب معامل ثبات الاستبيان (أداة الدراسة)، وذلك باستخدام طريقة ألفا كرونباج لحساب الثبات.

حساب ثبات الاستبيان بطريقة ألفا كرونباج:

تعتمد معادلة ألفا كرونباج على تباينات بنود المقياس، وتشترط أن تقيس بنود الاختبار سمة واحدة فقط، ولذلك تم حساب معامل الثبات لكل بُعد على انفراد، ثم تم حساب معامل ثبات الاستبيان ككل،

وقد تم استخدام البرنامج الإحصائي *SPSS* لحساب معاملات الثبات، حيث تبين أن قيمة ألفا كرونباج للمقياس ككل (٠.٧٨٦) وهذا دليل كاف على ثبات استمارة الاستبيان وصلاحيتها للتطبيق.

جدول (٧)
معامل ثبات ألفا كرونباج لأبعاد الاستبيان والدرجة الكلية للاستبيان

المجال	قيمة ألفا
أسباب تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين	٠.٧٤٣
أسباب تفضيل الوالدين تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي	٠.٧٥٥
مدى نشاط وتفاعل الأطفال قبل وأثناء وبعد التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل	٠.٧٤٩
أوجه استفادة الأطفال من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل	٠.٧٦١
أسباب استخدام الوالدين لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية	٠.٧٦٤
مدى مساهمة منصة صنف في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي تعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها	٠.٧٥٦
أهم مقترحات الوالدين حول آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي للأطفال	٠.٧٧٩
الدرجة الكلية للاستبيان	٠.٧٨٦

تشير البيانات في الجدول السابق إلى قيم معامل الثبات لإجابات المبحوثين، وتراوحت قيمة معامل ألفا ما بين (٠.٧٤٣ – ٠.٧٧٩) وهي توحي بثبات الاستبيان، كما تشير قيمة معامل الثبات ألفا علـــى إجمالى الاستبيان إلى ثبات الاستبيان وقدرته على قياس ما وضع لقياسه.

أساليب المعالجة الإحصائية للبيانات:

بعد الانتهاء من جمع بيانات الدراسة، تم ترميز البيانات وإدخالها إلى الحاسب الآلي، ثم معالجتها وتحليلها واستخراج النتائج الإحصائية باستخدام برنامج "الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية" *"SPSS Statistical Package for the Social Science*

وتم اللجوء إلى المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية في تحليل بيانات الدراسة:

(١) التكرارات البسيطة والنسب المئوية.

(٢) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري.

(٣) اختبار مان – ويتني *Mann – Whitney* لقياس الفروق بين متوسطات الدرجات لمجموعتين.

(٤) اختبار ولكوكسون *Wilcoxon Test* لقياس الفروق بين متوسطات الدرجات لأكثر من مجموعتين.

(٥) اختبار كا^{٢} لجداول الاقتران (*Contingency–Tables Chi Square Test*) لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المستوى الاسمي (*Nominal*) .

(٦) معامل ارتباط بيرسون (*Pearson Correlation Coefficient*) لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من مستوى المسافة أو النسبة (*Interval Or Ratio*)، وقد اعتبرت العلاقة ضعيفة إذا كانت قيمة المعامل أقل من ٠.٣٠، ومتوسطة ما بين ٠.٣٠– ٠.٧٠، وقوية إذا زادت عن ٠.٧٠.

(٧) الوزن النسبي (أو المئوي) والذي يحسب من المعادلة التالية: المتوسط الحسابي × ١٠٠ ÷ الدرجة العظمى للإجابة على العبارة.

(٨) معامل التوافق (*Contingency Coefficient*) الذي يقيس شدة العلاقة بين متغيرين اسميين في جدول أكثر من ٢X٢، وقد اعتبرت العلاقة ضعيفة إذا كانت قيمة المعامل أقل من ٠.٣٠، ومتوسطة ما بين ٠.٣٠–٠.٧٠، وقوية إذا زادت عن ٠.٧٠ .

(٩) اختبار ي (*Z–Test*) لدراسة معنوية الفرق بين نسبتين مئويتين، وقد اعتبرت قيمة *Z* غير دالة إذا لم تصل إلى ١.٩٦، واعتبرت دالة عند مستوى ثقة ٩٥٪ فأكثر إذا بلغت ١.٩٦ وأقل من ٢.٥٨، واعتبرت دالة عند مستوى ثقة ٩٩٪ فأكثر إذا بلغت ٢.٥٨ فأكثر.

وقد تم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة ٩٥٪ فأكثر، أي عند مستوى معنوية ٠.٠٥ فأقل.

نتائج الدراسة:

أولاً: نتائج الدراسة الميدانية مع الوالدين لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة:

يتناول هذا الجزء نتائج استبيان المقابلات مع عينة من الوالدين لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة، وذلك على النحو التالي:–

١.مدى تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين:

جدول (٨)
مدى تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / مدى التعرض	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائماً	٢٤	٦١.٥	١١	٦٤.٧	٣٥	٦٢.٥
أحياناً	١٥	٣٨.٥	٦	٣٥.٣	٢١	٣٧.٥
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا٢=٠,٠٥١ درجة الحرية=١مستوي المعنوية=٠,٨٢٢ الدلالة=غير دالة معامل فاي=٠,٠٣٠

- **يتضح من الجدول السابق:** أن ٦٢.٥٪ من الوالدين يتعرض أطفالهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت (دائماً) في المقابل ٣٧.٥٪ منهم يتعرض (أحياناً).

– وبحساب قيمة كا٢ بلغت (٠.٠٥١) عند درجة حرية = (١)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة فاعلية بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) ومدى تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

وهو ما يؤكد على تشابه تفضيلات أطفال العينة من الذكور والإناث في تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين، وذلك وفقًا لمستوى تعليم الوالدين تلك الأطفال، حيث نلاحظ تقارب النسب بين كل منهما من حيث التعرض، وإن كانت النسبة الأكبر تقترب قليلًا لدى الأطفال الذين يتمتع والداهم بمستوى تعليم جامعي من حيث التعرض لمحتوى التطبيقات بصورة دائمة، وهذه النتيجة طبيعية بحكم أنها لديها ثقافة ودرجة من الوعي، كما أنه لم يكن هناك فارق في التعرض للتطبيقات والألعاب نظراً لإتاحتها وسهولة توافرها من خلال الإنترنت ومدى صلاحيتها للاستخدام في أي وقت وفي أي مكان، كما يؤكد أهمية محتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية في إثراء عملية التعلم لدى الطفل وإكسابه المعلومات والمفاهيم، كما أن كثافة التعرض يمكن تفسيرها في ضوء الطبيعة التنافسية في الألعاب، والتي تعد محفزاً لقضاء أطول وقت ممكن، فكلما انغمس الطفل في مجتمع الألعاب وازدادت مكتسباته الافتراضية، كلما زادت مدة تعرضه وانخراطه باللعب.

- واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة Feng & Zhou, (2023) والتي أكدت أن يأتى أطفال ماقبل المدرسة في مقدمة المتعرضين للألعاب الإلكترونية سواء تلك التي تمارس عبر أجهزة متصلة بالإنترنت، أو من خلال تحميلها على الأجهزة للعب في غير أوقات الاتصال بالإنترنت.

- وكذلك نتائج دراسة جمال الدين (٢٠٢٣) التي أثبتت مدى متابعة الأطفال لمحتوى القنوات الإلكترونية والمنصات الرقمية وتأثيرها على القيم الأخلاقية لديهم.
- كذلك اتفقت مع نتائج دراسة عبد الحليم(٢٠٢٢)، حيث جاء متوسط استخدام الأطفال للتطبيقات والمواقع الإلكترونية مرتفعاً بنسبة بلغت(٤٦٪).

٢.أسباب تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين:

جدول (٩)
أسباب تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / أسباب التعرض	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي		قيمة z	المعنوية
	ك	%	ك	%	ك	%		
لأنها تحتوي على عناصر تفاعلية في البيئة الافتراضية تساعد على التعلم عبر اللعب	٢١	٥٣.٨	٨	٤٧.١	٢٩	٥١.٨	٠.٤٦٣	٠.٦٤٣
مشاركة زملائه اللعب على هذه التطبيقات	١٨	٤٦.٢	٩	٥٢.٩	٢٧	٤٨.٢	٠.٤٦٣	٠.٦٤٣
يحب التفاعل والتنافس بين اللاعبين المشاركين	١١	٢٨.٢	٨	٤٧.١	١٩	٣٣.٩	١.٣٥٨	٠.١٧٥
تقدم معلومات جديدة تنشط تفكير طفلي	١١	٢٨.٢	٢	١١.٨	١٣	٢٣.٢	١.٣٢٨	٠.١٨٤
لأن محتواها آمن ومناسب لعمر طفلي	٩	٢٣.١	٣	١٧.٦	١٢	٢١.٤	٠.٤٥١	٠.٦٥٢
للتخلص من الملل وتمضي وقت فراغه	٥	١٢.٨	٤	٢٣.٥	٩	١٦.١	٠.٩٩٤	٠.٣٢٠
لأنها تقدم أفكاراً جديدة في المحتوى المقدم	٣	٧.٧	٠	٠.٠	٣	٥.٤	١.١٦٥	٠.٢٤٤
جملة من سئلوا	٣٩		١٧		٥٦			

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء: (لأنها تحتوي على عناصر تفاعلية في البيئة الافتراضية تساعد على التعلم عبر اللعب) في مقدمة أسباب تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت بنسبة بلغت ٥١.٨٪، ثم جاءت: (مشاركة زملائه اللعب على هذه التطبيقات) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٤٨.٢٪، ثم جاءت: (يحب التفاعل والتنافس بين اللاعبين المشاركين) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ٣٣.٩٪، ثم جاءت: (تقدم معلومات جديدة تنشط تفكير طفلي) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ٢٣.٢٪، وأخيراً جاء: (لأنها تقدم أفكاراً جديدة في المحتوى المقدم) بنسبة بلغت ٥.٤٪.

- وتشير النتيجة إلى أن التطبيقات والألعاب الإلكترونية أصبحت تمثل جزءاً أساسياً من الاستخدام اليومى لدى كثير من الأطفال المتعرضين، حيث ترى الباحثة أنه مع ازدياد استخدام التكنولوجيا الرقمية في التعلم واكتساب المفاهيم أصبحت أكثر مرحاً وتفأعلية لما لها من عناصر التشويق والإثارة والتي تجذب إليها الأطفال، من خلال التنافس في الألعاب بين اللاعبين في العوالم الافتراضية عبر الإنترنت لتحقيق المهام والمشاركة داخل مجموعات، ولقد سهل المحتوى التفاعلي للألعاب الإلكترونية الحديثة إمكانية تعلم الطفل بمفرده، وجعلتها أكثر تسلية ومتعة، وأقل إرهاقاً على الطفل ووالديه على حد سواء، كما تشير النتيجة على الرغم من إتاحة الألعاب الإلكترونية والتطبيقات للكثير من الإيجابيات والمزايا المتنوعة نتيجة للتنوع الهائل في المحتوى الأنشطة والمجالات التي تتناولها؛ مما يحقق سرعة في نقل المحتوى وتداوله بشكل تفاعلي.

- واتفقت معها نتيجة دراسة جمال الدين(٢٠٢٣) والتي أشارت إلى أن من أهم أسباب تعرض الأطفال للقنوات الإلكترونية والتطبيقات هو لأعرف كل ما هو جديد من حولي بنسبة بلغت(٢٨.٣٥٪).

٣. معدل تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يومياً من وجهة نظر الوالدين:

جدول (١٠)
معدل تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يوميًا من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / معدل التعرض	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من ساعة	١٩	٤٨.٧	٩	٥٢.٩	٢٨	٥٠.٠
من ساعة إلى ساعتين	٧	١٧.٩	٤	٢٣.٥	١١	١٩.٦
من ساعتين إلى أقل من ثلاث ساعات	٧	١٧.٩	٣	١٧.٦	١٠	١٧.٩
ثلاث ساعات فأكثر	٦	١٥.٤	١	٥.٩	٧	١٢.٥
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا^{2}=١,٠٨٦ درجة الحرية=٣ مستوى المعنوية=٠,٧٨١ الدلالة=غير دالة معامل التوافق=٠,١٣٨

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء٥٠.٠٪ يقضون (أقل من ساعة) في معدل تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يومياً، بينما يقضى ١٩.٦٪ منهم (من ساعة إلى ساعتين) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ثم جاء (من ساعتين إلى أقل من ثلاث ساعات) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ١٧.٩٪، وأخيراً جاء (ثلاث ساعات فأكثر) بنسبة بلغت ١٢.٥٪.

- وبحساب قيمة كا٢ بلغت (١.٠٨٦) عند درجة حرية = (٣)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة فاعلية بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) ومعدل تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يوميًا من وجهة نظر الوالدين.

- وتتفق الباحثة مع هذه النتيجة، حيث أن طبيعة المرحلة العمرية لطفل نظرًا لقصر مدى انتباه في هذه المرحلة، وربما نجد حرص الوالدين على تحديد فترة محددة للتعرض اليومي لأطفالهم لتلك التطبيقات والألعاب الإلكترونية، تجنبًا لتأثيرها السلبي على أطفالهم والتي قد يؤدى الإفراط في استخدامها إلى التعرض للعديد من المخاطر في البيئة الرقمية، والتي أكدتها آراء الإخصائيين النفسيين والتربويين والذين ينصحون بعدم الإكثار من تعرض الطفل وكثرة استخدامه للتطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لفترات طويلة، والتي يمكن الاستفادة منها في تزويد خبرات ومعلومات أطفالهم الرقمية.
- واختلفت معها نتائج دراسة حسن(٢٠٢٣) والتي أشارت إلى كثافة انغماس المبحوثين في الألعاب الإلكترونية الجماعية، والتي بلغ عدد الساعات التي يقضيها الأطفال في المشاركة في الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت يوميًا من ٢-٤ ساعات في الجلسة الواحدة بنسبة بلغت(٥٠.٢٪).
- **وفي نفس السياق اختلفت نتائج دراسة**Emrah, etal.,(2023) حيث أظهرت أنه لم يكن هناك فرق كبير إحصائيًا من حيث الخلفية التعليمية لآباء أطفال ما قبل المدرسة ووقت الاستخدام اليومي للكمبيوتر والإنترنت عند الأطفال.
- كذلك نتائج دراسة عيسى (٢٠٢٠) والتي أكدت أن الغالبية العظمى من المبحوثين يستخدمون التطبيقات والألعاب عبر الهواتف الذكية بمعدل يومي يصل إلى (٢٧.٧٪) وبدون رقابة مناسبة من الوالدين.

٤. الأشخاص الذين يشارك الأطفال معهم محتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي يتعرضون لها عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين:

جدول (١١)
الأشخاص الذين يشارك الأطفال معهم محتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي يتعرضون لها عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / الأشخاص	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
مع الأصدقاء	١١	٢٨.٢	٥	٢٩.٤	١٦	٢٨.٦
مع زملائه بالمدرسة	١١	٢٨.٢	٤	٢٣.٥	١٥	٢٦.٨
بمفرده	٨	٢٠.٥	١	٥.٩	٩	١٦.١
مع الوالدين	٦	١٥.٤	٢	١١.٨	٨	١٤.٣
مع إخوته	٢	٥.١	٣	١٧.٦	٥	٨.٩
مع أقاربك من العائلة.	١	٢.٦	٢	١١.٨	٣	٥.٤
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا^{٢}=٥,٧٣٧ درجة الحرية=٥ مستوى المعنوية=٠,٣٣٣ الدلالة=غير دالة معامل التوافق=٠,٣٠٥

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء (مع الأصدقاء) في مقدمة الأشخاص الذين يشارك الأطفال معهم محتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي يتعرضون لها عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ٢٨.٦٪، ثم جاءت: (مع زملائه بالمدرسة) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٢٦.٨٪، ثم جاءت: (بمفرده) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ١٦.١٪، ثم جاءت: (مع الوالدين) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ١٤.٣٪، وأخيراً جاء: (مع أقاربك من العائلة) بنسبة بلغت ٥.٤٪.
- وبحساب قيمة كا^{٢} بلغت (٥.٧٣٧) عند درجة حرية = (٥)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) والأشخاص الذين يشارك الأطفال معهم محتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي يتعرضون لها عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين وفقًا لتعليم الوالدين.
- ويتضح من خلال النتيجة تفضيل الأطفال لمشاركة محتوى الألعاب مع الأصدقاء وزملائهم بالمدرسة، حيث تتطلب ممارسة تلك الألعاب عبر الإنترنت، مجتمعًا للمهتمين بالألعاب يشارك فيه الأطفال آراءهم من أجل زيادة التواصل والتفاعل بينهم، ومن الأفضل مشاركة الطفل اللعب مع أعضاء الفريق من زملائه وأصدقائه لحل المشكلات، والتعاون المتبادل بينهم بدلاً من مشاركة الغرباء والتحدث معهم عبر الإنترنت.

- واتفقت معها دراسة حسن(٢٠٢٣) والتي أكدت تفضيلات المبحوثين للأشخاص الذين يشاركونهم الألعاب عبر الإنترنت حيث جاءت:"أصدقائى الذين أعرفهم" بنسبة بلغت(٤١.٧٪).

٥- المخاطر الرقمية التي يتعرض لها الأطفال بسبب تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين:

جدول (١٢)
المخاطر الرقمية التي يتعرض لها الأطفال بسبب تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / المخاطر الرقمية	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي		قيمة z	المعنوية
	ك	%	ك	%	ك	%		
مخاطر خاصة بالاتصال عندما يشارك الطفل في اتصال محفوف بالمخاطر مثل الاتصال غير لائق بالطفل أو التنمر به أو لإغوائه من جانب أفراد يحاولون دفعه للمشاركة في سلوكيات غير صحية أو خطرة.	١٣	٣٣.٣	٧	٤١.٢	٢٠	٣٥.٧	٠.٥٥٨	٠.٥٧٧
مخاطر خاصة بسلوك الطفل وتعامله بلطافة مع الآخرين والحضور الإيجابي على الإنترنت والحفاظ على سلامته واحترام المستخدمين الآخرين.	١٤	٣٥.٩	٥	٢٩.٤	١٩	٣٣.٩	٠.٤٦٧	٠.٦٤٠
مخاطر خاصة بالمحتوى المقدم للطفل حيث يتعرض الطفل لمحتوى غير لائق ويشمل الصور الإباحية والعنيفة وبعض المواد العنصرية والترويج لسلوكيات خطيرة مثل إيذاء النفس والانتحار	١٤	٣٥.٩	٤	٢٣.٥	١٨	٣٢.١	٠.٩٠٣	٠.٣٦٧
جرائم الإنترنت ضد الطفل، وإدمان الإنترنت لدى الأطفال وحمايتهم من وسائل التكنولوجيا الحديثة في العصر الرقمي	٧	١٧.٩	٧	٤١.٢	١٤	٢٥.٠	١.٨٢٩	٠.٠٦٧
مخاطر إنشاء المحتوى وتبادله وتعليمه أن كل ما ينشر عبر الإنترنت لا يمكن اعتباره خاصاً	١١	٢٨.٢	٣	١٧.٦	١٤	٢٥.٠	٠.٨٣١	٠.٤٠٦
مخاطر إساءة معاملة الطفل واستغلاله عبر الإنترنت على الشبكة المظلمة Dark Web	٩	٢٣.١	٤	٢٣.٥	١٣	٢٣.٢	٠.٠٣٧	٠.٩٧١
مخاطر خاصة بحماية الخصوصية والبيانات الشخصية عبر الإنترنت وكيفية التحكم في إعدادات الخصوصية والأمان لحماية المعلومات الشخصية ومدى خطورة نشرها على الملأ والذي يؤدي إلى حالات سرقة الهوية	٨	٢٠.٥	٤	٢٣.٥	١٢	٢١.٤	٠.٢٥١	٠.٨٠٢
جملة من سئلوا	٣٩		١٧		٥٦			

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء: (مخاطر خاصة بالاتصال عندما يشارك الطفل في اتصال محفوف بالمخاطر مثل الاتصال غير لائق بالطفل أو التنمر به أو لإغوائه، من جانب أفراد يحاولون دفعه للمشاركة في سلوكيات غير صحية أو خطرة) في مقدمة المخاطر الرقمية التي يتعرض لها الأطفال بسبب تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ٣٥.٧ %، ثم جاءت: (مخاطر خاصة بسلوك الطفل وتعامله بلطافة مع الآخرين والحضور الإيجابي على الإنترنت والحفاظ على سلامته واحترام المستخدمين الآخرين) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٣٣.٩٪، ثم جاءت: (مخاطر خاصة بالمحتوى المقدم للطفل حيث يتعرض الطفل لمحتوى غير لائق ويشمل الصور الإباحية والعنيفة وبعض المواد العنصرية والترويج لسلوكيات خطيرة مثل إيذاء النفس والانتحار) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ٣٢.١ %، ثم جاءت: (جرائم الإنترنت ضد الطفل، وإدمان الإنترنت لدى الأطفال وحمايتهم من وسائل التكنولوجيا الحديثة في العصر الرقمي) و(مخاطر إنشاء المحتوى وتبادله وتعليمه أن كل ما ينشر عبر الإنترنت لا يمكن اعتباره خاصاً) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ٢٥٪، وأخيراً جاء: (مخاطر خاصة بحماية الخصوصية والبيانات الشخصية عبر الإنترنت وكيفية التحكم في إعدادات الخصوصية والأمان لحماية المعلومات الشخصية ومدى خطورة نشرها على الملأ والذي يؤدي إلى حالات سرقة الهوية) بنسبة بلغت ٢١.٤٪.

- وتشير النتيجة على الرغم من إتاحة الألعاب الإلكترونية والتطبيقات والمواقع للكثير من الإيجابيات والمزايا المتنوعة إلى أنها محفوفة بالعديد من المخاطر التي تواجه الطفل في البيئة الرقمية عند التعامل المستمر مع شبكة الإنترنت، وفي مقابل التفاعل الرقمي مخاطر كبيرة على أمن الأطفال وخصوصيتهم، وقد ازدادت فرص تعرضهم للمحتوى غير اللائق(الصور الإباحية والعنيفة والمواد العنصرية والتمييزية، والمواقع التي تروّج لسلوكيات غير صحية مثل إيذاء النفس والانتحار، بالإضافة إلى التنمر والاستغلال والتحرش)، وفتحت هذه التقنية قنوات جديدة للإتجار بالأطفال، وابتكرت وسائل لإخفاء تلك المعاملات من سلطات القانون، أو الاتصال بشخص غير سوي عبر الإنترنت فيتعرض الطفل إلى التنمر والسخرية أو الابتزاز والاستغلال للمعلومات والبيانات الخاصة والتصيد الاحتيالي وسرقة البيانات، وفي هذا الصدد صدرت تحذيرات من قبل الخبراء والتربويين بخصوص استخدام الأطفال للإنترنت ووجودهم في مواقع التواصل الاجتماعي، حيث أشاروا إلى خطورة انتهاك خصوصية الأطفال وجمع بياناتهم دون إذن من الوالدين، هذا مع وجود دعوات لإيجاد آلية تكفل حماية الطفل وتمنع تعرضه للاستغلال والجرائم الإلكترونية، وذلك نظراً لافتقاره لمعرفة الخصوصية الرقمية وأهمية حضورة الرقمي عبر الإنترنت، مما يشير إلى وعي الوالدين بضرورة مراقبة المحتوى الذي يعرض له أطفالهم وخاصة

تطبيقات التراسل ومواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية لتجنب تعرض أطفالهم لأي ضرر، وتوفر له بيئة آمنة رقمياً عبر شيكة الإنترنت من خلال رقابة الوالدين.

- واتفقت معها نتائج دراسة جمال الدين(٢٠٢٣) لتؤكد أن الأطفال المتعرضين لمحتوى القنوات الإلكترونية لها تأثيرها السلبي على السلوكيات والقيم بدرجات متقاربة، ولكنه أقوى على السلوك بمتوسط حسابي (٤.٢٢).
- كذلك اتفقت معها دراسة حسن(٢٠٢٣) حيث جاء التنمر والتحقير الإلكتروني هي من أكثر المخاطر التي يتعرض لها أفرد العينة سواء كان ضحية أو شاهداً على التنمر، ثم جاءت المضايقة والمطاردة.
- ونتائج دراسة عيسى(٢٠٢٠) تبين أن وعي الوالدين بمخاطر استخدام أطفالهم للإنترنت والهواتف الذكية كان متوسطًا وتركز بالوعي بالمخاطر الاجتماعية والنفسية.
- أيضاً جاءت نتائج دراسة(Macaulay, Etal.,(2019 والتي أشارت إلى المخاطر التي تواجه أطفالنا كنشر كمية كبيرة من البيانات الشخصية عبر الإنترنت، في الملفات الشخصية للشبكات الاجتماعية عبر الإنترنت، ورسائل وصور ومقاطع فيديو غير لائقة، والتعرض للتنمر عبر الإنترنت، والتي تكون عواقبه سلبية على الضحية وتشمل الشعور بالاكتئاب والارتباك وإيذاء النفس وتجنب الأقران وأفراد الأسرة، بينما في الحالات القصوى قد يكون لدى الضحية أفكار انتحارية، إضافة إلى تلقي تهديدات البرامج الضارة والتعرض لهجمات القراصنة.
- وكذلك أشارت نتائج دراسة عثمان (٢٠١٨) إلى تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوكيات أطفال، قد أشار الآباء لقلقهم الشديد نحو مشاهد العنف واللقطات الجنسية التي تحملها الألعاب على أبنائهم.

٦. معدل تعرض الأطفال للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الآمن الرقمي من وجهة نظر الوالدين:

جدول (١٣)
معدل تعرض الأطفال للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / معدل التعرض	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائماً	٢٨	٧١.٨	١٣	٧٦.٥	٤١	٧٣.٢
أحياناً	١١	٢٨.٢	٤	٢٣.٥	١٥	٢٦.٨
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا٢=٠,١٣٢ درجة الحرية=١ مستوى المعنوية=٠,٧١٦ الدلالة=غير دالة معامل فاي=٠,٠٤٨

- يتضح من الجدول السابق: أن ٧٣.٢٪ من الوالدين يتعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي في المقابل جاء (أحياناً) بنسبة بلغت ٢٦.٨٪.
- وبحساب قيمة كا٢ بلغت (٠.١٣٢) عند درجة حرية = (١)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) ومعدل تعرض الأطفال للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي من وجهة نظر الوالدين.
- وتشير النتيجة إلى حرص الوالدين على تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" لتنمية مفاهيم الأمن الرقمي لديهم، ونظراً لتعاظم تأثير التعرض للألعاب الإلكترونية على الأطفال المستخدمين من تأثيرات إيجابية في الجانب الاتصالي المعرفي والثقافي للطفل لما لها من قدرة هائلة على نشر المعارف والمفاهيم والأفكار وتعلم المهارات ومشاركة الاستراتيجيات والتفاعل الاجتماعي مع الآخرين وتغيير المواقف والأنماط السلوكية لدى أطفال ما قبل المدرسة، وذلك لتنمية قدرتهم على التعامل مع شبكة الإنترنت بشكل فعال دون التعرض لأي تهديدات أو مخاطر تهدد الخصوصية.

٧. أسباب تفضيل الوالدين تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي:

جدول (١٤)
أسباب تفضيل الوالدين تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / أسباب التفضيل	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي		قيمة z	المعنوية
	ك	%	ك	%	ك	%		
لأنها لعبة مليئة بالمغامرات من خلال تجربة تعلّم تفاعلية وممتعة حول الأمان الرقمي والمواطنة الرقمية للطفل	١٣	٣٣.٣	٥	٢٩.٤	١٨	٣٢.١	٠.٢٨٦	٠.٧٧٥
لأنها تقدم لطفلك معلومات حول كيفية استخدام الإنترنت بأمان وثقة وذكاء وحذر وشجاعة ولطف	١١	٢٨.٢	٣	١٧.٦	١٤	٢٥.٠	٠.٨٣١	٠.٤٠٦
تزود طفلي بمعلومات جديدة حول الاستعانة بمهاراتهم لمواجهة عمليات الاختراق الاحتيالي والتنمّر والمشاركة المفرطة على الإنترنت	٩	٢٣.١	٣	١٧.٦	١٢	٢١.٤	٠.٤٥١	٠.٦٥٢
تقدم معلومات توعيوية مفيدة لمساعدة الأطفال	٧	١٧.٩	٥	٢٩.٤	١٢	٢١.٤	٠.٩٥٣	٠.٣٤١

للتحوّل إلى مواطنين رقميين مسؤولين								
لأنها تشبع حاجه الطفل إلى المعرفة وتوفر تجربة تعليمية تجمع بين المرح والمعرفة معًا	٧	١٧.٩	٥	٢٩.٤	١٢	٢١.٤	٠.٩٥٣	٠.٣٤١
لأنها تستخدم أنشطة واقعية ومناقشات تحفز الأطفال على التفكير لتعليمهم كيفية الحفاظ على ملفهم الشخصي على الإنترنت من خلال إدارة خصوصيتهم لحماية معلوماتهم الشخصية.	٩	٢٣.١	٣	١٧.٦	١٢	٢١.٤	٠.٤٥١	٠.٦٥٢
لأنها تقدم موضوعات حول الأمان الرقمي على الإنترنت تتناسب مع عمر طفلي	٨	٢٠.٥	٣	١٧.٦	١١	١٩.٦	٠.٢٤٦	٠.٨٠٦
لأنها تقدم لطفلك المعلومات والمهارات الرقمية التي تساعدالطفل في مرحلة رياض الأطفال على الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا الرقمية وتوفر له بيئة آمنة عبر شبكة الإنترنت في ضوء رقابة الوالدين.	٧	١٧.٩	٤	٢٣.٥	١١	١٩.٦	٠.٤٧٩	٠.٦٣٢
لأنها تشرك جميع أفراد العائلة لنشر ثقافة المواطنة الرقمية الآمنة في المنزل.	٥	١٢.٨	٣	١٧.٦	٨	١٤.٣	٠.٤٧٠	٠.٦٣٨
للشعور بالتسلية والترفية.	٢	٥.١	٠	٠.٠	٢	٣.٦	٠.٩٤٢	٠.٣٤٦
جملة من سئلوا	**٣٩**		**١٧**		**٥٦**			

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء: (لأنها لعبة مليئة بالمغامرات من خلال تجربة تعلّم تفاعلية وممتعة حول الأمان الرقمي والمواطنة الرقمية الطفل) في مقدمة أسباب تفضيل الوالدين تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي بنسبة بلغت ٣٢.١٪، ثم جاءت: (لأنها تقدم لطفلك معلومات حول كيفية استخدام الإنترنت بأمان وثقة وذكاء وحذر وشجاعة ولطف) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٢٥٪، ثم جاءت: (تزود طفلي بمعلومات جديدة حول الاستعانة بمهاراتهم لمواجهة عمليات الاختراق الاحتيالي والتنمّر والمشاركة المفرطة على الإنترنت) و(تقدم معلومات توعيوية مفيدة لمساعدة الأطفال للتحوّل إلى مواطنين رقميين مسؤولين) و(لأنها تشبع حاجه الطفل إلى المعرفة وتوفر تجربة تعليمية تجمع بين المرح والمعرفة معًا) و(لأنها تستخدم أنشطة واقعية ومناقشات تحفز الأطفال على التفكير لتعليمهم كيفية الحفاظ على ملفهم الشخصي على الإنترنت من خلال إدارة خصوصيتهم لحماية معلوماتهم الشخصية) في

المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ٢١.٤٪، ثم جاءت: (لأنها تقدم موضوعات حول الأمان الرقمي على الإنترنت تتناسب مع عمر طفلي) و(لأنها تقدم للطفل المعلومات والمهارات الرقمية التي تساعد الطفل في مرحلة رياض الأطفال على الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا الرقمية وتوفر له بيئة آمنة عبر شبكة الإنترنت في ضوء رقابة الوالدين) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ١٩.٦ %، وأخيراً جاء: (للشعور بالتسلية والترفية) بنسبة بلغت ٣.٦٪.

وهذا ما يؤكد أن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين من الممارسات التفاعلية المحببة إلى قلب الطفل والتي صممت خصيصاً من أجل أن تقوم بتحقيق أهداف محددة منها، وتزويد الطفل بالمعلومات التوعوية والمفاهيم والأفكار والسلوكيات حول الاستعانة بمهاراتهم لمواجهة عمليات الاختراق الاحتيالي والتنمّر، والمشاركة المفرطة على الإنترنت والمحتوى غير اللائق، من خلال أنشطة رقمية ومناقشات تحفز الأطفال على التفكير لتعليمهم كيفية الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا الرقمية، وبذلك تؤدي دوراً مهماً في تنمية الوعي بمفاهيم الأمن الرقمي والاستخدام الآمن للإنترنت وثقافة المواطنة الرقمية بصورة شيقة وجذابة، وتوفر له بيئة آمنة عبر شبكة الإنترنت في ضوء رقابة الوالدين.

٨. مدى نشاط وتفاعل الأطفال قبل وأثناء وبعد التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل:

جدول (١٥)

مدى نشاط وتفاعل الأطفال قبل وأثناء وبعد التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل.

الاستجابة / عبارات المقياس	لا		أحيانًا		دائمًا		المتوسط الحسابي[١]	الإنحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
قبل التعرض									
يطلب منك طفلك أن تساعديه لاختيار الجزء المناسب له من اللعبة.	٦	١٠.٧	١١	١٩.٦	٣٩	٦٩.٦	٢.٥٩	٠.٦٨٢	٨٦.٣
يطلب طفلك تليفونك أو الأيباد لفتح موقع اللعبه عليه.	٢	٣.٦	٢٢	٣٩.٣	٣٢	٥٧.١	٢.٥٤	٠.٥٧١	٨٤.٥
يحرص طفلك على تخصيص وقت محدد للدخول على تلك اللعبة يومياً.	٥	٨.٩	١٨	٣٢.١	٣٣	٥٨.٩	٢.٥٠	٠.٦٦١	٨٣.٣
يحدد طفلك موقع اللعبة الذي يريد أن يتعرض له قبل استخدامه.	٧	١٢.٥	١٥	٢٦.٨	٣٤	٦٠.٧	٢.٤٨	٠.٧١٣	٨٢.٧
أثناء التعرض									

[١] من ١ إلى ١,٦٦لا.... من ١,٦٧ إلى ٢,٣٣أحيانًا..... من ٢,٣٤ إلى ٣دائمًا

تقدم تلك اللعبة أشياءً تحدث بالواقع الفعلى لطفلك.	٤	٧.١	٥	٨.٩	٤٧	٨٣.٩	٢.٧٧	٠.٥٧٢	٩٢.٣
يتحدث طفلك مع المحيطين به حول محتوى تلك اللعبة.	٤	٧.١	٧	١٢.٥	٤٥	٨٠.٤	٢.٧٣	٠.٥٨٧	٩١.١
يشعر طفلك كانه جزء من عوالم تلك اللعبة.	٥	٨.٩	١٣	٢٣.٢	٣٨	٦٧.٩	٢.٥٩	٠.٦٥٤	٨٦.٣
يتخيل طفلك نفسه مكان الشخصيات التي تظهر باللعبة.	٦	١٠.٧	١٥	٢٦.٨	٣٥	٦٢.٥	٢.٥٢	٠.٦٨٧	٨٣.٩
لا يقوم طفلك بأي عمل آخر أثناء تعرض للعبة "عالم الإنترنت".	٧	١٢.٥	٢٠	٣٥.٧	٢٩	٥١.٨	٢.٣٩	٠.٧٠٥	٧٩.٨
يكون طفلك في قمة تركيزه أثناء التعرض لهذه اللعبة ويتضايق إذا أزعجه أحد.	٣٠	٥٣.٦	١٥	٢٦.٨	١١	١٩.٦	١.٦٦	٠.٧٩٣	٥٥.٤
يتناول طفلك الطعام أثناء تعرضه للعبة "عالم الإنترنت".	٢٧	٤٨.٢	٢٥	٤٤.٦	٤	٧.١	١.٥٩	٠.٦٢٦	٥٣.٠
بعد التعرض									
يحرص طفلك على تنفيذ كل ماتعلمه من تلك اللعبة في الواقع الفعلى.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
يتحدث طفلك معكِ أومع أقرانه فيما يتعرض له.	٣	٥.٤	١	١.٨	٥٢	٩٢.٩	٢.٨٨	٠.٤٧٠	٩٥.٨
يقوم طفلك بمشاركة إخوته وزملائه في الفصل تفاصيل تلك اللعبة.	١	١.٨	٧	١٢.٥	٤٨	٨٥.٧	٢.٨٤	٠.٤١٧	٩٤.٦
يحرص طفلك على تكرار التعرض لتلك اللعبة عدة مرات أخرى.	٦	١٠.٧	١٣	٢٣.٢	٣٧	٦٦.١	٢.٥٥	٠.٦٨٥	٨٥.١
أبطال تلك اللعبة يشبهون الشخصيات التي يقابلهم طفلك بالحقيقة.	٥	٨.٩	١٧	٣٠.٤	٣٤	٦٠.٧	٢.٥٢	٠.٦٦٠	٨٣.٩
يقوم طفلك بحفظ موقع اللعبة الذي يحتوي على موضوعات مفيدة له.	٤	٧.١	٢٢	٣٩.٣	٣٠	٥٣.٦	٢.٤٦	٠.٦٣١	٨٢.١
يردد طفلك ما تعلمه عبر تلك اللعبة بسهولة وبمفردة.	٩	١٦.١	١٨	٣٢.١	٢٩	٥١.٨	٢.٣٦	٠.٧٤٩	٧٨.٦
الإجمالي							٥٦		

- **يوضح الجدول السابق: حول مدى نشاط وتفاعل الأطفال قبل وأثناء وبعد التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت"، التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل على النحو التالي:** قبل التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل،

حيث جاء: (يطلب منك طفلك أن تساعديه لاختيار الجزء المناسب له من اللعبة) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ٨٦.٣٪، وجاءت: (يطلب طفلك تليفونك أو الأيباد لفتح موقع اللعبة عليه) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٨٤.٥٪، وجاءت: (يحرص طفلك على تخصيص وقت محدد للدخول على تلك اللعبة يومياً) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٨٣.٣٪، وأخيراً جاءت: (يحدد طفلك موقع اللعبة الذي يريد أن يتعرض له قبل استخدامه) بوزن نسبي ٨٢.٧٪.

- جاء أثناء التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، حيث جاء: (تقدم تلك اللعبة أشياءً تحدث بالواقع الفعلي لطفلك) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ٩٢.٣٪، وجاءت: (يتحدث طفلك مع المحيطين به حول محتوى تلك اللعبة) في المرتبة الثانية بوزن نسبي٩١.١٪، وجاءت: (يشعر طفلك كأنه جزء من عوالم تلك اللعبة) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٨٦.٣٪، وجاءت: (يتخيَّل طفلك نفسه مكان الشخصيات التي تظهر باللعبة) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٨٣.٩٪، وأخيراً جاءت: (يتناول طفلك الطعام أثناء تعرضه للعبة "عالم الإنترنت") بوزن نسبي ٥٣٪.
- **بينما جاء** بعد التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، حيث جاء: (يحرص طفلك على تنفيذ كل ما تعلمه من تلك اللعبة في الواقع الفعلي) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪، وجاءت: (يتحدث طفلك معكِ أو مع أقرانه فيما يتعرض له) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٥.٨٪، وجاءت: (يقوم طفلك بمشاركة إخوته وزملائه في الفصل تفاصيل تلك اللعبة) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٤.٦٪، وجاءت: (يحرص طفلك على تكرار التعرض لتلك اللعبة عدة مرات أخرى) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٨٥.١٪، وأخيراً جاءت (يردد طفلك ما تعلمه عبر تلك اللعبة بسهولة وبمفرده) بوزن نسبي ٧٨.٦٪.

- ويمكن تفسير ذلك لأن مجتمع الألعاب الإلكترونية وخاصة لعبة عالم الإنترنت مجتمعات تفاعلية تشبع حاجة الطفل إلى المعرفة وتبادل الخبرات والمهارات والتعلم، من خلال تجربة تجمع بين المرح والمعرفة معاً، وتمكين الأطفال عينة الدراسة من فهم الثقافة الرقمية وحسن المشاركة فيها، والانتقاء منها بطرق ذكية، لتحويل الطفل من متلقى سلبي إلى مشارك نشط ومتفاعل مع التقنيات الرقمية، ومدرك لأهمية التلقى الواعي والانتقائي للمحتوى والرسائل الإعلامية الرقمية، وكذلك إكساب جمهور الأطفال الاختيار الصحيح لكل ما يتفق مع قيمة وثقافة مجتمعه.
- وتتفق مع هذه النتيجة دراسة حسن(٢٠٢٣)، حيث وجد أشكال التفاعلات المختلفة التي يقوم بها أفراد العينة في مجتمعات الألعاب مشاهدة البث الحي للاعبين بنسبة (٢٨.٦٪)، ثم مشاركة الصور والفيديوهات يوثق اللعبة بنسبة (١٨٪).

٩. مدى اعتقاد الوالدين أن لعبة "عالم الإنترنت"، قد ساهمت بدور فعال في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفالهم:-

جدول (١٦)
مدى اعتقاد الوالدين أن لعبة "عالم الإنترنت" قد ساهمت بدور فعال في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفالهم وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / المدى	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
بدرجة مرتفعة	٢٧	٦٩.٢	١٤	٨٢.٤	٤١	٧٣.٢
إلى حد ما	١٢	٣٠.٨	٣	١٧.٦	١٥	٢٦.٨
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا^{٢}=١.٠٤٠ درجة الحرية=١ مستوى المعنوية=٠.٣٠٨ الدلالة=غير دالة معامل فاي=٠.١٣٥

- **يتضح من الجدول السابق:** أن ٧٣.٢٪ من الوالدين يعتقدون أن لعبة "عالم الإنترنت" قد ساهمت بدور فعال في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للأطفال بنسبة بلغت ٧٣.٢٪، في المقابل جاء: (إلى حد ما) بنسبة بلغت ٢٦.٨٪.
- وبحساب قيمة كا^{٢} بلغت (١.٠٤٠) عند درجة حرية = (١)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥، ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة فاعلية بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) ومدى اعتقاد الوالدين أن لعبة "عالم الإنترنت" قد ساهمت بدور فعال في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للأطفال.

وتشير بيانات الجدول السابق إلى اتفاق عينة الدراسة على مدى أهمية لعبة "عالم الإنترنت" في المساهمة بدور فعال في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي لأطفالهم، وذلك سيسهم في تقليل والحد من شعور الطفل بالخوف والقلق نتيجة للتعرض للمخاطر الرقمية والابتزار والتهديدات وغيرها؛ لذا لابد أن تكون هناك برامج توعوية تخاطب جمهور الأطفال بصفة خاصة لحمايتهم والحفاظ على أمنهم وسلامتهم الرقمية، وتشجيع الأطفال على التواصل مع الآخرين بمسؤولية ومشاركة المحتوى بشكل مدروس ووضع توجيهات ونصائح حول أشكال التواصل المناسبة وغير المناسبة، وأن يعرف الأطفال أن ليس كل ما يجدونه على الإنترنت حقيقيًا، ولذلك يُعتبر التمييز بين ما هو حقيقي وما هو زائف على الإنترنت من أهم الدروس لتحقيق الأمن الرقمي.

١٠. أوجه استفادة أطفال ماقبل المدرسة من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل من وجهة نظر الوالدين:

جدول (١٧)

أوجه استفادة الأطفال من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل

الاستجابة / عبارات المقياس	لا		أحيانًا		دائمًا		المتوسط الحسابي[١]	الإنحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
استخدام الإنترنت بذكاء									
١.علَّمت طفلي أهمية طلب المساعدة لحماية بياناته الشخصية عندما قام أحد المشاغبين بالتنمر عليه في إحدى الألعاب الإلكترونية وتمكن من رؤية الكثير من المعلومات الشخصية.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٢. ذكَّرت طفلي بضرورة احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، عندما طلب من صديقه اسم المستخدم وكلمة المرور الخاصة به للعبة يريد الدخول عليها، ولكنه رفض إعطاءه له.	٠	٠	٤	٧.١	٥٢	٩٢.٩	٢.٩٣	٠.٢٦٠	٩٧.٦
٣. أتحت لطفلي شرحًا مبسطًا بأهمية حضوره الرقمي وجميع المعلومات المتوفرة عنه على الإنترنت، وتشمل الصور والفيديوهات والمقاطع الصوتية والنصوص و"الإعجابات وتعليقاته على الملفات الشخصية لأصدقائه.	٣	٥.٤	٢	٣.٦	٥١	٩١.١	٢.٨٦	٠.٤٨٣	٩٥.٢
٤. استطاع طفلي التفريق بين الحالات التي يجب فيها عدم مشاركة المعلومات الشخصية والصور أو القصص مع الآخرين وأن يكون واعيًا لما يشاركه ومع من يشاركه.	٣	٥.٤	٥	٨.٩	٤٨	٨٥.٧	٢.٨٠	٠.٥١٩	٩٣.٥
٥.علَّمت طفلي رفض طلب فتح الكاميرا من أحد الغرباء للتحدث معه أثناء مشاركته أصدقاءه اللعب على الإنترنت في إحدى التطبيقات ليتمكن من حماية نفسه منه.	٢	٣.٦	٧	١٢.٥	٤٧	٨٣.٩	٢.٨٠	٠.٤٨٣	٩٣.٥
٦.غيَّرت طريقة تفكير طفلي حول تفسير الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع	٣	٥.٤	٧	١٢.٥	٤٦	٨٢.١	٢.٧٧	٠.٥٣٩	٩٢.٣

[١] من ١ إلى ١,٦٦ لا.... من ١,٦٧ إلى ٢,٣٣أحيانًا..... من ٢,٣٤ إلى ٣ دائمًا.

المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها ومن يمكنه رؤويتها ومشاركتها.									
٧. شجعت طفلي على إخبار المعلم كشخصية موثوق به عندما علم بأن أحد الزملاء بالفصل قد أنشأ حسابًا مزيفًا على إحدى وسائل التواصل الاجتماعي منتحلًا شخصية زميل آخر بطريقة سلبية ومضمنًا معلوماتها الشخصية لسرعة التصرف معه.	٤	٧.١	١١	١٩.٦	٤١	٧٣.٢	٢.٦٦	٠.٦١١	٨٨.٧
٨. قمت بتوعية طفلي بكيفية احترام خصوصية صديقه الذي قام بزيارته في منزله أثناء مرضه وأخذ صورة معه، لكنه طلب منه عدم نشرها على الإنترنت لأنه يريد أن لا يعرف الآخرون ما حدث له.	٥	٨.٩	١٤	٢٥.٠	٣٧	٦٦.١	٢.٥٧	٠.٦٥٧	٨٥.٧
٩. ركَّزت على تعليم طفلي مشاركة مخاوفه حينما قام أحد زملائه بنشر أمر عن حياته الشخصية على الإنترنت مثل عنوان منزله ورقم هاتف والده، لأنها من المعلومات التي يجب الحرص على حمايتها؛ مما جعله يشعر بأنه في خطر.	٥	٨.٩	١٥	٢٦.٨	٣٦	٦٤.٣	٢.٥٥	٠.٦٥٨	٨٥.١
١٠. حثثت طفلي على رفض طلب الانضمام إلى جروب خاص لأحد زملائه بالمدرسة ينشر فيه صوراً لمشاركته بإحدى المسابقات الفنية ليتعرف أكثر على شخصيته واهتماماته قبل الانضمام.	٧	١٢.٥	١٢	٢١.٤	٣٧	٦٦.١	٢.٥٤	٠.٧١٣	٨٤.٥
استخدام الإنترنت بحذر									
١١. وجَّهت طفلي للتفرقة بين الروبوتات مثل Siri الأصوات غير بشرية التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع التي يتفاعل معها ويمكنه التحدث معه في أي موضوع تريده بأنهم مساعدين افتراضيين"، ليست مثل الكائنات البشرية ولا تشعر بمشاعرك.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
١٢. أخبرنى طفلي على الفور عندما وقع ضحية لعملية احتيال وتم سرقة بياناته الشخصية من خلال تطبيق دخل عليه	٠	٠	٤	٧.١	٥٢	٩٢.٩	٢.٩٣	٠.٢٦٠	٩٧.٦

بالصدفة وتمت السيطرة على كافة الحسابات الخاص به.								
١٣. حثّت طفلي على تجنب محاولات عمليات الاحتيال لخداعه وتنزيل برامج ضارة من خلال إعلامه بوجود خطأ ما وفيروسات في جهاز الكمبيوتر الخاص به، وإبلاغ شخص بالغ يثق به على الفور.	٢	٣.٦	٧	١٢.٥	٤٧	٨٣.٩	٢.٨٠	٠.٤٨٣	٩٣.٥
١٤.أدرك طفلي كيفية تحديد الاتصال الآمن بالمواقع ومعرفة قبل النقر على الرابط أن يبدأ عنوان URL بـــ http:// ويظهر إلى يساره قفل أخضر صغير.	٣	٥.٤	٦	١٠.٧	٤٧	٨٣.٩	٢.٧٩	٠.٥٣٠	٩٢.٩
١٥.علَّمت طفلي أن يرفض فتح أي رابط عبر البريد الإلكتروني لتشغيل أغنية قد أرسله زميله بالمدرسة وطلب منه مشاركته مع باقى الأصدقاء واستعان بى لحماية جهاز الكمبيوتر من محاولات الاحتيال والخداع.	٤	٧.١	٥	٨.٩	٤٧	٨٣.٩	٢.٧٧	٠.٥٧٢	٩٢.٣
١٦. جعلت طفلي لايشعر بالخوف عندما وجد أحد المشاغبين على الإنترنت أرسل له رسالة عبر البريد الإلكتروني بها فيديو صور له تم تعديلها لجعلك تصدق أمراً غير حقيقي محاولاً التلاعب به والتأثير عليه بشكل غير عادل وقام بتهديده بنشرها على مواقع التواصل الاجتماعي إذا لم يرسل له مبلغًا معينًا.	٨	١٤.٣	٦	١٠.٧	٤٢	٧٥.٠	٢.٦١	٠.٧٣١	٨٦.٩
١٧. عرَّفت طفلي كيفية التأكد أثناء تصفحه لمواقع شراء الألعاب الإلكترونية من مدى توافق عنوان URL الخاص بالموقع مع اسم المُنتَج أو الشركة التي تبحث عنها.	٥	٨.٩	١٥	٢٦.٨	٣٦	٦٤.٣	٢.٥٥	٠.٦٥٨	٨٥.١
١٨. قلَّد طفلي شخصيات اللعبة وأفعالهم واستطاع التحقق من هوية أي شخص على الإنترنت، قبل التحدث معه في التطبيقات أو وسائل التواصل الاجتماعي، من خلال صورة الملف الشخصي ومعلوماته الشخصية، لتكوين رأي واضح عنه قبل قبول طلب الصداقة.	٨	١٤.٣	٩	١٦.١	٣٩	٦٩.٦	٢.٥٥	٠.٧٣٧	٨٥.١
١٩. وجَّهت طفلي لتجنب التصيد	١٠	١٧.٩	٢١	٣٧.٥	٢٥	٤٤.٦	٢.٢٧	٠.٧٥١	٧٥.٦

الاحتيالي، وهي محاولة لخداع كل مشاركة معلوماتك الشخصية على الإنترنت، ويتم عادة عن طريق البريد الإلكتروني أو الإعلانات أو مواقع شبيهة بأخرى اعتدت استخدامها.								
استخدام الإنترنت بثقة								
٢٠. وجَّهت طفلي إلى طلب المساعدة لإنشاء كلمة مرور سرية لأستخدمها للدخول إلى إحدى المواقع ومكونة من ثمانية أحرف على الأقل.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٢١. ذكَّرت طفلي أهمية قفل الشاشة لحماية جهازه وحماية نفسه ومعلوماته وعدم عرض معلومات شخصية على أجهزة غير مقفلة قد نفقدها أو تتم سرقتها	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٢٢. أتحت لطفلي اتخاذ تدابير ذكية بسيطة كاختيار إعدادت الأمان المناسبة عند تسجيل الدخول، بمافي ذلك ضبط أجهزته على القفل التلقائى تحسبًا لوقوعها في يد الأشخاص الخطأ.	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤
٢٣. وجَّهت طفلي إلى إدرك أهمية إعدادات الخصوصية والأمان على الإنترنت عندما تستخدم تطبيق أو موقع على الويب.	٠	٠	٥	٨.٩	٥١	٩١.١	٢.٩١	٠.٢٨٨	٩٧.٠
٢٤. علَّمت طفلي كيفية اختيار كلمة مرور تتضمّن مزيجًا من الأحرف والأرقام والرموز الصغيرة والكبيرة مثلا لأحرف الأولى في عنوان كتاب أو أغنيته المفضلة.	٢	٣.٦	٧	١٢.٥	٤٧	٨٣.٩	٢.٨٠	٠.٤٨٣	٩٣.٥
٢٥. ركَّزت على تعليم طفلي ضرورة مشاركة الأهل دائمًا في اتخاذ القرارات الخاصة بكيفية تحديث الأدوات والإعدادات التي تحمي من المخترقين والتهديدات الأخرى بشكل مستمر.	١	١.٨	١١	١٩.٦	٤٤	٧٨.٦	٢.٧٧	٠.٤٦٧	٩٢.٣
٢٦. مكَّنت طفلي من الرد على روبوت للدردشة والتجاوب معه بشكل إيجابي عندما تصفح تطبيقًا للرسوم المتحركة على الهاتف الجوال قد ظهر له وعرض عليه	١	١.٨	١٤	٢٥.٠	٤١	٧٣.٢	٢.٧١	٠.٤٩٤	٩٠.٥

المساعدة في الرد على أي استفسار لايفهمه جيداً.								
٢٧. جعلت طفلي يبحث عن خيارات تمث "حسابي" أو "الإعدادات"، التي تتيح له اختيار المعلومات التي تظهر في ملفه الشخصي وكيفية مشاركتها والأشخاص الذين يستطيعون رؤية مشاركاتك.	٣	٥.٤	١١	١٩.٦	٤٢	٧٥.٠	٢.٧٠	٠.٥٧٠	٨٩.٩
٢٨. علَّمت طفلي كيفية اختيار كلمة مرور لحساب البريد الإلكتروني الخاص به فائقة القوة يصعب تخمينها بها، ولكن يسهل تذكرها حتى لا تحتاج إلى تدوينها والمخاطرة بكشفها.	٥	٨.٩	١٥	٢٦.٨	٣٦	٦٤.٣	٢.٥٥	٠.٦٥٨	٨٥.١
٢٩. مرَّنت طفلي على إنشاء كلمة مرور أكثر تعقيداً يستخدمها لقفل هاتفه وحماية بياناته.	٨	١٤.٣	١٨	٣٢.١	٣٠	٥٣.٦	٢.٣٩	٠.٧٣١	٧٩.٨
استخدام الإنترنت بلطف									
٣٠. أدرك طفلي أن الحظر طريقة لإنهاء كل تواصل مع شخص آخر على الإنترنت ومنعه من الوصول إلى ملفه الشخصي ورؤية مشاركاته دون إعلامه بذلك.	١	١.٨	٢	٣.٦	٥٣	٩٤.٦	٢.٩٣	٠.٣٢٢	٩٧.٦
٣١. قام طفلي بطلب المساعدة للإبلاغ عن إساءة الاستخدام والمضايقات والتنمّر والتهديدات وغيرها من المحتويات الضارة التي يتعرض لها على الإنترنت .	٠	٠	٥	٨.٩	٥١	٩١.١	٢.٩١	٠.٢٨٨	٩٧.٠
٣٢. وجهت طفلي إذا كان شاهداً على حدوث مضايقة أوتنمّر، لديك خيار التدخل والإبلاغ عن السلوك المسيء وإيقاف ذلك التنمّر.	١	١.٨	٤	٧.١	٥١	٩١.١	٢.٨٩	٠.٣٦٦	٩٦.٤
٣٣.علَّمت طفلي كيفية التعبير عن المشاعر والآراء والرد على السلبية في تواصله مع الآخرين عبر الإنترنت بطرق إيجابية وفعالة وبناءة أكثر.	١	١.٨	٤	٧.١	٥١	٩١.١	٢.٨٩	٠.٣٦٦	٩٦.٤
٣٤. مكَّنت طفلي من أن يكون مدافعاً عن اللطافة والإيجابية على الإنترنت من خلال اتخاذ قرار بعدم دعم السلوك الفظ والمؤذى	٢	٣.٦	١٤	٢٥.٠	٤٠	٧١.٤	٢.٦٨	٠.٥٤٣	٨٩.٣

والتي قد تمنع انتشار السلبية.								
٣٥. شجَّعت طفلي على اتخاذ القرارات الصحيحة فيما يتعلّق بما يمكن قوله وكيفية قوله، وعدم التسرع في إساءة الفهم بالآخرين.	٢	٣.٦	١٥	٢٦.٨	٣٩	٦٩.٦	٢.٦٦	٠.٥٤٩	٨٨.٧
٣٦. قلَّد طفلي شخصيات اللعبة التي شجعته على القيام بسلوكيات رقمية جيدة والإبلاغ عن المحتوى غير اللائق على الإنترنت من خلال أدوات الإبلاغ عن المحتوى غيراللائق أوحظره.	٧	١٢.٥	٩	١٦.١	٤٠	٧١.٤	٢.٥٩	٠.٧٠٨	٨٦.٣
٣٧.علَّمت طفلي كيفية التعبير بلطف وعدم الاستجابة للسلبية والمضايقة من أجل بناء علاقات صحية والحد من مشاعر العزلة التي تؤدي في بعض الأحيان إلى التنمّر والاكتئاب.	١	١.٨	٢١	٣٧.٥	٣٤	٦٠.٧	٢.٥٩	٠.٥٣٢	٨٦.٣
٣٨.علَّمت طفلي تفسير المشاعر التي تنقلها الرسائل المزعجة بهدف التمرّن على ممارسة التفكير النقدي وتجنّب سوء التفسير والنزاعات خلال التواصل مع أصدقائه على الإنترنت.	٨	١٤.٣	٢٥	٤٤.٦	٢٣	٤١.١	٢.٢٧	٠.٧٠٠	٧٥.٦
الإجمالي							٥٦		

- **يوضح الجدول السابق: استجابات المبحوثين حول أوجه استفادة أطفال ما قبل المدرسة من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل من وجهة نظر الوالدين:** وكانت مفاهيم الأمن الرقمي" استخدام الإنترنت بذكاء"، حيث جاء: (علَّمت طفلي أهمية طلب المساعدة لحماية بياناته الشخصية عندما دخل أحد المشاغبين التنمر عليه، ودخل على ملفه لإحدى الألعاب الإلكترونية التي يلعب بها، وتمكَّن من رؤية الكثير من المعلومات الشخصية) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠.٠٠٪ ومتوسط حسابي ٣.٠٠، وجاءت: (ذكَّرت طفلي بضرورة احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، عندما طلب من صديقه اسم المستخدم وكلمة المرور الخاصة به للعبة يريد الدخول عليها، ولكنه رفض أعطاءه له) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٧.٦٪ وبمتوسط حسابي٢.٩٣، وجاءت: (أتاحت لطفلي شرحاً مبسطًا بأهمية حضوره الرقمي وجميع المعلومات المتوفرة عنه على الإنترنت، وتشمل الصور والفيديوهات والمقاطع الصوتية والنصوص و"الإعجابات وتعليقاته على الملفات الشخصية لأصدقائه) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٥.٢٪ ومتوسط حسابي٢.٨٦، وجاءت: (استطاع طفلي التفريق بين الحالات

التي يجب فيها عدم مشاركة المعلومات الشخصية والصور أو القصص مع الآخرين، وأن يكون واعياً لما يشاركه ومع من يشاركه) و(علَّمت طفلي رفض طلب فتح الكاميرا من أحد الغرباء للتحدث معه أثناء مشاركته أصدقاءه اللعب على الإنترنت في آحدى التطبيقات ليتمكن من حماية نفسه منه) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٩٣.٥٪ ومتوسط حسابي ٢.٨٠، وأخيراً جاءت: (حثثت طفلي على رفض طلب الانضمام إلى جروب خاص لأحد زملائه بالمدرسة ينشر فيه صوراً لمشاركته بإحدى المسابقات الفنية ليتعرف أكثر على شخصيته واهتمامته قبل الانضمام) بوزن نسبي ٨٤.٥٪ وبمتوسط حسابي ٢.٥٤.

- **يوضح الجدول السابق: استجابات المبحوثين حول أوجه استفادة أطفال ما قبل المدرسة من التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل من وجهة نظر الوالدين:** بينما تناولت مفاهيم الأمن الرقمي"استخدام الإنترنت بحذر"، حيث جاء: (وجَّهت طفلي للتفرقة بين الروبوتات مثل Siri الأصوات غير بشرية التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع التي يتفاعل معها ويمكنه التحدث معه في أي موضوع تريده بأنهم مساعدين افتراضيين"، ليست مثل الكائنات البشرية ولا تشعر بمشاعرك) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي ٣.٠٠، وجاءت: (أخبرني طفلي على الفور عندما وقع ضحية لعملية احتيال وتم سرقة بياناته الشخصية من خلال تطبيق دخل عليه بالصدفه وتمت السيطرة على كافة الحسابات الخاص به) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٧.٦٪ ومتوسط حسابي٢.٩٣، وجاءت: (حثثت طفلي على تجنب محاولات عمليات الاحتيال لخداعه وتنزيل برامج ضارة من خلال إعلامه بوجود خطأ ما وفيروسات في جهاز الكمبيوتر الخاص به، وإبلاغ شخص بالغ يثق به على الفور) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٣.٥٪ وبمتوسط حسابي ٢.٨٠، وجاءت: (أدرك طفلي كيفية تحديد الاتصال الآمن بالمواقع ومعرفة قبل النقر على الرابط أن يبدأ عنوان URL بـ http:// ويظهر إلى يساره قفل أخضر صغير) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٩٢.٩٪ ومتوسط حسابي٢.٧٩، وأخيراً جاءت: (وجَّهت طفلي لتجنب التصيد الاحتيالي؛ وهي محاولة لخداع كل مشاركة معلوماتك الشخصية على الإنترنت، ويتم عادة عن طريق البريد الإلكتروني أو الإعلانات أو مواقع شبيهة بأخرى اعتدت استخدامها) بوزن نسبي ٧٥.٦٪ ومتوسط حسابي ٢.٢٧.
- **يوضح الجدول السابق: استجابات المبحوثين حول أوجه استفادة أطفال ما قبل المدرسة من التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل من وجهة نظر الوالدين:**

بينما تناولت مفاهيم الأمن الرقمي:"استخدام الإنترنت بثقة حيث جاء: (وجَّهت طفلي إلى طلب المساعدة لإنشاء كلمة مرور سرية لاستخدمها للدخول إلى إحدى المواقع ومكونة من ثمانية أحرف على الأقل) و(ذكرت طفلي أهمية قفل الشاشة لحماية جهازه وحماية نفسه ومعلوماته وعدم عرض

معلومات شخصية على أجهزة غير مقفلة قد نفقدها أو تتم سرقتها) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي ٣.٠٠، وجاءت: (أتاحت لطفلي اتخاذ تدابير ذكية بسيطة كاختيار إعدادت الأمان المناسبةعند تسجيل الدخول، بما في ذلك ضبط أجهزته على القفل التلقائى تحسباً لوقوعها في يد الأشخاص الخطأ) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٩.٤٪ومتوسط حسابي ٢.٩٨، وجاءت: (وجَّهت طفلي إلى إدرك أهمية إعدادات الخصوصية والأمان على الإنترنت عندما تستخدم تطبيق أو موقع على الويب) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٧٪ ومتوسط حسابي٢.٩١، وجاءت: (علَّمت طفلي كيفية اختيار كلمة مرور تتضمّن مزيجاً من الأحرف والأرقام والرموز الصغيرة والكبيرة مثلاً للأحرف الأولى في عنوان كتاب أو أغنيته المفضلة) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٩٣.٥٪ ومتوسط حسابي ٢.٨٠وأخيراً جاءت: (مرَّنت طفلي على إنشاء كلمة مرور أكثر تعقيداً يستخدمها لقفل هاتفه وحماية بياناته) بوزن نسبي ٧٩.٨٪ومتوسط حسابي٢.٣٩.

- **يوضح الجدول السابق: استجابات المبحوثين حول أوجه استفادة أطفال ما قبل المدرسة من التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل من وجهة نظر الوالدين:** بينما تناولت مفاهيم الأمن الرقمي"استخدام الإنترنت بلطف، حيث جاء: (أدرك طفلي أن الحظر طريقة لإنهاء كل تواصل مع شخص آخر على الإنترنت ومنعه من الوصول إلى ملفه الشخصي ورؤية مشاركاته دون إعلامه بذلك) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ٩٧.٦٪ ومتوسط حسابي٢.٩٣، وجاءت: (قام طفلي بطلب المساعدة للإبلاغ عن إساءة الاستخدام والمضايقات والتنمّر والتهديدات وغيرها من المحتويات الضارة التي يتعرض لها على الإنترنت) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٧٪ ومتوسط حسابي٢.٩١، وجاءت: (وجَّهت طفلي إذا كان شاهداً على حدوث مضايقة أو تنمّر، لديك خيار التدخل والإبلاغ عن السلوك المسيء وإيقاف ذلك التنمّر) و(علَّمت طفلي كيفية التعبير عن المشاعر والآراء والرد على السلبية في تواصله مع الآخرين عبر الإنترنت بطرق إيجابية وفعالة وبناءة أكثر) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٦.٤٪ ومتوسط حسابي٢.٨٩، وجاءت: (مكَّنت طفلي من أن يكون مدافعاً عن اللطافة والإيجابية على الإنترنت من خلال اتخاذ قرار بعدم دعم السلوك الفظ والمؤذى والتي قد تمنع انتشار السلبية) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٨٩.٣٪ ومتوسط حسابي٢.٦٨، وأخيراً جاءت: (علمت طفلي تفسير المشاعر التي تنقلها الرسائل المزعجة بهدف التمرّن على ممارسة التفكير النقدي وتجنّب سوء التفسير والنزاعات خلال التواصل مع أصدقائه على الإنترنت) بوزن نسبي ٧٥.٦٪ وبمتوسط حسابي ٢.٢٧.

- **ويتضح لنا أن تزويد الطفل بالمفاهيم والمهارات التي تمكنه من التعامل مع التقنيات الرقمية بشكل آمن يتناسب مع قدرة الطفل على الاستيعاب في هذه المرحلة العمرية، وتتدرج في كمية ونوعية المعلومات التي نقدمها حسب سن الطفل واستيعابه، ويلاحظ أن لعبة "عالم الإنترنت" قد حققت**

الاستفادة المرجوة منها في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل لحمايته من التعرض للمخاطر الرقمية وتأثيرها عليه.

- **كما نتبين من خلال الجدول السابق أن** مستوى إدراك عينة الدراسة بمفاهيم الأمن الرقمي من وجهة نظر والديهم يُعد مرتفعًا للغاية، وأن هذا مرتبط بما تم التعرض له في محتوى تفاعلي عبر لعبة "عالم الإنترنت" يجذبه للقيام بمزيد من الاهتمام والبحث عن المعلومات المفيدة، والتي تعلم الطفل من خلالها كيفية التفرقة بين الحالات التي يجب فيها عدم مشاركة المعلومات الشخصية والصور أو القصص مع الآخرين، وضرورة احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، كذلك تجنب الطفل التصيد الاحتيالي ومحاولات خداعه لتنزيل برامج ضارة، وكيفية تحديد الاتصال الآمن بالمواقع أثناء تصفحها فضلاً عن أهمية تحقق الطفل من هوية أي شخص على الإنترنت قبل التحدث معه في التطبيقات أو وسائل التواصل الاجتماعي، كذلك تعليم الطفل التفرقة بين الروبوتات الأصوات غير البشرية التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع التي يتفاعل معها، وإدراك الطفل أهمية إعدادات الخصوصية والأمان على الإنترنت، أيضًا تعرف الطفل على حالات المضايقة أو التنمّر على الإنترنت وطرق التعامل معها عند التعرض لها، والتعبير عن مشاعره والرد على السلبية في تواصله مع الآخرين عبر الإنترنت بطرق إيجابية وفعالة، وطلب الطفل المساعدة للإبلاغ عن إساءة الاستخدام والمضايقات والتنمّر والتهديدات وغيرها من المحتويات الضارة التي يتعرض لها على الإنترنت، وهذا يفى باحتياجات جمهور الأطفال عينة الدراسة المعرفية ويعمل على زيادة الوعي الرقمي لديه، والذي انعكس فعليًا على مستوى إدارك أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة لمفاهيم الأمن الرقمي.
- واتفقت معها نتائج دراسة العيسى (٢٠٢٤) أن الدرجة الكلية لتوافر مفهوم الأمن الرقمي الشخصي لدى التلاميذ من وجهة نظر والديهم جاءت بدرجة كبيرة وبمتوسط حسابي (٣.٥٢) وبانحراف معياري(٠.٩٤٣)، حيث جاءت عبارة: يستخدم ابني التقنيات الرقمية في اكتساب المعارف بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٣.٩٤) وبانحراف معياري (١.١٣٤) وبدرجة كبيرة، يذكر ابني أهمية الحفاظ على سرية المعلومات بمتوسط (٣.٩٠) وانحراف معياري(١.١٢١) بدرجة كبيرة، يذكر ابنى أهمية رفض الرسائل والدعوات من الأشخاص المجهولين عبر الإنترنت بمتوسط حسابي (٣.٨٥) وانحراف معياري(١.٢٢٥) بدركة كبيرة، يبلغ ابني الجهات المختصة بمحاولات الاحتيال والتسلط الإلكتروني بمتوسط حسابي(٣.٣٢) وانحراف معياري(١.٣٥٦)، وقد أوصت الدراسة بتصميم برامج تستهدف اتخاذ التدابير والإجراءات الوقائية من الاختراق وسرقة البيانات وغيرها من الجرائم الإلكترونية.
- وكذلك نتائج دراسة حسن(٢٠٢٣) إدراك الفرد بوجود عقاب كالحظر أو التعليق وخسارة ما يمكن جمعه مكتسبات افتراضية باللعبة قد يؤثر بشكل مباشر على العلاقات الاجتماعية للفرد، حيث جاء:

قمت بحظر الشخص الذي قام بالتنمر بنسبة بلغت(٣٦.١٪)، بينما جاء: الإبلاغ عن التنمر الإلكتروني بنسبة(٢٨.٣٪).

- أيضاً نتائج دراسة مجاهد (٢٠٢١) حصل الالتزام بآداب الحوار والمحادثة الرقمية مع الآخرين من المبحوثين على درجة مرتفعة جداً.

١١.أبرز الانتقادات الموجه للعبة عالم الإنترنت من وجهة نظر الوالدين:

جدول (١٨)
أبرز الانتقادات الموجه للعبة عالم الإنترنت من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / الانتقادات	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
صعوبة الأسئلة المقدمة للطفل بها	١١	٢٨.٢	٨	٤٧.١	١٩	٣٣.٩
شخصيات اللعبة تجعل الطفل يشعر بالخوف	٨	٢٠.٥	٣	١٧.٦	١١	١٩.٦
محتوى اللعبة المقدم ضعيف	٦	١٥.٤	٢	١١.٨	٨	١٤.٣
اللعبة غير جذابة للطفل	٥	١٢.٨	٢	١١.٨	٧	١٢.٥
لا يلبى احتياجات الطفل نحو التوعية بالأمن الرقمي	٥	١٢.٨	٢	١١.٨	٧	١٢.٥
قلة المعلومات المتنوعة فيها	٤	١٠.٣	٠	٠.٠	٤	٧.١
الإجمالي	٣٩	١٠٠,٠	١٧	١٠٠,٠	٥٦	١٠٠,٠

قيمة كا^{٢}=٣,١٦٣ درجة الحرية=٥ مستوى المعنوية=٠,٦٧٥ الدلالة=غير دالة معامل التوافق=٠,٢٣١

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء: (صعوبة الأسئلة المقدمة للطفل بها) في مقدمة أبرز الانتقادات الموجهة للعبة "عالم الإنترنت" من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ٣٣.٩٪، ثم جاءت: (شخصيات اللعبة تجعل الطفل يشعر بالخوف) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ١٩.٦٪، ثم جاءت: (محتوى اللعبة المقدم ضعيف) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ١٤.٣٪، ثم جاءت: (اللعبة غير جذابة للطفل) و(لايلبى احتياجات الطفل نحو التوعية بالأمن الرقمي) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ١٢.٥٪، وأخيراً جاء: (قلة المعلومات المتنوعة فيها) بنسبة بلغت ٧.١٪.

– وبحساب قيمة كا^{٢} بلغت (٣.١٦٣) عند درجة حرية = (٥)، وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة فاعلية بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) وأبرز الانتقادات الموجهة للعبة "عالم الإنترنت" من وجهة نظر الوالدين.

١٢.مدى تحدث الأطفال مع والديهم حول ما يقدم له بلعبة "عالم الإنترنت" عن مفاهيم الأمن الرقمي:

جدول (١٩)

مدى تحدث الأطفال مع والديهم حول ما يقدم له بلعبة "عالم الإنترنت" عن مفاهيم الأمن الرقمي وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / المدى	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	٢٨	٧١.٨	١٤	٨٢.٤	٤٢	٧٥.٠
إلى حد ما	١١	٢٨.٢	٣	١٧.٦	١٤	٢٥.٠
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا^{٢}=٠,٧٠٤ درجة الحرية=١ مستوى المعنوية=٠,٤٠١ الدلالة=غير دالة معامل فاي=٠,١١١

- **يتضح من الجدول السابق:** أن ٧٥٪ من الأطفال يتحدثون مع والديهم حول ما يقدم لـه بلعبة "عالم الإنترنت" عن مفاهيم الأمن الرقمي بينما جاء ٢٥٪ منهم (إلى حد ما) .
- وبحساب قيمة كا^{٢} بلغت (٠.٧٠٤) عند درجة حرية = (١)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة فاعلية بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) ومدى تحدث الأطفال مع الوالدين حول ما يتعرض لـه بلعبة "عالم الإنترنت" عن مفاهيم الأمن الرقمي من وجهة نظر والديهم.

- وهذا ما يوضح مدى حاجة الطفل إلى مساعدة والديه كأشخاص موثوق فيهم في التحدث معه، وتوضيح كل ما يدور في ذهنه من تساؤلات ملحة حول ذلك الموضوع؛ وكيفية اتخاذ قرارات آمنة ومدروسة في العالم الرقمي وحمايتهم من مخاطرها، ونظرًا لاستخدام الأطفال غير الواعي للتقنيات الرقمية وعدم قدرتهم على التمييز بين المعلومات التي يمكن مشاركتها مع الآخرين ومنع الغرباء من الوصول إلى معلوماتهم عبر تلك التطبيقات والألعاب، وإدراك التأثيرات المحتملة للحضور الرقمي السلبي على الإنترنت وعدم معرفتهم بالمشاركة الأخلاقية في المجتمع الرقمي وقواعد السلوك الإيجابي والتعامل بلطافة واحترام مع الآخرين، الأمر الذي يحتم ضرورة مناقشة الطفل وإمداده بالقواعد التي تؤهله ليكون مواطنًا رقميًا، ومن هنا يبرز دور الوالدين في التأثير في مدركات الطفل بما يضمن حمايته من مخاطر الاستخدام غير الواعي، فإهمال الطفل أحد أهم الأسباب الرئيسية لتوجيه الطفل نحو استخدام الإنترنت والتعرض لمحتواه بعيدًا عن رقابة والديه، وانغماسه في فضاء افتراضي هو "عالم الإنترنت".
- واتفقت مع هذه النتيجة دراسة Sakr, & Kucirkova (2017) التي تبين أن فرص التقارب بين الأطفال والوالدين عند التعامل مع التقنيات الرقمية يؤثر تأثيرًا إيجابيًا على تعامل الطفل مع التقنيات الرقمية أفضل في عمر من ٣-٦ سنوات.

١٣. الجزء الذي يتحدث فيه الأطفال مع والديهم عن محتوى اللعبة من وجهة نظر الوالدين:

جدول (٢٠)
الجزء الذي يتحدث فيه الأطفال مع والديهم عن محتوى اللعبة وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / محتوى اللعبة	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي		قيمة z	المعنوية
	ك	%	ك	%	ك	%		
تقييم مواقع الويب وعناوين البريد الإلكتروني والمحتويات الأخرى على الإنترنت.	٨	٢٠.٥	٢	١١.٨	١٠	١٧.٩	٠.٧٧٩	٠.٤٣٦
الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها ومن يمكنه رؤيتها ومشاركتها.	٨	٢٠.٥	١	٥.٩	٩	١٦.١	١.٣٥٨	٠.١٧٤
إدراك التأثيرات المحتملة للحضور الرقمي السلبي على الإنترنت.	٦	١٥.٤	٣	١٧.٦	٩	١٦.١	٠.٢١٠	٠.٨٣٤
احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، حتى لوكانت مختلفة عن حدودنا الشخصية.	٦	١٥.٤	٢	١١.٨	٨	١٤.٣	٠.٣٥٣	٠.٧٢٤
أهمية رفض الدعوات والرسائل من الأشخاص المجهولين عبر الإنترنت.	٥	١٢.٨	٢	١١.٨	٧	١٢.٥	٠.١٠٩	٠.٩١٣
قواعد السلوك الإيجابي والتعامل بلطافة واحترام مع الآخرين على الإنترنت، بما في ذلك احترام خصوصيتهم.	٣	٧.٧	٤	٢٣.٥	٧	١٢.٥	١.٦٣٣	٠.١٠٢
حماية أنفسهم من التهديدات الموجودة على الإنترنت، بما في ذلك التنمر ومحاولات الخداع.	٤	١٠.٣	٣	١٧.٦	٧	١٢.٥	٠.٧٦٢	٠.٤٤٦
طلب المساعدة في المواقف الصعبة من الأهل أوشخص بالغ موثوقبه.	٥	١٢.٨	١	٥.٩	٦	١٠.٧	٠.٧٦٥	٠.٤٤٤
المشاركة بحذر والانتباه للمحتوى الذي يشاركونه ووقت وكيفية مشاركته، إضافة لمَن يشاركونه معه.	٤	١٠.٣	١	٥.٩	٥	٨.٩	٠.٥٢٣	٠.٦٠١
كيفية اتخاذ قرارات آمنة ومدروسة في العالم الرقمي وحمايتهم من مخاطرها.	٣	٧.٧	٢	١١.٨	٥	٨.٩	٠.٤٨٧	٠.٦٢٦

تجنب التصيد الاحتيالي للحصول على معلومات الشخصية على الإنترنت.	٤	١٠.٣	١	٥.٩	٥	٨.٩	٠.٥٢٣	٠.٦٠١
تجنب محاولات خداعك لزرع الفيروسات لتنزيل برامج ضارة أو برامج غيرمرغوب فيها في جهازك	٤	١٠.٣	١	٥.٩	٥	٨.٩	٠.٥٢٣	٠.٦٠١
الأخطاء المرتكبة في العالم الرقمي تؤذي المشاعر وتُضر بالسمعة والخصوصية.	٣	٧.٧	١	٥.٩	٤	٧.١	٠.٢٤٠	٠.٨١١
تحديد الاتصال الآمن بالمواقع ومعرفة قبل النقر على الرابط في موقع لم تزره من قبل، هل يتوافق عنوان URL الخاص بالموقع مع اسم المنتج.	٣	٧.٧	١	٥.٩	٤	٧.١	٠.٢٤٠	٠.٨١١
تفاعل الأطفال مع روبوتات الدردشة التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع.	١	٢.٦	٣	١٧.٦	٤	٧.١	١.٩٩٧	٠.٠٤٦
إدراك أهمية قفل الشاشة لحماية الأجهزة وحماية أنفسنا ومعلوماتنا وأجهزتنا.	٣	٧.٧	١	٥.٩	٤	٧.١	٠.٢٤٠	٠.٨١١
إدراك أهمية إعدادات الخصوصية والأمان على الإنترنت.	٢	٥.١	١	٥.٩	٣	٥.٤	٠.١١٤	٠.٩٠٩
معرفة كيف تختار كلمة مرور فائقة القوة يصعب تخمينها، ولكن يسهل تذكرها حتى لا تحتاج إلى تدوينها والمخاطرة بكشفها.	١	٢.٦	٢	١١.٨	٣	٥.٤	١.٣٩٣	٠.١٦٤
التحقق من هوية شخص ما على الإنترنت، قبل التحدث معه الإنترنت في التطبيقات والألعاب أو وسائل التواصل الاجتماعي.	١	٢.٦	١	٥.٩	٢	٣.٦	٠.٦١٠	٠.٥٤٢
جملة من سئلوا	٣٩		١٧		٥٦			

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء: (تقييم مواقع الويب وعناوين البريد الإلكتروني والمحتويات الأخرى على الإنترنت) في مقدمة الجزء الذي يتحدث فيه الأطفال مع والديهم عن محتوى اللعبة بنسبة بلغت ١٧.٩٪، ثم جاءت: (الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها ومن يمكنه رؤيتها ومشاركتها) و(إدراك التأثيرات المحتملة للحضور الرقمي السلبي على الإنترنت) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ١٦.١٪، ثم جاءت: (احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، حتى لوكانت مختلفة عن حدودنا

الشخصية) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ١٤.٣٪، ثم جاءت: (أهمية رفض الدعوات والرسائل من الأشخاص المجهولين عبر الإنترنت) و(قواعد السلوك الإيجابي والتعامل بلطافة واحترام مع الآخرين على الإنترنت) (حماية أنفسهم من التهديدات الموجودة على الإنترنت، بما في ذلك التنمر ومحاولات الخداع) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ١٢.٥٪، وأخيراً جاء: (التحقق من هوية شخص ما على الإنترنت، قبل التحدث معه الإنترنت في التطبيقات والألعاب أووسائل التواصل الاجتماعي) بنسبة بلغت ٣.٦٪.

وقد أوضحت النتائج التفصيلية وجود اختلاف في النسب المئوية لاستجابات المبحوثين حول الجزء الذي يتحدث فيه الأطفال مع والديهم عن محتوى اللعبة وفقًا لمستوى تعليم الوالدين:

- ترتفع نسبة (تفاعل الأطفال مع روبوتات الدردشة التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع) عند التعليم فوق الجامعي عن الجامعي، حيث جاءت النسب: (١٧.٦٪، ٢.٦٪) والفارق دال إحصائيًا، حيث بلغت قيمة z المحسوبة ١.٩٩٧وهي أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى معنوية ٠.٠٠٥.

١٤. مدى اهتمام الوالدين باستخدام منصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم:

جدول (٢١)
مدى اهتمام الوالدين باستخدام منصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / المدى	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	٢٨	٧١.٨	١٤	٨٢.٤	٤٢	٧٥.٠
إلى حد ما	١١	٢٨.٢	٣	١٧.٦	١٤	٢٥.٠
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا^{٢}=٠,٧٠٤ درجة الحرية=١ مستوى المعنوية=٠,٤٠١ الدلالة=غير دالة معامل فاي=٠,١١١

- يتضح من الجدول السابق: أن٧٥٪ من الوالدين يهتمون باستخدام منصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، في المقابل جاء ٢٥٪ (إلى حد ما).
- وبحساب قيمة كا^{٢} بلغت (٠.٧٠٤) عند درجة حرية = (١)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٠٥، ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا بين مستوى تعليم الوالدين

(جامعي، فوق جامعي) ومدى اهتمام الوالدين باستخدام منصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم.

- وتشير هذه النتيجة إلى الدور البارز للوالدين واهتمامهم بتصنيف وتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، وحرصهم على معرفة المخاطر التي تحتوي عليه كل لعبة، وعرض كافة تفاصيلها والعمر الملائم لها، كذلك اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم من خلال توفير كافة البيانات اللازمة لهم، وذلك قبل تعرض أطفالهم لمحتواها، وبالتالي يعزز من دور الوالدين في تحقيق الأمن الرقمي لدى أطفالهم.

١٥.أسباب استخدام الوالدين لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية:

جدول (٢٢)

أسباب استخدام الوالدين لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / العبارات	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي		قيمة Z	المعنوية
	ك	%	ك	%	ك	%		
تساعدني في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها طفلي	١٧	٤٣.٦	١٠	٥٨.٨	٢٧	٤٨.٢	١.٠٤٠	٠.٢٩٩
اختيار الألعاب المناسبة لطفلك من خلال توفير كافة البيانات اللازمة لهم	١٦	٤١.٠	٩	٥٢.٩	٢٥	٤٤.٦	٠.٨١٧	٠.٤١٤
تتيح المنصة البحث عن أي لعبة إلكترونية ليتم عرض تفاصيلها والعمر الملائم لها	١٩	٤٨.٧	٣	١٧.٦	٢٢	٣٩.٣	٢.١٦٩	٠.٠٣٠
توضح المنصة مخاطر المحتوى الذي يتعرض له طفلك من خلال تلك الألعاب الإلكترونية	١٥	٣٨.٥	٥	٢٩.٤	٢٠	٣٥.٧	٠.٦٤٤	٠.٥٢٠
تقدم لك الرد على كافة الأسئلة الشائعة من أجل تحقيق مجتمع رقمي إيجابي وآمن للطفل	٩	٢٣.١	٧	٤١.٢	١٦	٢٨.٦	١.٣٦٦	٠.١٧٢
جملة من سئلوا	٣٩		١٧		٥٦			

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء: (تساعدني في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها طفلي) في مقدمة أسباب استخدام الوالدين لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت ٤٨.٢٪، ثم جاءت: (اختيار الألعاب المناسبة لطفلك من خلال توفير كافة البيانات اللازمة لهم) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٤٤.٦٪، ثم جاءت: (تتيح المنصة البحث عن أي لعبة إلكترونية ليتم عرض تفاصيلها والعمر الملائم لها) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ٣٩.٣٪، ثم جاءت: (توضح

المنصة مخاطر المحتوى الذي يتعرض له طفلك من خلال تلك الألعاب الإلكترونية) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ٣٥.٧٪، وأخيراً جاء: (تقدم لك الرد على كافة الأسئلة الشائعة من أجل تحقيق مجتمع رقمي إيجابي وآمن للطفل) بنسبة بلغت ٢٨.٦٪.

- وتشير هذه النتيجة إلى حرص الوالدين البحث على الإجابة المناسبة حول كافة الأسئلة الشائعة التي تدور في أذهانهم من أجل تحقيق مجتمع رقمي إيجابي وآمن لأطفالهم، وحمايتهم من المحتوى الضار، والمضلل، وجميع أشكال العنف الذي يحدث في البيئة الرقمية، بما في ذلك الاتجار بالأطفال، والعنف القائم على النوع الاجتماعي، والاستغلال الجنسي، وكذلك الحق في الوصول إلى العالم الرقمي والاستفادة منه في تطوير الذات وإشباع الحاجات النفسية والاجتماعية من الحقوق الطبيعية للطفل في العصر الراهن، حتى يتسنى تحويل أطفالهم إلى مواطنين رقميين مسؤولين من خلال تعليم المبادىء الأساسية للمواطنة والأمن الرقمي.

١٦. أبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" للأطفال واستفادوا من متابعتها من وجهة نظر الوالدين:

جدول (٢٣)

أبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" للأطفال واستفادوا من متابعتها من وجهة نظر الوالدين وفقًا لمستوى التعليم.

مستوى التعليم / أبرز الألعاب	جامعي		فوق جامعي		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
Toca Life World	٧	١٧.٩	٣	١٧.٦	١٠	١٧.٩
My Little Pony:Magic Princess	٧	١٧.٩	١	٥.٩	٨	١٤.٣
Pepi Wonder World	٦	١٥.٤	٢	١١.٨	٨	١٤.٣
My Town:Home Dollhouse Kids	٤	١٠.٣	٣	١٧.٦	٧	١٢.٥
Baby Panda World	٢	٥.١	٤	٢٣.٥	٦	١٠.٧
Papumba:Games For Toddler2	٣	٧.٧	٢	١١.٨	٥	٨.٩
Toca Hair Salon	٤	١٠.٣	٠	٠.٠	٤	٧.١
Coloring Games:Preschool Kids	٣	٧.٧	١	٥.٩	٤	٧.١
Baby Puzzles for Preschool Kids	٣	٧.٧	١	٥.٩	٤	٧.١
الإجمالي	٣٩	١٠٠.٠	١٧	١٠٠.٠	٥٦	١٠٠.٠

قيمة كا^{٢}=٧,٦٤٧ درجة الحرية=٨ مستوى المعنوية=٠,٤٦٩ الدلالة=غير دالة معامل التوافق=٠,٣٤٧

- **يتضح من الجدول السابق:** جاء (Toca Life World) في مقدمة أبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" للأطفال واستفادوا من متابعتها من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ١٧.٩٪، ثم جاء: (My Little Pony:Magic Princess) و(Pepi Wonder World) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ١٤.٣٪، ثم جاء: (My Town:Home Dollhouse Kids) في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت ١٢.٥٪، ثم جاء: (Baby Panda World) في المرتبة الرابعة بنسبة بلغت ١٠.٧٪، وأخيراً جاء: (Toca Hair Salon) و (Coloring Games:Preschool Kids) و(Baby Puzzles For Preschool Kids) بنسبة بلغت ٧.١٪.
  - وبحساب قيمة كا٢ بلغت (٧.٦٤٧) عند درجة حرية = (٨)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة فاعلية بين مستوى تعليم الوالدين (جامعي، فوق جامعي) وأبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة "صنف" للأطفال واستفادوا من متابعتها من وجهة نظر الوالدين.
  - وهو ما يشير إلى نجاح منصة صنف في تقديم نماذج من الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى الآمن والموثوقة بها؛ لجذب أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة المتعرضين لها من الناحية الفنية؛ لما لها من عناصر الجذب ومزايا وخصائص تفاعلية ومثيرات حركية وصوتية، مما ساعد على الانتشار الواسع لهذه الألعاب، وسهل أسلوب وطريقة اللعب بها واستخدامها من جانب الأطفال عينة الدراسة، وبالتالي جعل تأثيرها مباشراً وقوياً عليهم لتوفر ميزة التفاعلية التي تفرض نوعاً من الواقع المعايش واندماج الطفل معها، وزيادة وصوله للمحتوى الآمن عبر الإنترنت، كما تشير النتيجة إلى حرص الوالدين على انتقاء الألعاب المفيدة ذات المحتوى الهادف لأطفالهم وفي إطار جذاب وممتع في ذات الوقت، نظراً لانتشار مواقع الألعاب الإلكترونية والتي أصبح لها قدرة كبيرة على التأثير في مختلف جوانب شخصية الطفل وطريقة تفكيره، وأصبحت تجذب الأطفال الصغار كوسيط إعلامي يفوق في تأثيره الوسائل الإعلامية الأخرى.

١٧.مدى مساهمة منصة "صنف" في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي تعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها:

جدول (٢٤)

مدى مساهمة منصة "صنف" في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي تعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها

الاستجابة / عبارات المقياس	معارض		محايد		موافق		المتوسط الحسابي[١]	الإنحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
١. تعد المنصة مصدراً موثوقًا لتقييم	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠

[١]من ١ إلى ١,٦٦ غير موافق.... من ١,٦٧ إلى ٢,٣٣محايد..... من ٢,٣٤ إلى ٣ موافق.

محتوى الألعاب الإلكترونية بحيث تساعد أولياء الأمور على اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم، عبر توفير البيانات اللازمة لهم								
٢.تقدم المنصة إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية وتظهر لك المخاطر التي قد تحتوي عليها.	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤
٣.تقدم المنصة إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية وفي حالة وجودها في قاعدة البيانات ستظهر المخاطر التي تحتوي عليها مما يساعد ولي الأمر على اختيار الألعاب المناسبة لأبنائه.	٠	٠	٢	٣.٦	٥٤	٩٦.٤	٢.٩٦	٠.١٨٧	٩٨.٨
٤.تصنف المنصة محتوى الألعاب إلى التصنيفات التالية: "عنف – ألفاظ نابية– تخويف – قمار– غير أخلاقي – تمييزى عنصرى – مخدرات".	٠	٠	٤	٧.١	٥٢	٩٢.٩	٢.٩٣	٠.٢٦٠	٩٧.٦
٥.تقسم المنصة الألعاب حسب الفئات العمرية المختلفة والألعاب الموثوقة لهم.	٠	٠	٤	٧.١	٥٢	٩٢.٩	٢.٩٣	٠.٢٦٠	٩٧.٦
٦.تمنح المنصة الفرصة لأولياء الأمور التعرف إلى طبيعة الألعاب الإلكترونية ومحتواها وطبيعتها قبل عرضها على الأطفال.	٠	٠	٦	١٠.٧	٥٠	٨٩.٣	٢.٨٩	٠.٣١٢	٩٦.٤
٧.توفر جميع أنظمة المنصة الرقابة الأبوية والتي تمكنك من التحكم بجهاز طفلك من حيث نوعية التطبيقات والألعاب التي يمكنه تنزليها والوقت المحدد للعب كل يوم.	١	١.٨	٥	٨.٩	٥٠	٨٩.٣	٢.٨٨	٠.٣٨٤	٩٥.٨
٨.توفر المنصة قائمة بالألعاب المناسبة ذات المحتوى الآمن لطفلك.	١	١.٨	٥	٨.٩	٥٠	٨٩.٣	٢.٨٨	٠.٣٨٤	٩٥.٨
٩.تتيح منصة "صنف" لأولياء الأمور التعرف إلى الألعاب الإلكترونية ومحتواها وطبيعتها قبل عرضها على الأطفال.	٠	٠	٨	١٤.٣	٤٨	٨٥.٧	٢.٨٦	٠.٣٥٣	٩٥.٢

١٠. تشكل منصة "صنف" بوابة إلكترونية تشتمل على محتوى توعوي لبناء القدرات الرقمية خاصة بالوالدين والأطفال والمعلمين.	٠	٠	١٠	١٧.٩	٤٦	٨٢.١	٢.٨٢	٠.٣٨٦	٩٤.٠
١١.تتيح المنصة البحث عن أي لعبة إلكترونية ليتم عرض تفاصيلها والمخاطر التي تحتوي عليها والعمر الملائم للعبها.	٠	٠	١٠	١٧.٩	٤٦	٨٢.١	٢.٨٢	٠.٣٨٦	٩٤.٠
١٢.تقدم المنصة الإجابة على الأسئلة الشائعة لدعم أولياء الأمور في مجال الأمن الرقمي لطفل.	١	١.٨	٩	١٦.١	٤٦	٨٢.١	٢.٨٠	٠.٤٤٤	٩٣.٥
١٣. يشمل تقييم المنصة للألعاب ذات محتوى غير أخلاقي بأنها تحتوي على إيحاءات جنسية أو أوضاع مبتذلة والتي تتراوح بين رسوم بسيطة إلى تصوير يحاكي كافة تفاصيل الواقع.	٢	٣.٦	٨	١٤.٣	٤٦	٨٢.١	٢.٧٩	٠.٤٩٤	٩٢.٩
١٤. تشرح منصة "صنف" بأن اللعبة التي تحتوي على ألفاظ نابية من سب وشتم تتراوح مستواها بين شتم الطفل أو الأهل أو استخدام كلمات خادشة للحياء.	١	١.٨	١١	١٩.٦	٤٤	٧٨.٦	٢.٧٧	٠.٤٦٧	٩٢.٣
١٥.يشمل تقييم المنصة للألعاب ذات محتوى تخويف بأن اللعبة تحتوي على مشاهد وأصوات مخيفة للأطفال ولقطات تثير الرعب لديهم، لكنها لا تحتوي على عنف.	١	١.٨	١١	١٩.٦	٤٤	٧٨.٦	٢.٧٧	٠.٤٦٧	٩٢.٣
١٦.تقيم منصة "صنف" ٢٠ ألف لعبة إلكترونية بهدف حماية النشىء من السلوكيات السلبية والخطرة.	١	١.٨	١٣	٢٣.٢	٤٢	٧٥.٠	٢.٧٣	٠.٤٨٦	٩١.١
١٧.تعتمد المنصة في التقييم على مراجعات من جهات عالمية موثوقة مثل PEGI، حيث يقوم النظام الذكي في المنصة بالبحث عن أحدث الألعاب وحصر المراجعات حولها، وترجمتها تلقائياً وعرضها بشكل مبسط	٥	٨.٩	٩	١٦.١	٤٢	٧٥.٠	٢.٦٦	٠.٦٤٠	٨٨.٧

للمستخدمين.								
١٨.تقبل المنصة مشاركة الوالدين في تقييم محتوى اللعبة؛ مما يساعد المنصة في ضبط المحتوى الخاص باللعبة.	١	١.٨	٢٠	٣٥.٧	٣٥	٦٢.٥	٢.٦١	٠.٥٢٨	٨٦.٩
١٩.تتضمن تقييم المنصة للألعاب ذات محتوى عنف بأن تعرض اللعبة مشاهد عنف تتفاوت برسم بسيط لا يوضح التفاصيل وأخرى يصور التفاصيل بشكل واضح ويعرض لقطات أذى للبشر	٣	٥.٤	١٦	٢٨.٦	٣٧	٦٦.١	٢.٦١	٠.٥٩٣	٨٦.٩
٢٠.تهدف منصة "صنف" إلى تأمين بيئة صحية آمنة وتمكينية للأطفال على شبكة الإنترنت.	٠	٠	٣٨	٦٧.٩	١٨	٣٢.١	٢.٣٢	٠.٤٧١	٧٧.٤
الإجمالي							**٥٦**		

- **يوضح الجدول السابق:** استجابات المبحوثين حول مدى مساهمة منصة "صنف" في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي تعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها، حيث جاء: (تعد المنصة مصدراً موثوقًا لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية بحيث تساعد أولياء الأمور على اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم، عبر توفير البيانات اللازمة لهم) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي٣.٠٠، وجاءت: (تقدم المنصة إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية وتظهر لك المخاطر التي قد تحتوي عليها) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٩.٤٪ ومتوسط حسابي٢.٩٨، وجاءت: (تقدم المنصة إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية، وفي حالة وجودها في قاعدة البيانات ستظهر المخاطر التي تحتوي عليها؛ مما يساعد ولى الأمر على اختيار الألعاب المناسبة لأبنائه) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٨.٨٪ ومتوسط حسابي ٢.٩٦، وجاءت: (تصنف المنصة محتوى الألعاب إلى التصنيفات التالية"عنف – ألفاظ نابية– تخويف –قمار– غير أخلاقي – تمييزى عنصرى – مخدرات) و(تقسم المنصة الألعاب حسب الفئات العمرية المختلفة والألعاب الموثوقة لهم) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٩٧.٦٪ ومتوسط حسابي ٢.٩٣ لكل منهما، بينما في المرتبة الخامسة جاءت:(تمنح المنصة الفرصة لأولياء الأمور التعرف إلى طبيعة الألعاب الإلكترونية ومحتواها وطبيعتها قبل عرضها على الأطفال) بوزن نسبي ٩٦.٤٪ ومتوسط حسابي ٢.٨٩، وأخيراً جاءت: (تهدف منصة صنف إلى تأمين بيئة صحية آمنة وتمكينية للأطفال على شبكة الإنترنت) بوزن نسبي ٧٧.٤٪ وبمتوسط حسابي٢.٣٢.

- مما يعنى أن الوالدين عينة الدراسة يؤكدون على أهمية أدوات ووسائل الرقابة الوالدية وخاصة منصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، وما تشتمل عليه من محتوى توعوي لبناء القدرات الرقمية للوالدين والأطفال معًا، والتي قد أسهمت بدرجة كبيرة في إمدادهم بالمعرفة والمعلومات عن محتويات الألعاب الإلكترونية وطبيعتها قبل عرضها على أطفالهم، ومنع ظهور المحتويات غير المرغوب فيها من خلال إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية، وفي حالة وجودها في قاعدة البيانات ستظهر المخاطر التي تحتوي عليها، مما يساعد الوالدين على اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم، فضلاً عن إمكانية المنصة إتاحة التحكم في أجهزة أطفالهم من حيث نوعية الألعاب والتطبيقات التي يمكنهم تنزيلها والوقت المحدد للعب كل يوم، وبالتالي يستطيع الوالدين وضع قواعد لوصول أطفالهم وتفاعلهم عبر الإنترنت بهدف حمايتهم من السلوكيات السلبية والخطيرة، وقد يرجع ذلك إلى الحاجة إلى إجراءات وقائية تجاه الأدوات الرقمية لتعظيم الاستفادة منها وتقليل المخاطر في البيئة الرقمية قدر الإمكان، حيث أن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة ساعات الاستخدام من قبل الأطفال في اللعب أثار قلق الكثير من الأهل والمربين حول مدى تأثيرها السلبي على الأطفال، على الرغم مما تحققه تلك الألعاب من آثار إيجابية ومساهمة في رفاهية الطفل وتعليمه.

١٨.أهم مقترحات الوالدين حول آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي للأطفال:

جدول (٢٥)
أهم مقترحات الوالدين حول آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز الأمن الرقمي للأطفال.

الاستجابة / عبارات المقياس	معارض		محايد		موافق		المتوسط الحسابي[١]	الإنحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
١.تحرص على أن تجعل طفلك يستخدم الأجهزة الإلكترونية في بيئة مفتوحة، مع مراقبة عناوين مواقع الإنترنت التي يتصفحها.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٢.تتدخل في اختيار المحتوى الذي يتعرض له طفلك عبر التطبيقات والألعاب والمنصات الرقمية ومناقشته معه.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٣.تحرص على التزام طفلك بقواعد	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠

[١] من ١ إلى ١,٦٦ غير موافق.... من ١,٦٧ إلى ٢,٣٣محايد..... من ٢,٣٤ إلى ٣ موافق.

السلوك الإيجابي والتعامل بلطافة أثناء تواصله مع الآخرين على الإنترنت واحترامهم.									
٤.تحث طفلك على عدم قبول صداقة الغرباء لاستهداف بعضهم اختراق البيانات الشخصية لحساباتنا غلق أي محتوى غير مناسب.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٥.توضح لطفلك أهمية التعبير عن نفسه بشكل لائق من خلال منشوراته على وسائل التواصل الاجتماعي، لما لها من تأثير على سمعته وصورته أمام الآخرين.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٦.تساعد طفلك على تطوير مهارات حل المشكلات حتى يتمكنوا من التعامل مع المواقف الصعبة التي قد يوجهونها عبر الإنترنت.	٠	٠	٠	٠	٥٦	١٠٠.٠	٣.٠٠	٠.٠٠٠	١٠٠.٠
٧.تستخدم تطبيق رقابة أبوية مثل Google Family Link أو Childnet وهو يساعدك في الحفاظ على أمان طفلك عبر الإنترنت، ومتابعة كيف يقضى طفلك الوقت على أجهزته، والاطلاع على موقع هذه الأجهزة، وإدارة إعدادات الخصوصية المختلفة، ليكون قادراً على إنشاء عادات رقمية صحية.	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤
٨.تحدد مقدار الوقت الذي يفضيه طفلك على الإنترنت، وتقليل ساعات فتح Wifi مع عمل جدول أسبوعى للاتصال بالإنترنت .	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤
٩.يمكنك حذف مقاطع بعينها بحيث لا تظهر لطفلك، أو حتى منعه من تصفح قنوات كاملة بعينها، وذلك لضمان السيطرة الكاملة على ما يشاهده طفلك.	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤
١٠.تحذر طفلك من التحدث مع الغرباء على الإنترنت، وتشرح له كيف أن البعض ينتحلون شخصيات مزورة	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤

محاولين استمالة الطفل، خاصة في حال وصولهم لبياناته الشخصية وهواياته والأشياء التي يفضلها من الممكن تهديده وابتزازه.								
١١.تفهم طفلك مخاطر إنشاء المحتوى وتبادله، وتعليمه أن كل ما ينشره عبر الإنترنت لا يمكن اعتباره خاصاً.	٠	٠	١	١.٨	٥٥	٩٨.٢	٢.٩٨	٠.١٣٤	٩٩.٤
١٢.تمنع طفلك من التعرض لمواقع غير آمنه لتجنب آثارها السلبية عليه، وتحدد له بعض المواقع لاستخدامها.	٠	٠	٣	٥.٤	٥٣	٩٤.٦	٢.٩٥	٠.٢٢٧	٩٨.٢
١٣.تضع قواعد منظمة لتفاعل طفلك عبر الإنترنت من خلال منع المواقع غير المناسبة بوضع برامج مخصصة للرقابة وتطبيق الفتح الآمن للأطفال مع وضع كلمات سر لفتح الأجهزة الذكية.	١	١.٨	٢	٣.٦	٥٣	٩٤.٦	٢.٩٣	٠.٣٢٢	٩٧.٦
١٤.تعلم طفلك كيفية الإبلاغ عن أي مشاكل يواجهها عبر الإنترنت ليتمكن من طلب المساعدة.	١	١.٨	٢	٣.٦	٥٣	٩٤.٦	٢.٩٣	٠.٣٢٢	٩٧.٦
١٥.تتحدث مع طفلك عن المخاطر المحتملة للإنترنت وكيفية حماية نفسه من الاستغلال الجنسي والتنمر الإلكتروني والتعرض للمحتوى غير المناسب.	٠	٠	٥	٨.٩	٥١	٩١.١	٢.٩١	٠.٢٨٨	٩٧.٠
١٦.تعلم طفلك كيفية حماية الخصوصية والبيانات الشخصية عبر الإنترنت، والتحكم في إعدادات الخصوصية والأمان ليدركوا خطورة نشر المعلومات الشخصية على الملأ الذي يؤدي إلى حالات سرقة الهوية.	٠	٠	٥	٨.٩	٥١	٩١.١	٢.٩١	٠.٢٨٨	٩٧.٠
١٧.تشارك طفلك الجلوس بجانبه أثناء تصفح المواقع والتطبيقات عبر الإنترنت.	٠	٠	٦	١٠.٧	٥٠	٨٩.٣	٢.٨٩	٠.٣١٢	٩٦.٤
١٨.تشرح لطفلك أنه لايجب مطلقاً إعطاء بيانات شخصية عبر الإنترنت دون الرجوع إليك، بما في ذلك عدم تحديد	٠	٠	٦	١٠.٧	٥٠	٨٩.٣	٢.٨٩	٠.٣١٢	٩٦.٤

الموقع جغرافياً من خلال منشوراً وسائل التواصل الاجتماعي.								
١٩.تختار لطفلك الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى الآمن وترفض الألعاب التي تتعارض مع ثقافة مجتمعنا.	١	١.٨	٤	٧.١	٥١	٩١.١	٢.٨٩	٠.٣٦٦	٩٦.٤
٢٠.تراقب تعرض طفلك للمحتوى المقدم عبر للإنترنت، ولكن لا تتجسس عليه، وتبحث عن علامات تشير إلى أن هناك مشكلة تغير في السلوك أو الأداء المدرسي مثل إخفاء الهواتف أو النوم متأخراً.	٠	٠	٨	١٤.٣	٤٨	٨٥.٧	٢.٨٦	٠.٣٥٣	٩٥.٢
٢١.تنتبه لطفلك عند سرده لقصص مخيفة شاهدها عبر الإنترنت، وتقدم له محتوى آمن مناسب لعمره.	٢	٣.٦	٦	١٠.٧	٤٨	٨٥.٧	٢.٨٢	٠.٤٧١	٩٤.٠
٢٢.تشارك طفلك شراء الألعاب الإلكترونية من الموقع وتتحقق من أمان الموقع من خلال البحث عن رمز // Httpsفي شريط العنوان وأيقونة القفل الأخضر.	٤	٧.١	٢	٣.٦	٥٠	٨٩.٣	٢.٨٢	٠.٥٤٣	٩٤.٠
٢٣.تحرص على المشاركة في برامج التربية الوالدية الرقمية الموجهة للآباء لمساعدتهم في إدارة أطفالهم للإنترنت والتعامل مع البيئات الرقمية بشكل آمن.	١	١.٨	١١	١٩.٦	٤٤	٧٨.٦	٢.٧٧	٠.٤٦٧	٩٢.٣
٢٤.تتمكن من إدارة والتحكم في تطبيق Messenger Kid بعد تحميله على جهاز طفلك من خلال خاصية ضبط مواعيد إغلاق التطبيق Mode Sleep .	٢	٣.٦	١١	١٩.٦	٤٣	٧٦.٨	٢.٧٣	٠.٥٢٢	٩١.١
٢٥.تحرص على استخدام مواقع آمنه ومخصصة لطفلك تتضمن خدمات بحثًا منه بها فلاتر تحمى الطفل من التعرض لمواقع بحث غير لائقة، مثل محرك البحث Kiddel، Youtube Kids، Safe Search Kids، Yahoo Kids، Golden Filter Pro	٣	٥.٤	١١	١٩.٦	٤٢	٧٥.٠	٢.٧٠	٠.٥٧٠	٨٩.٩

٢٦.تحرص على حضور ورش عمل تدريبية لتعريف الآباء والأمهات بآليات التعامل مع تحديات العالم الرقمي وكيفية مواجهتها.	٥	٨.٩	١٣	٢٣.٢	٣٨	٦٧.٩	٢.٥٩	٠.٦٥٤	٨٦.٣
٢٧.تتأكد من موثوقية الموقع التجارى من خلال القراءة الجيدة لسياسة الموقع عند إدخال بيانات بطاقة فيزا التسوق مسبقة الدفع.	٧	١٢.٥	١٥	٢٦.٨	٣٤	٦٠.٧	٢.٤٨	٠.٧١٣	٨٢.٧
٢٨.تحرص على إنشاء كلمة مرور قوية لحماية الأجهزة الإلكترونية واستخدام برامج مكافحة الفيروسات وعدم فتح أي رسائل بريد إلكتروني مجهولة المصدر.	١	١.٨	٢٨	٥٠.٠	٢٧	٤٨.٢	٢.٤٦	٠.٥٣٨	٨٢.١
٢٩.تدعم جهود تعزيز سلامة وحماية الأطفال على الإنترنت مثل We Protect نحن نحمي الذي صمم لمكافحة الاستغلال الجنسى عبر الإنترنت لتقديم الدعم والتوجيه الذي يحتاجه الأطفال الأصغر سنًا.	٦	١٠.٧	١٨	٣٢.١	٣٢	٥٧.١	٢.٤٦	٠.٦٨٧	٨٢.١
٣٠.تشجع طفلك على حضور مخيمات تفاعلية للأطفال لتوعيتهم بالاستخدام الآمن للإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي بطرق مبتكرة.	٥	٨.٩	٢٥	٤٤.٦	٢٦	٤٦.٤	٢.٣٨	٠.٦٤٨	٧٩.٢
٣١.تستعين برنامج Crisp Thinking كوسيلة من وسائل حماية طفلك من المحتويات السيئة.	٩	١٦.١	١٨	٣٢.١	٢٩	٥١.٨	٢.٣٦	٠.٧٤٩	٧٨.٦
٣٢.تلغي تفعيل خاصية الملىء التلقائي للبيانات Autocomplete لكي لا يقوم المتصفح بحفظ البيانات الخاصة بى.	٩	١٦.١	١٩	٣٣.٩	٢٨	٥٠.٠	٢.٣٤	٠.٧٤٥	٧٨.٠
٣٣.تستخدم برنامج XGate كوسيلة لأمان الإنترنت والذي يراقب أنشطة الطفل المتعلقة بغرف الدردشة، حيث يمكنه إنهاء أي محادثة يقوم بها الطفل عبر التليفون الخاص بالوالدين.	١٢	٢١.٤	٢٧	٤٨.٢	١٧	٣٠.٤	٢.٠٩	٠.٧٢١	٦٩.٦

٣٤.تفضل إعطاء طفلك مزيد من الحرية عند التعرض للمحتوى التطبيقات والمواقع الإلكترونية والمنصات الرقمية.	٢٤	٤٢.٩	١٧	٣٠.٤	١٥	٢٦.٨	١.٨٤	٠.٨٢٦	٦١.٣
الإجمالي							**٥٦**		

- **يوضح الجدول السابق:** استجابات المبحوثين حول أهم مقترحات الوالدين حول آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز مفاهيم الأمن الرقمي للأطفال، حيث جاء: (تحرص على أن تجعل طفلك يستخدم الأجهزة الإلكترونية في بيئة مفتوحة، مع مراقبة عناوين مواقع الإنترنت التي يتصفحها) و(تتدخل في اختيار المحتوى الذي يتعرض له طفلك عبر التطبيقات والألعاب والمنصات الرقمية ومناقشته معه) و(تحرص على التزام طفلك بقواعد السلوك الإيجابي والتعامل بلطافة أثناء تواصله مع الآخرين على الإنترنت واحترامهم) و(تحث طفلك على عدم قبول صداقة الغرباء لاستهداف بعضهم اختراق البيانات الشخصية لحساباتنا غلق أي محتوى غير مناسب) و(توضح لطفلك أهمية التعبير عن نفسه بشكل لائق من خلال منشوراته على وسائل التواصل الاجتماعي، لما لها من تأثير على سمعته وصورته أمام الآخرين) و(تساعد طفلك على تطوير مهارات حل المشكلات حتى يتمكنوا من التعامل مع المواقف الصعبة التي قد يواجهونها عبر الإنترنت) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ بمتوسط حسابي٣.٠٠، وجاءت: (تستخدم تطبيق رقابة أبوية مثل Google Family Link أو Childnet وهو يساعدك في الحفاظ على أمان طفلك عبر الإنترنت، ومتابعة كيف يقضي طفلك الوقت على أجهزته، والاطلاع على موقع هذه الأجهزة، وإدارة إعدادات الخصوصية المختلفة، ليكون قادراً على إنشاء عادات رقمية صحية) و(تحدد مقدار الوقت الذي يفضيه طفلك على الإنترنت، وتقليل ساعات فتح Wifi مع عمل جدول أسبوعى للاتصال بالإنترنت) و(يمكنك حذف مقاطع بعينها بحيث لا تظهر لطفلك، أو حتى منعه من تصفح قنوات كاملة بعينها، وذلك لضمان السيطرة الكاملة على ما يشاهده طفلك) و(تحذر طفلك من التحدث مع الغرباء على الإنترنت، وتشرح له كيف أن البعض ينتحلون شخصيات مزورة محاولين استمالة الطفل، خاصة في حال وصولهم لبياناته الشخصية وهواياته والأشياء التي يفضلها ممن الممكن تهديده وابتزازه) و(تفهم طفلك مخاطر إنشاء المحتوى وتبادله، وتعليمه أن كل ما ينشره عبر الإنترنت لا يمكن اعتباره خاصاً) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٩.٤٪ بمتوسط حسابي٢.٩٨، وجاءت: (تمنع طفلك من التعرض لمواقع غير آمنة لتجنب آثارها السلبية عليه، وتحدد له بعض المواقع لاستخدامها) في المرتبة الثالثة بوزن نسبي ٩٨.٢٪ بمتوسط حسابي ٢.٩٥، وجاءت: (تضع قواعد منظمة لتفاعل طفلك عبر الإنترنت من خلال منع المواقع غير المناسبة بوضع برامج مخصصة للرقابة وتطبيق الفتح الآمن للأطفال مع وضع كلمات سر لفتح الأجهزة الذكية) و(تعلم طفلك كيفية الإبلاغ عن أي

مشاكل يواجهها عبر الإنترنت ليتمكن من طلب المساعدة) في المرتبة الرابعة بوزن نسبي ٩٧.٦٪ بمتوسط حسابي٢.٩١، وأخيراً جاءت: (تفضل إعطاء طفلك مزيداً من الحرية عند التعرض للمحتوى التطبيقات والمواقع الإلكترونية والمنصات الرقمية) بوزن نسبي ٦١.٣٪، وبمتوسط حسابي١.٨٤.

- وربما يتضح من هذه النتيجة مستويات التربية الإعلامية الرقمية والوعي الرقمي لدى الوالدين في تعليم أطفالهم كيفية الإبحار فى هذا العالم الرقمي بشكل آمن وتوجيههم نحو الطريق الصحيح، فضلاً عن التعامل مع المحتوى المعلوماتي على الإنترنت والمعرفة الكاملة بطرق التعامل مع المحتوى غير اللائق عبر الإنترنت وخطورة التعامل معه، وكذلك مدى حرص الوالدين وإدراكهم الواعي على وضع قيود ملائمة وخطة استراتيجية تنظم استخدام أطفالهم للإنترنت والإعلام الرقمي بشكل لا يؤثر على مساحة الخصوصية لأطفالهم، والتأكد من أنها لا تحل محل ساعات النوم الكافية والنشاطات الجسدية وأنواع السلوك الأخرى المتعلقة بالصحة ومشاركتهم، فضلًا عن مساعدة أطفالهم في البحث واكتشاف المزيد من التطبيقات المفيدة لهم، وانتقاء الألعاب والتطبيقات النافعة التي تحقق الفائدة لسلامتهم المعرفية والأخلاقية، منعًا من تعرضهم لأي محتويات غير مرغوبة فيها، وكيفية توجيهم للطريقة المثلى للتعامل والتفاعل مع تلك التطبيقات.

- **واتفقت معها نتائج دراسة** Abdulhaq etal.,(2024)، حيث كشفت النتائج أن دور الوالدين حاسم في خلق بيئة تعليمية فعالة في المنزل ومساعدة الأطفال في العصر الرقمي على التكيف مع التكنولوجيا الرقمية في سياق التعلم، أيضًا أهمية العلاقة بين الإشراف والتوجيه الأبوي في استخدام الأجهزة الرقمية، ودور الوالدين في اختيار وتقييم المحتوى الرقمي التعليمي، التوازن بين الأنشطة الرقمية وغير الرقمية أمر بالغ الأهمية.
- كذلك اتفقت معها دراسة جعفر(٢٠٢٣)، حيث أشارت إلى دور أولياء الأمور بالجزائر في حماية أطفالهم من مخاطر البيئة الرقمية، وذلك من خلال الوقوف عند حقوق الطفل في البيئة الرقمية في ضوء التشريعات والقوانين المتعلقة بحماية الطفل، وتحديد أهم المخاطر المحدقة بالأطفال.
- واتفقت معها نتائج دراسة جمال الدين(٢٠٢٣) التي جاءت لتؤكد أهمية مناقشة ما يتعرض له الطفل وتفسير المغزى منها وأن الرقابة الداخلية على شكل المحتوى المقدم للطفل وما يتضمنه من فيديوهات ومشاهد وقصص مصورة في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي(٤.٦٨)، ثم الرقابة على الموضوعات المطروحة في هذه التطبيقات والمنصات بمتوسط (٤.٢٧)، بينما جاء حجب المحتوى تماماً في المرتبة الأخيرة.
- وفي نفس السياق اختلفت دراسة(Emrah, etal.,(2023، حيث أظهرت مستويات معرفة الوالدين الرقمية ومستويات الوعي بأمن البيانات الرقمية فرقًا مهمًا فاعلية من حيث وقت استخدام الإنترنت اليومي، وبهذا المعنى، فهناك دليل على أن مستويات معرفة الوالدين الرقمية الذين يقضون ٤-٦ ساعات فأكثر على الإنترنت كانت أعلى من أولئك الذين يقضون ساعة واحدة وأقل.

- بينما اتفقت معها نتائج دراسة عبد الحليم(٢٠٢٢) والتي بينت ارتفاع مستويات التوسط الأبوي التي لجأ إليها الوالدان، وضرورة الرقابة الأبوية وضوابط البحث الآمن بأغلب التطبيقات على الشبكة، بحيث يمكن حجب المحتويات غير الملائمة، ووضع ميثاق مع الأبناء يتضمن قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت.
- وكذلك نتائج دراسة خلايفية ودحماني(٢٠٢١) أن الوالدية الرقمية الجيدة لها دور فعال نحو الطريق السليم في حماية حقوق الأطفال الرقمية.
- أيضاً اتفقت نتائج دراسة عيسى (٢٠٢٠)، حيث اقترح الجمهور الفسلطينى للحد من مخاطر استخدام أطفالهم للهواتف الذكية، تحديد أوقات معينة وعدد ساعات معينة للاستخدام بنسبة ٨٠.٩٪، ثم تشجيع الطفل على اللعب خارج المنزل وتنمية المهارات بنسبة بلغت ٧٣.٤٪.
- واتفقت مع هذه النتيجة نتائج دراسة عبد الرحمن(٢٠١٨) والتي أثبتت ضرورة قيام الوالدين بتنظيم استخدام الأبناء لوسائل تكنولوجيا الاتصال الحديثة، ومراقبة المواد التي يشاهدونها، واستخدام وسائل الحماية لحظر المواد غير الملائمة.
- كذلك نتائج دراسة نايف (٢٠١٦) احترام خصوصية الآخرين يجب أن تتصدر العناصر الأخلاقية في استخدام الشبكات عبر الإنترنت من قبل الجمهور، وعلى الأسرة أن توجه أبناءها نحو تفعيل ميثاق أخلاقي لاستخدام الشبكات الاجتماعية.

- **في حين اختلفت معها** نتائج دراسة Throuvala, & Kuss (2021)، أكدت أن معظم الآباء ليسو مستعدين للتعامل مع تحديات الأبوة الرقمية، وأوصت بالتثقيف الإعلامي والألعاب الرقمية الآمنة كاستراتيجية وقائية من التأثيرات السلبية لوسائل التواصل الاجتماعي.

- ونتائج دراسة عبد الواحد (٢٠٢٠)، حيث أسفرت عن عدم تحقق دور الأسرة في حماية الطفل من مخاطر المحتوى الرقمي، أو تغير السلوك السوى للأطفال عينة الدراسة، كما أوصت بضرورة مشاركة الوالدين في برامج التربية الوالدية لمساعدتهم على إدارة استخدامهم للإنترنت والتعامل بشكل آمن مع البيئات الرقمية.

(ب) نتائج التحقق من صحة فروض الدراسة الميدانية:-

- **الفرض الأول:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين أسباب تفضيلهم لتلك اللعبة من وجهة نظر والديهم.

جدول (٢٦)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين أسباب تفضيلهم لتلك اللعبة من وجهة نظر والديهم.

المتغيرات	أسباب تفضيلهم لتلك اللعبة من وجهة نظر والديهم				
	معامل الارتباط	الاتجاه	القوة	مستوى المعنوية	الدلالة
تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل	١١٦.٠**	طردية	ضعيفة	٠.٠٠١	٠.٠١

- **يشير الجدول السابق** إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة عالم الإنترنت التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين أسباب تفضيلهم لتلك اللعبة من وجهة نظر والديهم، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (٠.١١٦) وهي قيمة دالةعند مستوى دلالة ٠.٠٠١.

- **الفرض الثاني:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في(التفاعل والمشاركة في البيئة الافتراضية – البناء المعرفي – الرضا– استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم.

جدول (٢٧)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في(التفاعل والمشاركة في البيئة الافتراضية - البناء المعرفي – الرضا– استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم.

المتغيرات	تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل				
	معامل الارتباط	الاتجاه	القوة	مستوى المعنوية	الدلالة
مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في(التفاعل والمشاركة في البيئة الافتراضية – البناء المعرفي – الرضا– استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم	١٩٩.٠**	طردية	ضعيفة	٠.٠٠٠	٠.٠٠١

- **يشير الجدول السابق:** إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل، وبين مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في(التفاعل والمشاركة في البيئة الافتراضية – البناء المعرفي – الرضا– استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (٠.١٩٩) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠٠١.

- ويمكن تفسير ذلك بأن التعرض للعبة "عالم الإنترنت" كان لها قدرتها التأثيرية في تكوين رؤية أطفال ما قبل المدرسة ووالديهم ومضامينهم المعرفية تجاه الأمن الرقمي والاستخدام الآمن للشبكات عبر الإنترنت من خلال التفاعل والمشاركة في اللعب الرقمي في البيئات الافتراضية، وهذا يؤكد على أهمية استخدام لعبة "عالم الإنترنت" عبر جوجل كوسيلة للتعلم في تنمية المفاهيم، وإكساب عينة الدراسة المزيد من المعارف والطرق الوقائية من المخاطر الرقمية عبر الإنترنت.
- **كذلك اتفقت معها نتائج دراسة مطر(٢٠١٦) التي أثبتت** وجود ارتباط قوي بين أحداث اللعبة ومعدلات استخدام الأطفال لتلك الألعاب لساعات طويلة، ولوحظ تأثر الأطفال بنسبة بلغت ٨٤.٥٪.

- **الفرض الثالث:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظر والديهم.

جدول (٢٨)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظر والديهم.

المتغيرات	مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظر والديهم				
	معامل الارتباط	الاتجاه	القوة	مستوى المعنوية	الدلالة
تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل	٣٩٩.٠*	طردية	متوسطة	٠.٠٠٢	٠.٠١

- **يشير الجدول السابق:** إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل، وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظر والديهم، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (٠.٣٩٩) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١.

- ويمكن تفسير ذلك بأن حجم التعرض للعبة "عالم الإنترنت" نتج عنه تغير واضح في مستوى الوعي الرقمي لدى الأطفال عن المخاطر الرقمية، كلما زاد التعرض كلما زاد مستوى الوعي وإدارك مفاهيم الأمن الرقمي لدى أفراد عينة الدراسة، وهذا يؤكد على أهمية دور لعبة "عالم الإنترنت" في تعديل السلوكيات الرقمية الغير مرغوب فيها، واكساب عينة الدراسة المزيد من المعارف والمفاهيم حول الأمن الرقمي والاستخدام الواعي للشبكات والتقنيات الرقمية.

- **الفرض الرابع:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين وأسباب تفضيلهم لاستخدامها من وجهة نظرهم.

جدول (٢٩)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين وأسباب تفضيلهم لاستخدامها من وجهة نظرهم.

المتغيرات	وأسباب تفضيلهم لاستخدامها من وجهة نظرهم				
	معامل الارتباط	الاتجاه	القوة	مستوى المعنوية	الدلالة
استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل	٠.٢٦٨*	طردية	ضعيفة	٠.٠٤٥	٠.٠٥

- **يشير الجدول السابق:** إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين وأسباب تفضيلهم لاستخدامها من وجهة نظرهم، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (٠.٢٦٨) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠٥

- **الفرض الخامس:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظرهم.

جدول (٣٠)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظرهم

المتغيرات	مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظرهم				
	معامل الارتباط	الاتجاه	القوة	مستوى المعنوية	الدلالة
استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة "صنف" لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل	٠.٣٠٥*	طردية	ضعيفة	٠.٠٢٢	٠.٠٥

- **يشير الجدول السابق:** إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظرهم، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (٠.٣٠٥) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠٥

ثانيًا: نتائج التحقق من صحة فروض الدراسة شبه التجريبية:

- **الفرض السادس:** يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال ماقبل المدرسة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، وذلك لصالح التطبيق البعدي.

واستخدمت الباحثة اختبار ولكوكسون Wilcoxon Test لعينتين مرتبطتين، لقياس الفروق بين متوسطات رتب درجات المبحوثين على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت" لدى المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي، وكانت النتائج على النحو الآتى:

جدول (٣١)

نتائج اختبارWilcoxon Test لقياس الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة المبحوثين في المجموعة التجريبية للتطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"

أبعاد المقياس	متوسط الرتب		المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري		Z
	(-)	(+)	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي	
استخدام الإنترنت بذكاء	٠.٠٠	١٤.٥٠	١٤.٢٥	٣٢.٥٠	٢.٦١٩	٢.٤١١	٤.٦٣٠
استخدام الإنترنت بحذر	٠.٠٠	١٤.٥٠	١٣.٢٩	٣٢.٢٩	٢.٠١٦	٣.٤٠٩	٤.٦٣٥
استخدام الإنترنت بثقة	١.٠٠	١٥.٠٠	١٣.٩٦	٣٣.٥٧	٤.٥٠٩	٢.٧٢٧	٤.٦١١
استخدام الإنترنت بلطف	٠.٠٠	١٤.٥٠	١٣.٦٨	٣٢.٩٦	٣.٣٣٤	٣.٢١٤	٤.٦٣٨
الدرجة الكلية	٠.٠٠	١٤.٥٠	٥٥.١٨	١٣١.٣٢	٨.٥١٦	٨.٠٦٥	٤.٦٢٣

- **ويتضح من نتائج الجدول السابق:** أن قيمة مستوى الدلالة في كل بُعد من أبعاد مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت" (استخدام الإنترنت بذكاء، استخدام الإنترنت بحذر، استخدام الإنترنت بثقة، استخدام الإنترنت بلطف)، وكذلك في الدرجة الكلية للمقياس، أقل من مستوى الدلالة (٠.٠٥)، مما يؤكد وجود فرق دال فاعلية عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ بين أطفال ماقبل المدرسة المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي، لصالح التطبيق البعدي، حيث أن متوسط رتب الإشارات الموجبة؛ أعلى من متوسط رتب الإشارات السالبة، كما أن متوسطات الدرجات للمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي أكبر من متوسطات درجاتهم في التطبيق القبلي، سواءً في كل بُعد من أبعاد المقياس، أو في الدرجة الكلية، وهذا يعني أن متوسط مستوى أطفال ماقبل المدرسة المجموعة التجريبية في مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل في التطبيق البعدي أعلى منه في التطبيق القبلي، وعلى ذلك يمكن قبول الفرض السادس للدراسة.

- **وتبين من خلال النتائج** مدى نجاح أثر التعرض للعبة "عالم الإنترنت" في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي لدى أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة، وإكسابهم المعلومات الكافية حول

استخدام الشبكات الرقمية بأمان ومواجهة المخاطر بمسؤلية، حيث أن تواجد النموذج التي يقلده الأطفال من خلال الانتباه للمحتوى المشارك والتصدى للمخادعين وعمليات التصيد الاحتيالي والتمييز بين الحقيقة والخدعة، ومشاركة اللطافة وحماية الحسابات الشخصية وكيفية الإبلاغ على الإنترنت، بل إن حجم التأثير المعرفي والسلوكي للعبة على الطفل امتد ليشمل التعامل بشكل إيجابي وبلطف مع الآخرين، حيث أنه لم يؤثر فقط على معرفة الطفل بمفاهيم الأمن الرقمي والاتصال الآمن بالإنترنت، وقد اتضح تفوق نتائج الأطفال الذين تعرضوا للعبة "عالم الإنترنت" بما تم توظيفه من المؤثرات الصوتية والمرئية لمخاطبة حواس الطفل والتفاعل معها، مما ساعد الطفل على تنمية مفاهيمه ومعلوماته الرقمية وظهورها في سلوكه الرقمي بشكل واضح.

- وتشير النتائج أن لعبة "عالم الإنترنت" استطاعت أن تزيد من مستوى وعي وإدراك أطفال ما قبل المدرسة في الأبعاد الأربعة لمقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي المصور، وهذا يوضح أن تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل أمر قابل للوقاية من خلال لعبة "عالم الإنترنت" التي تعتمد على التعلم المباشر وتزويده بالمعلومات والمفاهيم الرئيسية والوعي بالمصادر المتوفر للحصول على المساعدة في المواقف الخطرة **على النحو التالي:**
- **استخدام الإنترنت بذكاء:** وقد نمت لدى الطفل كيفية التفرقة بين الحالات التي يجب فيها عدم مشاركة المعلومات الشخصية والصور أو القصص مع الآخرين، وإدراك الطفل الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها ومن يمكنه رؤيتها ومشاركتها، وتعليم الطفل ضرورة احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، وإدراك الطفل أهمية حضوره الرقمي وجميع المعلومات المتوفّرة عنه على الإنترنت، والتي تشمل الصور والفيديوهات والمقاطع الصوتية والنصوص و"الإعجابات" وتعليقاته على الملفات الشخصية لأصدقائه، وطلب الطفل المساعدة لحماية بياناته الشخصية وحماية نفسه من التنمر الإلكتروني، ويخبر أحد الوالدين كشخص بالغ موثوق به لسرعة التصرف، وذلك بمتوسط حسابي٣٢.٥٠ وانحراف معيارى٢.٤١١.
- **استخدام الإنترنت بحذر:** حيث تعلم الطفل تجنب التصيد الاحتيالي ومحاولات خداعه لمشاركة معلوماته الشخصية على الإنترنت، وكيفية تحديد الاتصال الآمن بالمواقع ومعرفة قبل النقر على الرابط أن يبدأ عنوان URL بـ http:// ويظهر إلى يساره قفل أخضر صغير، وتحذير الطفل من محاولات الخداع لتنزيل برامج ضارة من خلال إعلامه بوجود خطأ ما في جهازه ومدى استعانة الطفل بوالديه لحماية جهاز الكمبيوتر من محاولات الاحتيال والخداع، فضلاً عن التحقق من هوية أي شخص على الإنترنت، قبل التحدث معه في التطبيقات أو وسائل التواصل الاجتماعي، من خلال صورة الملف الشخصي ومعلوماته الشخصية لتكوين رأي واضح عنه قبل قبول طلب الصداقة، ورفض الطفل فتح أي رابط عبر البريد الإلكتروني ومشاركته مع باقي

الأصدقاء، وطلب المساعدة من والديه إذا وقع ضحية لعملية احتيال وتم سرقة بياناته الشخصية والسيطرة على كافة الحسابات الخاص به، وتفرقة الطفل بين الروبوتات مثل Siri كمساعدين افتراضيين "الأصوات غير البشرية" التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع التي يتفاعل معها والكائنات البشرية ومدى تمكنه من الرد على روبوت الدردشة والتجاوب معه بشكل إيجابي عندما تصفح أي تطبيق بمتوسط حسابي٣٢.٢٩ وانحراف معيارى٣.٤٠٩.

- **استخدام الإنترنت بثقة** ويشمل إدراك الطفل أهمية إعدادات الخصوصية والأمان على الإنترنت في التطبيقات والبحث عن خيارات مثل" حسابي أو" الإعدادات"، التي تتيح له اختيار المعلومات التي تظهر في ملفه الشخصي وكيفية مشاركتها، والحرص على الربط بين الخصوصية وهي حماية البيانات والمعلومات الشخصية والأمان حماية الأجهزة والبرامج الموجودة عليها، فضلاً عن اختيار كلمة مرور لحساب البريد الإلكتروني الخاص به فائقة القوة يصعب تخمينها، والتمرن على إنشائها وتتضمّن مزيجاً من الأحرف والأرقام والرموز الصغيرة والكبيرة لقفل هاتفه وحماية بياناته، وكذلك أهمية قفل الشاشة لحماية جهازه وحماية نفسه ومعلوماته، واهتمام الطفل بضرورة مشاركة الأهل دائماً في اتخاذ القرارات الخاصة بكيفيه تحديث الأدوات والإعدادات التي تحمي من المخترقين والتهديدات الأخرى بشكل مستمرّ بمتوسط حسابي ٣٣.٥٧ وانحراف معياري ٢.٧٢٧.
- **استخدام الإنترنت بلطف** ويتعرف الطفل على حالات المضايقة أو التنمّر على الإنترنت وطرق التعامل معها عند التعرض لها، وكيفية التعبير عن مشاعره والرد على السلبية في تواصله مع الآخرين عبر الإنترنت بطرق إيجابية وفعَّالة، كذلك يبلغ الطفل عن السلوك المسيء وإيقاف التنمّر على الإنترنت، والدفاع عن اللطافة والإيجابية على الإنترنت من خلال اتخاذ قرار بعدم دعم السلوك الفظ والمؤذي، وتمكن الطفل من الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق على الإنترنت من خلال أدوات الإبلاغ عن المحتوى غير اللائق أو حظره، واستعانة الطفل بالحظر كطريقة لإنهاء كل تواصل مع أي شخص على الإنترنت ومنعه من الوصول إلى ملفه الشخصي ورؤية مشاركاته، وطلب الطفل المساعدة للإبلاغ عن إساءة الاستخدام والمضايقات والتنمّر والتهديدات وغيرها من المحتويات الضارة التي يتعرض لها على الإنترنت بمتوسط حسابي ٣٢.٩٦ وانحراف معياري٣.٢١٤.

- واتفقت معها نتائج دراسة (Victor , etal.,(2023، حيث أشارت إلى أن طريقة الحماية الأكثر أهمية هي فهم البصمة الرقمية التي خلفها المتسللون وعواقبها المحتملة بشكل كامل، ويجب أن يعرف المستخدمون ذلك كآلية حماية ذاتية للتخفيف من مشكلات الأمان قبل حدوثها، وهذا يعني تبنّي نفس الموقف لحماية الذات عبر الإنترنت كما هو الحال في العالم الحقيقي.

- واتفقت نتائج دراسة "عيسى"(٢٠٢٣) أن درجة الأمن الرقمي الاجتماعي جاءت في المرتبة الأولى بدرجة كبيرة بمتوسط حسابي(٣.٥٢) وانحراف معياري(٠.٩٤٣).
- وأيضاً اتفقت معها نتائج دراسة محمود(٢٠٢١)، حيث وجد فرق دال فاعلية عند مستوى دلالة(٠.٠١) بين معظم محاور البُعد المعرفي لدى عينة الدراسة.
- وكذلك نتائج دراسة "دشتي، اليتيم" (٢٠٢١) أثر البرنامج المقترح للتوعية الرقمية في تنمية مهارات السلامة الرقمية لدى أطفال الروضة واستمتاع الأطفال واستفادتهم من البرنامج لتحسين مهارات اتخاذ القرار وإدارة المشكلات لتحقيق الاستخدام الآمن للأجهزة والشاشات الرقمية.
- أيضاً نتائج دراسة Nicolaidou & Venizelou (2020) إلى تأثر الأطفال بالبرنامج المقترح لاحتوائه على ألعاب إلكترونية لتنمية المهارات المتعلقة بحماية البيانات الشخصية وتفادي المتسللين إلكترونياً.
- ونتائج دراسة Gayatri & Sari (2015) لتبين أن الأطفال في مراحل العمر المبكرة لديهم وعي عقلي بالمهارات الرقمية كإنشاء الرقم السري وتأمين الحسابات والمعلومات الشخصية بكلمة المرور أو النقش على الشاشات الرقمية، ولكن هم بحاجة إلى التدريب على حلول المشكلات التي تواجههم أثناء تصفح الشبكات الرقمية بشكل تلقائي وبسرعة لمواجهة المخاطر الرقمية.

- وكذلك دراسة "أحمد"(٢٠١٥) حول أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم مجال الصحة والأمان لدى طفل بالروضة، والتي بيَّنت فعالية برنامج الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لدى طفل الروضة.
- **الفرض السابع:** يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة باختلاف النوع (ذكور–إناث) في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، وذلك لصالح الذكور.

جدول (٣٢)

نتائج اختبار مان – ويتني لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة باختلاف النوع (ذكور- إناث) على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"

النوع	متوسط الرتب	مجموع الرتب	مان ويتني U	Z	مستوى المعنوية	الدلالة
ذكور	١٥.٦٧	٢٣٥.٠٠	١١٠.٠٠٠	١.٦٠٦	٠.٠١٦	٠.٠٥
إناث	١٤.٣٣	٢٣٠.٠٠				

- **يتضح من الجدول السابق:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة باختلاف النوع (ذكور–إناث) على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، حيث كانت قيم (U) دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٥ لصالح الذكور.

- **وهو ما يؤكد** أنه بفضل هذا المستوى الجديد من التعلم نشأ لدينا جيل من الأطفال على قدرٍ عالٍ من الثقافة الإلكترونية والوعي التكنولوجي، قادر على تطوير نفسه واستغلال التكنولوجيا الجديدة ليتمكن من الحصول على أكبر قدر من المعرفة والاطلاع وتحسين مستوى إدراكه وخلق قنوات مفتوحة من التواصل غير المحدود بينه وبين من حوله، حيث جاء الذكور أكثر تأثراً بلعبة "عالم الإنترنت" من الإناث ربما لأنهم أكثر تعرضاً للتقنيات الرقمية استخداماً لها، وهذا يشير إلى أهمية الأمن الرقمي في توعية الأطفال بتحديات العالم الرقمي، وتزويدهم بطرق التصدي لها، وتشجعيهم على الاستخدام الآمن للإنترنت.
- واتفقت معها نتائج دراسة "عوف"(٢٠١٩)، حيث وجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

- **الفرض الثامن:** لا يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة بين التطبيقين البعدي والتتبعي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت".

واستخدمت الباحثة اختبار ولكوكسون Wilcoxon Test لعينتين مرتبطتين، للتعرف على الفرق بين متوسطات الدرجات على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل في التطبيقين البعدي والتتبعي، وكانت النتائج على النحو الآتي:

جدول (٣٣)

نتائج اختبار ولكوكسون Wilcoxon Test للفروق بين متوسطات درجات أطفال ما قبل المدرسة بين التطبيقين البعدي والتتبعى على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"

أبعاد المقياس	متوسط الرتب		المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري		Z	مستوى الدلالة
	(-)	(+)	بعدي	تتبعي	بعدي	تتبعي		
استخدام الإنترنت بذكاء	٥,١	٥	٣٢.٥٠	٣٢.١١	٢.٤١١	٢.٥٥٥	٠,٤١١	٠,٦٥٥
استخدام الإنترنت بحذر	٤,٠١	٤,٠٣	٣٢.٢٩	٣٢.٠١	٣.٤٠٩	٣.٥٩٩	٠,٣٠٥	٠,٣٧٧
استخدام الإنترنت بثقة	٣,١	٣,٢	٣٣.٥٧	٣٣.٠٩	٢.٧٢٧	٢.٦٩٠	٠,٤٤١	٠,٦٥٥
استخدام الإنترنت بلطف	٥,٠٧	٥,٨٠	٣٢.٩٦	٣٢.٠٦	٣.٢١٤	٣.١١١	٠,٣٠٤	٠,٣٧٧
الدرجة الكلية	٣,٥٠	٣,٥٠	١٣١.٣٢	١٣١.٣٢	٨.٠٦٥	٨.٠٦٥	٠,٠٠٠	١,٠٠٠

- **ويتضح من نتائج الجدول السابق** أن قيمة مستوى الدلالة في مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، أكبر من مستوى الدلالة (٠.٠٥)، مما يؤكد عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ بين الأطفال في التطبيقين البعدي والتتبعي، حيث أن متوسطات الدرجات للأطفال

في التطبيق البعدي متقاربة من متوسطات درجاتهم في التطبيق التتبعي، سواءً في كل بُعد من أبعاد المقياس، أو في الدرجة الكلية، وعلى ذلك يمكن قبول الفرض الثامن للدراسة.

- **وهذا يؤكد مدى** استفادة أطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة من لعبة "عالم الإنترنت"، كلما زادت الاستفادة منها كلما زادت التأثيرات في تنمية مفاهيم الأطفال عينة الدراسة نحو الأمن الرقمي، فحجم التأثيرات يتوقف على معدل الاستفادة، والذي ظهر بشكل واضح في سلوك المبحوثين الرقمي، حيث أن الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يتميز بقدرته الكبيرة على استيعاب المفاهيم المرئية الحديثة ويتفاعل ويخزن بشكل إيجابي نحو التعامل مع تكنولوجيا العالم الرقمي، كما يعكس الحاجة الماسة إلى هذه البرامج الوقائية في الوقت الراهن لإشاعة ثقافة الاستخدام الآمن للإنترنت في التعامل مع البيئة الرقمية والسعي لتطويعها لمنفعة الطفل بهدف تعلم الطفل وإثراء تفكيره وثقافته وهذا يمثل المسؤلية الرقمية للوالدين تجاه أطفالهم.

مناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها:

أولاً: نتائج الدراسة الميدانية مع الوالدين لأطفال ما قبل المدرسة عينة الدراسة:-

- **اتضح** أن ٦٢.٥٪ من الوالدين يتعرض أطفالهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت (دائماً) في المقابل ٣٧.٥٪ منهم يعترض (أحياناً).

-جاء (لأنها تحتوي على عناصر تفاعلية في البيئة الافتراضية تساعد على التعلم عبر اللعب) في مقدمة أسباب تعرض الأطفال لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت بنسبة بلغت ٥١.٨٪، ثم جاءت (مشاركة زملائه اللعب على هذه التطبيقات) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٤٨.٢٪.

- وجد أن ٥٠٪ من الأطفال يقضون (أقل من ساعة) في تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يومياً، بينما يقضي١٩.٦٪ منهم (من ساعة إلى ساعتين).

- جاء (مع الأصدقاء) في مقدمة الأشخاص الذين يشارك الأطفال معهم محتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي يتعرضون لها عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ٢٨.٦٪، ثم جاءت (مع زملائه بالمدرسة) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٢٦.٨٪.

- **اتضح أن** (مخاطر خاصة بالاتصال عندما يشارك الطفل في اتصال محفوف بالمخاطر مثل: الاتصال غير لائق بالطفل أو التنمر به أو لإغوائه من جانب أفراد يحاولون دفعه للمشاركة في سلوكيات غير صحية أو خطرة)، في مقدمة المخاطر الرقمية التي يتعرض لها الأطفال؛ بسبب تعرضهم لمحتوى التطبيقات والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ٣٥.٧ %، بينما جاءت: (مخاطر خاصة بسلوك الطفل وتعامله بلطافة مع الآخرين والحضور الإيجابي على الإنترنت والحفاظ على سلامته واحترام المستخدمين الآخرين) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٣٣.٩٪.

- اتضح أن ٧٣.٢٪ من الوالدين "دائماً" بتعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي في المقابل جاء (أحياناً) بنسبة بلغت ٢٦.٨٪.

- جاء: (لأنها لعبة مليئة بالمغامرات من خلال تجربة تعلّم تفاعلية وممتعة حول الأمان الرقمي والمواطنة الرقمية للطفل) في مقدمة أسباب تفضيل الوالدين تعرض أطفالهم للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي بنسبة بلغت ٣٢.١ %، ثم جاءت: (لأنها تقدم لطفلك معلومات حول كيفية استخدام الإنترنت بأمان وثقة وذكاء وحذر وشجاعة ولطف) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٢٥٪.

- تبين أن **مدى نشاط وتفاعل الأطفال قبل وأثناء وبعد التعرض لمضامين لعبة عالم الإنترنت التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل على النحو التالي: جاء:** قبل التعرض لمضامين لعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل، حيث جاء: (يطلب منك طفلك أن تساعديه لاختيار الجزء المناسب له من اللعبة) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ٨٦.٣٪، بينما أثناء التعرض جاء: (تقدم تلك اللعبة أشياءً تحدث بالواقع الفعلي لطفلك) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ٩٢.٣٪.

- جاء **استجابات المبحوثين حول أوجه استفادة أطفال ما قبل المدرسة من التعرض للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول مفاهيم الأمن الرقمي للطفل من وجهة نظر الوالدين:** وكانت مفاهيم الأمن الرقمي "استخدام الإنترنت بذكاء"، حيث جاء: (علَّمت طفلي أهمية طلب المساعدة لحماية بياناته الشخصية عندما دخل أحد المشاغبين للتنمر عليه ودخل على ملفه لإحدى الألعاب الإلكترونية التي يلعب بها وتمكن من رؤية الكثير من المعلومات الشخصية) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠.٠٠٪ ومتوسط حسابي ٣.٠٠، وجاءت: (ذكَّرت طفلي بضرورة احترام قرارات الآخرين المتعلقة بخصوصيتهم الرقمية، عندما طلب من صديقه اسم المستخدم وكلمة المرور الخاصة به للعبة يريد الدخول عليها، ولكنه رفض إعطاءه له) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٧.٦٪ وبمتوسط حسابي٢.٩٣، بينما جاء: استخدام الإنترنت بحذر"، حيث جاء: (وجهت طفلي للتفرقة بين الروبوتات مثل Siri الأصوات غير البشرية التي تصدر من الأجهزة والتطبيقات والمواقع التي يتفاعل معها ويمكنه التحدث معه في أي موضوع تريده بأنهم مساعدين افتراضيين"، ليست مثل الكائنات البشرية ولا تشعر بمشاعرك) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي ٣.٠٠، وجاءت: (أخبرني طفلي على الفور عندما وقع ضحية لعملية احتيال وتم سرقة بياناته الشخصية من خلال تطبيق دخل عليه بالصدفة وتمت السيطرة على كافة الحسابات الخاص به) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٧.٦٪، في حين استخدام الإنترنت بثقة حيث جاء: (وجهت طفلي إلى طلب المساعدة لإنشاء كلمة مرور سرية لاستخدامها للدخول إلى إحدى المواقع ومكونة من ثمانية أحرف على الأقل) و(ذكرت طفلي أهمية قفل الشاشة لحماية جهازه وحماية نفسه ومعلوماته وعدم عرض معلومات شخصية على أجهزة غير مقفلة قد نفقدها أو تتم سرقتها) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي ٣.٠٠، وجاءت: (أتاحت لطفلي اتخاذ تدابير ذكية بسيطة كاختيار إعدادت الأمان المناسبة عند تسجيل الدخول، بما في ذلك ضبط أجهزته على القفل التلقائي تحسباً لوقوعها في يد الأشخاص الخطأ) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٩.٤٪ ومتوسط

حسابي ٢.٩٨، وأخيراً استخدام الإنترنت بلطف، حيث جاء: (أدرك طفلي أن الحظر طريقة لإنهاء كل تواصل مع شخص آخر على الإنترنت ومنعه من الوصول إلى ملفه الشخصي ورؤية مشاركاته دون إعلامه بذلك) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ٩٧.٦٪ ومتوسط حسابي٩٣.٢، وجاءت: (قام طفلي بطلب المساعدة للإبلاغ عن إساءة الاستخدام والمضايقات والتنمّر والتهديدات وغيرها من المحتويات الضارة التي يتعرض لها على الإنترنت) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٧٪ ومتوسط حسابي٢.٩١

- كما جاء: (تقييم مواقع الويب وعناوين البريد الإلكتروني والمحتويات الأخرى على الإنترنت) في مقدمة الجزء الذي يتحدث فيه الأطفال مع والديهم عن محتوى اللعبة بنسبة بلغت ١٧.٩٪، ثم جاءت: (الخصوصية على الإنترنت ومعرفة أنواع المعلومات الشخصية التي يجب الحفاظ على خصوصيتها ومن يمكنه رؤيتها ومشاركتها) و(إدراك التأثيرات المحتملة للحضور الرقمي السلبي على الإنترنت) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ١٦.١٪.

- اتضح أن٧٥٪ من الوالدين يهتمون باستخدام منصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفالهم، في المقابل جاء ٢٥٪ (إلى حد ما).

- جاء: (تساعدني في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها طفلي) في مقدمة أسباب استخدام الوالدين لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت ٤٨.٢٪، ثم جاءت: (اختيار الألعاب المناسبة لطفلك من خلال توفير كافة البيانات اللازمة لهم) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٤٤.٦٪.

- جاء: (Toca Life World) في مقدمة أبرز الألعاب الإلكترونية العائلية المناسبة ذات المحتوى الآمن التي رشحتها منصة صنف للأطفال واستفادوا من متابعتها من وجهة نظر الوالدين بنسبة بلغت ١٧.٩٪، ثم جاء: (My Little Pony:Magic Princess) و(Pepi Wonder World) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ١٤.٣٪.

- جاءت استجابات المبحوثين حول مدى مساهمة منصة صنف في تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية التي تعرض لها الأطفال وكيفية الاستفادة منها، حيث جاء: (تعد المنصة مصدراً موثوقًا لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية بحيث تساعد أولياء الأمور على اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم، عبر توفير البيانات اللازمة لهم) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ ومتوسط حسابي٣.٠٠، وجاءت: (تقدم المنصة إمكانية البحث عن أي لعبة إلكترونية وتظهر لك المخاطر التي قد تحتوي عليها) في المرتبة الثانية بوزن نسبي ٩٩.٤٪ ومتوسط حسابي٢.٩٨.

- وتبين استجابات المبحوثين حول أهم مقترحات الوالدين حول آليات الحماية من المخاطر الرقمية وتعزيز مفاهيم الأمن الرقمي للأطفال، حيث جاء: (تحرص على أن تجعل طفلك يستخدم الأجهزة الإلكترونية في بيئة مفتوحة، مع مراقبة عناوين مواقع الإنترنت التي يتصفحها) و(تتدخل في اختيار المحتوى الذي يتعرض له طفلك عبر التطبيقات والألعاب والمنصات الرقمية ومناقشته معه) و(تحرص على التزام طفلك بقواعد السلوك الإيجابي والتعامل بلطافة أثناء تواصله مع الآخرين على الإنترنت

واحترامهم) و(تحث طفلك على عدم قبول صداقة الغرباء لاستهداف بعضهم اختراق البيانات الشخصية لحساباتنا وغلق أي محتوى غير مناسب) و(توضح لطفلك أهمية التعبير عن نفسه بشكل لائق من خلال منشوراته على وسائل التواصل الاجتماعي، لما لها من تأثير على صورته أمام الآخرين) و(تساعد طفلك على تطوير مهارات حل المشكلات حتى يتمكنوا من التعامل مع المواقف الصعبة التي قد يواجهونها عبر الإنترنت) في المرتبة الأولى بوزن نسبي ١٠٠٪ بمتوسط حسابي٣.٠٠، وجاءت: (تستخدم تطبيق رقابة أبوية مثل Google Family Link أو Childnet وهو يساعدك في الحفاظ على أمان طفلك عبر الإنترنت، ومتابعة كيف يقضي طفلك الوقت على أجهزته) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي٢.٩٨.

نتائج التحقق من صحة فروض الدراسة الميدانية:

- ثبت صحة الفرض الأول للدراسة والذي ينص: "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين أسباب تفضيلهم لتلك اللعبة من وجهة نظر والديهم".
- ثبت صحة الفرض الثاني للدراسة والذي ينص :"توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى فاعلية التعلم التشاركي من خلال اللعب في(التفاعل والمشاركة في البيئة الافتراضية – البناء المعرفي – الرضا – استخدام شبكة الإنترنت كوسيلة للتعلم) من وجهة نظر والديهم.
- ثبت صحة الفرض الثالث للدراسة والذي ينص: "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة للعبة "عالم الإنترنت" التي تتناول موضوعات حول الأمن الرقمي للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظر والديهم.
- ثبت صحة الفرض الرابع للدراسة والذي ينص: "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين أسباب تفضيلهم لاستخدامها من وجهة نظرهم.
- ثبت صحة الفرض الخامس للدراسة والذي ينص: "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام والدي أطفال ما قبل المدرسة لمنصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية للطفل وبين مدى الاستفادة المتحققة لديهم من وجهة نظرهم.

ثانيًا: نتائج التحقق من صحة فروض الدراسة شبه التجريبية:

- ثبت صحة الفرض الساس للدراسة والذي ينص: "يوجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت"، وذلك لصالح التطبيق البعدي.
- ثبت صحة الفرض السابع للدراسة والذي ينص:" يوجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة باختلاف النوع (ذكور–إناث) في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة عالم الإنترنت، وذلك لصالح الذكور.

- ثبت صحة الفرض الثامن للدراسة والذي ينص: لا يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال ما قبل المدرسة بين التطبيقين البعدي والتتبعي على مقياس تنمية مفاهيم الأمن الرقمي للطفل بعد التعرض للعبة "عالم الإنترنت".

توصيات الدراسة المقترحة:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج يمكن للباحثة تقديم بعض المقترحات ذات الصلة بموضوع الدراسة، وذلك على النحو التالي:-

١- تنمية الوعي المجتمعي بأهمية وخطورة تعامل الطفل غير الآمن مع التقنيات الرقمية، حتى نقيم الوضع الراهن بصورة أكثر شمولية، والعمل على تطوير استراتيجيات برامج الوقاية منها.

٢- تفعيل دور التربية الإعلامية الرقمية للتصدي للجوانب السلبية لمخاطر البيئة الرقمية وخاصة لدى الأطفال من خلال الأنشطة الإعلامية بالمدارس، والاهتمام بإنتاج برامج للتوعية بمدى خطورتها.

٣- توعية الوالدين بكيفية التعامل الصحيح مع أطفالهم، وتخصيص جزء من وقتهم للحوار والمناقشة في شئونهم اليومية.

٤- إطلاق وتفعيل المبادرات القومية لتدعيم الاستخدام الآمن للإنترنت في الألعاب والتطبيقات المختلفة.

حدود الدراسة وما تثيره من دراسات مستقبلية:

١- دراسة تصورات الآباء والمعلمين حول المخاطر الرقمية لاستخدام الوسائط الرقمية ومواقع الشبكات الاجتماعية.

٢- دراسة مستويات المواطنة الرقمية من حيث الحقوق والمسؤوليات الرقمية لدى الأطفال.

٣- دراسة التربية الإعلامية الرقمية ومستويات محو الأمية الرقمية والوعي بأمن البيانات الرقمية لدى طالبات كليات الطفولة المبكرة.

مراجع الدراسة:

- أبوحطب وآخرون.(١٩٧٩). *تقنين اختبار رسم الرجل في البيئة السعودية*.مطبوعات مركز البحوث التربوية والنفسية.
- أبوزيد، أسماء(٢٠٢١).*الفضاء السيبراني، الرقمنة أبعادها وتأثيراتها على الأطفال*.مجلة خطوة، (٤٣)، ٣٧-٣٩.
- أبو شعيرة، خالد محمد.(٢٠٠٩). *سيكولوجية النمو الإنساني بين النظرية والمراهقة*.مكتبة المجتمع العربي.
- أبو عيطه، أسماء مسعد.(٢٠٢٢). *دور الآباء في مراقبة أطفالهم أثناء التعرض لمضامين تطبيقات الفيديو الترفيهية: دراسة كيفية لمنصتى تيك توك ويوتيوب*.مجلة البحوث الإعلامية، ٣ (٦٣).
- أحمد، إنجى خيرت.(٢٠٢٠)*تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري: دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من ٦ إلى ١٢ سنة*.مجلة بحوث كلية الآداب، (١٢٠).
- أحمد، سمر حسن.(٢٠٢١).*إدمان ألعاب الفيديو وعلاقتها بالتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*.مجلة كلية التربية، ٧٨٤(١٢٠).

- *أحمد، صباح يوسف.(٢٠١٥). برنامج للألعاب الإلكترونية لتنمية مفاهيم مجال الصحة والأمان لدى طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال"، مجلة الطفولة والتربية، ٧٠(٢٤)، ١٥-٦٧.*
- إبراهيم، محمد سعد.(٢٠٢١).*الحق في الخصوصية الرقمية في إطار ثورة البيانات وأنماط التدخلات التشريعية والدولية.مجلة البحوث والدراسات الإعلامية*، (١٥).
- إسماعيل، محمود حسن.(٢٠٠٣). *مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير*. الدار العالمية للنشر والتوزيع.
- الأحمري زهرة، باحاذق ورجاء سعيد.(٢٠١٦). *دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من ٥-٦ سنوات. مجلة رابطة التربية الحديثة، ٨(٢٧)١٤٥، -١٩٩.*
- البنا، هبه أحمد.(٢٠٢١)*فاعلية وحدة مقترحة لتنمية بعض مفاهيم ومهارات المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة.مجلة دراسات الطفولة والتربية*، (١٧)، ١٥١-٢١٤.
- بن سعد، خالد.(٢٠٠٥).أفلام العنف والإباحية وعلاقاتها بالجريمة.مكتبة الملك فهد الوطنية.
- نايف، جدعانه سلطان.(٢٠١٦).*أخلاقيات استخدام شبكات التواصل الاجتماعي من وجهة نظر مدرسي الإعلام والقانون في الجامعات الأردنية*.(رسالة ماجستير غير منشورة).جامعة الشرق الأوسط.
- الجدوع، هياء والبدوى، ثريا أحمد وآل سعود، نايف بن ثنيان.(٢٠٢٠).*النظريات وتطبيقاتها في بحوث الإعلام الرقمي "ويب المكتبات والألعاب الرقمية 3.0*.(ط.١)، الوكالة العربية للعلاقات العامة.
- جعفر.بلال.(٢٠٢٣). *مسؤولية الأولياء في حماية الطفل من أخطار البيئة الرقمية في الجزائر.مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، ٩*، (١)، ٢٩٢.
- جمال الدين، مروة محمود.(٢٠٢٣).*إدراك الآباء للقيم الأخلاقية المقدمة عبر القنوات الإلكترونية والمنصات الرقمية وعلاقته بسلوكيات الأطفال الاجتماعية.المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، ٢ (٨٤)، ٣٨١.
- حجازي، هند محمود.(٢٠١٨).*الطفل والتكنولوجيا، مجلة خطوة*، المجلس العربى للطفولة والتنمية، (٣٣).
- حسن، أحمد جمال.(٢٠٢٢).*تأثير المواطنة الرقمية للأبناء ووالديهم على الاتصال الأسري المباشر لديهم تحليل ثنائي باستخدام الترابط بين الممثل والشريك، مجلة البحوث الإعلامية*، ٢(٦١)، ١١.
- حسن، وسام محمد.(٢٠٢٣).*الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ٢٢ (٤).
- حسين، عزة جلال.(٢٠١٨). *تأثير فيديوهات الأطفال عبر اليوتيوب على سلوك أطفال مرحلة ما قبل المدرسة في إطار نظرية التعلم الاجتماعي.مجلة كليات الإعلام العربية*، (٥).
- حمد، بدر الدين على.(٢٠١٨).*تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل السوداني دراسة مسحية على عينة من أولياء الامور بولاية الخرطوم .مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية*، ٤ (٢).
- الأحمدى، إيمان عبد العزيز.(٢٠٢٠). *متطلبات إعداد المواطن الرقمي في ضوء رؤية المملة العربية السعودية ٢٠٣٠.المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمى، ١٧*، ٥٠٠.
- خضراوي، زين العابدين وعمران، خالد عبد اللطيف.(٢٠٢٠). *فاعلية برنامج في الدراسات الاجتماعية قائم على نظرية التعلم الاجتماعي باستخدام خرائط السلوك على تنمية مهارات التواصل الاجتماعي للتلاميذ الصم بالحلقة الإعدادية. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية*، (١٠).
- خلايفية، عمار ودحماني، محمد.(٢٠٢١).*الوالدية الرقمية الجيدة ودورها في حماية حقوق الأطفال الرقمية "دراسة نظرية تحليلية مجلة بحوث ودراسات في الميديا الجديدة*، ٢ (٤)، ٣٢.
- دشتى، فاطمة عبد الصمد وعزيزة، خضير اليتيم.(٢٠٢١).*أثر برنامج التوعية الرقمية على اكتساب طفل الروضة مهارات السلامة الرقمية المجلة التربوية جامعة الكويت*، ٣٥(١٤٠).
- الدهشان، جمال على.(٢٠١٨).تربية الطفل المصري في العصر الرقمي بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل.(بحث مقدم).المؤتمر الدولي الأول لكلية رياض الأطفال بناء طفل لمجتمع أفضل في ظل المتغيرات العالمية، كلية رياض الأطفال. جامعة أسيوط.
- الدهشان، جمال علي (٢٠١٩)*تنمية الذكاء الرقمي لدى أطفالنا آخر متطلبات الحياة في العصر الرقمي، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، ٢ (٤)، ٥١-٨٨.

- الديب، هبه أحمد.(٢٠٢٢).*التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية، دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية.المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ٢١ (٢).
- زكى، محمود محمد.(٢٠٢٤).*العوامل المنبئة بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين نحو بناء نموذج تفسيري للظاهرة، مجلة البحوث الإعلامية*، ٢ (٧١)، ١٠٦١- ١٠٦٦
- الزيودي، ماجد محمد.(٢٠١٥).*الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة.مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، ١٠(١).
- سالم، أسماء.(٢٠٢١). *فاعلية استخدام الإنفوجرافيك المتحرك في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة.مجلة الطفولة والتربية*، ٤٦ (١)، ٣٩٥- ٤٦٨.
- السمحان، منى عبدالله.(٢٠٢٠). *متطلبات تحقيق الأمن السيبراني لأنظمة المعلومات الإدارية بجامعة الملك سعود. مجلة كلية التربية*، (١١١)، ٣-٢٩.
- السيد، حسن نبيل.(٢٠١٩).*التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية وأثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتيًا لدى طلاب جامعة أم القرى، مجلة كلية التربية بنها*، ١٢ (٣٠)، ٤٩٧-٥٧٣.
- السيد، محمد إبراهيم وأحمد، وليد سعيد(٢٠٢٢). *قيم تعزيز الأمن الرقمي لدى طلاب الجامعات في مصر لمواجهة تحديات الثورة الرقمية، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية*، ١٦ (٥)، ٤٢٧-٣٤٠.
- الشحروري، مها حسني.(٢٠١٨).*الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة*.(ط.١).دار المسيرة.
- الشرارى، مسند سالم.(٢٠٢٠). *مخاطر استخدام الطلاب لمواقع التواصل الاجتماعي وطبيعية سلوكياتهم فيها من وجهة نظر معلميهم في المملكة العربية السعوية.مجلة البحوث التربوية والنفسية والاجتماعية*، ٣٩ (١٨٦)، ٤٤٩-٤٩٨.
- عامر، طارق عبد الرؤوف.(٢٠١٨).التعليم الإلكتروني(ط.١).دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
- عبد الرحمن، خديجة.(٢٠١٨).*التأثير السلبي لوسائل تكنولوجيا الاتصال الحديثة على تربية النشء من وجهة نظر أولياء الأمور للطلبة.مجلة جامعة النجاح للأبحاث، جمعية النجاح الوطنية*، ٣٢(١٠).
- عبد الله، فاطمةعبد الغني.(٢٠٢٣).*المسؤولية الأسرية تجاه تربية الأبناء لتحقيق السلامة الرقمية لهم رؤية تحليلية. مجلة كلية التربية*، ٣٨ (٨٦).
- عبدالحميد، جابر.(١٩٩٠).نظريات الشخصية البناء والديناميات والنمو، طرق البحث التقويم. دار النهضة العربي.
- عبد الحليم، محمود محمد.(٢٠١٧م).*آليات توجيه الأطفال المصريين* للتفاعل الواعي مع *وسائل الإعلام والتقنية الحديثة.مجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ١٦ (١)، ٤٢٩-٤٨٧.
- عبد الحليم، محمود محمد.(٢٠٢٢).*التوسط الأبوي في استخدام الأطفال للمواقع الإلكترونية وعلاقته بتعزيز ثقافة المواطنة الرقمية لديهم.المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ٢١ (٤)، ٥١٧-٥٦١.
- عبد الخالق، نشوى.(٢٠٢٠). *فعالية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات المواطنة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء معايير التكنولوجيا بالقرن الحادي والعشرين.مجلة الطفولة والتربية*، ٥، (٤١) ٢١٣-٢٤٤.
- عبد الرحيم.نسمة صفوت وآخرون.(٢٠٢٣).*البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية، مجلة دراسات في الإرشاد النفسي والتربوي*، ٦(٣٤)، ٢٧١.
- عبد العليم، محمد محمود.(٢٠١٧). *دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر شبكة الإنترنت: دراسة ميدانية في مدينة سوهاج بصعيد مصر. مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية، مركز جيل البحث العلمين*، ٤، (٣٦).
- عبد الواحد، إيمان عبد الحكيم(٢٠٢٠). *دور الأسرة في تحقيق الأمن الرقمي لطفل الروضة في ضوء تحديات الثورة الرقمية.مجلة دراسات في الطفولة والتربية*، (١٤)، ٦٥- ١١٨.
- عثمان، أماني خميس(٢٠١٨).*أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية .مجلة كلية التربية*، ٣٤، (١)، ١٢٦-١٦٠.
- على، سحر محمد(٢٠٢٣). *رؤية مقترحة لتربية والدية للمجتمع المصري على ضوء تداعيات العصر الرقمي. مجلة كلية التربية*، ٣٨ (٩)، ٤.
- عمر، حسام سمير.(٢٠٢١).*الرقمنة والطفل المخاطر المحتملة وآليات الحماية، مجلة خطوة*، (٤٢)، ٤.
- عوف، مروة محمد.(٢٠١٩).*استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها.المجلة المصرية لبحوث العلاقات العامة والإعلان*، (١٧).

- العيسى، خديجة علي سالم.(٢٠٢٤).درجة توافر مفاهيم الأمن الرقمي لدى تلاميذ الصفوف الأولى من وجهة نظر الوالدين. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، ٧(٢٧)، ١٣٥-١٦٢.
- غباري، ثائرأحمدو أبو شعيرة، خالد محمد.(٢٠١٥).*علم نفس التربوى وتطبيقاته*.(ط.١).مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.
- الكربي، نورة ناصر.(٢٠٢٣). *دور شبكات التواصل الاجتماعي في تحقيق الأمن الرقمي للطالب الإماراتي. جامعة واسط كوت، العراق.مجلة واسط للعلوم الإنسانية والاجتماعية، ١٩*(٥٥).
- مجاهد، فائز.(٢٠٢١). *مدى ممارسة أعضاء هيئة التدريس بجامعة عمران لأبعاد المواطنة الرقمية من وجهة نظرهم.مجلة كلية التربية والعلوم التطبيقية، ٣*(٢)، ٥١٣-٥٤١.
- مراد نسرين.(٢٠١٨).*الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين*.(رسالة ماجستير غير منشورة).جامعة المينا: كلية التربية النوعية.٥٤-٥٥.
- مطر، محمد السيد.(٢٠١٦). *ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية"، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة*، (٢٧)، ٢٠٥-٢٣٣.
- محمد، أحمد محمود.(٢٠٢٣).*إدمان الإنترنت وتأثيراته السلبية على الأطفال.مجلة الطفولة والتنمية. المجلس العربي للطفولة والتنمية*، (٤٧)، ١٦.
- محمود، أحمد جلال.(٢٠٢٠).*أثر التهديدات غير التقليدية للأمن على العلاقات الدولية المعاصرة: الأمن السيبرانى في الشرق الأوسط دراسة حالة من ٢٠١٠-٢٠٢٠م*.(بحث مقدم) مؤتمر مستقبل منطقة الشرق الأوسط رؤية مصر٢٠٣٠، القاهرة، جامعة عين شمس.
- منخرفيس، يمينه.(٢٠٢٣).*الجرائم الإلكترونية عبر مواقع التواصل الاجتماعي ذات الأبعاد الاجتماعية والأخلاقية، مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، ١٦*(١)، ١٢٩٩-١٣١٣.
- المنصوري، عارف محمد.(٢٠٢١).تقويم محتوى كتب التربية الوطنية بالحلقة الأخيرة من التعليم الأساسي بالجمهورية اليمنية في ضوء مفاهيم المواطنة الرقمية مجلة العلوم والتربية والدراسات الإنسانية، ٧(١٦)، ٣٥٦-٣٨٢.
- منهاج الأمان الرقمي والمواطنة(٢٠١٨، مايو).g.co/abtalinternet
- منصة صنف لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية(٢٠٢٤، مارس، ١٢).https://sannif.ae
- لعبة عالم الإنترنت(٢٠٢٤، فبراير، ١٢).www.arabianwomens.com
- الناصر، روان إبراهيم.(٢٠٢١). *واقع تعرض المراهقات لمخاطر العالم الرقمي في المجتمع السعودي دراسة مطبقة على عينة من طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الرياض. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، ٥*(١٣)، ٧٠.
- ناصر، نهى السيد أحمد(٢٠٢٠).*الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي، المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال*، (٣١)، ١٠٧.
- الهويمل.سعد عبد العزيز(٢٠٢٠)*فاعلية بيئة إلكترونية تكيفية في تنمية مهارات الأمن الرقمي والدافعية نحو التعلم الموجه ذاتيًا لطلاب الصف الثالث*.(رسالة دكتوراة غير منشورة).جامعة أم القرى.
- اليونيسيف.(٢٠١٧).*الأطفال في عالم رقمي. تقرير حالة أطفال العالم لعام ٢٠١٧م*، شعبة الاتصال التابعة لليونيسف. www.unicef.org/SOWC.2017,22

- Annansingh, F., & Veli, T. (2016). *An investigation into risks awareness and e-safety needs of children on the internet. Interactive Technology and Smart Education, 13*(2), 147-165.
- Abdulhaq, Etal.,(2024). *the role of parents in supporting early childhood and primary school education in the digital era, Indonesian Journal of Education (INJOE), 4* (3), 746.
- Bates,T.(2014)*Two design models for online collaborative learning :same or different,Online Learning and distance education resources 28*.Retrieved from: https://www.tonybates.ca/2014/11/28/two-design-models-for-online-collaborative-learning-same-or-different/
- Carver,D.(2012).*Book Review Learning Theory and Online Technologies*,The International Review of Research in Open and Distributed Learning 13(4), 324-326, Retrieved Form:http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/download/1340/2351.

- Emrah,Etal.,(2023) *An Investigation into the Levels of Digital Parenting, Digital Literacy, and Digital Data Security Awareness among Parents and Teachers in Early Childhood Participatory Educational Research,10*(5), 248-263.
- Fleer, M. (2016). *Theorising Digital Play: A Cultural-Historical Conceptualisation of Children's Engagement in Imaginary Digital Situations. International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 75-90.
- Feng, M., & Zhou, G. (2023). *Children's peer rejection trajectories and Internet gaming addiction: A five-wave growth mixture model. International Journal of Behavioral Development, 47*(5), 375–383. https://doi.org/10.1177/01650254231182966.
- Harasim,Linda.(2019).OnlineCollaborativeTheory,*RetrievedFrom:https//:www.lindaharasim.com /online- Collaborative-Learning/ocl-theory*.
- Harris D.B.(1963).Goodenough- *Harris Drawing Test.Harcourt.Brace And World,INC.*
- Hatleback, Eric N.(2018)"*The protoscience of cybersecurity."The Journal of Defense Modeling and Simulation , 15*(1), 6.
- Hayes, B., & Watling, D. (2022). "*The world we live in now": A qualitative investigation into parents', teachers', and children's perceptions of social networking site use.The British Journal of Psychological Society, 92*(1), 340-363.
- Jackson L. A. (2008). *Adolescents and the Internet. In D. Romer& P. Jamieson (Eds.) The changing portrayal of American youth in popular media* ,pp. 377–410.
- Juniper L.&Lovato. (2023).*Group-Level Frameworks for Data Ethics, Privacy, Safety and Security in Digital Environments.*(PhD). Faculty of the Graduate College, University of Vermont.
- Lamond, M., & Wood, L. (2022).*SOK: young children's cybersecurity knowledge, skills &practice: a systematic literature review. In Proceedings of the 2022 European Symposium on Usable Security* , 14-27.
- Livingstone, S., &Stoilova, M., (2020). *Data and privacy literacy: The role of the school in educating children in a datafied society. The handbook of media education research*, 413-425.
- Lock,J.,&Johnson,C.(2015).*Triangulating assessment of online collaborative Learning.Quarterly Review of Distance Education,16*(4),61
- Macaulay, P,Etal.,. (2019).*Subjectiveversus objective knowledge of online safety/dangers as predictors of children's perceived online safety andattitudes towards e-safety education in the UnitedKingdom*. J. *Child. Media* , 1–20
- McGregor, S.E., (2016).*Security by Obscurity": Journalists' Mental Models of Information Security." Quieting the Commenters: The Spiral of Silence's Persistent Effect* , 34-37.
- Milková, E., & Ambrožová, P. (2018). *Internet Use and Abuse: Connection with Internet Addiction. Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science, 11*(2), 22-28.
- Myers,R,F.(2019).*Family Fun,Fitness andConectedness,The Well-Balanced Family:Reduce Screen Time and Increase Family Fun, Fitness andConectedness* ,Book Baby.1.
- Nicolaidou, I., & Venizelou, A. (2020). *Improving children's E-safety skills through an interactive learning environment: A quasi-experimental study. Multimodal Technologies and Interaction, 4(*2), 10. https://doi.org/10.3390/mti4020010
- Navarro, J.L. (2022). *Laying the Foundation for Protective Digital Pare The Development of a Theoretical Framework, a Validated Measure of Parenting Attitudes, and a Person-Centered Analysis of Digital Parenting Styles,* The University of North Carolina at Greensboro.

- Rachel Etal.(2019), "*play in a digital world. How interactive digital games shape the lives of children's" ,American journal of play ,12*,(1),63.

-Ribble, M., & Bailey, G. (2017). *Digital citizenship in schools.: International Society for Technology in Education (ISTE), USA, Washington*, 18-38.

- Ron .(2017). *digital threats against journalists. in:Journalism after Snowden: the future of the free press in the surveillance state. Edited by: Emily Bell*, Taylor Owen, Smitha Khorana and Jennifer R. Henrichsen. Columbia University Press, 2017. PP. 240 : 257.

-Sakr, M., & Kucirkova, N. (2017). Parent-child moments of meeting in art-making with collage, iPad, Tuxpaint and crayons. International Journal of Education & the Arts, 18(2).
-Sadaghiani,A(2018).*Integrating Cybersecurity Education in K-6 Curriculum: Schoolteachers,IT Experts And Parents'Perceptions.(PH.D,University Of Phoenix.*
-Saltzstein&William. (2019).*Bluetooth Wireless Technology Cybersecurity and Diabetes Technology Devices." Journal of diabetes science and technology* ,1932296819864416.
-Throuvala, M. A& Kuss, D. J. (2021). *Policy recommendations for preventingproblematic internet use in schools: a qualitative study of parental perspectives*. *International journal of environmental research and public health*, *18*(9), 4522.
-Wright,R.D.(2014).*Student-Teacher Interaction In Online Learning Environments. IGIGlobal. Retrieved From:https://tinyurl.com/t9n997x*.
-Victor,Etal.,(2023). *Qianwen Ariel Xu and ThanapornBoonmee. Cybersecurity for children: an investigation into the application of social media. enterprise information systems , 17*(11) 1496–1525.
- Young,D.(2014).*A21St-Century model for teaching digital citizenship Educational Horizons, 92*,9-12.
-Yuliana.(2022)*The importance of cybersecurity awareness for children, La JIl, Department of International Law, Faculty of Law, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia, 4* (1), 41-48.

*** تم عرض أدوات الدراسة على السادة المحكمين (مرتبة أبجدياً حسب الدرجة العلمية)**:

١- أ.د. جمال النجار. أستاذ الصحافة بجامعة الأزهر.
٢- أ.د/ حازم البنا. أستاذ الإعلام بكلية التربية النوعية جامعة المنصورة.
٣- أ.د/ رجاء الغمري. أستاذ الإعلام المساعد بكلية اللغة والإعلام بالأكاديمية العربية بالإسكندرية.
٤- أ.د/ عادل عبدالغفار. أستاذ الإعلام بجامعة القاهرة، والعميد السابق لكلية الإعلام جامعة النهضة.
٥- أ.د/ فاتن الطنبارى. أستاذ الإعلام المتفرغ بكلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
٦- أ.د/ محمد معوض إبراهيم. أستاذ الإعلام المتفرغ جامعة عين شمس والعميد الأسبق لمعهد الجزيرة العالي للإعلام.
٧- أ.د/ محمود حسن إسماعيل. أستاذ الإعلام المتفرغ جامعة عين شمس والعميد السابق لمعهد الثقافة والعلوم بجامعة ٦ أكتوبر.
٨- أ.د/ نهى عاطف العبد. أستاذ ورئيس قسم الإذاعة والتليفزيون كلية الإعلام – جامعة بنى سويف.
٩- أ.د/ هالة كمال نوفل. أستاذ الإعلام والعميد السابق لكلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال – جامعة جنوب الوادي.
١٠- أ.د/ هاني سعد عطا. أستاذ علم النفس المساعد بقسم الدراسات النفسية للأطفال بكلية الدراسات العليا للطفولة – عين شمس.

Copyright © APRA 2024

All rights reserved.

None of the materials provided on this Journal or the web site may be used, reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or the use of any information storage and retrieval system, except as provided for in the Terms and Conditions of use of Al Arabia Public Relations Agency, without permission in writing from the publisher.

And all applicable terms and conditions and international laws with regard to the violation of the copyrights of the electronic or printed copy.

ISSN for the printed copy

(ISSN 2314-8721)

ISSN of the electronic version

(ISSN 2314-873X)

Egyptian Public Relations Association

(EPRA)

Egyptian National Scientific & Technical Information Network

(ENSTINET)

With the permission of the Supreme Council for Media Regulation in Egypt

Deposit Number: 24380 /2019

To request such permission or for further enquires, please contact:

APRA Publications

Al Arabia Public Relations Agency

Arab Republic of Egypt,
Menofia - Shiben El-Kom - Crossing Sabry Abo Alam st. & Al- Amin st.
Postal Code: 32111 - P.O Box: 66

Or

Egyptian Public Relations Association

Arab Republic of Egypt,
Giza, Dokki, Ben Elsarayat -1 Mohamed Alzoghpy St.

Email: jprr@epra.org.eg - ceo@apr.agency

Web: www.apr.agency - www.jprr.epra.org.eg

Phone: (+2) 0114 -15 -14 -157 - (+2) 0114 -15 -14 -151 - (+2) 02-376-20 -818

Fax: (+2) 048-231-00 -73

The Journal is indexed within the following international digital databases:

- The author should send an electronic copy of his manuscript by Email written in Word format with his/her CV.
- In case of accepting the publication of the manuscript in the journal, the author will be informed officially by a letter. But in case of refusing, the author will be informed officially by a letter and part of the research publication fees will be sent back to him soon.
- If the manuscript required simple modifications, the author should resent the manuscript with the new modifications during 15 days after the receipt the modification notes, and if the author is late, the manuscript will be delayed to the upcoming issue, but if there are thorough modifications in the manuscript, the author should send them after 30 days or more.
- The publication fees of the manuscript for the Egyptians are: 3800 L.E. and for the Expatriate Egyptians and the Foreigners are: 550 $. with 25% discount for Masters and PhD Students.
- If the referring committee refused and approved the disqualification of publishing the manuscript, an amount of 1900 L.E. will be reimbursed for the Egyptian authors and 275 $ for the Expatriate Egyptians and the Foreigners.
- Fees are not returned if the researcher retracts and withdraws the research from the journal for arbitration and publishing it in another journal.
- The manuscript does not exceed 40 pages of A4 size. 70 L.E. will be paid for an extra page for the Egyptians and 10 $ for Expatriate Egyptians and the Foreigners authors.
- A special 20 % discount of the publication fees will be offered to the Egyptians and the Foreign members of the Fellowship of the Egyptian Public Relations Association for any number of times during the year.
- Two copies of the journal and Five Extracted pieces from the author's manuscript after the publication.
- The fees of publishing the scientific abstract of (Master's Degree) are: 500 L.E. for the Egyptians and 150 $ for the Foreigners.
- The fees of publishing the scientific abstract of (Doctorate Degree) are: 600 L.E. for the Egyptians and 180 $ for the Foreigners. As the abstract do not exceed 8 pages and a 10 % discount is offered to the members of the Egyptian Public Relations Association. One copy of the journal will be sent to the author's address.
- Publishing a book offer costs LE 700 for the Egyptians and 300 $US for foreigners.
- One copy of the journal is sent to the author of the book after the publication to his/her address. And a 10% discount is offered to the members of the Egyptian Public Relations Association.
- For publishing offers of workshops organization and seminars, inside Egypt LE 600 and outside Egypt U.S. $ 350 without a limit to the number of pages.
- The fees of the presentation of the International Conferences inside Egypt: 850 L.E. and outside Egypt: 450 $ without a limitation of the number of pages.
- All the research results and opinions express the opinions of the authors of the presented research papers not the opinions of the Al-Arabia Public Relations Agency or the Egyptian Public Relations Association.
- Submissions will be sent to the chairman of the Journal.

Address:

Al Arabia Public Relations Agency,
Arab Republic of Egypt, Menofia, Shiben El-Kom, Crossing Sabry Abo Alam st. & Al- Amin st.
Postal Code: 32111 - P.O Box: 66
And also, to the Journal email: jprr@epra.org.eg, or ceo@apr.agency, after paying the publishing fees and sending a copy of the receipt.

Journal of Public Relations Research Middle East

It is a scientific journal that publishes specialized research papers in Public Relations, Mass Media and Communication ,after peer refereeing these papers by a number of Professors specialized in the same field under a scientific supervision of the Egyptian Public Relations Association, which considered the first Egyptian scientific association specialized in public relations, (Member of the network of scientific Associations in the Academy of Scientific Research and Technology in Cairo).

The Journal is part of Al-Arabia Public Relations Agency's publications, specialized in education, scientific consultancy and training.

- The Journal is approved by the Supreme Council for Media Regulation in Egypt. It has an international numbering and a deposit number. It is classified internationally for its both printed and electronic versions by the Academy of Scientific Research and Technology in Cairo. In addition, it is classified by the Scientific Promotions Committee in the field of Media of the Supreme Council of Universities in Egypt.
- The Journal has Impact Factor Value of 1.569 based on International Citation Report (ICR) for the year 2021-2022.
- The Journal has an Arcif Impact Factor for the year 2024 = 1.75 category (Q1).
- The Journal has an impact factor of the Supreme Council of Universities in Egypt for the year 2024 = 7.
- This journal is published quarterly.
- The journal accepts publishing books, conferences, workshops and scientific Arab and international events.
- The journal publishes advertisements on scientific search engines, Arabic and foreign publishing houses according to the special conditions adhered to by the advertiser.
- It also publishes special research papers of the scientific promotion and for researchers who are about to defend master and Doctoral theses.
- The publication of academic theses that have been discussed, scientific books specialized in public relations and media and teaching staff members specialized scientific essays.

Publishing rules:

- It should be an original Manuscripts that has never been published.
- Arabic, English, French Manuscripts are accepted however a one-page abstract in English should be submitted if the Manuscripts is written in Arabic.
- The submitted Manuscripts should be in the fields of public relations and integrated marketing communications.
- The submitted scientific Manuscripts are subject to refereeing unless they have been evaluated by scientific committees and boards at recognized authorities or they were part of an accepted academic thesis.
- The correct scientific bases of writing scientific research should be considered. It should be typed, in Simplified Arabic in Arabic Papers, 14 points font for the main text. The main and sub titles, in Bold letters. English Manuscripts should be written in Times New Roman.
- References are mentioned at the end of the Manuscripts in a sequential manner.
- References are monitored at the end of research, according to the methodology of scientific sequential manner and in accordance with the reference signal to the board in a way that APA Search of America.

Journal of PR esearch Middle East

Journal of Public Relations Research Middle East
(JPRRME)
Scientific Refereed Journal
Fifty-fourth Issue - Part 1 - Twelfth Year - October/December 2024

Founder & Chairman
Dr. Hatem Moh'd Atef
EPRA Chairman

Editor in Chief
Prof. Dr. Aly Agwa
Professor of Public Relations & former Dean of Faculty of Mass Communication - Cairo University
Head of the Scientific Committee of EPRA

Editorial Manager
Prof. Dr. Mohamed Moawad
Media Professor at Ain Shams University & former Dean of Faculty of Mass Communication - Sinai University
Head of the Consulting Committee of EPRA

Editorial Assistants
Prof.Dr. Rizk Abd Elmoaty
Professor of Public Relations
Misr International University

Prof.Dr. Mohamed Alamry (Iraq)
Professor & Head of Public Relations Dep.
Mass Communication Faculty
Baghdad University

Dr. Thouraya Snoussi (Tunisia)
Associate Professor of Mass Communication &
Coordinator College of Communication
University of Sharjah (UAE)

Dr. Fouad Ali Saddan (Yemen)
Associate Professor & Head Dep. of Public Relations
Faculty of Mass Communication
Yarmouk University (Jordan)

Dr. El-Sayed Abdel-Rahman
Associate Professor & Head Dep. of Public Relations
Mass Communication Faculty - Suez University

Dr. Nasr Elden Othman (Sudan)
Associate Professor of Public Relations
Faculty of Mass Communication & Humanities Sciences
Ajman University (UAE)

Public Relations Manager
Alsaeid Salm

Arabic Reviewers
Ali Elmehy
Dr. Said Ghanem

Address
Egyptian Public Relations Association
Arab Republic of Egypt
Giza - Dokki - Ben Elsarayat - 1 Mohamed Alzoghpy Street
Publications: Al Arabia Public Relations Agency
Arab Republic of Egypt
Menofia - Shiben El-Kom - Postal Code: 32111 - P.O Box: 66

Mobile: +201141514157
Fax: +20482310073
Tel: +2237620818
www.jprr.epra.org.eg
Email: jprr@epra.org.eg - ceo@apr.agency

Advisory Board **
JPRR.ME

Prof. Dr. Aly Agwa (Egypt)
Professor of Public Relations and former Dean of the Faculty of Mass Communication, Cairo University

Prof. Dr. Thomas A. Bauer (Austria)
Professor of Mass Communication at the University of Vienna

Prof. Dr. Yas Elbaiaty (Iraq)
Professor of Journalism at the University of Baghdad, Vice Dean of the Faculty of Media and Information and Humanities, Ajman University of Science

Prof. Dr. Mohamed Moawad (Egypt)
Media professor at Ain Shams University & former Dean of Faculty of Mass Communication – Sinai University

Prof. Dr. Abd Elrahman El Aned (KSA)
Professor of Media and Public Relations, Mass Communication Faculty - Imam Muhammad Bin Saud Islamic University

Prof. Dr. Mahmoud Yousef (Egypt)
Professor of Public Relations - Faculty of Mass Communication, Cairo University

Prof. Dr. Samy Taya (Egypt)
Professor and Head of Public Relations Faculty of Mass Communication - Cairo University

Prof. Dr. Gamal Abdel-Hai Al-Najjar (Egypt)
Professor of Media, Faculty of Islamic Studies for Girls, Al-Azhar University

Prof. Dr. Sherif Darwesh Allaban (Egypt)
Professor of printing press & Vice- Dean for Community Service at the Faculty of Mass Communication, Cairo University

Prof. Dr. Othman Al Arabi (KSA)
Professor of Public Relations and the former head of the media department at the Faculty of Arts – King Saud University

Prof. Dr. Abden Alsharef (Libya)
Media professor and dean of the College of Arts and Humanities at the University of Zaytuna – Libya

Prof. Dr. Waled Fathalha Barakat (Egypt)
Professor of Radio & Televosion and Vice- Dean for Student Affairs at the Faculty of Mass Communication, Cairo University

Prof. Dr. Tahseen Mansour (Jordan)
Professor of Public Relations & Dean the Faculty of Mass Communication, Yarmouk University

Prof. Dr. Ali Kessaissia,(Algeria)
Professor, Faculty of Media Science & Communication, University of Algiers-3.

Prof. Dr. Redouane BoudJema,(Algeria)
Professor, Faculty of Media Science & Communication, University of Algiers-3.

Prof. Dr. Hisham Mohammed Zakariya, (Sudan)
Professor and Dean of the College of Communication at Al Qasimia University in Sharjah, Former Dean of the Faculty of Community Development at the University of the Nile Valley, Sudan.

Prof. Dr. Abdul Malek Radman Al-Danani,(Yemen)
Professor, Faculty of Media & Public Relations, Emirates Collage of Technology, UAE.

** Names are arranged according to the date of obtaining the degree of a university professor.

Journal of PR Research Middle East

Journal of Public Relations Research Middle East
Scientific Refereed Journal - Supervision by Egyptian Public Relations Association - Twelfth Year - Fifty-fourth Issue - Part 1 - October/December 2024
IF of the Supreme Council of Universities 2024 = 7 ICR IF 2021/2022 = 1.569 Arcif Impact Factor 2024 = 1.75

Abstracts of Arabic Researches:

- ***Prof. Dr. Abdulmalek Aldanani*** - *Liwa College - Abu Dhabi*
  Dr. Khalid Abd Allah Ahmed Dirar - *Liwa College - Abu Dhabi*
  Dr. Amor Ben Amor - *Liwa College - Abu Dhabi*
  Academic Qualification in the Field of Public Relations in Arab Universities: An Applied Study on a Sample of Study Plans for Public Relations Bachelor's Programs 7

- ***Associate Prof. Dr. Rasha Abdel Rahman Hegazy Ibrahim*** - *Higher International Institute of Media*
  Egyptian Audience's Attitude toward Using of Video Marketing on Social Media and its Impact on Purchasing Behavior: A Study within the Framework of Media Richness Theory 9

- ***Associate Prof. Dr. Salwa Ali Ibrahim Al-Gayyar*** - *Port Said University*
  The Effect of Pre-school Children's Exposure to the Internet World Game on Developing some of their Digital Security Concepts: A Study in the Frame of their Parents' Usage of the Sannif Platform 10

- ***Associate Prof. Dr. Amira Saber Mahmoud Ahmed Mohameden*** - *Tanta University*
  Communicators' Attitudes towards Employing Artificial Intelligence Applications in Television Programs Production 12

- ***Dr. Abdul Rahman Ibrahim Al-Jahili*** - *Imam Muhammad Bin Saud Islamic University*
  Saudi Youth's Exposure to Electronic Advertisements via Social Media: A Field Study Applied to Students of Imam Muhammad ibn Saud Islamic University 13

- ***Dr. Eman Sayed Ahmed Elsayed Mousa*** - *Ain Shams University*
  Factors Affecting Consumers' Attitudes towards Advertising via Podcast Technology and their Relationship to Consumers' Behavioral Response: A Field Study on the Millennial Generation in Egypt 14

(ISSN 2314-8721)
Egyptian National Scientific & Technical Information Network
(ENSTINET)
Egyptian Public Relations Association
(EPRA)
With the permission of the Supreme Council for Media Regulation in Egypt
Deposit Number: 24380 /2019
Copyright 2024@APRA
www.jprr.epra.org.eg