جامعة المنصورة
كلية التربية

أثر الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى عينة من التلاميذ المعاقين عقليا

إعداد

نوران جمال بدير عوض رزق
المعيدة بقسم الصحة النفسية بكلية التربية جامعة المنصورة

إشراف

د/عصام محمد زيدان زيدان
أستاذ الصحة النفسية
كلية التربية – جامعة المنصورة

أ.د/ ليلى عبد العظيم متولي سيد
مدرس متفرغ الصحة النفسية
كلية التربية – جامعة المنصورة

مجلة كلية التربية – جامعة المنصورة
العدد ١١٧ – يناير ٢٠٢٢

أثر الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى عينة من التلاميذ المعاقين عقليا

الباحثة / نوران جمال بدير عوض رزق

مستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلي التعرف علي أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم ، وتكونت عينة الدراسة من (٩٠) تلميذ وتلميذة من التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم بمدرسة التربية الفكرية التابعة لإدارة غرب المنصورة ، ومدرسة التربية الفكرية التابعة لإدارة دكرنس التعليمية بمحافظة الدقهلية؛ ممن تراوحت أعمارهم الزمنية ما بين (٩- ١٢) سنة ، وتراوحت نسبة ذكائهم ما بين (٥٠- ٧٠) ، تم تقسيمهم عشوائيًا إلي مجموعتين : مجموعة تمارس الألعاب الالكترونية وتشمل (٦٠) تلميذ وتلميذة من التلاميذ المعاقين عقليا ، ومجموعة لا تمارس الألعاب الالكترونية وتشمل (٣٠) تلميذ وتلميذة من التلاميذ المعاقين عقليا، وتمثلت أدوات الدراسة في : مقياس استخدام الألعاب الالكترونية للتلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة) ، ومقياس المهارات الاجتماعية للتلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة) ،و توصلت نتائج الدراسة إلي وجود علاقة دالة إحصائيا بين درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية علي مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم علي مقياس المهارات الاجتماعية ، كما توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون علي مقياس المهارات الاجتماعية لصالح الذين يمارسون ، كما أوضحت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية علي مقياس المهارات الاجتماعية تعزي لمتغير الجنس وعدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية ، وأخيرا أظهرت النتائج فروق دالة إحصائيا تعزى لمتغير مستوى تعليم الأم/ الأب بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية علي مقياس المهارات الاجتماعية وخرجت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات .

الكلمات المفتاحية : الألعاب الإلكترونية – المهارات الاجتماعية – التلاميذ المعاقون عقليا القابلون للتعلم

Abstract

This study aimed to identify the effect of electronic games on developing the social skills of intellectually disabled students. The sample of the current study consisted of (90) male and female intellectually disabled students in El-Tarbiya El-

Fekriya school in west El Mansoura Educational Administration, and El-Tarbiya El-Fekriya school in Dekernes Educational Admistration in Dakahlia Governorate; Their ages ranged between (9-12) years, and their IQ ranged between (50-70), divided randomly into two groups: a group that played electronic games and included (60) intellectually disabled male and female pupils, and a group that did not play electronic games which includes (30) male and female pupils with intellectually disabled. The study tools were: the scale of using electronic games for the educable intellectually disabled students (by: the researcher), and the social skills scale for educable intellectually disabled students (by: the researcher). The study results revealed that there is statistically significant relationship between the scores of the sample members who play electronic games on the electronic games scale and their scores on the social skills scale. There are also statistically significant differences between the mean scores of the sample who play electronic games and the sample members who do not practise on the social skills scale in favour of those who practice. The results also showed that there are statistically significant differences between the mean scores of the sample members who play electronic games on the social skills scale due to the gender variable and the number of hours spent playing electronic games. Finally, the results showed statistically significant differences due to the variable of the father's and mother's education level between the mean scores of the sample members who play electronic games on the social skills scale.

Key words: Electronic games – Social Skills- educable intellectually disabled students.

مقدمة:

يعد اللعب مطلباً أساسياً لنمو الطفل ؛ لأنه يؤدي دورا مهما في النمو المعرفي ، والجسمي، والاجتماعي، والوجداني، والأخلاقي ، والنفسحركى، واللغوي للطفل ، وكذلك فهو يقدم فرصة جيدة للآباء والمعلمين للتفاعل مع الأطفال ، ويتيح اللعب للطفل فرصة استخدام إبداعه عن طريق نمو لخيال ، والبراعة والقوى الجسمية والمعرفية والوجدانية ، وخلال اللعب يندمج الطفل ، ويتفاعل مع العالم المحيط به في السنوات المبكرة .

وفي ظل التطور التقني والتكنولوجي وما تبعه من مستحدثات تكنولوجية ، بجانب سهولة استخدام هذه المستحدثات وتوافرها لقطاعات كبيرة من أفراد المجتمع ، بما فيها الأطفال ، فقد انتشرت وسائل الترفيه المتعددة عبر هذه المستحدثات وفي مقدمتها الألعاب الإلكترونية التي انتشرت في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت حيث نمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ،ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال

اليوم حيث أنها استحوذت علي عقولهم واهتماماتهم حتي أصبحت جزءا من غرفة الطفل بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا علي ممارستها.

وكما يحسن استخدام الكمبيوتر والمستحدثات التكنولوجية أداء العاديين ، فإن استخدامه لدى ذوي الاحتياجات الخاصة والمعاقين عقليا بصفة خاصة سيكون اكثر فاعلية ، لانهم في الحاجة إلي وسيلة تعليمية متعددة الحواس ، فيزيد من انتباههم وينمي تفكيرهم ، ويدفعهم إلي التعلم ، ويشوقهم إلي كل ما هو جديد ، بالإضافة إلي أن هذه الوسائل التكنولوجية تلعب دورا فعالا كأداة ترفيهية في تحسين توافقهم النفسي والاجتماعي.

حيث يتصف التلاميذ المعاقون عقليا بضعف الميل او الرغبة في التعلم حيث تكون قدرتهم على التعليم أقل أو ابطأ من القدرة والسرعة المعتادة لجماعتهم العمرية ومن ثم تكون قدرتهم علي التعلم منخفضة ولا يمكنهم اكتساب اي مهارة دون تعليم او تدريب (عمر بن الخطاب خليل ٢٠٠٣، ٣٢)

كل هذا يؤثر علي توافقهم الاجتماعي ومع البيئة المحيطة ، كما ان لديهم بعض المشكلات في عدة مجالات منها مهارة الاتصال ، والتحدث ، والمهارات الاجتماعية ، والمهارات الحياتية التي تجعلهم يتطورون بصورة بطيئة بالنسبة لأقرانهم العاديين كما لديهم قصور في قدراتهم علي التفكير المجرد ويفتقدون القدرة علي الملاحظة في المواقف المختلفة من خلال الحياة اليومية العادية (National Information Center For Children And Youth With Disabilities,2002,14)

تأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية وانتشار الألعاب الالكترونية في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية ولما لها من تاثير فعال في سلوك التلاميذ ذوى الاحتياجات الخاصة وخاصة التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم ،وانطلاقا من اهتمام علماء النفس والتربية والمجتمع بأكمله بهذه الفئة فقد ارتأت الباحثة الكشف عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحسين بعض المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم .

مشكلة البحث:

إن المهارات الاجتماعية لها تأثير واضح في حياة الفرد، لما لها من دور فعال في قبول الآخرين لشخص أو عدم قبولهم له ، فعندما يكون لدي الإنسان قصور في المهارات الاجتماعية تزيد حياته تعقيدا ،ويتصف أكثر ذوي الإعاقة الذهنية بالقصور في المهارات الاجتماعية مما يترتب عليه العديد من المشكلات السلوكية والنفسية .

كما أن تنمية المهارات الاجتماعية لدي الأطفال ذوي الإعاقة تعد مركز اهتمام العديد من الباحثين في هذا المجال ، لأن تحقيق هذه التنمية يعد منبأ بإمكانية دمج هؤلاء الأطفال في إطار محيط اجتماعي يعدونهم في الواقع جزءا منه ، سواء في محيط أقرانهم العاديين أو ذوي الاعاقة ، أو في تفاعلاتهم الاجتماعية مع الكبار في مجتمعهم (إبراهيم عبد الفتاح ، ٢٠١٠: ٩٢)

ونتيجة للتطورات المذهلة التي تحدث والتي يشهدها العصر خلال هذه الفترة ونتيجة لانتشار الألعاب الالكترونية وتسويقها والتوسع باستخدامها بشكل ملحوظ لما لها من أثر ملحوظ في احداث الاثارة والمتعة بالتلاميذ العاديين وخاصة التلاميذ ذوى الاعاقة العقلية القابلين للتعلم لذا كان من الضروري التطرق الى معرفة مدي الاثر الذي تحدثه هذه الالعاب الالكترونية من اثار ايجابية وسلبية علي شخصيتهم وخاصة في قدرتها على اكساب بعض المهارات الاجتماعية الاساسية التي تعدهم للاندماج في المجتمع الذي يعيشون فيه .

ولا ننسي ما تركته أزمة جائحة كورونا من تأثيرها علي الكفاءة الاجتماعية للطلاب ذوي الاعاقة ؛ ذلك نظرا لتعليق الدراسة ، فضلا عن إغلاق المنشآت الاجتماعية ، وفرض حظر التجول في معظم البلدان ،ووجود التباعد الاجتماعي في جميع الأماكن ، وهو ما أثر بالسلب علي المهارات والكفاءة الاجتماعية لدي الطلاب ذوي الاعاقة (أحمد الشيخ ٢٠٢٠ ، ٨٦)

وحيث أن المهارات الاجتماعية يصعب اكتسابها بشكل تلقائي وبسهولة من قبل الأطفال المعاقين عقليا ومن هنا برزت أهمية الألعاب الالكترونية التي تستهدف تنمية المهارات الاجتماعية لهذه الفئة لذا تبلورت مشكلة البحث في دراسة أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تحسين بعض المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القالين للتعلم .

وتتلخص مشكلة الدراسة في محاولة الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي :

ما أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا؟

ويتفرع من هذا السؤال مجموعة من الأسئلة الفرعية كما يلى :

١- هل توجد علاقة بين درجات أفراد عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية علي مقياس الألعاب الالكترونية ودرجاتهم علي مقياس المهارات الاجتماعية ؟

٢- هل توجد فروق بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم علي مقياس المهارات الاجتماعية تعزى لمتغير (الجنس / و عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية).؟

٣- هـل توجـد فـروق بـين متوسـطات درجـات أفـراد عينـة الدراسـة الـذين يمارسـون الألعـاب الإلكترونية تعزي لمتغير مستوى تعليم الأب / الأم، علي مقياس المهارات الاجتماعية ؟

أهداف البحث:

يسعى البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف الآتية :

١- لتعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحسين بعض المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم .

٢- التعرف على مستوي استخدام الألعاب الإلكترونية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم.

٣- تحسين بعض المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم .

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي فيما يأتي:

- أهمية الفئة موضوع الدراسة ؛ حيث اختارت الباحثة العينة وطبيعة المرحلة العمرية بناء على ما توصلت اليه نتائج الدراسات كدراستا (منى معوض ٢٠١٨ ؛ مسفر العجمي ٢٠١٨) التي اتفقت على أن المشكلات الاجتماعية تزداد تفاقما في المراحل العمرية المتقدمة ؛ باعتبار هذه المرحلة الأساس لما يليها من مراحل عمرية .
- أهمية المتغيرات موضوع الدراسة ؛ حيث تناولت الباحثة تأثير الألعاب الالكترونية على تحسين المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم باعتبار أن المهارات الاجتماعية من أهم المهارات التى يجب أن يكتسبها التلميذ المعاق عقليا القابل للتعلم .
- ندرة البحوث والدراسات – على حد علم الباحثة – التي تناولت أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحسين المهارات الاجتماعية لدي التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم، مما يؤدي إلى إثراء التراث السيكولوجي في مجال الإعاقة العقلية.

المفاهيم الإجرائية للدراسة:

- **الاعاقة العقلية Intellectual Disability**

تعريف الدليل التشخيصي والاحصائي الخامس للاضطرابات العقلية Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder- DSM5 . الإعاقة الذهنية عبارة عن اضطراب يبدأ خلال فترة التطور مشتملا علي العجز في الاداء الذهني والتكيفي في مجال المفاهيم والمجالات الاجتماعية والعملية ، ولابد من تحقق ثلاثة معايير فيه هي القصور في الوظائف الذهنية ، والقصور في الوظائف التكيفية ، وبداية العجز الذهني والتكيفي تكون خلال فترة النمو (American Psychiatric Associations(APA) ,2013)

وتعرف الباحثة الاعاقة العقلية اجرائيا بأنها : تمثل أداء عقلي أقل من المتوسط بدرجة ملحوظة ، يصاحبه قصور في السلوك التكيفي المتضمن (المهارات الاجتماعية) وقصور في القدرة على التفاعل الاجتماعي نتيجة عوامل وراثية أو بيئية ، وتحدث خلال الفترة النمائية للفرد (أي منذ لحظة الإخصاب وحتى سن ١٨ عام) . وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المستجيب على اختبار الذكاء.

- **الإعاقة العقلية البسيطة Mild Intellectual Disability**

تم تعريف الإعاقة العقلية في الدليل التشخيصي والإحصائي عام ٢٠٠٠م في DSM-IV بأن الاعاقة العقلية البسيطة بأنها تشير الى الاطفال القابلين للتعلم والذين يتم وصفهم بأنهم يمتلكون قدرا من الذكاء ٥٠أو ٥٥ الى ٧٠ تقريبا مع قصور في السلوك التكيفي (Dolan , et al , 2006)

وتعرف الباحثة الاعاقة العقلية البسيطة إجرائيا بأنها : تشكل النسبة الكبرى من مجموع المعاقين عقليا الذين يعانون من قصور واضح في القدرات والوظائف العقلية مصاحبا لها قصور في المهارات الاجتماعية و يطلق عليهم الأفراد القابلين للتعلم Educable فهم قادرون على تعلم بعض المهارات الأكاديمية واكتساب بعض المهارات الاجتماعية التي تؤهلهم إلي الاندماج والانخراط في المجتمع ، وتتراوح درجة ذكاؤهم من (٥٠:٧٠) درجة ذكاء علي اختبار ستانفورد بنيه ، ويتراوح العمر الزمنى لهم (٩-١٢). من واقع السجلات الخاصة بهم بمدرسة التربية الفكرية

- **المهارات الاجتماعية Social Skills :**

هي مجموعة من الانماط السلوكية اللفظية وغير اللفظية التي يستجيب اليها الفرد من الآخرين (كالرفاق، الاخوة، الوالدين، المعلمين) التي تعمل كميكانيزم يحدد معدل تأثير الفرد في الآخرين داخل البيئة عن طريق التحرك نحوه أو بعيدا عما هو مرغوب أو غير مرغوب في البيئة الاجتماعية دون أن يسبب ذلك اذي أو ضررا للآخرين (Carledge & Milburn,2009)

وتعرف الباحثة المهارات الاجتماعية اجرائيا : قدرة المعاق عقليا القابل للتعلم علي اكتساب مجموعة من الانماط السلوكية الايجابية من خلال الألعاب الإلكترونية التي يمارسها ،و التي تتوافق مع المعايير المجتمعية وتساعده علي العيش باستقلالية و تمكنه من الاندماج والتكيف والتفاعل الايجابي مع المجتمع الذي يعيش فيه، والتي تساعده على مسايرة الحياة بشكل طبيعي بينه وبين الآخرين وتجنبه الوقوع في المشكلات الاجتماعية التي تعيق نموه الاجتماعي ،وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المستجيب علي مقياس المهارات الاجتماعية في الدراسة الحالية ، وأبعاده (التفاعل الاجتماعي – تكوين الصداقات – التعاون) .(إعداد الباحثة).

- **الألعاب الإلكترونية Electronic Games :**

يعرفها (Salan & Zimmerman, 2004) بأنها : عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة ،وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة .

وتعرف الباحثة الألعاب الالكترونية إجرائيا بأنها : جميع الألعاب التي يمارسها المعاق عقليا القابل للتعلم بأنواعها المختلفة التعليمية والترفيهية والقتالية وغير ذلك من الألعاب ؛ من خلال شاشات الكمبيوتر، الهواتف المحمولة ، الاجهزة الكفية ، التليفزيون إلي غير ذلك من الوسائط ، وقد تمارس بشكل فردي أو جماعي عبر الانترنت والغير متصلة بالإنترنت وتتميز بالعديد من المؤثرات الصوتية والبصرية المشوقة بالإضافة إلي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية والتي تؤثر علي قدراته وسلوكه ، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المعاق عقليا القابل للتعلم علي مقياس الألعاب الالكترونية ، وأبعاده (الألعاب التعليمية الإلكترونية – الألعاب القتالية (الأكشن / الحربية) الإلكترونية – طبيعة استخدام الألعاب الإلكترونية – مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية . (إعداد الباحثة).

محددات البحث:

١- **محددات منهجية :** اتبعت الباحثة في الدراسة الحالية المنهج (السببي المقارن) لملاءمته لطبيعة الدراسة .

٢- **محددات مكانية :** تم تطبيق الدراسة بمدرسة التربية الفكرية التابعة لإدارة غرب المنصورة ، ومدرسة التربية الفكرية التابعة لإدارة دكرنس التعليمية بمحافظة الدقهلية .

٣- **محددات زمانية :**تم تطبيق أدوات الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢١م

٤- **محددات بشرية :** تتكون عينة الدراسة من (٩٠) من التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (الذكور و الاناث) من تلاميذ المرحلة الابتدائية . تراوحت اعمارهم بين (٩-١٢).

٥- **محددات قياسية :**

- مقياس المهارات الاجتماعية للتلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (اعداد الباحثة) .
- مقياس الالعاب الالكترونية للتلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (اعداد الباحثة)

دراسات سابقة :

- **المحورالأول: دراسات تناولت المهارات الاجتماعية لدي فئة المعاقين عقليا (القابلين للتعلم).**

دراسة (**Avcioglu,2013**)، والتي هدفت إلى التحقق من فعالية التدريس باستخدام نمذجة الفيديو للطلاب ذوي العاقة العقلية على كيفية تحية الناس عندما يلتقي بهم، وتكونت عينة الدراسة من (٤) طلاب من ذوي الإعاقة العقلية بالمدرسة الابتدائية بأنقرة، وتراوحت أعمارهم الزمنية (١٠:١١) سنة، و استخدمت الدراسة المنهج التجريبي واستمارة جمع البيانات لتحديد أن الطالب اكتسب المهارة بمعدل مقبول، وأسفرت نتائج الدراسة إلى أن استخدام نمذجة الفيديو في تعليم الطلاب ذوي الإعاقة العقلية ساعدهم في اكتساب مهارة تحية الناس واستمرار استخدام الطالب لتلك المهارة في مختلف المواقف ومع كل الناس .

كما هدفت دراسة بروكس(**Brooks, at al 2015**) إلى الكشف عن الفروق بين نمط المشاركة الاجتماعية والكفاءة الاجتماعية بين طلاب الإعاقة الذهنية وطلاب الإعاقة الذهنية وطلاب صعوبات التعلم والطلاب العاديين والتحقق من مدى فاعلية الانشطة غير المدرسية الغير موجهه في تحسين المهارات الاجتماعية، وتكونت عينة الدراسة من (١١٧) طالباً تراوحت اعمارهم بين(٨_١١)سنة، (٤٠) طالباً لديهم إعاقة ذهنية، و (٥٣) طالباً لديهم صعوبات تعلم. و (٢٤) طالباً من العاديين ثم استخدمت أداة مقياس الانشطة ومقياس المهارات الاجتماعية، أظهرت النتائج أن **الانشطة غير المدرسية لها دور في تحسين المهارات الاجتماعية** لدى كل افراد العينة، وأن الطلاب ذوي الإعاقة الذهنية لديهم مهارات اجتماعية أقل من الطلاب العاديين، ومن طلاب ذوي صعوبات التعلم.

هدفت دراسة **منى معوض** (٢٠١٨) إلي تنمية بعض المهارات الاجتماعية (المبادرة التفاعلية، والاستجابة التفاعلية، والتعاون الاجتماعي) لدى عينة من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعليم، وذلك باستخدام القصص الاجتماعية، وتكونت عينة الدراسة من (٥) أطفال من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية للتعليم (٤ذكور، وأنثى)، وتراوحت أعمارهم بين(٩_١٢)سنوات ،وتم تطبيق مقياس المهارات الاجتماعية للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعليم وتم تطبيق المقياس على اطفال العينة بطريقة فردية . واتضح من نتائج الدراسة فاعلية برنامج الدراسة القائم على القصص الاجتماعية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى عينة الدراسة.

بينما هدفت **دراسة حسام عابد وفيوليت ابراهيم وسميرة النجار** (٢٠١٨) إلي تحسين كفاءة ذوي الإعاقة الفكرية في بعض المهارات الاجتماعية (التعاون، التصرف في المواقف الاجتماعية، وتوكيد الذات) الملتحقين بمدارس الدمج من خلال تعريضهم لبرنامج تدريبي، وتكونت عينة الدراسة من ٢٠ طفلا من ذوي الإعاقة الفكرية، وتضمنت الأدوات كلا من : اختبار المصفوفات المتتابعة

الملونة من إعداد (رافين وتقنين حسن، ٢٠١٦) ومقياس تقدير المهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية والبرنامج التدريبي اللذين أعدهما الباحث، وأسفرت النتائج عن تحسن المهارات الاجتماعية لدي المجموعة التجريبية، مقرنة بالضابطة بعد تطبيق البرنامج التدريبي .

- **المحول الثاني: دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية لدي فئة المعاقين عقليا (القابلين للتعلم).**

دراسة **نيكول كويك (٢٠١٤) Nicole Quick** بعنوان استخدام الايباد لتحسين المهارات الاكاديمية للطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة وتم تطبيق العينة علي الاطفال من سن (١١-١٢) سنة، وقام بإعداد برنامج يمكن للطلبة من استخدامه في المنزل وفي المدرسة حتي يتيح لهم أكبر قدر من النتائج وقد توصلت نتائج الدراسة إلي أهمية استخدام الايباد في عملية التعليم حيث أن الطلاب أظهروا أداء أفضل في الامتحانات واتاحت لهم فرصة البحث عن المعلومات بأنفسهم مع التشويق والاثارة.

هدفت دراسة **أميرة مشري (٢٠١٧)** الي الكشف عن أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكيةعلي التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري وذلك من خلال دراسة ميدانية علي عينة من أولياء التلاميذ بمدينة أم البواقي ، وتكونت العينة من ١٠٠ من أولياء التلاميذ ذكور واناث وقد توصلت الي نتائج أهمها :ان اغلب التلاميذ يستخدمون الالعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور أولياء الامور وان أغلب الاطفال يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء وأن الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر علي التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك الي الافراط في استخدام الالعاب

هدفت دراسة **عصام زيدان و ليلي عبد العظيم وأحمد المتولي (٢٠١٨)** إلي التعرف علي فاعلية برنامج تدريبي باستخدام الحاسب الآلي لتنمية التواصل اللفظى لدي المعاقين عقليا القابلين للتعلم ، وتكونت عينة البحث من (١٥) طفلا (٨ ذكور ، ٧ إناث) من المعاقين عقليا القابلين للتعلم ، والذين يتراوح معامل ذكائهم ما بين (٥٠-٧٠) درجة علي مقياس ستانفورد- بنيه ، ولديهم قصورفي التواصل اللفظى ، واستخدم الباحثون مقياس ستانفورد بنيه للذكاء " الصورة الرابعة " ، واعدوا استمارة جمع البيانات الأولية للأطفال المعاقين عقليا ، وقائمة ملاحظة التواصل اللفظي للأطفال المعاقين عقليا ، والبرنامج التدريبي لتحسين التواصل الفظي للأطفال المعاقين عقليا وتوصلت نتائج البحث إلي فاعلية برنامج تدريبي باستخدام الحاسب الالي في تنمية مهارات التواصل اللفظي لدي المعاقين عقليا أعضاء المجموعة التجريبية ، كما استمر التحسن بعد مرور شهرين ونصف من انتهاء تطبيق البرنامج .

هدفت دراسة **المالكي (٢٠٢٠)** إلي التعرف علي واقع توظيف التعليم الالكتروني للطلبة ذوي الاعاقة الفكرية ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي ، وتكونت عينة الدراسة من (١٧١) معلما ومعلمة للطلبة ذوي الاعاقة الفكرية ، وأشارت نتائج الدراسة إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية لاختلاف سنوات الخبرة، وجاءت الفروق لصالح ذوي الخبرة الأقل من (٥) سنوات ، بالإضافة إلي وجود فروق ذات دلالة احصائية لأثر البرامج التدريبية في الحاسب الآلي ، وجاءت لصالح من تلقوا برامج تدريبية في مجال الحاسب الآلي ، وأظهرت وجود فروق ذات دلالة احصائية لأثر الدورات التدريبية في مجال التقنية في التعليم ن وجاءت لصالح من سبق لهم الالتحاق بدورات تدريبية تعني بالتقنية .

تعقيب عام علي الدراسات السابقة:

وهديا بما تقدم من لستعراض للدراسات السابقة يتضح أنها تختلف فيما بينها من حيث الهدف والمنهج والأدوات المستخدمة، وبشكل عام فقد ساعدت هذه الدراسات الباحثة علي ما يلي :

- تحديد الهدف من الدراسة الحالية.
- توضيح المفاهيم الأساسية للدراسة .
- اختيار مجتمع الدراسة فقد أفادت الدراسات السابقة في اختيار مجتمع الدراسة وهم المعاقين عقليا (القابلين للتعلم) وأيضا عينة الدراسة والتي ركزت علي مرحلة الطفولة المتأخرة من سن (٩-١٢) سنة.
- صياغة تساؤلات وفروض الدراسة بشكل علمي يحقق أهداف الدراسة.
- تحديد المناهج والأساليب المستخدمة في الدراسة.
- مثلت الدراساتالعربية والاجنبية بالنسبة لمحاور الدراسة رصيدا علميا زاخرا استمدت منه الباحثة الرؤية العلمية السليمة لدراسة أثر الالعاب الالكترونية في تحسين بعض المهارات الاجتماعية لدي المعاقين عقليا القابلين للتعلم.

فروض البحث:

١- توجد علاقة دالة إحصائيا بين درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية علي مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم علي مقياس المهارات الاجتماعية .

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية علي مقياس المهارات الاجتماعية تعزي لمتغير الجنس وعدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية .

٣- توجد فروق دالة إحصائيا تعزى لمتغير مستوى تعليم الأم/ الأب بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية علي مقياس المهارات الاجتماعية وخرجت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات .

إجراءات البحث :

منهج البحث :

اعتمدت الدراسة الحالية علي المنهج السببي المقارن وذلك لملاءمته لطبيعة الدراسة.

ويتضمن المتغيرات الآتية :

- المتغير المستقل : الألعاب الالكترونية .
- المتغير التابع : المهارات الاجتماعية
- المتغيرات المضبوطة : العمر الزمني ، درجة الذكاء ، الجنس

عينة البحث :

تكونت عينة الدراسة الحالية من (٩٠) تلميذ وتلميذة من فئة المعاقين عقليا القابلين للتعلم ؛ بمدرسة التربية الفكرية بالمنصورة ، ومدرسة التربية الفكرية بدكرنس التعليمية بمحافظة الدقهلية ، ممن يتراوح معامل ذكائهم ما بين (٥٠- ٧٠) درجة علي مقياس ستانفورد ، ويتراوح عمرهم الزمني من (٩ – ١٢) عاما ، وقد قسمت العينة إلي :مجموعة تمارس الألعاب الالكترونية :وعددهم ٦٠ تلميذ وتلميذة (٣٢) من التلاميذ الذكور ، (٢٨) من التلاميذ الإناث ومجموعة لا تمارس الألعاب الالكترونية : وعددهم ٣٠ تلميذ وتلميذة (١٥) من التلاميذ الذكور ، (١٥) من التلاميذ الإناث .

أدوات البحث :

أولاً: مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للتلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة).

تتكون مقياس استخدام الألعاب الالكترونية لدى المعاقين عقليا القابلين للتعلم من (٦٥) مفردة ، موزعة علي (٤) أبعاد ، وأمام كل مفردة (٣) بدائل ؛ هي : (غالبا ، أحيانا ، نادرا) يختار المفحوص بديلا واحدا فقط من بينهم ، ويتم التصحيح وفقا لطريقة ليكرت الثلاثية (٣، ٢، ١) حيث يعطي للبديل ويعطي البديل (غالبا) ثلاث درجات ، والبديل (أحيانا) درجتين، والبديل (نادرا) درجة واحدة ، وذلك في حالة المفردات الموجبة ؛ أما في حالة المفردات السالبة فيعطي للبديل (غالبا) درجة واحدة ، والبديل (أحيانا) درجتين ، والبديل (نادرا) ثلاث درجات.

صدق مقياس الألعاب الالكترونية :

١- الصدق التلازمى (صدق المحك):

تم إيجاد الصدق التلازمى لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة) بحساب معامل الارتباط بين درجات (30) ولى أمر على هذا المقياس ودرجاتهم على مقياس الألعاب الالكترونية (إعداد: لينه عبد المهدي صوالحة)، وكانت النتائج كما يوضحها جدول (١) على النحو الآتى:

جدول (١)

معاملات الارتباط بين مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم "إعداد الباحثة" (الأبعاد والدرجة الكلية) ومقياس الألعاب الالكترونية"المحك" (الأبعاد والدرجة الكلية)

مقياس الباحثة / المحك	الألعاب التعليمية الالكترونية	الألعاب القتالية الالكترونية	طبيعة استخدام الألعاب الإلكترونية	مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية	الدرجة الكلية للقائمة
السلوك الاجتماعي	**0.493**	**0.476**	**0.434**	**0.632**	**0.577**
السلوك المدرسي	**0.517**	**0.421**	**0.534**	**0.425**	**0.583**
الدرجة الكلية للمحك	**0.537**	**0.427**	**0.476**	**0.589**	**0.619**

يتضح من نتائج جدول (١) أن جميع قيم معاملات ارتباط مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم إعداد الباحثة (الأبعاد والدرجة الكلية) بمقياس الألعاب الإلكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية) كانت موجبة ودالة عند مستوي دلالة (0.01)؛ حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط بين(0.421) و(0.632) ويدل ذلك على وجود علاقة جيدة ومهمة بين درجة الأبعاد المتناظرة للمقياسين وكذلك الدرجة الكلية، ويتضح من ذلك قدرة درجات أولياء الأمور على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة) فى التنبؤ بالأداء الحالى على محك آخر تستخدم فيه السمة موضع الاهتمام.

ثبات مقياس الألعاب الإلكترونية :

١- الثبات بطريقة إعادة التطبيق:

تم التحقق من ثبات مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم عن طريق إعادة تطبيقه على عينة تكونت من (30) ولى أمر، وكان الفاصل الزمني بين التطبيقين (15) يومًا، وجاءت النتائج كما هى موضحة بجدول (٢) على النحو الآتى:

جدول (٢): معاملات الثبات ومستوى الدلالة عند إعادة التطبيق لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (الأبعاد، والدرجة الكلية)

البعد	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		قيمة معامل الارتباط بين التطبيقين
	المتوسط	الانحراف المعيارى	المتوسط	الانحراف المعيارى	
الألعاب التعليمية الإلكترونية	**35.37**	**3.643**	**35.13**	**3.037**	**0.843****
الألعاب القتالية الإلكترونية	**32.07**	**3.248**	**31.40**	**3.430**	**0.790****
طبيعة استخدام الألعاب الإلكترونية	**40.17**	**4.713**	**40.30**	**4.070**	**0.889****
مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية	**32.30**	**4.380**	**32.73**	**3.805**	**0.909****
الدرجة الكلية للمقياس	**139.90**	**12.324**	**139.30**	**10.144**	**0.862****

**** تعنى أن الارتباط دال عند مستوى دلالة** (0.01).

يتضح من نتائج جدول (٢) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثانى لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (الأبعاد والدرجة الكلية) موجبة ودالة عند مستوى دلالة (0.01)، حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط بين (0.790) و (0.909) مما يدل على وجود علاقة قوية وشبه تامة بينهما، وتمتع المقياس بدرجة عالية من الثبات.

ثانياً: مقياس المهارات الاجتماعية للتلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة).

يتكون مقياس المهارات الاجتماعية لدى المعاقين عقليا القابلين للتعلم من (٤٤) مفردة ، موزعة علي (٣) أبعاد ، وأمام كل مفردة (٣) بدائل ؛ هي : (غالبا ، أحيانا ، نادرا) يختار المفحوص بديلا واحدا فقط من بينهم، يتم تصحيح القائمة وفقا لطريقة ليكرت الثلاثية (٣، ٢، ١) حيث تتم الاجابة علي كل مفردة باختيار بديل واحد من ثلاثة بدائل (غالبا ، أحيانا ، نادرا) ويعطي البديل (غالبا) ثلاث درجات ، والبديل (أحيانا) درجتين، والبديل (نادرا) درجة واحدة ، وذلك في حالة المفردات الموجبة ؛ أما في حالة المفردات السالبة فيعطي للبديل (غالبا) درجة واحدة ، والبديل (أحيانا) درجتين ، والبديل (نادرا) ثلاث درجات وبالتالي تتراوح درجات المقياس ما بين (٤٤ – ١٣٢) ، حيث تشير الدرجة المنخفضة إلي ضعف المهارات الاجتماعية .

صدق مقياس المهارات الاجتماعية :

١. الصدق التلازمى (صدق المحك):

تم إيجاد الصدق التلازمى لمقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة) بحساب معامل الارتباط بين درجات (30) ولى أمر على هذا المقياس ودرجاتهم على مقياس ماتسون للمهارات الاجتماعية للأطفال (إعداد: جمال الخطيب ومنى الحديدي)، وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٣) على النحو الآتى:

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين مقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم "إعداد الباحثة" (الأبعاد والدرجة الكلية) ومقياس ماتسون للمهارات الاجتماعية للأطفال "المحك" (الأبعاد والدرجة الكلية)

مقياس الباحثة / المحك	التفاعل الاجتماعي	تكوين الصداقات	التعاون	الدرجة الكلية للقائمة
السلوك الاجتماعي المناسب	**0.701**	**0.757**	**0.716**	**0.765**
التوكيد الذاتي غير المناسب	**0.756**	**0.713**	**0.734**	**0.777**
الثقة الزائدة بالنفس	**0.558**	**0.513**	**0.470**	**0.436**
التمرد/ السلبية/الانسحاب	**0.608**	**0.577**	**0.646**	**0.645**
التهور/ العدوانية	**0.868**	**0.835**	**0.819**	**0.889**
الدرجة الكلية للمحك	**0.789**	**0.795**	**0.800**	**0.839**

يتضح من نتائج جدول (٣) أن جميع قيم معاملات ارتباط مقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم إعداد الباحثة (الأبعاد والدرجة الكلية) بمقياس ماتسون للمهارات الاجتماعية للأطفال(الأبعاد والدرجة الكلية) كانت موجبة ودالة عند مستوي دلالة (0.01)؛ حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط بين(0.436) و(0.889) ويدل ذلك على وجود علاقة جيدة ومهمة وقوية بين درجة الأبعاد المتناظرة للمقياسين وكذلك الدرجة الكلية، ويتضح من ذلك قدرة درجات أولياء الأمور على مقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (إعداد الباحثة) فى التنبؤ بالأداء الحالي على محك آخر تستخدم فيه السمة موضع الاهتمام

ثبات مقياس المهارات الاجتماعية :

١. بطريقة إعادة التطبيق:

تم التحقق من ثبات مقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم عن طريق إعادة تطبيقه على عينة تكونت من (30) ولى أمر، وكان الفاصل الزمني بين التطبيقين (15) يومًا، وجاءت النتائج كما هى موضحة بجدول (٤) على النحو الآتى:

جدول (٤):

معاملات الثبات ومستوى الدلالة عند إعادة التطبيق لمقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (الأبعاد، والدرجة الكلية)

البعد	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		قيمة معامل الارتباط بين التطبيقين
	المتوسط	الانحراف المعيارى	المتوسط	الانحراف المعيارى	
التفاعل الاجتماعي	**29.20**	**6.037**	**29.57**	**5.131**	**0.916****
تكوين الصداقات	**29.47**	**5.457**	**30.13**	**5.097**	**0.877****
التعاون	**31.37**	**5.672**	**31.80**	**5.061**	**0.913****
الدرجة الكلية للمقياس	**90.03**	**16.243**	**91.50**	**15.211**	**0.903****

**** تعنى أن الارتباط دال عند مستوى دلالة** (0.01).

يتضح من نتائج جدول (٤) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثانى لمقياس المهارات الاجتماعية للمعاقين عقليًا القابلين للتعلم (الأبعاد والدرجة الكلية) موجبة ودالة عند مستوى دلالة (0.01)، حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط بين (0.877) و (0.916) مما يدل على وجود علاقة قوية وشبه تامة بينهما، وتمتع المقياس بدرجة عالية من الثبات.

خطوات البحث :

١- مراجعة التراث السيكولوجي والاطر النظرية، والاطلاع علي الدراسات والبحوث العلمية ذات الصلة بموضوع الدراسة .

٢- تم عمل دراسة استطلاعية من خلال المقابلة الشخصية مع معلمين وأولياء أمور التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم للتعرف علي طبيعة استخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية ، ونوعية الألعاب ، وأوقات ممارستها وتم تقديم شرح عن أهداف الدراسة وأغراضها لأفراد عينة الدراسة.

٣- إعداد أدوات الدراسة ، والتحقق من خصائصها السيكومترية .

٤- تطبيق مقياس استخدام الألعاب الالكترونية ، لتحديد واختيار عينة الدراسة من الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم بمدرسة التربية الفكرية التابعة لادارة غرب المنصورة ، ومدرسة التربية الفكرة التابعة لإدارة دكرنس ، ممن تراوحت أعمارهم ما بين (٩- ١٢) عاماً.

٥- تم تقسيم أفراد العينة إلي مجموعتين (مجموعة تمارس الألعاب الالكترونية ، ومجموعة لا تمارس الألعاب الالكترونية).

٦- تم تطبيق مقياس المهارات الاجتماعية علي أفراد العينة .

٧- تجميع البيانات وتدقيقها ، ومعالجتها إحصائيا لاختبار صحة الفروض ،باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS).

٨- مناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها في ضوء الإطار النظري ، وما توصلت إليه الدراسات السابقة

٩- تقديم بعض التوصيات ، والبحوث المقترحة في ضوء نتائج الدراسة الحالية .

نتائج البحث :

نتائج الفرض الأول :

ينص الفرض الأول على أنه :"**توجد علاقة دالة إحصائياً بين درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس المهارات الاجتماعية ودرجاتهم على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية**"

للتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون Pearson Correlation، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (٥) وذلك على النحو الآتي:

جدول (٥)

معاملات الارتباط بين درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس المهارات الاجتماعية ودرجاتهم على الدرجة الكلية لمقياس استخدام الألعاب الإلكترونية

مقياس المهارات الاجتماعية مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية	التفاعل الاجتماعي	تكوين الصداقات	التعاون	الدرجة الكلية للقائمة
الدرجة الكلية للمقياس	**0.702****	**0.190**	**0.708****	**0.696****

يتضح من نتائج جدول (٥) أن هناك علاقة **طردية (موجبة)** بين درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس المهارات الاجتماعية ودرجاتهم على مقياس الألعاب الإلكترونية؛ حيث تراوحت قيم معامل ارتباط بيرسون من (0.527) إلى (0.748) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوي دلالة (0.01).

نتائج الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على أنه: **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مقياس المهارات الاجتماعية تعزي لمتغيري (النوع).**

وللتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent Samples T - Test -)، لمعرفة ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث من

الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مقياس المهارات الاجتماعية، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (٦)على النحو الآتي:

جدول (٦):

قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات الذكور والإناث من الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مقياس المهارات الاجتماعية

البعد	النوع	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوي الدلالة
التفاعل الاجتماعي	ذكر	**32**	**24.47**	**3.464**	**11.802-**	**58**	**0.01**
	أنثي	**28**	**34.43**	**3.011**			
تكوين الصداقات	ذكر	**32**	**26.06**	**4.649**	**7.031-**		**0.01**
	أنثي	**28**	**33.36**	**3.118**			
التعاون	ذكر	**32**	**27.63**	**4.470**	**7.840-**		**0.01**
	أنثي	**28**	**35.64**	**3.257**			
الدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية	ذكر	**32**	**78.16**	**11.654**	**9.835-**		**0.01**
	أنثي	**28**	**103.43**	**7.476**			

يتضح من نتائج جدول (٦) أنه توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور والإناث من الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في جميع أبعاد مقياس المهارات الاجتماعية والدرجة الكلية **في اتجاه الإناث** (المتوسط الأعلى)، حيث جاءت جميع **قيم (ت)** دالة إحصائيًا عند مستوي دلالة (0.01) ودرجة حرية (58).

نتائج الفرض الثالث:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مقياس المهارات الاجتماعية تعزي لمتغير مستوى تعليم الوالدين (أقل من بكالوريوس – بكالوريوس – دراسات عليا).

للتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة **اختبار كروسكال والس (Kruskal-Wallis Test) للمقارنة بين الثلاث مجموعات (مجموعات مستقلة) فى درجاتهم** على مقياس المهارات الاجتماعية،). ولتحديد اتجاه هذه الفروق؛ قامت الباحثة بالمقارنات المتعددة (البعدية) Multiple Compression (Post Hoc) باستخدام اختبار (***Mann-Whitney***) وجاءت النتائج كما بجدول (٧).

جدول (٧)

قيمتا U و z ودلالتها لاختبار مان ويتني (Mann-Whitney Test) للفرق بين متوسطى رتب درجات أزواج المجموعات وفقاً لمتغير مستوى تعليم الوالدين في أبعاد مقياس المهارات الاجتماعية والدرجة الكلية

البعد	تعليم الوالدين	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	مستوي الدلالة
التفاعل الاجتماعي	أقل من بكالوريوس	40	22.56	902.50	82.5	-3.159	0.01
	بكالوريوس	11	38.50	423.50			
	أقل من بكالوريوس	40	20.81	832.50	12.5	-4.335	0.01
	دراسات عليا	9	43.61	392.50			
	بكالوريوس	11	7.91	87.00	21.0	-2.181	0.05
	دراسات عليا	9	13.67	123.00			
تكوين الصداقات	أقل من بكالوريوس	40	22.69	907.50	87.5	-3.045	0.01
	بكالوريوس	11	38.05	418.50			
	أقل من بكالوريوس	40	21.09	843.50	23.5	-4.056	0.01
	دراسات عليا	9	42.39	381.50			
	بكالوريوس	11	9.45	104.00	38.0	-0.883	0.377 غير دالة
	دراسات عليا	9	11.78	106.00			
التعاون	أقل من بكالوريوس	40	22.28	891.00	71.0	-3.426	0.01
	بكالوريوس	11	39.55	435.00			
	أقل من بكالوريوس	40	20.90	836.00	16.0	-4.252	0.01
	دراسات عليا	9	43.22	389.00			
	بكالوريوس	11	9.77	107.50	41.5	-0.613	0.540 غير دالة
	دراسات عليا	9	11.39	102.50			
الدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية	أقل من بكالوريوس	40	22.03	881.00	61.0	-3.645	0.01
	بكالوريوس	11	40.45	445.00			
	أقل من بكالوريوس	40	20.68	827.00	7.0	-4.472	0.01
	دراسات عليا	9	44.22	398.00			
	بكالوريوس	11	8.59	94.50	28.5	-1.605	0.108 غير دالة
	دراسات عليا	9	12.83	115.50			

يتضح من نتائج جدول (٧) أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات أزواج المجموعات وفقاً لمتغير مستوى تعليم الوالدين (أقل من بكالوريوس – دراسات عليا)، (أقل من بكالوريوس – بكالوريوس) في جميع أبعاد مقياس المهارات الاجتماعية والدرجة الكلية لصالح مستوى التعليم (دراسات عليا) و(بكالوريوس) على الترتيب (متوسط الرتب الأعلى)؛ حيث جاءت جميع قيم (Z) دالة إحصائياً عند مستويي دلالة (0.01)، **أما بالنسبة لمستوى التعليم** (بكالوريوس – دراسات عليا) فلا توجد فروق دالة إحصائيًا بين هذين المستوين في جميع أبعاد مقياس المهارات الاجتماعية والدرجة الكلية؛ حيث جاءت قيم (z) غير دالة إحصائياً. **باستثناء بعد التفاعل الاجتماعي** فكانت بينهما فروق لصالح مستوى التعليم **(دراسات عليا)** متوسط الرتب الأعلى = 13.67؛ حيث جاءت قيمة (Z= 2.181) دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (0.05)

تفسير النتائج ومناقشتها :

أشارت نتائج الفرض الأول إلي توجد علاقة دالة إحصائياً بين درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس المهارات الاجتماعية ودرجاتهم على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء خصائص المعاق عقليا القابل للتعلم وما توفره هذه الألعاب الالكترونية وتقدمه من محاكاه للمهارات والمواقف الاجتماعية اليومية والخبرات الواقعية التى يحتاجها ذوى الاعاقة العقلية بصفة خاصة في صورة ألعاب ذات مؤثرات صوتية وبصرية جذابة وما توفر له أيضا من تعزيز فوري أثناء اللعب ، وما تتصف به من تفاعليه بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها الألعاب الالكترونية إذ تتيح بيئة الألعاب الالكترونية أمامهم الفرصة لممارسة السلوك والمواقف الاجتماعية في بيئة افتراضية شبه واقعية مما يسهم في انعكاس ذلك في سلوكهم وتطوير مهاراتهم وقدراتهم .

كما تعزو الباحثة أيضا هذه النتيجة إلي نظرية التعلم الاجتماعي، والتي تشير إلي أن تقديم نماذج للسلوك الاجماعي يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى السلوك الاجتماعى المهارات الاجتماعية لدي الفرد .وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة كوبي ولارسون Kubey & Larson (2014)

وأشارت نتائج الفرض الثاني علي انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مقياس المهارات الاجتماعية تعزي لمتغيري (النوع)لصالح الاناث وتفسر الباحثة هذه النتيجة بأن الاناث دائما ما يميلون إلي اللعب في البيئات المألوفة واللعب بألعاب هادئة تتناسب مع ميولهم وأذواقهم كألعاب المطبخ والأزياء وبناء البيوت وتصميم الأثاث والملابس والاكسسوارات وألعاب الدمى وهذا النوع من الالعاب يسهل توافرها

وممارستها على أرض الواقع وهذا بالطبع يؤثر علي مستوي مهاراتهم الاجتماعية ؛ فهن أكثر انجذابا للنشاطات التي تنمي التفاعل الاجتماعي والعلاقات الاجتماعية علي عكس الذكور التي تجذبهم ألعاب الاكشن والألعاب ذات طابع العنف والحركات السريعة ، وألعاب السرعة وهذا يتوافق مع ما أكده موبيريك (Mubireek (2003 .

وأشارت نتائج الفرض الثالث علي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مقياس المهارات الاجتماعية تعزي لمتغير مستوى تعليم الوالدين (أقل من بكالوريوس – بكالوريوس – دراسات عليا) لصالح مستوى التعليم (دراسات عليا) و(بكالريوس) علي الترتيب (متوسط الرتب الأعلى) حيث جاءت جميع قيم (Z) دالة إحصائياً عند مستويي دلالة (0.01) وتعزو الباحثة ذلك إلي أنه مع ارتفاع المتسوي التعليمي لأولياء الأمور ترتفع درجة الوعي وتقدير تأثير هذه الألعاب الالكترونية علي الأطفال والمتابعة المستمرة للتغيرات التي من الممكن أن تطرأ علي سلوكهم، وهذ ا يتوافق مع دراسة مريم قويدر (٢٠١٢) .

توصيات البحث :

انطلاقاً مما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج ، توصي الباحثة بما يلي :

- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيا يشاهدونه أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية وتفاعلية مع ألعابهم
- تقنين ساعات لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم.
- ينبغي علي الوالدين المشاركة الفعلية مع أطفالهم أثناء اختيار الألعاب الالكترونية.
- تشجيع الأطفال علي ممارسة الرياضة أكثر من انشغالهم بالألعاب ، وتعويده منذ الصغر علي ممارسة التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه ، كما تخرج الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد.
- ارشاد أولياء الأمور إلي أن هناك ما يسمى " الانترنت الآمن " يمكن الاشتراك به من خلال شركات الاتصالات .

دراسات مقترحة :

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج يمكن للباحثة اقتراح عدد من البحوث المرتبطة بنتائج الدراسة ؛ وتتمثل في الآتي :

١. إجراء دراسة عن الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالصحة النفسية لدي الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم

٢. إجراء دراسات حول أثر استخدام الألعاب الالكترونية علي العمليات المعرفية لدي الفئات المختلفة .

٣. إجراء دراسات تتعلق بأهمية دمج الألعاب الإلكترونية بعملية التعليم .

المراجع :

١. إبراهيم عبد الفتاح إبراهيم (٢٠١٠) . استخدام القصص الاجتماعية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدي الاطفال ذوي الأوتيزم ، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، كلية التربية ، جامعة بنها .

٢. أحمد جمال الشيخ ديب (٢٠٢٠) : آثار جائحة كورونا علي الكفاءة الاجتماعية لدي الطلاب ذوي الاعلاقة ، **المجلة العربية لعلوم الاعاقة و الموهبة** ، المجلد الخامس ، العدد (١٥) ، يناير ٢٠٢٠.

٣. حسام عطية عابد ؛ فوليت فؤاد ابراهيم ؛ ، سميرة أبو الحسن النجار (٢٠١٨) . برنامج تدريبي لتحسين المهارات الاجماعية لدي الأطفال المعاقين عقليا في مدارس الدمج . المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية – **المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية** – مصر ١٦، ٧٣-١١٠ .

٤. حسين الجارودى (٢٠١١) . **استخدام الحاسوب والأجهزة مع الأفراد غير العاديين** (ترجمة : عبد العزيز السرطاوي ، أيمن خشان ، ووائل أبو جودة) دبي ، دار القلم ، الامارات العربية المتحدة .

٥. عصام محمد زيدان ، وليلي عبد العظيم و أحمد محمد ابراهيم (٢٠١٨) فاعلية برنامج تدريبي باستخدام الحاسب الالي لتنمية التواصل اللفظي لدي المعاقين عقليا القابلين للتعلم ، **مجلة القراءة والمعرفة** ، جامعة عين شمس _كلية التربية – الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة .٩١-١٢٥

٦. عمر بن الخطاب خليل عبد اللطيف (٢٠٠٣) . التخلف العقلي – تعريفه – تصنيفاته – أساليب تشخيصه ، **مؤتمرات هيئات رعاية الفئات الخاصة والمعوقين** ، العدد (٧٦) .

٧. مريم القويدر (٢٠١٢)، أثر الألعاب الالكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين ، **رسالة ماجستير منشورة** ، الجزائر .

٨. مريم خميس هباش المالكي (٢٠٢٠) . واقع توظيف التعليم الالكتروني في العملية التعليمية للطلبة ذوي الاعاقة الفكرية من وجهة نظر المعلمين . **المجلة العربية لعلوم الاعاقة والموهبة** ، ع (١١) ، ص ٥١-٨٦ .

٩. مسفر العجمي ومريم الشبراوي و السيد الخميسي (٢٠١٨) . الفروق في الشعور بالوحدة النفسية والاكتئاب لدي مرتفعي ومنخفضي المهارات الاجتماعية من الأطفال ذوي الاعاقة الذهنية بدرجة بسيطة ، **مجلة الطفولة العربية** ، العدد (٢٧) ، الكويت .

١٠.منى وحيد سعد معوض (٢٠١٨) . استخدام القصص الاجتماعية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدي عينة من الاطفال المعاقين القابلين للتعلم ، **مجلة كلية التربية** ، جامعة بنها ، مجلد (٢٩) ، العدد (١١٥) .

11. American Psychiatric Association.(2013) **Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders (5th ed**). Washington ,DC : American Psychiatric Association.
12. Avcioglu,H.(2013) the Instructional Programs Based on Self – Management Strategies in Acquisition of Social Skills by the Children with Intellectual Disabilities . *Educational Sciences :* **Theory and Practice,** 12 (1) , 345 – 351 .
13. Brooks , B-A, Floyd , F, Robins , D-L , &Chan , W.Y. (2015) Extracurricular Activities And The Development Of Social Skills In Children With Intellectual And Specific Learning Disabilities **Journal Of Intellectual Disability Research** , 59(7), 678-687.
14. Carledge , D., & Milburn , J.A.(2009) . **Teaching Social Skills to Children** . Boston , Allyn & Bacon .
15. Dolan , R.P, Murray , E.A.& Strongman , N. (2006) Mathematics Instruction And Assessment For Middle School Students In The Margins : Students With Learning Disabilities Students With Mild Mental Retardation And Students Who Are English Language Learners . **A Literature Review Prepared For The New England** Compact Enhanced Assessment System (TMAS) Crown University .
16. Kubey , R., & Larson, R. (2014). The use and experience of the new video media among children and adolescents .communication research, 17, p.107 – 130.
17. McGonigal (2011) . implementation of new technology for persons with mental retardation and the importance of staff education. **International Journal of Rehabilitation Research**, 21, 68-155.

18. Mubireek, K. (2003). Gender – oriented vs. gender-neutral comuter games in education. Dissertaion. The Ohio State University Press.
19. **National Information Center for Children and Youth With Disabilities (2002) Mental Retardation .**
20. Nicole Quick . (2014). Using ipads to improve academic gains for students – with disabilities University of Rochester Rochester , USA.