فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في العصر الرقمي

إعداد:

أ.م.د/ هناء عبدالمنعم عطية كامل*

ملخص البحث:

هدف البحث الحالي الي التعرف على الإطار المفاهيمي للوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال، والكشف عن الإجراءات الآمنة التي تتم من قبل معلمات رياض الأطفال لتنمية الوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي، والوقوف علي الإستراتيجيات التربوية التي تتخذها المعلمات للوقاية من الهجمات السيبرانية، والتعرف علي فوائد ومخاطر الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة في العصر الرقمي، والوصول الي أهم المتطلبات والاليات لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، والوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي، واستخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي لمناسبته لطبيعة البحث في إطار الطريقة الوصفية التحليلية، وأيضاً لجمع بيانات ومعلومات يمكن تصنيفها وتحليلها للإستفادة منها، واشتملت عينة البحث علي (١٦٦) معلمة من معلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية بست مراكز تعليمية (٢٩ معلمة من إدارة ميت غمر – ٢٦ معلمة من إدارة أجا – ٢٨ معلمة من إدارة غرب المنصورة – ٢٧ معلمة من إدارة السنبلاوين – ٢٩ معلمة من إدارة شرق المنصورة – ٢٧ معلمة من إدارة نبروه) التعليمية، واستخدمت الباحثة أداة البحث والتي تمثلت في إستبانة موجهة لمعلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية (من إعداد الباحثة).

وقد أضحت نتائج البحث في ما يلي:عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إستجابات معلمات رياض الأطفال تعزي الي متغيرات البحث وتشمل(المحور الأول: الوقوف علي واقع الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال، المحور الثاني: الوقوف علي اليات تتخذها معلمات

* أستاذ مساعد أصول تربية الطفل – كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة المنصورة

رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، المحور الثالث: الوقوف علي مدي وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات المختلفة من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة وتضم(تآثيرات إجتماعية – تآثيرات نفسية – تآثيرات صحية – تآثيرات سلوكية وآمنية)، وأظهرت نتائج البحث بضرورة توعية المعلمات تربوياً بالأمن السيبراني ومصطلحاته المختلفة ومدي تأثيره علي الأمن والأمان في أجهزة الروضة، وعلي جميع العاملين بالمؤسسات التربوية برياض الأطفال، وحرص ومتابعة معلمات رياض الأطفال علي ذلك في العصر الرقمي، وضرورة توضيح الاليات لدي معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية لأنهم يجهلوها جيداً وتترك آثار سلبية علي أطفال الروضة، وحرص معلمات رياض الأطفال علي ذلك بنشرات توعوية لديهن في العصر الرقمي، وفي ضوء نتائج الإستبانة قامت الباحثة بعرض عدد من التوصيات من أهمها (عقد دورات تدريبية لجميع العاملين بمؤسسات رياض الأطفال لزيادة الوعي بالأمن السيبراني، والإجراءات التي يمكن للمعلمات إتباعها في حال وقوعهم ضحية للمخاطر والانتهاكات السيبرانية، وتحديث الأجهزة والبرامج الأمنية بالإدارات التعليمية المختلفة لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة).

الكلمات المفتاحية:

فلسفة الوعي التربوي – الأمن السيبراني – معلمات رياض الأطفال– العصر الرقمي – الأطفال مخاطر الألعاب الإلكترونية

The philosophy of educational awareness of cybersecurity among kindergarten teachers to realize electronic play for children in the digital age

By:

Prof. Dr. Hana Abdel Moneim Attia Kamel*

Research Summary:

The current research aims to identify the conceptual framework of educational awareness of cybersecurity among kindergarten teachers, reveal the safe procedures taken by kindergarten teachers to develop awareness of cybersecurity in the digital age, identify the educational strategies adopted by teachers to prevent cyberattacks, identify the benefits and risks of electronic games on kindergarten children in the digital age, and reach the most important requirements and mechanisms to protect kindergarten children from the risks of electronic games, and awareness of cybersecurity in the digital age. The research used the descriptive analytical method for its suitability to the nature of the research within the framework of the descriptive analytical method, and to collect data and information that can be classified and analyzed to benefit from them. The research sample included (166) kindergarten teachers in Dakahlia Governorate in six educational centers (29 teachers from Mit Ghamr Administration - 26 teachers from Aga Administration - 28

* Assistant Professor of Child Education - College of Education for Childhood - Mansoura University

teachers from West Mansoura Administration - 27 teachers from Sinbilawein Administration - 29 teachers from East Mansoura Administration - 27 teachers from Nabroh) Educational, and the researcher used the research tool, which was a questionnaire directed to kindergarten teachers in Dakahlia Governorate (prepared by the researcher).

The research results were as follows: There were no statistically significant differences in the responses of kindergarten teachers attributed to the research variables, including (the first axis: standing on the reality of educational awareness of cyber security among kindergarten teachers, the second axis: standing on the mechanisms adopted by kindergarten teachers to protect kindergarten children from the dangers of electronic games, the third axis: standing on the extent of kindergarten teachers' awareness of the various effects of electronic games on kindergarten children, including (social effects - psychological effects - health effects - behavioral and security effects), and the research results showed the necessity of educating teachers educationally about cyber security and its various terms and the extent of its impact on security and safety in kindergarten devices, and on all workers in educational institutions in kindergartens, and the keenness and follow-up of kindergarten teachers on this in the digital age, and the necessity of clarifying the mechanisms for kindergarten teachers to protect kindergarten children from the dangers of electronic games because they are well aware of them and leave negative effects on kindergarten children, and the keenness of kindergarten teachers on this with bulletins Awareness for them in the digital age, and in light of the results of the questionnaire, the researcher presented a number of

recommendations, the most important of which are (holding training courses for all workers in kindergarten institutions to increase awareness of cyber security, and the procedures that teachers can follow in the event that they fall victim to cyber risks and violations, and updating security devices and programs in the various educational administrations to confront the risks of electronic games on kindergarten children).

Key Words:

philosophy of educational awareness –cybersecurity among – kindergarten teachers – risks of electronic game – children – digital age

مقدمة:

شهدت العقود الثلاثة الماضية إنتشاراً واسعاً لمستخدمي شبكة الإنترنت، والهواتف الذكية وإستخدامها في مجالات التعليم والتدريب والتربية والخدمات الحكومية، وغيرها من الأنشطة التربوية والثقافية والاجتماعية، ولكن مع الانتشار المتزايد لأعداد مستخدمي شبكات الاتصالات والإنترنت فإن تكنولوجيا المعلومات تعد محايدة، حيث يمكن أن تستخدم بما هو مفيد ويمكن أن يساء إستخدامها، لذلك برزت أهمية مواجهة الأخطار والتحديات الإلكترونية، ومن أهمها الجرائم التي تواجه البنية التحتية للمعلومات والاتصالات التي أصبحت تهدد الأمن الشخصي والدولي بالمؤسسات الحكومية.

وفي ظل التطورات التكنولوجية المستمرة يترتب علي المدارس ضرورة تبني استراتيجية رقمية واضحة للتحول للمستقبل الرقمي من خلال بناء أنظمة معلوماتية غنية بالبيانات الرقمية من خلال التوظيف المكثف لتكنولوجيا المعلومات بشكل تستفيد منه الروضات في جميع مجالاتها التعليمية والخدمية والإدارية مع ضرورة مواكبة كافة التطورات في مجال الأمن السيبراني بهدف حماية أنظمة المعلومات الخاصة بمؤسسات رياض الأطفال، وأخذ دورها في ترشيح الوعي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال الذي قد ينجم عن اختراقه جرائم تمس خصوصية المعلمات وتشكل تهديداً للأمن والنظام العام بالروضة.

وتسعي دول العالم للتحول نحو العالم الرقمي، وتنمية البنية التحتية الرقمية لمواكبة التقدم العالمي المتسارع في الخدمات الرقمية، وقدرات المعالجة الحاسوبية وقدرات التخزين للبيانات والتعامل مع الإنترنت وتوعية المعلمات بمخاطر استخدام شبكات الإنترنت بالمؤسسات الحكومية، واتخاذ إجراءات وقائية لحماية البيانات والمعلومات في الروضة من الفيروسات فيما يعرف بالأمن السيبراني، وتزايد أهمية الوعي التربوي لدي المعلمات بالأمن السيبراني باعتباره يشمل جميع الجوانب التعليمية، والتربوية والاجتماعية والاقتصادية والإنسانية، وباعتباره ممثلاً لقدرة الدولة علي حماية مصالحها وشعبها وأطفالها في مختلف مجالات حياته اليومية ومسيرته نحو التقدم بأمان ومن كونه يرتبط إرتباطاً وثيقاً بسلامة مصادر الثروة المعلوماتية في العصر الحالي. (فاطمة، ٢٠٢٠، ٩٥)

فالوعي بالأمن السيبراني تحدياً شاملاً يتطلب التعاون والتنسيق والجهود المشتركة بين معلمات رياض الأطفال وأولياء أمور الأطفال لتعزيز الوعي الأمني لديهم وحمايتهم من مخاطر شبكات الإنترنت واللعب بألعاب إلكترونية، من هنا كانت الحاجة ضرورية الي الاعتماد علي إستراتيجية واليات وقائية تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية في العصر الرقمي.

يضاف الي ذلك أن معلمات رياض الأطفال لهن دور بارز في العملية التربوية التوعوية فهن الأكثر تواصلاً مع طفل الروضة وأكثرهن تفاعلاً معهم، ويقع عليهن العبء الأكبر في رعاية الأطفال وتوجيههم، فيجب أن يقوموا بتعزيز وعي الأطفال بالأمن السيبراني والتعرف علي التحديات التي تواجههم عند تعزيز وعي الأطفال بالأمن السيبراني، وهذا ما أكدت عليه دراسة ذكري سعيد ٢٠٢٣م في العصر الرقمي.

مشكلة البحث:

يعد اللعب مدخل وظيفي لعالم الطفولة ووسيط تربوي فعال في تشكيل شخصية الطفل في سنوات طفولته، وهي تلك الفترة التكوينية الأساسية للبناء التربوي والنفسي والاجتماعي في مراحل نمو الأطفال الأولي، وهو من الأنشطة المهمة في حياة الطفل التي تكشف عن مكوناته وعواطفه وجوانبه الخفية، وباللعب تظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية، وأدي التقدم الإلكتروني التقني المتسارع بشبكات الإنترنت والاتصالات بمؤسسات رياض الأطفال الي ضرورة تطوير ورقابة من المعلمات بالروضة وأولياء أمور الأطفال بأساليب اللعب والترفيه وظهرت الألعاب الإلكترونية التي اتجه اليها الأطفال بصورة متسارعة نتيجة التطور التكنولوجي واليات ووسائل العولمة الثقافية، وبتقدم وسائل الاتصال والإنترنت وصناعة الحاسب الالي والهاتف المحمول ظهرت مشكلة البحث الحالي التي تسعي الباحثة لدراستها والتعرف علي معوقاتها، فعلي هذا الأساس يأتي البحث الحالي بهدف توعية معلمات رياض الأطفال بأساليب الوعي بالأمن السيبراني لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها أطفال الروضة في ظل الثورة الرقمية التكنولوجية، وبعد الاطلاع علي العديد من الدارسات السابقة العربية والأجنبية في هذا المجال مثل دراسة (خالد سليمان ٢٠٢٤م، ودراسة عمار حسن ٢٠٢٤م، ودراسة عبدالله عبدالرحمن ٢٠٢٤م، ودراسة ذكي سعيد ٢٠٢٣م، ودراسة علياء عمر٢٠٢٢م، ودراسة منال حسن محمد ٢٠٢١م، ودارسة محمد قبلي

٢٠٢٣م، ودراسة هبة أحمد صالح ٢٠٢٢م، ودراسة أسماء رمزي ٢٠٢١م، ودراسة منال أنور ٢٠١٩م، ودراسة نداء سليم ٢٠١٦م) العربية، وكذلك بعض الدراسات الأجنبية المرتبطة بطبيعة البحث والتي تؤكد أهميته في مصر(دراسة Amen et al ٢٠٢١، ودراسة Jazeel ٢٠١٨، ودراسة Taylor, Baskett ٢٠١٨، ودراسة Veness,Burton٢٠١٨، ودراسة Lisa,A,Kort٢٠٢٠) تبين ضرورة الوقوف والتعرف علي فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة في ظل الثورة الرقمية، واتضح أيضاً من الدراسة والتطبيق الميداني التي قامت به الباحثة علي بعض معلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية بست مراكز تعليمية، وعرض موجز للعديد من نتائج البحوث العلمية ذات الصلة بأهمية الموضوع، وأن كثير من الدراسات السابقة أيضاً أغفلت توضيح الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في العصر الرقمي، **ومن ثم جاءت فكرة البحث الحالي:** فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في العصر الرقمي، **وأكد ذلك نتائج العديد من الدراسات السابقة والتي منها:**

- التعرف علي درجة وعي المعلمات بالأمن السيبراني من خلال بيان مدي إدراكهن لمفاهيم الأمن السيبراني ومصطلحاته المختلفة من وجهة نظرهن وتوضيح دور المؤسسات التربوية في نشر ثقافة الأمن السيبراني لدي الطالبات المعلمات أثناء الدراسة، وبيان معوقات نشر ثقافة الامن السيبراني في المدارس المختلفة، كما في دراسة (خالد سليمان ٢٠٢٤م، ودراسة عمار حسن ٢٠٢٤م) والتعرف علي المتطلبات التنظيمية لإدارة الأمن السيبراني بوزارة التعليم من وجهة نظر مشرف ومشرفات تقنية المعلومات والمعلمات في الوزارة وإدارات التعليم كما في دراسة (عبدالله عبدالرحمن ٢٠٢٤م).
- التغلب علي معظم الصعوبات التي تواجه المعلمات بأمن المعلومات والبيانات بالروضة كما في دراسة venessa Burton 2018، وتحديد الفروق في وجهات نظر المعلمات نحو دواعي تعزيز ثقافة الأمن السيبراني في ظل التحول الرقمي كما في دراسة علياء عمر ٢٠٢٢م.

- التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاولة الوقوف علي مدي إفراز التشريعات الدولية والوطنية المقارنة للاليات بحماية الطفل من هذه المخاطر، والوقوف علي طبيعة الاليات الوقائية التي يمكن من خلالها تحقيق نفس الغاية كما في دراسة محمد قبلي ٢٠٢٣م، والتعرف علي التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات بهدف الوصول لنتائج تسهم في وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية كما في دراسة هبة أحمد ٢٠٢٢م.
- تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة كما في دراسة منال أنور ٢٠١٩م، وتقديم مباديء توجيهية للاستخدام الحكيم للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال إستناداً الي روايات لتجارب شخصية قام الباحثون بتجميعها، واقتراح نموذج للعوامل التي تؤثر في تفاعل الطفل مع الألعاب الإلكترونية، وتقديم الأدلة علي تأثير هذه الألعاب من الناحية الإيجابية والسلبية علي النشاط البدني بسلوكيات مختلفة واللعب لفترات طويلة في وضعية الجلوس علي صحة النشاط الأيضي للقلب وصحة التركيب العظمي والعضلي والنسق الحركي والرؤية والتطور الإدراكي والصحة النفسية كما في دراسة Abbott,collins 2014.

في ضوء ما سبق من عرض نتائج الدراسات والأبحاث السابقة يحاول البحث الحالي الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في العصر الرقمي ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما الاطار المفاهيمي للوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال ؟
٢- ما واقع الإجراءات الآمنة التي تتم من قبل معلمات رياض الأطفال لتنمية الوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي ؟
٣- ما أهم الإستراتيجيات التربوية التي تتخذها المعلمات للوقاية من الهجمات السيبرانية ؟
٤- ما فوائد و مخاطر الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة في العصر الرقمي ؟

٥- ما أهم المتطلبات والاليات لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية والوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي ؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي الي:

١- التعرف على الإطار المفاهيمي للوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال.

٢- الوقوف علي الإجراءات الآمنة التي تتم من قبل معلمات رياض الأطفال لتنمية الوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي.

٣- التعرف علي الإستراتيجيات التربوية التي تتخذها المعلمات للوقاية من الهجمات السيبرانية.

٤- التعرف علي فوائد و مخاطر الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة في العصر الرقمي.

٥- تقديم أهم المتطلبات والآليات اللازمة لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، والوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي.

أهمية البحث:

يمكن أن تتحدد أهمية البحث فيما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية للبحث التي تتضح في:

١- تسليط الضوء علي أهمية موضوع الوعي بالأمن السيبراني وحماية أطفال الروضة من مخاطرة أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية.

٢- أهمية موضوع البحث، في التعرف علي الإجراءات الآمنة التي تتم من قبل معلمات رياض الأطفال لتنمية الوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي.

٣- إلقاء الضوء علي أهم الإستراتيجيات التربوية التي تتخذها المعلمات للوقاية من الهجمات السيبرانية.

٤- قلة البحوث العربية حول فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة أخطار الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في حدود علم الباحثة.

٥- الوقوف علي أهم المتطلبات والآليات لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، والوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي.

ثانياً: الأهمية التطبيقية للبحث التي تتضح في:

١- يمد هذا البحث معلمات رياض الأطفال بأساليب جديدة لحماية البيانات والمعلومات الخاصة بهن وبملفات الأطفال في الروضة من التهكر بطرق تكنولوجية متطورة.

٢- توجيه إهتمام المسئولين ومصممي برامج التدريب في مجال تربية الطفل والقائمين علي إعداد وتدريب معلمات رياض الأطفال في تأهيلهم وتزويدهم بالمعارف والمعلومات المتعلقة بالأمن السيبراني التي تساهم في تمكينهم من أداء أدوارهم المستحدثة في العصر الرقمي.

٣- تقديم إرشادات ونصائح من خلال الاهتمام بتوفير دورات تدريبية وورش عمل لمعلمات رياض الأطفال وتثقيفهم نحو مخاطر الألعاب الإلكترونية التي تواجه أطفال الروضة.

٤- إفادة مؤسسات رياض الأطفال القائمة علي تربية الطفل بصفة عامة ومعلمات رياض الأطفال وأطفال الروضة بصفة خاصة من حيث التعرف علي كيفية إعداد الأطفال وتدريبهم لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية في العصر الرقمي.

٥- تسهم الدراسة الحالية في جذب إهتمام الباحثين لإجراء المزيد من الدراسات حول موضوع توعية المعلمات بالأمن السيبراني، وحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

منهج البحث:

استخدم البحث **المنهج الوصفي التحليلي لمناسبته** لطبيعة البحث في إطار الطريقة الوصفية التحليلية، وأيضاً لجمع بيانات ومعلومات يمكن تصنيفها وتحليلها للاستفادة منها في التعرف علي فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في العصر الرقمي.

أدوات البحث:

إستبانة موجهة لمعلمات رياض الأطفال: قامت الباحثة بتصميم إستبيان موجه لمعلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية بستة مراكز (مركز شرق المنصورة – مركز السنبلاوين – مركز نبروه – مركز غرب المنصورة – مركز ميت غمر– مركز أجا) للتعرف علي فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في العصر الرقمي. (من إعداد الباحثة)

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: (فلسفة الوعي التربوي – الأمن السيبراني – معلمات رياض الأطفال – مخاطر الألعاب الإلكترونية – أطفال الروضة – الثورة الرقمية) تقتصر حدود البحث الموضوعية على فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في العصر الرقمي.

الحدود المكانية: تم تطبيق البحث الحالي على عينة من معلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية بست مراكز (إدارة مركز شرق المنصورة – إدارة السنبلاوين – إدارة نبروه – إدارة غرب المنصورة – إدارة ميت غمر– إدارة أجا) التعليمية.

الحدود الزمانية: تم تطبيق أداة البحث خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠٢٣/٢٠٢٤م.

الحدود البشرية: يقتصر البحث الحالي على عينة ممثلة من معلمات رياض الأطفال، واشتملت عينة البحث علي (١٦٦) معلمة من معلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية (٢٩ معلمة بإدارة شرق المنصورة – ٢٧ معلمة بإدارة السنبلاوين –٢٧ معلمة بإدارة نبروه – ٢٨ معلمة بإدارة غرب المنصورة – ٢٩ معلمة بإدارة ميت غمر– ٢٦ معلمة بإدارة أجا) التعليمية، أي بنسبة ٥١% من المجتمع الأصلي.

مصطلحات البحث:

تتحدد مصطلحات البحث على النحو التالي:

الوعي التربوي educational awareness

تعرفه الباحثة إجرائيا بأنه إدراك معلمات رياض الأطفال لماهية عملية الأمن السيبراني ومفاهيمه المختلفة وفهمها لاكتساب معلومات وبيانات ومعارف ومهارات يتم بلورتها بعد ذلك الي توجيه عام لديها لحماية بيناتها علي شبكات التواصل الاجتماعي وشبكات الإنترنت بصفة عامة.

الأمن السيبراني cybersecurity among

هو مجموعة من الإجراءات التقنية والإدارية والتي تشمل العمليات والأليات التي يتم اتخاذها لمنع أي تدخل أو سوء الاستغلال للمعلومات والبيانات الإلكترونية الموجودة علي نظم الاتصالات والمعلومات، كما تضمن تأمين وحماية سرية وخصوصية البيانات الشخصية للمواطنين واستمرارية

عمل حماية معدات الحاسب الألي ونظم المعلومات والاتصالات والخدمات من أي تغير أو تلف. (علياء، ٢٠٢٢، ٥٣٧)

ويعرف إجرائياً بأنه مجموعة من الأساليب والأليات التي تتخذها معلمات رياض الأطفال لمنع أي تدخل علي المعلومات والبيانات الخاصة بها وبأطفال الروضة والحفاظ علي سرية وخصوصية هذه البيانات وحمايتها من أي تهكر، وحماية أجهزة الروضة من أي تلف أو تغيير.

معلمات رياض الأطفال kindergarten teachers

تعرفها الباحثة بأنهن الاتي تعملن في مؤسسات رياض الأطفال (حكومية أو خاصة) وتتعامل مع أطفال من سن ٤-٦ سنوات، والاتي تلقوا إعداداً تربوياً أكاديمياً في كليات رياض الأطفال، وكليات التربية للطفولة المبكرة، يؤهلهن لتولي المسئولية التربوية في التعامل مع الأطفال وتزويدهن بمجموعة من المهارات الاتي تمكنهن من مواجهة أي ضرر يعود علي أطفال الروضة.

مخاطر الألعاب الإلكترونية risks of electronic game

هي الأضرار والأثار السلبية التي تنتج من كثرة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، سواء كانت هذه الألعاب موجودة علي الكمبيوتر أو الإنترنت أو الفيديو أو اللاب توب أو الآي باد، أو البلاي ستيشن. (Fletcher, I & Dexter ,2015,9)

وتعرف إجرائياً بأنها الأضرار والآثار السلبية الناتجة عن الاستخدام المفرط والخاطئ للألعاب الإلكترونية سواء كانت هذه الألعاب موجودة علي الكمبيوتر أو الإنترنت أو اللاب توب أو الموبيل أو البلاي ستيشن، سواء كانت أضرار صحية أو اجتماعية أو نفسية أو تربوية.

الأطفال children

تعرفهم الباحثة إجرائياً بأنهم الأطفال الملتحقين برياض الأطفال الحكومية والخاصة والتي تتراوح أعمارهم ما بين ٤-٦ سنوات وهي فترة المرونة والقابلية للتشكيل وتطوير المهارات ونمو المفاهيم والحاجات والاتجاهات الإيجابية والقيم المختلفة.

العصر الرقمي digital age

هو العصر الذي يعتمد علي الاستخدام الواسع لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في البيئة التعليمية، حيث ينعكس ذلك علي كافة المنظومة التعليمية من إسترتيجيات التعليم والتعلم وطرق عرض المحتوي وأساليب التقويم المختلفة. (وائل، ٢٠٢١، ٣٣٠)

ويعرف إجرائيا بأنه العصر الذي يعتمد علي كم هائل من المعلومات والبيانات الرقمية التي تساعد معلمات رياض الأطفال علي الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا الرقمية عبر شبكات الإنترنت للاستفادة منها بأقصى صورة حديثة.

دراسات سابقة:

يمثل البحث العلمي سلسلة من جهود الباحثين، ويستفيد كل باحث من جهود السابقين في مجال بحثه ويبدأ من حيث انتهي الآخرون، لتحقيق التواصل في العلم والمعرفة كماً وكيفاً، وفي ضوء ذلك تم تجميع عدد من دراسات سابقة حول موضوع البحث الحالي، ووجد أن هناك دراسات تعرضت لجانب واحد أو أكثر من موضوع البحث، وهي دراسات لها أهميتها وقيمتها العلمية، وقد استفاد منها البحث كثيراً في تحديد مشكلة البحث، وتوصلت الباحثة الي عدد من دراسات ذات العلاقة بموضوع البحث وهي تتحدد في محورين أساسيين هما (محور خاص بفلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال – ومحور خاص بمخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة).

وتتضح في الاتي:-

المحور الأول: فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال وتتضح في:

دراسة خالد سليمان ٢٠٢٤م، بعنوان درجة وعي المعلمين بالأمن السيبراني (دراسة ميدانية)، وهدفت الي التعرف علي درجة وعي المعلمين بالأمن السيبراني من خلال بيان مدي ادراك المعلمين لمفاهيم الأمن السيبراني من وجهة نظرهم وتوضيح دور الإدارة المدرسية في نشر ثقافة الأمن السيبراني لدي الطلبة من وجهة نظر المعلمين وبيان معوقات نشر ثقافة الأمن السيبراني في المدارس الأردنية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتم توزيع استبانة الدراسة التي احتوت علي ٢٨ فقرة وعلي ٨٠٩ معلمة، وتوصلت الدراسة الي أن درجة ادراك المعلمين بالأمن السيبراني مرتفعة وأن دور الإدارة المدرسية في نشر ثقافة الأمن السيبراني لدي الطلبة من وجهة نظر العينة جاءت متوسطة، كما توصلت الدراسة الي عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوي الدلالة (0,05) في درجة وعي المعلمين بالأمن السيبراني، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول ضرورة الوعي بالأمن السيبراني لدي عينة الدراسة والاهتمام بنشر ثقافة الأمن السيبراني بين

الطالبات المعلمات، واختلف البحث الحالي عن الدراسة في حماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية وحث معلمات رياض الأطفال عليها لحماية أطفالهم.

دراسة عبدالله عبدالرحمن الفتوح ٢٠٢٤م، بعنوان المتطلبات التنظيمية لإدارة الأمن السيبراني بوزارة التعليم، وهدفت الدراسة الي التعرف علي المتطلبات التنظيمية لإدارة الأمن السيبراني بوزارة التعليم من وجهة نظر مشرف ومشرفات تقنية المعلومات في الوزارة وإدارات التعليم بالمملكة، وما اذا كان هناك فروق دالة إحصائيا باختلاف العمل الحالي والخبرة في العمل الحالي، وقد طبقت علي عينة من مجتمع الدراسة المكون من مشرفي ومشرفات تقنية المعلومات في الوزارة وبلغ عددهم (٨٨) مشرف، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة أداة لها، وتوصلت الدراسة الي وجود فروق دالة إحصائيا باختلاف العمل الحالي والخبرة وعدد الدورات في مجال الأمن السيبراني، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول أهمية الأمن السيبراني وضرورته في الإدارات التعليمية، واختلف البحث الحالي عن الدراسة حول توعية أطفال الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومتابعة الطفل عند اللعب بها.

دراسة عمار حسن صفر ٢٠٢٤م،بعنوان مستوي وعي معلمات قبل الخدمة في كلية التربية بجامعة الكويت بالأمن السيبراني، وهدفت الدراسة الي قياس مستوي وعي طالبات كلية التربية بجامعة الكويت بالأمن السيبراني، والكشف عن آثر متغيرات نوع التخصص ودورات الأمن السيبراني ومستوي ال ictفي آرائهن وتصوراتهن إزاء مستوي وعيهن، واعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي باعتباره المنهجية البحثية العلمية المنوط بها لإتمام مقاصد الدراسة البحثية الاستقصائية، واستعانت الدراسة بأداة الاستبانة لجمع البيانات، وتوصلت الدراسة الي نتائج اتضحت في وجود اختلافات دالة إحصائيا بين متوسطات استجابات المشاركات وذلك في الأداة عامة لصالح معلمات قبل الخدمة اللاتي إلتحقن بدورات مسبقة في مجال الأمن السيبراني، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول الاهتمام بوعي المعلمات بالأمن السيبراني، بينما اختلف البحث الحالي مع الدراسة في مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة وتوعية معلمات رياض الأطفال بذلك لحماية أطفالهم.

دراسة ذكري سعيد ٢٠٢٣م: بعنوان دور معلمات الروضة في تعزيز وعي الأطفال السعوديين بالأمن السيبراني في مدينة الرياض، وهدفت الي التعرف علي دور معلمات الروضة في تعزيز وعي

الأطفال السعوديين بالأمن السيبراني والتعرف علي التحديات التي تواجه معلمات الروضة عند تعزيز وعي الأطفال بالأمن السيبراني، واعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي المسحي، حيث أعدت استبانة طبقت علي عينة من معلمات الروضة الحكومية والأهلية وبلغ عددهم ٣٥٠ معلمة وتوصلت الدراسة الي موافقة عينة الدراسة علي ممارسات معلمات الروضة في حماية الأطفال من التنمر الإلكتروني وتعزيز شعور الأطفال بالثقة بالنفس لدي الطفل وتنمية مهاراته ليتقبل اختلاف الآراء لدي الآخرين وأظهرت النتائج أيضاً بوجود تحديات تواجه معلمات الروضة عند تعزيز وعي الأطفال بالأمن السيبراني ومن أبرزها افتقار المنهج المقدم للطفل علي مفاهيم تعزز الأمن السيبراني، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في أهمية توعية أطفال الروضة بالأمن السيبراني، بينما اختلف البحث الحالي عن الدراسة في العينة وهي معلمات رياض الأطفال وتوعيتهم بالأمن السيبراني وحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

دراسة علياء عمر كامل ٢٠٢٢م: بعنوان دواعي تعزيز ثقافة الأمن السيبراني في ظل التحول الرقمي، وهدفت الدراسة الي تحديد الفروق في وجهات نظر أفراد العينة نحو دواعي تعزيز ثقافة الأمن السيبراني في ظل التحول الرقمي للجامعة تبعاً لمتغيرات الكلية والتخصص وسنوات الخبرة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وصممت استبانة تكونت من ٢٦ فقرة وطبقت علي عينة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعة بلغ عددهم ١٢٥ عضواً، وتوصلت النتائج الي وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعاً لمتغير الكلية والرتبة العلمية فيما وجدت فروق تعزي لمتغير سنوات الخبرة، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول ضرورة تعزيز ثقافة الأمن السيبراني في ظل التحول الرقمي، واختلف البحث الحالي حول توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية وحمايتهم منها في ظل التحول الرقمي.

دراسة Ameen et al ٢٠٢١: بعنوان امتثال الموظفين للأمن السيبراني وسياسات الأمن السيبراني غير مفهوم جيداً، وهدفت الي اتباع نهج أكثر شمولية لأمن المعلومات باقتراح نموذج أطلقوا عليه نموذج الإمتثال لأمان الهاتف الذكي (Essc) الذي يعمق فهم سلوك أمن المعلومات للموظفين من خلال مراعاة التأثيرات علي المستويات الوطنية والتنظيمية والتكنولوجية الخاصة بالهواتف الذكية والشخصية وركز البحث علي الاستخدام الأمن للهواتف الذكية في مكان العمل بين الموظفين الذين تتراوح أعمارهم بين ١٨ و٣٥ عاماً في سياق متعدد الثقافات: المملكة المتحدة، والولايات المتحدة،

والإمارات العربية المتحدة حيث طبق (١٧٣٥) استبياناً، وأشارت النتائج الي أن أولئك الذين يرغبون في فهم سلوك أمن الهواتف الذكية للموظفين يجب أن يأخذوا في الحسبان سياسات الأمن السيبراني الوطنية والاختلافات الثقافية في البلدان المختلفة والتهديدات الخاصة باستخدام الهواتف الذكية، فاتفق البحث الحالي مع الدراسة حول اتباع سياسة الأمن السيبراني للهواتف والأجهزة التكنولوجية الحديثة وأهمية تأمينها وحث الموظفين بذلك، بينما اختلف البحث الحالي عن الدراسة في حماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجودة علي الهواتف والأجهزة التكنولوجية الحديثة.

دراسة منال حسن محمد ٢٠٢١م: بعنوان الوعي بجوانب الأمن السيبراني في التعليم عن بعد، وهدفت الدراسة في الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية الوعي بجوانب الأمن السيبراني في التعليم عن بعد لدي معلمات العلوم بالمرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية، واستخدم المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتمثلت أداة الدراسة في مقياس الوعي بجوانب الأمن السيبراني في التعليم عن بعد، وشمل مجتمع الدراسة معلمات العلوم بالمرحلة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) معلمة، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذي دلالة إحصائية عند مستوي (0,05) بين متوسطي درجات المعلمات في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الوعي لصالح التطبيق البعدي ويدل علي فاعلية البرنامج التدريبي المقترح، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في أهمية التوعية بالأمن السيبراني لدي المعلمات، بينما اختلف عن البحث الحالي في المرحلة العمرية لأن البحث الحالي يهتم بمعلمات رياض الأطفال والدراسة تركز علي معلمات العلوم بالمرحلة الابتدائية.

دراسة Catota,et ,al ٢٠١٩، بعنوان بناء القدرات الوطنية المؤهلة للأمن السيبراني، وهدفت الدراسة الي توضيح أهمية بناء القدرات الوطنية المؤهلة للأمن السيبراني والتي يتم الاعتماد عليها في مواجهة الهجمات السيبرانية بنجاح، وأهمية رسم استراتيجية وطنية للأمن السيبراني تستطيع حماية البنية التكنولوجية الرقمية، والبنية التحتية للدولة، وتوصلت الدراسة أن بعض الدول وبخاصة النامية منها تواجه عدداً من التحديات التي تتعلق بالقدرة علي التصدي للهجمات السيبرانية مما يعطل أسباب التنمية للدولة، وأوضحت الدراسة ستة أبعاد يعتمد عليها بناء الاستراتيجية الوطنية للأمن السيبراني وهي صياغة أهداف البرنامج، والتوعية، والتعاون وتكامل الأدوار بين الصناعة والجامعة

وتصميم منهج مناسب لتدريس الأمن السيبراني، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في أهمية مواجهة الهجمات السيبرانية ورسم استراتيجية وطنية للأمن السيبراني تستطيع حماية البنية التكنولوجية الرقمية، واختلف البحث الحالي عن الدراسة في حماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

دراسة Jazeel ٢٠١٨، بعنوان قياس مستوي وعي معلمي ومعلمات قبل الخدمة في كلية المعلمين الحكومية بالأمن السيبراني، وهدفت الي مدي القياس الحقيقي لمستوي وعي معلمي ومعلمات قبل الخدمة في كلية المعلمين الحكومية بمدينة Addalaichenai في سريلانكا بالأمن السيبراني، واعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي، واستخدمت الدراسة الاستبانة لجمع البيانات، ومقياس تكون من ١٥ فقرة وطبق علي ٢٠٠ معلمة، وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوي وعي معلمي ومعلمات قبل الخدمة بالأمن السيبراني بوجه عام جاء بدرجة منخفضة، كما أشارت النتائج أيضاً الي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تعزي لمتغيرات السن والنوع لصالح الذكور والمنطقة الجغرافية لصالح المناطق الحضارية ومستوي المعرفة بالحاسوب لصالح من ليس لديه أي معرفة، واتفق البحث الحالي مع الدراسة بضرورة الأمن السيبراني ونشر الوعي لدي المعلمات بأهميته في المجتمعات التطبيقية، بينما اختلف البحث الحالي عن الدراسة في ضرورة حماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتوعية المعلمات بذلك.

دراسة Taylor, Baskett ٢٠١٨: بعنوان استخدام المواد التقليدية في تدريس مفاهيم الأمن السيبراني، وهدفت الدراسة الي المقارنة بين آثر استخدام العروض التقديمية وعروض الانفوجرافيك، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من طلبة علوم الحاسب في احدي الجامعات البريطانية، وتم تقسيمهم الي مجموعتين واحدة خاصة بدراسة مفاهيم الأمن السيبراني باستخدام العروض التقليدية، والمجموعة الثانية درست وفق الطريقة التقليدية، وأظهرت نتائج الدراسة تفوق المجموعة الأولي في تعلم مفاهيم الأمن السيبراني ووجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات طلبة المجموعتين لصالح طلبة المجموعة الأولي، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في ضرورة غرس مفاهيم الأمن السيبراني بين الطالبات، واختلف البحث الحالي عن الدراسة من حيث عينة البحث الحال لأنها تركز علي أطفال الروضة وحمايتهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

دراسة Venessa Burton ٢٠١٨، بعنوان الصعوبات التي تواجه المديرين المتخصصين بالأمن السيبراني في حماية المعلومات، وهدفت الي كيفية التغلب علي هذه الصعوبات التي تواجه المديرين المتخصصين بأمن المعلومات، بالإضافة الي مدي حماية الملكية الفكرية من الانتهاكات والاختراقات الأمنية التي يقوم بها القراصنة عبر شبكة الإنترنت، واستخدمت الدراسة المنهج النوعي من خلال إجراء مقابلة مع مجموعة من (١٠) مديرين متخصصين في أنظمة أمن المعلومات في ولاية واشنطن بأمريكا، وتوصلت الدراسة الي عدة نتائج منها ضعف القوانين المتبعة في حماية البيانات والمعلومات عبر شبكة الإنترنت وذلك بسبب حداثة الجرائم المعلوماتية وبالتالي ضعف الفاعلية والافتقار لألية واضحة للتطبيق تتعلق بالأنظمة الأمنية ذلك لتنوع وتشعب الجرائم المعلوماتية والاختراقات الأمنية وتطورها باستمرار، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في حماية الملكية الفكرية من الانتهاكات والاختراقات الأمنية عبر شبكة الإنترنت وتوعية المعلمات بذلك، واختلف البحث الحالي مع الدراسة حول حماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتوعية معلمات رياض الأطفال بذلك موضوع البحث الحالي.

مدي استفادت الباحثة من دراسات هذا المحور في:

التعرف علي درجة وعي المعلمات بالأمن السيبراني من خلال بيان مدي إدراكهن لمفاهيم الأمن السيبراني ومصطلحاته المختلفة من وجهة نظرهن وتوضيح دور المؤسسات التربوية في نشر ثقافة الأمن السيبراني لدي الطالبات المعلمات أثناء الدراسة، وبيان معوقات نشر ثقافة الأمن السيبراني في المدارس المختلفة، كما في دراسة (خالد سليمان ٢٠٢٤م، ودراسة عمار حسن ٢٠٢٤م) والتعرف علي المتطلبات التنظيمية لإدارة الأمن السيبراني بوزارة التعليم من وجهة نظر مشرف ومشرفات تقنية المعلومات في الوزارة وإدارات التعليم كما في دراسة (عبدالله عبدالرحمن ٢٠٢٤م).

تحديد منهجية علمية سليمة تتناسب وموضوع البحث الحالي.

الاستفادة من الاطار النظري بدراسة ذكري سعيد ٢٠٢٣م، ودراسة علياء عمر ٢٠٢٢م، في الوقوف علي أهمية الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة.

الاستفادة من الدراسات الأجنبية وعرضها بطريقة منهجية لتدعيم البحث واتباع نهج أكثر شمولية لأمن المعلومات بالروضات، باقتراح نموذج أطلقوا عليه نموذج الإمتثال لأمان الهاتف الذكي (Essc) الذي يعمق فهم سلوك أمن المعلومات للمعلمات من خلال مراعاة التأثيرات علي المستويات الوطنية والتنظيمية والتكنولوجية الخاصة بالهواتف الذكية كما في دراسة Amen et al 2021، ودراسة Catota,et,al 2019 في توضيح أهمية بناء القدرات الوطنية المؤهلة للأمن السيبراني والتي يتم الاعتماد عليها في مواجهة الهجمات السيبرانية بنجاح، وأهمية رسم إستراتيجية وطنية للأمن السيبراني تستطيع حماية البنية التكنولوجية الرقمية، والبنية التحتية لمؤسسات رياض الأطفال.

المحور الثاني: دراسات خاصة بمخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة وتتضح في:-

- **دراسة محمد قبلي ٢٠٢٣م:** بعنوان تأثيرات الألعاب الإلكترونية علي الأطفال (التجليات وأليات الحماية)، وهدفت الي إبراز سلبيات وتأثيرات بعض الألعاب الإلكترونية علي الأطفال، والتوعية بمخاطر هذه الألعاب كما انصبت كذلك علي محاولة الوقوف علي مدي إفراز التشريعات الدولية والوطنية المقارنة للآليات الكفيلة بحماية الطفل من هذه المخاطر، وكذلك محاولة الوقوف علي طبيعة الآليات الوقائية التي يمكن من خلالها كذلك تحقيق نفس الغاية، وتوصلت الدراسة الي أن الألعاب الإلكترونية تترك آثار سلبية علي الطفل الصحية والتربوية والسلوكية ونصت بعض التشريعات القانونية في هذه الدراسة علي مجموعة من المقتضيات الهامة من قبيل النص علي نشر أو عرض أو تداول أو حيازة أو إنتاج أية مصنفات مرئية أو مسموعة أو مطبوعة أو ألعاب موجهة للطفل تخاطب غرائز الطفل الجنسية أو تزين له السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب العامة أو يكون من شأنها التشجيع علي الانحراف في السلوك، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في ضرورة حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتوعيتهم بشكل آمن، واختلف البحث الحالي مع الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني لما لهم من تأثير علي حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- **دراسة هبة أحمد صالح ٢٠٢٢م:** بعنوان التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة علي استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية، دراسة تطبيقية علي عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية، وهدفت الي التعرف علي التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات بهدف الوصول لنتائج تسهم في

وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وقد تم اختيار ١٠٠ مفردة مكونة من الآباء والأمهات، وتم تصميم استبانة خاصة تقيس التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وإدمانهم علي الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتوصلت الدراسة الي أن الآباء والأمهات يرون أن هناك مخاطر كثيرة لهذه الألعاب وأن الأطفال تتأثر بصورة كبيرة نفسية واجتماعية نتيجة إدمانها لهذه الألعاب، وأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها التأثير علي الصحة العامة للطفل فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل كالعنف والعدوان، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتهديداتها، واختلف البحث الحالي مع الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني وحمايتهم من مخاطر الشبكات الإلكترونية التي تهدد الأطفال.

- **دراسة أسماء رمزي ٢٠٢١م:** بعنوان فاعلية برنامج قائم علي الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدي أطفال الروضة، وهدفت الدراسة الي التعرف علي درجة فاعلية برنامج قائم علي الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدي أطفال الروضة، واستخدمت المنهج التجريبي وتم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية والبالغ عددهم (٤٠) طفل وطفلة، ووزعت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية الي مجموعتين التجريبية والضابطة وتم تدريس مهارات استخدام الكمبيوتر بالطريقة الاعتيادية، وأظهرت النتائج بوجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0,05) بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لصالح المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي والتي درست باستخدام برنامج قائم علي الألعاب الإلكترونية ويمكن تفسير ذلك علي أن الألعاب الإلكترونية كانت فاعلة وشجعت الأطفال علي المشاركة ومن ثم تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال الروضة، واتفق البحث الحالي علي ضرورة توعية الأطفال بالألعاب الإلكترونية وأهميتها وأيضاً مدي خطورتها علي أطفال الروضة، واختلف البحث الحالي مع الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني لحماية الأطفال من الألعاب الإلكترونية التي تهدد أمنهم وسلامتهم.
- **دراسة Lisa A, Kort– Buler ٢٠٢٠:** بعنوان الأنماط السلوكية للأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية وغير الممارسين لها، وهدفت الي التعرف علي شكل الأنماط السلوكية للأطفال

الممارسين للألعاب الإلكترونية وغير الممارسين لها، وطبقت الدراسة علي ٩٠٠ طفل وتراوحت أعمارهم ما بين (٤-٦) سنوات، وتوصلت النتائج الي أن الأطفال الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية يتصف سلوكهم بالعزلة الاجتماعية والعنف، أما الأطفال الغير ممارسين للألعاب الإلكترونية فهم أكثر انخراطاً اجتماعياً ولديهم المزيد من الدعم النفسي، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول اهتمام الأطفال بالألعاب الإلكترونية المفيدة وممارستها بصورة صحيحة، واختلف البحث الحالي عن الدراسة في ضرورة توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية.

- **دراسة منال أنور سيد ٢٠١٩:** بعنوان برنامج قائم علي التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة، وهدفت الي تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة، وقد أعدت الباحثة مقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية المصور وبرنامج قائم علي التربية الأمانية للأطفال، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي القائم علي المجموعة الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي، وتكونت العينة من مجموعة تجريبية قوامها (٣٥) طفل وطفلة من أطفال المستوي الثاني الملتحقين بروضة الشهيد أحمد جلال بمحافظة أسيوط وطبق عليهم مقياس الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية المصور تطبيقاً قبلياً ثم بعدياً بعد تطبيق البرنامج، وتوصلت نتائج الدراسة الي فعالية البرنامج القائم علي التربية الأمانية في تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في ضرورة توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية، بينما اختلف البحث عن الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- **دراسة نداء سليم ابراهيم ٢٠١٦م:** بعنوان إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦)سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وهدفت الدراسة الي استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار عينة متيسرة من معلمات وأمهات الأطفال، واستخدمت الاستبانة كأداة لجمع بيانات وتم التأكد من صدقها وثباتها بعرضها علي لجنة التحكيم، وتوصلت الدراسة الي اتفاق كل من الأمهات والمعلمات

علي عدد من الإيجابيات وبدرجة كبيرة أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تحقيق الخيال لدي الأطفال وتساعدهم علي تعلم اللغة الإنجليزية كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تعلمية ذاتية تساعدهم علي مواجهة التحديات المتضمنة فيها، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول أهمية الألعاب الإلكترونية وايجابياتها علي الأطفال وحمايتهم من المخاطر التي يتعرضون لها، بينما اختلف البحث الحالي مع الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني ومفاهيمه لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية لدي أطفال الروضة.

- **دراسة Abbott, Collins ٢٠١٤:** بعنوان الاستخدام الحكيم للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال، وهدفت الدراسة الي تقديم مباديء توجيهية للاستخدام الحكيم للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال استناداً الي روايات لتجارب شخصية قام الباحثون بتجميعها، واقترح نموذج للعوامل التي تؤثر في تفاعل الطفل مع الألعاب الإلكترونية، وتقدم الأدلة علي تأثير هذه الألعاب من الناحية الإيجابية والسلبية علي النشاط البدني بسلوكيات مختلفة واللعب لفترات طويلة في وضعية الجلوس علي صحة النشاط الأيضي للقلب وصحة التركيب العظمي والعضلي والنسق الحركي والرؤية والتطور الإدراكي والصحة النفسية، وتوصلت الدراسة الي توليفة تجمع بين المعلومات والمعارف النظرية المتوفرة من جهة ومن جهة أخري توضيح المبادئ التوجيهية العملية الواقعية القائمة علي الخبرات والتجارب العملية التي قمنا باستطلاعها، واتفق البحث الحالي مع الدراسة في أهمية الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة وحمايتهم من مخاطرها، بينما اختلف البحث عن الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني وحماية الشبكات الإلكترونية التي تهدد الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال.
- **دراسة Hsu,Liang,Chai and Tsai ٢٠١٣:** بعنوان تقصي مدي إلمام معلمات رياض الأطفال بالمحتوي التربوي التكنولوجي للألعاب الإلكترونية، وهدفت الي توفير مباديء توجيهية ملائمة لتحسين إعداد المعلمات وتطورهم المهني عند قيامهم بالتدريب عن طريق اللعب، وتم إعداد استبانتين الأولي تخص الألعاب المعرفية ذات المحتوي التربوي التكنولوجي لاستطلاع آراء معلمات مرحلة رياض الأطفال حول ثقتهم بهذه الألعاب، والثانية حول تقبل فكرة التعليم القائم علي الألعاب الرقمية لاستطلاع آرائهم حول تقبل هذه الفكرة، وبينت نتائج الدراسة تقبل العينة البحثية للاطار المقترح للألعاب المعرفية ذات المحتوي التربوي التكنولوجي ودعمها،

وخبرة معلمات رياض الأطفال ومواقفهم تجاه التعليم باستخدامها قد أسهمت بشكل إيجابي في حديثهم حول معرفتهم بهذه الألعاب والتعلم القائم علي اللعب كان لها علاقة مباشرة بالإلمام بالنواحي التربوية للعبة، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول توعية معلمات رياض الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومخاطرها علي أطفال الروضة، واختلف البحث الحالي مع الدراسة في توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني ومخاطرة علي أطفال الروضة.

- **دراسة Loprinzi ,Schary ٢٠١٣:** بعنوان استخدام ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونية لأطفال مرحلة رياض الأطفال، وهدفت الدراسة الي الكشف عن درجة الالتزام بالتوجيهات والتعليمات فيما يخص استخدام ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونية لدي عينة من أطفال مرحلة رياض الأطفال في الولايات المتحدة، واختار ما اذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية لها علاقة بالجنس والمستوي التعليمي للوالدين، وشارك بالدراسة ١٦٤ أباً وأماً عبر الشبكة العنكبوتية لتقدير أثر ألعاب الفيديو النشطة علي سلوكيات الخمول لأطفالهم خلال أيام الأسبوع، وقد تجاوب ٥٠% من عينة الأطفال مع توجيهات استخدام ألعاب الفيديو النشطة، وتبين أن نسبة كبيرة من أطفال الروضة لا يتجاوبون مع توجيهات استخدام ألعاب الفيديو النشطة وأن هذا الالتزام بتوجيهات استخدام ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونية ربما كان متأثراً بالمستوي التعليمي للوالدين، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول توظيف الألعاب الإلكترونية بطريقة صحيحة وعرضها إعلاميا بطريقة آمنة لأطفال الروضة، واختلف البحث الحالي مع الدراسة حول ضرورة التركيز علي توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- **دراسة Gulyaeva and Solovieva ٢٠١٢:** بعنوان تعريف الأطفال بألعاب الفيديو في مرحلة الروضة، وهدفت الي التعرف علي أنواع ألعاب الفيديو للأطفال في مرحلة الروضة، وقدم تصنيفاً لهذه الألعاب قائماً علي محتويات اللعبة، وأداء اللاعب وتفاعله، وقد اقترحا تقسيم الألعاب الي صنفين (لعب الأدوار) حيث يقوم اللاعب بدور محدد (وعدم لعب الأدوار) حيث لا يتقمص اللاعب أي دور لشخصية أو لا تكون هناك شخصيات للتقمص أصلاً في اللعبة ثم ان الباحثين اقترحتا إضافة جديدة للتصنيف الحالي، بإدخال صنف الألعاب التعليمية والتطويرية، وقامت الباحثتان بتحليل إيجابيات ألعاب الفيديو وسلبياتها، ثم بينتا الملامح المميزة لهذه

الألعاب، وتمت مقارنة ألعاب الفيديو بألعاب الأطفال التقليدية المجردة حيث أشارت الي أنه لأغراض تطوير أطفال الروضة وتنميتهم يجب أن يكون الكمبيوتر عاملاً اثرائياً في تنمية البيئة الشخصية وتطويرها لهؤلاء الأطفال، فيجب أن تكون ألعاب الفيديو مكملة فقط لألعاب الأطفال التقليدية المجردة، واتفق البحث الحالي مع الدراسة حول توظيف ألعاب الفيديو الإلكترونية لأطفال الروضة، واختلف البحث الحالي مع الدراسة حول ضرورة توعية معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية لدي أطفال الروضة.

مدي الاستفادة من عرض دراسات هذا المحور:

من خلال عرض الدراسات السابقة العربية والأجنبية يمكن استخلاص مدي الاستفادة منها:

١- تكوين الأفكار المبنية علي ما توصلت الدراسات السابقة إليه ومناقشتها في البحث الحالي.

٢- التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ومحاولة الوقوف علي مدي إفراز التشريعات الدولية والوطنية المقارنة للآليات بحماية الطفل من هذه المخاطر، والوقوف علي طبيعة الأليات الوقائية التي يمكن من خلالها تحقيق نفس الغاية، كما في دراسة محمد قبلي ٢٠٢٣م، والتعرف علي التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات بهدف الوصول لنتائج تسهم في وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية كما في دراسة هبة أحمد ٢٠٢٢م.

٣- الصياغة المناسبة لعنوان البحث الحالي ومشكلته البحثية.

٤- الاستفادة من المنهج المستخدم وإعداد وعرض الإطار النظري والجوانب التي يغطيها هذا البحث.

٥- تنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة كما في دراسة منال أنور ٢٠١٩م، وتقديم مباديء توجيهية للاستخدام الحكيم للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال إستناداً الي روايات لتجارب شخصية قام الباحثون بتجميعها، واقتراح نموذج للعوامل التي تؤثر في تفاعل الطفل مع الألعاب الإلكترونية، وتقديم الأدلة علي تأثير هذه الألعاب من الناحية الإيجابية والسلبية علي النشاط البدني بسلوكيات مختلفة واللعب لفترات طويلة في وضعية الجلوس علي صحة النشاط الأيضي للقلب وصحة التركيب العظمي والعضلي والنسق الحركي والرؤية والتطور الإدراكي والصحة النفسية، كما في دراسة Abbott,collins 2014.

فمن خلال عرض الدراسات السابقة ومدي الاستفادة منها توصلت الباحثة الي الوصول الي عرض الاطار النظري للبحث وسوف يتم ذلك من خلال الآتي:

الإطـار النظري للــبحث:

شهدت الآونة الأخيرة تغيراً جذرياً في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وأصبح العالم بأكمله في حالة من التواصل والتكامل، وأصبحت تكنولوجيا المعلومات هي المهيمن والمسيطر، حتي أنها صارت المحرك الأساسي الذي يقود عملية النمو والتقدم، حيث سيطرت علي حياتنا اليومية ودخلت في تفاصيلها سواء الحياة العلمية أو العملية، وأصبحت أمور حياتنا متعلقة باستخدام الإنترنت والتكنولوجيا ورغم كل الإيجابيات والراحة التي توفرها التكنولوجيا لكن ظهرت مشكلات من أهمها سلبيات الجرائم السيبرانية التي تهدد الأمن الشخصي والدولي بكافة أنواعه.

وظهر مفهوم الأمن السيبراني مع بدايات القرن الحادي والعشرين الميلادي نتيجة التهديدات والجرائم السيبرانية التي أصبحت تشكل تحدياً كبيراً للأمن القومي والدولي، وذهب البعض الي أكثر من ذلك في أن إعتبر الفضاء السيبراني المجال الخامس في الحروب بعد البر والبحر والجو والفضاء، وهو ما استدعي ضرورة وجود ضمانات آمنية ضمن هذه البيئة الرقمية، مما بلور مفهوم الأمن السيبراني cyber security الذي نال إهتماماً أكاديمياً واسعاً.(قره،٢٠١٩، ٩٨)

لذلك اتضح من رأي الباحثة أن مفهوم الأمن السيبراني يركز علي القدرة في مقاومة التهديدات الإلكترونية المعتمدة وغير المعتمدة والإستجابة والتعافي، بهدف التحرر من المخاطر أو الأضرار الناتجة عن إتلاف أو تعطيل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، أو تلك الأضرار الناتجة عن إساءة استخدام تكنولوجيا المعلومات والإتصالات ونظراً لأهمية الأمن السيبراني في واقع المجتمعات المعاصرة، فقد جعلته العديد من دول العالم علي رأس أولوياتها، وخصوصاً بعد تبلور الحروب الإلكترونية التي أنهت بشكل جزئي الحروب التقليدية التي كانت تستخدم فيها الأسلحة والمعدات الثقيلة، والإعلان عن بداية حروب جديدة هي الحروب الإلكترونية.

وقد اهتمت المؤسسات التربوية في مختلف دول العالم بتنمية مفاهيم الأمن السيبراني لدي كل من المعلمات والأطفال والعاملين بشكل يمكنهم من التعامل الواعي التربوي مع شبكات الإنترنت ومواجهة الوصول غير المسموح عبر الشبكات، وقد أدرك الاتحاد الأوربي المفاهيم المتعلقة بالأمن السيبراني ضمن المقررات الدراسية منذ عام ٢٠٠٩، وحذرت دول آخري في آسيا ممثلة باليابان

والهند وسنغافورة حذو الاتحاد الأوربي في تبني إستراتيجيات لنشر الوعي التربوي بمجال الأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال والأطفال بالروضة. (كاعوه، ٢٠٢٠، ١٤٠)

فالأمن السيبراني من المواضيع البحثية الحديثة، وارتبطت نشأته باعتماد المعلمات علي الإنترنت بالروضات في كافة أعمالهن، مما جعل معلوماتهن عرضة للخطر والاختراقات المختلفة، لذلك لا يمكن إغفال أهميتهن في الجانب التعليمي التربوي في ظل الثورة الرقمية التكنولوجية المعاصرة، وامتلاك معلمات رياض الأطفال أيضاً للوعي التربوي بالأمن السيبراني يساعدهم علي حماية أنفسهن وأطفالهن من هذه المخاطر التي تؤثر بشكل كبير علي قيم المجتمع وأخلاقه وثقافته، ويتضح ذلك في الآتي:

المبحث الأول: الإطار المفاهيمي للأمن السيبراني ومواجهة مخاطرة المختلفة:

يعد مفهوم الأمن السيبراني من المفاهيم الحديثة نسبياً، والتي ظهرت في إطار الثورة الرقمية التكنولوجية المعاصرة، والتي أدت الي تدفق المعلومات بشكل كبير وغير مسبق، مع تعدد وسائل الاتصال الي مصادر المعلومات عبر أجهزة الحواسيب، وفي هذا السياق ظهر مفهوم الأمن السيبراني ليعبر عن الجانب الأمني المرتبط بحماية تلك المعلومات، وهذا ما سيتضح في:

أولاً: الاطار المفاهيمي للأمن السيبراني:

الأمن السيبراني هو حماية الشبكات وأنظمة تقنية المعلومات وأنظمة التقنيات التشغيلية ومكوناتها من أجهزة وبرمجيات، وما تقدمه من خدمات وما تحتويه من بيانات، من أي اختراق أو تعطيل أو تعديل أو دخول أو استخدام أو استغلال غير مشروع، ويشمل مفهوم الأمن السيبراني أمن المعلومات والأمن الإلكتروني والأمن الرقمي.

- كما يعرفه (خليفة، ٢٠١٧،١٣٧) الأمن السيبراني بأنه: جميع الأدوات والسياسات، ومفاهيم الأمن، والضمانات الأمنية، والمبادئ التوجيهية، ومداخل إدارة المخاطر، والإجراءات والتدريب، وأفضل الممارسات والتقنيات التي يمكن إستخدامها بهدف حماية الفضاء السيبراني، وتنظيم الأصول المعلوماتية للمستخدم.

- وعرفه (canongia & Mandarino ,2014,p63) بأنه: فن وجود واستمرارية مجتمع المعلومات من خلال ضمان وحماية المعلومات وأصولها وبنيتها التحتية في الفضاء السيبراني.

- ويري (Crompton,Thompson,Reyes,Zhou and Zou) أن الأمن السيبراني: يمثل العملية أو الحالة التي تكون بموجبها المعلومات وأنظمة المعلومات محمية بشكل تام ضد أي شكل من أشكال الإتلاف أو الوصول غير المسموح به لتلك المعلومات والأنظمة، أو التلاعب بها أو إساءة إستخدامها.

١- مفهوم الوعي التربوي بالأمن السيبراني:

- يعد الوعي التربوي بالأمن السيبراني Awareness of cybersecurity بأنه إدراك المعلمات لذاتهم ومحيطهم، ويعد ركيزة أساسية لكل معرفة، الي جانب ذلك يعبر الوعي عن الفهم وسلامة الإدراك، ويشمل هذا الإدراك تفهم المعلمات للبيئة المحيطة، وهذا يأتي في إطار سعيهن لتلبية احتياجاتهن وتحقيق مصالحهن وتفهمهن للعلاقات بينهم وبين الآخرين.(cisco,2023,899)

- ويعرف الوعي بالأمن السيبراني أيضاً بأنه الاستدلال الفعال للأخطار المتعلقة بجرائم الإنترنت واختراقات البيانات والحسابات الشخصية، ويهدف الي تحقيق الأمان الرقمي من خلال اتخاذ جميع الإجراءات والتدابير الوقائية الضرورية للوقاية من إختراق الأنظمة والبيانات والشبكات، وضمان بيئة عمل وتعليم وتعلم آمنة للمعلمات، ويمكن قياس وعي المعنيين بهذا المجال من خلال الدرجة التي يحصلون عليها في المقاييس المعترف بها والمعدة لذلك. (ابن ابراهيم، ٢٠٢١، ٨٩)

وتؤكد الباحثة أن الوعي التربوي بالأمن السيبراني يقوم علي قدرة المعلمات لمقاومة التهديدات الإلكترونية المعتمدة وغير المعتمدة بهدف التحرر من المخاطر والأضرار التي تهدد أطفال الروضة والناتجة عن استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بالمؤسسات التربوية المعنية.

٢- مفاهيم الأمن السيبراني:

يشمل مفهوم الأمن السيبراني مجموعة من المفاهيم الخاصة بحماية المعلمات من الوقوع كضحايا للمخاطر والانتهاكات السيبرانية وتتضح هذه المفاهيم في:

- **التشهير الإلكترونيDefamation** : يتم من خلال هذا المفهوم بث أفكار وأخبار من شأنها الإضرار الأدبي أو المعنوي بالشخص أو الجهة المقصودة، وتتنوع طرق الإعتداء بداية من الدخول علي الموقع الشخصي للشخص المراد التشهير به (الضحية) وتغيير محتوياته أو عمل موقع آخر ينشر فيه أخبار ومعلومات غير صحيحة عن هذا الشخص.

- **الهندسة الاجتماعية Social Engineering:** ويطلق عليها علم أو فن إختراق العقول، وانتشر هذا المصطلح مع انتشار شبكات التواصل الاجتماعي، ويشير الي مجموعة من الأساليب التي يستخدمها المجرمون في الحصول علي المعلومات الحساسة أو إقناع الضحايا بتنفيذ بعض الإجراءات التي تساعد علي إختراق أنظمتهم والإضرار بها.(المنتشري، ٢٠١٨، ٨٧)
- **الإرجاف الإلكتروني Destabilization:** ويقصد به بث الأخبار المحبطة والمسيئة ونشر الشائعات بغرض إحداث الخوف والاضطرابات وزعزعة الأمن والأمان في نفوس الأفراد، ويعتبر بث هذه الأخبار وغيرها مما يندرج ضمن الشائعات وسيلة خطيرة لإرباك الرأي العام.
- **التغرير والاستدراج Grooming:** غالب ضحايا هذا النوع من المخاطر هم الأطفال صغار السن من مستخدمي شبكة الإنترنت، حيث يوهم المجرمون ضحاياهم برغبتهم في تكوين علاقة صداقة علي الإنترنت، وقد تتطور الي التقاء مادي بين الطرفين.
- **التنمر الإلكتروني Bullying:** يقصد به إستخدام تكنولوجيا الإتصالات لأغراض التحرش، المضايقة والإزعاج، والتهديد، والإبتزاز، وغير ذلك من صور الإيذاء، وانتشر التنمر الإلكتروني كأحد أشكال المخاطر السيبرانية بصورة كبيرة مع انتشار الأجهزة الكافية والهواتف الذكية، وقد يقع المعلمات ضحية لأكثر من شكل من أشكال التنمر الإلكتروني.(Hinduja& patchin2010)
- **التصيد الإلكتروني Phishing:** والمعروف أيضاً بالخداع هو أحد أشكال الجرائم السيبرانية، ويتم من خلال إستخدام الرسائل الإلكترونية التي صممت لتبدو كأنها تابعة لجهة حقيقية أو من خلال الإعلانات المنتشرة علي بعض المواقع، والتي من خلالها إستهداف المستخدمين للحصول علي معلوماتهم الحساسة مثل المعلومات الشخصية وكلمات السر وما الي ذلك من معلومات.
- **الاحتيال الإلكتروني Fraud:** يتخذ الاحتيال الإلكتروني طرفاً متعددة منها إيهام الضحية (المجني عليه) بوجود مشروع كاذب وقد يتخذ إسم أو صفة كاذبة تمكنه من الإستيلاء علي الضحية فيتم التواصل مع الضحية من خلال إتصال الجاني بالضحية عن طريق الشبكة أو قد يتعامل الجاني مباشرة مع بيانات الحاسب فيستعمل البيانات الكاذبة التي تساعده في الخداع والإحتيال عليه.

ثانياً: أهداف الأمن السيبراني:

تتعلق أهداف الأمن السيبراني بحماية الأنظمة والشبكات الإلكترونية والبيانات الحساسة من التهديدات السيبرانية، ويعد الأمن السيبراني أمراً حيوياً في عصرنا الحالي، حيث يتزايد التبادل

الإلكتروني للبيانات والإعتماد علي الشبكات والتقنيات الرقمية في العديد من جوانب الحياة اليومية والأعمال التجارية، **وتتلخص أهداف الأمن السيبراني في:**

– ضمان سلامة الأنظمة والشبكات: من الهجمات والاختراقات الإلكترونية، وتعد إستمرارية الأعمال وعدم توقف الخدمات الرقمية أمراً حاسماً في عصر الاعتماد الكبير علي التقنية الرقمية فلابد من اتخاذ إجراءات مثل الجدران النارية، وأنظمة الكشف عن التسلل، وتحديث البرامج الأمنية لضمان إستقرار الأنظمة وحمايتها من الهجمات. (فاطمة، ٢٠٢١، ٨٩)

– تدريب المعلمات علي إجراءات وآليات جديدة لمواجهة التحديات الخاصة باختراق أجهزتهم والمخاطر المختلفة التي تواجههم.

– إتخاذ جميع التدابير اللازمة لحماية المواطنين والمستهلكين علي حد سواء من المخاطر المحتملة في مجالات إستخدام الإنترنت المختلفة.

– حماية البيانات والمعلومات: الحساسة من الوصول غير المصرح به والاستخدام غير القانوني، وتعد البيانات الحساسة مثل المعلومات الشخصية والمالية والسرية والمعلومات الحكومية مهددة من قبل القراصنة والهاكرز والمجرمين الإلكترونيين، ويجب تطبيق تدابير الأمان المناسبة مثل التشفير والوصول المحدود وتطبيق السياسات الأمنية للحفاظ علي سرية البيانات وسلامتها.

– توفير بيئة موثوقة وآمنة للتعاملات في مجتمع المعلومات، والتصدي لهجمات وحوادث أمن المعلومات التي تستهدف جميع الأجهزة الحكومية، والمؤسسات التربوية المعنية بتربية الأطفال، وسد الثغرات في أنظمة آمن المعلومات.

– تعزيز الوعي والتثقيف السيبراني: لدي المستخدمين وتعزيز قدراتهم ومعارفهم ومهاراتهم وكفاياتهم في التعامل مع التهديدات السيبرانية، وتعد التوعية بمفاهيم الأمن السيبراني وممارساته الجيدة مهمة للغاية في الحد من المخاطر والهجمات، لذا يجب توفير التدريب والتثقيف المستمر للمستخدمين للتعرف علي التهديدات الحديثة وكيفية التعامل معها بصورة آمنة. (زقوت، ٢٠٢٢، ٢٢)

– حماية البنية التحتية الحيوية: مثل الشبكات الكهربائية، والمرافق الحيوية لمنع أي هجمات محتملة أو منع استدامتها والتصدي للتهديدات النشطة مثل هجمات القرصنة والبرمجيات الخبيثة والاحتيال الإلكتروني.

وتري الباحثة أنه من الضروري توفير التدريب والتثقيف المستمر لمعلمات رياض الأطفال والمسئولين عنهم بالمؤسسات التربوية التعليمية للتعرف علي هذه التهديدات الحديثة وكيفية التعامل معها بصورة آمنة.

ثالثاً: أهمية الأمن السيبراني:

أدت الثورة الرقمية والتطور الهائل في وسائل الاتصال وشبكاته الي تحسين سبل الأحوال المعيشية في جميع الميادين وأصبحت متطلباً أساسياً ولا سيما الأطفال، أي جيل الإنترنت الذي بدأ باستخدام تقنيات الاتصال منذ سنوات عمرهم المبكرة، وتزداد أعداد الأطفال مستخدمي الإنترنت سنوياً بشكل كبير لأغراض متعددة منها التعليم والترفيه وشبكات التواصل الإجتماعي وعلي الرغم من مزايا الإنترنت الا أنها أصبحت فرصاً لوقوع المعلمات والأطفال ضحايا للجرائم السيبرانية لعدم امتلاكهم الوعي الكافي بتلك الجرائم وكيفية تجنبها **وتتضح الأهمية التربوية للأمن السيبراني في:**

– حماية المعلمات والمؤسسات التربوية من الهجمات السيبرانية في الفضاء السيبراني، ومتابعة ومراقبة وتطوير وضبط نظام المعلومات والأمن في الروضات وضمان سرية وخصوصية الوثائق التعليمية والحفاظ علي سلامتها بشكل مستمر.

– يحمي الأمن السيبراني جميع المعلومات والبيانات الحساسة من السرقة بما في ذلك المعلومات الشخصية والمعلومات الحكومية والمعلومات الخاصة بالملكية الفكرية، والمعلومات الصحية المحمية (phi) ومعلومات التعريف الشخصية (pII)، ويساعد أيضاً علي صد هجمات السرقة باستخدام برامج الدفاع الإلكترونية، ومنع احتمالية إستخدام المعلومات بشكل غير مصرح به وإحداث الضرر، ومنع حدوث محاولات إبتزاز تضر بالأطفال. (الشايع، ٢٠١٩، ٤٧)

– السرية والأمن confidentiality: وتعني التأكيد من أن المعلومات لا تكشف ولا يطلع عليها من قبل أشخاص آخرين، والتكاملية وسلامة المحتوي من أن محتوي المعلومات صحيح ولم يعدل ولم يدمر أو يغير أو يعبث به أي أحد في أي مرحلة من مراحل المعالجة أو التبادل سواء في مرحلة التعامل الداخلي مع المعلومات أو عن طريق تدخل غير مشروع.

– استمرارية توافر المعلومات أو الخدمة واستمرار عمل النظام المعلوماتي واستمرار القدرة علي التفاعل مع المعلومات وتقديم الخدمة للمواقع المعلوماتية وأن المستخدم لن يتعرض الي منع الاستخدام أو الدخول علي النظام، وعدم إنكار التصرف المرتبط بالمعلومات ممن قام به.

- **وتري الباحثة** من ضرورة توعية المستخدمين بشبكات الإنترنت، وأن يكونوا علي دراية بالمخاطر المحتملة التي يواجهونها كالتنمر عبر الإنترنت، أو مواقع التواصل الاجتماعي أو الألعاب عبر الإنترنت وغيرها من الممارسات السلبية من أجل العمل علي اتخاذ إحتياطات السلامة وإكسابهم المهارات اللازمة للحفاظ علي معلوماتهم وضمان حمايتهم لتعزيز ثقافة آمنية إيجابية لدي معلمات رياض الأطفال.

رابعاً: خصائص الأمن السيبراني وأنواعه:

تتم عملية الأمن السيبراني بمنهجية وأساليب جديدة ذات بعد تكنولوجي أعلي من الجرائم التقليدية فيأتي الأمن السيبراني للتغلب علي هذه المشكلة ومواكبة التطور التكنولوجي، ولذا تتضح خصائص الأمن السيبراني.

١- تتضح الخصائص في:

- السرعة وغياب الدليل: فصعوبات إثبات الجرائم الإلكترونية نظراً لاستخدام المخترقين وسائل تقنية حديثة أتي الأمن السيبراني بتقنيات حديثة عالية تفوق خبرة المجرم.

- الاكتشاف والتعقيب: حيث يهدف الأمن السيبراني الي اكتشاف الجريمة الإلكترونية وتعقيب أثرها وبالتالي التغلب عليها. (الربيعة، ٢٠١٨، ٩٨)

- ضعف الأجهزة الأمنية والقضائية تجاه التعامل مع الجرائم الإلكترونية نتيجة لنقص الخبرة الرقمية لدي الأجهزة الأمنية مما يعزز دور الأمن السيبراني في تحقيق الأمن الرقمي للمؤسسات والجامعات في حماية البيانات والبنية التحتية لتلك المؤسسات.

- الدفاع عن المؤسسات ضد خرق البيانات بسبب استخدامها للخدمات السحابية ولتخزين معلوماتها الشخصية والحساسة فيها، وتعد أغلب الخدمات السحابية وخاصة ذات التكوين السيء هدفاً لهجمات الكثير من المجرمين الإلكترونيين المتطورين. (الصلاحي، ٢٠١٥، ١٣٧)

- **وتري الباحثة** أن الأمن السيبراني من خصائصه أنه مرتبط بخدمة الإنترنت، لكون العالم يشهد في الفترة الراهنة نوعاً جديداً من سباق التسلح، يؤثر علي أطفال الروضة، لكنه ليس بالشكل المعروف التقليدي، بل سباق يقوم علي استحداث أو تطوير برامج إلكترونية معدة لأغراض معينة في السايبر.

٢- أنواع الأمن السيبراني:

يغطي الأمن السيبراني جميع التدابير التي يتم تنفيذها في التطبيقات عبر الإنترنت لضمان الحماية الكافية لكافة معلومات من كافة الهجمات المحتملة من قبل (الهكر) كما يتضمن أنظمة مصممة لحماية وتأمين الكمبيوتر والأنظمة والشبكات والبرامج من الهجمات الإلكترونية ويتضح ذلك في هذه الأنواع المختلفة للأمن السيبراني:

- أمن الشبكة: يهتم بالاختراقات الخارجية التي تهدد المنظومة الإلكترونية والمواقع التكنولوجية، فإن أمن الشبكة هو عملية تهتم بحماية الشبكة من الاختراقات الخارجية للشبكات والأجهزة.

- أمن البنية التحتية الحيوية: يعتمد علي البنية التحتية الفيزيائية الإلكترونية للشبكة، وتتواجد عادة في وسائل النقل والمدارس والمؤسسات الحكومية، وهذا النوع يتطلب دراسة إلكترونية لنقاط ضعف المنظومة والقاعدة الفيزيائية للشبكة لتطويرها وحمايتها من عمليات الاختراق.

- تطبيقات الأمن: وهو الاختيار السليم للبرامج التي تحمي الأجهزة والشبكات بالمؤسسات التربوية من عمليات الاختراق الإلكتروني ولها عدة أنواع معروفة أهمها برامج مكافحة الفيروسات وبرامج التشفير المعلوماتي، فكلما كان مستخدم الإنترنت أكثر إطلاعاً علي تكوين برامج الحماية ويستخدمها كان أبعد عن احتمالية وقوعه رهن الابتزاز والاختراق.

- إنترنت الأشياء: يشمل عدة منظومات أساسية مثل أجهزة التلفاز وأجهزة الاستشعارات والطابعات وهذا النوع صنف كنوع من الأمن السيبراني الذي يحمي البيانات لدي الأجهزة المذكورة، ولكنه كباقي التقنيات إذا لم يتم الإهتمام والمتابعة به يمكن أن يصل المخترق الي نظام الحماية ويفك الشفرة.

- سحابة الأمان: وهو نظام مراقبة وحماية لكل مصادر المعلومات والبيانات التابعة للمستخدم عبر المواقع والمنصات الإلكترونية ولكن اذا تم تفعيل هذه الخاصية لا يعني أنه بإمكانك تجاهل كل الأمور السيبرانية الأخري، فمن الضروري الإهتمام بحماية المعلومات والبيانات الخاصة بشكل مستمر. (القحطاني، ٢٠١٥، ٦٤)

وتري الباحثة أن سلامة البيانات وآمنها تعتبر ثروة العصر فهي منبع الإنتاج والإبداع والابتكار وتمكن التواصل بين الأفراد في المؤسسات التربوية وحماية الأنظمة الرقمية وضمان سلامة العمليات الحاسوبية بثقة وتجنب الأضرار المحتملة الناجمة عن التهديدات السيبرانية.

خامساً: مخاطر الأمن السيبراني:

يعتمد المجتمع الرقمي بمؤسسات رياض الأطفال علي نظم المعلومات والاتصالات إعتماداً كبيراً، وتشمل الأخطار السيبرانية الأنشطة الضارة التي يقوم بها المهاجمون الإلكترونيون بهدف الوصول غير المصرح به الي البيانات والمعلومات أو التلاعب بها أو تعطيل الأنظمة الإلكترونية ومن أهم المخاطر السيبرانية التي تتعرض لها المعلمات الآتي:

- البرمجيات الخبيثة والفيروسات Malware: وتشمل جميع أنواع البرامج التي تهدف الي إلحاق الضرر بالأنظمة الإلكترونية والبيانات بالمؤسسة التربوية، حيث يجري تطوير هذه البرامج لأغراض مختلفة مثل التجسس وتعطيل النظام وتحقيق مكاسب غير قانونية، ويمكن أن تنتشر البرمجيات الخبيثة عبر البريد الإلكتروني المشبوه أو الروابط الضارة أو الأجهزة القابلة للتوصيل بالشبكة.

- هجمات الحرمان من الخدمة Distributed Denial of service DDos: وتعد هجمات الحرمان من الخدمة أو هجوم حجب الخدمة تهديداً شائعاً حيث يقوم المهاجمون بتعطيل موقع أو خدمة عن طريق تحميل الخوادم بكميات كبيرة من الطلبات يجعلها غير قادرة علي التعامل مع الحمولة الزائدة وبالتالي تعطيلها عن المستخدمين الشرعيين ويستخدم المهاجمون شبكات الحاسوب المكونة من الأجهزة المخترقة لتوجيه هجمات الحرمان من الخدمة.(openal,2023,866)

- انتهاك الخصوصية Privacy Violation: يشمل انتهاك الخصوصية الوصول غير المصرح به الي البيانات والمعلومات الشخصية للأفراد، ويمكن أن يتسبب انتهاك الخصوصية في سرقة الهوية والابتزاز والتنمر الإلكتروني.

- هجمات الاختراق Hacking: يشمل الاختراق الهجومي اختراق الأنظمة الإلكترونية والتطبيقات بغرض الوصول غير المصرح به الي البيانات والمعلومات الحساسة أو التلاعب بها، ويستغل المهاجمون الثغرات الأمنية في البرامج والأنظمة للدخول الي النظام بطرق غير قانونية ويمكن أن تؤدي هذه الهجمات الي تسريب البيانات والمعلومات الشخصية أو السرقة التجارية أو تعطيل الأنظمة.

- الاحتيال الإلكتروني Phishing: يشمل الاحتيال الإلكتروني العديد من الأنشطة غير القانونية التي تستهدف الأفراد والشركات والتي يقوم بها المهاجمون بهدف الحصول علي مكاسب غير قانونية

ويتضمن ذلك إحتيال الهوية والتصيد الاحتيالي والتلاعب الإجتماعي لخداع الأفراد. (صائغ، ٢٠١٨، ٦٨)

وتؤكد الباحثة أن اختراق الهدف واستخراج البيانات والمعلومات السرية من قبل معلمات رياض الأطفال من الأنظمة الحاسوبية المتاحة عبر الشبكة يعتبر تجسس سيبراني من أجل الاستفادة الشخصية ويعتبر تهديداً للأمن الوطني.

سادساً: دوافع إهتمام الدول بالأمن السيبراني:

إن الاهتمام بقطاع الأمن السيبراني من خلال برامج تقنية حديثة ومطورة يتم تبنيها بشكل شائع في كل المؤسسات الحكومية وغير الحكومية وتركيب أحدث البرامج الدفاعية يتضح في هذه الأبعاد وهي:

– البعد الاجتماعي: تؤدي الجريمة السيبرانية الي العديد من الأضرار والآثار السلبية علي المجتمع، حيث أنها تعتمد بصورة رئيسية علي إنتحال هوية الضحية في تعاملاتها المالية والاجتماعية وهذه الآثار لا تقتصر علي الأفراد ولكنها تمتد أيضاً الي المؤسسات التربوية وبذلك تهدف بالأساس الي إحداث العديد من الأضرار تجاه المجتمع ككل.

– البعد السياسي: تقوم القيادات السياسية بتنظيم مؤسسات معلوماتية وأمنية وتقويتها لكي تحمي مصالحها الوطنية والقومية، وكذلك تساعد المعلومات علي تهيئة قيادة ناجحة باتخاذ القرارات المناسبة لإدارة الأزمات وحلها أو إحباط الهجمات التي يشنها العدو. (الشايع، ٢٠١٩، ٥٧)

– البعد التربوي التعليمي: يعتبر التركيز علي إيجاد جيل متخصص في مجال الأمن السيبراني أمراً مطلوباً وحيوياً، وذلك للعمل كمتخصصين في هذا المجال الذي يعد من المجالات الحديثة والمهمة للتصدي للهجمات السيبرانية العابرة للقارات في هذا الفضاء السيبراني الكبير.

– البعد الاقتصادي: تكمن أهميته في أن معظم الهجمات السيبرانية الخبيثة تستهدف المصالح الاقتصادية للأفراد والحكومات والقطاع الخاص، حيث يعتبر الاستغلال المالي هو الدافع الأول للجريمة السيبرانية التي تستهدف الأفراد والمؤسسات الحكومية وغير الحكومية من أجل سرقة الأموال من حسابات الضحايا وتحويلها الي حسابات خارجية.

– البعد العسكري: لاشك أن الفضاء السيبراني أحد أهم النطاقات الرئيسية للعمليات العسكرية مثل النطاق البري والبحري والفضائي، وتقوم العديد من الدول بزيادة نفقاتها علي بناء وتعزيز إمكانياتها

السيبرانية، وقد أصبح للفضاء السيبراني مكاناً مهماً في إستراتيجيات الأمن القومي، والاستراتيجيات العسكرية في العالم اليوم، ويري العديد من الباحثين أن هذا ينذر ببدء ما يطلق عليه سباق التسلح الرقمي. (علياء، ٢٠٢٢، ٥٠٩)

وتؤكد الباحثة أن هذه الأبعاد وتركيب أحدث البرامج الدفاعية المرتبطة بسلامة البيانات وأمن المعلومات تعتبر ثورة العصر فهي منبع الإنتاج والإبداع والابتكار وتمكن التواصل بين المعلمات في مختلف المؤسسات التربوية.

المبحث الثاني: الوعي التربوي لدي معلمات رياض الأطفال بالأمن السيبراني:

يعد الوعي التربوي ضرورياً في إكتساب الثقافة المعاصرة لمعلمات رياض الأطفال، فهو يساعدهم علي إدراك بيئتهم المحيطة وذاتهم إدراكاً شاملاً، فإكسابهم الوعي بالأمن السيبراني وتنميته لديهن يعتبر ضرورة ملحة في هذا العصر الرقمي الحديث والذي يقع أيضاً علي عاتقهن دوراً مهماً في توعية أطفال الروضة، بذلك تلعب المعلمات دوراً مهماً داخل الروضة في مجال التوعية بالأمن السيبراني ويتطلب قيامهن بهذا الدور أن يكون لديهن القدر الكافي من الوعي بالأمن السيبراني.

لذلك يجب أن تمتلك المعلمة القدرة الكافية من الوعي السيبراني فتكون علي دراية بالإجراءات والمفاهيم المتعلقة بالوقاية من المخاطر السيبرانية وتتضح في الآتي:

أولاً: الإجراءات الآمنة التي تتم من قبل معلمات رياض الأطفال لتنمية الأمن السيبراني:

تتضح هذه الإجراءات من رأي الباحثة في الآتي:

- إدراج موضوع الأمن السيبراني ضمن أدلة المعلمات التدريبية.
- عقد دورات تدريبية للمعلمات لتوعيتهم بالإجراءات التي تحمي الأطفال من اتباعها عند تعرضهم ووقعهم كضحايا للمخاطر السيبرانية.
- أن تضع المعلمات خطط للتوعية بالأمن السيبراني علي مستوي الروضات بشكل عام، وتقوم بالتحذير من المخاطر السيبرانية لأطفال الروضة.
- وجود خطة عمل محددة وواضحة لدي الروضة للتعامل مع الأخطار والانتهاكات السيبرانية.
- تعميم سياسات واضحة للتعامل مع التكنولوجيا، وتشمل الأمن السيبراني، والتأكد من تطبيقها في جميع الروضات، والإشراف علي ذلك من قبل الجهات المختصة.

– إعتبار الوعي بالأمن السيبراني من المهارات اللازمة في الحياة، وإتاحته في القضايا المثارة، والأنشطة والمهارات التي تقدم للأطفال بالروضة.

وتؤكد الباحثة أن المؤسسات التربوية تلعب دوراً في نشر ثقافة الأمن السيبراني فقد وقعت وزارة التعليم والهيئة الوطنية للأمن السيبراني إتفاقية لتعزيز التعاون المشترك في مجالات التعليم في بعض الدول العربية، والبحث العلمي والتدريب والتوعية في مجال الأمن السيبراني بما يسهم في تأهيل الكوادر الوطنية، وبناء القدرات في مجال الأمن السيبراني وتضمنت مجالات التعاون ودعم التعاون المشترك في برامج التعليم العالي والتدريب وبناء القدرات في مجال الأمن السيبراني ورفع جودة مخرجات برامج التعليم العالي في الأمن السيبراني وتتضح إجراءات المؤسسات التربوية في الآتي:

ثانياً: الإجراءات التي تتخذها مؤسسات رياض الأطفال لزيادة فاعلية الأمن السيبراني

– التقييم الدوري والاختبارات الأمنية: يجب إجراء تقييم دوري للأمان السيبراني وإجراء إختبارات أمنية للتحقق من فاعلية التدابير والإجراءات المتخذة والبحث عن نقاط الضعف وتحسينها.

– حماية البيانات: يجب حماية البيانات والمعلومات السرية والحساسة والشخصية للأطفال والمعلمات والموظفين عبر تشفير البيانات وتطبيق سياسات الوصول الصارمة.

– تطوير سياسات وإجراءات الأمان: يجب أن تكون هناك سياسات وإجراءات واضحة للأمان السيبراني تحدد السلوكيات المقبولة وغير المقبولة وتحدد الإجراءات الواجب إتباعها في حالة حدوث إختراق أمني.(Jazeel,2018,31)

– التعاون مع مؤسسات أمن البيانات والمعلومات: ينبغي للمؤسسات التعليمية التعاون مع مؤسسات أمن البيانات والمعلومات المتخصصة والاستفادة من خبراتها وتجاربها لتعزيز أمان المؤسسة التربوية.

–التوعية والتدريب: يجب علي المؤسسات التربوية توفير التوعية والتدريب المناسبين للموظفين والمعلمات والأطفال حول أهمية الأمان السيبراني والأخطار المحتملة، وذلك من خلال تنظيم دورات وورش عمل تدريبية ومحاضرات وجلسات توعوية لتعزيز وعي الجميع بأفضل الممارسات الأمنية والوقاية من الهجمات الإلكترونية.

– تحديث البرمجيات والأجهزة: لابد من تحديث البرمجيات والأجهزة المستخدمة في المؤسسة التربوية بشكل منتظم، وتطبيق التحديثات الأمنية اللازمة للحفاظ علي ثغرات الأمان.

– الحماية من البرمجيات الخبيثة: فيجب استخدام برامج مكافحة الفيروسات والحماية من البرمجيات الخبيثة للحماية من التهديدات الإلكترونية بالمؤسسات التربوية.

– التحقق الثنائي: ينبغي تفعيل التحقق الثنائي للحسابات الهامة للمؤسسة، مما يضمن طبقة إضافية من الأمان، ويحول دون إختراق الحسابات بسهولة. (Solms,2015,19)

– وتؤكد الباحثة من ضرورة إدارة التهديدات: فيجب تنفيذ أدوات وأنظمة لمراقبة التهديدات السيبرانية المحتملة بالمؤسسات التربوية وكشفها والاستجابة لها إستجابة سريعة وفعالة.

– **وتري الباحثة** أيضاً من ضرورة الاحتياطات الفنية التقنية التي تتخذها معلمات رياض الأطفال: بتنفيذ نسخ إحتياطي للبيانات بصورة منتظمة وتخزينها بطريقة آمنة للتحقق من فاعلية التدابير والإجراءات المتخذة والبحث عن نقاط الضعف وتحسينها.

ثالثاً: إستراتيجيات تربوية تتخذها المعلمات للوقاية من الهجمات السيبرانية

هناك عدد من الاستراتيجيات ننصح بها معلمات رياض الأطفال والموظفات اللذين يمثلون الخطوط الأمامية للأطفال ويعملون في المنشآت الحكومية وغير الحكومية باتبعهم لتفادي أي هجوم سيبراني قد يقع عليهن وتتضح هذه الاستراتيجيات في الآتي:

– وضع جدار ناري للحماية من أي تهديدات سيبرانية خارجية أو داخلية.

– التأكد من أي أجهزة خارجية مثل الفلاشة أو أجهزة الجوال أو الحاسوب من أن تكون بها مواد ضارة قد تتسبب في إضرار بالأجهزة الآخري الخاصة بالروضة.

– متابعة الأطفال وعدم إفلاتهم في ظل عالم الإنترنت الذي يحتوي علي إيجابيات وسلبيات لكي لا يكونوا ضحية الجانب السلبي وحثهم علي الاستفادة بالجانب الإيجابي.

– يجب تفادي الروابط الوهمية والتأكد من أي مصدر لتفادي أي نصب واحتيال والتأكد من مصدر الواي فاي المتاح بالروضة.

– التأكد من تحديث جميع الأنظمة المنشأة بشكل منتظم.

– الاحتفاظ بنسخة احتياطية من بيانات بشكل منتظم.

– وضع رقم سري يكون قوياً حتي لا يتم استهدافك من قبل المهاجمين بكل سهولة.

– أخذ دورات توعوية لتعزيز الثقافة في الأمن السيبراني ومواكبة التطورات ولأهميتها الحيوية في حياتنا اليومية والاطلاع باستمرار علي كل جديد لكي لا يجد المهاجم ثغرة لتحقيق هدفه.

- استخدام نظام الأمان الثلاثي الأبعاد D3Secure لكلمة المرور لتجنب عملية الاحتيال الإلكتروني وحماية البيانات. (خالد، ٢٠١٩، ٦٥)

وبذلك من رأي الباحثة تري أن من الضروري الحرص عند فتح أي بريد إلكتروني مرفق أو رابط وذلك بالتأكد من مصدره لكي لا تكون ضحية لأي هجوم سيبراني وإبلاغ المختصين بالايميلات المشبوهة، ومراعاة الإجراءات القانونية داخل الروضات وعند إستخدام التكنولوجيا الحديثة.

المبحث الثالث: الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية لدي أطفال الروضة:

إن اللعب حاجة ضرورية من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر من مظاهر سلوكه، حيث أنه استعداد فطري وضرورة من ضروريات الحياة للطفل، واللعب مدخل أساسي لنمو الطفل في كافة الجوانب العقلية والمعرفية والاجتماعية والانفعالية، وهو وسيط تربوي هام وله دور كبير في التكوين النفسي للطفل، فمن خلاله يشبع حاجاته ويقضي أوقات فراغه بشكل ممتع وهادف.

لذلك حظي الأطفال بإهتمام هائل علي الصعيدين العالمي والعربي، حيث كان السعي للعثور علي الوسائل الترفيهية المناسبة العاملة علي تأسيس أجيال صالحة تسهم في تقدم الإنسانية، وفي العصر الجديد تم تتويج تلك المجهودات المتغايرة بتأسيس الكثير من المراكز المختصة بشأن العالم التي تسهم في حراسة الأطفال، وإعطائهم مستحقاتهم من خلال ألعاب إلكترونية حديثة.(داليا، ٢٠١٥، ٢٢٢)

فتتعددت مسئوليات أولياء الأمور في ضرورة توفير بيئة أمنة صحية وسليمة قادرة علي جعل طفلهم فرداً متفاعلاً وإيجابياً ونشطاً، وتركيز معلمات رياض الأطفال أيضاً في مؤسسات التربية المبكرة وغيرها من المؤسسات التربوية المعنية، لتشمل مسئوليات الرعاية ولتنمية وتهيئة بيئة التعلم المناسبة للأطفال، والإرشاد والتوجيه والإدارة التربوية وتخطيط وتقويم الأنشطة وهندسة المنهج وتطويره والعلاقات الإنسانية الإيجابية التي تناسب أطفال الروضة، كما تتنوع الأدوار المختلفة للمعلمة التي تعد لها والعمل علي تحقيقها بفاعلية وكفاءة في ضوء متغيرات العصر الرقمي.

وتري الباحثة أنه مع التطور التكنولوجي برزت الألعاب الإلكترونية والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلة نوعية متميزة للأطفال، وأصبحت مدار بحث وجدل بالنسبة لأهميتها ودورها التربوي وتأثيرها علي الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصة مهارة التفكير والتخطيط،

فتعد الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو، حيث مرت بمراحل عديدة حتي وصلت الي شكلها الحالي.

أولاً: الاطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية:

إن الألعاب الإلكترونية تعرف بمصطلح ألعاب الفيديو، فهي ألعاب تفاعلية يتم تشغيلها باستخدام أجهزة إلكترونية متخصصة، مثل أجهزة الحاسوب وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز كما يمكن تشغيل تلك الألعاب وذلك من خلال الشبكات المعتمدة علي وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول اليها من خلال الإنترنت حيث تسمح للعملاء بممارسة اللعب بمفردهم أو مع أشخاص آخرين.

– فتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، حيث أنها جزء صغير من العالم الجديد، والتي نشيء من الثقافة الرقمية الحديثة، فعلي الرغم من كونها ممتعة ومسلية إلا أنها تؤثر علي الفرد والمجتمع بعدة طرق متنوعة. (أحمد، ٢٠١٧، ٣٣)

– بذلك تعد الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاط، وأسهل إنخراط في المجتمع، كما أن الأجهزة تعطي فرصة للطفل للتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة.

ففي حدود علم الباحثة تري أن الألعاب الإلكترونية مفهوم واسع يشمل كل أنواع الألعاب علي غرار الفيديو والخط وألعاب الشبكة وغيرها وهذا المنظور يكشف اللبث ويفك الارتباط بين مفهوم اللعبة الإلكترونية ولعبة الفيديو.

١– دور اللعب الإلكتروني في تكوين طفل الروضة:

للعب أهمية كبيرة في تكوين طفل الروضة وآثاره الأساسية في جوانب الطفل المختلفة من رأي الباحثة وتتضح في:

– الجانب الاجتماعي: الذي يساهم اللعب في تنشئة الطفل إجتماعياً وتوازنه انفعالياً وعاطفياً لأنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، كما أنه يؤدي دوراً هاماً في تكوين النظام الأخلاقي.

– الجانب البدني: فتوجد عدة فوائد تعود علي البدن بالإيجاب حيث إنه يساعد علي نمو القدرات العقلية للطفل وزيادة وزنه لذا يعد اللعب ضرورياً في هذه المرحلة وذلك لتهيئة الطفل لاستقبال المهارات والأعمال التي تتطلبها المراحل المقبلة.

– الجانب النفسي: ينظر المحللون النفسيون الي اللعب علي أنه الطريق لفهم محاولات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي يمر بها، إذ عن طريق اللعب يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه.

٢– تصنيف الألعاب الإلكترونية:

أ– تصنف الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر (العمري، ٢٠١٥) الي:

– ألعاب لعب الأدوار: يشارك فيها أكثر من لاعب وتعتمد بشكل عام علي التطور النوعي للخصائص.

– ألعاب المغامرة: وهي الألعاب التي تحتوي علي حل المشكلات والاستكشاف.

– ألعاب رياضية: وهي الألعاب التي تشبه الاستراتيجيات سواء لعبت من لاعب واحد أو من الفريق الرياضي.

– ألعاب الحركة: وهي الألعاب التي تعتمد علي استخدام العين واليد أكثر من اعتمادها علي محتوي اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

– ألعاب المحاكاة: وهذه الألعاب تبتكر موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها.

– الألعاب القديمة: وهي الألعاب التعليمية ومعظمها حولت الي ألعاب محوسبة.

ب– وتصنف الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر (عرقابي، ٢٠٢٠، ١١٦) الي:

– ألعاب الذكاء: وهذا النوع من الألعاب يعتمد علي العقل وعلي التفكير المنطقي في إتخاذ القرارات وهذه الألعاب تحتاج الي التفكير العميق للتعامل معها ومن ضمن هذه الألعاب "الشطرنج".

– الألعاب التعليمية وهذا النوع من الألعاب يهدف الي الجمع ما بين اللعب والمتعة والموازنة بينهم بالإضافة الي قيامها بنقل المعلومة الي من يقوم باللعب بشكل بسيط وممتع، وهذا النوع من الألعاب يغطي الكثير من المجالات مثل الرياضيات والعلوم وغيرها ومن ضمن أمثلتها الألعاب التي تقوم بتعليم الأطفال الأرقام والحروف وكيفية كتابتها.

– ألعاب المتعة والإثارة: وهذا النوع من الألعاب يهدف الي تقديم التسلية وملء أوقات الفراغ ومن أهم ما تركز عليه هو التفاعل بين اللاعبين داخلياً وتتدرج مستوياتها من السهولة الي الصعوبة ومن أهم ما يميزها عن غيرها هو أنها جذابة بشكل أكبر وتقوم باستخدام الأصوات والصور تستهوي المراهقين والأطفال.

٣- خصائص طفل الروضة التي تؤهله للتعامل مع اللعبة الإلكترونية:

– يعتمد الطفل في هذه المرحلة في إدراكه علي الحواس ولا يستطيع القراءة بعد.

– يكتشف الطفل كل ما هو جديد من خلال التجريب والمحاولة والخطأ.

– الطفل يتعلم بالتعزيز الفوري عقب الاستجابة.

– التمثيل البصري للمدركات التي يراها يجعله يستدل من شكلها علي الغرض منها.

٤- مراحل تعامل الطفل مع اللعبة الإلكترونية:

يمر الأطفال في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمراحل الآتية:(داليا، ٢٠١٥، ٢٠١)

- يبدأ الطفل بالملاحظة
- يستكشف العناصر ومكونات المراقف
- يستخدم المحاولة والخطأ ويكرر المحاولة مرة بعد مرة حتي يعرف وظيفة كل عنصر.
- **وتؤكد الباحثة** أن وصف المراحل في مرحلة الكمون، هي مرحلة استخدام المحاولة والخطأ ومرحلة فحص المعلومات المقدمة في اللعبة، ثم إعداد خطط الحل، وأخيراً تطوير خطط الحل، وهذه المراحل تختلف من طفل الي طفل آخر، فقد تستغرق المرحلة الواحدة فترة طويلة أو قصيرة، وترتيب المراحل ليس ثابت، فقد تسبق مرحلة المحاولة والخطأ مرحلة الكمون وقد تتخللها، وأداء الطفل بالمحاولة والخطأ يكون أولاً ولا يصل الطفل الي مرحلة التخطيط وتطوير خطط الحل إلا بمزيد من الممارسة والتدريب.

٥- مكونات الألعاب الإلكترونية:

– الجرافيك: أي الصورة والمؤثرات البصرية التي تقدمها هذه الصور، سواء كانت ثلاثية الأبعاد أو ملء الشاشة أو أي شيء يراه الطفل أثناء اللعب.

– الصوت: ويشمل الموسيقي والمؤثرات الصوتية التي يتم تشغيلها أثناء اللعب بما في ذلك موسيقي البداية والنهاية، والأغاني، والمؤثرات الصوتية البيئية المحيطة بأجواء اللعبة.

- الواجهة: ويقصد بها الواجهة التي يستخدمها الطفل، ويحدث تفاعل بينه وبينها، ويشمل ذلك الاختيار بين استخدام الماوس أو لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة، كما يشمل الجرافيك الذي يختاره الطفل، وفتح أو إغلاق الموسيقي من أنظمة القوائم، ونظام التحكم في اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة.
- القصة: وتشمل الخلفية والتوضيحات قبل بدء اللعبة وكل المعلومات التي يصل اليها الطفل أثناء القصة أو عند الفوز أو أي معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة. (نهاد، ٢٠١٨، ٢١)

٦- الشروط الواجب مراعاتها في تصميم الألعاب الإلكترونية للأطفال:

توجد مجموعة من الشروط الواجب توافرها عند تصميم الألعاب الإلكترونية للأطفال منها ما يلي:

- عدم التركيز علي التدريب والممارسة، حيث أنها لا تزيد عن كونها كتاب يستغل إمكانيات الكمبيوتر، كما أنها تحد من ابتكارية الطفل، وخيالاته، وإبداعه، وتؤكد علي عمليات التذكر والحفظ.
- لا يدخل فيها عنصر الفوز والهزيمة ولا تتطلب التنافس.
- لابد أن تحقق البرمجة التعليمية الأهداف التربوية والتعليمية وتدعم المنهج بطرق مباشرة أو غير مباشرة. (أحمد نايل، ٢٠١٠، ١٧٤)
- وتري الباحثة في مراعاة الفروق الفردية، وعوامل الأمن والسلامة في اللعبة الإلكترونية.
- وتري الباحثة أن تتناسب اللعبة الإلكترونية مع المرحلة السنية التي وضعت من أجلها، مهارات وقدرات الأطفال، الإمكانات المتاحة، الزمن المحدد.

ثانياً: فوائد الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة:

توضح الباحثة هذه الفوائد من وجهة نظرها في:

- تمتاز الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة بنواحي إيجابية فهي تنمية الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة.
- تعميق عمليات التفكير عامة والتفكير الإبداعي خاصة.
- تكريس الهوية والانتماء الوطني، والتربية الدينية لدي الأطفال.

- يجيد الأطفال في هذه الألعاب إستعمال عصا التوجيه والتعامل مع الآلات باحتراف.
- تعلم الأطفال القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز تلك الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، وتكامل وحدة الأمة عن طريق تكامل الثقافات الجزئية.
- يكتشف الطفل من الألعاب الإلكترونية إشباع الخيال لديه ويصبح أكثر حيوية ونشاط، وتنشئة جيل من العلماء.
- تسهل الألعاب الإلكترونية للأطفال أن يكونوا أسهل إنخراطاً في المجتمع والتعامل مع الصعوبات التي تقابلهم في الحياة اليومية.
- تعطي الألعاب الإلكترونية الفرصة للطفل للتعامل مع التقنيات الحديثة كالإنترنت وغيرها.
- إكساب الأطفال سلوكيات الديمقراطية من الحوار والنقاش والمنافسة وتقوية روح المشاركة، وإكسابهم القدرات الرئيسية وربط المعلومات النظرية بالتطبيقات العملية.
- المرونة والاستجابة الواعية، والتنمية اللغوية لديهم عربياً وأجنبياً، وتقوية الإمكانية علي تحليل المعلومات وإصدار القرار.

ثالثاً: مخاطر الألعاب الإلكترونية علي طفل الروضة

إعتاد الطفل الإلكتروني علي ألعاب الفيديو والكمبيوتر، دون وجود رقابة تحميه من مخاطرها وآثارها السلبية بل أصبحت تهديد لحياته وهذا ما استدعي التدخل لاستحداث هيئات دولية لضبط شروط تقنية وأخلاقية قصد حماية الأطفال عبر العالم، خاصة مع انتشار ألعاب تحمل أفكار إيديولوجية وتخدم أفكار غير إنسانية **مما أدي الباحثة** الي ضرورة توضيح مخاطر تلك الألعاب علي أطفال الروضة وتتضح هذه المخاطر في:

- يري الكثير من العلماء والأطباء أن سلبيات الألعاب أكثر من إيجابيتها لأن معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل الأطفال بالإضافة الي أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد علي التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم من دون وجه حق.
- الألعاب الإلكترونية تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم العنف والعدوان، وغياب أجهزة الرقابة الرسمية علي محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدي

الي تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن.

- تسهم الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية وصحية، ولقد حظر خبراء الصحة من أن يتعود الأطفال علي استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ويعرضهم الي مخاطر إصابات قد تنتهي الي تعويقهم، وأبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف.
- ان الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل الي خلل في العلاقات الاجتماعية وهو أدمن علي ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد علي الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل الي نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في الروضة أو في المنزل.

وتؤكد الباحثة أن هذه المخاطر تتلخص في:

١- المخاطر الصحية:

فهناك مجموعة من الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية تعود علي الطفل تتضح في:

- تعرض الأطفال للموجات الكهرومغناطيسية التي تطلقها الأجهزة الإلكترونية بدون استثناء، يؤدي الي إصابة الأطفال بالقلق والاكتئاب والشيخوخة المبكرة.
- انتشار ما يعرف بأمراض الكمبيوتر في السنوات الأخيرة ومنها حالات الضعف والإرهاق الشديدين لعضلات الأطراف العليا وتقوس الظهر، والخطر يتعاظم عند الأطفال بشكل أوضح لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج الي تمارين رياضية وفترات راحة.
- يتعرض الأطفال اللذين يطيلون النظر الي الشاشات لمخاطر في عيونهم، وغالبيتهم تكون شكواهم إحساسهم بوجود جسم غريب في العين واحمرار وتتراوح شدته من طفل لآخر.
- نسيان تناول الأطفال للأغذية الصحية والسوائل التي يحتاجها بشكل كبير خلال فترة نموه.
- تتسبب الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب نوبات من الصرع لدي الأطفال، كما ظهر من

الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والاكتف.

- تترك الألعاب الإلكترونية آثار سلبية علي الأطفال ومنها زيادة الوزن، هشاشة العظام، تشوهات بالعمود الفقري، آلام باليدين، أضرار بالعينين.

٢- المخاطر الاجتماعية:

فهناك مجموعة من المخاطر الاجتماعية التي قد يتعرض لها الأطفال نتيجة الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية وتتضح في:

- التخوف من الوصول الي مرحلة يصعب فيها التفاهم بين الأهل والطفل بسبب انقطاع الحوار بينهم لساعات طويلة.
- لا تخضع الألعاب الإلكترونية لرقابة محلية للتأكد من عدم احتوائها علي أفكار خارجة عن المألوف لدينا في المجتمع العربي وفي أغلب الأحيان يقلد الأطفال ما يشاهدونه وتلتصق طريق اللبس وأشكال وحركات الشخصيات التي يرونها عبر الألعاب الإلكترونية في عقولهم مما يؤثر علي بناء شخصياتهم في المستقبل.
- الاستخدام الطويل للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال يفقدهم التواصل مع أسرهم ومجتمعهم ويحولهم الي أطفال أكثر ميلاً للانعزال وعدم الاستمتاع بمشاركة الآخرين اللعب والحديث.
- تؤدي الألعاب الإلكترونية الي العزلة الإجتماعية والميل الي الإنطوائية، فالألعاب الإلكترونية نشاط منعزل وتؤدي بالأطفال الي الإنعزال إجتماعياً في غرفهم المفضلة، حيث يندمج الطفل وحده في عوالم خيالية للألعاب ويمكن أن تدمر العلاقات الإنسانية.
- تناقض القيم الاجتماعية وتزرع الألعاب الإلكترونية في نفوس النشء الجديد من الأطفال روح العدائية ليس فقط علي مستوي الأفكار بل من خلال التقليد والمحاكاة لهذه الشخصيات بما يجعل الطفل بحاجة دائمة الي التملك والانتصار. (حجازي،٢٠١٧، ٤٧)

٣- المخاطر النفسية:

تتضح المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية وتأثيرتها السلبية علي الأطفال في:

- اضطرابات في النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء.

- الانفراد بالكمبيوتر، وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة، وأمراض العيون وضعف النظر والرؤية الضبابية وألم دموع في العين وضعف التحصيل العلمي يحدث من الألعاب الإلكترونية.
- تسبب الألعاب الإلكترونية العنف والقسوة وضرب الأخوة الصغار وعدم سماع الإرشادات والتوجيهات والتمرد. (نهاد، ٢٠١٨، ٢٦)
- **وتري الباحثة** أن الألعاب الإلكترونية تجعل الأطفال أكثر عدوانية بشكل أكبر وأكثر ضرراً من العنف الذي يعرضه التلفزيون حيث أن السلوك العدواني والأفكار العدائية ووحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدي البنين والبنات في أعقاب لعبهم عنيفة، كما أن مشاهدة ألعاب الفيديو الشريرة ولفترات طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها الأطفال وبوجه عام توفر هذه الألعاب بيئة تعليمية كاملة للعنف وهي نتائج مثيرة للقلق.

٤- المخاطر السلوكية والأمنية:

تتضح المخاطر السلوكية والأمنية التي تعود علي الأطفال من الألعاب الإلكترونية في:

- إفراط الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي علي ظهور بعض الاضطرابات السلوكية مثل القلق والخوف والنشاط الزائد وتشتت الانتباه والطفل الذي يعتاد النمط السريع في التكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد علي الحياة اليومية الطبيعية.
- تعلم نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية الأطفال علي طرق ارتكاب الجرائم، مما ينمي في عقولهم أفكاراً ومهارات عبر الاعتياد عن ممارسة هذه الألعاب.
- تعتمد نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية علي عنصر الاستمتاع بقتل عقول الأطفال وتخريب ممتلكاتهم والاعتداء عليهم دون حق. (حجازي،٢٠١٧، ٤٧)
- تؤثر علي تفكيرهم وتركيزهم فتجعلهم غير قادرين علي الاستيقاظ للذهاب للروضة وتأخذ كثيراً من الوقت وتشغله عن الدراسة والمطالعة أو حتي المشاركة في الأنشطة الرياضية.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية علي الأداء الأكاديمي وتقود الأطفال لإهمال واجباتهم وتدفعهم للتسرب من الروضة أثناء فترة الدوام مما يؤدي لاضطرابات ومشاكل التعلم.

وتري الباحثة أن كل هذه المخاطر آثرت علي أطفال الروضة وأدت الي ضرورة وقايتهم وحمايتهم من التكنولوجيا الحديثة المتطورة في عصر الثورة الرقمية التكنولوجية التي تؤدي بهم الي الهلاك وحرص معلمات رياض الأطفال علي حمايتهم وإرشادهم أيضاً من الأمن السيبراني الذي يؤثر عليهم، وهذا ما سيتضح في المحور القادم في توضيح متطلبات وأليات للوقاية من هذه المخاطر.

المبحث الرابع: متطلبات واليات لوقاية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية والوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي:

يعتبر العصر الرقمي التكنولوجي الحديث حتمية لابد منها وخاصة مع تسارع إستخداماته رغم إرتفاع تكاليفه، حيث خلقت التكنولوجيات إزعاج شديد واضح في مجال الألعاب الإلكترونية وكان آثرها واضح علي الأطفال في كل النواحي خاصة الجانب النفسي، فلم يعد غريباً أن يهتم أطفال التكنولوجيا بشكل غير طبيعي بألعاب الحاسوب الذي كان ينجذب الي متابعة الألعاب الملموسة كالألعاب التركيبية وغيرها.

من هنا **إتضح لدي الباحثة** من ضرورة وجود اليات تتخذها معلمات رياض الأطفال حول الأمن السيبراني في العصر الرقمي التكنولوجي ويتضح في الآتي:

أولا: اليات ومتطلبات تتخذها معلمات رياض الأطفال حول الوعي بالأمن السيبراني في العصر الرقمي الذي يتضح في:

١- تحذر الأطفال من التواصل مع المجهولين عبر الإنترنت.
٢- توعي الأطفال بحقوقهم وكيفية حماية أنفسهم في أثناء اللعب علي الكمبيوتر.
٣- تدرب الأطفال علي تحميل التطبيقات الآمنة المناسبة لأعمارهم.
٤- تشجع الأطفال علي إتخاذ القرار الصحيح واللجوء الي شخص يثق به عند الحاجة.
٥- تزود الأطفال بمعلومات وطرق كافية ليتمكن من التصفح بآمان.
٦- تجهز قائمة بالمواقع المفيدة والمناسبة للأطفال وتسمح لهم بالدخول اليها مباشرة.
٧- تجيب عن جميع أسئلة الأطفال حتي لا يبحثوا عن الإجابات عبر الإنترنت من مصادر غير موثوقة.
٨- تعرِّف الأطفال بمفهوم التنمر الإلكتروني ومخاطرة أثناء اللعب.

٩- تعزز ثقة الأطفال بأنفسهم في تنمية مهاراتهم ليتقبلوا اختلاف الآراء لدي الآخرين.

١٠- تساعد الأطفال علي التمييز بين السلوك الخاطئ والسلوك الصحيح في اللعب.

١١- تتواصل مع أولياء الأمور لحماية الأطفال ومراقبتهم أثناء الألعاب الإلكترونية في المنزل.

١٢- تعود الأطفال علي مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية.

١٣- تساعد الأطفال علي تنشيط الخلايا العصبية للدماغ بألعاب إلكترونية هادفة.

١٤- تشجع الأطفال علي التنافس الإيجابي مع قرينه في أثناء اللعب.

١٥- توعي الأطفال من الإنفتاح علي العالم الآخر من خلال الألعاب الإلكترونية.

١٦- تنبّه الأسر على أهمية تخصيص أوقات محددة للعب على الكمبيوتر، وأوقات أخرى للراحة والدراسة.

١٧- تحذر الأطفال من ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة نظراً لتأثيرها العدواني المحتمل عليه.

١٨- تقوم بحفظ ملفاتها في ذاكرة خارجية علي جهاز الكمبيوتر بالروضة.

١٩- تستخدم برمجيات متخصصة لحماية الحاسب من الإختراق.

٢٠- تنشر الوعي الرقمي بين زميلاتها عند مواجهة مواقف سلبية عبر الإنترنت.

٢١- تحرص علي عدم الإفصاح عن كلمات المرور الخاصة بحساباتها.

٢٢- تقوم بتحديث برنامج الحماية علي جهازها بشكل دوري.

٢٣- تتجنب إستخدام هاتفها الشخصي في التسجيل علي شبكات التواصل الاجتماعي.

٢٤- تتحقق من مصدر المعلومات المتداولة عبر الإنترنت قبل إعتمادها.

٢٥- تستخدم كلمات مرور قوية ومعقدة وتتجنب تكرارها لحساباتها الشخصية.

٢٦- تحتاج الي دورات تدريبية في مجال الوعي بالأمن السيبراني ومفاهيمه المختلفة بالإدارة التعليمية.

٢٧- تفحص الروابط والمرفقات التي تصلها عبر البريد الإلكتروني جيداً قبل فتحها.

٢٨- تحرص علي تجنب المعلومات المخالفة للعقيدة والدين.

٢٩- تتجنب مشاركة معلوماتها الشخصية مع الغرباء عبر الإنترنت.

٣٠- تقرأ النشرات التعريفية التوعوية بمفاهيم الأمن السيبراني وأخلاقياته.

٣١- تتواصل مع أولياء الأمور لتدعيمهم بمفهوم الأمن السيبراني لحماية أطفالهم.

٣٢- تحتفظ بملفاتها وصورها في أكثر من مكان لتجنب فقدانها أو تلفها.

٣٣- تتجنب التعامل مع العروض الإعلانية والتطبيقات والمواقع الإلكترونية مجهولة المصدر.

٣٤- تملك معلومات مسبقة عن الأمن السيبراني وأهميته وكيفية الحماية من مخاطرة.

٣٥- تقوم بتثبيت برامج مكافحة الفيروسات وتحديثها في الروضة.

٣٦- تفعل الجدار الناري علي جهازها بالروضة.

٣٧- تلتزم بقوانين إستخدام شبكة الإنترنت بالروضة بين زميلاتها.

٣٨- تقرأ دليل السياسات والإجراءات الخاصة بحفظ الأمن السيبراني بالروضة.

٣٩- تستخدم التشفير لحماية الملفات المهمة التي تقوم بإرسالها من خلال الإنترنت.

٤٠- تهتم بالإطلاع علي الجهود الحكومية الهادفة وتعزيز الأمن السيبراني به.

ثانياً: اليات ومتطلبات تتخذها معلمات رياض الأطفال تجاه التآثيرات المختلفة من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في العصر الرقمي وتضم (متطلبات صحية – متطلبات إجتماعية – متطلبات نفسية – متطلبات سلوكية وآمنية) وتتضح في:

١- متطلبات صحية تتبعها المعلمة:

- حماية الأطفال ووقايتهم من الجلوس فترات طويلة علي الكمبيوتر لتجنبهم آلام الظهر.
- حماية ووقاية نظر الأطفال من الألعاب الإلكترونية وتوعيتهم من الأشعة الموجودة بالحاسوب لأنها تؤثر علي أعينهم وتضعفها.
- التقليل من إستخدام الألعاب الإلكترونية لأنها تؤدي الي الإصابة بأمراض الجهاز العضلي والعظمي وتؤثر علي حركات الأطفال.
- التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية لإصابة الأطفال بالسمنة.
- توجيه الأطفال للتمييز بين الألعاب الإلكترونية المفيدة والضارة.
- التقليل من ممارسة الألعاب الإلكترونية لإصابة الأطفال بسوء التغذية السليمة.
- التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأطفال لإصابتهم بالكسل والخمول وتؤثر علي دراستهم.

- التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية لإصابة الأطفال بأمراض الجهاز التنفسي بسبب الجلوس لفترات طويلة.
- توجيه الأطفال علي التنقل والراحة الكافية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٢- متطلبات إجتماعية تتبعها المعلمة:

- توجيه الأطفال الي التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية لأنها تزيد من النشاط الحركي للطفل.
- إرشاد الأطفال بالاشتراك مع أصدقائهم في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- إرشاد الأطفال بأن الألعاب الإلكترونية تساهم في تنمية الذكاء والإبداع لديهم.
- مشاركة الأطفال في الزيارات العائلية لأنه يفضل اللعب الإلكتروني عن خروجه مع أسرته للنزهة.
- يختار الطفل اللعب بالألعاب الإلكترونية في فترات معينة تحددها المعلمة.
- الأطفال اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية يمارسون أنشطة أخري توزعها عليهم المعلمة.
- التقليل من الألعاب الإلكترونية للانتباه والتركيز في الدراسة والمحيط الاجتماعي.
- متابعة الألعاب الإلكترونية لتأثيرها علي أخلاقيات الأطفال.
- تساهم الألعاب الإلكترونية في حصول الطفل علي أفكار ومعلومات جديدة.

٣- متطلبات نفسية تتبعها المعلمة

- التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية لإصابة الأطفال بعزلة عن الآخرين.
- تحفز الألعاب الإلكترونية خيال الأطفال وتوسع مداركهم.
- تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال علي التنسيق بين حواسهم.
- يميل الطفل الي اللعب بالألعاب الإلكترونية لساعات طويلة وضرورة استغلال ذلك في لعب هادف.
- مراعاة تأثير الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في تعاملهم مع والديهم أن تكون بالإيجاب وليس بالسلب.
- التقليل من عناد الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية ولا يستجيب للتوجيهات.
- يدعو الطفل زملائه للإنضمام معه في اللعب الإلكتروني الهادف.

- يتسم الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية أن يقلل من العصبية الشديدة.
- تشجيع الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية علي اتخاذ القرار بحكمة أمام المعلمة في مواقف كثيرة.

٤- متطلبات سلوكية وأمنية تتبعها المعلمة

- حماية الأطفال من الألفاظ بكلمات غريبة نتيجة إستخدامه بصورة متكررة للألعاب الإلكترونية.
- يدرك الأطفال قيمة الوقت ويتحكم فيه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- حماية الأطفال ومتابعتهم في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- وقاية الأطفال من حب التملك بدون حق علي ممتلكات الغير من ممارستهم للألعاب الإلكترونية العنيفة.
- التقليل من الألعاب الإلكترونية التي تغرس أفكار الغيرة والشك في سلوك الأطفال.
- يحتاج الطفل الي مراقبة دائمة من شخص أكبر خلال استخدامه للألعاب الإلكترونية.
- حرص الطفل على اتخاذ قرارات آمنة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية.
- يتم تحديد فترات زمنية محددة للعب الأطفال ومتابعتهم أثناء اللعب.
- تطبَّق برامج الحماية على الأجهزة التي يستخدمها الطفل في الروضة والبيت.

ثالثاً: اليات ومتطلبات تتخذها أولياء الأمور بالتعاون مع معلمات رياض الأطفال حول الوعي بالأمن السيبراني لحماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية في العصر الرقمي:

بعد توضيح اليات ومتطلبات معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية يتضح لدي الباحثة من ضرورة إبراز دور الأسرة أيضاً كمؤسسة من أهم مؤسسات التنشئة الإجتماعية في نشر الوعي التربوي لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية والوعي بالأمن السيبراني والتي تحولت من أحد الأنشطة الترفيهية التي يمارسها الطفل في أوقات فراغه الي أداة خطيرة تؤثر علي سلوكياته، بل حتي تدخله الي عالم الإجرام دون دراية منه، لذا وجب علي الباحثة عرض اليات لأولياء الأمور وقائية لحماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية يجب إتباعها وتوجيههم لها التي تتضح في:

١- إن أغلب أولياء الأمور لا يملكون تكويناً كافياً في إستعمال الوسائط الإلكترونية ومنها كيفية التعامل مع الألعاب التي تنشط عبر هذه الوسائط، مما يصعب عليهم مهمة حماية أطفالهم من مخاطرها، إذ تغيب عن أغلبهم طبيعة هذه الألعاب الإلكترونية، ومدي مناسبة اللعبة لعمر الطفل، ومحتوياتها ما إذا كانت تعتمد علي العنف أو الجنس ومخاطرها علي أطفالهم فهم يعتبرونها مجرد تسلية تقودهم أحياناً الي الإنحراف.

٢- ضرورة إعتماد أولياء الأمور علي جلسات حوار مع أطفالهم من شأنها تحسيسهم بمخاطر عالم الإنترنت، فبالحوار والتوجيه نسيطر علي مخاطر الفضاء السيبراني وتوعية الأطفال من مخاطر الإدمان في اللعب، فلا إفراط ولا تفريط في اللعب يوصي بها أطفالهم.

٣- إن معظم أولياء الأمور يجهلون دور برامج الحماية التي توفر إبحار آمن الأطفال في الفضاء السيبراني وكيفية الاستفادة منها في المعلومات التي تفيدهم والبعد عن المعلومات الضارة، مع تحديد جداول يومية لأطفالهم لتوقيت استعمال الإنترنت لكل مستخدم، ويسمح أيضاً بعرض جميع المواقع التي تمت زيارتها من طرف كل مستخدم.

٤- يخصص أولياء الأمور مدة زمنية قصيرة لمراقبة أطفالهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ما بين (٥-١٥) دقيقة، ثم التدخل بإشراكهم في الحوار والمناقشة في أمور خاصة بهم، لأن معظم أولياء الأمور يتركوا أطفالهم مدة طويلة للعب لعدم إحداث الضوضاء وعدم إزعاجهم في وقت راحتهم أو أثناء قيامهم ببعض الأشغال، وهذا ما يزيد من فرص الأطفال للتوجه الي ما يحمد عقباه خاصة بعد أن أصبح الفضاء السيبراني مليئاً بالمخاطر.

هذا ما اتضح لدي الباحثة من خطورة مشكلة البحث الحالي في عرضها للاطار النظري بمحاوره الأربعة وسوف يتضح ذلك أيضاً من خلال الدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة علي عينة من معلمات رياض الأطفال.

الإطار الميداني للبحث:

تأسيساً على الإطار النظري الذي تناوله البحث والذي يتضمن فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في ظل الثورة الرقمية، فسوف يتم من خلال الدراسة الميدانية التعرف على الواقع الفعلي لهذا الوعي وذلك كما يلي:

أولاً: مجتمع البحث:

يتكون مجتمع البحث: **(من معلمات رياض الأطفال)**

تم اختيار العينة بأسلوب العينة العشوائية باختيار عدد من معلمات رياض الأطفال أفراد العينة الأصلي البالغ عددهم (٣٢٥) معلمة رياض أطفال، وبعد استبعاد الاستجابات غير الكاملة بلغت العينة المتبقية (١٦٦) معلمة أي حوالي ٥١%من المجتمع الأصلي، واشتملت على ستة إدارات تعليمية، إدارة (شرق المنصورة – السنبلاوين – نبروه – غرب المنصورة – ميت غمر – أجا) والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة.

جدول (١): عدد أفراد العينة من معلمات رياض الأطفال ونسبتهن الي العينة الكلية

م	الإدارة	عدد المعلمات	النسبة
١	إدارة شرق المنصورة	٢٩	%١٧,٤
٢	إدارة السنبلاوين	٢٧	%١٦,٣
٣	إدارة نبروه	٢٧	%١٦,٣
٤	إدارة غرب المنصورة	٢٨	%١٦,٩
٥	إدارة ميت غمر	٢٩	%١٧,٤
٦	إدارة أجا	٢٦	%١٥,٧
	المجموع	١٦٦	%١٠٠

يتضح من جدول (١) أن عينة البحث من معلمات رياض الأطفال اشتملت على ستة إدارات تعليمية، إدارة (شرق المنصورة – السنبلاوين – نبروه – غرب المنصورة – ميت غمر– أجا)التعليمية، والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة بإدارة شرق المنصورة (٢٩)معلمة أي بنسبة (١٧,٤%) من العينة الكلية، بينما بلغت عدد العينة بإدارة السنبلاوين (٢٧)معلمة أي بنسبة (١٦,٣%) من العينة الكلية، بينما بلغت عدد العينة بإدارة نبروه (٢٧) معلمة أي بنسبة (١٦,٣%) من العينة الكلية، بينما بلغت عدد العينة بإدارة غرب المنصورة (٢٨)معلمة أي بنسبة (١٦,٩%) من العينة الكلية، بينما بلغت عدد العينة بإدارة ميت غمر (٢٩) معلمة أي بنسبة (١٧,٤%) من العينة الكلية، بينما بلغت عدد العينة بإدارة أجا (٢٥) معلمة أي بنسبة (١٥,٧%) من المجتمع الكلي.

ثانياً: أدوات البحث: إنطلاقا من الإطار النظري للبحث، إستخدام البحث أداة بحثية وذلك لتوفير البيانات والمعلومات المطلوبة وهي كما يلي:

إستبانة موجهة لمعلمات رياض الأطفال: قامت الباحثة بتصميم إستبيان موجه لمعلمات رياض الأطفال بمحافظة الدقهلية بستة مراكز (مركز شرق المنصورة – السنبلاوين – نبروه – غرب المنصورة – ميت غمر– أجا) بهدف الوقوف علي فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في العصر الرقمي، وهي موضحة في ثلاث محاور أساسية، المحور الأول: واقع الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال، ويضم (٢٣) عبارة، المحور الثاني: اليات تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ويضم (١٧) عبارة، المحور الثالث: مدي وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات المختلفة من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة وتضم(تأثيرات إجتماعية – تأثيرات نفسية – تأثيرات صحية – تأثيرات سلوكية وآمنية) ويضم (٣٦) عبارة، كل بند من التأثيرات الأربعة يضم (٩) عبارات، وقد اشتملت الاستبانة في صورتها النهائية على (٧٦) عبارة وتم صياغة محاورها في شكل عبارات مقيدة، يضع المستجيب علامة صح أمام درجة التحقق (تتحقق بدرجة عالية جداً – تتحقق بدرجة عالية – تتحقق بدرجة متوسطة – تتحقق بدرجة ضعيفة –لا تتحقق).

وقد تم صياغة الاستبانة بعد الاطلاع علي العديد من الأبحاث والدراسات السابقة ذات الصلة لمجال البحث وتحديد الإطار النظري للبحث الحالي وصياغة العبارات بأسلوب سهل بسيط والابتعاد عن العبارات أو الكلمات التي تحمل أكثر من معنى ووضع تعليمات لمن طبقت عليهم أدوات البحث لإرشادهم الي المطلوب.

صدق المحكمين "صدق المحتوي":

عرضت الباحثة أدوات البحث على مجموعة من المحكمين تألفت من خبراء ومتخصصين في مجال أصول تربية الطفل، وأصول التربية، وعددهم (١٩) محكماً، للحكم علي صدق المفردات وكيفية صياغتها وصلاحية أدوات البحث بشكل عام التي أعدت فيها، وقد استجابت الباحثة لآراء المحكمين وقامت بإجراء ما يلزم من حذف وتعديل وإضافة في ضوء المقترحات المقدمة، وبذلك خرجت أداة البحث بصورتها النهائية الصالحة للتطبيق.

ثبات أداة البحث:

لقياس مدي ثبات أداة البحث (الاستبيان) استخدمت الباحثة (معادلة ألفا كرونباخ للتأكد من ثبات أداة البحث، والجدول رقم (٢) يوضح معاملات ثبات أداة البحث.(Cronbach, sAlph (a)

جدول (٢): معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة البحث

محاور الاستبيان	عدد العبارات	الارتباط	مستوي الدلالة
المحور الأول	٢٣	.803	0.01
المحور الثاني	١٧	.807	0.01
المحور الثالث	٣٦	.858	0.10
الثبات العام	٧٦	.8645	.8645

يتضح من الجدول (٢) أن معامل الارتباط بين المعدل الكلي لفقرات الاستبانة ومعدل كل محور من محاور البحث تتراوح بين (.803 –.858) وهذا يشير الي صدق الاتساق الداخلي لجميع محاور البحث، وأن معاملات الارتباط جميعاً بين محاور الاستبانة وبين المجموع الكلي له دالة إحصائياً عند مستوي (0.01) وهذا يدل علي أن المحاور جميعها تتميز بدرجة صدق عالية يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للبحث.

ثالثاً: خطوات تطبيق أداة البحث و(المعالجة الإحصائية):

مر البحث في مرحلة التطبيق بعدة خطوات وصلت الي النتائج النهائية وهي:

- تم توزيع الاستبانة على أفراد العينة من معلمات رياض الأطفال، وتم جمع البيانات من أفراد العينة في أيام أخرى غير يوم التطبيق إتفقت عليها معهم.
- وتم جمع البيانات وتفريغها باستخدام برنامج sPss على الكمبيوتر واستخدام اختبار مربع كاي لحسن المطابقة وقامت الباحثة أيضاً بتصحيح الاستجابات وفق طريقة (ليكرت) على النحو التالي: تتحقق بدرجة عالية جدا= ١، تتحقق بدرجة عالية = ٢، تتحقق بدرجة متوسطة = ٣، تتحقق بدرجة منخفضة = ٤، لا تتحقق = ٥

رابعاً: عرض وتحليل ومناقشة نتائج البحث:

يعرض نتائج الاستبانة الموجهة الي معلمات رياض الأطفال، وذلك من أجل الوصول الي فلسفة الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة في العصر الرقمي من واقع نتائج الدراسة الميدانية، وتتضح في الآتي:-

جدول (٣): نتائج الاستبانة فيما يتعلق بواقع الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١	أقوم بحفظ ملفاتي في ذاكرة خارجية علي جهاز الكمبيوتر بالروضة.	٢٢	13.3	53	31.9	75	45.2	6	3.6	10	6	2.5723	.97431	٩
٢	استخدم برمجيات متخصصة لحماية الحاسب من الاختراق.	46	27.4	7	4.2	36	21.7	25	15.1	52	31.3	3.1807	1.5927	٢
٣	أنشر الوعي الرقمي بين زميلاتي عند مواجهة مواقف سلبيةعبر الانترنت.	24	14.5	50	30.1	45	27.1	27	16.3	20	12	2.8133	1.2240	٥
٤	أحرص علي عدم الافصاح عن كلمات المرور الخاصة بحساباتي.	94	56.6	28	16.9	17	10.2	27	16.3	0	0	1.8614	1.1436	22
٥	أقوم بتحديث برنامج الحماية علي جهازي بشكل دوري.	43	25.9	43	25.9	30	18.1	46	27.7	4	2.4	2.5482	1.2138	١٠
٦	أتجنب استخدام هاتفي الشخصي في التسجيل علي شبكات التواصل الاجتماعي.	40	24.1	33	19.9	48	28.9	42	25.3	3	1.8	2.6084	1.1587	٨
٧	أتحقق من مصدر المعلومات المتداولة عبر الانترنت قبل اعتمادها.	85	51.2	8	4.8	38	22.9	35	21.1	0	0	2.1386	1.2548	19
٨	أستخدم كلمات مرور قوية ومعقدة واتجنب تكرارها لحساباتي	35	21.1	65	39.2	37	22.3	19	11.4	10	6.0	2.4217	1.1240	17

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
	الشخصية.													
٩	أحتاج الي دورات تدريبية في مجال الأمن السيبراني بالادارة التعليمية.	33	19.9	54	32.5	40	24.1	35	21.1	4	2.4	2.5361	1.1044	١٢
١٠	أفحص الروابط والمرفقات التي تصلني عبر البريد الالكتروني جيداً قبل فتحها.	44	26.5	14	8.4	62	37.3	44	26.5	2	1.2	2.6747	1.1662	٧
١١	أحرص علي تجنب المعلومات المخالفة للعقيدة والدين.	86	51.8	33	19.9	45	27.1	2	1.2	0	0	1.7771	.89019	23
١٢	اتجنب مشاركة معلوماتي الشخصية مع الغرباء عبر الانترنت.	143	86.1	16	9.6	6	3.6	1	.6	0	0	1.1867	.51175	21
١٣	اقرأ النشرات التعريفية التوعوية بمفاهيم الأمن السيبراني وأخلاقياته.	82	49.4	47	28.3	15	9.0	17	10.2	5	3.0	1.8916	1.12290	20
١٤	أتواصل مع أولياء الأمور لتدعيمهم بمفهوم الأمن السيبراني لحماية أطفالهم.	38	22.9	62	37.3	15	9.0	46	27.6	5	3.0	2.5066	1.20477	13
١٥	أحتفظ بملفاتي وصوري في أكثر من مكان لتجنب فقدانها أو تلفها.	49	29.5	37	22.3	41	24.7	37	22.3	2	1.2	2.4337	1.1671	15
١٦	أتجنب التعامل مع العروض الاعلانية والتطبيقات والمواقع الإلكترونية مجهولة المصدر.	35	21.1	55	33.1	33	19.9	43	25.9	0	0	2.5060	1.09404	14
١٧	أملك معلومات مسبقة عن الامن السيبراني وأهميته.	28	16.9	69	41.6	43	25.9	23	13.9	3	1.8	2.4217	.98621	16
١٨	أقوم بتثبيت برامج مكافحة الفيروسات وتحديثها في الروضة	6	3.6	101	60.8	32	19.3	17	10.2	10	6.0	2.5422	.94454	١١

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١٩	أفعل الجدار الناري علي جهازي بالروضة.	13	7.8	59	35.5	41	24.7	43	25.9	10	6.0	2.8675	1.0761	٤
٢٠	ألتزم بقوانين استخدام شبكة الانترنت بالروضة بين زميلاتي.	48	28.9	68	41.0	30	18.1	17	10.2	3	1.8	2.1506	1.0127	18
٢١	أقرأ دليل السياسات والاجراءات الخاصة بحفظ الأمن السيبراني بالروضة.	1	.6	38	22.9	49	29.5	76	45.8	2	1.2	3.783	.77060	١
٢٢	استخدم التشفير لحماية الملفات المهمة التي أقوم بارسالها من خلال الانترنت.	10	6.0	71	42.8	45	27.1	38	22.9	2	1.2	2.7048	.92944	٦
٢٣	أهتم بالاطلاع علي الجهود الحكومية الهادفة وتعزيز الأمن السيبراني به.	1	.6	54	32.5	38	22.9	67	40.4	6	3.6	3.1386	.94006	٣

يتضح من جدول (٣) أنه بتطبيق اختبار(ت) بين المجموعات من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغيرواقع الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال، وقد احتلت عبارات (٢١، ٢، ١٩،٢٣، ٣) المراتب الأولي لأنها لا تتحقق هذه العبارات بها، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (3.7834 – 3.1807 – 3.1386 – 2.8675 – 2.8133) وهذا يدل علي أن الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي المعلمات ضعيف جداً في هذه العبارات، كما احتلت عبارات (٢٢، ١٠، ٦، ١، ٥) الخاصة بهذا العنصر المراتب الثانية، حيث تحققت بدرجة منخفضة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.7048 – 2.6747– 2.6084– 2.5723– 2.5482) وهذا يدل علي أن الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي المعلمات ضعيف في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (١٨، ٩، ١٤، ١٦، ١٥)الخاصة بهذا العنصر المراتب الثالثة، حيث تحققت بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.5422– 2.5361– 2.5066– 2.5060– 2.4337) وهذا يدل

علي أن الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي المعلمات يتحقق بدرجة متوسطة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (١٧، ٨، ٢٠، ٧) الخاصة بهذا العنصر المراتب الرابعة، حيث تحققت بدرجة عالية، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(2.4217- 2.4217- 2.1506- 2.1386) وهذا يدل علي أن الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي المعلمات يتحقق بدرجة عالية في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (١٣، ١٢، ١١،٤) الخاصة بهذا العنصر المراتب الخامسة، حيث تحققت بدرجة عالية جدا، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(1.8916- 1.1867 - 1.8614- 1.7771) وهذا يدل علي أن الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي المعلمات يتحقق بدرجة عالية جداً في هذه العبارات بهذا المحور، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (خالد سليمان ٢٠٢٤- وعمار حسن ٢٠٢٤- وذكري سعيد ٢٠٢٣) في الاهتمام بتوعية المعلمات تربوياً بالأمن السيبراني ومصطلحاته المختلفة ومدي تأثيره علي الأمن والأمان في أجهزة الروضة وعلي جميع العاملين بالمؤسسات التربوية، وحرص معلمات رياض الأطفال علي ذلك.

جدول (٤): نتائج الاستبانة فيما يتعلق باليات تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١	أحذرالأطفال من التواصل مع المجهولين عبر الانترنت.	51	30.7	46	27.7	21	12.7	46	27.7	2	1.2	2.4096	1.22139	1
٢	أوعي الأطفال بحقوقهم وكيفية حماية أنفسهم في أثناء اللعب علي الكمبيوتر.	٥٧	34.3	54	32.5	53	31.9	2	1.2	0	0	2.0000	.84567	8
٣	أدرب الأطفال علي تحميل التطبيقات الآمنة المناسبة لأعمارهم.	68	41.0	32	19.3	60	36.1	6	3.6	0	0	2.0241	.95949	7
٤	أشجع الأطفال علي اتخاذ القرار الصحيح واللجوء الي شخص يثق به عند الحاجة.	71	42.8	57	34.3	34	20.5	4	2.4	0	0	1.8253	.83823	12
٥	أزود الأطفال بمعلومات	40	24.1	56	33.7	64	38.6	6	3.6	0	0	2.2169	.85349	5

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
	وطرق كافية ليتمكن من التصفح بآمان.													
٦	أجهز قائمة بالمواقع المفيدة والمناسبة للأطفال وأسمح لهم بالدخول اليها مباشرة.	45	27.1	85	51.2	33	19.9	1	.6	2	1.2	1.9759	.77812	10
٧	أجيب عن جميع أسئلة الأطفال حتي لا يبحثوا عن الاجابات عبرالانترنت من مصادر غير موثوقة.	53	31.9	81	48.8	31	18.7	1	.6	0	0	1.8795	.72023	11
٨	أعرّف الأطفال بمفهوم التنمر الالكتروني ومخاطره أثناء اللعب.	24	14.5	57	34.3	82	49.4	3	1.8	0	0	2.4036	.80135	2
٩	أعزز ثقة الأطفال بأنفسهم في تنمية مهاراتهم ليتقبل اختلاف الآراء لدي الآخرين.	55	33.1	63	38.0	44	26.5	4	2.4	0	0	1.9819	.83465	9
١٠	أساعد الأطفال علي التمييز بين السلوك الخاطيء والسلوك الصحيح في اللعب.	64	38.6	97	58.4	5	3.0	0	0	0	0	1.6446	.53953	15
١١	أتواصل مع أولياء الأمور لحماية الأطفال ومراقبتهم أثناء الألعاب الإلكترونية.	121	72.9	11	6.6	31	18.7	0	0	3	1.8	1.5120	.91941	17
١٢	أعود الأطفال علي مواجهة التحديات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية.	102	61.4	23	13.9	33	19.9	6	3.6	2	1.2	1.6928	.98882	13
١٣	أساعد الأطفال علي تنشيط الخلايا العصبية للدماغ بألعاب الكترونية هادفة.	27	16.3	82	49.4	44	26.5	13	7.8	0	0	2.2590	.82338	3
١٤	أشجع الأطفال علي التنافس الايجابي مع قرينه في أثناء اللعب.	65	39.2	99	59.6	2	1.2	0	0	0	0	1.6205	.51103	16
١٥	أوعي الأطفال من الانفتاح علي العالم الآخر من خلال	37	22.3	91	54.8	20	12.0	18	10.8	0	0	2.1145	.87672	6

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
	الألعاب الإلكترونية.													
١٦	أنبّه الأسر على أهمية تخصيص أوقات محددة للعب على الكمبيوتر وأوقات أخرى للراحة والدراسة.	59	35.5	101	60.8	6	3.6	0	0	0	0	1.6807	.53980	14
١٧	أحذر الأطفال من ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة نظراً لتأثيرها العدواني المحتمل عليه.	64	38.6	42	25.3	34	20.5	6	3.6	20	12.0	2.2530	1.32887	4

يتضح من جدول (٤) أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير اليات تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وقد احتلت عبارات (١، ٨، ١٣، ١٧) المراتب الأولي لأنها لاتتحقق هذه العبارات بها، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.4096- 2.4036- 2.2590-2.2530) وهذا يدل علي أن الاليات التي تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية ضعيفة جداً في هذه العبارات، كما احتلت عبارات(٥، ١٥، ٢،٣) الخاصة بهذا العنصر المراتب الثانية، حيث تحققت بدرجة منخفضة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.2169-2.1145-2.0241-2.000) وهذا يدل علي أن علي أن الاليات التي تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية ضعيفة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٩، ٦، ٧)الخاصة بهذا العنصر المراتب الثالثة، حيث تحققت بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (1.9819-1.9759-1.8795) وهذا يدل علي أن الاليات التي تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية تتحقق بدرجة متوسطة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٤، ١٢، ١٦) الخاصة بهذا العنصر المراتب الرابعة، حيث تحققت بدرجة عالية، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(1.8253-1.6928-1.6807) وهذا يدل علي أن

الاليات التي تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية تتحقق بدرجة عالية في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (١٠، ١٤، ١١) الخاصة بهذا العنصر المراتب الخامسة، حيث تحققت بدرجة عالية جدا، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(1.6446-1.6205-1.5120) وهذا يدل علي أن الاليات التي تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية تتحقق بدرجة عالية جداً في هذه العبارات بهذا المحور، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (محمد قبلي ٢٠٢٣، Lisa,Kort 2020) في ضرورة توضيح الاليات لدي معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وحرص معلمات رياض الأطفال علي ذلك بنشرات توعوية لديهن.

جدول (٥): نتائج الاستبانة فيما يتعلق بمدي وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الاجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١	تزيدالالعاب الإلكترونية من النشاط الحركي للطفل.	15	9.0	87	52.4	23	13.9	29	17.5	12	7.2	2.6145	1.09911	2
٢	يفضل الأطفال الألعاب الإلكترونية أكثر من اللعب مع أصدقائه.	70	42.2	27	16.3	45	27.1	23	13.9	1	.6	2.1446	1.1349	6
٣	تساهم الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء والابداع لدي الطفل.	63	38.0	33	19.9	9	5.4	38	22.9	23	13.9	2.5482	1.5198	3
٤	يفضل الطفل اللعب الالكتروني عن خروجه مع اسرته للنزهة.	33	19.9	96	57.8	35	21.1	2	1.2	0	0	2.0361	.67771	7
٥	يختارالطفل اللعب بالالعاب الإلكترونية عن تناول وجبات الطعام.	8	4.8	113	68.1	22	13.3	2	1.2	21	12.7	2.4880	1.0659	4
٦	الأطفال اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية لا يمارسون أي نشاط رياضي.	36	21.7	110	66.3	20	12.0	0	0	0	0	1.9036	.57450	8
٧	تساعد الألعاب الإلكترونية علي تقليل الانتباه والتركيز في الدراسة والمحيط الاجتماعي.	53	31.9	91	54.8	16	9.6	6	3.6	0	0	1.8494	.73540	9
٨	تؤثر الألعاب الإلكترونية علي أخلاقيات الأطفال.	35	21.1	41	24.7	89	53.6	1	.6	0	0	2.3373	.81318	5
٩	تساهم الألعاب الإلكترونية في حصول الطفل علي أفكار ومعلومات جديدة.	6	3.6	49	29.5	97	58.4	11	6.6	3	1.8	2.7349	.71494	1

يتضح من جدول (٥) أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات

تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وقد احتلت عبارات (١،٩)المراتب الأولي لأنها لا تتحقق هذه العبارات بها، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.7349-2.6145) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف جداً في هذه العبارات، كما احتلت عبارات(٥،٣) الخاصة بهذا العنصر المراتب الثانية، حيث تحققت بدرجة منخفضة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.5482-2.4880)وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٢،٨)الخاصة بهذا العنصر المراتب الثالثة، حيث تحققت بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.3373-2.1446) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة متوسطة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٦،٤) الخاصة بهذا العنصر المراتب الرابعة،حيث تحققت بدرجة عالية، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(2.0361-1.9036) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارة (٧) الخاصة بهذا العنصر المراتب الخامسة، حيث يتحقق بدرجة عالية جدا، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارة (1.8494) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية جداً في هذه العبارات بهذا المحور، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (هبة أحمد ٢٠٢٢) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات الإجتماعية التي تعود علي الأطفال من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة عليهم.

جدول (٦): نتائج الاستبانة فيما يتعلق بمدي وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١	تساهم الألعاب الإلكترونية في عزلة عن	43	25.9	77	46.4	23	13.9	23	13.9	0	0	2.1566	.96587	٤

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
	الآخرين.													
٢	تحفز الالعاب الإلكترونية خيال الأطفال وتوسع مداركهم.	64	38.6	15	9.0	47	28.3	18	10.8	22	13.3	2.5120	1.43014	١
٣	تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال علي التنسيق بين حواسهم.	16	9.6	85	51.2	56	33.7	7	4.2	2	1.2	2.3614	.76401	٣
٤	يميل الطفل الي اللعب بالألعاب الإلكترونية لساعات طويلة وخاصة ألعاب العنف.	15	9.0	146	88.0	2	1.2	1	.6	2	1.2	1.9697	.48523	٨
٥	تؤثر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في تعاملهم مع والديهم بشكل سلبي.	38	22.9	1.3	62.0	23	13.9	2	1.2	0	0	1.9337	.64325	9
٦	يزداد عناد الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية ولا يستجيب للتوجيهات.	37	22.3	38	22.9	82	49.4	9	5.4	0	0	2.3795	.89134	٢
٧	يدعو الطفل زملائه للانضمام معه في اللعب الالكتروني.	38	16.9	118	71.1	13	7.8	7	4.2	0	0	1.9940	.64664	٦
٨	يتسم الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بالعصبية الشديدة.	44	26.5	83	50.0	39	23.5	0	0	0	0	1.9699	.70860	٧
٩	يميل الطفل الذي يمارس الألعاب الاكترونية الي التردد في اتخاذ القرار أمام المعلمة في مواقف كثيرة.	46	27.7	58	34.9	61	36.7	1	.6	0	0	2.1024	.81374	٥

يتضح من جدول (٦) أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وقد احتلت عبارات (٦،٢)المراتب الأولي لأنها لاتتحقق هذه العبارات بها، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.5120-2.3795) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتأثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف جداً في هذه العبارات، كما احتلت عبارات(١،٣) الخاصة بهذا العنصر المراتب الثانية، حيث تحققت

بدرجة منخفضة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.3614–2.5120)وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٧،٩)الخاصة بهذا العنصر المراتب الثالثة، حيث تحققت بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (1.9940–2.1024) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة متوسطة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٤،٧) الخاصة بهذا العنصر المراتب الرابعة، حيث تحققت بدرجة عالية، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(1.9697–1.9699) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارة (٥) الخاصة بهذا العنصر المراتب الخامسة، حيث يتحقق بدرجة عالية جدا، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارة (1.9337) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية جداً في هذه العبارات بهذا المحور، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (هبة أحمد ٢٠٢٢، ودراسة Abbott collins 2014) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية التي تعود علي الأطفال من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة عليهم وحمايتهم وإرشادهم كثيراً من حالات التوحد وتوجيه النصائح لأولياء الأمور لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية.

جدول (٧): نتائج الاستبانة فيما يتعلق بمدي وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١	تؤدي الألعاب الإلكترونية بالأطفال الي آلام الظهر نتيجة الجلوس لساعات طويلة.	58	34.9	54	32.5	53	31.9	1	.6	0	0	1.9819	.83465	5
٢	تؤثر الألعاب الإلكترونية علي نظر الأطفال وتسبب ضعفه من الأشعة الموجودة بالحاسوب.	61	36.7	95	57.2	9	5.4	1	.6	0	0	1.6988	.59767	9

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
٣	تقود الألعاب الإلكترونية الي الاصابة بأمراض الجهاز العضلي والعظمي لحركات الطفل.	72	43.4	68	41.0	26	15.7	0	0	0	0	1.7229	.71881	8
٤	تزيد الألعاب الإلكترونية من احتمالية اصابة الأطفال بالسمنة.	67	40.4	65	39.2	9	5.4	25	15.1	0	0	1.9518	1.0316	7
٥	يستطيع الأطفال التمييز بين الألعاب الإلكترونية المفيدة والضارة.	42	25.3	44	26.5	44	26.5	29	17.5	7	4.2	2.4880	1.1689	2
٦	تؤدي الألعاب الإلكترونية الي اصابة الأطفال بسوء التغذية السليمة.	19	11.4	88	53.0	38	22.9	21	12.7	0	0	2.3675	.84776	3
٧	تسبب الألعاب الإلكترونية الكسل والخمول عند الأطفال.	36	21.7	69	41.6	41	24.7	20	12.0	0	0	2.2711	.93679	4
٨	تزيد الألعاب الإلكترونية من احتمالية إصابة الأطفال بأمراض الجهاز التنفسي بسبب الجلوس لفترات طويلة.	64	38.6	66	39.8	12	7.2	24	14.5	0	0	1.9759	1.0207	6
٩	يحرص بعض الأطفال علي التنقل والراحة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.	15	9.0	28	16.9	76	45.8	45	27.1	2	1.2	2.9458	.92282	1

يتضح من جدول (٧) أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وقد احتلت عبارات (٥،٩)المراتب الأولي لأنها لا تتحقق هذه العبارات بها، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.9458-2.4880) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف جداً في هذه العبارات، كما احتلت عبارات(٧،٦) الخاصة بهذا العنصر المراتب الثانية، حيث تحققت بدرجة منخفضة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.3675-2.2711)وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب

الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٨،١)الخاصة بهذا العنصر المراتب الثالثة، حيث تحققت بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (1.9819–1.9759) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة متوسطة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٣،٤) الخاصة بهذا العنصر المراتب الرابعة،حيث تحققت بدرجة عالية، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(1.9518–1.7229) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارة (٢) الخاصة بهذا العنصر المراتب الخامسة، حيث يتحقق بدرجة عالية جدا، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارة (1.6988) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية جداً في هذه العبارات بهذا المحور، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (نداء سليم ٢٠١٦، ودراسة أسماء رمزي ٢٠٢١) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة علي أطفال الروضة وحمايتهم وإرشادهم كثيراً من حالات الفقر الغذائي ومن انشغالهم مدة طويلة بالألعاب الإلكترونية وتوجيه النصائح لأولياء الأمور بذلك لمواجهة مخاطرها.

جدول (٨): نتائج الاستبانة فيما يتعلق بمدي وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
١	يلفظ الطفل كلمات غريبة نتيجة إستخدامه بصورة متكررة للألعاب الإلكترونية.	٥٠	30.1	25	15.1	42	25.3	48	28.9	1	.6	2.5482	1.21385	4
٢	يدرك الأطفال قيمة الوقت ويتحكم فيه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.	12	7.2	43	25.9	37	22.3	49	29.5	25	15.1	3.1928	1.19045	1
٣	يرتكب الأطفال بعض الجرائم الغير أخلاقية من ممارسة الألعاب	12	7.2	42	25.3	81	48.8	22	13.3	9	5.4	2.8434	.93396	2

م	العبارة	تتحقق بدرجة عالية جدا		تتحقق بدرجة عالية		تتحقق بدرجة متوسطة		تتحقق بدرجة منخفضة		لا تتحقق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
	الإلكترونية.													
٤	يعتدي الأطفال بدون حق علي ممتلكات الغيرمن ممارستهم للألعاب الاكترونية.	12	7.2	44	26.5	92	55.4	9	5.4	9	5.4	2.7530	.87689	3
٥	تغرس الألعاب الإلكترونية افكار الغيرة والشك في سلوك الأطفال.	28	16.9	106	63.9	29	17.5	2	1.2	1	.6	2.0482	.66794	6
٦	يحتاج الطفل الي مراقبة دائمة من شخص أكبر خلال استخدامه للألعاب الإلكترونية.	52	31.3	63	38.0	50	30.1	1	.6	0	0	2.0000	.80151	8
٧	يفقد الطفل القدرة على اتخاذ قرارات آمنة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية.	62	37.3	77	46.4	25	15.1	2	1.2	0	0	1.8012	.73212	9
٨	يتم تحديد فترات زمنية محددة للعب الأطفال.	59	35.5	66	39.8	23	13.9	15	9.0	3	1.8	2.0181	1.01189	7
٩	تطبّق برامج الحماية على الأجهزة التي يستخدمها الطفل في الروضة.	42	25.3	93	56.0	17	10.2	4	2.4	10	6.0	2.0783	.99691	5

يتضح من جدول (٨) أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وقد احتلت عبارات (٣،٢)المراتب الأولي لأنها لا تتحقق هذه العبارات بها، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (3.1928-2.8434) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف جداً في هذه العبارات، كما احتلت عبارات(١،٤) الخاصة بهذا العنصر المراتب الثانية، حيث تحققت بدرجة منخفضة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.7530-2.5482)وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب

الإلكترونية علي أطفال الروضة ضعيف في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٥،٩)الخاصة بهذا العنصر المراتب الثالثة، حيث تحققت بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي (2.0783-2.0482) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة متوسطة في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارات (٦،٨) الخاصة بهذا العنصر المراتب الرابعة،حيث تحققت بدرجة عالية، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارات علي التوالي(2.0181-2.0000) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية في هذه العبارات بهذا المحور، كما احتلت عبارة (٧) الخاصة بهذا العنصر المراتب الخامسة، حيث يتحقق بدرجة عالية جدا، وبلغ المتوسط الحسابي لتلك العبارة (1.8012) وهذا يدل علي أن وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والأمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة يتحقق بدرجة عالية جداً في هذه العبارات بهذا المحور، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (منال أنور ٢٠١٩، ودراسة أسماء رمزي ٢٠٢١) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة علي أطفال الروضة وحمايتهم وإرشادهم كثيراً وتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية عليهم.

تلخيص نتائج البحث الميدانية تتضح في:

١- أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات لدي عينة من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير واقع الوعي التربوي بالأمن السيبراني لدي معلمات رياض الأطفال، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (خالد سليمان ٢٠٢٤- وعمار حسن ٢٠٢٤- وذكري سعيد ٢٠٢٣) في الاهتمام بتوعية المعلمات تربوياً بالأمن السيبراني ومصطلحاته المختلفة ومدي تأثيره علي الأمن والأمان في أجهزة الروضة، وعلي جميع العاملين بالمؤسسات التربوية، وحرص معلمات رياض الأطفال علي ذلك في العصر الرقمي.

٢- أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات لدي عينة من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات

المعلمات تعزي الي متغير اليات تتخذها معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (محمد قبلي ٢٠٢٣، Lisa,Kort 2020) في ضرورة توضيح الاليات لدي معلمات رياض الأطفال لحماية أطفال الروضة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وحرص معلمات رياض الأطفال علي ذلك بنشرات توعوية لديهن في العصر الرقمي.

٣- أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات لدي عينة من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الإجتماعية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (هبة أحمد ٢٠٢٢) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الإجتماعية التي تعود علي الأطفال من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة عليهم في العصر الرقمي.

٤- أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات لدي عينة من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات االمعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (هبة أحمد ٢٠٢٢، ودراسة Abbott collins 2014) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات النفسية التي تعود علي الأطفال من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة عليهم وحمايتهم وإرشادهم كثيراً من حالات التوحد وتوجيه النصائح لأولياء الأمور لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية في العصر الرقمي.

٥- أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات لدي عينة من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (نداء سليم ٢٠١٦، ودراسة أسماء رمزي ٢٠٢١) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات الصحية من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة علي أطفال الروضة وحمايتهم وارشادهم كثيراً من

حالات الفقر الغذائي ومن انشغالهم مدة طويلة بالألعاب الإلكترونية وتوجيه النصائح لأولياء الأمور بذلك لمواجهة مخاطرها في العصر الرقمي.

٦- أنه بتطبيق اختبار (ت) بين المجموعات لدي عينة من معلمات رياض الأطفال عينة الدراسة جاءت قيمة كا٢غير دالة أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمات تعزي الي متغير وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية الأمنية من الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة، وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (منال أنور ٢٠١٩، ودراسة أسماء رمزي ٢٠٢١) في ضرورة وعي معلمات رياض الأطفال بالتآثيرات السلوكية والآمنية من الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة علي أطفال الروضة وحمايتهم وإرشادهم كثيراً وتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية عليهم في العصر الرقمي.

توصيات البحث:

يوصي البحث بالآتي:

١- إجراء تحديث للسياسات والإجراءات الأمنية متزامناً مع تدريب وتأهيل الكوادر البشرية تقنياً بمخاطر الأمن السيبراني.

٢- عقد دورات تدريبية لجميع العاملين بمؤسسات رياض الأطفال لزيادة الوعي بالأمن السيبراني، والإجراءات التي يمكن للمعلمات اتباعها في حال وقوعهم ضحية للمخاطر والانتهاكات السيبرانية.

٣- تحديث الأجهزة والبرامج الأمنية بالإدارات التعليمية المختلفة لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية علي أطفال الروضة.

٤- ضرورة تضمين أدلة عمل معلمات رياض الأطفال ما يرتبط بالأمن السيبراني وضم الأدلة واللوائح التي تتبعها المعلمات وتطبقها مع الأطفال.

٥- عمل نسخ من البيانات في ملفات إحتياطية وتحديثها باستمرار.

٦- مراقبة الجهاز الإلكتروني بين الحين والآخر عند جلوس الأطفال عليه، والحرص علي ألا يتحدث الطفل الي الغرباء إطلاقاً.

٧- متابعة الأبناء واحتوائهم والتواصل مع أولياء الأمور من أجل تنظيم وقت اللعب للطفل بفترات محددة يومياً، أو إسبوعياً.

البحوث المقترحة:

١- تصور مقترح حول زيادة الوعي بالأمن السيبراني لدي معلمات الطفولة المبكرة.

٢- دراسة الوعي التكنولوجي لدي أطفال الروضة في ضوء مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٣- دور معلمات رياض الأطفال في تثقيف طفل الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

٤- دور الأسرة في تنمية الوعي التكنولوجي لطفل الروضة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

٥- برنامج لتوعية معلمات رياض الأطفال بالمفاهيم المختلفة للأمن السيبراني.

٦- برنامج إرشادي لتثقيف طفل الروضة بكيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

المراجـع:

أولا: المراجـع العربـيـة:

ابراهيم، منال حسن محمد (٢٠٢١): الوعي بجوانب الأمن السيبراني في التعليم عن بعد، **المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل** – العلوم الإنسانية والإدارية، جامعة الملك فيصل، مج٢٢، ع٢.

ابراهيم، نداء سليم (٢٠١٦): إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، **رسالة ماجستير**، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

أبو اليزيد، وائل حسني (٢٠٢١): تطوير التربية المهنية لدي المعلم في ضوء متطلبات العصر الرقمي، **مجلة التربية**، جامعة المنوفية، مج (٣٦)، ع(١).

أبو حمودة، أسماء رمزي (٢٠٢١): فاعلية برنامج قائم علي الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدي أطفال الروضة، **رسالة ماجستير**، جامعة الإسراء، كلية العلوم التربوية، الأردن.

بن ابراهيم، منال حسن محمد (٢٠٢١): الوعي بجوانب الأمن السيبراني في التعليم عن بعد، **المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل**، العلوم الإنسانية والإدارية، مج٢٢،ع٢.

حجازي، نظمية (٢٠١٧): آثر الألعاب الإلكترونية علي مستوي العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور فضوء بعض المتغيرات الديمجرافية، **مجلة الطفولة والتنمية**،ع٢٩.

حجازي، نهاد فتحي (٢٠١٨): **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها علي الأطفال**، القاهرة، دار العلوم للنشر.

خليفة، إيهاب (٢٠١٧): **القوي الإلكترونية كيف يمكن أن تدبر الدول شؤنها في عصر الإنترنت**، القاهرة، العربي للنشر والتوزيع.

الديب، هبة أحمد صالح (٢٠٢٢): التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة علي استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية، **مركز بحوث الرأي العام**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة،مج٢١،ع٢.

الربيعة، صالح بن علي (٢٠١٨): **الأمن الرقمي وحماية المستخدم من مخاطر الإنترنت**، الملتقي الأول بالإدارة العامة للتعليم، جدة (٢٧) إبريل.

زقوت، نشوه اسماعيل (٢٠٢٢): مدي وعي أعضاء هيئة التدريس بالجامعات الليبية بأهمية الأمن السيبراني في ظل التحول الرقمي، دراسة تطبيقية بجامعة الزاوية، **المجلة الدولية للعلوم والتقنية**، (٢٩)،٦٧.

سالم، فاطمة (٢٠٢١): تصور مقترح لتفعيل دور معلمة الروضة في تنمية التكنولوجيا الرقمية للطفل في ظل الأزمات المعاصرة، **مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية**، (٧)، (٥١٠٤٧٦).

الشايع، خالد بن سعد (٢٠١٩): **الأمن السيبراني**، الطبعة الأولي، الدار العالمية، القاهرة.

الشورة، خالد سليمان (٢٠٢٤): درجة وعي المعلمين بالأمن السيبراني، دراسة ميدانية من وجهة نظر معلمي المدارس الأردنية، **مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي**، اتحاد الجامعات العربية، الأمانة العامة، مج٤٤، ع٢.

صائغ، وفاء حسن (٢٠١٨): وعي أفراد الأسرة بمفهوم الأمن السيبراني وعلاقته باحتياطاتهم الأمنية من الجرائم الإلكترونية، **المجلة العربية** للعلوم الاجتماعية (١٨-٧٠).

صفر، عمار حسن(٢٠٢٤): مستوي وعي معلمات قبل الخدمة في كلية التربية بجامعة الكويت بالأمن السيبراني، **المجلة التربوية**، كلية التربية، جامعة سوهاج،ج١١٨،فبراير.

الصلاحي، فؤاد (٢٠١٥): **الأمن السيبراني**، مجلة الدوحة، وزارة الإعلام، قطر.

عبدالسيد، منال أنور سيد (٢٠١٩): برنامج قائم علي التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط،ع٩.

عبدالنور، أحمد (٢٠١٧): **الألعاب الإلكترونية ودورها في في ظهور الإحباط والعدوانية**، ط٢، دار الريان للنشر والتوزيع.

عبدالواحد، داليا محمد (٢٠١٥): **الألعاب التربوية من الميلاد وحتي الثامنة من العمر**، عمان، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر.

عرقابي، فاطمة (٢٠٢٠): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، **المجلة العربية للتربية النوعية**، المجلد الرابع –ابريل – العدد(٢١).

عسيري، ذكري بن سعيد (٢٠٢٣): دور معلمات الروضة في تعزيز وعي الأطفال السعوديين بالأمن السيبراني في مدينة الرياض، **مجلة دراسات الطفولة**، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، مج٢٦، ع٩٩.

العمري، عائشة (٢٠١٥): **الألعاب الإلكترونية مفهومها وتصنيفاتها**، www.Learning–otb.com

الغرير، أحمد نايل (٢٠١٠): **اللعب وتربية الطفل**، الأردن، إثراء للنشر والتوزيع.

فارس، قره (٢٠١٩): **الأمن السيبراني**، الموسوعة السياسية، www,political–encylopedia.org.

فرج، علياء عمر كامل ابراهيم (٢٠٢٢): دواعي تعزيز ثقافة الأمن السيبراني في ظل التحول الرقمي، جامعة الأمير سطام بن عبدالعزيز نموذجاً، **المجلة التربوية**، جامعة سوهاج، كلية التربية،ج٩٤.

الفنتوح، عبدالله بن عبدالرحمن(٢٠٢٤): المتطلبات التنظيمية لإدارة الأمن السيبراني بوزارة التعليم **مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية**، الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، يونيو، ع١٨.

قبلي، محمد (٢٠٢٣): تأثيرات الألعاب الإلكترونية علي الأطفال، التحديات واليات الحماية (دراسة علي ضوء أحكام القانون الدولي والقوانين الوطنية المقارنة)، **مجلة المنارة للدراسات القانونية والادارية**،ع٤٦.

القحطاني، ذيب بن عايض (٢٠١٥): **أمن المعلومات**، الرياض، مكتبة الملك فهد للنشر.

كاعوه، عبير (٢٠٢٠): سياسات الأمن السيبراني لتعزيز التحول الرقمي بالجامعات المصرية رؤية مقترحة في ضوء الخبرات العالمية، **مجلة دراسات تربوية واجتماعية** مج(٢٦) ، ع(٣).

المنتشري، حليمة محمد (٢٠١٨): **الأمن السيبراني**، جدة، معرض الكتاب الدولي الثاني.

المنتشري، فاطمة يوسف (٢٠٢٠): درجة وعي معلمات المرحلة المتوسطة بالأمن السيبراني في المدارس العامة بمدينة جدة من وجهة نظر المعلمات، **المجلة العربية للتربية النوعية**، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، بدون رقم مجلد، ع(١٤).

ثانيا: المراجع الأجنبية:

Abbott, R., Collins, R.& Campbell, A.(2014): **Evidence- based guidelines for wise use of electronic games by children** , Ergonomics, 57(4),471-489.

Ameen,A., Tarhini, B,Shah,M, Madichie ,D,Paul, J.and Choudrie , J. (2021).**Keeping customers ,data secure**: A cross-cultural study of cybersecurity compliance among the Gen-Mopile workforce computers in Human Behavior, 114 n/a January.

Catota, Frankie. Morgan. Granger.& Sicker Douglasmar. (2019) **,Cyber security education in developing nation**: the Ecuadorian environment , Journal of Cybersecurity ,119.

Canongia, C.,& Mandarino, R.(2014).**Cyber security the new challenge of the information society**.in Crisis Management: Concepts, Methodologies ,tools and applications: 60-80.

Crompton, B., Thompson,D., Reyes, M., Zhou, X., and Zou.,X.(2016).**Cybersecurity awareness Shrewsbury public schools**. School of professional studies,paper3.

Cisco. (2023). **Cisco cybersecurity readiness index**: Resilience in a hybrid world ,Cisco.

Fletcher,I & Dexter, C (2015): **Digital Games as Educational Technology**: promise and challenges in the use of Games to teach , Educational Technology , V.55,n.5,p.3-12.

Jazeel, A.M. (2018).A study on awareness of cybercrime among teacher trainees in Addalaichenai Government Teachers College. **Journal of Social Welfare and Management**, 10(1),31-34.

Hinduja, S., Patchin, J.(2010).**Bullying ,cyberbullying and suicide**.Archives of sucide research.14(3),9-18.

Hsu, C Y., Liang, JC., Chai, CS.& Tsai, CC.(2013): Exploring preschool Teachers , Technological Pedagogical Content Knowledge of Education games , **Journal of Educational Computing Research** 49(4) ,461-479.

Gulyaeva, E.V and Solovieva ,Yu. A (2012): Video games in the life of preschoolers , **Psychological Science & Education** , (2) ,5-12.

Lisa A. Kort – Butler (2020): Gamers on Gaming, A **Research Note Comparing Behaviors and Beliefs**, Video Game Players and Non- players.

Loprinzi , Paul , Schary , David & Cardinal , Bradley (2013): Adherence to Active Play and Electronic Media Guidelines in Preschool Children Gender and parental Education Considerations , **Maternal & Child Health Journal** , 17 (1) , 56-61.

openAI.(2023). ChatGpt (Sep 25 Version) Large language model , http://chat.openai.com/chat

Solms. R, &solms,S(2015). Cyber safety education in developing countries. **Journal of systemics** , cybernetics and informatics.13(2),14-19.

Taylor, M., Baskett, M., Allen, M., Francis, H., &Kifayat, K (2018). **Animations as an aid to support the teaching of cyber**

security concepts. Innovations in education and teaching international ,55(5),532-542.

Venessa Burton Howard.(2019),**protecting small business information from cyber security criminals**: A qualitative study , United States ; Colorado Technical University Management Dep Available at https://search proquest.com /docview/ 2133581243?ac counted – 178282.