أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الاتصال الاجتماعي واحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات

The Effect of Electronic Games on The Social Communication Skills and Respect for Social Norms of Primary School Children from Mothers Perspectives

إعداد

نورة عبدالله عبدالرحمن اللويحان

Noura Abdullah A. Al-Luwaihan

دارسة دكتوراه في قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة الملك عبد العزيز

أ.د/ خالد صالح صالح محمود

Prof. Khaled Saleh S. Mahmoud

أستاذ مشارك قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، كلية الآداب والعلوم الإنسانية،جامعة الملك عبد العزيز

Doi: 10.21608/ajahs.2024.386486

استلام البحث	**٦ / ٩ / ٢٠٢٤**
قبول البحث	**٢٢ / ٩ / ٢٠٢٤**

اللويحان، نورة عبدالله عبدالرحمن و محمود، خالد صالح صالح (٢٠٢٤). أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الاتصال الاجتماعي واحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات. ***المجلة العربية للآداب والدراسات الإنسانية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٨(٣٣)، ٧٧٣ – ٨٠٤.

http://ajahs.journals.ekb.eg

أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الاتصال الاجتماعي واحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، والعينة العشوائية البسيطة أختيرت من ١١ مدرسة إبتدائية حكومية وأهلية في مدينة جدة، وتم إختيار أطفال الصف ألأول والثاني والثالث إبتدائي عمر (٦-٩) سنوات ذكور وإناث، وأمهات الأطفال عددهم(٤٥٧) أماً، وأداة الدراسة الإستبانة لتحديد أثر أستخدام الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية (مهارة الإتصال الاجتماعي، وإحترام المعايير الإجتماعية) لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات وتوصلت النتائج وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية، ووجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية، والتوصيات متابعة الوالدين لمحتوى الألعاب الالكترونية لأطفال الصفوف الأولية بحيث تسهم في تنمية مهاراتهم الاجتماعية، وتحديد زمن معين لممارستهم الألعاب بحيث لا يتجاوز الساعتين في اليوم، ومشاركتهم في إختيار أنواع الألعاب الإلكترونية المناسبة لعمرهم ودينهم ومجتمعهم.

الكلمات المفتاحية: مدارس الطفولة المبكرة، المرحلة الإبتدائية، المهارات الاجتماعية، نظرية الإحتياجات والإشباعات، التابلت (الأيباد).

Abstract:

This study aimed to identify the effect of electronic games on the social communication skills and respect for social norms among primary school children. The study applied descriptive analytical approach, and sampl of male and female first, second and third grade primary school students aged (6-9) years selected from 11 schools in Jeddah, and mothers of children numberin (457). A questionnaire used to determine the effect of using electronic games on (social communication skills and respect for social norms) among primary school children from the mothers' point of view. The results showed a high correlation between electronic games and social communication skills and respect for

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

social norms among the study sample of students. The study recommended that parents should follow up on the content of electronic games for primar school children to ensure that they contribute to the development of social skills in children, and to set a specific time for them to play games so that it does not exceed two hours per day, and to participate with them in choosing the types of electronic games appropriate for their age, religion and society.

Keywords: Early childhood schools, primary stage, social skills, needs and gratifications theory, tablet (iPad).

مقدمة :

ترى الدراسة أن مرحلة الطفولة مرحلة مهمة تؤثرعلى شخصية طلاب الصفوف الأولية فيكتسبون خلالها عاداتهم واتجاهاتهم ومهاراتهم، ونموهم اللغوي سريع خلال هذه المرحلة مما يساعدهم على الأتصال والتواصل مع الآخرين، وخلال تفاعلهم مع المجتمع يلتزمون بالمعايير وهذا يصب في إتجاه مهاراتهم الاجتماعية.

كما ترى الدراسة أيضا أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طلاب الصفوف الأولية تؤثرعلى شخصياتهم، وتحسن نموهم الاجتماعي وتعود بالنفع إذا تم اختيارها عن دراسة وبطريقة سليمة وبالتالي لها دور كبيرفي التأثير على مهاراتهم وخاصة الاجتماعية.

وتعتبر الدراسة أن المهارات الاجتماعية مهمة لأطفال الصفوف الأولية حيث تساعدهم على تقبل الاخرين والتفاعل معهم ومشاركة المهام، وتكوين الأصدقاء، ويصبحون أعضاء فعالين في الجماعة يؤثرون فيهم ويتأثرون بهم ويعبرون عن مشاعرهم وإنفعالاتهم ويتوصلون لحلول لمشكلاتهم، كماأن المهارات الاجتماعية ليست فطرية ولكن يتم تعلمها لأطفال الصفوف الاولية من تفاعلهم الاجتماعي وفق معايير المجتمع وثقافته من خلال النماذج في أسرهم وبيئاتهم وذلك يساعدهم على التكيف والتوافق مع بيئتهم الاجتماعية، وبالتالي الألعاب الإلكترونية تؤثرعلى مهاراتهم الاجتماعية كالإتصال الاجتماعي وإحترامهم للمعايير الاجتماعية

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

وهذا ما تسعى الدراسة الحالية لإختباره بالأدلة والبراهين العلمية بما يعود بالنفع على أطفالنا في المجتمع السعودي والعربي.

مشكلة الدراسة:

ترى الدراسة الحالية أن مرحلة الطفولة مرحلة مهمة حيث يتزود الأطفال فيها بالخبرات والمهارات التي تفيدهم فهم قابلين للتشكل بحسب الأهداف المقصودة، ومن أهم الممارسات التي تؤثر عليهم هي الألعاب الإلكترونية لأنهم يحبونها ولأنها تسهم في التأثير على المهارات الاجتماعية، ومن أهم المرا حل العمرية التي تتأثر بالألعاب الإلكترونية هم أطفال الصفوف الأولية.

سلوك الأطفال هو بالحقيقة تواصل خلفه المشاعر، وصياغة المشاعر في كلمات تساعد الأطفال على إستخدام تلك الكلمات للتعبير عن أنفسهم و التصرف بناءاً على هذه المشاعر، ومن المهم أن يكون الوالدين قدوة في السلوك الجيد، وهناك مهارات بحتاج الأطفال تطويرها حتى يصبحوا اجتماعين ويتصرفون بشكل مناسب،كالقدرة على تحمل الإحباط،والمرونة، ومهارة حل المشكلات، والقدرة على رؤية الأشياء من وجهة نظر الآخرين. (Perry, 2019,138)

وتعد الدراسة الحالية المهارات الاجتماعية من أهم المهارات الواجب إكسابها لأطفال الصفوف الأولية لمساعدتهم على التنشئة الاجتماعية السليمة والتكيف مع مجتمعاتهم، ومن أكثر العوامل في التأثير عليهم وعلى إتجاهاتهم الاجتماعية هي تنشئة الوالدان فالمنزل هو المكان الذي يتعلمون فيه المهارات الاجتماعية الأولى ومن خلال توجيهاتهم يستطيعون التمييز بين السلوك المقبول اجتماعيا وغير المقبول، وتعد الروضة والمدرسة من أهم المنظمات الاجتماعية التي تساهم بتنشئة أطفال الصفوف الأولية اجتماعيا بخطط وبرمج مقصودة .

وترى الدراسة الحالية أنه مع الثورة التكنولوجية تحولت الألعاب التقليدية إلى الألعاب الإلكترونية وصممت بطريقة جذابة كي تجذب جمهور أطفال الصفوف الأولية، فتربية الجيل الرقمي تتطلب مهارات معقدة للوالدين لتوجية الأطفال للتعامل مع مزايا ومخاطر هذه الألعاب الإلكترونية (Heitner,2016, 89)

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

وأن الأطفال بحاجة إلى الأباء والمربين لتوضيح كيفية التنقل في الألعاب الإلكترونية والنصائح للتعامل مع الخسارة والإرشادات حول كيفية الإبتعاد قبل الخصام.(Robertson,2021,5)

فأظهرت الكثير من الدراسات الجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية على مهارات الأطفال، بينما القليل من الدراسات أظهرت نتائجها التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، وهناك من الدراسات من ذكرت أنه سلاح ذو حدين حيث ذكرت أن الألعاب الإلكترونية تتضمن إيجابيات و سلبيات.(معجوز، ٢٠٢٢،٩٥)

ومن هنا تبرز أمامنا مشكلة الدارسة الحالية التي سوف تركز على دراسة أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية فقط وتحديداً سوف تختص بدراسة مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لاطفال الصفوف الأولية وحيث أن المرحلة العمرية التي سوف يطبق عليها الدراسة هي الصفوف الأولية الإبتدائية للأطفال السعوديون من عمر ٦-٩ سنوات الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية في مدينة جدة، وحيث توجد القليل من الدراسات العلمية العربية في حدود علم الدراسة تناولت هذه الفئة من أطفال المرحلة الإبتدائية من عمر ٦-٩ سنوات وتأثير الألعاب الإلكترونية على مهاراتهم الاجتماعية، حيث تناولت العديد من الدراسات مرحلة الطفولة المبكرة لعمر من ٢-٦ سنوات وكذلك هناك دراسات تناولت مرحلة المراهقة وفي المقابل أغفلت هذه المرحلة العمرية من(٦-٩ سنوات) المهمة في تأسيس الأطفال،ونظراً لأن الدراسة لم تقف على حد علمها على دراسة علمية تناولت هذا الموضوع في مدينة جدة وعلى طلاب الصفوف الأولية الإبتدائية، فممارسة طلاب الصفوف الأولية الإبتدائية لهذه الألعاب الإلكترونية ، أثار تساؤلات لدى الدارسين والمربين حول الآثار التي يمكن أن يتركها اللعب بالألعاب الإلكترونية على مهاراتهم الاجتماعية وتأسيسا على ماسبق فأن مشكلة الدراسة الحالية تحاول الإجابةعلى التساؤل التالي: **ماأثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الإجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة؟**

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

١- الإهتمام بتأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة في المجتمع السعودي عامة ومدينة جدة خاصة، فلم تعد الألعاب الإلكترونية للتسلية فقط وإنما لها تأثير على مهارتي الإتصال الاجتماعي و إحترام المعايير الاجتماعية.

٢- أهمية المرحلة العمرية التي يطبق عليها البحث وهي أطفال الصفوف الأوليةفي مرحلة الطفولة من عمر ٦-٩ سنوات الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية في مدينة جدة، حيث توجد القليل من الدراسات العلمية حسب إطلاع الدراسة تناولت هذه الفئة العمرية وتأثير الألعاب الإلكترونية على مهاراتها الاجتماعية.

الأهمية التطبيقية :

١- مساعدة التربويين والمسئولين والوالدين على فهم أهمية الألعاب الإلكترونية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة لتسليتهم وإمتاعهم، وضرورة مواكبتهم للتطور التكنولوجي، ودورها الكبير بالتأثيرعلى مهاراتهم.

٢- توعية التربويين والمسئولين والوالدين بإختيار الألعاب الإلكترونية الهادفة والمناسبة لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة، و مراعاة المعايير الواجب توافرها فيهابما يعود بالنفع عليهم وعلى المجتمع.

أهداف الدراسة:

يتمثل الهدف الرئيسي في التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

ويتفرع من هذا الهدف الأهداف الفرعية التالية :

١- التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

٢- التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارةإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

فروض الدراسة :

يتمثل الفرض الرئيسي في أنه: توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

ويتفرع من هذا الفرض الفروض الفرعية التالية :

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

١- توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.
٢- توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارةإحترام المعايير الاجتماعية لطلاب الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

مفاهيم الدراسة:

١- مفهوم الألعاب الإلكترونية :

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون ومحكوم بقواعد معينة، ويتم تشغيل اللعبة على منصات الحاسوب والانترنت والفيديو والهواتف والأجهزة الذكية. (الزيودي،٢٠١٥، ٢١)

وتتفق الدراسة مع رأي الزيودي حيث ترى أن الألعاب الإلكترونية أنشطة يندمج بها طلاب الصفوف الأولية ويستمتعون بها وفي نفس الوقت يلتزمون بقواعدها للوصول الى المرحلة التي يرغبون بها من خلال إستخدام الأجهزة والأنترنت.

تعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيا في هذه الدراسة: بأنها الألعاب التي يمارسها أطفال الصفوف الأولية بمفردهم أو بمشاركة آخرين، ويتحكمون بها يدويا وتتطلب ردود سريعة، و لها قواعد معينة عليهم التقيد بها، وتتطلب تفاعل وتواصل وتظهر على شاشة الأجهزة ، وتركز الدارسة الحالية على تأثيرها على الإتصال وإحترام المعايير الاجتماعية.

٢- مفهوم المهارات الاجتماعية :

و تعرف المهارات الاجتماعية بأنها الأنماط السلوكية اللفظية وغير اللفظية التي يتمكن الأطفال من التفاعل بفعالية مع الآخرين وضبط الانفعالات حسبما يقتضي الموقف خلال تفاعلهم الاجتماعي.(الزيدي ، ٢٠٢١، ٣٨٦)

تتفق الدراسة في أن المهارات الاجتماعية عملية تفاعل لأنها عملية تكاملية تتطلب من أطفال الصفوف الأولية السيطرة على إنفعالاتهم وفهم إنفعالات الآخرين والقدرة على التعبير اللفظي أو غيراللفظي خلال التفاعل مع الآخرين بطريقة مقبولة مع الحرص بعدم إيذاء الآخرين.

تعرف المهارات الإجتماعية إجرائيا في هذه الدراسة : بأنها قدرات وسلوكيات وخبرات مقبولة اجتماعيا يتعلمها أطفال الصفوف الأولية من خلال أسرتهم وبيئتهم الاجتماعية، ومرتبطة بثقافة ومعايير مجتمعهم، ويتم إكتسابها من خلال ممارستهم لأنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية بمفردهم أو مع أطفال من بيئات مختلفة.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

٣- مفهوم مهارة الإتصال الاجتماعي:

تعد مهارة الإتصال الاجتماعي بأنها من المهارات الهامة لنجاح الأطفال وتشمل مهارات التواصل، والقدرة على فهم الاخرين، وتعبيرهم عن ذاتهم باستخدام الحديث والايماءات و تعبيرات الوجة. (Neblett &Gallagher,2013,1)

ترى الدراسة بأنها مهمة لأطفال الصفوف الأولية لأنها مفتاح لتفاعلهم مع الآخرين وضرورة تطويرها مما يعني إكتسابهم المهارة والقدرة على إلقاء الأسئلة على الآخرين والإستماع لهم والثناء والتقدير لأعمالهم وإكتسابهم لمهارات التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم وفهم مشاعر الأخرين وإحترام آرائهم.

تعرف مهارة الإتصال الإجتماعي إجرائيا في هذه الدراسة : بأنها المهارات التي يكتسبها أطفال الصفوف الأولية أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية والتي ينقلون من خلالها أفكار ومفاهيم ومعلومات لطفل أخر أو مجموعة أطفال عن طريق رسائل مكتوبة أو شفوية مصحوبة بلغة الجسد أو تعبيرات الوجه أو الإشارات والتأثير المتبادل بينهم وتحكمهم وضبطهم لإنفعالاتهم خلال اللعب.

٤-مفهوم مهارة إحترام المعايير الاجتماعية:

تعرف مهارة إحترام المعايير الاجتماعية بأنها الحفاظ على ملكية الآخرين والمحافظة على النظام واحترام العادات والتقاليد والأعراف والقيم وإضافة إلى ذلك المسئولية عن تصرفاتهم وأفعالهم.(خميس وغنيم،٢٠٢١، ٣٧٥)

ترى الدراسة ضرورة تمسك طلاب الصفوف الأولية الإبتدائية بمهارةإحترام المعايير الاجتماعية وغرسها في أطفال هذه المرحلة لأهميتها ودورها الكبير في إستمرارية حياتهم، وحتى يكونوا مقبولين في المجتمع وقدوة في تصرفاتهم.

تعرف مهارة إحترام المعايير الإجتماعية إجرائيا في هذه الدراسة:

بأنها المهارات التي يكتسبها أطفال الصفوف الأولية أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية وذلك من خلال الإلتزام بمجموعة من القواعد أثناء لعبهم مع طفل آخر أو أطفال آخرين فيتعلمون كيفية التواصل وإحترام المعايير وإحترام ومراعاة بعض السلوكيات كالتنافس الحر والتحلي بالروح الرياضية والمحافظة على النظام والقوانين وتقدير وإحترام الآخرين.

٥- مفهوم الصفوف الأولية:

تعرف الصفوف الأولية بأنها " الصفوف الثلاثة الأول من المرحلة الإبتدائية في التعليم العام بالمملكة العربية السعودية" .(اللجنة العليا لسياسة التعليم، ١٩٩٨، ٧)

تتفق الدراسة بأن أطفال الصفوف الأولية مرحلة الطفولة مرحلة مهمة لحياتهم وذلك لأن تأثيرها الاجتماعي يمتد للحاضر والمستقبل وتعتبر مرحلة تأسيس للمراحل الدراسية التالية وفيها تغرس المعارف والمهارات والقيم والإتجاهات.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

تعرف الصفوف الأولية أجرائيا في هذه الدراسة: بأنها الصف الأول والثاني والثالث إبتدائي من المرحلة الإبتدائية والتي تتبع مرحلة الطفولة المبكرة ذكور وإناث ويتراوح أعمار الأطفال فيها من ٦-٩ سنوات.

الإطار النظري:

المبحث الاول: الألعاب الالكترونية Electronic Games:

في ظل انتشاراستخدام الإنترنت والإتصال، صممت الألعاب الإلكترونية لتكون جذابة تجذب طلاب مرحلة الطفولة إليها بسرعة وسهولة في عالم افتراضي يستحوذ على انتباههم واهتمامهم معظم الوقت.

مفهوم الألعاب الإلكترونية Electronic Games :

عرفت عزة الجهني (٢٠٢٢) الألعاب االإلكترونية بانها الأنشطة الإلكترونية التي يغلب عليها الحركة والتشويق والتسلية والترفيه، و تستخدم الأجهزة لتشغيلها كأجهزة الحاسوب والهاتف النقال. (الجهني، ٢٠٢٢، ١٣)

تتفق الدراسة بأن الألعاب الإلكترونية أنشطة يغلب عليها التشويق والتسلية والمتعة لطلاب مرحلة الطفولة سواء كان يلعب بمفرده أو ضمن مجموعة باستخدام الجهاز النقال أو أجهزة الحاسوب.

أقسام الالعاب الإلكترونية :

تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى قسمين هما: (زعفان، ٢٠٢١، ١٢٨)

١. ألعاب إلكترونية ترفيهية هدفها التسلية والمتعة دون أهداف تعليمية أو تربوية تحققها.

٢. الألعاب الإلكترونية الهادفة التي تجمع التعليم والتدريب الهادف مع التسلية والمتعة.

تتفق الدراسة بأن الألعاب الالكترونية قسمين ترفيهي وهادف، ولكن ضروري لكل الألعاب أن يكون هدفها تربوي تعليمي هادف إضافة إلى المتعة والتسلية والترفيه.

معايير اختيار الألعاب الإلكترونية:

معايير اختيار الألعاب الإلكترونية للأطفال تتلخص في مايلي: (محمد وآخرون،٢٠٠٩، ١٠٢-١٠٤)

١. أن يتناسب موضوعها مع إهتمامات الأطفال في مرحلة الطفولة حتى تساعدهم على التركيز وعدم الملل.

٢. أن تتميز بجودة الصوت و الصور من حيث الحجم والألوان والترابط بين الأسلوب والرسومات مع مضمون الألعاب.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

٣. أن تسمح للأطفال بالاستمرار في اللعب والانتقال إلى المستوى التالي وفقاً لسرعة أدائهم ومايحتاجون من وقت.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية في المراحل المبكرة للأطفال:

إيجابياتها متعددة نذكر منها ما يأتي: (الخفاف، ٢٠١٠، ٣٥٥)

١. تتيح فرصة التعلم والتعليم وتزيد استمتاعهم و تساعدهم على تعلم الحروف والأرقام والمفاهيم والأشكال والألوان.

٢. تكسب الأطفال المهارات الاجتماعية كالتواصل مع الآخرين.

تتفق الدراسة مع إيجابياتها حيث تعطي أطفال مرحلة الطفولة فرصة للتعلم والمتعة في ذات الوقت، وتنمية مهارات التعامل مع التكنولوجيا وتنمية مهارة التواصل بين الأصدقاء بشرط تحديد مدة الاستخدام والمتابعة من الوالدين.

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

الآثار السلبية السيئة الناتجة عن الألعاب الإلكترونية ما ياتي: (الرشيدي، ٢٠٢٣ ، ٤٥)

١. اصابة الأطفال بالسمنة وضعف العضلات ومشكلات بالبصر والعصبية الزائدة.

٢. تجعل الأطفال في عزلة عن الآخرين وهدفهم إشباع رغباتهم في اللعب.

تتفق الدراسة في أن الألعاب الإلكترونية قد تسبب أثار سيئة على الصحة كضعف العضلات نتيجة اللعب لوقت طويل بدون حركة، وكذلك توثر على البصر بسبب الجلوس لمدة طويلة على شاشات الأجهزة ومزاولة الألعاب، وذلك يجعلهم في عزلة بسبب إدمانهم للألعاب و عدم التواصل مع الأسرة والأقارب، وينعكس بالطبع بضعف التحصيل لأنشغالهم أغلب الوقت بالألعاب بدون رقيب.

المبحث الثاني: المهارات الاجتماعية Social Skills

مفهوم المهارات الاجتماعية:

ويذكر دخيل دخيل الله (٢٠١٣) تعريف أخر للمهارات الاجتماعية بأنها تفاعل الأطفال مع الآخرين في موقف معين، وذلك يتوقف على سياق التفاعل ونطاق الموقف سواء تعبير عن مشاعر أو طلب أو رفض طلب .(دخيل الله، ٢٠١٣، ١٥)

ترى الدراسة أن هناك إجماع بين دراسي المهارات الاجتماعية على أنها عبارة عن قدرة طلاب مرحلة الطفولة على تعديل سلوكهم والتصرف بسلوك مقبول أجتماعيا في مواقف معينة، والتواصل بفعالية مع الآخرين.

أنواع المهارات الاجتماعية:

وتتمثل أنواع المهارات الاجتماعية في التالي: (عامر، ٢٠١٥، ١٨٩)

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

١- مهارة التواصل: قدرة الطفل على التفاعل الايجابي أو السلبي مع الآخرين من خلال التواصل والحوار معهم واحترام آرائهم.
٢- مهارة النظام: قدرة الطفل على التفاعل الايجابي أو السلبي مع الآخرين من خلال المحافظة على نظم المدرسة ومرافقها وأدواتها.
ترى الدراسة أن المهارات الاجتماعية لطلاب مرحلة الطفولة متعددة ولا يمكن حصرها، منها مهارة إحترام رأي الآخرين، وكذلك مهارة النظام والمحافظة على مرافق المدرسة وأنظمتها، ومراعاة مشاعر الأصدقاء ومشاركتهم همومهم والاتصال والتفاعل معهم.
طرق أكتساب المهارات الاجتماعية للأطفال مايلي:
طرق إكتساب الأطفال المهارات الاجتماعية الأتي: (باورز ،٢٠٢٣، ٢٢) (حسونة، ٢٠٠٧، ٣٨)
١. ممارسة الألعاب مع الآخرين حتى يتعلمون التناوب والفوز والخسارة بلطف.
٢. ممارسة الحوار والحديث مع الأصدقاء أو أفراد الأسرة حتى يتمكنون من ممارسة الاستماع النشط والتقاط الإشارات غير اللفظية في البيئة الإلكترونية.
٣. تعليم الأطفال كيفية التعرف على مشاعرهم وتسميتها.
تتفق الدراسة على أن هناك طرق عديدة تساعد طلاب مرحلة الطفولة على إكتساب المهارات الاجتماعية منها الانضمام إلى جماعات اللعب مع الأصدقاء والجيران، كما يتعلمون التعبير عن مشاعرهم وتفسير تعبيرات الآخرين والتعاطف معهم في حالة الحزن ومشاركتهم الفرح والسرور.
أهم المهارات الاجتماعية التي سوف نتناولها في هذه الدراسة:
أهم المهارات الاجتماعية لطلاب مرحلة الطفولة هي الإتصال الاجتماعي، وإحترام المعايير الاجتماعية وسوف نتناول الإتي :

أولا : مهارة الإتصال الاجتماعي:

تعريف الإتصال الاجتماعي:

كما تم تعريف الأتصال الاجتماعي بأنه السلوكيات الأساسية التي تؤثر في التواصل اللفظي وغير اللفظي للأطفال أثناء تفاعلهم الاجتماعي مع الآخرين في المواقف الاجتماعية. (القداح ومحمد،٢٠١٧، ٢١٦)

وترى الدراسة بأن الاتصال الاجتماعي لطلاب مرحلة الطفولة من المهارات الاجتماعية الضرورية لتفاعلهم مع المحيطين والاصدقاء سواء بالألفاظ واللغة أو بالأيماءات والاشارات أو بهما معا خلال المواقف الاجتماعية في الحياة الواقعية .
أنواع الإتصال:

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

اللغة هي أداة الإتصال والتفاهم بين الأطفال ولها نمطين هما: (أبو جادو،٢٠٢٠، ١٠٧) (لطفي، ٢٠١٧ ، ٨٤-٨٦)

١- الإتصال اللفظي Verbal Communication: يعني تبادل اللغة المنطوقة بين الأطفال في الإتصال للوصول إلى الفهم للمعنى، ويتم باستخدام الكلمات عند ارسال واستقبال الرسالة، والحديث والاستماع من أشكال الإتصال اللفظي.

٢- الإتصال غير اللفظي Nonverbal Communication: هي طريقة لإرسال واستقبال الرسالة بدون كلمات، باستخدام تعبيرات الوجه والإشارات وحركات الجسم ونظرات العين، والأصوات والمظهر الشخصي واللمس، والتعامع مع الوقت والمكان والرموز، وتكون غالبا الرسالة غير اللفظية أكثر تعبيراً و صدقاً، فالإتصال غير اللفظي له دور مهم في العلاقات الشخصية حيث يقدر حوالي ٦٥% من المعاني الاجتماعية يتم تبادلها أثناء الإتصال عن طريق الإتصال غير اللفظي.

ترى الدراسة أن الاتصال بين طلاب مرحلة الطفولة نوعين لفظي بإستخدام الكلمات للحديث والإنصات للحوار وغير لفظي بإستخدام الإشارات وتعبيرات الوجه والإيماءات، وقد يستخدمون الإثنين معا للحديث والتفاعل والإتصال، و ومن غير المهم أستخدامهم لأي نوع ، المهم تواصلهم وتفاعلهم حتى يكتسبون مهارات أجتماعية منذ الصغر وتصقل للإستفادة منها مدى الحياة .

ثانياً: مهارة احترام المعايير الاجتماعية

مفهوم المعايير الاجتماعية :

عرف مولود الطبيب (٢٠١٠) المعايير الاجتماعية بأنها مستوى العادات والتقاليد والتوجهات المشتركة التي تتخذها الجماعة وتكون قوة موجهة لسلوكها، ويمكن اعتبار المعيار الاجتماعي بمثابة مرجعية ذاتية لجماعات معينة. (الطبيب، ٢٠١٠، ٢٤٨)

كذلك عرفت نجاة أنصورة (٢٠١٥) المعايير الاجتماعية بأنها عبارة عن أمور وأوضاع من عمل الناس ثم مرت في مرحلة أختبار وتجريب وأكتسبت صفة العموم ثم توارثها جيل عن جيل. (انصورة،٢٠١٥، ٢٤٨)

ترى الدراسة بأن المعاير الاجتماعية لطلاب مرحلة الطفولة تتمثل في العادات والتقاليد والتوجهات للمجتمع الذي يعيشون فيه وهذه المعايير توارثت جيل عن جيل فلابد لهم من أحترامها والتمسك بها وتطبيقها حتى يحصلوا على القبول الاجتماعي والعلاقات تكون ناجحة بالمجتمع.

العوامل التي تحدد قوة المعايير الاجتماعية:

العوامل التي تحدد قوة المعايير كما يلي: (زهران، ٢٠٠٣، ٢٥٤)

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

١. جاذبية الجماعة للأطفال وتماسكها، فكلما كانت الجماعة متماسكة كلما التزم الأطفال بمعاييرها .
٢. وضوح المعايير، فكلما كانت المعايير واضحة كلما إزداد اتباع الأطفال لها .
٣. وجودالأغلبية، فالأطفال ينحازون لرأى الأغلبية إذا أجمعوا على معيار معين، ووجد لديهم ثقة عالية برأي الاغلبية .
٤. ضغوط الجماعة على المخالفين لمعاييرها، فضغط الجماعة على الأطفال يجعلهم يتمسكون بمعاييرها وتظهر الضغوط في الرفض ومقاطعة الأطفال والاستنكار .

ترى الدراسة أن هناك عوامل تجعل طلاب مرحلة الطفولة يلتزمون بالمعايير الاجتماعية وتكون ملزمة لهم، أولها وضوح المعايير فيكون من السهل عليهم إتباعها، كما أنهم يحرصون على عدم مخالفة المعايير حتى لا يحصل لهم رفض ومقاطعة فيلتزمون خوفا من ضغط الجماعة.

الإلتزام بمعايير الجماعة:

الإلتزام بمعايير الجماعة يندرج تحتها: (خميس، ٢٠٢١، ٣٧٤)

١. المسئولية عن الأفعال والتصرفات .
٢. الحفاظ على ملكية الآخرين .
٣. المحافظة على النظام .
٤. أحترام العادات والتقاليد والاعراف والقيم الاسلامية .

ترى الدراسة من طرق الالتزام بالمعايير لطلاب مرحلة الطفولة مسئوليتهم الاجتماعية عن تصرفاتهم وأفعالهم فيتحملون المسئولية بالكامل ولديهم قدرة على إتخاذ القرار بأنفسهم، ويحافظون على ملكية الآخرين وكأنها لهم، ويحترمون العادات والتقاليد والقيم في المجتمع، وفوق ذلك كله إحترامهم للنظام، فمهارة النظام تندرج تحت مهارة إحترام المعايير الاجتماعية.

المبحث الثالث :النظرية المفسرة لموضوع الدراسة:

نظرية الإستخدامات والإشباعات:

تعود جذور نظرية الإستخدامات والإشباعات إلى منتصف الأربعينات من القرن العشرين، وهي تنادي بفاعلية الأطفال الذين يختارون المضمون والوقت الذي يتناسب مع رغباتهم، وهي مبنية على إحتياجاتهم من خلال وسائل الإعلام والإتصال والتي تؤدي إلى إشباع تلك الحاجات أو إلى نتائج قد تكون غير مرغوبة. (الفريجي، ٢٠١٨، ١٢)

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

مفهوم نظرية الإستخدامات والإشباعات:

تعرف نظرية الإستخدامات والإشباعات على أنها " دراسة جمهور وسائل الإعلام من الأطفال الذين يتعرضون بدوافع معينة لإشباع حاجات فردية معينة" (العادلي،٢٠٠٤، ١٠٤)

وهذه النظرية تفترض الأطفال النشيطين، وتضفي صفة الإيجابية عليهم فلم يعد الأطفال متلقين سلبين بل ينتقون بوعي الوسائل والمضامين الاجتماعية. (الخليفة ،٢٠١٦، ٣١)

ترى الدراسة أن نظرية الإستخدامات والإشباعات تدرس أطفال مرحلة الطفولة الذين يتابعون رسائلها ومضامينها من خلال الألعاب الإلكترونية بأجهزة الإتصال لإشباع إحتياجاتهم وقتما يشاؤون وكيفما يشاؤون، وفوق ذلك تجدهم إيجابيين بحيث ينتقون من مضامينها الاجتماعية ما يلبي حاجاتهم وميولهم ورغباتهم .

عناصر نظرية الإستخدامات والإشباعات :

هناك خمسة عناصر رئيسية تتعلق بكيفية إستخدام الأطفال لوسائل الإتصال نتناولها كالأتي: (الخليفة ،٢٠١٦، ٣١) (لطرش،٢٠١٤، ٧٨)

١. إن الأطفال فاعلون في الإتصال وإستخدام وسائل الإعلام يحقق أهداف تلبي توقعاتهم وإحتياجاتهم .
٢. الرغبة في إشباع الحاجات وإختيار وسيلة إعلام ترجع إلى الأطفال .
٣. أن الأطفال هم الذين يختارون الوسائل والمضمون الذي يشبع حاجاتهم.
٤. الأطفال على علم بالفائدة التي تعود عليهم و يمدون الباحثين بصورة فعلية لإستخدام لوسائل الإعلام.
٥. أن المعايير الثقافية سائدة من خلال إستخدام الأطفال لوسائل الإتصال وليس من خلال محتوى رسائل وسائل الإتصال.

ترى الدراسة أن طلاب مرحلة الطفولة يستخدمون الألعاب الإلكترونية في وسائل الإتصال بفاعلية حتى يشبعوا إحتياجاتهم ورغباتهم، ليس ذلك فقط وحتى إختيار وسيلة الإتصال ترجع لهم، وكذلك إختيار المضمون والمحتوى الذي يريدون والوقت الذي يناسبهم، فيعلمون المنفعة التي تعود عليهم من إستخدام الألعاب بوسائل الإتصال ، وعموما تسودالمعايير الثقافية في المجتمع من خلال طلاب مرحلة الطفولة وإستخدامهم للألعاب في وسائل الإتصال الاجتماعي.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

المبحث الرابع :الدراسات السابقة

أولا الدراسات العربية :

١.دراسة يعن الله علي القرني (٢٠١٥): بعنوان "مستوى مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلاب والطالبات المنتظمين في جامعة الملك عبد العزيز وعلاقتها ببعض المتغيرات الديموغرافية".

هدفها تحديد مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلاب والطالبات بجامعة الملك عبد العزيز، والمنهج الوصفي، والعينة (٤٣٤) طالب وطالبة في جامعة الملك عبد العزيز في جدة، و أداة الدراسة مقياس مهارات التواصل الاجتماعي، وأظهرت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائياً في مهارات التواصل الاجتماعي (التحدث والحوار والإقناع- لغة الجسد - تعبيرات الوجه - التواصل الرمزي- مهارات التعامل مع الآخرين) وذلك لصالح الذكور، والتوصيات تقديم مجموعة من البرامج التدريبية موجهه لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي

٢.دراسة آمال عبد العزيز مسعود (٢٠١٨): بعنوان "مهارات التواصل لدى طفل الروضة وعلاقتها ببعض المتغيرات".

هدفها التعرف على مهارات التواصل لدى طفل الروضة وعلاقتها ببعض المتغيرات، والمنهج الوصفي التحليلي الإرتباطي، والعينة (٤٢٥) أم و(٢٦٥) طفل في روضة حكومية و(١٦٠)طفل في روضة أهلية، وأداة الدراسة مقياس لمهارات التواصل، ومقياس تنمية المهارات التواصلية من قبل الأم لدى الأطفال، وأظهرت النتائج أن مستوى مهارات التواصل غير اللفظي والكلي منخفضة لدى طفل الروضة ذكور أو إناث، ومتوسطة في مهارات التواصل اللفظي لدى كلا من الذكور والإناث، وعدم إختلاف مهارات التواصل لدى طفل الروضة تبعاً لمستوي تعليم الوالدين وترتيب الأطفال بين أخوتهم وعدد الإخوة، وإنخفاض دور الأم في تنمية مهارات التواصل حيث أن تواصلها مع الأطفال هو تنبيههم للتعليمات وتشجيعهم على التواصل مع الآخرين، والتوصيات إعداد برامج تدريبية للأمهات والمعلمات والمديرات لتنمية مهارات التواصل للطفل ومشاركة الأهل في إختيار البرامج .

٣.دراسة فراس توفيق محمد أسمر(٢٠٢٠): بعنوان" تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس".

هدفها التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في القدس، والمنهج الوصفي، والعينة (٢٧٠) ولي أمر في الروضة و الإستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً لتأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

الاجتماعي لأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور بشكل سلبي كبير، وعدم وجود فروق دالة إحصائياً لتأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الصحي لأطفال الروضة من وجهة نظر الأمهات، وأوصت الدراسة بتوعية الأهل والأطفال بسلبيات الألعاب الإلكترونية، وتحديد الأهل لوقت ونوع الألعاب لتي تنمي القيم الاجتماعية، ومراقبة ومتابعة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل.

ثانيا: الدراسات الأجنبية:

١.دراسة فاطمة مغني اجابيلو و محمد سيد اباسازدية (٢٠١٣): بعنوان"العلاقة بين مهارات الاجتماعية للاطفال وإستخدام العاب الكمبيوترفي ميأندوب " .

The relationship between children's social skills and computer "game usage in Miandoab".

هدفها التعرف على العلاقة بين المهارات الاجتماعية للأطفال وألعاب الكمبيوتر من خلال تحليل الوقت الذي يقضونه في ألعاب الكمبيوتر، المنهج الوصفي الارتباطي، العينة(٢٢٠٠) من أطفال المدارس الإبتدائية بمنطقة ميأندواب بإيران (٢٣٧) طفل تم إختيارهم، وأداتي للدراسة إستبانة لألعاب الكمبيوتر وإستبانة المهارات الاجتماعية، أظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائياً بين إستخدام الكمبيوتر والمهارات الاجتماعية للأطفال، وأنه ترتبط ألعاب الكمبيوتر بشكل إيجابي بمهارات الأطفال الاجتماعية حيث توفر الألعاب للأطفال واقعية خيالية تجعلهم يشعرون بالواقعية والحيوية أثناء ممارستها، وتوفر اختيار مستواهم المناسب لوضع إسترتيجية للفوز أو تحدياً متدرجاً، ويشعر الأطفال بالملكية لأنهم يمكنهم التحكم في اللعبة لإختيار مستوياتهم .

٢.دراسة الجوهرة فهد آل سعود (٢٠١٧): "بعنوان ألعاب الفيديو التعليمية تثري المهارات الاجتماعية للأطفال المحرومين في المملكة العربية السعودية".

Educational Video Games Enrich Underprivileged Children's " "Social Skills in Saudi Arabia

هدفها التعرف على تأثير ألعاب الفيديو التعليمية في إثراء المهارات الاجتماعية للأطفال المحرومين في المملكة العربية السعودية، المنهج التجريبي، والعينة ٢٠ طفلة ذو خمس سنوات من روضة المحرومين من أجهزة أيباد، أداة الدراسة مقياس الأطفال الاجتماعي ، وأظهرت النتائج أن الأطفال المحرومين يصبحون أكثر اجتماعية، ويقولون وداعاً، وشكراً لك، ومعذرة و أسف عند الإعتذار للآخرين، وإتباع القواعد وتقدير بعضهم البعض، وأوصت الدراسة المدارس في المملكة العربية السعودية بإستخدام ألعاب الفيديو لتحسين المهارات الاجتماعية للأطفال سواء كانوا أغنياء أو فقراء.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

منهج وإجراءات الدراسة:

منهج الدراسة :

تم استخدام المنهج الوصفي حيث يعد من أكثر مناهج البحث شيوعا في مجال الدراسات الاجتماعية .

والمنهج الوصفي يعرف بأنه:"أحد أشكال التحليل والتفسير العلمي المنظم، لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة وتصويرها كميا عن طريق جمع بيانات ومعلومات مقننة عن الظاهرة أو المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة".(مطاوع و الخليفة،٢٠١٧، ٣٣)

مجتمع الدراسة:

يقصد بمجتمع الدراسة كافة أفراده. (الصلاحي، ٢٠١٨، ٢٢١)

مجتمع الدراسة وحدات محددة من العناصر الموجودة بالمجتمع تستهدفهم الدراسة، وفي هذه الدراسة المجتمع عبارة عن أمهات(أطفال الصف الأول والثاني والثالث الإبتدائي عمرهم ٦- ٩ سنوات في المدارس الحكومية والأهلية في مدينة جدة) البالغ عددهن (٤٥٧) أماً واللاتي تم توزيع الإستبانة عليهن.

عينة الدراسة:

تعرف بأنها" مجموعة من الأفراد، أوالوثائق، أوالأشياء المشتقة من المجتمع الأصل، ويفترض تمثيلها المجتمع الأصل تمثيلا صادقا، لتمثل العينة المتغيرات موضع الدراسة بنفس قيمها، ومستوياتها في المجتمع الأصل".(مطاوع والخليفة،٢٠١٧، ٦٦)

حددت عينة المدارس من العدد الإجمالي لمدارس الطفولة المبكرة الإبتدائية الحكومية والبالغ عددها (١٠٨) مدرسة، ومدارس الطفولة المبكرة الأهلية والبالغ عددها(٨٣) مدرسة، سحبت العينة العشوائية البسيطة من العدد الإجمالي لمدارس الطفولة المبكرة الإبتدائية، بحيث اختيرت مدرسة طفولة مبكرة ابتدائية أهلية، و حكومية، من كل مكتب تعليم وعددهم (٧) مكاتب لمدارس الطفولة المبكرة الحكومية، و(٧) مكاتب للأهلية وتم إستبعاد(٣)مدراس لعدم الإجابة على الاستبانة فأصبحت (١١) مدرسة.

حدود و مجالات الدراسة:

حدود الدراسة الموضوعية:

تسهم هذه الدراسة التطبيقية بوصف وتحليل أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي واحترام المعايير الاجتماعية، دراسة تطبيقية على أطفال الصفوف الأولية بالمرحلة الإبتدائية.

حدود الدراسة الزمنية:

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

تم جمع البيانات و تطبيق الدراسة في الفصل الثاني للعام الدراسي ١٤٤٥ه.

حدود الدراسة المكانية:

أجريت هذه الدراسة على ١١ مدرسة من مدارس الطفولة المبكرة الإبتدائية الحكومية والأهلية في مدينة جدة .

حدود الدراسة البشرية:

أمهات أطفال مرحلة الصف الأول والثاني والثالث الإبتدائي ذكور وإناث من عمر (٦-٩) سنوات في المدارس الحكومية والاهلية.

نوع الدراسة:

تطبيقية على أطفال مدارس الطفولة المبكرة الإبتدائية في الصف الأول والثاني والثالث الإبتدائي ذكور وأناث من عمر (٦-٩) في المجتمع السعودي بمدينة جدة .

متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل هو الألعاب الالكترونية، المتغير التابع هو المهارات الاجتماعية لأطفال المرحلة الإبتدائية من عمر(٦-٩)سنوات ذكور وإناث، وتشمل المهارات الاجتماعية التالية: مهارةالإتصال الاجتماعي، ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية.

أدوات الدراسة :

إستبانة لتحديد أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة من وجهة نظر الامهات.

مفهوم الإستبانة :

تعرف الاستبانة بأنها"أداة لتجميع بيانات ذات صلة بمشكلة بحثية معينة، وذلك عن طريق ما يقرره المستجيبون وكتابة إجاباتهم عن الأسئلة التي تتضمنها الإستبانة".(مطاوع والخليفة ،٢٠١٧، ٧٩)

كما تعرف الإستبانة بأنها أداة لجمع البيانات المتعلقة بموضوع بحث محدد وتكون عن طريق أستمارات يجرى تعبئتها من قبل المبحوث. (غرايبة وآخرون،٢٠١١، ٧٦)

هدف الإستبانة:

معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

صدق وثبات أداة الدراسة:

تم التحقق من الخصائص السيكومترية (الصدق والثبات) لأدوات الدراسة، كما يأتي:

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

أولًا- الصدق والثبات لإستبانة المهارات الاجتماعية:

-صدق إستبانة المهارات الاجتماعية: بعد الإنتهاء من إعداد الصورة الأولية للإستبانة تم التحقق من صدقها من خلال الصدق الظاهري، وصدق الإتساق الداخلي:

١.الصدق الظاهري للإستبانة: تم التأكد من الصدق الظاهري للإستبانة، والمكونة من محور الألعاب الإلكترونية(نوعية الألعاب الإلكترونية)، ومحور المهارات الاجتماعية والذي يتكون من مهارة الإتصال الاجتماعي، ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية، وذلك من خلال عرضها في صورتها الأولية على عدد من الأساتذة المحكمين، البالغ عددهم (٨) محكمين من علم الاجتماع، والطفولة المبكرة، وذلك لإستطلاع آراءهم حول وضوح كل عبارة، وملاءمتها للمحور الذي تنتمي إليه مع إبداء الرأي بالحذف أو الإضافة أو التعديل، وتم الأخذ بجميع ملاحظات الأساتذة المحكمين ومقترحاتهم، وإعتماد المحاور والعبارات التي حازت على نسبة إتفاق (٩٢ %) من أراء الأساتذة المحكمين، وأصبحت الإستبانة تتكون من **(64)** عبارة منها (٤) عبارات لمحور الألعاب الإلكترونية، و**(60)** عبارة لمحور المهارات الاجتماعية .

٢.صدق الاتساق الداخلي للإستبانة: بعد التأكد من الصدق الظاهري للإستبانة تم تطبيقها على عينة إستطلاعية عشوائية قوامها (٣٠) طالب وطالبة من الصفوف الأولية الإبتدائية التابعين لمجتمع الدراسة، وذلك للتعرف على مدى الإتساق الداخلي للإستبانة، من خلال حساب قيم معاملات الإرتباط لبيرسون **Pearson (Correlation)** بين درجة كل عبارة من عبارات الإستبانة مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه العبارة كما يوضح ذلك الجدول (١).

جدول (١) معامل ارتباط كل عبارة في الاستبانة بالمحاور التابعة لها

نوعية الألعاب الإلكترونية		مهارة الإتصال الاجتماعي		مهارة احترام المعايير الاجتماعية	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	0.466 (**)	1	0.759 (**)	1	0.387 (*)
2	0.819 (**)	2	0.747 (**)	2	0.247 (*)
3	0.863 (**)	3	0.759 (**)	3	0.646 (**)
4	0 662 (**)	4	0.715 (**)	4	0.586 (**)
5	-	5	0.704 (**)	5	0.575 (**)
6	-	6	0.171 (*)	6	0.779 (**)
7	-	7	0.870 (**)	7	0.830 (**)
8	-	8	0.837 (**)	8	0.846 (**)
9	-	9	0.758 (**)	9	0.706 (**)
10	-	10	0.505 (**)	10	0.535 (**)
11	-	11	0. 832 (**)	11	0.404 (*)

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

0.061 (*)	12	0.629 (**)	12	-	12
0. 627 (**)	13	0.586 (**)	13	-	13
0. 553 (**)	14	0.734 (**)	14	-	14
0. 318 (*)	15	0.698 (**)	15	-	15

** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) * دالة عند مستوى دلالة (٠.٠٥)

يتضح من الجدول أعلاه أن قيم معاملات إرتباط كل عبارة في الإستبانة بالمحاور التابعة لها إرتباطات دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة(٠.٠١)،(٠.٠٥)،مما يدل على صدق إتساق داخلي عالٍ لعبارات الإستبانة مع محاورها، فالعبارات المرتبطة لإستجابات عينة الدراسة الإستطلاعية في كل عبارة من الإرتباط الكلي لمحاور الإستبانة، تعد عبارات صادقة تقيس ما وضعت لأجله، وأنها تتمتع بدرجة عالية من صدق الإتساق الداخلي وصلاحيتها للتطبيق، وللتأكد من إرتباط المحاور بالإرتباط العام للإستبانة، تم حساب معاملات إرتباط إستجابات العينة الإستطلاعية على محاور للإستبانة بالإرتباط العام الكلي لها، ويوضح الجدول(٣-٤) إرتباط المحاور بالإرتباط العام الكلي للإستبانة.

جدول (٢) قيم معاملات إرتباط محاور الإستبانة بالإرتباط العام الكلي

المحور	عنوان المحور	عدد العبارات	معامل إرتباط أبعاد المحور بالإرتباط العام الكلي للمحور	معامل إرتباط المحاور بالإرتباط العام الكلي للإستبانة	لدلالة
الألعاب الإلكترونية	نوعية الألعاب الإلكترونية	٤	100 (**)	0.540 (**)	دالة
المهارات الاجتماعية	مهارة الإتصال الاجتماعي	١٥	0.873 (**)	0.863 (**)	دالة
	ثالثًا: مهارة إحترام المعايير الاجتماعية	١٥	0.686 (**)	0. 689 (**)	دالة

** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)

يتضح من الجدول أعلاه أن قيم معامل إرتباط كل محاور الإستبانة مع الإستبانة ككل دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$)

مما يدل على صدق إتساقها مع محاورها، ويؤكد على صدق الإتساق الداخلي للإستبانة وصلاحيتها للتطبيق.

-حساب معامل ثبات الإستبانة: لقياس ثبات الإستبانة، طبقت على عينة إستطلاعية بلغ عددها (٣٠)طالب وطالبةمن مجتمع الدراسة، وأستخدم معامل ألفا كرونباخ

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

(Cronbach's Alpha) للتأكد من ثبات الإستبانة لكل محور وبشكل كلي، والجدول (٣-٥) يوضح معاملات ثبات الإستبانة لكل محور على حدى، وبشكل كلي للإستبانة.

جدول (٣) معامل ثبات ألفا كرونباخ للإستبانة

المحور	عنوان المحور	عدد العبارات	قيمة الثبات
الألعاب الإلكترونية	نوعية الألعاب الإلكترونية	٤	0.70
المهارات الاجتماعية	مهارة الإتصال الاجتماعي	١٥	0.90
	مهارة إحترام المعايير الاجتماعية	١٥	0.81
الثبات الكلي للمحور الثاني المهارات الاجتماعية		٦٠	0.95
الثبات الكلى للاستبانة		٦٤	0.95

يتبين من الجدول أعلاه أن معاملات الثبات للمحاور والثبات الكلي للإستبانة عالية، إذ بلغ ثبات الإستبانة الكلي(٠.٩٥)

ويعد معامل ثبات مرتفعًا، مما يدل على صلاحية الاستبانة لتطبيقها على عينة الدراسة.

مناقشة نتائج الدراسة:

مناقشة نتائج الدراسة التي تم التوصل اليها وفق التحليل الإحصائي للبيانات، والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة، من خلال تفسير نتائج الفروض الفرعية في ضوء الفرض الرئيسي:

والذي ينص على: توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الالكترونية ومهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

نتائج استبانة أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

جدول (٤) أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية

م	العبارات	التكرارات					المتوسط	الإنحراف المعياري	الرتبة	درجة أثر
		منخفضة جدًا	منخفضة	متوسطة	مرتفعة	مرتفعة جدًا				
١	يكتسب القدرة على التحاور مع الأصدقاء.	26	42	139	126	100	3.54	1.126	4	مرتفعة
٢	يستمع إلى حديث الآخرين بشكل فعال.	32	44	130	133	94	3.49	1.155	8	مرتفعة
٣	يتبادل الآراء مع الأصدقاء.	25	42	138	134	94	3.53	1.107	5	مرتفعة
٤	يسأل الأصدقاء عن مراحل وخطوات اللعبة.	28	54	120	132	99	3.51	1.161	٧	مرتفعة
٥	يسعي إلى الإتصال بأصدقاء جدد بشكل مستمر.	93	82	125	67	66	2.84	1.339	15	متوسطة
٦	يستعمل ألفاظ غير لائقة أثناء اللعب مع الأصدقاء.	14	21	55	106	237	4.23	1.054	1	مرتفعة جداً
٧	لديه القدرة على إقناع الآخرين.	37	92	152	91	61	3.11	1.149	11	متوسطة
٨	يعبر عن أفكاره بأساليب مختلفة للآخرين.	30	83	132	117	71	3.27	1.152	10	متوسطة
٩	يقدم إقتراحات أثناء اللعب مع الآخرين.	22	57	128	132	94	3.51	1.120	٦	مرتفعة
١٠	يغير نبرات صوته ليعبر عن غضبه.	38	63	113	105	114	3.45	1.263	9	مرتفعة
١١	يفهم إشارات الأصدقاء الجسدية.	61	100	127	91	54	2.95	1.226	12	متوسطة
١٢	لديه القدرة على ضبط إنفعالاته.	60	104	158	66	45	2.84	1.158	14	متوسطة
١٣	يتجنب الصراع عند الهزيمة في اللعب.	56	102	143	88	44	2.91	1.165	13	متوسطة
١٤	يتسم بالود عند الحديث مع الأصدقاء.	14	39	107	149	124	3.76	1.063	2	مرتفعة
١٥	يتقبل أفكار الآخرين.	16	46	143	139	89	3.55	1.046	3	مرتفعة
	المتوسط الكلي	37	65	127	112	92	3.37	1.15		مرتفعة

أظهرت نتائج الدراسة وفق جدول (٤-١٢)، وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة .

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

وتعزو الدراسة ذلك لأن الأطفال يتسمون خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية بدرجة مرتفعة من الود عند محادثة أصدقاءهم، ويتقبلون أفكار الآخرين بدرجة مرتفعة، ولديهم قدرة مرتفعة على التحاور مع الأصدقاء وتبادل الأراء وهذا ما أكدته نتائج الدراسة الحالية.

كما أظهرت النتائج أن أطفال الصفوف الأولية يستعملون ألفاظ غير لائقة أثناء اللعب مع الأصدقاء بدرجة مرتفعة جداً. وتعزو الدراسة ذلك إلى أنه قد يكون نتيجة تعرضهم للهزيمة، وعدم ضبط إنفعالاتهم والتحكم بالغضب، وهذا ما أظهرته نتائج الدراسة الحالية بأن قدرتهم على ضبط إنفعالاتهم بدرجة متوسطة وتجنبهم الصراع عند الهزيمة في اللعب أيضاً بدرجة متوسطة.

وتتفق دراسة سبكي (٢٠١٩) والتي أظهرت نتائجها أن أبرز المهارات الحياتية في المرتبة الثانية مهارات التواصل (تكوين الصداقات) وهذا ما أظهرته نتائج الدراسة الحالية والتي تذكرأن أطفال الصفوف الأولية يتبادلون الأراء مع أصدقائهم ولديهم القدرة على التحاور بدرجة مرتفعة. كما تختلف الدراسة الحالية مع دراسة الشيحي والزوي (٢٠٢٢) والتي من نتائجها أن فترات الجلوس مع الأهل ومشاركتهم ومبادلتهم الحديث حصل لها ركود بسبب الإنشغال في اللعب، في حين الدراسة الحالية ذكرت من ضمن نتائجها أن أطفال الصفوف الاولية يتحاورن مع الأصدقاء بدرجة مرتفعة وكذلك يستمعون إلى الآخرين بدرجة مرتفعة.

جدول (٥) أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة إحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية

م	العبارات	التكرارات					المتوسط	الإنحراف المعياري	الرتبة	درجة أثر
		منخفضة جدًا	منخفضة	متوسطة	مرتفعة	مرتفعة جدًا				
١	يحرص على إرجاع الألعاب المملوكة للأصدقاء.	12	27	76	127	191	4.06	1.056	1	مرتفعة
٢	يحافظ على اللعبة التي تخصه.	15	42	83	119	174	3.91	1.135	4	مرتفعة
٣	يحافظ على الإلتزام بقوانين اللعب.	14	29	104	140	146	3.87	1.059	7	مرتفعة
٤	يحرص على إنتظار دوره في اللعب الجماعي.	11	37	93	135	157	3.90	1.068	6	مرتفعة
٥	يحرص على إحترام العادات عند إختياره للألعاب.	13	28	104	131	157	3.90	1.061	5	مرتفعة

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

٦	يتحمل المسؤولية عن تصرفاته أثناء مزاولة اللعب.	16	38	112	142	125	3.74	1.081	11	مرتفعة
٧	يحترم الآخرين خلال اللعب.	12	28	95	135	163	3.94	1.050	3	مرتفعة
٨	يلقي التحية على أصدقائه عند الدخول في اللعبة.	21	48	101	113	150	3.75	1.182	10	مرتفعة
٩	يتسم بروح التسامح مع الآخرين.	12	29	90	131	171	3.97	1.059	2	مرتفعة
١٠	يفضل مصلحة أصدقائه على مصلحته الشخصية.	58	85	158	82	50	2.96	1.177	14	متوسطة
١١	غير ملتزم بقواعد اللعب مع الآخرين.	23	39	118	121	132	3.69	1.151	12	مرتفعة
١٢	يتمسك بالدفاع عن حقوقه.	16	30	102	146	139	3.84	1.069	8	مرتفعة
١٣	يقدر حقوق الأصدقاء.	12	27	115	156	123	3.81	1.007	9	مرتفعة
١٤	ينفذ بعض التعليمات التي توجه له من الأصدقاء أثناء اللعب.	14	37	125	166	91	3.65	1.007	13	مرتفعة
١٥	يعترض على القوانين غير العادلة في اللعب.	126	125	99	51	32	2.39	1.226	15	منخفضة
	المتوسط الكلي	25	43	105	126	133	3.69	1.09		مرتفعة

أظهرت نتائج الدراسة وفق جدول (٤-١٤)، وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة احترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية.

وتعزو الدراسة ذلك لأن الأطفال خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يتسمون بدرجة مرتفعة في حرصهم على إرجاع الألعاب المملوكة للأصدقاء وذلك يرجع إلى توجيهات الوالدين والتأكيد بإرجاع الأدوات إلى أصحابها ، وبأنهم يتسمون بروح التسامح مع الآخرين بدرجة مرتفعة، و يحترمون الآخرين خلال اللعب بدرجة مرتفعة وهذه من المعايير الاجتماعية التي تغرس في الأطفال احترامها منذ الصغر من خلال الأسرة والمدرسة والمجتمع عامةً.

كما أظهرت نتائج الدراسة أن أطفال الصفوف الأولية يتسمون بدرجة منخفضة في أنهم يعترضون على القوانين غير العادلة في اللعب.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

وتعزو الدراسة ذلك لأنهم يتسمون بدرجة مرتفعة من التسامح كما أظهرت نتائج الدراسة الحالية ولذلك تنخفض لديهم درجة الاعتراض على القوانين غير العادلة في اللعب، ومن ناحية أخرى لرغبتهم في كسب ود أصدقائهم حتى يستمرون في ممارسة الألعاب معهم.

تتفق الدراسة الحالية مع دراسة أحمد(٢٠١٤) والتي أظهرت نتائجها وجود فروق دالة احصائياً بين المجموعات في مهارة إحترام الآخر للأطفال بإختلاف النوع، وهذا يتفق مع نتائج الدراسة الحالية والتي أظهرت درجة مرتفعة من إحترام أطفال الصفوف الأولية الآخرين خلال اللعب. وتختلف الدراسة الحالية مع دراسة الواعر (٢٠١٧) والتي أظهرت نتائجها أن الطفل يشارك أصدقاءه المقربين اللعب ويكرر اللعب عند خسارته حتى الفوز، وهذا ما يختلف مع نتائج الدراسة الحالية والتي أظهرت أن أطفال الصفوف الأولية يحافظون على الإلتزام بقوانين اللعب بدرجة مرتفعة.

جدول (٦) علاقة إرتباط الألعاب الإلكترونية وأثرها على مهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة

المتغيرات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة	مربع إيتا 2 η
أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة الإتصال الاجتماعي	0.450 (**)	0.000	دالة	0.318

أظهرت نتائج الدراسة وفق جدول (٦)، وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة .

وتعزو الدراسة ذلك لأن أطفال الصفوف الأولية من خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية تظهر لديهم قدرة مرتفعة على التحاور مع الأصدقاء وتبادل الآراء وتقبل الافكار، كما يكونون ودودين عند حديثهم مع الآخرين، ويقدمون إقتراحات لأصدقائهم أثناء اللعب، ويستمعون لأحاديثهم وبشكل فعال وهذه كلها تصب في مجال مهارة الإتصال وتنميتها وتدعيمها.

وتتفق الدراسة مع دراسة الهدلق (٢٠١٢) والتي أشارت نتائجها إلى أن للألعاب الإلكترونية أضرار سلوكية، فيما أظهرت نتائج الدراسة الحالية إستعمال أطفال الصفوف الأولية بدرجة مرتفعة جداً للألفاظ غير اللائقة أثناء لعبهم مع الأصدقاء بالألعاب الإلكترونية بناءاً على معلومات إستبانة الأمهات.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

وتختلف هذه الدراسة مع دراسة قويدر(٢٠١٢) والتي أظهرت نتائجها بأن الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب على التحدث مع العائلة، في حين أظهرت نتائج الدراسة الحالية بأن أطفال الصفوف الأولية يستمعون بدرجة مرتفعة وفعالة إلى الآخرين ويتقبلون أفكارهم كما يقدمون إقتراحات لأصدقائهم أثناء الألعاب.

والأطفال عند لعبهم بالألعاب لالكترونية يحققون رغباتهم ويشبعون احتياجاتهم عن طريقها فهم يختارون الألعاب بوعي وبقناعة ويندمجون مع مضمونها الذي يلبي إحتياجاتهم وترفيههم في نفس الوقت، كما أن الأطفال خلال لعبهم بالألعاب يقيمون ذاتهم من خلال تقييم الآخرين لهم ووسيلة الإتصال الرئيسية هي اللغة والحوار الذي يدور بينهم والآراء والأفكار المتداولة بينهم، فإذا كان تقييمهم إيجابي كما أظهرت نتائج الدراسة بأن مهارة الإتصال ذات درجة مرتفعة بينهم أدى ذلك إلى تواصلهم وتحاورهم وكانوا ودودين معهم فبالتالي سوف يستمرون باللعب معهم وهذا ما يتفق مع نظرية الاحتياجات والإشباعات.

جدول (٧) علاقة ارتباط الألعاب الإلكترونية وأثرها على مهارة احترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

المتغيرات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة	مربع إيتا η 2
أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة إحترام المعايير الاجتماعية	0.299 (**)	0.000	دالة	0.175

أظهرت نتائج الدراسة وفق جدول(٧) وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

وتعزو الدراسة ذلك لأن أطفال الصفوف الأولية خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يتسمون بدرجة مرتفعة من الحرص على إرجاع الألعاب المملوكة لأصدقاءهم وذلك قد يعود إلى توجيهات الوالدين والتشبع بالمعايير الاجتماعية السوية من البيئة كالمدرسة وجماعة الرفاق، كما يتسمون بروح التسامح مع الآخرين وإحترامهم للأصدقاء خلال الألعاب بدرجة مرتفعة من خلال وجهة نظر الأمهات، وتعزو الدراسة ذلك أولاً إلى رعاية وتوجيه الوالدين وحرصهم على إكتساب أبنائهم للقيم الاجتماعية وغيرها من المؤسسات الاجتماعية كالمدرسة والمسجد والرفاق، وثانياً لتلافي المشكلات السلوكية في حياتهم الحالية والمستقبلية وذلك بإكتساب أخلاقيات تعود عليهم بالنفع ويكونون مرآة عاكسة وجميلة لأطفال مجتمعهم.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

تتفق الدراسة مع دراسة الشيخي والزوي(٢٠٢٢) والتي أظهرت نتائجها أن مشاعر الحب والاحترام لم تتغير بسبب الألعاب وهذا ما أظهرته نتائج الدراسة الحالية بأن أطفال الصفوف الأولية يحترمون الآخرين بدرجة مرتفعة ويحترمون العادات في اختياهم للألعاب.

وتختلف الدراسة مع دراسة أسمر(٢٠٢٠) والتي أظهرت نتائجها أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبيا على الجانب الاجتماعي للأطفال في حين أظهرت نتائج الدراسة الحالية بأن درجة إحترام المعايير الاجتماعية مرتفعة لدى أطفال الصفوف الأولية وأنهم متسامحين ويحترمون الآخرين ويلقون التحية عليهم ويحرصون على إختيار الألعاب التي تتناسب مع عاداتهم وتقاليدهم.

النتائج والتوصيات:

نتائج الدراسة التي تم التوصل اليها من خلال تفسير نتائج الفروض الفرعية في ضوء الفرض الرئيسي ، والذي ينص على :

توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

نتائج إستبانة أثر الألعاب الإلكترونية على ومهارتي الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة:

١. أظهرت نتائج الدراسة وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة .

٢. أظهرت نتائج الدراسة وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة إحترام المعايير الإجتماعية لأطفال الصفوف الأولية.

٣. أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة الإتصال الاجتماعي لطلاب الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.

٤. أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية ا في مرحلة الطفولة المبكرة.

التوصيات :

١. مشاركة أطفال الصفوف الأولية في إختيار أنواع الألعاب الإلكترونية المناسبة ومشاركتهم الألعاب.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

٢. متابعة وتوجيه الوالدين والمعلمين لمحتوى الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الصفوف الأولية بحيث تسهم في تنمية مهارة الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية.

٣. تحديد الوالدين والمعلمين زمن معين لممارسة أطفال الصفوف الأولية الألعاب بحيث لا يتجاوزوا الساعتين في اليوم مع أخذ فترات راحة.

٤. الاهتمام بوضع تصنيف لنوع الألعاب الإلكترونية المناسب لعمر أطفال الصفوف الأولية بحيث يوضح محتوى الألعاب بوصف مختصر مكتوب على الغلاف ليسهل على المهتمين الاطلاع عليه.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

المراجع:

المراجع العربية:

- أبـو جـادو، صـالح محمد(٢٠٢٠).سـيكولوجية التنشـئة الاجتماعيـة ،ط ١٣، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- أسـمر، فـراس توفيـق محمد (٢٠٢٠).تـأثير الألعـاب الإلكترونيـة علـى الجانـب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظرأولياء الأمور في مدينة القدس، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، مج٣،ع٦،كلية علوم التربية، جامعة محمد الخامس، المغرب.
- أنصـورة، نجـاة عيسـى حسـين(٢٠١٥).أساسـيات وأصـول علـم الـنفس، كنـوز مصر، القاهرة، مصر.
- باورز، كيري كيه(٢٠٢٣). المهارات الاجتماعية للأطفال: من تكوين الصداقات وحل المشكلات إلى التحكم في النفس والتواصل -أكثر من ١٥٠نشاطا لمساعدة طفلك على إكتساب المهارات الاجتماعية الضرورية ، ط١، مكتبة جرير، جدة، المملكة العربية السعودية.
- الجهنـي، عـزة سـالم حامـد (٢٠٢٢).الألعـاب الإلكترونيـة التعليميـة: فـن المهـارة والصناعة،دار الإبداع للنشر، جدة، المملكة العربية السعودية.
- حسـونة، أمـل محمد (٢٠٠٧).المهـارات الاجتماعيـة لطفـل الروضـة، ط١، الـدار العالمية للنشر والتوزيع، الجيزة، مصر.
- الخفـاف، إيمـان عبـاس(٢٠١٠).اللعـب: إسـتراتيجيات تعلـم حديثـة، ط١، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- الخليفة، هند خالد(٢٠١٦).أنمـاط إستخدام ألعـاب الأنترنـت الإلكترونيـة وأثارهـا: دراسـة علـى عينـة مـن الأطفـال الـذكور فـي المجتمـع السـعودي، المجلـة الاجتماعيـة،ع١١، الجمعيـة السـعودية لعلـم الاجتمـاع والخدمـة الاجتماعيـة، جامعـة الأمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض .
- خميس، هبـة عبـد العزيـز و غنيم، محمد أحمـد(٢٠٢١).المهـارات الاجتماعيـة لـدى الأطفـال التوحـديين، مجلـة القـراءة والمعرفـة،مج٢١، ع٢٣٦، الجمعيـة المصـرية للقراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة المنصورة ، مصر.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

- دخيل الله، دخيل بن عبد الله(2013).المهارات الاجتماعية – تعليم وتدريس المهارات الاجتماعية والقيم، ط ١،العبيكان للنشر والتوزيع، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- الرشيدي، نوير مسعود(٢٠٢٣).الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية في مجال تعلم مهارات اللغة العربية، ط١، المركز الأكاديمي العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.
- زعفان، الهيثم (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم، ط١، شركة آفاق المعرفة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- زهران، حامد عبدالسلام(٢٠٠٣).علم النفس الاجتماعي، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر.
- الزيدي، قيس رشيد(٢٠٢١).الإستقلالية وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة الكلية الاسلامية الجامعة، ع ٥٩، ج ٢، كلية التربية الاساسية، جامعة الكوفة، بغداد.
- الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥).الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية وأوليائهم بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج١٠،ع١، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية .
- الصلاحي، سعود بن موسى (٢٠١٨).إضاءات بحثية: تدوينات مهمة لطلبة الدراسات العليا والمهتمين بالبحث، ط٢، مكتبة الرشد، المملكة العربية السعودية.
- الطبيب، مولود زايد (٢٠١٠).العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي، المركز العالمي لدراسات وأبحاث الكتاب الاخضر، ليبيا. زهران، حامد عبدالسلام(٢٠٠٣).علم النفس الاجتماعي، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر.
- العادلي، مرزوق عبد الحكم(٢٠٠٤).الإعلانات الصحفية: دراسة في الاستخدامات والإشباعات، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة.
- عامر، طارق عبد الرؤف(٢٠١٥).المهارات الحياتية والاجتماعية لذوي الإحتياجات الخاصة، ط ١، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

- غرايبة، فوزي وآخرون(٢٠١١).أساليب البحث العلمي في العلوم الاجتماعية والإنسانية، ط ٦، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- الفريحي، رياض بن ناصر(٢٠١٨).إستخدام الأطفال والمراهقين لمواقع التواصل الاجتماعي وتأثيره على علاقتهم الاسرية: دراسة أستطلاعية،ط١،جمعية المودة للتنمية الاسرية، مكة المكرمة.
- القداح، أمل محمد و محمد، أميرة صبري عبدالرحمن(٢٠١٧).أثر إستخدام الأنشطة القائمة على منهج ريجيو أميليا في تنمية بعض مهارات التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، مج٣، ع٣، جامعة المنصورة، مصر.
- القرني، يعن الله علي يعن الله (٢٠١٥).مستوى مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلاب والطالبات المنتظمين في جامعة الملك عبد العزيز وعلاقتها ببعض المتغيرات الديموغرافية، مجلة جامعة الملك عبد العزيز، مج٢٢، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة الملك عبد العزيز، جدة، المملكة العربية السعودية.
- اللجنة العليا لسياسة التعليم (١٩٩٨) المملكة العربية السعودية .
- لطرش، فطوم (٢٠١٤).إستخدام الطلبة للموقع الإلكتروني الرسمي للجامعة والإشباعات المحققة منه: دراسة مسحية على عينة من طلبة علوم الإعلام والاتصال جامعة خيضر بسكرة (رسالة الماجستير)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر" بسكرة"، الجزائر.
- لطفي، إيمان محمد عبدالعال (٢٠١٧).مهارات الحياة الأسرية: معرفة نظرية وتطبيقات علمية، ط١، عالم الكتب، القاهرة، مصر.
- محمد، مصطفى وآخرون (٢٠٠٩).برامج الأطفال المحوسبة،ط١، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، الأردن.
- مسعود، آمال عبد العزيز(٢٠١٨). مهارات التواصل لدى طفل الروضة وعلاقتها ببعض المتغيرات، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج١٩،ع١، قسم دراسات الطفولة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة الملك عبد العزيز، جدة.
- مطاوع ،ضياء الدين محمد و الخليفة، حسن جعفر(٢٠١٧).مبادئ البحث ومهاراته في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية، ط ٣،مكتبة المتنبي، الدمام.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X

- معجوز، صفاء عبد الحميد(٢٠٢٢).التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، مج ٤٣، عدد خاص، قسم الاقتصاد المنزلي، كلية الزراعة، جامعة الإسكندرية، مصر.

المراجع الأجنبية:

-Aghabigloo , Fatemeh Moghanni and Abbaszadeh ,Mohammed Seyyed(2013) The Relationship between Children's Social Skills and Computer Game Usage in Miandoab, Eueopean Journal of Experimenttal Biology , Pelagia Research Library .

-Heitner, Devorah (2016) SCREENWISE Helping Kids Thrive (and survive) in Their Digital World, Bibliomotion, Inc.

-Neblett, N &Gallagher, K (2013). More than baby talk: 10 ways to promote the language and communication skills of infants and toddlers, The University of North Carolina, FPG Child Development Institute.

-Philippa, Perry (2019).The Book You Wish Your Parents Had Read (and Your Children Will be Glad That You Did, Penguin Books Ltd.

-Robertson, Andy (2021). Taming Gaming Book, family Gaming data base. -Al Saud, Aljohara Fahad(2017) Educational Video Games Enrich Underprivileged Children's Social Skills in Saudi Arabia ,European Journal of Educational Sciences , EJES ,Vol.4,No.2 ,King Saud University-College of Education, Saudi Arabia.

ISSN : 2537-0421 eISSN : 2537-043X