عبرني

حملة إعلامية/توعوية

عن تأثير التكنولوجيا على الأطفال

إعداد الطالبات:

شيخة السليطي/200902835

مريم فخرو/200900464

جيهان عاشور/200751012

تحت إشراف الدكتور

د.محمود قلندر

العام الدراسي

2015/2014م

مقدمة

مشكلة البحث- وخلفياته
مراجعة المصادر الأولية والثانوية

مقدمة:

منذ أن وجد الإنسان على سطح الأرض، وهو في عملية اتصال مستمرة ومتطورة مع غيره من البشر من ناحية والبيئة المحيطة به من ناحية أخرى.

وقد مرّت البشرية خلال محطات تاريخية محددة ، تركت كل مرحلة بصمات واضحة على مسيرتها منذ آلاف السنين، فإذا كان اكتشاف الكتابة والطباعة والكهرباء والثورة الصناعية والثورة التكنولوجية ...إلخ، محطات سابقة، فالمحطة التي يحياها المجتمع المعاصر اليوم هي ثورة المعلومات والاتصالات. فقد شهد القرن العشرون تطورًا مذهلاً في ميدان الاتصال الجمعي وخاصة فى ميدان الإعلام المرئي (التلفزيون) الذي كان امتدادًا لما أحرزه الإنسان من انتصارات في سبيل التغلب على ما يفصل بينه وبين أخيه الإنسان من حواجز وسدود، وهذه الثورة لها أبعادها التكنولوجية والاقتصادية والثقافية والأخلاقية التي غيّرت ولا زالت تغيّر الكثير من جوانب البناء الاجتماعي للمجتمع المعاصر المتقدم منه والنامي. ومن ثم نتج عن هذه الثورة الجديدة عدد من الظواهر الاجتماعية والتكنولوجية كظاهرة "العولمة" وظاهرة "الأقمار الصناعية" وظاهرة "الإنترنت" وغيرها.

مشكلة البحث:

لقد أدى التطور التكنولوجي الذي يشهده عالمنا إلى اختراع أجهزة وألعابٍ مختلفة في متناول شرائح المجتمع، بما فيهم الأطفال الصغار في سنوات الطفولة المبكرة (من 2 إلى 6 سنوات) حيث أصبحت هذه الأجهزة مثل(الألواح الإلكترونية "أيباد"، التلفاز ، الهواتف الذكية ، الألعاب الإلكترونية...إلخ) وسيلة الترفيه الأولى لدى هذه الفئة من الأطفال ولكن هذه الأجهزة تشكل خطراً على الصحة والسلوك والعلاقات الاجتماعية لدى الأطفال.

أدبيّات البحث:

مراحل تطور (ألعاب الأطفال الإلكترونية): -

بمرور الزمن تغير شكل الألعاب الإلكترونية، فكانت فى البداية قيام مجموعة من المبرمجين الصغار بابتكار بعض الألعاب للتسلية ، ولكن مع مرور الوقت تطور الأمر وأصبح يتطلب فريقاً هائلاً من المبرمجين والمصممين من أجل إنتاج الألعاب الإلكترونية، ليس هذا فقط، بل وأيضا العمل اليومي على تطوير ذلك والابتكار فى تصميم الألعاب الإلكترونية.

والجدير بالذكر أنه فى الفترة الأخيرة نشأت شركات متخصصة فى هذا المجال، تعمل على ابتكار هذه التكنولوجيا وإعدادها إعداداً جيداً ،حيث يقوم فريق من الأطفال باختبار اللعبة ، ثم بعد ذلك ينتهي دور هذه الشركة المصنعة أو المبرمجة، وينتقل إلى شركة أخرى وهي الشركة الخاصة بالتسويق للمنتج أو الشركة التي تقوم بنشر الدعاية والإعلان ، وقد تكون شركة التسويق منفصلة عن شركة الدعاية والنشر(نمرود،2008)

مع أن هذه الألعاب الإلكترونية يوجد منها المفيد الجيد للطفل، والذي بدوره يرفع مستوى الذكاء لدى الطفل ، وينمي الذكاء لديه ، إلا أننا على الجانب الآخر نجد منها ألعاباً تعمل على تعليم الطفل العنف ، وألعاباً تدعو إلى الإلحاد ، وألعاباً تصف المسلمين وتصنفهم على أنهم إرهابيون.

وخلاف ذلك نجد كثيراً من الأطفال يميل إلى العزلة حيث إنه يرى فى هذه الألعاب الشيء الكامل له فى حياته، ولا يريد أن يخرج إلى المجتمع المحيط به، وهذه إحدى آثار الألعاب الإكترونية السلبية، بخلاف تعليم الأطفال الألفاظ البذيئة والتي بدورها تكون من ضمن تصميم الألعاب الإكترونية.

اللعب وأهميته للنمو الطبيعي للطفل: -

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرًا أو كبيرًا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب فرديًا أو جماعيًا، منظمًا أو تلقائيًا كما يكون كذلك موجهًا أو ذاتيًا(الموسوعة العربية،2004)

ويعد اللعب مظهرًا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوه ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل والنوم. وليس معنى ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم، فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي.

ونجد فى هذا أن اختلاف الألعاب قديما عن الحديث اختلافا واسعا. فقد كانت الألعاب المنتشرة على مستوي البلدان العربية والأجنبية قديما متشابهة مثل لعبة الأرجيحة التي كان يعشقها الصغار أو لعبة الغميضة التي كان يفرح بها الأولاد بالجري من مكان إلى مكان أو أن يلهو الأطفال فى الألعاب التي يكون بها ألغاز يقوم كل طفل بحلها.

ولكن فى العصر الحديث وتأثير التكنولوجيا في الألعاب نجد أن الطفل يصنف كل حسب هوايته فى الألعاب التي يحبها فنجد أطفالاً تميل إلى لعب الألعاب الاستراتيجية وأطفالاً أخرى تميل

إلى الألعاب التي بها عنف واضح مثل القتال أو المصارعة، ونجد أطفالاً أخرى تهوى الألعاب التي تمني الذكاء مثل الشطرنج وغيره من الألعاب التي تعمل على تنمية الذكاء(علوش،2006)

مدى تأثير الإلكترونيات على صحة الأطفال الجسمية (الألعاب الإكترونية – والألواح الذكية - الهواتف الذكية):-

تتناول كثير من المصادر أثر المخترعات الإلكترونية الحديثة على صحة الممارسين والمستخدمين. حيث يتضح من خلالها أنه توجد تأثيرات قوية على صحة الأطفال، منها الجلوس فترات طوية أمام الألعاب على أجهزة الكمبيوتر فقد يصاب الطفل بضرر فى العين أو يصاب بضرر فى العمود الفقري نظرا لجلوس الطفل فترات طويلة أمام الأجهزة سواء كانت أجهزة كمبيوتر أو الألواح الذكية أو الهواتف الذكية التي هي أكثر انتشاراً بين الأطفال في هذه الأيام نظراً لخفتها فى الاستخدام الخاص بالألعاب وأيضا وسيلة اتصال بينه وبين أفراد آخرين وسوف نقوم بطرح عدة نقاط خاصة بهذا الموضوع **وهى كالتالى:**

ألعاب الفيديو:

يتحكم في لعبة الفيديو حاسوب بالغ الصغر يُسمى المعالج الدقيق، ولكل لعبة إلكترونية برنامج حاسوبي (مجموعة من التعليمات للحاسوب)، ويتصل أغلب هذه الألعاب بشاشة للرؤية يطلق عليها شاشة الفيديو، ولهذا السبب فإنّ هذه الألعاب تسمى ألعاب الفيديو، فلأغلب هذه الألعاب تأثيرات مرئية مبهجة سريعة التغير مع تأثيرات صوتية معقدة، وكثير منها مبرمج في نماذج ثابتة على ألحان حربية أو أصوات رحلات الفضاء. وهناك صور مختلفة لألعاب الكلام، ويفتتح اللاعبون اللعب بالضغط على زر معين، واستخدام روافع تُسمِّى عصا التحكم، ويلعب الناس بعضهم ضد بعض أو ضد الحاسوب نفسه(نمرود، 2008)

وتُصمم أكبر الألعاب الإلكترونية للمؤسسات التجارية، وقد تُلعب في غرفة ألعاب تُسمى الممر المسقوف، تشغل ألعاب الأروقة بالعملات المعدنية وبها أكثر البرامج تعقيدًا، يشابه العديد من هذه الألعاب محاكيات الطيران الإلكترونية التي تستخدم في تدريب الطيارين، وبعض الألعاب الإلكترونية متناهية الصغر بحيث تُركب في ساعة يد مثلاً، وتُلعب أغلب ألعاب الفيديو المنزلية على وحدات متصلة بجهاز تلفاز، ويوجد لكل لعبة برنامج حاسوب خاص بها على خرطوشة تُدخل في الوحدة، وتتكون بعض الوحدات من حاسوب منزلي يمكنه معالجة أنواع كثيرة من المعلومات، بينما تُستخدم بعض الوحدة، وتتكون بعض الوحدات الأخرى لأغراض ألعاب الفيديو، ويمكن إمساك الألعاب الصغيرة الحجم، الأيادي أثناء اللعب.

ألعاب الكمبيوتر(الحاسب الآلي):

هي نوع من ألعاب الفيديو إلا أنها تتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتمادها على الحاسب في ممارستها ، بالإضافة إلى ذلك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة، وتتميز ألعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض تصبح أكثر جاذبية(الشحروري،2007) وهي:

- القواعد.
- الصراع، والمنافسة، والتحدي، والعارضة.
- الأهداف والغايات.
- التفاعل.
- النتائج ورجع الصدى.
- التمثيل والمحاكاة.

الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهي نشاط ذهني بالدرجة الأولى تشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصا قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسوب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللعب ، وقد يكون وحدة أو بالمشاركة(الرمادي،2008)

من الطفل ؟

لأغراض هذه الحملة، استخدمنا تعريف الطفل حسب اليونيسف، وهو:"الشخص دون سن الثامنة عشرة".(يونيسف,1989). ولكن لأغراض هذه الدراسة في جانبيها: البحث الميداني والحملة التوعوية، تم التركيز على الفئة العمرية من عامين إلى ستة أعوام.

الدراسات السابقة: تأثير الأجهزة الإلكترونية على صحة الطفل الجسمية والنفسية:

الدراسة الأولى:

بعد المراجعة لعدد من المصادر حول أثر الأجهزة الإلكترونية على الأطفال ، يمكن الإشارة إلى بعضها على النحو التالي:

الدراسة الأولى بعنوان (الأطفال الصغار في العصر الرقمي) لـ كيم عام 2013، عن تأثير الأجهزة الإلكترونية على صحة الطفل الجسمية والنفسية والتي تشير إلى أن 40% من الأطفال من سن الثانية إلى الرابعة يستخدمون الهواتف الذكية و الألواح الذكية و ال I pod وغيرها كوسيلة تسلية. و كذلك تأكد الدراسة أن 90% من الآباء يقولون أن أطفالهم دون سن الثانية يشاهدون بعض الأشكال على الشاشات الإلكترونية.

و تضيف الدراسة أنه في السبعينات من القرن الماضي كان تعرض الأطفال أقل للشاشات والأجهزة الإلكترونية حيث كان تعرضهم يبدأمن سن الثانية ولشاشة التلفاز فقط. بالإضافة إلى أن هناك الكثير من الآباء في الولايات المتحدة الأمريكية يشعرون بالخطر حول تعرض أطفالهم المبكر للإلكترونيات.

نمو المخ:

و لأن تعرض الأطفال دائماً للإلكترونيات يعزلهم عن أي تفاعل حسي آخر، وذلك قد يعوق نمو وتطور ذهن الطفل و نمو الجسم بشكل عام.

مشاكل النوم:

قد أشارت الدراسات إلى أنه هناك علاقة بين مشاكل النوم في سن ما قبل المدرسة و استخدام الإلكترونيات والتعرض للشاشات ، فقد أوضحت أن التوقيت (الليل/النهار) أي الساعات المقضية على (الإلكترونيات والتلفزيون وأقراص الفيديو الرقمية و أجهزة الحاسوب والألعاب و الأجهزة المحمولة) إضافة إلى محتوى هذه الوسائل من عنف وغيره يؤثر على مقدار الزيادة في النوم.(kim,2013)

الدراسة الثانية:

بعنوان (تأثير الإعلام الإلكتروني على الأطفال) لـ رأي عام 2010

أولاً: حجم التعرض للإعلام:

توصلت مؤسسة كايسر Kaiser الوطنية للأسرة في الولايات المتحدة الأمريكية في استبيان لها أنه يصل متوسط استخدام الأطفال لوسائل الإعلام من سن الثامنة إلى الثامنة عشر إلى ست ساعات وإحدى وعشرين دقيقة يومياً. كذلك إجمالي وقت تعرض الأطفال لوسائل الإعلام المختلفة يفوق أي نشاط آخر في اليوم عدا النوم.

ثانياً: الإعلام والسمنة المفرطة لدى الأطفال
تقول الدراسة إن هناك ارتباطاً قوياً بين السمنة المفرطة و اللعب بالألعاب الإلكترونية ، حيث تتضاعف خطورة تعرض الطفل للسمنة المفرطة في كل ساعة يقضيها على الألعاب الإلكترونية.(Ray,2010)

الدراسة الثالثة:

الدراسة الثالثة بعنوان(تأثير التكنولوجيا على تطور الجهاز الحسي والحركي لدى الأطفال) لـ روان عام 2013 تؤكد الدراسة على ضرورة عدم بقاء الطفل لساعات طويلة أمام شاشة التلفاز أو أي أجهزة ألعاب الكترونية أخرى .

تقول الدراسة إن الأطفال دون سن المدرسة يقضون حوالي ثماني ساعات يومياً في وسائل الترفيه التكنولوجية و تؤكد الدراسة أن 65% من هؤلاء الأطفال يملكون جهاز تلفاز في غرف نومهم و 50% من المنازل بشمال الولايات المتحدة الأمريكية يكون فيها التلفاز مفتوحاً طوال اليوم.

و لاسيما تأثير تلك الأجهزة التي أصبحت تملأ حياة أطفالنا والتي يعتمدون عليها في الترفيه مثل الأيباد ، والتي تحد من قدراتهم الإبداعية وتضعف قدرتهم على الخيال مما يحد من حصولهم على جهاز حسي أمثل و تطور حركي مناسب و بطء في التعلم . دعا ذلك فرنسا بأن تمنع جميع القنوات التلفزيونية الخاصة بالأطفال دون سن المدرسة. بالإضافة إلى العنف الموجود على برامج الأطفال والذي ثبت تأثيره السلبي على الطفل مما يجعل الطفل عنيفاً، دعا ذلك الولايات المتحدة الأمريكية إلى تصنيفها كخطر على الصحة العامة.

وفي عام 2001 أطلقت الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال بيان يوصي بأن الأطفال دون الثانية يجب ألا يستخدموا التكنولوجيا بأنواعها. كما شددت أنه يجب على الآباء تحديد ساعة أو ساعتين لاستخدام التكنولوجيا للأطفال الأكبر من الثانية، ولكن الآباء عادة ما يعرضون أطفالهم للألعاب والتلفاز لثماني ساعات يومياً.

هناك ثلاثة أسباب تجعل الطفل سليماً جسمياً ونفسياً وهي الحركة و اللمس و التواصل التفاعلي مع الآخرين. فالحركة واللمس والتفاعل تتكون من مدخلات حسية مهمة في تطور الجهاز الحسي

والحركي لدى الأطفال، وتحث الدراسة أيضاً على أهمية لعب الأطفال لأربع ساعات على الأقل في الخارج و التي يظن كثير من الآباء أنها غير آمنة للأطفال.(Rowan,2013)

الدراسة الرابعة:

و في مقالة بعنوان (خطر التكنولوجيا على الأطفال) لـ ايفانس لهذا العام 2014 تقول : تؤكد الدراسات أن 83% من الأطفال الذين تقل أعمارهم عن سنتين يستخدمون الهواتف الذكية. بالرغم من صغر سن هؤلاء الأطفال إلا أنهم يقبلون على استخدام التكنولوجيا الحديثة مثل الهواتف الذكية والأي باد.

وتؤكد الدراسات أن لهذه الأجهزة تأثيراً على الخلايا العصبية للأطفال خاصة في أول عامين. كما أن لهذه الأجهزة تأثيراً على تواصل الأبناء مع آبائهم والتعلم منهم خاصة أن معظم الآباء يكونون مشغلولبن عن أطفالهم ولايقضون وقتا طويلا معهم نظرا للظروف المعيشية الصعبة في الوقت الحالي.

وعلى الرغم من هذه المخاطر فإننا نجد الكثير من الآباء يوفرون مثل هذه الأجهزة إلي أبنائهم من أجل تسليتهم حتى لا يبكون، كما أنه من الصعب أن تقنع طفلك بعدم استخدام مثل هذه الأجهزة والتي أصبحت جزءاً من حياتنا ونستخدمها بصورة مستمرة في حياتنا اليومية.(ايفانس،2014)

تأثير الإلكترونيات على الجانب السلوكي للطفل:

الدراسة الأولى :

هي دراسة للدكتورة نجلاءالجريد بعنوان "أجهزة التقنية الحديثة شغلت ابناء المجتمع المسلم" ، والصادرة عام 2013 وفي تلك الدراسة تؤكد الدكتورة (الجريد, 2013) عضو هيئة تدريس بجامعة الطائف، أن الأجهزة الذكية لها تأثيرها الواضح على الأطفال إذا ما قارنّا تصرفاتهم وتعلّمهم أمورهم بغيرهم من الأقران الذين لم يستخدموه سواء من الناحية الحركية والنمويّة والإدراكية والمهارية والاجتماعية وحتى العاطفية والوجدانية فلو أجرينا مقارنة فيما ذُكر بين طفل نشأ بين أحضان الأجهزة الذكية وآخر لم ينشأ عليها لكان واضحاً الاختلافات والفروقات في جميع ما ذكرت فمن ناحية الحركة فقد تيبست حركات من هم بأيديهم الأجهزة الحديثة وتجمدت أطرافهم واقتصرت حاسة البصر والسمع وتركيز العين وحركة الأصابع وانتفت الحركة الرياضية الضرورية لهم، وإذا ما ذكرنا ناحية النمو فقلَّ من يستخدم هذه الأجهزة الذكية نجده يلتزم بالنوم المبكر والاستيقاظ المبكر وهذا لا يخفى على الجميع فيه تأخير واضح على النمو السليم للجسم، وإذا

ما ذكرنا الناحية الإدراكية فنجد أن مستخدمها تقلصت إدراكاته فقط على الألعاب والبرامج الإلكترونية ونجده قد فرط في إدراك غيرها، أما من الناحية المهارية فأيضاً نجد مستخدم هذه الأجهزة قد ترك كثيراً من المهارات الضرورية حتى مما وصى بها رسول الله صلى الله عليه وسلم مثل الرماية والسباحة واكتفى بتعلمه لهذه الأجهزة .

وواصلت الدكتورة نجلاء قائلة: أما إخفاق الطفل عن تكوينه للعلاقات الاجتماعية بسبب هذه الأجهزة فحدّث ولا حرج، فنجد الطفل قد اكتفى بإمساكه لهذه الأجهزة تاركاً أقرانه يلعبون بعيداً عنهم، أما بالنسبة للناحية العاطفية فقد يُكَون الطفل صداقة بينه وبين صورة كرتونية داخل الجهاز تكون هذه الصورة أحب إليه من أقرانه، ثم تجد الطفل المنهمك. على هذه الأجهزة قد ضيّع كثيراً من أوقات الصلوات وأوقات الفضيلة بسبب الاندماج مع ما تصوره هذا الأجهزة الحديثة من أمور خيالية ليس لها من الصحة من شيء، فنجد أن كل النواحي التربوية والفكرية فعلاً قد انعدمت أو كادت تنعدم، نسأل الله أن يهدينا ويهدي أبناءنا لما فيه من الصواب والصلاح .

الدراسة الثانية:

أما الدكتور (العيسى, 2013) استشاري أمراض الأطفال وحديثي الولادة بمستشفى الحمادي بالرياض فقال في دراسته بعنوان أجهزة التقنية الحديثة شغلت أبناء المجتمع المسلم والمنشورة عام 2013: إن انتشار أجهزة الحاسوب (الكمبيوتر) والهواتف المحمولة (الجوال) والألعاب الإلكترونية وما سبقها من أجهزة التلفاز المتطورة والمذياع وما تبعها من أجهزة (الآيباد) وما شابهه قد حققت نجاحاً كبيراً في فتح آفاق التواصل الاجتماعي ولكنه من جهة أخرى أصبح سيفاً ذا حدين، ولقد سمحت هذه الأجهزة باطلاعنا على آخر تطورات العالم في الطب والثقافة والفنون والعلوم، كما سمحت لنا بالاتصال مع أفراد العائلة والأصدقاء المسافرين عبر القارات بسهولة، كما كان لها دور سيئ الأثر في الأسرة والمجتمع عند استخدامها دون رقيب أو حسيب. واليوم نتحدث عن أطفالنا وهم عماد الأسرة وأمل المستقبل. لندخل إلى حياة إحدى الأسر في مجتمعنا اليوم ونرى تفاصيل يوميات هذه الأسرة وما تأثير وسائل التواصل الاجتماعي الكثيرة والمتعددة على حياة الأطفال؟ ففي المنزل الواحد اليوم تجد كل فرد يحمل جوالاً على الأقل وأحياناً اثنين أو ثلاثة كما تجد الكثير من أجهزة الكمبيوتر وألعاب الفيديو وشاشات التلفاز وتنتشر هذه الأجهزة في كل غرف المنزل .

وتظهر النتائج سريعاً عندما يلاحظ الأهالي أن الطفل متأخر عن أقرانه في الكلام والتعامل مع الغير لا يحسن نطق الكلمات بلغة مفهومة، ليست لديه شهية للطعام، وعنيف، وعصبي المزاج، وغير قادر على الاندماج أو المشاركة بالألعاب مع الأطفال الآخرين وتظهر ضرورة طلب استشارة الطبيب، وكثيراً ما راجعني آباء خائفون يتساءلون هل طفلنا مريض؟ هل هو بحاجة إلى علاج نفسي؟ أو أدوية مهدئة؟ أو فيتامينات فاتحة للشهية؟ ويأتي البعض وقد وضع تشخيصاً مبدئياً فيسأل هل طفلي مصاب بداء التوحد؟ الحقيقة وبعد تعاملي مع الكثير من الحالات المشابهة في مجتمعنا

وجدت أن هؤلاء الأطفال ليسوا مرضى نفسيين وليسوا مصابين بداء التوحد الذي بات واسع الانتشار عالمياً، هؤلاء الأطفال هم نتيجة ازدهار وسائل التواصل الاجتماعي الإلكترونية وتراجع العلاقات الأسرية الصحية وكل ما يحتاجون إليه هو المزيد من الاهتمام الأسري والتخاطب المستمر والتفاعل مع كل أفراد العائلة والمزيد من الحب والحنان الأبوي من كلا الأبوين معاً.

الدراسة الثالثة:

الدراسة الثالثة هي للدكتور أحمد مجدوب المستشار بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة (أحمد المجدوب، 1425) ، وفيها تحدث عن عن بعض الآثار السلبية لألعاب الأيباد فقال: إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

الدراسة الرابعة:

تؤكد الدراسة بعنوان (الطفل، الأجهزة اللوحية وتطور العقل) لـ بيلتون في عام 2013 أنه يلجأ الكثير من الآباء إلى إعطاء الأجهزة اللوحية واللاب توب لأطفالهم من أجل أن يبقوهم في صمت ويتجنبوا الازعاج خاصة عندما يكونون في أماكن عامة مثل المطاعم .

أكدت أبحاث دكتور جاري سمول مدير مركز طول العمر في جامعة كاليفورنيا في لوس أنجلوس أن الأجهزة الالكترونية تسبب الحساسية العصبية لدى الأطفال ويصبحون أكثر عصبية من غيرهم من الأطفال.

إن قضاء وقت طويل أمام الأجهزة الإلكترونية وقليل من الوقت مع الآباء يقلل من فرص التطور في مهارات الاتصال لدى الأطفال.

وتشير الدراسات أن الأطفال الذين يشاهدون التلفزيون أكثر من ثلاث ساعات يكونون أكثر عرضة للمشاكل السلوكية من غيرهم من الأطفال وكذلك يكونون أكثر عرضة للمشاكل العاطفية والعلاقات الاجتماعية.(بيلتون،2013)

الأثر الاجتماعي للإلكترونيات والألواح الذكية على الطفل:

يضطر الكثير من الآباء إلى إهداء أطفالهم الأجهزة اللوحية كالأيباد مكافأة لهم أو كشكل من أشكال اللهو أو لسترضاء أطفالهم عندما يتصرفون بسلوك سيئ أو عندما يتمردون رغم آثارها الضارة خلال سنوات نموهم الأولى وأضاف (شبلول،2014) يرى الآباء والأمهات أن أطفالهم في الوقت الحاضر يتمتعون بنمط حياة صحية ونظيفة أفضل من الأطفال الآخرين في العصور القديمة لأنهم يعيشون في عصر التكنولوجيا والإنترنت ، وأن الألواح الرقمية كالأيباد تعتبر من أكثر الأجهزة تأثيرا على الأطفال لأنها أصبحت جزءاً لايتجزأ من حياتهم اليومية ، في حين أن الأب والأم لايدركون المخاطر التي تؤثر على عقلية الطفل و على الذاكرة وشخصية الطفل وسلوكه وصحته وانخراطه مع الآخرين بسبب الأمواج المتدفقة من الرسائل والمعلومات والصور والأصوات ومقاطع الفيديو التي يشاهدها .

العلاقات الاجتماعية:

أشار (شبلول، 2014) أن الألواح الرقمية (الأيباد) تؤثرعلى علاقات الطفل الاجتماعية والأسرية وذلك عندما يقضي ساعات طويلة بالجلوس عليه يوميا نظراً لسهولة حمله وجاذبية التطبيقات الخاصة به مما يجعله ينفصل في أكثر وأغلب الأوقات مع الآخرين ويجعله في عزله عنهم (المقام،2014) ، فإذا قضى الطفل ساعات على أجهزة «الآيباد» دون التفاعل مع العالم من حوله لن ينشأ بصورة صحيحة جسدياً وعاطفياً واجتماعياً، وستفوته الكثير من الخبرات والتجارب التي من شأنها أن تنمّي إبداعاته و ومواهبه وتساهم في انطواء الفرد وكآبته ولاسيما عند ملامستها حد الإدمان وقد يزيد من صفات التوحد والانعزالية، وقلة التواصل مع الناس ، ويلاحظ ظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد (إبراهيم، 2013)

التفاعل الإجتماعي:

أشارت (حمود ، 2014) أن استخدام الأطفال للأجهزة اللوحية واللعب فيها أصبحت ظاهرة وواقعا ملحوظا فرضته الثورة التكنولوجية الحديثة التي هيمنت على براءة وعقول الأطفال ، وأن بعض الآباء والأمهات يعجبون بوصول أطفالهم إلى مستويات ومراحل متقدمة في استخدام هذه الأجهزة بإتقان ومهارة عالية وأوضحت دراسة أجراها مركز بارنارد كوليدج أن العديد من الأطفال يصابون بالتشتت أثناء استخدام الأيباد بسبب انشغالهم وتركيزهم في تطبيقات البرامج على هذه الأجهزة.

ويضيف الإعلامي محمد يوسف أن بعض الأهالي يساهمون في انعزال أبنائهم عن الحياة الاجتماعية من خلال إعطائهم هذه الأجهزة اللوحية المتطورة التي لاتتناسب مع المرحلة العمرية دون إدراك مدى تأثير الساعات الطويلة المتتابعة التي يقضيها الأطفال مع هذه الأجهزة كلما تقدموا بالعمر.

ويحذر الدكتور بسام درويش من جلوس الأطفال لفترة طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية لأنه يجعل الطفل منعزلا عن أسرته وأبناء جيله من الأطفال ويمنع الطفل من ممارسة الأنشطة المناسبة لعمره مثل الرياضة والألعاب التقليدية والرسم والتلوين وتعلم بعض المهارات الاجتماعية كالتعاون والاعتماد على الذات في تلبية احتياجاته والالتزام بالنظام الذي يحكم اللعبة وعدم الاعتداء على حقوق الآخرين، إذ يتعلم أن له حقوقاً وعليه واجبات ينبغي الالتزام بها ، مما يؤثر على التفاعل مع أسرته ومع الآخرين مما يؤدي إلى إدمان التطبيقات والألعاب والبرامج ويؤدي إلى التشتت والانعزال التام الذي يصل لمرحلة تسمى مرض الشلل الاجتماعي.

نظريات الاتصال واستخدامات التكنولوجيا :

يمكن الإشارة إلى بعض النظريات المساعدة على تفهم أسباب انتشار استخدام التكتولوجيا عموما، ووسط الأطفال على وجه الخصوص ، أو تلك التي تفسر أثر التكنولوجيا على نمو الشخصية الاجتماعية للأطفال ، وقد اخترنا لذلك النظريتين التاليتين:

أولاً: نظرية التعلم الاجتماعي لألبرت بندورا:

تنص نظرية التعلم الاجتماعي على أن الأشخاص يتعلمون من خلال ملاحظة سلوك الأشخاص الآخرين في البيئة المحيطة بهم ومن ثم يقومون بتقييم هذا السلوك ويقررون رفضه أو تقليده.

وتتم هذه العملية في ثلاث خطوات رئيسية (الملاحظة – التقويم – التقليد)حيث يقوم الشخص بملاحظة السلوك ثم تقييمه من ناحية هل هو إيجابي أم سلبي؟ ففي حالة إذا كان سلبيا يقوم برفضه وفي حالة إذا كان إيجابيا يقوم بقبوله ومن ثم تقليده.

تمر عملية التعلم الاجتماعي بعدة خطوات ذهنية، تبدأ بالانتباه وهو ملاحظة السلوك وملاحظة النتائج المترتبة على هذا السلوك من ثواب أو عقاب. ثم الاختزان وهو تخزين التغذية الراجعة من هذا السلوك. ثم الدافعية وهي الراغبة في تقليد هذا السلوك وأخيرا السلوك وهو تقليد ذلك السلوك من أجل الحصول على المكافأة المترتبة على هذا السلوك.

الاتصال الجماهيري

تساعد هذه النظرية في تفسير بعض السلوك ذي الصلة باستخدام وسائل الاتصال، وهي تفسر لماذا يقلد الأطفال بعض الشخصيات التلفزيونية مثل سوبر مان وغيرها؟ حيث إن الطفل يجد مردوداً إيجابياً عندما يقوم البطل بفعل معين مثل القفز من فوق المباني ورفع السيارات وغيرها حيث يجد إعجاب الناس وتصفيقهم وبالتكرار يتكون لدى الطفل الحب في تقليد البطل من أجل الحصول على نفس الإعجاب .

وعليه يمكن تفسير ظاهرة العنف عند الأطفال حيث يقوم الأطفال بتقليد الشخصيات التي تقوم بالقتل والضرب حيث يعجب بقوة البطل وسيطرته على الآخرين مما يدفع الأطفال لتقليد هذه الشخصية.

ثانياً: نظرية التنشئة الاجتماعية:

تشير النظرية إلى أنه من خلال التنشئة الاجتماعية يتعلم الفرد دوره في المجتمع فيكتسب منه العادات والتقاليد والقيم و الآداب العامة(افعل ولا تفعل). تعتبر التنشئة الاجتماعية عملية دائمة و بطيئة فالفرد دائما وأبداً يتعلم من مجتمعه ، من خلال هذه المرحلة أيضاً يتم صقل الطفل من النواحي النفسية والجسمية بواسطة التجارب والمواقف التي يتعرض لها فيتعلم منها آداب مجتمعه.
ومن هنا يمكننا أن نلتمس أثر تلك الأجهزة على التنشئة الاجتماعية للأطفال والتي صارت جزءاً لا يتجزأ من حياة الطفل اليوم، فأصبح الآباء اليوم هم من يبتاع جهازاً خاصاً للطفل لتسليته وتلهيته و أحياناً لتلافي بكاءه و رغبته المستمرة في اللعب والتواصل.
بسبب انشغال الآباء يلجأ الكثير منهم إلى أسلوب "التسكيت" أي اللجوء إلى إعطاء الطفل الألواح الإلكترونية أو الهواتف الذكية كلما بكى بدلاً من اللعب معه في الخارج أو تهدئته بطرق أخرى.
فالهدف الأساسي للتربية الاجتماعية هو ضمان سريان القيم من جيل إلى آخر، ومن ثم ضمان استمرار بقاء المجتمع.
عملية التنشئة الاجتماعية تأخذ أشكالا متعددة ولكن من أهمها هو التعليم من خلال الملاحظة والمعايشة. ولوكلاء التنشئة دور مهم فيها.

من وكلاء التنشئة الاجتماعية؟

تحدث عملية التنشئة الاجتماعية عندما يبني الفرد علاقات مع عوامل عديدة التي تؤثر على تربيته وتطوره وهناك وكلاء تنشئة أساسيون:

1. الوالدان وأبناء العائلة.
2. أطر ومؤسسات : المدرسة , الجامعة , مكان العمل.
3. الأصدقاء وخاصة أبناء نفس الجيل.
4. وسائل الاعلام.

ولا ننسى هنا دور الخادمة التي تتعلم أسلوب التنشئة التي يمليها عليها الأبوان، فهي تجلس مع الطفل لساعات طويلة و أحياناً يكون لديها أعمال أخرى تنجزها فتلجأ إلى تلهية الطفل بالأجهزة و اللوحات الإلكترونية .

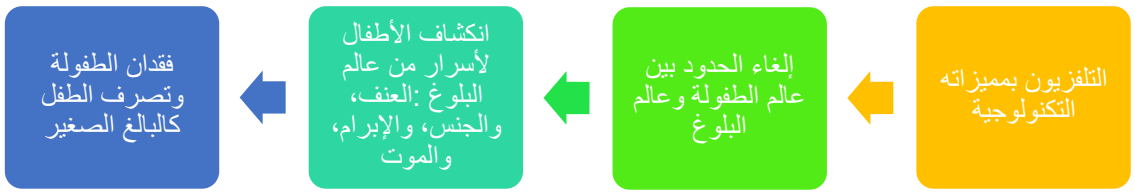
ولا تغفل النظرية أيضاً عن دور وسائل الإعلام التي في هذه الحالة يتلقاها الطفل من خلال الأجهزة الإلكترونية (التلفاز، أفلام الكرتون التي يشاهدها من خلال الألواح الإلكترونية...إلخ) ، وكما تسمي هذه النظرية كل من هو مسؤول عن الطفل ب"وكلاء التهيئة الاجتماعية" فهي أيضاً تضع وسائل الإعلام بما فيها من محتوى وكيلاً أيضاً، لما لها من تأثير ثقافي وفكري وسلوكي ووجداني على الطفل فيتعلم منها ربما أكثر من أبويه ومجتمعه لأنه يقضي معظم وقته أمامها.
أصبحت الأجهزة الألكترونية مهمة بالنسبة للآباء في تربية أطفالهم ورعايتهم و الدليل أن هذه الأجهزة خاصة -الألواح الإلكترونية- أصبحت ترافق الطفل حيثما ذهب فهي توضع في حقيبته مع طعامه وملابسه ، كما نرى بعض الأسر تضع أجهزة DVD في السيارة للطفل لمشاهدة أفلام الكرتون.(قلندر،2003)

ثالثاً: نظرية فقدان الطفولة:

يدعي نيل بوستمان أن للتلفزيون بواسطة مميزاته التكنولوجية: مضامين بسيطة ومساوية لكل فرد ولا تتطلب مجهوداً فكرياً لفهمها أدى "لفقدان الطفولة" أي يشوش ويلغي الحدود بين عالم الطفولة وعالم البلوغ , لأنه يكشف للأطفال أسراراً من عالم البلوغ مثل: العنف ، والجنس , والإجرام ، والموت وبذلك يفقد الطفل طفولته ويتصرف كالبالغ الصغير: أي يستوعب الأطفال ويقلدون نماذج سلوكية وتصرفات غير ملائمة ومناسبة لجيلهم.

انعكاسات (تأثيرات)فقدان الطفولة:

1. زعزعة مكانة وسلطة الكبار والبالغين والمعلمين: من خلال تآكل حجم الخصوصيات وهشاشة العلاقة بين الأطفال والكبار (الوالدين). ومصطلح "فقدان الطفولة" معناه: الأطفال يتصرفون كالبالغين الصغار ، وتتقلص فجوة المعرفة وسلطة البالغين المعلمين تتزعزع.
2. انخفاض مكانة المدرسة: المدرسة تتأسس على الهرمية والفروق بين المعلمين والطلاب, بين الطفولة والبلوغ. وللمعلمين معلومات ينقلونها للطلاب ولكن في عصر التلفزيون والانترنت, فيه الأولاد ينكشفون في جيل مبكر لمعلومات تخص البالغين,
3. ازدياد القلق من جانب الأهل: اليوم, "فقدان الطفولة" يؤدي إلى قلق شديد, لأن الأطفال ينكشفون لمضامين لا تناسب جيلهم من ناحية عاطفية وعقلية, ولا يميزون بين الرسائل التي يمكنهم التعامل معها وبين الرسائل التي لا يمكنهم التعامل معها.
4. الطفل ينكشف لأنواع مختلفة من العنف: أنواع العنف التي تشاهد في التلفاز تستوعب وكأنها إيجابية, ولذلك فإن الأطفال يقلدون التصرفات العنيفة وغير المرغوبة.(قلندر،2003)



المصادر الأولية: البحث الميدانى.

الأطفال والتكنولوجيا فى قطر.

بعد مراجعة المصادر الثانوية للوقوف على أثر استخدامات التكنولوجيا، اتجهت الباحثات نحو واقع المجتمع القطري للوقوف على ثلاثة أبعاد:
1- مدى استخدام الأطفال القطريين من الفئة المحددة للتكنولوجيا.
2- مدى إلهاء الأسر لأطفالها بالأجهزة الحديثة.
3- مدى وعي الآباء بأثر التكنولوجيا على الواقع النفسي والجسدي والاجتماعي للأطفال.

ومن ثم فقد تم إعداد استبيان واختيار العينة التي سيجري عليها الاستبيان على النحو التالي:

أولا: العينة: تم اختيار عينة عمدية مكونة من 122 شخصاً. وقد تم اعتماد أسلوب العينة العمدية باعتباره الأسلوب الأكثر مناسبة لغرض هذه الحملة وذلك نسبة لضيق الوقت ولانشغال الباحثات بالدراسة في ذات الوقت.

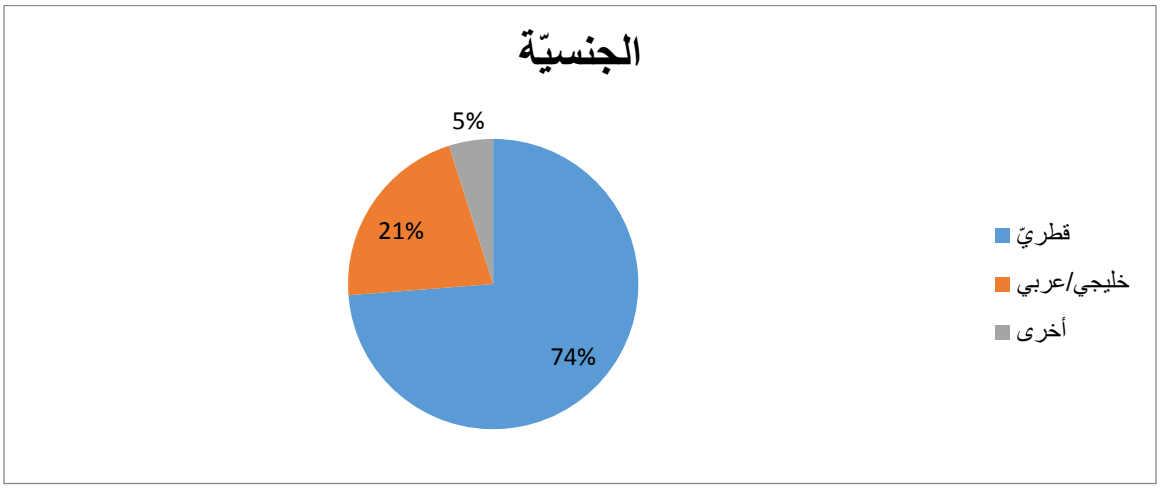
ثانيا: الاستبيان: تم استخدام استبيان مكون من 22 سؤالاً قُسمت إلى المحاور التالية:
1- المعلومات الديمقرافية.
2- حجم استخدام التكنولوجيا وسط العينة.
3- مدى استخدام التكنولوجيا من أجل إلهاء الطفل وإبعاده
4- مدى الوعي بأثر الاستخدام على الواقع النفسي والاجتماعي والجسدي للأطفال. (راجع استمارة الاستبيان في ملحق هذا التقرير).

ثالثاً: توزيع الاستبيان وتفريغه: تم توزيع الاستبيان من خلال موقع (Survey Planet.com) واستغرقت عملية التوزيع 30 يوماً (شهر) كما تم تفريغ الاستبيان واستخلاص النتائج .

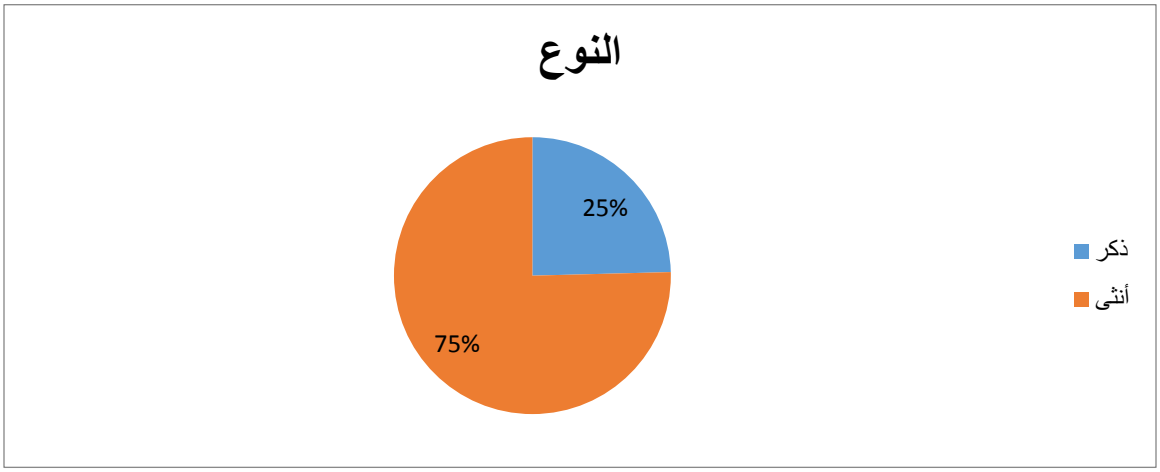
نتائج الاستبيان :

بيانات أوليّة عن الوالد/ الوالدة:

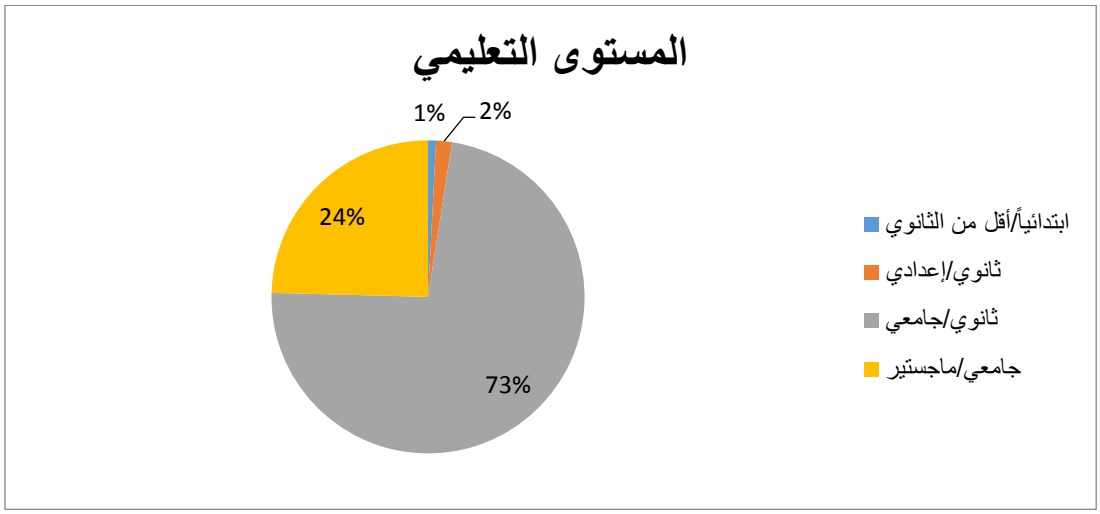
شكل رقم (1) الجنسية:



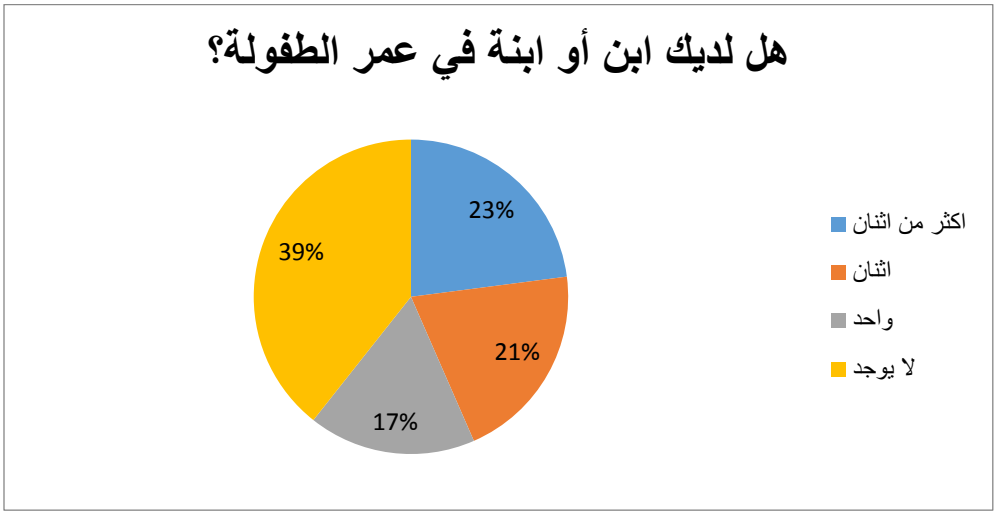
شكل رقم (2):



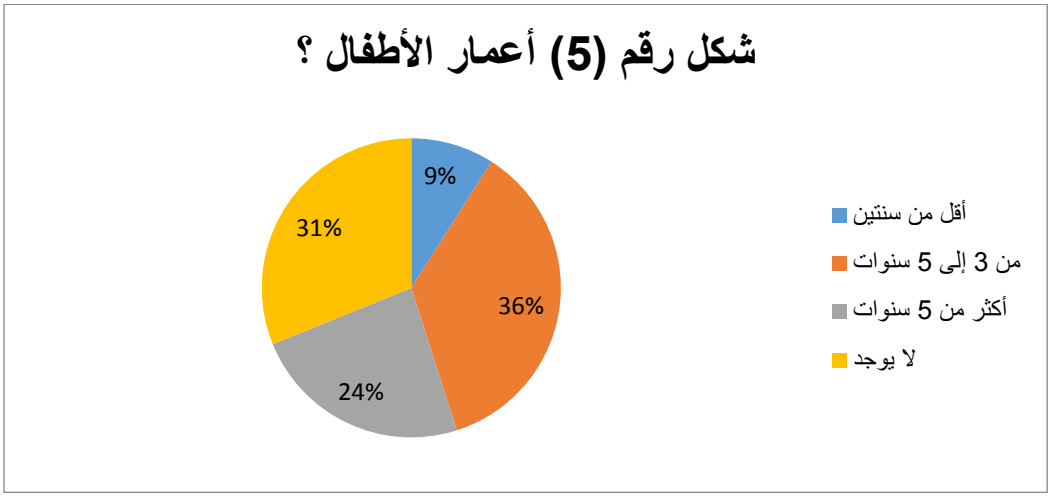
شكل رقم (3): المستوى التعليمي:

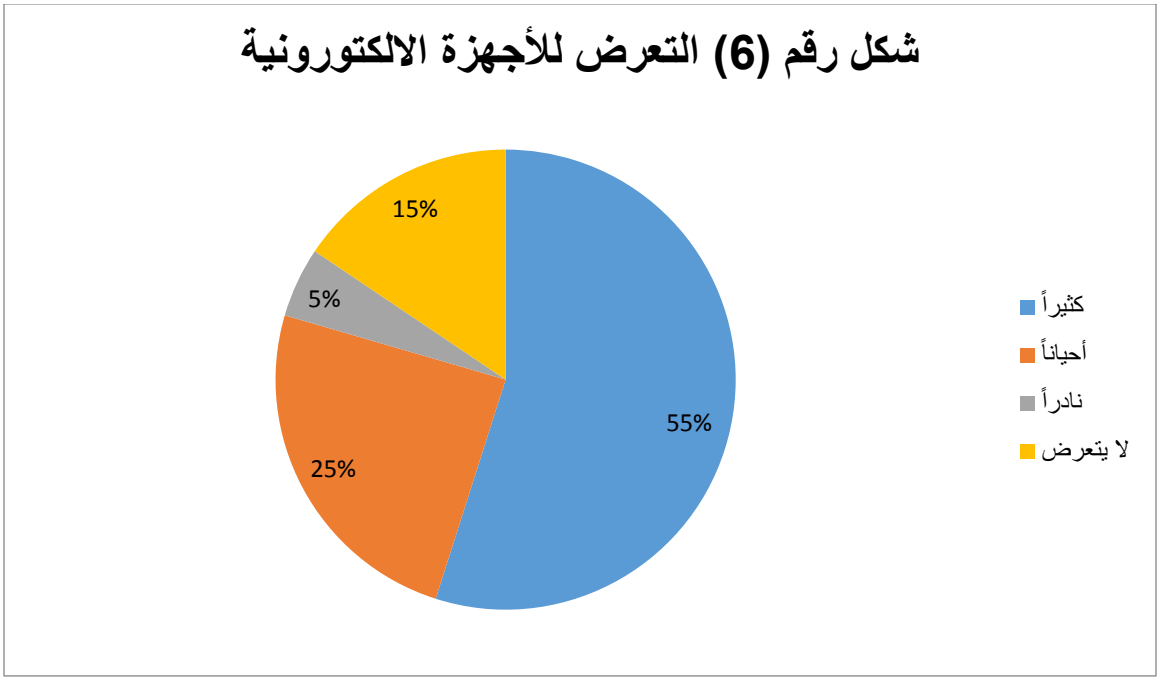


شكل رقم (4): عدد الأبناء:

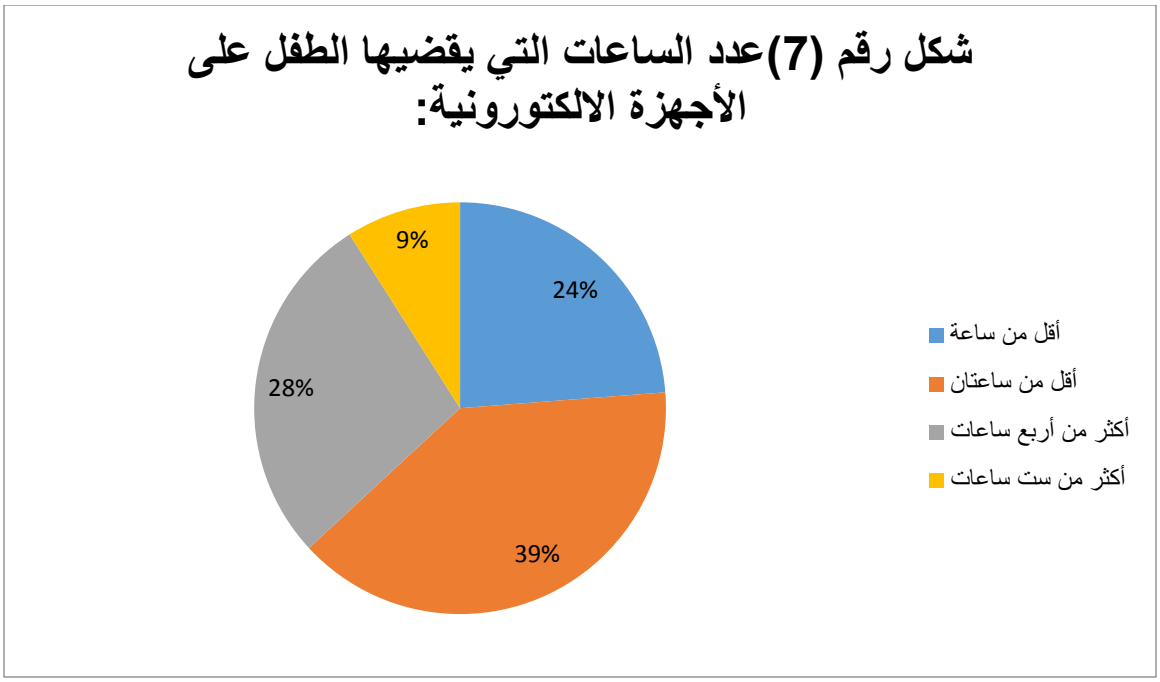


شكل رقم (5) أعمار الأطفال:



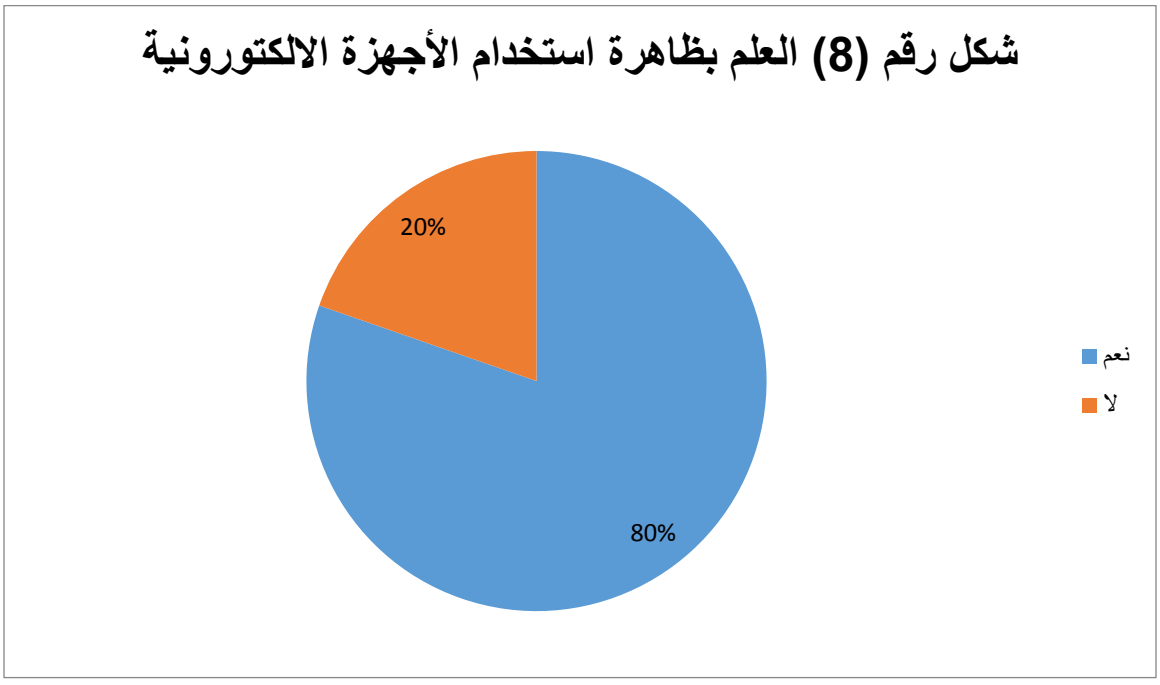


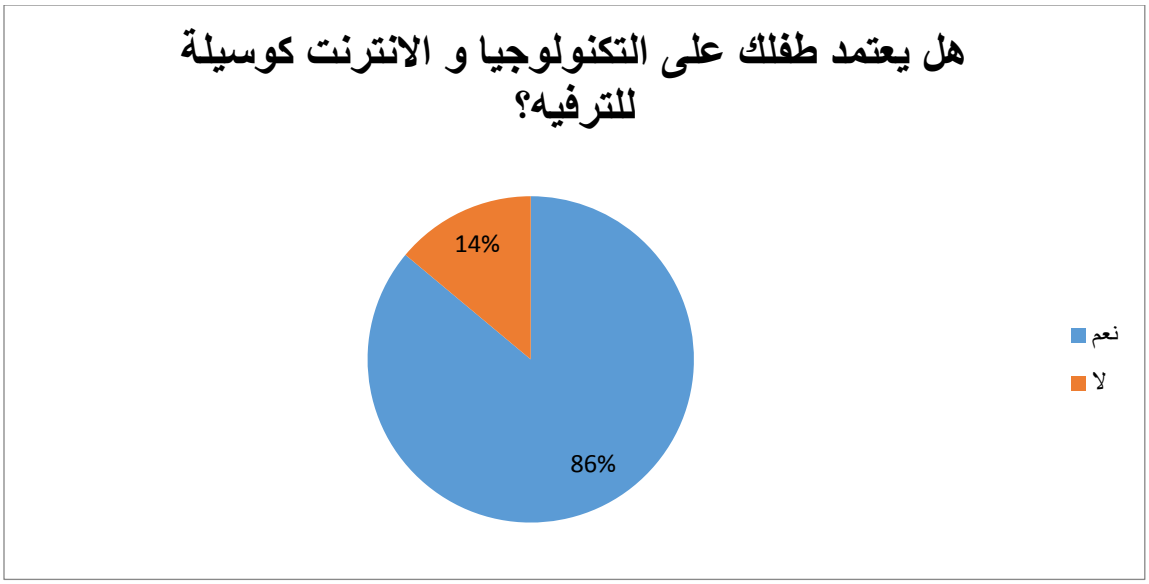
شكل رقم (7)عدد الساعات التي يقضيها الطفل على الأجهزة الالكترونية:



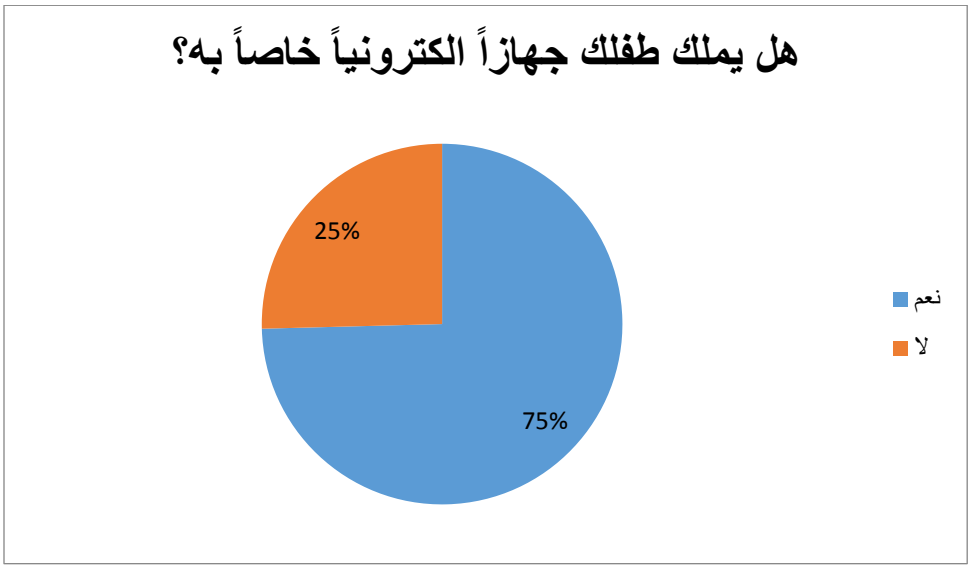
أسئلة معرفيّة:

شكل رقم (8) العلم بظاهرة استخدام الأجهزة الالكترونية

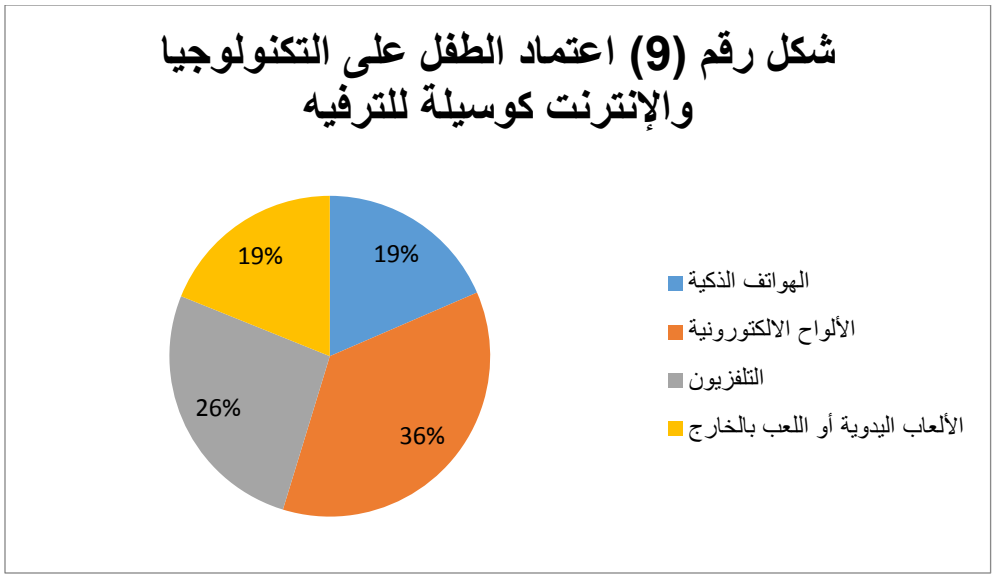




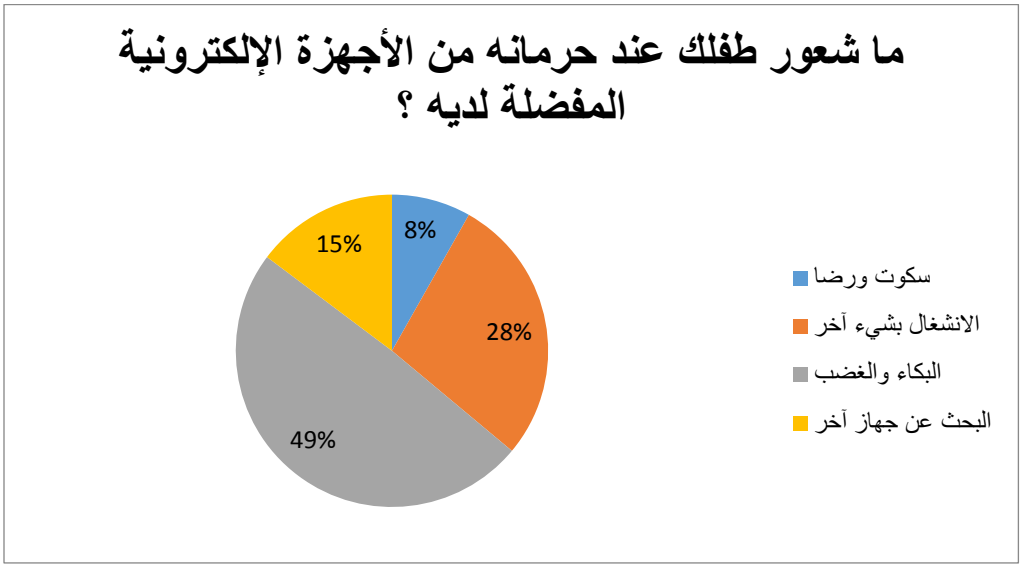
شكل رقم (10):



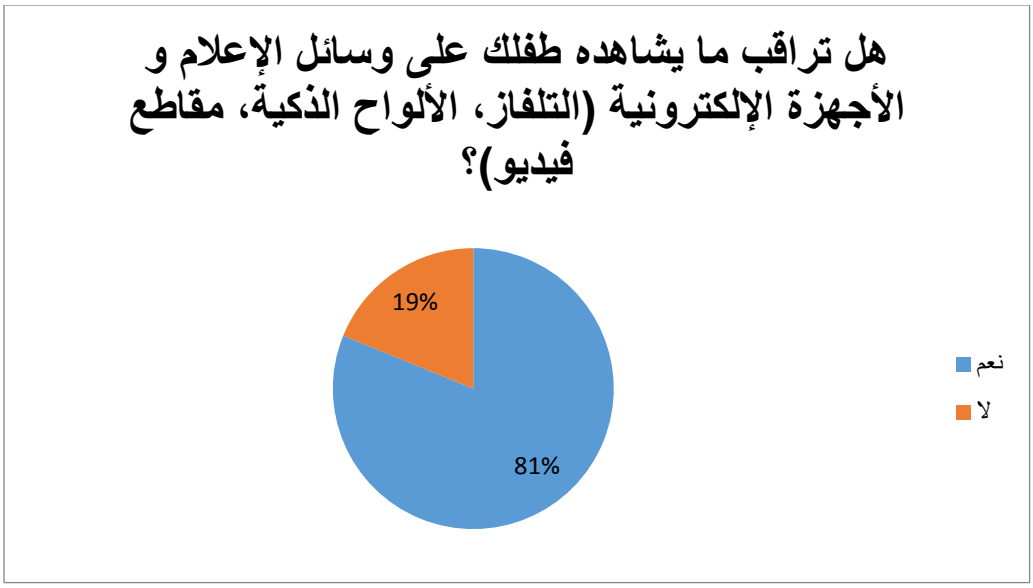
شكل رقم (11):



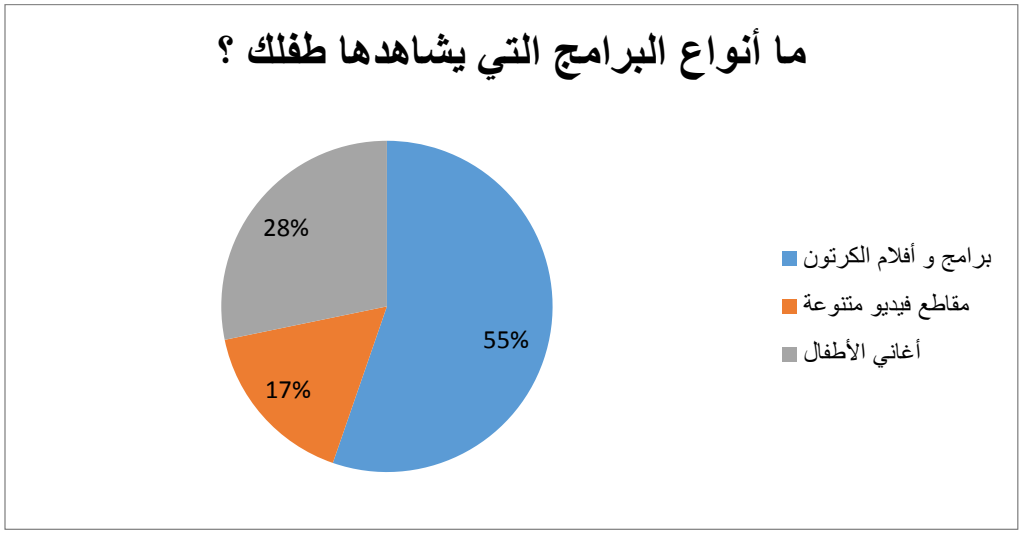
شكل رقم (12):



شكل رقم (13):

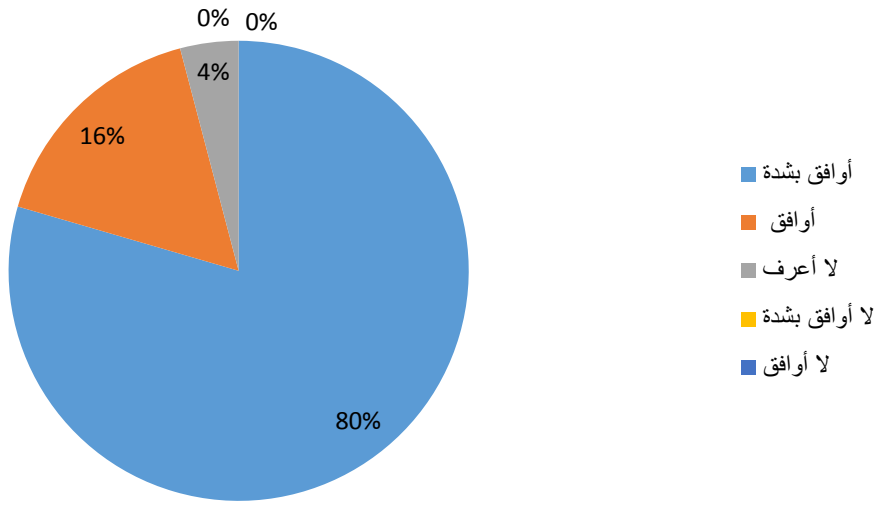

هل تراقب ما يشاهده طفلك على وسائل الإعلام و الأجهزة الإلكترونية (التلفاز، الألواح الذكية، مقاطع فيديو)؟
19%
81%
نعم
لا

شكل رقم (14):

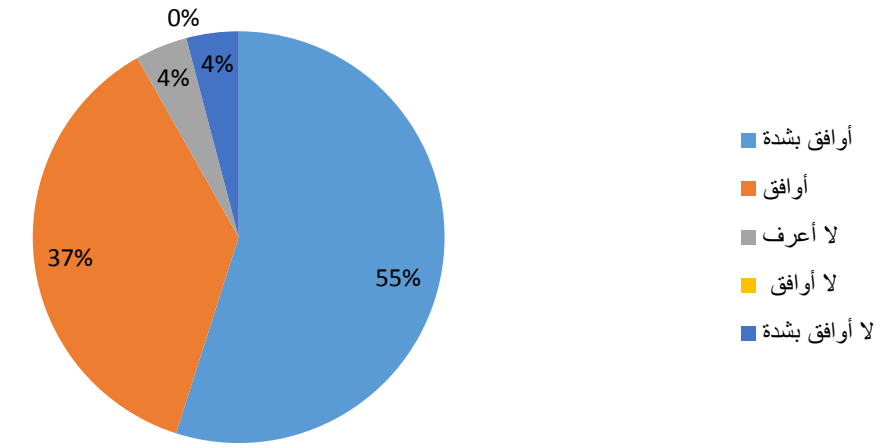

ما أنواع البرامج التي يشاهدها طفلك ؟
28%
55%
17%
برامج و أفلام الكرتون
مقاطع فيديو متنوعة
أغاني الأطفال

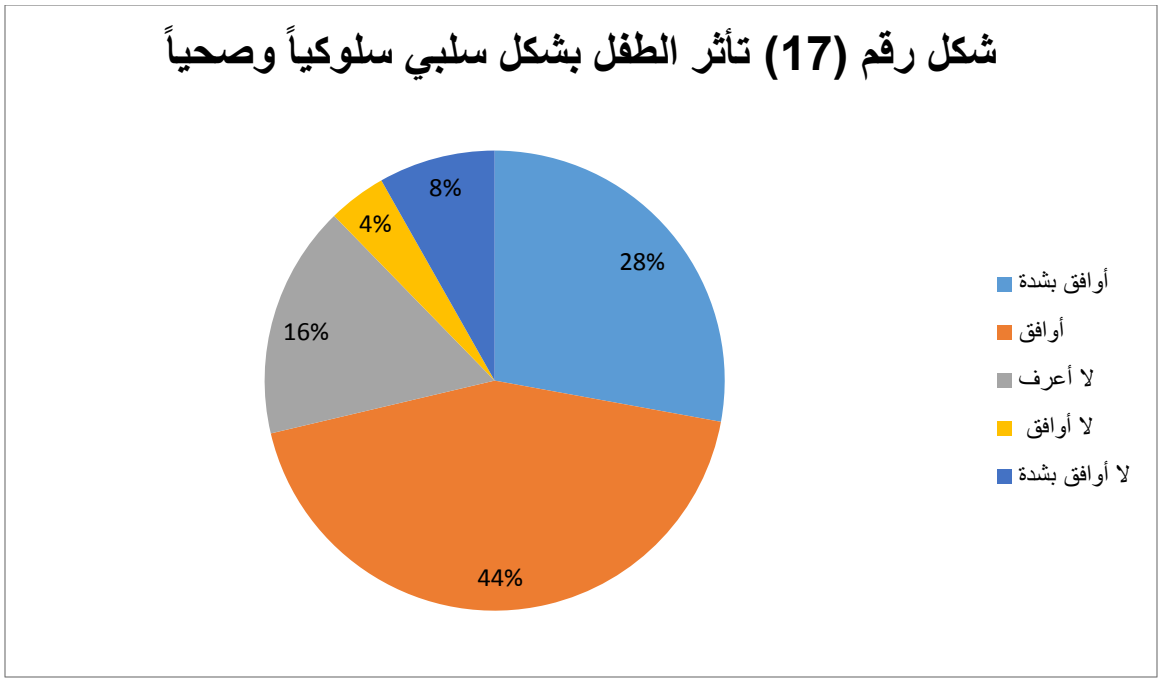
آراء استطلاعية: يرجى تحديد مدى موافقتك على العبارات التالية:

شكل رقم (15) الإفراط في الاستخدام وسط الاطفال

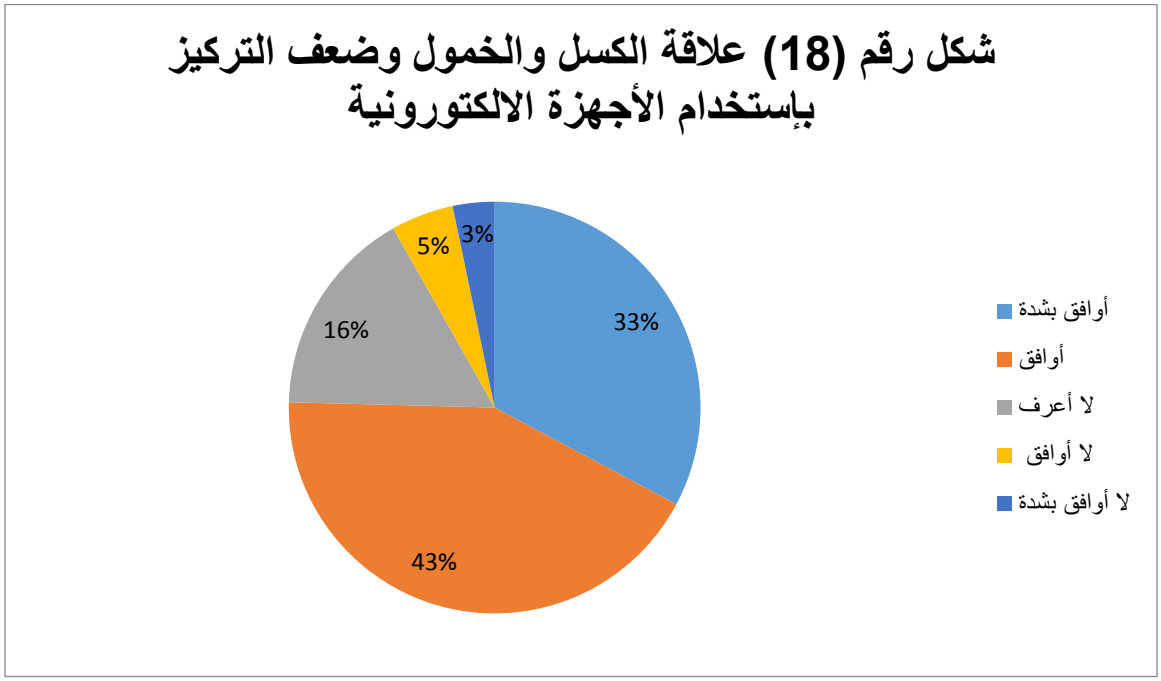


شكل رقم (16): العلاقة بين الأجهزة الألكتورونية وانعزال الطفل عن الاسرة

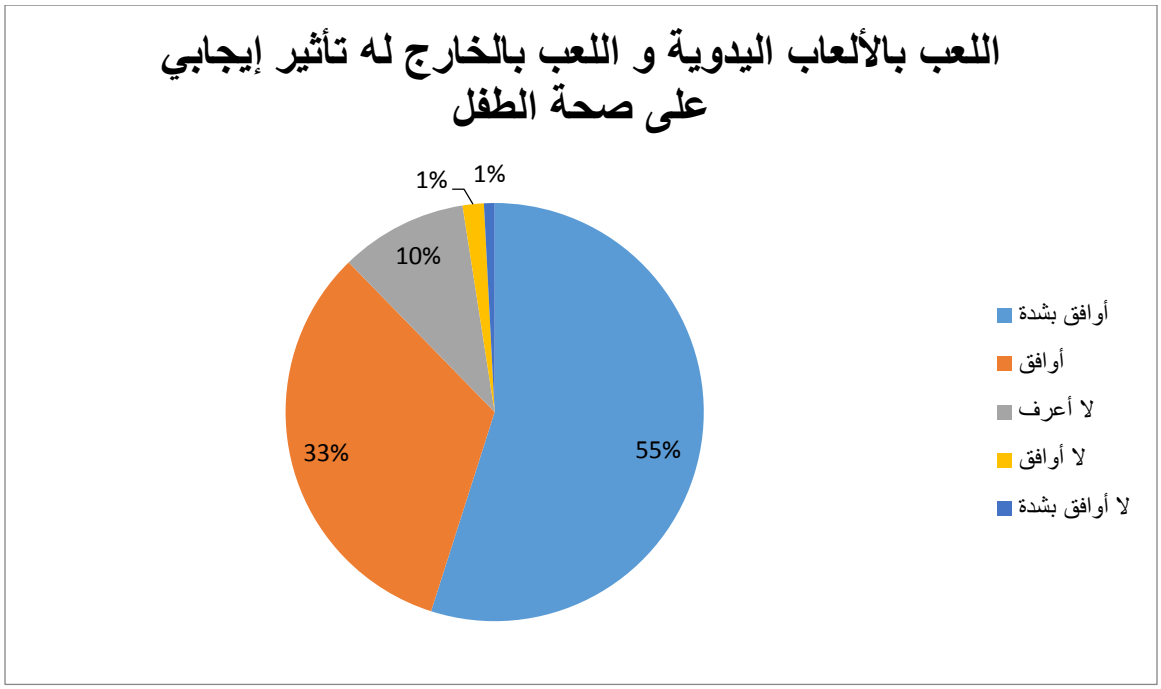




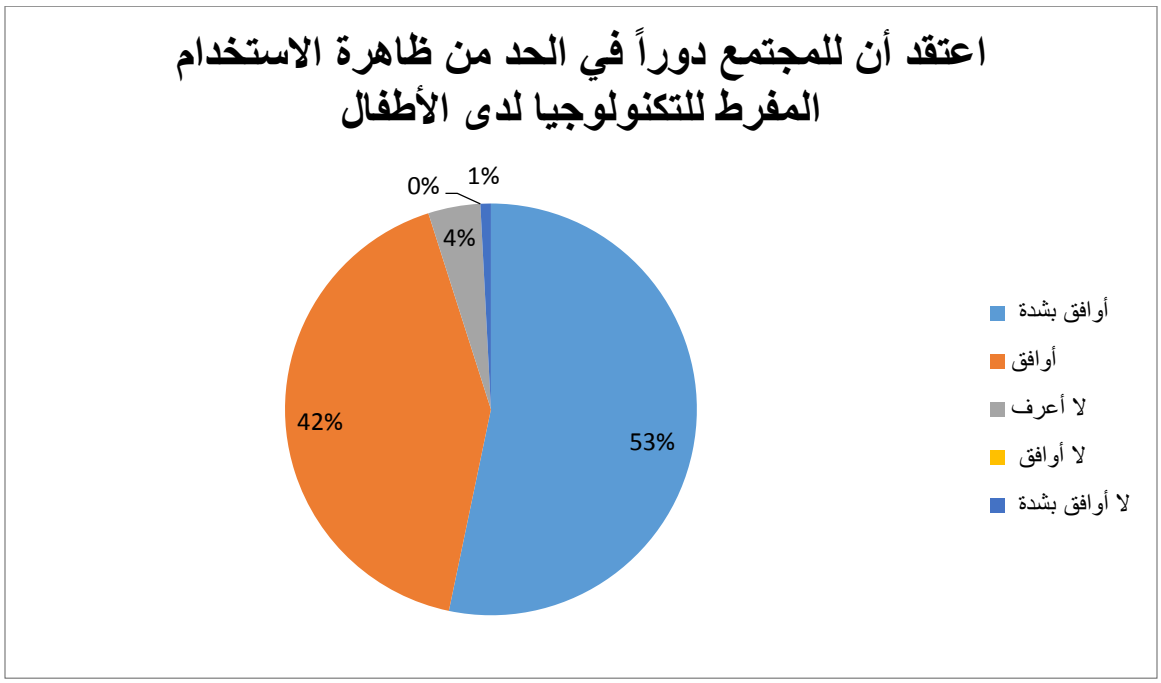
شكل رقم (18): علاقة الكسل والخمول وضعف التركيز بإستخدام الأجهزة الإلكترونية:



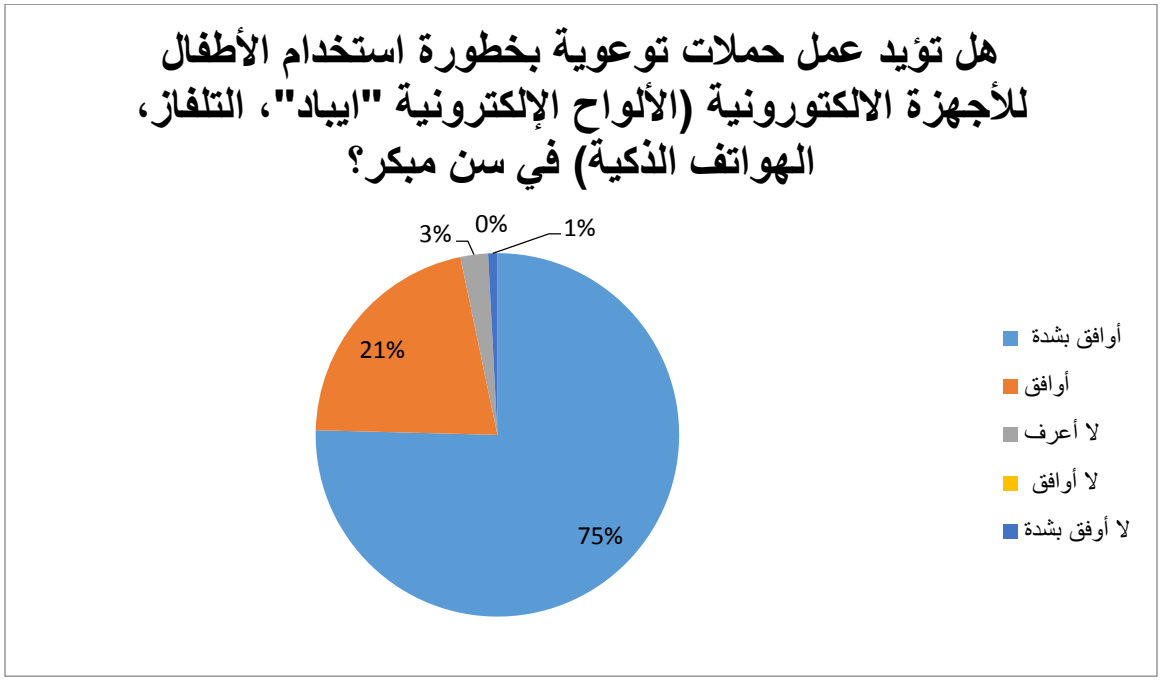
شكل رقم (19):



شكل رقم (20):



شكل رقم (21):


هل تؤيد عمل حملات توعوية بخطورة استخدام الأطفال للأجهزة الالكترونية (الألواح الإلكترونية "ايباد"، التلفاز، الهواتف الذكية) في سن مبكر؟
3%
0%
1%
21%
75%
أوافق بشدة
أوافق
لا أعرف
لا أوافق
لا أوفق بشدة

الخاتمة:

يمكن القول بأن الأطفال بالفئة العمرية من 2 إلى 6 سنوات ، والمُعَرضين بانتظام للوسائل التكنولوجية الجديدة، يتعرضون لعدد من التأثيرات السالبة على المستوى النفسي والجسدي والاجتماعي. وحسب الأدبيات والنظريات التي تم استعراضها فإن الطفل الناشئ وسط بيئة تكنولوجية كثيفة يمكن أن يكون منعزلاً ذا نواقص نفسية كثيرة.

وكما أبانت نتائج الاستبيان وسط عينة السكان القطريين، أن مستوى استخدام التكنولوجيا لإلهاء الأطفال في قطر في تزايد، بينما يوجد وعي ذو مستوى متوسط عن أثر الاستخدام النفسي والاجتماعي والجسدي. فقد كشفت نتائج الاستبيان أن العينة المستطلعة من سكان قطر ترى بنسبة بلغت 80% وجود إفراط في استخدام الأطفال للتكنولوجيا (شكل رقم 15)، كما تفيد النتائج أن نسبة كبيرة من الأطفال في سن الطفولة المبكرة يتعرضون للأجهزة الإلكترونية بنسبة 55% كما جاء بالشكل رقم (6) وهي نسبة كبيرة ،كما أن 86% من الأطفال يعتمدون بشكل كبير على التكنولوجيا والإنترنت كوسيله للترفيه كما جاء بالشكل رقم (9) ، وأن الألواح الرقمية كالآيباد هي أكثر الأجهزة التي يستخدمها الطفل للتسليه والترفيه يوميا بنسبة 36% ثم يستخدم التلفاز بنسبة 26% كما جاء بالشكل رقم (11) ، وأيضا نلاحظ أن الأجهزة الإلكترونية ساهمت في انعزال الطفل عن أسرته ومشاركة الأطفال اللعب والحديث بنسبة مرتفعة جداً وهي 55% كما جاء بالشكل رقم (16).

وأن 44% من الآباء والأمهات يشعرون بأن أطفالهم يتأثرون بشكل سلبي بالجانب الصحي والسلوكي بسبب إفراط جلوسهم على الأجهزة الإلكترونية كما جاء بالشكل رقم (17) ، وأن هناك علاقة بين كسل وخمول الطفل وضعف تركيزه مع الآخرين أثناء استخدامه للأجهزة الإلكترونية بنسبة 43% كما جاء بالشكل رقم (18).

بناء عليه فقد تقرر خوض حملة توعوية وتعريفية توضح تلك الآثار وتسهم في تقليل أثر التكنولولوجيا على أطفال قطر وهو الأمر الذي تهدف هذه الحملة إلى تجنيبه للأطفال في المجتمع القطري.

التخطيط للحملة

أهداف الحملة – تحليل بيست-

الميزانية والجدول الزمني للحملة

بناء على ما تم التوصل إليه عبر المراجعة النصية للمصادر حول أثر استخدامات التكنولوجيا عند الأطفال، وما أشار إليه الاستبيان لعينة من السكان حول استخداماتهم للتكنولوجيا وسط الأطفال، تم التخطيط لتنفيذ حملة توعوية، أهم ملامحها ما يلي:

أهداف الحملة:

بناء على ما تم الوقوف عليه من حقائق حول الوسائط التكتولوجية وتأثيرها على الأطفال الصغار، وعلى نتائج البحث الذي تم إجراؤه مع أولياء الأمور، فإن أهداف الحملة ستكون كما يلي:

1. توعية الآباء بمضار الأجهزة الذكية التي تمثل خطراً يهدد صحة وسلوك و العلاقات الاجتماعية لأطفالهم .
2. تعريف أولياء الأمور بكيفية تنظيم ساعات اللعب بالأجهزة الالكترونية والذكية.
3. توعية أولياء الأمور بضرورة مشاركة أطفالهم في اختيارهم لما يشاهدونه ، وفي ألعابهم .
4. توعية أولياء الأموربضرورة قضاء أوقات أكثر مع أطفالهم وعدم ملئ هذه الأوقات باللعب بالألعاب الإلكترونية والألواح الذكية.
5. توعية أولياء الأمور بأهمية اللعب الخارجي والمشاركة الاجتماعية للطفل و أثره على نمو الطفل الجسمي والاجتماعي والسلوكي.

تحليل بيست PEST:

لمعرفة أثر الحملة بمراجعة خصائص المجتمع الذي ستجري فيه الحملة، يمكن استخدام تحليل بيست لهذا الغرض. ويعتبر تحليل بيست واحداً من أساليب البيئة التي تتواجد فيها المؤسسات والأفراد المراد التعامل معهم من قبل مؤسسات العلاقات العامة.

بما أن القضية التي ستقوم هذه المجموعة بتناولها هي قضية ذات ابعاد اجتماعية، فقد تم اختيار تحليل بيست بدلا من تحليل سوت الذي يصلح كثيراً للمؤسسات ذات الهياكل الإدارية الواضحة المعالم. ففي حالة الحملة التي نحن بصددها يبدو واضحا أن تحليل العوامل التي يحددها تحليل بيست هي الأكثر ملاءمة .

ويعود مقترح تحليل بيست للبوفيسور فرانسيس أقويلار من جامعة هارفارد، وقد قدمه في الأصل بمختصر ETPS ولكن تم تحويره فيما بعد ليصبح PEST .

ويعتبر تحليل بيست مناسباً للنظرة الكلية لواقع المؤسسة أو القضية التي يتم معالجتها ، ومن ثم هو أنسب للتحليل في القضايا ذات العموم من مثل التي تنظر فيها الحملة المقترحة. ويرى كثيرون أن تحليل بيست يمكن من الرؤية الكلية للمخاطر والمعترضات في سبيل تنفيذ الأهداف، كما يساعد على التفكير الكلي بدلاً من التركيز على الجزئيات. (قلندر،2009)

وكما هو معروف فإن تحليل بيست يقوم على أربعة عوامل هي:

1. **الجانب الاجتماعي والثقافي :** تؤثر المفاهيم الثقافية والاجتماعية على سلوكيات أفراد المجتمع، فأصبحت الأسر تنظر إلى التكنولوجيا على أنها وسيلة أساسية من وسائل التطور والتحضر فنرى العديد من الأسر توفر الأجهزة الذكية لأبنائها بحجة أنها تواكب التطور وأنها ضرورة حياتية لا يمكن الاستغناء عنها دون النظر إلى سلبياتها، كما أنها تعد من مظاهر الترف فأغلب الأمهات يوفرون على سبيل المثال الآيباد لطفلهم لأن بقية أطفال العائلة لديهم ، وكي لا يشعر الطفل بأنه أقل منهم يتم إعطاؤه جهازا مماثلاً.
2. **الجانب الاقتصادي :** تتميز قطر بوجود طفرة اقتصادية جعلت من يعيش على أرضها ينعم بالترف والبذخ وبنسب متفاوته، و نظراً لارتفاع دخل الفرد نجد أن كل ما تحتاجه وما لا تحتاجه الأسرة قد تم توفيره من أمور أساسية ضرورية إلى الأمور العادية البسيطة مثل اقتناء الأجهزة الإلكترونية والتي أصبحت في متناول الأطفال، وقد نجد الإصدار الجديد من كل جهاز عند الأطفال إذ أن ارتفاع دخل الأسرة عامل رئيسي ساهم في إدماج الطفل مع التكنولوجيا لسهولة حصوله على مثل تلك الأجهزة التي لا تشكل عبءً مادياً على أسرته.
3. **الجانب السياسي:** الحقوق الرقمية هي حقوق للإنسان تسمح للفرد للوصول إلى الإعلام الرقمي واستخدام الأجهزة الإلكترونية وشبكات الاتصال وتعمل الحكومات الديمقراطية على ضمان القدرة على الوصول إلى شبكة الإنترنت وأتاحت الخدمات العامة على الإنترنت والحق في التواصل مع الحكومة إلكترونيا والتصويت والانتخاب إلكترونيا والشفافية الإدارية أتاحت لهم حرية التفكير والتعبير وحماية البيانات وحرية التنظيم والخصوصية. ومن جانب آخر قامت بعض الأنظمة والحكومات القمعية بحظر الوصول إلى المعلومات ووسائل الاتصال الاجتماعي والإنترنت نظرا للتحديات والعقبات والمشكلات السياسية والتطورات الدولية والتوقعات الاقتصادية والحروب والفتن والفساد الحكومي ونظرا لزيادة أعداد المهمشين سياسيا وزيادة الفجوة التكنولوجية، والتفاوت الكبير في مستوى المعيشة لأن لها دوراً كبيراً في تشكيل وعي سياسي إلكتروني خصوصا للشباب ومستخدمي الإنترنت حتى لا يشكلوا فكرا ورأيا معارضا. ونجد سياسة قطر أتاحت لمواطنيها حرية الرأي والتعبير وساهمت في إعطاء الفرد حقه في استخدام التكنولوجيا والإنترنت بلا قيود أو حظر وهذا ساهم في جعل الفرد في قطر يستخدم التكنولوجيا بشكل واسع وبحرية مطلقة على عكس الدول التي قامت بحظر بعض

وسائل التواصل الاجتماعي والإنترنت عن شعوبها بسبب الاعتراض السياسي عن حكامها.

4. **الجانب التكنولوجي:** ارتفعت معدلات انتشار واستخدام الأجهزة الرقمية بشكل غير مسبوق في دولة قطر وانتشر معدل استخدام الإنترنت بين الأفراد في دولة قطر سواء مواطنين أو مقيمين ، وفي هذا الإطار، صرّحت الدكتورة حصة الجابر، الأمين العام للمجلس الأعلى للاتصالات وتكنولوجيا المعلومات أن "دولة قطر تواصل وبخطى ثابتة تقدّمها نحو تشكيل ملامح مستقبل رقمي واعد لكافة السكان، في ظل تسخيرها لإمكانيات وقدرات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بغية تعزيز الابتكار وإحراز التقدم المرجو لضمان بناء اقتصادي تنافسي قوي قائم على المعرفة والذي من شأنه أن يزيد من رفاهية المجتمع". والمجتمع القطري استفاد من التكنولوجيا والإنترنت أيضا عن طريق استخدام خدمات الحكومة الإلكترونية وأعلى فئة على الأرجح استخداما لهذه الخدمات من أجل دفع المخالفات المرورية وطلبات الحصول على البطاقة الذكية والتقديم للوظائف والتسجيل الإلكتروني للمدارس والجامعات وغيرها من المهام ، أما الوافدين فإنهم يميلون على الأرجح لاستخدام خدمات الحصول على التأشيرات وتجديدها، والبطاقات الصحية وتصاريح الإقامة.

نوع الحملة:

اعتمدت الحملة هدفين، بهما تشكلت أنواعها:

1. **إعلاميّ:** ويهدف إلى بث المعرفة وسط الجمهور حول موضوع استخدام التكنولوجيا بكثافة عند الأطفال. وسيركز هذا الجانب على تقديم معلومات تعريفية تفيد المستهدفين وتترفع من مستوى وعيهم وإدراكهم.
2. **توعوي:** ويهدف إلى زيادة الوعي بالمخاطر والتركيز على مساوئ الاستخدام المفرط على الجوانب الثلاثة: النفسية والجسدية والاجتماعية

الجمهور المستهدف:

الجمهور المستهدف من هذه الحملة هو الأسر التي لها أطفال في الفئة العمرية التي تم اختيارها وهي الفئة من عامين إلى ستة أعوام. ويجب أن نشير هنا إلى أن هذه الفئة هي الأكثر استخداماً للتكنولوجيا وهي بذلك أكثر استعدادا لتعريض أطفالها لذات التكنولوجيا.

الوسائل المستخدمة:

سيتم استخدام عدة وسائل لهذه الحملة وذلك على النحو التالي:

- **الوسائل التقليدية:** تلفزيون (دعاية تلفزيونية على قناة قطر والريان)/الإذاعة/الصحف والمجلات
- **الوسائل الحديثة:** تويتر/ انستغرام/المواقع الإلكترونية

- **الوسائل الثابتة:** لافتات على الطرق الرئيسية والمجمعات التجارية
- **مناسبات**

الجدول الزمني للحملة:

يشير الجدول الزمني المرفق لفترة الحملة والتي ستبدأ من **2014/12/15** وتنتهي في **2015/1/14** وقد تم اختيار هذه الفترة باعتبارها فترة اختبار أول، ومن ثم سيتم بعد القياس البعدي لأثر الحملة المدى الجديد للحملة التالية إذا كانت هناك حاجة لها.

تبدأ الحملة	الجدول الزمني																													
/12/15 2014	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
المناسبات																															
دعايات التلفاز																															
لافتات على الطرق العامة																															
لافتات داخل المجمعات التجارية																															
وسائل التواصل الإجتماعي																															
الإذاعة																															
الصحف والمجلات																															
إعلانات على مواقع الانترنت																															

الميزانيّة:

تم اعتماد الميزانية التالية للحملة، ويجب الإشارة إلى أن الأرقام المذكورة أرقام تقديرية اعتمدت على ما هو سائد من أسعار عند التخطيط للحملة.

ادوات الاتصال	التكلفة المادية	الاجمالي
التلفزيون	تلفزيون قطر (مجانا) تلفزيون الريان (20,000 رق) : مرتين في اليوم لمدة شهر واحد	30,000
الراديو	إذاعة صوت الريان (3000رق) إذاعة مؤسسة قطر (مجانا) إذاعة قطر (مجانا)	4000
الصحف والمجلات	ربع صفحة بالصفحة الأخيرة لمدة 18 يوماً بالألوان في صحيفتين (الوطن ، الشرق) + مجلة ليالينا 317,250 رق	317.250
الفعاليه و الأدوات	اسباير زون : 18,000 رق للديكورات وأدوات الدعاية . 15,000رق هدايا الاطفال و الطعام والمشروبات 15,000رق للاعلانات في الشوارع والاماكن العامه	53.000
الإعلان على مواقع الانترنت	إعلان لمدة 30 ثانية على موقع اليوتيوب لمدة شهر عشرة آلاف مشاهدة بقيمة 550 رق	550
لافتات الشوارع	لافتتان على شوارع رئيسية و سبع لافتات على شوارع فرعية لمدة شهر 70 000 ألف رق	70.000
لافتات داخل المجمعات التجارية	لافتات إعلانيّة بمجمعي الستي سنتر وفيلاجيو لمدة 22 يوماً بقيمة 25000 رق	25.000
التكلفة الاجمالية : QR 499,800		

برامج الحملة

اسم الحملة وشعارها
نماذج البرامج المستخدمة

بناء على ما سبق استعراضه من مسببات وأغراض، فقد قامت الحملة بتصميم البرامج على النحو التالي:

أولآ: اسم الحملة:

تم اختيار اسم الحملة "عبّرني" وذلك لأنها كلمة عاميّة قطرية تعني "أهتم بي أو التفت إلى حاجتي" فيها شيء من العتاب وهو لمعاتبة الآباء و حثّهم على الالتفات لابنائهم وعدم تركهم لساعات طويلة على الأجهزة الألكتورونية التي يظهر البحث آثارها السلبية على الطفل .وهي أيضاً كلمة عربية أصيلة تحمل نفس المعنى أي الإيثار والعناية، فكأن الطفل يقول لوالديه عبروني و للتكنولوجيا لا تتركوني(ابن منظور).

and to technology don't leave me

ثانياً: شعار الحملة:

تم اختيار شعار الحملة ليكون على شكل شاشة الأجهزة اللوحية التي يركز عليها البحث وفي داخله أشكار لأطفال من الفئة العمرية التي يركز عليها البحث. تم اختيار ألوان طفولية وكذلك شكل الخط وذلك لأنها تركز على أعمار صغيرة جداً وهو الطفل ما قبل المدرسة، وإن كانت الرسالة موجهة للآباء ولكن الطابع الطفولي أدعى لجذب اهتمام الآباء خاصة الذين لديهم أطفالاً في عمر الطفولة.

ثالثاً: الوسائل التقليدية (الصحف/ التلفزيون/المجلات)

تم اختيار الصحف و التلفزيون والراديو

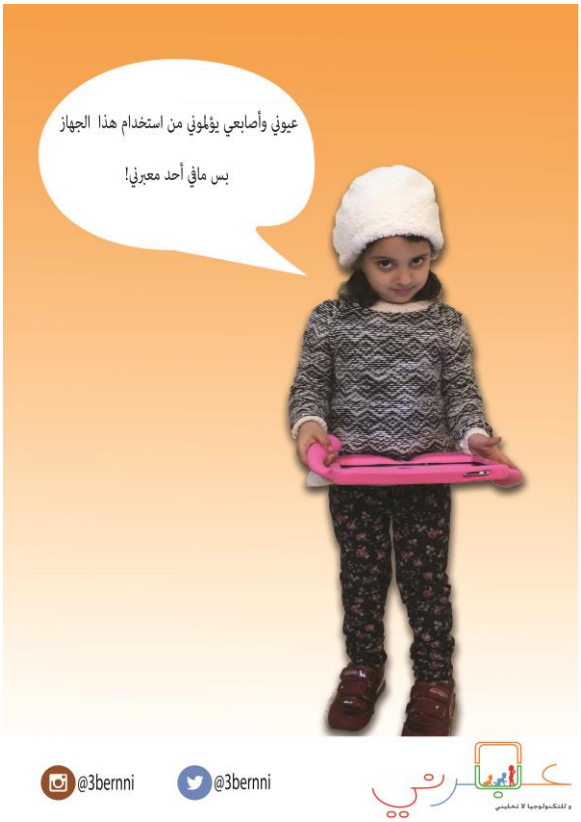
الراديو : نص محتوى الإعلان على الراديو:

(أطفالنا اليوم يفتقدون اللعب الحقيقي، كلنا نلاحظ أن عيالنا صاروا مثلنا طول اليوم على الأجهزة اللوحية يلعبون أو يتابعون برامج الأطفال وما ندري شكثر تأثر هالأجهزة على عيالنا.. انتوا يالأبآء المسؤلين بالدرجة الأولى لأنك أنت الي تحدد لطفلك شنو يلعب..عطوا عيالكم ومن وقتكم وعبروهم شوي/بصوت طفل "عبرني وللتكنولوجيا لا تخليني")

التلفزيون:

عمل إعلان لمدة 30 ثانية وسيتم عرضة خلال تقديم المشروع

الصحف والمجلات واللافتات:


عيوني وأصابعي يؤلموني من استخدام هذا الجهاز
بس مافي أحد معبرني!
@3bernni
@3bernni

My eyes and fingers are strained from this thing..
but no one is there for me
@3bernni
@3bernni
ABERNI
and to technology don't leave me

Hmm I don't think that
there are more games other than this one..
no one is there for me
@3bernni
@3bernni
ABERNI
and to technology don't leave me

ممم ما اظن فيه العاب ثانية غير هالجهاز..
أي لعبة ثانية
بس محد معبرني!
@3bernni
@3bernni

رابعاً: الوسائط الحديثة:

تم اختيار موقعي تويتر وانسقرام وذلك لحصولهم على اهتمام كبير في دولة قطر، وكذلك سيكون هناك عرض للإعلان التلفزيوني على موقع اليوتيوب.

خامساً: توزيعات الحملة :

ستوزع هذه التوزيعات كهدية خلال فعاليات الحملة وتوضع في علبة على شكل هدية (كوب- سبورة وألعاب يدوية- تي شيرتات و قبعة –ميداليا)

كروت دعوة للفعاليات:

مطويات توزع خلال الفعاليات:

سادساً:جدول الفعاليّات:

الجمهور المستهدف	التنظيم	الوقت	المكان
فاعليه عائليه	الأنشطة للأطفال و الاهالي	الجمعه من الساعة 3 عصرا الى الساعه 6 مساء فعاليات للأهالي	حديقة اسباير زون

للعائلات والأطفال	الألعاب الشعبية أو التقليدية التي تشجع الطفل على الحركة	و التعريف بالحملة وتوزيع المنشورات التوعوية	
من عمر 2 – 6 سنه	الأطعمه : توزيع الاكلات الصحية على الاطفال والاهالي والتي تحتوي على الفيتامينات والبروتينات	السبت من الساعه 3:30 الى الساعه 5:30 تبدأ الالعاب التقليدية و الانشطة المتنوعة للأطفال	
الدعوة عامة لجميع وسائل الاعلام ، و ارسال الدعوات للمدارس واماكن عمل الاهالي	عربات توزيع المياه المجانية	استضافة بعض الشخصيات الكرتونية لجذب اكبر عدد من الاطفال	
		توزيع الهدايا على الاطفال وهي عبارة عن مجموعة قصص وكتب بعد نهاية كل فعالية	

مراجع ومصادر التقرير

1- بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين الذكور من _12-15) سنة – القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر – مذكرة ماجستير ، جامعة الجزائر ، معهد التربية البدنية والرياضية ، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي ، الجزائر ، 2008 ، ص 35 وما بعدها .

2- العاب الفيديو ، الموسوعة العربية العالميه Global Arabic Eencyclopedia ، قرص مضغوط ، مؤسسة سلطان بن عبد العزيز آل سعود الخيرية ، السعودية ، 2004 .

3- علواش (كهينة) ، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل ، مذكرة ماجستير ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، 2006 / 207 .

4- حسني الشحروري (مها) ، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالي لدي أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، أطروحة دكتوراه ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا ، كلية الدراسات التربوية العليا ، قسم علم النفس التربوي ، عمان ، 2007 .

5- زكريا الرمادي (أماني) ، المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات ، مركز الإسكندرية للكتاب ، الإسكندرية ، مصر ، 2008 .

6- -الشاهد ، "إختصاصية نفسية: الإفراط في استخدام الأجهزة اللوحية يصيب الأطفال بالهوس والإدمان" ، 2013
http://www.alshahedkw.com

7- -4الطبي ، "مخاطر الأجهزة التكنولوجية على صحة الأطفال" ، أسامة إبراهيم ، 2013
http://www.altibbi.com

8- الرؤية ،" العزلة الرقمية إدمان وتشتت وشلل إجتماعي" ، ناهد حمود ، 2014
http://alroeya.ae

9- المقام ، "أطفال يفقدون طفولتهم أمام اكتساح الموجة الإلكترونية استخدام الأيباد قنبلة موقوتة على أطفالنا" ، 2014
http://www.elmakam.com
10- مجلة الكويت ، "يعمل على العزلة ومتلازمة الإنهاك المعلوماتي" ، أحمد فضل شبلول ، 2014
http://www.kuwaitmag.com
11- شبكة الجزيرة, أجهزة التقنية الحديثة شغلت أبناء المجتمع المسلم, صفر 1435, العدد 15051, http://www.al-jazirah.com
12- شبكة صيد الفائدة, طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار, ذو القعدة 1425, http://www.saaid.net
13- منظمة اليونيسف,اتفاقية حقوق الطفل,1989
14- قلندر،محمود (2003) مقدمة في الاتصال الجماهيري.الخرطوم:دار عزة للنشر
15- قلندر، محمود (2009). محاضرات مادة الاتصال الاستراتيجي
16- ابن منظور،أبي الفضل .لسان العرب.المجلد التاسع. بيروت: دار صادر للنشر

7-Ray,M, & Jat,K.(2010).Effect of electronic media on children.Indian pediatrics,47. Retrieved from http:// medind.nic.in
8-Kim (2013), Young children in the digital age.University of Nevada Cooperative Extension. Retrieved from http://www.unce.unr.edu
9- Rowan(2013), The Impact of technology on children sensory and motor development. Retrieved from http://www.sensomotorische-integratie.nl
10- Bilton,N. (2013) . The Child, the Tablet and the Developing Mind. Retrieved from http://bits.blogs.nytimes.com/2013/03/31/disruptions-what-does-a-tablet-do-to-the-childs-mind/?_php=true&_type=blogs&_r=2
12- Evans,H.(2014). Toddlers may be at risk from technology, warn experts as new study shows use

soars by diaper set. Retrieved from http://www.nydailynews.com/news/national/toddlers-risk-tech-experts-study-shows-soars-article-1.1747694