استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمهارات الحياتية لدى أطفال الروضة

سماح إبراهيم علي صبره

باحثة دكتوراة بقسم الصحة النفسية

كلية التربية – جامعة الزقازيق

أ.د. محمد السيد عبدالرحمن

أستاذ الصحة النفسية وعميد كلية التربية الأسبق

كلية التربية – جامعة الزقازيق

د. أميرة محمد الهادي

مدرس الصحة النفسية

كلية التربية – جامعة الزقازيق

مستخلص البحث:

يهدف البحث الحالي إلى الكشف عن العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والمهارات الحياتية لدى أطفال الروضة، ولتحقيق هذا الهدف استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وقد تكونت عينة البحث من (٨٠) طفلًا وطفلة تم اختيارهم بطريقة عشوائية من خارج عينة البحث الأساسية وممثلة لمجتمع البحث من أطفال الروضة ملتحقين بروضات مختلفة وهي: روضة الفرقان النموذجية، وروضة الطفل السعيد وروضة النموذجية، وروضة سوبر كيدز، وروضة اولادنا الاسلامية بالزقازيق بمحافظة الشرقية. تتراوح اعمارهم ما بين (٤- ٦) سنوات. وقد استخدمت الباحثة الأدوات التالية: مقياس المهارات الحياتية (إعداد الباحثة) والمكون من أربعة أبعاد هي (مهارة التواصل الاجتماعي – مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس – مهارة الأمن والسلامة – مهارة الاهتمام بالبيئة)، ومقياس استخدام الأجهزة الإلكترونية المكون من (٢٦) عبارة (إعداد الباحثة).وقد أشارت النتائج إلى وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية والمهارات الحياتية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – المهارات الحياتية – أطفال الروضة.

Summary of the research:

The current research aims to reveal the relationship between the use of electronic games and life skills among kindergarten children. To achieve this goal, the researcher used the descriptive approach. The research sample consisted of (80) male and female children who were chosen randomly from outside the basic research sample and are representative of the research community of kindergarten children. They are enrolled in different kindergartens: Al-Furqan Model Kindergarten, Happy Child Kindergarten, Model Kindergarten, Super Kids Kindergarten, and Our Children Islamic Kindergarten in Zagazig, Sharkia Governorate. Their ages ranged between (4-6) years, The researcher used the following tools: the life skills scale (prepared by the researcher), which consists of four dimensions: (social communication skill - the skill of independence and self-reliance - the security and safety skill - the skill of caring for the environment), and the use of electronic devices scale consisting of (26) phrases (prepared Researcher).

The results indicated a statistically significant relationship between the use of electronic games and life skills.

Keywords: electronic games - life skills - kindergarten children.

مقدمة:

تُمثل المهارات الحياتية مفهومًا معاصرًا نسبياً بدأت دراسته في الازدهار منذ أواخر القرن العشرين، وكان "ألفرد إدلر" أحد البارزين في التأصيل لهذا المفهوم (Lattmann,2005,239)

ويتضمن المصطلح مجموعة كبيرة من المهارات والمكتسبة والمتعلمة تشمل الجوانب المادية وغير المادية الضرورية التي يحتاجها طفل الروضة، وذلك عن طريق التعلم والخبرات المتنوعة التي يتعرض لها الطفل في المواقف المختلفة والتي من شأنها تساعده على التكيف مع البيئة المحيطة وتحدد مدى قدرته على النجاح في مواجهة الحياة.

وهي أحد الأدوات الأكثر فعالية التي يحتاجها الأطفال للاستفادة الكاملة من امكانياتهم البيولوجية والمكتسبة للتعامل مع المواقف الحياتية المختلفة وتفهم دلالاتها لتساعدهم على التفاعل الجيد، ليس فقط مع أقرانهم بل مع الراشدين أيضًا. (Junge et.,2003, 166)

وتُعد المهارات الحياتية أساسًا لتنمية شخصية الطفل وقبوله من المجتمع، كما تساعده على التعبير عن مشاعره، والتحكم بانفعالاته، وتُنمي قدراته على الاتصال مع الأخرينن ومواجهة مشكلات الحياة بحكمة، الأمر الذي يوفر النمو الصحي الجيد لشخصية. كما تساعد المهارات الحياتية على تطوير القدرات العقلية للطفل والمرتبطة بالابتكار والنقد والاكتشاف والابداع وحل المشكلات، كما تعزز من دوافعهم ورغبتهم بالتعلم وتكسبهم خبرة من خلال إسقاط التعليم النظري على مواقف الحياة الواقعية. (ياسمين عريقات، ٢٠١٨)

ومع انتشار ما يُسمى بالألعاب الإلكترونية وانجذاب الأطفال لهذه الألعاب على حساب الألعاب الأخرى، أصبحت الهاجس الأغلب لطفل اليوم.

فلقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدماناً على ممارستها، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح ألعاب الحاسب والفيديو (علاء أبو العنين، ٢٠١٠).

وتُشير العديد من الدراسات إلى أن هنالك العديد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية والتي تؤثر على حياة مستخدميها بشكل عام، حيث يؤدي الإدمان عليها إلى مجموعة من الأضرار وفي نواح عدة: فمن الناحية الاجتماعية فإن الإدمان على هذه الألعاب يسبب انعزال الفرد عن محيطه الاجتماعي، ويصعب عليه التعرف عن ذاته والخجل من الآخرين والتعامل معهم، وأما الأضرار من الناحية الصحية، فإنها

تسبب لمستخدميها نوبات من الصداع واصابات خاصة بالجهاز العضلي نتيجة الحركة السريعة أثناء اللعب (فاطمة همال، ٢٠١٢)، وأشار أيضًا (محمد أبوالرب وإلهام القيصري، ٢٠١٤) إلى أن هذه الألعاب تعمل على تأخير النمو الانفعالي والعقلي لمستخدميها، ومشكلات في الانتباه ومعالجة المعلومات وعدم قدرتهم على حل المشكلات التي يتعرضون لها.

مشكلة البحث:

ويمكن بلورة مشكلة البحث في التساؤل الرئيس التالي:

"ما هو تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بالمهارات الحياتية لدى أطفال الروضة"

ويتفرع من السؤال الرئيسي السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١- هل توجد علاقة ارتباطية بين استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجات أبعاد المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة؟

٢- هل توجد فروق بين الذكور والإناث في المهارات الحياتية؟

٣- هل توجد فروق بين الذكور والإناث في معدل استخدام الألعاب الإلكترونية؟

٤- هل توجد فروق بين مرتفعي ومنخفضي استخدام الألعاب الإلكترونية في المهارات الحياتية؟

أهداف البحث:

تتحدد أهداف الدراسة الحالية فيما يلي:

- التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على أطفال الروضة من مختلف النواحي الصحية، النفسية، السلوكية، التربوية واثرها على مهاراتهم الحياتية
- معرفة مدى وعي الأباء والأمهات بمخاطر هذه الألعاب.
- زيادة قدرة الطفل من خلال برنامج قائم على أنشطة منتسوري على مواجهة الحياة المستقبلية.

- الخروج ببعض التوصيات والمقترحات التي تفيد المهتمين والعاملين في مجال الطفولة المبكرة .

أهمية البحث:

انطلاقا لما يوليه علماء النفس والتربية والباحثين من الاهتمام بالنمو السوي لمرحلة الطفولة المبكرة، ونظراً لانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة عامة وانتشارها بين الأطفال بصفة خاصة ولما لها من اثار سلبية على الاطفال، فقد حاولت الباحثة الكشف عن تأثير تنمية المهارات الحياتية على الحد من استخدام الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة ومن ثم:

- تتضح أهمية الحاجة إلى دراسات في مجال استخدام الألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى أضرارها على النمو السوي في مرحلة رياض الأطفال.
- التاكيد على أهمية تنيمة المهارات الحياتية لطفل الروضة خلال السبع سنوات الأولى، والتركيز على حواس الطفل من خلال اللعب الحر والأنشطة اليومية.
- التأكيد على أهمية التدخل المبكر للحد من استخدام الألعاب الإلكترونية لخطورتها على مراحل النمو المبكرة.
- توعية أولياء الأمور ومعلمات الروضة بأضرار استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية خلال مرحلة الطفولة المبكرة.
- التوعية بأهمية مدخل منتسوري في تنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة وفاعليته في مساعدة الطفل على النمو السوي.

مصطلحات البحث:

المهارات الحياتية: Life Skills

هي سلوكيات الطفل تجاه ما يتعرض له من مواقف أثناء ممارساته لحياته اليومية باعتبار هذه المواقف مثيرات تتطلب استجابات، يعكسها نوع السلوك الصادر عن الطفل (نايف القيسي،٢٠٠٦).

وتعرف الباحثة المهارات الحياتية هي مجموعة من مهارات مكونات الشخصية تُبنى عليها قوة الإنسان في المستقبل، من أهم هذه المهارات التي ينبغي أن يتعلمها الطفل، كيفية اتخاذ القرار، التعامل مع ضغوط الحياة كيف يبني الطفل صورة عن ذاته كيف اجعل منه طفلا شجاعاً مبادراً منطلقاً مستقلاً معتمداً على ذاته قوي الشخصية.

الألعاب الإلكترونية: Electronic games

يعرفها (عبدالله الهدلق، ٢٠١٢) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو Play station وألعاب الهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة Plam devices).

وتعرفها مها الشحروري على أنها نوع من الألعاب تُعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) وعلى شاشة الهواتف الذكية، والحواسب المحمولة (التطبيقات على شبكة الانترنت)، والتي تزود الطفل بالمتعة والسرور (مها الشحروري،٢٠٠٨).

التعريف الاجرائي: هي مجموعة من الألعاب الإلكترونية المتوافرة على هيئة إلكترونية كشاشات التلفاز أو شاشات الكومبيوتر أو الهواتف المحمولة أو التابلت.

أطفال الروضة: Kindergarteners

هم أولئك الأطفال الذين يلتحقون بإحدى رياض الأطفال، والذين تتراوح أعمارهم عامة ما بين ٤- ٦ سنوات. (عادل عبد الله، ٢٠٠٥).

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على الحدود الأتية:

حدود منهجية:

- **منهج البحث:** استخدمت الباحثة المنهج الوصفي.
- **العينة:** اقتصر البحث على عينة مكونة من (٨٠) طفلًا وطفلة من أطفال من سن (٤- ٦) سنوات.

- **الأدوات:** استخدمت الباحثة مقياس المهارات الحياتية ومقياس تأثير الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة).

حدود مكانية: اقتصر تطبيق عينة البحث على الروضات التالية: روضة الفرقان النموذجية، وروضة الطفل السعيد وروضة النموذجية، وروضة سوبر كيدز، وروضة اولادنا الاسلامية بالزقازيق بمحافظة الشرقية.

حدود زمنية: تم تطبيق البحث خلال العام الدراسي ٢٠٢٤.

المفاهيم الأساسية الإطار النظري:

أولًا: المهارات الحياتية Life Skills

المهارات الحياتية مهارات مهمة واساسية حيث توفر للفرد قاعدة أساسية من المعلومات العامة والتي غالباً ما تكون فكرية ونظرية حيث تُشكل الأساس الذي يعتمد عليه الفرد في أداء أدواره وهذا النوع من المهارات يتطلب إعداداً خاصاً (محمد فهمي، ٢٠٠٤).

كما أن المهارات الحياتية متنوعة ويحتاجها الطفل في شتى مجالاته الحياتية سواء في الروضة أو الأسرة أو علاقته بالآخرين، وتساعده على الربط بين الدراسة النظرية والتطبيق للطفل لكشف الواقع الحياتي، وتساعده على اكتشاف ذاته، فهي تحقق له التكيف مع نفسه ومع الآخرين (عبدالرازق مختار ، ٢٠٠٥).

وتُمكن الفرد من العيش بشكل أفضل، لأن المهارات الحياتية متصلة بواقع الفرد وحياته، وهناك فرق بين من يمتلك تلك المهارات وبين الآخرين، ويظهر الفرق بينهم في مواقف اتخاذ القرار، حل المشكلات، المشاركة الاجتماعية، والاعتماد على النفس (فهيم مصطفى، ٢٠٠٥).

وتزداد أهمية المهارات الحياتية لطفل الروضة في كونها تساعده على إدراك ذاته وتزيد من قدرته على التعبير عن المشاعر وتوفر النمو الصحي وتزيد من دافعيته ورغبته بالتعلم. (منال مرسي، وكنده مشهور، ٢٠١٢).

ولقد استفادت الباحثة من هذه الدراسات والمقاييس في تحديد أبعاد المهارات الحياتية المناسبة لطفل الروضة في البحث الحالي، وهي تشمل الأبعاد الأربعة:

- **البعد الأول: مهارات التواصل الاجتماعي:** وهي عبارة عن قدرة الطفل على التواصل بصورة لفظية أو غير لفظية والتعبير عن مشاعره وأفكاره للآخرين.
- **البعد الثاني: مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس:** وهي اعتماد الطفل على نفسه في قضاء حاجاته المختلفة وتحمله المسؤولية التي تؤهله لمواجهة مواقف الحياة المختلفة والتعايش مع مجتمعه في المستقبل، وذلك من خلال القيام ببعض المهام والمسؤوليات أثناء تطبيق البرنامج الحالي.
- **البعد الثالث: مهارة الأمن والسلامة:** وهى عبارة عن مجموعة من السوكيات والمهارات والقيم التى يتم اكسابها للطفل من خلال البرنامج الحالي لحمايته من المخاطر التي قد يتعرض لها سواء في الروضة أو المنزل أو الشارع.
- **البعد الرابع: مهارة الاهتمام بالبيئة:** وهي من أهم المهارات التي ينبغي على الطفل تعلمها في الصغركيف ينظف غرفته ويرتب أغراضه وينظف البيئة من حوله والاعتناء بالنباتات وكيفية زراعة البذور وري النباتات كل ذلك يساعده على تقدير واحترام البيئة من حوله.

ثانيًا: الألعاب الإلكترونية Electronic games

تُشير العديد من الدراسات إلى أن هناك مجموعة من الأضرار السلبية للألعاب الإلكترونية والتي تؤثر على حياة مستخدميها بشكل عام وعلى المهارات الحياتية لأطفال الروضة بشكل خاص.

حيث أوضح (Divan, 2012) في دراسته التي تم إجراؤها على عينة من الأطفال بلغت (١٣٠٠) طفل في عمر سبع سنوات والتي هدف من خلالها إلى معرفة أثر الأجهزة الخلوية على ظهور مشكلات سلوكية، إذ توصلت نتائج دراسته إلى أن الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة الخلوية أكثر عرضة لظهور المشكلات السلوكية مثل:

(العصبية، تقلب المزاج، الشرود الذهني، والبلادة) مقارنة مع الأطفال الذين لا يستخدمون تلك الأجهزة. (رامي الجبور، ايمن الكريميين، ماجدة المجالي، ٢٠٢٠).

أ- الأضرار الصحية:

تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جداً في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها، وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تُعطي الإحساس بالصداع والشعور بالاجهاد البدني وأحيانًا بالقلق والاكتئاب.

وقد توصل (حسن منسي، ٢٠١٢) في دراسته التي هدفت إلى التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية أن من أهمها: الخمول والكسل وانحناء الكتيفين وضعف البصر والسمع وضعف المشاركة الجماعية لدى الطالب.

ب- الأضرار العقلية:

فالألعاب الإلكترونية سبب أساسي في خمول العقل وليس دافعًا للذكاء فهي تراكم خبرات، فعندما يبلغ أعلى مرحلة في اللعبة، هذا ليس ذكاء، بل خبرة وتكرار، وفي هذه الحالة يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز، وعلى سبيل المثال عندما تتحدث مع طفل يلعب لمدة سنة بالألعاب الإلكترونية تجده يفقد التركيز، ويصبح لديه تشتت وينتبه لأية حركة تدور حوله، حيث أنه يركز على جميع المنبهات، وفقد التركيز على المنبه الأساس فأصبح لا يستطيع التركيز أكثر من ٥ دقائق فقط (عوض الأسمري، ٢٠١٤).

ج- الأضرار السلوكية:

توصلت العديد من البحوث الأمريكية التي أجريت بهدف تأثير الألعاب الإلكترونية أنها تُحرض على العنف ،وأنها أشد تأثيراً من أفلام العنف لأن الألعاب الإلكترونية تفاعلية.

واكد هذا (عباس سيتي، ٢٠١٣) من خلال دراسة أجراها بالكويت هدفت إلى التعرف أسباب عزوف الطلاب عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية، وحيث أوضحت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي: المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس في ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد، وعدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار، وانشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بالمدرسة بدلًا من الحديث بشئون الدراسة، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي، وتأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب، وتفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار وانخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة كتاب مدرسي.

وقد أظهرت دراسة علمية أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة عقلية على الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إذا أصبح مدمنًا على ألعاب الكمبيوتر وما شابهها، وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي يكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل. (مندور فتح الله، ٢٠١٣).

دراسات وبحوث سابقة ذات الصلة بمتغيرات البحث:

دراسة (Schneider 2004)

قدم شنايدر دراسة بعنوان تعليم المهارات الحياتية، هدفت إلى تدريب الأطفال على المهارات الحياتية لتطوير مهارتهم العملية المتعلقة بكيفية التعامل مع الأخرين وكيفية التصرف في المواقف المختلفة، وكانت عينة الدراسة مكونة من (١٠٨) طفلا وطفلة، حيث استخدم الباحث برنامج تدريبي يتمن (٥) مهارات حياتية ومقياس للمهارات الحياتية.

وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية اكتساب الأطفال المهارات الحياتية التي يمكن ممارستها داخل الروضة وخارجها، وأن الأطفال قد طوروا من مهاراتهم العملية المتعلقة بكيفية التعامل مع الأخرين وكيفية التصرف في مختلف المواقف نتيجة لخبرات التدريب على المهارات الحياتية.

دراسة عبدالله الهدلق (٢٠١٢) : ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام في الرياض هدفت الدراسة إلى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام واتبعت المنهج الوصفي، وبلغت عينة الدراسة (٣٥٩) طالبًا وطالبة، يتوزعون على ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية، وتكونت أداة الدراسة من استبانة وزعت على العينة المختارة.

أشارت النتائج إلى الأضرار الصحية والدينية والسلوكية والاجتماعية والأكاديمية على الطلبة جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

دراسة أمريكية حديثة (٢٠١٠): قام بها باحثون واختصاصيون وأطباء في مدينة شيكاغو، عن الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية التي تحمل مضامين العنف والعدوان، أشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التليفزيونية أو السينمائية، لأنها تتصف بالتفاعلية بينها وبين اللاعب، وتتطلب منه تقمص الشخصية العدوانية، ليلعبها ويمارسها في بيئة افتراضية سيئة. (خليل فاضل، ٢٠١٩)

دراسة (Divan 2012)

هدفت الدراسة إلى تأثير الأجهزة الخلوية على ظهور المشكلات السلوكية لدى الأطفال في عمر (٧سنوات) حي تكونت العينة من (١٣٠٠٠ طفل) . وقد استخدمت استبانة خاصة تم الاجابة عليها من خلال أمهات الأطفال.

وأظهرت النتائج أن الأطفال مستخدمي الأجهزة الخلوية هم اكثر عرضة لظهور المشكلات السلوكية تظهر في الشرود الذهني والعصبية وتقلب المزاج

واللامبالاه وغيرها من المشكلات مقارنة بالأطفال غير مستخدمي الأجهزة الخلوية لنفس المرحلة العمرية.

دراسة مريم قويدر (٢٠١٢)

هدفت الدراسة إلى تناول التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري، ودراسة كيفية التحكم في ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والتخفيف من حدة انتشارها بين أوساط الأطفال، وتفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، حيث تكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) طفل أعمارهم بين (٧ – ١٢) سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في العاصمة الجزائرية، من عينة من مدارس العاصمة. واستخدم الباحث استبانة ومقابلة وبطاقات فنية كأداة للدراسة. والمنهج المستخدم هو الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة.

توصل الباحث في نهاية الدراسة إلى اجابات للتساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، وتبين أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

دراسة فاطمة همال (٢٠١٢)

هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث جوانب التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحكة الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البكئة الاجتماعية للمجتمع الجزائري، حيث اختار الباحث عينة عنقودية ممثلة. واستخدم المقابلة كأداة للدراسة. والمنهج

الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة، كما تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عروبته واسلامه، والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: محاولة احتواء علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بشكل إكجابي، فإلغاء ارتباطه بها مستحيل، كاستحالة نفي ما بناه من تفاعلات مع مجموع الوسائل والوسائط الإعلامية خاصة الجديدة منها. وتوجكه هذه العلاقة لكس مستحيلا بل ممكنا، لكنه كحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع في معالجة هذا الوضع على صعيد الأسرة، والمجتمع المدني والهيئات الوزارية المعنية.

دراسة ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥)

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. ولتحقيق اهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبيان للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، تكونت من (٤٠) فقرة، تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (٣٣٦) معلماً، و(٥٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة.

اشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، كما بينت الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية،

مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين افراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال.

دراسة حنان سالم حسن (٢٠٢١)

هدفت الدراسة الحالية إلى التوصل إلى قائمة بالمهارات الحياتية والتي لها تأثير إيجابي على الفرد، ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بدراسة الادبيات والدراسات السابقة المتصلة بالمهارات الحياتية، وتحديد هذه المهارات ووضعها في استبانة، ثم اختيار عينة من المتخصصين في التنمية البشرية وعلم النفس ومدربي المهارات الحياتية من المراكز التدريبية بمدينة جدة وعددا من المتدربين بلغ عددهم ٥٠ محكما وعرض الاستبانة عليهم، وتم رصد الآراء وتحليلها وفقا لنسبة الموافقة على المهارة والنسبة المئوية لأهمية المهارة، وتوصلت الباحثة إلى عدد من المهارات الحياتية الرئيسة المؤثرة في الفرد ويندرج تحت كل مهارة مهارات فرعية، وأوصت الباحثة بضرورة عمل دراسات تجريبية على عينات مختلفة لتنمية هذه المهارات باستخدام وسائل وطرق التدريب ومعرفة أثرها على الفرد وملاحظة سلوكه عبر فترات متتابعة، وضرورة تضمين هذه المهارات في المقررات الدراسية بالمرحلة الثانوية والجامعية.

تعقيب عام على الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على الدراسات السابقة وعرضها، فيما يلي أهم النتائج المهمة التي توصل لها الباحثة:

تنوعت نتائج الدراسات حيث أكدت بعض الدراسات على أهمية تعليم الطفل المهارات الحياتية وأن تعليمها في السبع سنوات الأولى من الركائز الأساسية التي تعتمد عليها الشخصية المستقبلية للطفل مثل دراسة (Schneider, 2004) ودراسة حنان سالم حسن (٢٠٢١).

أن هناك العديد من الدراسات التي أكدت على ظهور آثار سلبية على النمو السليم للطفل مستخدمي الألعاب الإلكترونية، كما أكدت دراسة

(Divan,2012)، ودراسة عبدالله الهدلق (٢٠١٠)، ودراسة مريم قويدر (٢٠١٢)، ودراسة فاطمة همال (٢٠١٢)، ودراسة عباس السبتي (٢٠١٣)، ودراسة ماجد الزيودي (٢٠١٥).

ويتضح للباحثة من خلال النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة لوحظ قلة الدراسات الحديثة والبحوث على المستوى العربي والمحلي في هذا المجال، ومن هنا تأتي أهمية الدراسة الحالية، وتتمثل أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة في تمكين الدراسة الحالية في عدة مجالات نظرية وعملية.

حيث أسهمت في تعميق أهمية التدخل المبكر في الحد من استخدام الألعاب الإلكترونية خاصة في مرحلة الروضة لما لها من أثار سلبية على نمو الطفل السليم في جميع الجوانب وتأخر واضح في النمو.

كما أوضحت الدراسات السابقة أهمية البرامج القائمة على أنشطة منتسوي وأهمية الأنشطة الحسية في تعلم المهارات الحياتية لطفل الروضة مما يجعل الطفل ينمو نمواً طبيعياً من خلال استخدام حواسه في عملية التعلم.

فروض الدراسة:

تتحدد فروض الدراسة الحالية فيما يلي:

١- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وبين درجات أبعاد المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة

٢- توجد فروق دالة احصائيًا بين الذكور والإناث في المهارات الحياتية

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والإناث في معدل استخدام الألعاب الإلكترونية

٤- توجد فروق دالة احصائيًا بين مرتفعي ومنخفضي استخدام الألعاب الإلكترونية في المهارات الحياتية

اجراءات الدراسة:

منهج البحث: استخدمت الباحثة في البحث الحالي المنهج الوصفي لمناسبته لموضوع البحث والأهداف التي يسعى لتحقيقها.

مجتمع البحث: أطفال الروضات التالية: روضة الفرقان النموذجية، وروضة الطفل السعيد وروضة النموذجية، وروضة سوبر كيدز، وروضة اولادنا الاسلامية بالزقازيق بمحافظة الشرقية.

عينة البحث:

تكونت عينة حساب الخصائص السيكومترية من (٨٠) طفلًا وطفلة تم اختيارهم بطريقة عشوائية من خارج عينة البحث الأساسية وممثلة لمجتمع البحث من أطفال الروضة ملتحقين بروضات مختلفة وهي: روضة الفرقان النموذجية، وروضة الطفل السعيد وروضة النموذجية، وروضة، وروضة سوبر كيدز، وروضة اولادنا الاسلامية بالزقازيق بمحافظة الشرقية. تتراوح اعمارهم ما بين (٤- ٦) سنوات طبقت عليهم أدوات الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ بهدف التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة.

ادوات الدراسة:

استخدمت الباحثة الأدوات التالية:

مقياس الذكاء لجود إنف هاريس Good Enough-Harris Draw-a mantest:

مقياس المهارات الحياتية (اعداد الباجثة).

مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة).

مجالات المقياس:

تمثلت مجالات المقياس في قياس بعض المهارات الحياتية لطفل الروضة من خلال أربعة أبعاد وهي: (مهارات التواصل الاجتماعي، مهارات الاعتماد على النفس والاستقلالية، مهارات الأمن والسلامة، مهارات الاهتمام بالبيئة).

فقرات المقياس:

ويتكون المقياس من (٤٨) موقف مقسمين على أربعة أبعاد كالتالي:

- البعد الأول: مهارة التواصل الاجتماعي خاص بالعبارات (١- ١٢).

- البعد الثاني: مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس خاص بالعبارات (١- ١٢).
- البعد الثالث: مهارة الأمن والسلامة خاص بالعبارات (١- ١٢).
- البعد الرابع: مهارة الاهتمام بالبيئة خاص بالعبارات (١- ١٢).

زمن مقياس تطبيق المقياس: ٣٠ دقيقة لكل أم من أمهات أطفال عينة الدراسة.

طريقة تصحيح المقياس:

(دائمًا – نادرًا – أحيانًا)

في حالة اختيار دائمًا: يأخذ الطفل ثلاث درجات

في حالة اختيار أحيانًا: يأخذ الطفل درجتين.

في حالة اختيار نادرًا: يأخذ الطفل درجة واحدة.

صدق المحكمين

عرض المقياس على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال التربية، وحُسبت نسبة الاتفاق بينهم، كما عرض المقياس على معلمة الروضة والأمهات لمعرفتهم الجيدة بالطفل موضوع التقدير وتكرار ملاحظاتهم لهذه المهارات الحياتية، وللاستخدام الصحيح لهذا المقياس وللحكم والتقدير الصادق من خلالهم.

وتم استبعاد المفردات رقم (١، ٦، ١٠) من البعد الرابع لمقياس المهارات الحياتية، واستبعاد المفردات رقم (١، ٢) من البعد الثالث، واستبعاد المفردات رقم (٥، ٦، ٩، ١٠، ١١، ١٢) من البعد الرابع في المقياس.

أولًا: صدق مقياس المهارات الحياتية (إعداد الباحثة)

الاتساق الداخلي:

تم حساب الاتساق الداخلي للمقياس بحساب معاملات الارتباط بين درجات العبارات والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي له مع حذف درجة المفردة، كما تدركه الأمهات، وكانت النتائج كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول رقم (١)

الاتساق الداخلي لمقياس المهارات الحياتية (كما تدركه الأمهات)

مهارة التواصل الاجتماعي			مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس		
م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠.٤٨٣	٠.٠١	١	٠.٣٠٧	٠.٠١
٢	٠.٥١٥	٠.٠١	٢	٠.٥٧٢	٠.٠١
٣	٠.٧٥٥	٠.٠١	٣	٠.٣٧٣	٠.٠١
٤	٠.٥٩٨	٠.٠١	٤	٠.٦٦٣	٠.٠١
٥	٠.٤٨٠	٠.٠١	٥	٠.٥٣٦	٠.٠١
٦	٠.٤٧٨	٠.٠١	٦	٠.٥٥٤	٠.٠١
٧	٠.٣٩٨	٠.٠١	٧	٠.٤٧٩	٠.٠١
٨	٠.٦٤٠	٠.٠١	٨	٠.٤٨٩	٠.٠١
٩	٠.٧٦٥	٠.٠١	٩	٠.٦٦٠	٠.٠١
١٠	٠.٤٦٦	٠.٠١	١٠	٠.٦٣٦	٠.٠١
١١	٠.٤٤٩	٠.٠١	١١	٠.٦٨٨	٠.٠١
١٢	٠.٣٧٢	٠.٠١	١٢	٠.٧١١	٠.٠١
مهارة الأمن والسلامة			مهارة الاهتمام بالبيئة		
م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠.٥٨٩	٠.٠١	١	٠.٢٧٠	٠.٠٥
٢	٠.٠٠٥	غير دالة	٢	٠.٢٥٤	٠.٠٥
٣	٠٢١١	غير دالة	٣	٠.٣٤٤	٠.٠١
٤	٠.٧٠٢	٠.٠١	٤	٠.٢٤١	٠.٠٥
٥	٠.٧٤٢	٠.٠١	٥	٠.٢١١	غير دالة
٦	٠.٥٤٩	٠.٠١	٦	-٠.٠٠٥٢	غير دالة
٧	٠.٦٩١	٠.٠١	٧	٠.٤٦٢	٠.٠١
٨	٠.٥٥٣	٠.٠١	٨	٠.٣٩٠	٠.٠١
٩	٠.٥٥٠	٠.٠١	٩	٠.٠٣١	غير دالة
١٠	٠.٦٣٢	٠.٠١	١٠	٠.٣١٤	غير دالة
١١	٠.٤٨١	٠.٠١	١١	٠.٤٠١	غير دالة
١٢	٠.٦٠٣	٠.٠١	١٢	٠.٢٩٠	غير دالة

معاملات الارتباط بين درجات كل بعد من الأبعاد الأربعة والدرجة الكلية لأبعاد.

البعد	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	مستوى الدلالة
مهارة التواصل الاجتماعي	٠.٨٩٥	٠.٠١
مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس	٠.٧٠٠	٠.٠١
مهارة الأمن والسلامة	٠.٧٥١	غير دالة
مهارة الاهتمام بالبيئة	٠.٩٠٩	٠.٠١

يتضح من الجدول (٤) أن جميع معاملات الارتباط دالة احصائيًا للبعد الأول وللبعد الثاني عند مستوى (٠.٠٥ أو ٠.٠١) فكانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية للبعدين دالة وهذا يعني ثبات العبارات في البعد الأول والبعد الثاني، كما يتضح أن جميع معاملات الارتباط دالة احصائيًا للبعد الثالث عن مستوى (٠.٠٥ أو ٠.٠١) عدا مفردات رقم (١،٢) فكانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية للبعد غير دالة، وهذا يعنى عدم ثبات هاتين العبارتين، ومن ثم حذفهما، أما بالنسبة للبعد الرابع فكانت جميع معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة احصائيًا عند مستوى (٠.٠٥ أو ٠.٠١) عدا مفردات رقم (١٢،١١،١٠،٩،٦،٥) فكانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية للبعد غير دالة، وهذا يعني عدم ثبات هذه العبارات الستة ومن ثم حذفها.

صدق المفردة لمقياس المهارات الحياتية (كما تدركه الأمهات)

معامل ارتباط الدرجة المفردة مع درجة البعد الذي تنتمي له بعد حذف درجة المفردة لمقياس المهارات الحياتية كما تدركه الأمهات، وجدول (٢) يوضح النتائج.

جدول رقم (٢)

صدق المفردة للأبعاد الأربعة (كما تدركه الأمهات)

مهارة التواصل الاجتماعي			مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس		
م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠.٣٨٨	٠.٠١	١	٠.١٧٤	٠.٠١
٢	٠.٣٨٤	٠.٠١	٢	٠.٤٦١	٠.٠١

مهارة التواصل الاجتماعي			مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس		
م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
٣	٠.٦٦٠	٠.٠١	٣	٠.٢٢٢	٠.٠١
٤	٠.٤٨١	٠.٠١	٤	٠.٥٧٣	٠.٠١
٥	٠.٣٤٩	٠.٠١	٥	٠.٤١٠	٠.٠١
٦	٠.٣٥٤	٠.٠١	٦	٠.٤٢٨	٠.٠١
٧	٠.٢٨٧	٠.٠١	٧	٠.٣٥٩	٠.٠١
٨	٠.٥٤٦	٠.٠١	٨	٠.٣٥٥	٠.٠١
٩	٠.٦٧٦	٠.٠١	٩	٠.٥٦١	٠.٠١
١٠	٠.٣٢٣	٠.٠١	١٠	٠.٥٣٥	٠.٠١
١١	٠.٢٨٦	٠.٠١	١١	٠.٦٠٠	٠.٠١
١٢	٠.٢٤٧	٠.٠١	١٢	٠.٦١٩	٠.٠١
مهارة الأمن والسلامة			مهارة الاهتمام بالبيئة		
م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠.٤٦٢	٠.٠١	١	٠.٥٢٣	٠.٠١
٢	٠.١٤٣	غير دالة	٢	٠.٦٦٤	٠.٠١
٣	٠.٠٧٢	غير دالة	٣	٠.٥٣٤	٠.٠١
٤	٠.٥٩٢	٠.٠١	٤	٠.٤٣٦	٠.٠١
٥	٠.٦٣٩	٠.٠١	٥	٠.٣٩٠	٠.٠١
٦	٠.٤٣٢	٠.٠١	٦	٠.١٥٥	غير دالة
٧	٠.٥٨٦	٠.٠١	٧	٠.٥٧٤	٠.٠١
٨	٠.٤٤١	٠.٠١	٨	٠.٥٣٥	٠.٠١
٩	٠.٤٢٦	٠.٠١	٩	٠.٢٩٥	٠.٠١
١٠	٠.٥٣٠	٠.٠١	١٠	٠.٣٢١	٠.٠١
١١	٠.٣٥٠	٠.٠١	١١	٠.٥٢٠	٠.٠١
١٢	٠.٥١٢	٠.٠١	١٢	٠.٤٧٢	٠.٠١

ثبات المقياس:

تم حساب مؤشرات ثبات المقياس بطريقة ألفاكرونباخ لأبعاد مقياس المهارات الحياتية مع حذف المفردة كما تدركه الأمهات، والجدول التالي يوضح النتائج.

جدول رقم (٣)

معامل ألفاكرونباخ لأبعاد المقياس (كما تدركه الأمهات)

مهارة التواصل الاجتماعي معامل ألفاكرونباخ = ٠.٧٧٦			مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس معامل ألفاكرونباخ = ٠.٧٩٥		
م	معامل ألفاكرونباخ	الحالة	م	معامل ألفاكرونباخ	الحالة
١	٠.٧٦٥		١	٠.٨٠٤	تستبعد
٢	٠.٧٦٤		٢	٠.٧٧٩	
٣	٠.٧٢٩		٣	٠.٨٠٣	تستبعد
٤	٠.٧٥٣		٤	٠.٧٦٨	
٥	٠.٧٦٧		٥	٠.٧٨٤	
٦	٠.٧٦٦		٦	٠.٧٨٢	
٧	٠.٧٧٢		٧	٠.٧٨٨	
٨	٠.٧٤٨		٨	٠.٧٨٩	
٩	٠.٧٢٨		٩	٠.٧٦٩	
١٠	٠.٧٧١		١٠	٠.٧٧١	
١١	٠.٧٧٧	تستبعد	١١	٠.٧٦٥	
١٢	٠.٧٧٦		١٢	٠.٧٦٢	
مهارة الأمن والسلامة معامل ألفاكرونباخ = ٠.٧٧٠			مهارة الاهتمام بالبيئة معامل ألفاكرونباخ = ٠.٨٠٢		
م	معامل ألفاكرونباخ	الحالة	م	معامل ألفاكرونباخ	الحالة
١	٠.٧٤٨		١	٠.٧٨١	
٢	٠.٨٠٨	تستبعد	٢	٠.٧٦٨	
٣	٠.٧٨٦	تستبعد	٣	٠.٧٧٩	
٤	٠.٧٣١		٤	٠.٧٨٩	
٥	٠.٧٢٤		٥	٠.٧٩٣	

٦	٠.٧٥٢		٦	٠.٨١٧	تستبعد
٧	٠.٧٣٣		٧	٠.٧٧٥	
٨	٠.٧٥١		٨	٠.٧٧٩	
٩	٠.٧٥٣		٩	٠.٨٠٣	تستبعد
١٠	٠.٧٤٢		١٠	٠.٧٧٩	
١١	٠.٧٦١		١١	٠.٧٨١	
١٢	٠.٧٤٦		١٢	٠.٧٨٦	

تم حساب معامل ألفا للبعد الأول وكانت قيمته (٠.٧٧٦)، وتم حساب معاملات ألفا مع حذف درجة المفردة والدرجة الكلية للبعد وكانت جميعها أقل من مستوى معامل ألفا للبعد (٠.٧٧٦) عدا مفردة رقم (١١) فكانت معاملات ألفا أكبر من معامل ألفاكرونباخ للبعد الأول، ومن ثم حذفها. كما تم حساب معامل ألفا للبعد الثاني وكانت قيمته (٠.٧٩٥)، وتم حساب معاملات ألفا مع حذف درجة المفردة والدرجة الكلية للبعد وكانت جميعها أقل من أو تساوي معامل ألفا العام للبعد (٠.٧٩٥)، عدا مفردات رقم (١،٣) فكانت معاملات ألفا بعد حذفها أكبر من ألفا العام للبعد، ومن ثم حذفها. أما معامل ألفا البعد الثالث فكانت قيمته (٠.٧٧٠)، وتم حساب معاملات ألفا مع حذف المفردة والدرجة الكلية للبعد وكانت جميعها أقل من أو تساوي معامل ألفا للبعد (٠.٧٧٠) عدا مفردات رقم (٣،٢) فكانت معاملات ألفا بعد حذفها أكبر من ألفا العام للبعد، ومن ثم حذفها. أما البعد الرابع فكانت قيمته (٠.٨٠٢)، وتم حساب معاملات ألفا مع حذف المفردة والدرجة الكلية للبعد وكانت جميعها أقل من أو تساوي معامل ألفا للبعد (٠.٨٠٢) عدا المفردات رقم (٦،٩) فكانت معاملات ألفا بعد حذفها أكبر من ألفا العام للبعد، ومن ثم حذفها.

ثانيًا : مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية

أ- الاتساق الداخلي لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية

تم حساب الاتساق الداخلي للمقياس بحساب معاملات الارتباط بين درجات العبارات والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي له مع حذف درجة المفردة، كما تدركه الأمهات، والجدول التالي يوضح النتائج.

جدول (٤)

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠.٥٢٣	٠.٠١
٢	٠.٢٥٤	٠.٠٥
٣	-٠.٠٤٥	غير دالة
٤	٠.٥٠٩	٠.٠١
٥	٠.٦٥٩	٠.٠١
٦	٠.٢٨٢	٠.٠٥
٧	٠.٤٥٤	٠.٠١
٨	٠.٤٦٤	٠.٠١
٩	٠.٤٦٢	٠.٠١
١٠	٠.٥٤٦	٠.٠١
١١	٠.٥٥٩	٠.٠١
١٢	٠.٦٦٢	٠.٠١
١٣	٠.٦٣٨	٠.٠١
١٤	٠.٦٩٤	٠.٠١
١٥	٠.٦٠٣	٠.٠١
١٦	٠.٤٠١	٠.٠١
١٧	٠.٢١٣	غير دالة
١٨	٠.٤٦٣	٠.٠١
١٩	٠.١٦٢	غير دالة

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
٢٠	٠.٢٦٨	٠.٠٥
٢١	٠.٤٢١	٠.٠١
٢٢	٠.٥٥٢	٠.٠١
٢٣	٠.٤٧٣	٠.٠١
٢٤	٠.٦٦٤	٠.٠١
٢٥	٠.٥١٠	٠.٠١
٢٦	٠.٥٩٣	٠.٠١

يتضح من الجدول (٩) أن جميع معاملات الارتباط دالة احصائيًا لمفردات المقياس عند مستوى (٠.٠٥ أو ٠.٠١) فكانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية للمفردات دالة وهذا يعني ثبات العبارات في المقياس، عدا مفردات رقم (١٩،١٧،٣) فكانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية غير دالة، وهذا يعنى عدم ثبات هذه العبارات، ومن ثم حذفهما.

ب- صدق المفردة لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية

معامل ارتباط الدرجة المفردة مع درجة البعد الذي تنتمي له بعد حذف درجة المفردة لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية كما تدركه الأمهات، والجدول التالي يوضح النتائج.

جدول رقم (٥)

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠.٤٥٧	٠.٠١
٢	٠.١٧٢	غير دالة
٣	-٠.١٢٤	غير دالة
٤	٠.٤٢١	٠.٠١
٥	٠.٦٠٨	٠.٠١
٦	٠.٢١٧	٠.٠١
٧	٠.٣٧٣	٠.٠١
٨	٠.٣٨٠	٠.٠١

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
٩	٠.٣٩٠	٠.٠١
١٠	٠.٤٨٥	٠.٠١
١١	٠.٤٨٦	٠.٠١
١٢	٠.٦١٣	٠.٠١
١٣	٠.٥٧٣	٠.٠١
١٤	٠.٦٤٧	٠.٠١
١٥	٠.٥٤٢	٠.٠١
١٦	٠.٣٤٤	٠.٠١
١٧	٠.١٤٥	غير دالة
١٨	٠.٤١١	٠.٠١
١٩	٠.١١٠	غير دالة
٢٠	٠.٢٠٤	٠.٠١
٢١	٠.٣٦٢	٠.٠١
٢٢	٠.٤٥٨	٠.٠١
٢٣	٠.٤٢٤	٠.٠١
٢٤	٠.٦١٤	٠.٠١
٢٥	٠.٤٤٩	٠.٠١
٢٦	٠.٥٢٥	٠.٠١

ج- الثبات بطريقة ألفاكرونباخ لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية

معامل ألفاكرونباخ لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية مع حذف المفردة كما تدركه الأمهات، والجدول التالي يوضح النتائج.

جدول (٦)

م	معامل ألفاكرونباخ = ٠.٨٥٦	مستوى الدلالة
١	٠.٨٤٩	
٢	٠.٨٥٨	تستبعد

م	معامل ألفاكرونباخ = ٠.٨٥٦	مستوى الدلالة
٣	٠.٨٦٧	تستبعد
٤	٠.٨٥١	
٥	٠.٨٤٤	
٦	٠.٨٥٦	
٧	٠.٨٥٢	
٨	٠.٨٥٢	
٩	٠.٨٥١	
١٠	٠.٨٤٨	
١١	٠.٨٤٨	
١٢	٠.٨٤٤	
١٣	٠.٨٤٥	
١٤	٠.٨٤٣	
١٥	٠.٨٤٦	
١٦	٠.٨٥٣	
١٧	٠.٨٥٨	تستبعد
١٨	٠.٨٥١	
١٩	٠.٨٥٨	تستبعد
٢٠	٠.٨٥٦	
٢١	٠.٨٥٢	
٢٢	٠.٨٤٩	
٢٣	٠.٨٥١	
٢٤	٠.٨٤٤	
٢٥	٠.٨٥٠	
٢٦	٠.٨٤٧	

تم حساب معامل ألفا للمفردات المقياس وكانت قيمته (٠.٨٥٦)، وتم حساب معاملات ألفا مع حذف درجة المفردة والدرجة الكلية للعبارات وكانت جميعها أقل من

مستوى معامل ألفا للبعد (٠.٨٥٦) عدا مفردة رقم (١٩،١٧،٣،٢) فكانت معاملات ألفا أكبر من معامل ألفاكرونباخ لعبارات المقياس، ومن ثم حذفها.

الأساليب الإحصائية:

تم التأكد من صحة الفروض وتحقيق أهداف البحث وتحليل البيانات التي جمعها الباحث باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة من خلال برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

١- معادلة "مان واتني" Mann-Whitney

٢- معادلة "ولكسون" Wilcoxon

٣- معامل ألفاكرونباخ

٤- اختبار (ت) لحساب دلالة الفروق بين المتوسطات.

نتائج الفروض:

نتائج الفرض الأول وتفسيرها:

ينص الفرض الأول على انه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وبين أبعاد المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة.

الجدول (٧)

الأبعاد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
مهارة التواصل الاجتماعي	-٠.١٦٨	غير دالة
مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس	-٠.٢٦٣	دالة عند ٠.٠٥
مهارة الأمن والسلامة	-٠.٢٣٨	دالة عند ٠.٠٥
مهارة الاهتمام بالبيئة	-٠.١٩٧	غير دالة
الدرجة الكلية للمهارات الحياتية	-٠.١٧٨	غير دالة

يتضح من جدول (٧) أن معاملات الارتباط لدرجات مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس ومهارة الأمن والسلامة سالبة ودالة إحصائيًا (عند مستوى ٠,٠٥)، أي أن زيادة درجات فرط استخدام الألعاب الإلكترونية يصاحبه انخفاض في درجات مهارة

الاستقلالية والاعتماد على النفس ومهارة الأمن والسلامة والعكس صحيح، حيث إن نقص فرط استخدام الألعاب الإلكترونية يصاحبه زيادة في درجات مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس ومهارة الأمن والسلامة، أما بعدي مهارة التواصل الاجتماعي ومهارة الاهتمام بالبيئة والدرجة الكلية للمهارات الحياتية فهو غير دال احصائيًا كما تتفق النتائج مع دراسة (مريم قويدر، ٢٠١٢) حيث تبين أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال حيث أنها تزرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبًا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، هذا وتتفق النتائج مع دراسة (فاطمة همال، ٢٠١٢) فقد بينت النتائج ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة، كما تؤثر الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل بحيث تؤثر على أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عروبته واسلامه، والاضرار به جسديًا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب. كما اتفقت نتائج البحث مع ما توصلا إليه كلا من (على اليعقوب، ومنى يونس، ٢٠٠٩) أن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية وتنمية سلوك العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، وأن متوسط العنف يزداد بزدياد المرحلة العمرية للطفل كما توصل الباحثان إلى أن هذه الألعاب قد تحمل في طياتها بعض الصور والأشكال المتناحرة والمتصارعة بالشكل السلبي والبعيدة عن ثوابت المجتمع وعن القيم والعادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية وأن الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى التخلي عن الوظائف والواجبات الأخرى وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة حيث ينعزل الطفل لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدي إلى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل وعدم التكيف مع الأخرين وعدم فتح المجالات للحوار. كما أكدت دراسة أجراها (عبدالرازق القاسم، ٢٠١١) على وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وأن الطلاب الذين يمارسون ساعات أطول على تلك الألعاب كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الأخرين.

نتائج الفرض الثاني وتفسيرها :

توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والإناث في المهارات الحياتية.

جدول (٨)

الأبعاد	ذكورن=٤٥		اناثن=٣٥		قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري		
مهارة التواصل الاجتماعي	٢٤.٣٩	٤.١٦	٢٥.٧٤	٤.٣٠	٠.٨٩	غير دالة
مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس	٢٥.٠٠	٤.١٣	٢٥.٧١	٥.٠٠	٠.٦٩٨	غير دالة
مهارة الأمن والسلامة	٢٤.٠٢	٤.٢١	٢٠.٦٠	٣.٩٠	٣.٧٢٩	دالة عند ٠.٠١
مهارة الاهتمام بالبيئة	٢٤.١٨	٤.١١	٢٤.٨٥	٤.٣٠	٠.٧١٨	غير دالة
الدرجة الكلية للمهارات الحياتية	٨٩.٠٨	٩.٧٠	٩٦.٩٠	١٠.٨٠	٠.٥١١	غير دالة

يتضح من جدول (٨) أن جميع قيم (ت) غير دالة إحصائيًا، إلا في بعد مهارة الامن والسلامة وهذا يعني أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في مهارة التواصل الاجتماعي ومهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس ومهارة الاهتمام بالبيئة والدرجة الكلية للمهارات الحياتية أما عن مهارة الأمن والسلامة فثمة فروق بين الذكور والإناث في هذا البعد لصالح الإناث وهذا يعني استخدام الأطفال للأجهزة الإلكترونية يجعلهم في حالة كسل وانطواء غير متفاعلين مع البيئة المحيطة حولهم، فتحول بينهم وبين معرفة اسباب الأمن والسلامة، وهذا يتفق مع دراسة (Divan 2012) حيث أظهرت النتائج أن مستخدمي الأجهزة الخلوية هم أكثر عرضة لظهور المشكلات السلوكية وتظهر في العزلة واللامبالاة والشرود الذهنى وغيرها مقارنة بالأطفال غير مستخدمي الأجهزة الخلوية لنفس

المرحلة العمرية. كما بينت نتائج دراسة (حسن منسي،٢٠١٢) والتي هدفت إلى التعرف على الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال منها الخمول والكسل وانحناء الكتيفين وضعف البصر والسمع وضعف المشاركة الجماعية لدى الأطفال. كما أشارت نتائج دراسة (ماجد الزيودي، ٢٠١٥) إلى أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الأثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال.

نتائج الفرض الثالث وتفسيرها:

توجد فروق بين الذكور والإناث في استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول (٩)

الابعاد	ذكور ن=٤٥		اناث ن=٣٥		قيمة (ت) المتوسط	مستوى الدلالة الانحراف المعياري
	المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري		
فرط استخدام الألعاب الإلكترونية	٣٩.٢٤	٧.٥٥	٣٤.٤٠	٥.٧٣	٣.١٥	٠.٠١

يتضح من جدول (٩) أن قيمة (ت) دالة إحصائيًا عند مستوى (٠.٠١) وهذا يعني أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في الدرجة الكلية لفرط استخدام الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

نتائج الفرض الرابع وتفسيرها:

توجد فروق دالة احصائًا بين مرتفعي ومنخفضي استخدام الألعاب الإلكترونية في المهارات الحياتية

جدول (١٠)

الأبعاد	ذكور ن=٤٥		اناث ن=٣٥		قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري		
مهارة التواصل الاجتماعي	٢٦.٠٦	٤.٤٥	٢٤.٤٨	٣.٩٠	١.٦٨	غير دالة
مهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس	٢٦.٠٠	٥.١٠	٢٤.٧٠	٣.٨٠	١.٤٠	غير دالة
مهارة الأمن والسلامة	٢١.٦٠	٤.٢٠	٢٣.٥٠	٤.٤٠	١.٩٧	دالة عند ٠.٠٥
مهارة الاهتمام بالبيئة	٢٥.٢٢	٤.٣٢	٢٣.٧٢	٣.٩٥	١.٦١	غير دالة
الدرجة الكلية للمهارات الحياتية	٩٨.٩٠	١١.١٧	٩٦.٢٧	٨.٩٥	١.١٤	غير دالة

يتضح من جدول (١٠) أن جميع قيم (ت) غير دالة إحصائيًا، إلا في بعد مهارة الامن والسلامة وهذا يعني أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات بين منخفضي ومرتفعي استخدام الألعاب الإلكترونية في المهارات الحياتية في مهارة التواصل الاجتماعي ومهارة الاستقلالية والاعتماد على النفس ومهارة الاهتمام بالبيئة والدرجة الكلية للمهارات الحياتية أما عن مهارة الأمن والسلامة فهناك فروق فيها لصالح الذكور. حيث بينت دراسة (مندور فتح الله، ٢٠١٣) أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي يكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل. كما يرى (باسم الانبارى، ٢٠١٠) أن سهر الأطفال المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى

سبع ساعات قد يؤثر سلباً على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع، كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء اللعبة، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له، كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة.

خلاصة البحث:

خلص البحث الحالي والذي تناول المهارات الحياتية لطفل الروضة وعلاقتها باستخدام الأجهزة الإلكترونية لدى أطفال روضة الطفل السعيد النموذجية بالزقازيق، إلى وجود علاقة ارتباطية سالبة ذات دلالة احصائية بين أبعاد المهارات الحياتية وجميع أبعاد مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية له. وجود فروق ذات دلالة احصائية عند ٠.٠١ بين منخفضي ومرتفعي المهارات الحياتية في الأبعاد الأربعة لطفل الروضة لصالح منخفضي المهارات الحياتية، كما أظهرت النتائج أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على مهارات الطفل الحياتية وأبعادها.

التوصيات:

في ضوء ما توصلت إليه نتائج الدراسة الحالية يمكن طرح بعض التوصيات والمقترحات التالية:

١- اجراء المزيد من الدراسات حول استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات الأخرى منها الاضطرابات النفسية، الاضطرابات السلوكية، اضطرابات النوم، الانتحار.

٢- اجراء نفس الدراسة على مراحل عمرية مختلفة كالمراهقين والشباب الجامعيين.

٣- اجراء دراسات ميدانية لتحديد نسب انتشار أضرار استخدام الأجهزة بشكل عام والألعاب الإلكترونية بشكل خاص بصورة أوضح لدى الأطفال والمراهقين والشباب.

٤- توعية أولياء الأمور بمدى خطورة استخدام الألعاب الإلكترونية وأضرارها على صحة الطفل الجسدية والعقلية والنفسية والسلوكية.

٥- توعية أولياء الأمور بأهمية المهارات الحياتية لدى الطفل في السنوات الأولى من حياتية، والتي بها يستطيع الطفل التعامل السوي مع العالم الخارجي.

البحوث المقترحة:

استكمالاً لمتطلبات البحث الحالي، يقترح الباحث القيام بالإجراءات التالية:

١- اجراء بحوث مماثلة مكثفة في أهمية تنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة .

٢- اجراء بحوث مماثلة مكثفة حول خطورة أضرار استخدام الأجهزة الإلكترونية في جميع المراحل العمرية.

٣- فعالية برنامج قائم على الأنشطة المتنوعة لتنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة.

٤- تزويد المعلمات وأولياء الأمور باحصائيات رسمية سنوية لخطورة اضرار الألعاب الإلكترونية على الطفل وما تسببه من أضرار (جسدية، ونفسية، وعقلية، وسلوكية، وصحية)

٥- اجراء دراسات مقارنة بين الطلاب في مراحل دراسية مختلفة حول متغيرات البحث الحالي.

المراجع

- باسم الانباري (٢٠١٠): نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ ٢٥/ ١/١٤٣٣ هـ. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t
- حسن عمر شاكر منسي (٢٠١٢): الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية، مجلد كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد ٧٩، الجزء الثاني ص.ص ١٨٥: ٢٢٨.
- حنان سالم حسن (٢٠٢١): المهارات الحياتية وتأثيرها على الفرد، المجلة الدولية للدراسات التربوية والبحوث.
- خليل فاضل، (٢٠١٠): إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، نقلًا عن الموقع الإلكتروني http://www.maganin.com/content.asp?contentlD=11678 تاريخ الزيارة ٢٠١٩/٩/٣.
- رامي عبدالحميد الجبور، أيمن أحمد الكريميين، ماجدة عبدالعزيز المجالي (٢٠٢٠): العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الأباء والأمهات في المجتمع الأردني – دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال – دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، مجلد ٤٧، العدد١.
- عادل عبدالله (٢٠٠٥): العلاج المعرفي والسلوكي. (اسسه وتطبيقه). القاهرة. دار الرشاد.
- عباس السبتي (٢٠١٣): الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت ٢٧ ابريل، ٢٠١٣، نقلًا عن www.minshawi.com>content تاريخ الزيارة ٢٠١٩/١٠/٢٣.
- عبدالرازق ابراهيم القاسم (٢٠١١): العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني – جامعة الإمام محمد بن سعود، السعودية، ط١.

- عبدالرازق مختار محمود (٢٠٠٥): فعالية وحدة مقترحة في أناشيد وأغاني الأطفال لإثراء بعض المهارات الحياتية اللازمة لهم، كلية التربية، جامعة أسيوط، القاهرة، مجلة الثقافة والتنمية، العدد ١٣.
- عبدالله عبدالعزيز الهدلق (٢٠١٢): ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، العدد (٢)، جامعة عين شمس، مصر.
- علاء أبوالعنين (٢٠١٠): حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام، تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذوالقعدة ١٤٣٢هـ على الرابط
http://woman,islammessage.com/article.aspx?id=350
- علي يعقوب، ومنى يونس (٢٠٠٩): دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المرحلة الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، المجلد ١٦، ص.ص ٢١٨: ٢٥٦.
- عوض الأسمري (٢٠١٤): آثار الألعاب الإلكترونية على الاطفال، جريدة اليوم، الثلاثاء الموافق ١٧ يونيو ٢٠١٤، العدد ١٤٩٧٧، /3145845http://www.alyaum.com/article
- فاطمة همال (٢٠١٢): بعنوان "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة. رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر- باتنة، الجزائر.
- فتح الله مندور (٢٠١٣): انتصار افتراض الألعاب الإلكترونية تُسيطر على المنازل، فهل تُهدد التعليم؟ مجلة المعرفة، العدد ٢٢٠.
- فهيم مصطفى (٢٠٠٥): الطفل والمهارات الحياتية في رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية. القاهرة. دار الفكر العربي.

- ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية- المجلد(١٠)، العدد(١)، (١٥).
- محمد أبوالرب وإلهام القيصري (٢٠١٤): المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات، المجلة الدولية للأبحاث التربوية، مجلد ٢١، العدد ٣٥، ص.ص ١٣٧ – ١٨٥.
- محمد سيد فهمي (٢٠٠٤): المتطلبات المهارية للعاملين مع الشباب لتحقيق التنمية الاجتماعية والاقتصادية. المكتب الجامعي الحديث. الإسكندرية.
- مريم قويدر (٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. مذكرة مكملة لنيل درجة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال- تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر، الجزائر، (٢٧٧).
- منال مرسي وكندة انطوان (٢٠١٢): مدى توافر المهارات الحياتية في مناهج رياض الأطفال في سوريا. مجلة الفتح. ع٤٨. كلية التربية. سوريا.
- مها حسن الشحروري (٢٠٠٨): الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، دار السيرة. عمان، الأردن، ط١، ٢٠٠٨، ص٣١.
- نايف القيسى (٢٠٠٦) المعجم التربوي وعلم النفس، عمان: دار أسامة للنشر.
- ياسمين العريقات (٢٠١٨): أثر برنامج تدريبي مستند إلى الفلسفة الاجتماعية في تنمية المهارات الحياتية، (العناية الصحية، التواصل الاجتماعي) لطفل الروضة. مجلد ٢٦، العدد ٥، ص.ص ٧٥٠: ٧٧٦.
- Divan HA, KheiftsL,Obel C, Olsen J. (2012) Cell phone use and bhaviouralproblms in young children. J Epidmiol community Health, 66(6), 524-9.Doi: 10.1136/jech.2010.115402.

- Junge, S.K., Manglallan, S. & Raskanskas, J. (2003). Building life skills through after school participation in experiment and cooperative lerning. Child Study Journal,33(3), 165-174.
- Lattmann, Up, Ruedi, & Schmid, H. (2005): The training of life skills as a contribution yo coping with life tasks. Zeitschrift For Individual Psychologie, 30(3), 239-354.
- Schneider, J. (2004). Teaching life skills: connecting with real world. Education Canada – Toronto. 44(1), 24-27.