أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال في المرحلة العمرية من (٦-٩) سنوات في مدينة جدة

The Impact of Electronic Games on the Social Skills of Children Aged (6-9) Years in the City of Jeddah

إعداد

نورة عبدالله عبدالرحمن اللويحان

Noura Abdullah Abdulrahman 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 Saleh Mahmoud

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

Doi: 10.21608/jacc.2024.389828

استلام البحث ٣٠/ ٧ /٢٠٢٤

قبول النشر ٣٠/ ٨ /٢٠٢٤

اللويحان، نورة عبدالله عبدالرحمن ومحمود، خالد صالح صالح (٢٠٢٤). أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال في المرحلة العمرية من (٦-٩) سنوات في مدينة جدة . ***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٧(٣٠) ، ٧٧ – ١٠٦.

http://jacc.journals.ekb.eg

أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال في المرحلة العمرية من (٦-٩) سنوات في مدينة جدة

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال في المرحلة العمرية من (٦-٩) سنوات، أعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي، والعينة العشوائية البسيطة من ١١ مدرسة إبتدائية حكومية وأهلية في مدينة جدة، وتم إختيار(٨٣) طفلاً من أطفال الصف الأول والثاني والثالث إبتدائي من عمر (٦-٩) سنوات ذكور وإناث، وأمهات الأطفال عددهم(٤٥٧) أماً، والأداة مقياس يطبق لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية موجه نحو أطفال الصف الأول والثاني والثالث إبتدائي ذكور وإناث من عمر (٦-٩) سنوات وتوصلت النتائج إلى وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية الذين عمرهم (٦-٩) سنوات، وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية الذين عمرهم (٦-٩) سنوات ، التوصيات متابعة الوالدين والأسرة 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 وأخلاقيات مجتمعهم.

الكلمات المفتاحية: مهارة العلاقات الاجتماعية، مهارة توكيد الذات، مدارس الطفولة المبكرة، الصفوف الاولية، الأجهزة اللوحية.

Abstract:

This study aimed to determine the impact of electronic games on the social skills of children aged (6-9) years. The descriptive analytical method and a simple random sample of 11 public and private elementary schools in Jeddah city. A total of 83 children from the first, second, and third grades, aged (6-9) years, both males and females, were selected, along with 457 mothers. A measurement scale was applied to measure the impact of electronic games on social skills targeted toward first, second, and third-grade children aged (6-9) years. The results indicated a significant correlation between electronic games and social relationship skills of primary grade children aged (6-9) years, as well as a significant correlation between electronic games and self-affirmation skills of primary grade children aged

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

(6-9) years. The recommended that parents and families should monitor the content of electronic games for primary grade children to help develop their social skills, set a specific time limit for playing games not exceeding two hours per day, and involve them in choosing suitable electronic games based on their age, religion, and community ethics.

Keywords: Social Relationship Skills, Self-Affirmation Skills, Early Childhood Schools, Primary Grades, Tablets.

مقدمة:

ترى الدراسة أن مرحلة الطفولة مرحلة مهمة تؤثر على 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 من عمر (٦-٩) سنوات تؤثر على شخصياتهم، وتحسن نموهم الاجتماعي وتعود بالنفع إذا تم اختيارها عن دراسة وبطريقة سليمة وبالتالي لها دور كبيرفي التأثير على مهاراتهم وخاصة الاجتماعية.

وتعتبرالدراسة أن المهارات الاجتماعية مهمة لأطفال الصفوف الأولية من عمر (٦-٩) سنوات 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 كمهارة العلاقات الاجتماعية، ومهارة توكيد الذات 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 من عمر (٦-٩) سنوات.

ISSN: *2537-0812* eISSN : *2537-0863*

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 من عمر (٦-٩) سنوات 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 بتنشئتهم اجتماعيا بخطط وبرمج مقصودة .

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

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 تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية فقط وتحديداً سوف تختص بدراسة مهارة العلاقات الاجتماعية، ومهارة توكيد الذات 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

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

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 أطفال الصفوف الأولية الإبتدائية، فممارستهم 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: **ما أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال في المرحلة العمرية من (٦-٩) سنوات ؟**

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

١- الإهتمام بتأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية عمر (٦-٩) سنوات في المجتمع السعودي عامة ومدينة جدة خاصة، فلم تعد الألعاب الإلكترونية للتسلية فقط وإنما لها تأثير على مهارة العلاقات الاجتماعية، ومهارة توكيد الذات للأطفال.

٢- أهمية المرحلة العمرية التي يطبق عليها البحث وهي أطفال الصفوف الأولية 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 من عمر (٦-٩) سنوات تسليتهم وإمتاعهم، وضرورة مواكبتهم للتطور التكنولوجي، ودورها الكبير بالتأثيرعلى مهاراتهم.

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

أهداف الدراسة:

يتمثل الهدف الرئيسي في التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال في المرحلة العمرية من (٦-٩) سنوات**.**

ويتفرع من هذا الهدف الأهداف الفرعية التالية :

١- التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمرية من(٦-٩)سنوات.

٢- التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمرية من(٦-٩)سنوات.

فروض الدراسة :

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

يتمثل الفرض الرئيسي في أنه: توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمريةمن(٦-٩) سنوات.

ويتفرع من هذا الفرض الفروض الفرعية التالية :

١- توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمريةمن(٦-٩)سنوات.

٢- توجد علاقة إرتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمريةمن(٦-٩)سنوات.

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 أطفال 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 العلاقات الاجتماعية ومهارة توكيد الذات.

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.

٣-مفهوم مهارة العلاقات الاجتماعية:

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

تعرف مهارة العلاقات الاجتماعية بأنها عندما يكون طفلين أو أكثر في موقف معين وكل منهم مهتم بسلوك الآخر، ويمكن تجديد سلوك الأطفال خلال تلك العلاقة الاجتماعية وهذه خاصية للعلاقات الاجتماعية حتى لو اختلف محتوى العلاقة وأصبح هناك عداوة أو صداقة أو شهرة أومنافسة أوصراع.(قطيب، ٢٠٢١، ١٢)

ترى الدراسة بأن مهارة العلاقات الاجتماعية تنشأ بين أطفال الصفوف الأولية عندما يهتمون ببعضهم البعض وخاصة لمن هم في مرحلتهم العمرية، وتنمو وتزدهر تلك العلاقة لمن هم مكتسبين آداب السلوك ومعايير وتقاليد المجتمع التي تعلموها من الأسرة حتى يكونون مقبولين في مجتمعهم.

تعرف مهارة العلاقات الاجتماعية إجرائيا في هذه الدراسة :

بأنها المهارات التي يكتسبها أطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمريةمن(٦-٩)سنوات أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية والتي من خلالها يكتسبون القدرة على إقامة علاقات من الود والحب والتعاطف من خلال الإشتراك مع الآخرين في الميول والإهتمامات والإتجاهات.

٤- مفهوم مهارة توكيد الذات:

تعرف مهارة توكيد الذات بأنها قدرة الأطفال على الحديث مع الآخرين والتعبير عن آرائهم سواء تتفق أو تختلف معهم، والإفصاح عن مشاعرهم الإيجابية كالمدح أو السلبية كالغضب ، والدفاع عن حقوقهم ، والمبادأة والاستمرارفي التفاعل الاجتماعي وإنهائه وتتضمن مهارة المحادثة ومهارة التعبير عن الرأي. (عكاشة وعبدالمجيد، ٢٠١٢، ١٢٢)

تتفق الدراسة بأن مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية تعني تعبيرهم عن مشاعرهم وأحاسيسهم وآرائهم بحرية سواء تتفق أو تختلف مع آراء الآخرين، وإكتسابهم لمهارة المحادثة والتفاعل وتحمل ضغوط الآخرين، ودفاعهم عن حقوقهم.

تعرف مهارة توكيد الذات إجرائيا في هذه الدراسة:

بأنها المهارات التي يكتسبها أطفال الصفوف الأولية في المرحلة العمريةمن(٦-٩)سنوات أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية وذلك من خلال تعبيرهم عن رأيهم أو توجيههم عبارات المدح أو الثناء من طفل إلى طفل أو أطفال آخرين أثناء إنجازهم وتفوقهم في الألعاب أو من خلال توجيههم عبارات الغضب والإستياء إذا أخفقوا أثناء الألعاب.

٤- الصفوف الأولية:

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

الصفوف الأولية تتراوح أعمار الأطفال فيها من ٦-٩ سنوات، ويدخل الطفل في هذه المرحلة إلى المدرسة الإبتدائية، إما من المنزل مباشرة أو منتقل من مدرسة من مدارس رياض الأطفال. (زهران، ٢٠٠١، ٢١٦)

ترى الدراسة بأن الصفوف الأولية الإبتدائية لطلاب مرحلة الطفولة تتراوح أعمارهم من (٦-٩) سنوات ويكونون قادمين من منازلهم مباشرة إلى هذه الصفوف أو منتقلين إليها من رياض الأطفال بحيث ينتهون من دراسة التمهيدي ومن ثم ينتقلون إلى الصف الأول الإبتدائي في الصفوف الأولية الإبتدائية.

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 أطفال الصفوف الأولية 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 لأطفال الصفوف الأولية 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)

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

١. أن يتناسب موضوعها مع إهتمامات الأطفال في الصفوف الأولية حتى تساعدهم على التركيز وعدم الملل.
٢. أن تتميز بجودة الصوت و الصور من حيث الحجم والألوان والترابط بين الأسلوب والرسومات مع مضمون الألعاب.
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 الصفوف الأولية 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 يأتي: (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:

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

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

أنواع المهارات الاجتماعية:

أن المهارات الاجتماعية تتضمن الاتي: (فرج،٢٠٠٣،٥١)

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

١- المهارات التوكيدية (توكيد الذات) وتتضمن مهارات التعبير عن المشاعر والاراء ، وتحديد الهوية، والدفاع عن الحقوق، ومواجهة ضغوط الآخرين .
٢- مهارات وجدانية تتضمن اقامة علاقات وثيقة مع الآخرين ، والتفاعل معهم والتقرب اليهم، والقبول لدى الآخرين .

ترى الدراسة أن المهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية متعددة ولا يمكن حصرها، منها مهارة إحترام رأي الآخرين، وكذلك مهارة النظام والمحافظة على مرافق المدرسة وأنظمتها، ومراعاة مشاعرالأصدقاء ومشاركتهم همومهم 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. ممارسةالحوار والحديث مع الأصدقاء أو الأسرة وممارسة الاستماع النشط وتكوين علاقات في البيئة الإلكترونية.
٣. تعليم الأطفال كيفية التعرف على مشاعرهم وتسميتها.

تتفق الدراسة على أن هناك طرق عديدة تساعد لأطفال الصفوف الأولية على إكتساب المهارات الاجتماعية منها الإنضمام 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:

ومن أهم المهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية هي العلاقات الاجتماعية، وتوكيد الذات وسوف نتناولها فيما يلي:

أولاً:العلاقات الاجتماعية

تركز الدراسة على أهمية مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأوليةالتي تكون بدايةً مع الوالدين ثم الأخوة والاصدقاء والأقارب وهكذا تكون شبكة علاقات متداخلة لا يمكن فصلها وكلما كانت قوية ومتماشية مع معاير المجتمع كلما كانت إستمراريتها، وقلة العلاقات مع الوالدين والأصدقاء تؤدي الى العزلة والوحدة والإنحراف.

مفهوم العلاقات الاجتماعية :

فالعلاقات الاجتماعية تعرف بأنها تصور التفاعل الاجتماعي بين طفلين أو أكثر، بحيث يتكون لدى كل طفل صورة عن الاخر، وتؤثر على الحكم الايجابي أو السلبي كل منهما على الاخر، ومن صور هذه العلاقات :الاصدقاء، والروابط الاسرية، والمعارف (سوالمية، ٢٠١٥، ٣٩)

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

تركز الدراسة على أن الإتصال الاجتماعي مع الآخرين يكون الخطوة الاولى في تكوين العلاقات الاجتماعية، لان تكرار التواصل والتفاعل بين أطفال الصفوف الأولية يبني العلاقات الاجتماعية ويبلورها، ومن ثم تستمر وتصبح علاقة قوية أو تختفي ولا يكون هناك علاقة وإنما عزلة اجتماعية، وبالطبع الوالدين والمربين لهم دور في تشجيع العلاقات الجيدة ودعمها، ومساعدتهم على الإختلاط والتواصل وبناء علاقات اجتماعية مع الآخرين.

مجال العلاقات الاجتماعية:

هناك مجالات كثيرة للعلاقات الاجتماعية نتناول منها الاتي: (الشيخي والزوي ، ٢٠٢٢، ٢٥٦) (سليمان، ٢٠١٤، ١٠٣)

١. الأسرة : حيث يتحدثون مع والديهم وإخوتهم ويشتركون في الأنشطة التي تؤثر على إكسابهم العلاقات الأسرية المشبعة بالحب والقبول والمشاعر وتتفق إتجاهاتهم ومواقفهم.
٢. الأقارب: من أهم العلاقات للأطفال وذلك لأنهم يتواصلون ويقدمون العون عند الحاجة.
٣. الجيران : الأطفال يقضون وقتهم بالمنزل وبحكم القرب المكاني فينبغي مشاركتهم الأنشطة ومساعدتهم لاكتساب المهارات الاجتماعية والتواصل الجيد معهم.
٤. الأصدقاء: تكوين الاصدقاء وقضاء وقت طويل معهم يؤدي إلى مشاركتهم الانشطة الاجتماعية كالحفلات والمناسبات.
٥. زملاء المدرسة: يقضي الأطفال معهم وقت كبير وأذا تواصلوا بفعالية وكفاءة معهم تكون فرصة كبيرة لهم في النجاح الاجتماعي.
٦. الغرباء: وهم الذين لا يعرفونهم الأطفال أو يتحدثون إليهم صدفة ومن ثم يتوجسون الريبة نحوهم، فتضعف العلاقات الاجتماعية نحوهم.

ترى الدراسة أن للعلاقات الاجتماعية للأطفال الصفوف الأولية مجالات متعددة أهمها الأسرة و الوالدين ومع الأخوة والقربى والاصدقاء وخلالها يمتصون المعايير الاجتماعية التي تساعد على قبولهم بالمجتمع وعلى إكتسابهم المهارات الاجتماعية،

ثانياً: مهارة توكيد الذات

ترى الدراسة أن من المهارات التي ينبغي إكسابها لأطفال الصفوف الأولية هي مهارة توكيد الذات، حيث أنها تبنى عليها شخصيتهم وعلاقاتهم وبالتالي تساعدهم على التوافق مع الآخرين في المجتمع.

مفهوم مهارة توكيد الذات

تعرف مهارة توكيد الذات بأنها قدرة الأطفال على التأثير في الآخرين، وتشمل رفض المطالب، وقدرتهم على طلب خدمة من الآخرين، والحصول على

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

طلباتهم، والتعبير عن مشاعرهم سواء الإيجابية أو السلبية، ومبادرتهم بعمل محادثات يستمرون فيها ويقدرون على إنهائها. (خميس وغنيم ، ٢٠٢١، ٣٧٣)

ترى الدراسة بأن مهارة توكيد الذات لطلاب مرحلة الطفولة تعني تعبيرهم عن مشاعرهم بطريقة تناسب للموقف الاجتماعي، ودفاعهم عن حقوقهم مع عدم الإعتداء على حقوق الآخرين، وقدرتهم على طلب مايحتاجون منهم.

أقسام مهارة توكيد الذات

تنقسم مهارة توكيد الذات إلى : (حواس، ٢٠١٩، ٢٢)

١- مهارات التوكيد الموجب وتعني المشاعر الايجابية للطفل تجاه الآخرين كمهارات المجاملة والمدح ، ومهارات التعاطف والمشاركة الوجدانية في مواقف الألم والفرح، وتقديم مبررات الخطأ.

٢- مهارات التوكيد السلبي وتعني مشاعر الرفض والدفاع عن النفس للطفل كمهارة الاحتجاج، والتعبير عن الغضب، ورفض الطلبات غير المنطقية، والتفاوض للوصول إلى حلول.

تتفق الدراسة في أن مهارة توكيد الذات مهمة لأطفال الصفوف الأولية بنوعيها فالنوع الإيجابي والذي ينعكس على شخصيتهم ويؤثرعلى علاقاتهم وتواصلهم مع الآخرين كتعلمهم مهارات المجاملة والمدح بالإضافة إلى التدريب على مهارات التعاطف مع الآخرين ومشاركتهم أفراحهم وأحزانهم، كما تتفق الدراسة في أن طلاب مرحلة الطفولة بحاجة أيضا إلى مهارات توكيد الذات السلبي بحيث أنهم يكونون قادرين على الإحتجاج وطلب حقوقهم من الآخرين والتفاوض معهم للوصول الى حلول مناسبة لهم .

التدريب على مهارة توكيد الذات

التدريب على مهارات توكيد الذات من خلال الأتي: (الشرقاوي، ٢٠١٦، ٤٤)

١. التحدث عن المشاعر والتعبير عن أي شعور.
٢. التعبير عن الرأي الشخصي المخالف لرأي الآخرين.
٣. التعبير عن الموافقة عندما يكون هناك اقتناع أو رضا.
٤. ممارسة الإرتجال والتدريب على الكلام الحر دون اللجوء بكثرة إلى الكلمات المعدة مسبقاً.

ترى الدراسة أنه من المهم تدريب أطفال الصفوف الأولية على مهارات توكيد الذات وذلك من خلال تشجيع الوالدين والأسرة لهم بالتعبير عن مشاعرهم وإتاحة الفرصة لهم بالتعبير عن فرحهم أو حزنهم أو غضبهم وفق الأسلوب الناسب للموقف بدون تعدي على الآخرين وتشجيعهم على التعبير عن آرائهم بحرية حتى لوكان مخالف لرآي الآخرين.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

خصائص توكيد الذات

مهارة توكيد الذات لها خصائص نذكر منها التالي: (الختاتنة، ٢٠١٦، ١٧٢-١٧٤)

١. القدرة على التعبير عن المشاعر الإيجابية والسلبية والآراء المتفقة مع الآخرين أو المختلفة عنهم.
٢. الدفاع عن الحقوق الخاصة.
٣. رفض مطالب غير معقولة.

تتفق الدراسة في أن من أهم الخصائص لتوكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية قدرتهم على التعبير عن مشاعرهم السلبية أو الإيجابية ودفاعهم عن حقوقهم مع عدم التعدي على حقوق الآخرين والتعبير عن آرائهم سواء تتفق أو تختلف عن الآخرين.

المبحث الثالث :النظرية المفسرة لموضوع الدراسة

النظرية التفاعلية الرمزية :

وتقوم النظرية التفاعلية الرمزية على أن الأطفال عند تفاعلهم مع الآخرين يكونون رموز وصور ذهنية، وهذه الرموز هي التي تحدد عمق العلاقة، وتربط بينهم وبين المجتمع وما يحتوي عليه من لغة وقيم التي هي مصدر التفاعل، فالتفاعلية الرمزية تقوم على أن الأطفال يقيمون من الآخرين ويقيمون هم علاقاتهم معهم من خلال التفاعل، أي أن التقييم بشكل رمزي يمنح لهم عند التفاعل سواء كان الرمز إيجابي أو سلبي، فالأطفال وعلاقاتهم يتصفان بالدينامية وليس جامدين، وهم قادرين على قراءة معاني العالم الاجتماعي. (الغريب،٢٠١٩، ٢٢٤)

وتتفق الدراسة على أن لأطفال الصفوف الأولية يقيمون من الأصدقاء المتفاعلين معهم فيقيمونهم اثناء تواصلهم باللغة وفي نفس الوقت يقيمون أنفسهم من تقييم أصدقائهم في الألعاب لهم، فعلاقاتهم تتسم بالدينامية والتفاعل وليست جامدة .

إن تقييم الأطفال لذاتهم يحصل من خلال تقييم الآخرين لهم، واللغة هي وسيلة ورمز الإتصال بينهم لأنها تؤثر في الأطفال والآخرين ، حيث أنهم يقلدون أدوار الآخرين فبالتالي يتكون عندهم أحساس نحو الآخرين وعن أدوارهم وبذلك يكونون رموز للاخرين والآخرين رموز لهم، وهذا الرمز له قيمة في المجتمع ويحدد تفاعل الجماعة معهم، أي عند تفاعل الأطفال مع الآخرين فهم يعتبرونهم رموز لها معاني ومواصفات، وعند تقييم الآخرين للأطفال فانهم يقيمون أنفسهم كما يقيمهم الآخرين ، لأن تقييم الأطفال لذاتهم نابع عن تقييم الآخرين لهم، وفي ذلك يقول ميد"أنا كما أقيم نفسي وأنا كما يقيمني الآخرون"(الحسن،٢٠١٥، ٨٢)

ترى الدراسة أن تقييم أطفال الصفوف الأولية لأنفسهم نابع من تقييم الآخرين لهم، فيرون أنفسهم ناجحين اذا وصفهم الآخرين بالنجاح أو يتسمون بالذكاء إذا

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

مدحوهم بذلك، والحوار واللغة وسيلة تواصلهم وتفاعلهم والرمز الذي يعتمدون عليه في علاقتهم الدينامية في المجتمع .

المبحث الرابع :الدراسات السابقة

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".

هدفت إلى التعرف على العلاقة بين المهارات الاجتماعية للأطفال وألعاب الكمبيوتر من خلال تحليل الوقت الذي يقضونه في ألعاب الكمبيوتر، إعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي، العينة(٢٢٠٠) من أطفال المدارس الإبتدائية بمنطقة ميأندواب بإيران ،(٢٣٧) تم إختيارهم وفقا لجدول مورغان، وأستخدمت الإستبانة كأداة للدراسة وكانت إستبانة لألعاب الكمبيوتر وإستبانة المهارات الاجتماعية لقياس المتغيرات، أظهرت النتائج أ ن هناك علاقة ذات دلالة إحصائياً بين إستخدام الكمبيوتر والمهارات الاجتماعية للأطفال، وأنه ترتبط ألعاب الكمبيوتر بشكل إيجابي بمهارات الأطفال الاجتماعية حيث توفر ألعاب الكمبيوتر للأطفال واقعية خيالية تجعلهم يشعرون بالواقعية والحيوية أثناء ممارسة الألعاب، وتوفر ألعاب الكمبيوتر أختيار مستواهم المناسب لوضع إستراتيجية للفوز وإن مستويات أو تحدياً متدرجاً حتى يتمكن الأطفال من التحكم في الأبعاد التي توفرها ألعاب الكمبيوتر للأطفال قد يؤدي الى نتائج مختلفة حيث يشعر الأطفال بالملكية لأنهم يمكنهم التحكم في اللعبة لإختيار مستوياتهم ويمكن أن يهدفوا الى تحسين مستواهم زتعتبر ألعاب الكمبيوتر عامل جذاب وتزيد من إحترام الذات بعد أن يحقق الاعبون تحديات أو أهداف توفرها الألعاب كما أنها توفر فرصة لإنشاء إستراتيجيتهم الخاصة لتحسين المستوى بطرق مختلفة.

٢- دراسة سحر منصور عمر وعلي عبد التواب عثمان (٢٠١٧) : بعنوان"الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة: دراسة ميدانية".

هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة، و المنهج الوصفي التحليلي، والعينة ١٨٢ أسرة أطفال في رياض الأطفال، و ١٩٨مديرة ومشرفة ومعلمة رياض الأطفال في مدينة نجران، وأداة على مقياس لأسر الأطفال، ومقياس لمديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال، وأظهرت نتائجها أن إستخدام الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة يسهم في تعزيز المهارات الاجتماعية (كالتعبير الاجتماعي وتوكيد الذات) في الطفولة المبكرة بدرجة متوسطة من وجهة نظر أسر الأطفال ومديرات ومشرفات ومعلمات رياض الأطفال، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائياً لدى أسر الأطفال

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

برياض الأطفال ومديرات ومعلمات الروضة نحو دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية، وأوصت الدراسة وزارة التعليم بإختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة وتضمينها في مناهج رياض الأطفال لتنمية المهارات الاجتماعية، وتصميم وإنتاج ألعاب الكترونية تناسب ثقافة المجتمع، ومراقبة الجهات الرسمية للألعاب في الأسواق.

٣- دراسة نورا طلعت رمضان (٢٠١٩): بعنوان "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت: لعبة (بيجي) نموذجا".

هدفت إلى التعرف على تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية و ركزت على لعبة ببجي نموذجا للألعابالإلكترونية، إعتمدت على المنهج الوصفي، والعينة ٦٤٠ شاب، و الأداة الإستبانه والملاحظة بالمشاركة، أظهرت نتائجها قضاء وقت الفراغ، والتنفيس عن الغضب، وأن علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الإفتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية ،وأن لعبة بيجي تسهم في تشكيل علاقات ذات طابع أجتماعي، وتقديرات أفراد العينة لتأثير اللعبة على العلاقات الاجتماعية مالت نحو الجانب السلبي حيث شغلت الشباب عن العلاقات الواقعية مع الاصدقاء وأفراد الأسرة، موقف الأسرة تجاه لعبة بيجي تتسم بالعداء.

٤- دراسة عبد الله الشهري ومحمد أحمد (٢٠١٩): بعنوان"العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة والعلاقات الاجتماعية والنشاط البدني بين الذكور في المملكة العربية السعودية".

The Relationship Between Electronic Gaming and Health, " Among Males in "Social Relationships, and Physical Activity Saudi Arabia.

هدفت إلى إستكشاف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة والعلاقات الاجتماعية والنشاط البدني بين الذكور في المملكة العربية السعودية، والمنهج الوصفي، العينة ١٩٤ طالباً أعمارهم من ١٦-١٨ سنة حيث ٩٠ طالب من كل صف من التاسع والعاشر والحادي عشر من ٣٠ مدرسة ثانوية، الأداة إستبانة عبر الأنترنت، وأظهرت النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة سلبية بالعلاقات الاجتماعية لدى الذكور، وأوصت الدراسة بمزيد من الدراسات لإستكشاف أثر أعمق للألعاب الإلكترونية على مجموعات مختلفة من المجتمع السعودي كعامة السكان والموظفين وطلاب الجامعات.

منهج وإجراءات الدراسة

منهج الدراسة :

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

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

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 المبكرةالإبتدائيةالحكومية والبالغ عددها (١٠٨) مدرسة، ومدارس الطفولة المبكرة الأهلية والبالغ عددها(٨٣) مدرسة، سحبت العينة العشوائية البسيطة من العدد الإجمالي لمدارس الطفولة المبكرةالإبتدائية، بحيث أختيرت مدرسة طفولة مبكرة إبتدائية 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 الأستبانة فأصبحت (١١) مدرسة.

حدود و مجالات الدراسة:

حدود الدراسة الموضوعية:

تسهم هذه الدراسة التطبيقية بوصف وتحليل أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية ومهارة توكيد الذات، دراسة تطبيقية على أطفال الصفوف الأولية بالمرحلة الإبتدائية.

حدود الدراسة الزمنية:

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 الحكومية والأهلية في مدينة جدة .

حدود الدراسة البشرية:

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

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

نوع الدراسة:

تطبيقية على أطفال مدارس الطفولة المبكرةالإبتدائية 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 الصفوف الأولية من عمر(٦-٩)سنوات ذكور وإناث، وتشمل المهارات الاجتماعية التالية: مهارة العلاقات الاجتماعية، ومهارة توكيد الذات.

أداة الدراسة :

مقياس المهارات الاجتماعية

صمم مقياس لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لأطفال الصف الأول والثاني والثالث إبتدائي في الصفوف الأولية الإبتدائية من عمر ٦-٩ سنوات في مدينة جدة يضم مهارة العلاقات الاجتماعية ومهارة توكيد الذات، وتأمل الدراسة بأن يستفيد التربويون والمربيون في مرحلة الطفولة من مقياس المهارات الاجتماعية لدى الأطفال.

مفهوم المقياس :

يعرف المقياس بأنه تحويل كمي للملاحظات وترجمة للخصائص أو العلاقات التي أظهرتها الملاحظة وترجمتها رقميا، وتتفاوت عملية القياس من جداول بسيطة لعدد من الحالات في فئات متعددة إلى أن تستخدم الإجراءات الإحصائية.(عبد الكريم، ٢٠١٣، ١١)

هدف المقياس :

معرفةأثر الألعاب الألكترونية على المهارات الاجتماعية (العلاقات الاجتماعية ، مهارة توكيد الذات) لأطفال الصف الأول والثاني والثالث إبتدائي في الصفوف الأولية من عمر ٦-٩ سنوات في مدينة جدة من خلال تطبيق المقياس على الأطفال.

الصدق والثبات للمقياس

-صدق المقياس: بعد الإنتهاء من إعداد الصورة الأولية للمقياس تم التحقق من صدقه من خلال الصدق الظاهري، وصدق الإتساق الداخلي للمقياس.

-الصدق الظاهري للمقياس: تم التأكد من الصدق الظاهري للمقياس، عرض في صورته الأولية على عدد من الأساتذة المحكمين، البالغ عددهم (٦) محكمين من علم الاجتماع، والطفولة المبكرة ملحق (٣-٣)، وذلك لإستطلاع آراءهم حول وضوح كل عبارة، بشكل سليم ومفهوم ووضع التعديلات المناسبة، وبعد مراجعة ملاحظات وتعديلات وإقتراحات الأساتذة المحكمين ومقترحاتهم، تم أخذ العبارات التي حازت على نسبة إتفاق (٨٠ %) فأكثر من أراء الأساتذة المحكمين، وأصبح المقياس يتكون من (41) عبارة.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

-صدق الإتساق الداخلي للمقياس: بعد التأكد من الصدق الظاهري للمقياس تم تطبيقه على عينة إستطلاعية عشوائية قوامها (٢٠) طالب وطالبة من الصفوف الأولية الإبتدائية التابعين لمجتمع الدراسة، وذلك للتعرف على مدى الإتساق الداخلي للمقياس، من خلال حساب قيم معاملات الإرتباط لبيرسون Pearson (Correlation) بين درجة كل عبارة من عبارات المقياس مع الدرجة الكلية لمهارات المقياس كما يوضح ذلك الجدول (١)

جدول (١) معامل إرتباط كل عبارة مع الدرجة الكلية لمهارات المقياس

ثانيًا: مهارة العلاقات الاجتماعية		رابعًا: مهارة توكيد الذات	
رقم العبارة	معامل الإرتباط	رقم العبارة	معامل الإرتباط
١١	0.843(**)	٣٢	0.818(**)
١٢	0.789(**)	٣٣	0.783(**)
١٣	0.889(**)	٣٤	0.592(**)
١٤	0.621(**)	٣٥	0.806(**)
١٥	0.843(**)	٣٦	0.484(*)
١٦	0.569(**)	٣٧	0.816(**)
١٧	0.872(**)	٣٨	0.454(*)
١٨	0.878(**)	٣٩	0.707(**)
١٩	0.737(**)	٤٠	0.594(**)
٢٠	0.827(**)	٤١	0.522(*)
-	-	-	-

** دالة عند مستوى دلالة (0.01) * دالة عند مستوى دلالة (0.05)

يتضح من الجدول أعلاه أن جميع العبارات دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠١)، (٠.٠٥)، وهو ما يدلل على صدق إتساق داخلي عالٍ لعبارات المقياس مع مهارتها، وأنها تتمتع بدرجة عالية من الصدق وصلاحيتها للتطبيق، وللتأكد من إرتباط المهارات الاجتماعية بالإرتباط العام للمقياس، تم حساب معاملات إرتباط المهارات الاجتماعية للمقياس بالإرتباط العام الكلي لها، ويوضح الجدول (٢) إرتباط المهارات الاجتماعية بالإرتباط العام الكلي للمقياس.

جدول (٢) قيم معاملات إرتباط المهارات الاجتماعية للمقياس بالإرتباط العام الكلي

المهارات	عنوان المهارات	عدد المهارات	معامل إرتباط المهارات بالإرتباط العام الكلي للمقياس	الدلالة
المهارات الاجتماعية	مهارة العلاقات الاجتماعية	١٠	0.953(**)	دالة
	مهارة توكيد الذات	١٠	0.904(**)	دالة

** دالة عند مستوى دلالة (0.01)

يتضح من الجدول أعلاه أن قيم معامل إرتباط المهارات الاجتماعية بالإرتباط

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

العام الكلي للمقياس دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) وهو ما يدل على صدق إتساق داخلي عالٍ للمهارات الاجتماعية بالإرتباط العام الكلي للمقياس، وأنها تتمتع بدرجة عالية من الصدق وصلاحيتها للتطبيق

-معامل ثبات المقياس: تم حساب ثبات المقياس، بتطبيقه على العينة الإستطلاعية المكونة من(٢٠) طالب وطالبة من الصفوف الأولية الإبتدائية التابعين لمجتمع الدراسة، وأستخدم معامل ألفاكرونباخ (Cronbach's Alpha) للتأكد من ثبات المقياس لكل المهارات الاجتماعية وبشكل كلي، والجدول (٣) يوضح معاملات ثبات المقياس لكل المهارات الاجتماعية على حدة، وبشكل كلي.

جدول (٣) معامل ثبات ألفا كرونباخ للمقياس

المهارات	عنوان المهارات	عدد العبارات	قيمة الثبات
المهارات الاجتماعية	مهارة العلاقات الاجتماعية	١٠	0.912
	مهارة توكيد الذات	١٠	0 800
الثبات الكلى		٤١	0.949

يتضح من الجدول أعلاه أن معاملات الثبات للمهارات الاجتماعية والثبات الكلي عالية، إذ بلغ الثبات الكلي للمقياس(٠.٩٤٩)، ويعد معامل ثبات مرتفعًا مما يدل على صلاحية المقياس لتطبيقه على عينة الدراسة.

مناقشة نتائج الدراسة

نتائج مقياس أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية:

الجدول (٤) أثر الألعاب الألكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية

م	العبارات	التكرارات					المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة الأثر
		منخفضة جدًا	منخفضة	متوسطة	مرتفعة	مرتفعة جدًا				
١	تحب المشاركة بالألعاب الجماعية مع أصدقائك.	0	0	8	13	62	4.65	0.65	3	مرتفعة جداً
٢	تفضل ان تكون بمفردك معظم الوقت.	46	19	14	0	4	1.76	1.05	10	منخفضة جداً
٣	تراعي إقامة علاقات مع أفراد جدد	2	0	7	13	61	4.58	0.84	٤	مرتفعة جداً
٤	تشعر بأهمية الصداقات مع الأخرين	0	1	3	18	61	4.67	0.61	2	مرتفعة جداً
٥	تجامل أصدقائك وتمدحهم	3	0	7	11	62	4.55	0.93	٥	مرتفعة جداً
٦	تبادر بمساعدتك أصدقائك عند حاجتهم اليك.	0	0	3	15	65	4.75	0.51	1	مرتفعة جداً

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

٧	تشارك أصدقائك في الحوار.	1	0	7	23	52	4.51	0.76	7	مرتفعة جداً
٨	تدافع عن حقوق اصدقائك أثناء اللعب .	3	0	7	12	61	4.54	0.93	6	مرتفعة جداً
٩	تهتم بحضور المناسبات مع العائلة.	3	0	10	14	56	4.45	0.97	9	مرتفعة جداً
١٠	يرغب كثير من الأصدقاء اللعب معك.	0	1	10	19	53	4.49	0.76	8	مرتفعة جداً
المتوسط الكلي		6	2	8	14	54	4.29	0.38		مرتفعة جداً

أظهرت نتائج الدراسة وفق جدول (٤-٢٥) وجود درجة أثر مرتفعة جداً للألعاب الإلكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية.

وتعزو الدراسة ذلك لأن لأطفال الصفوف الأولية خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يبادرون بمساعدة أصدقائهم عند حاجتهم بدرجة مرتفعة جداً، كما يشعرون بأهمية الصداقات مع الآخرين بدرجة مرتفعة جداً و يحبون المشاركة بالألعاب الجماعية مع أصدقائهم بدرجة مرتفعة جداً.

وأظهرت نتائج الدراسة الحالية أن لأطفال الصفوف الأولية يفضلون أن يكونون بمفردهم معظم الوقت بدرجة منخفضة جداً، كما أنهم يهتمون بحضور المناسبات مع العائلة بدرجة مرتفعة جداً.

وتعزو الدراسة ذلك إلى أن لأطفال الصفوف الأولية مرتبطين بالعائلة بدرجة كبيرة في هذه المرحلة العمرية من الطفولة المبكرة ولذلك يحرصون بدرجة كبيرة على حضور المناسبات العائلية، وينخفض جداً لديهم الجلوس بمفردهم لحبهم للجلوس مع العائلة أو الأصدقاء.

تتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة رمضان (٢٠١٩) التي أظهرت نتائجها أن علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الإفتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، حيث أظهرت نتائج الدراسة الحالية وجود درجة أثر مرتفعة جداً للألعاب الإلكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية .

تختلف نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة رمضان (٢٠١٩) التي أظهرت نتائجهاأن تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية مالت نحوالجانب السلبي حيث شغلت الأطفال عن العلاقات الواقعية مع الاصدقاء وأفراد الاسرة، في حين أظهرت نتائج الدراسة الحالية وجود درجة أثر مرتفعة جداً للألعاب الإلكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

الجدول (٥) أثر الألعاب الألكترونية على مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية

م	العبارات	التكرارات					المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة الأثر
		منخفضة جدًا	منخفضة	متوسطة	مرتفعة	مرتفعة جدًا				
١	تشعر بثقة في نفسك أثناء حديثك مع الآخرين.	0	0	1	14	68	4.81	0.43	2	مرتفعة جداً
٢	تعتذر عندما ترتكب خطأ تجاه الآخرين.	1	0	3	8	71	4.78	0.63	3	مرتفعة جداً
٣	تشعر بالسعادة عندما تساعد الآخرين.	0	0	5	9	69	4.77	0.55	4	مرتفعة جداً
٤	تشكر الآخرين عندما يفعلون لك شيئا جيدا.	1	0	1	9	72	4.82	0.57	1	مرتفعة جداً
٥	تشعر بالأسف عندما تؤذي الآخرين.	1	0	8	14	60	4.59	0.77	6	مرتفعة جداً
٦	تعترف بالجميل المقدم لك من أصدقائك.	1	1	1	12	68	4.75	0.66	5	مرتفعة جداً
٧	تدافع عن نفسك أثناء اللعب.	2	0	6	14	61	4.59	0.83	7	مرتفعة جداً
٨	تعمل أشياء تغضب الآخرين أثناء اللعب.	42	11	17	5	8	2.11	1.35	9	منخفضة
٩	تتميز بالصدق دائما مع أصدقائك.	1	0	10	16	56	4.52	0.80	8	مرتفعة جداً
١٠	تشعر بالغيرة عندما يتفوق عليك الآخرون .	43	14	15	3	8	2.02	1.32	10	منخفضة
	المتوسط الكلي	9	3	7	10	54	4.18	0.35		مرتفعة

أظهرت نتائج الدراسة الحالية وفق جدول (٤-٢٧) وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية.

وتعزو الدراسة ذلك لأن لأطفال الصفوف الأولية خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يشكرون الآخرين عندما يفعلون لهم شيئاً جيداً بدرجة مرتفعةجداً،و يشعرون بثقة في أنفسهم أثناء حديثهم مع الآخرين بدرجة مرتفعة جداً، و يعتذرون بدرجة مرتفعة جداً عندما يرتكبون خطأ تجاه الآخرين.

كما أظهرت نتائج الدراسة أن لأطفال الصفوف الأولية يعملون أشياء تغضب الآخرين أثناء اللعب بدرجة منخفضة، كما يشعرون بالغيرة عندما يتفوق عليهم الآخرون بدرجة منخفضة .

وتعزو الدراسة ذلك إلى أن لأطفال الصفوف الأولية مهارة توكيد الذات لديهم مرتفعة فلا يعملون أشياء تغضب الآخرين كما أن إحترام الآخرين وتقديرهم مرتفع

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

لديهم وللأسرة والبيئة الاجتماعية دور كبير في ذلك، وبالتالي يشاركون الأصدقاء بالفرح بالتفوق وتنخفض لديهم الغيرة بسبب دعم الأسرة وتوجيهات المدرسة والمجتمع والتأكيد على المنافسة الشريفة وحب الخير للغير.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة عمر وعثمان (٢٠١٧) التي أظهرت نتائجها أن إستخدام الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة يسهم في تعزيز المهارات الاجتماعية كمهارة توكيد الذات بدرجة متوسطة، وهذا يتوافق مع نتائج الدراسة الحالية في وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية.

وتختلف نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة المفلح والشنواني (٢٠١٨) التي أظهرت أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبيا على الأطفال وتشجع على العنف ،وهذا لا يتفق مع نتائج الدراسة الحالية بوجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية يعترفون بالجميل المقدم لهم من أصدقائهم بدرجة مرتفعةجداً،و يشعرون بثقة في أنفسهم أثناء حديثهم مع الآخرين بدرجة مرتفعة جداً.

كذلك طلاب الصفوف الأولية الإبتدائية خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يشكرون الآخرين عندما يفعلون لهم شيئاً جيداً بدرجة مرتفعةجداً،و يشعرون بثقة في أنفسهم أثناء حديثهم مع الآخرين بدرجة مرتفعة جداً، و يعتذرون بدرجة مرتفعة جداً عندما يرتكبون خطأ تجاه الآخرين، كما أنهم يعملون أشياء تغضب الآخرين أثناء اللعب بدرجة منخفضة، و يشعرون بالغيرة عندما يتفوق عليهم الآخرون بدرجة منخفضة وهذا يتفق مع النظرية التفاعلية الرمزية والتي تنظر إلى علاقتهم كرموز وتفاعلهم من خلال اللغة والحوار وتواصلهم و بذلك يتم توكيد الذات لديهم.

جدول (٦) إرتباط الألعاب الإلكترونية وأثرها على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية

المتغيرات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة	مربع إيتا 2 η
أثر الألعاب الألكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية	0.363 (**)	0.001	دالة	0.470

أظهرت نتائج الدراسة الحالية وفق جدول (٤-٢٩) وجود علاقة ارتباطية مرتفعة بين الألعاب الألكترونية ومهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية .

وتعزو الدراسة ذلك أن لأطفال الصفوف الأولية خلال لعبهم بالألعاب الألكترونية يبادرون بمساعدة أصدقائهم عند حاجتهم بدرجة مرتفعة جداً، كما يشعرون بأهمية الصداقات مع الآخرين بدرجة مرتفعة جدا و يحبون المشاركة بالألعاب الجماعية مع أصدقائهم بدرجة مرتفعة جداً.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

وأظهرت نتائج الدراسة الحالية أن لأطفال الصفوف الأولية يفضلون أن يكونون بمفردهم معظم الوقت بدرجة منخفضة جدا ، كما أنهم يهتمون بحضور المناسبات مع العائلة بدرجة مرتفعة جدا .

وتعزو الدراسة ذلك الى أن لأطفال الصفوف الأولية مرتبطين بالعائلة بدرجة كبيرة في هذه المرحلة العمرية من الطفولة المبكرة ولذلك يحرصون بدرجة كبيرة على حضور المناسبات العائلية ، وينخفض جدا لديهم الجلوس بمفردهم لحبهم للجلوس مع العائلة أو الأصدقاء.

تتفق الدراسة الحالية مع دراسة عمر وعثمان (٢٠١٧) التي أظهرت نتائجها أن إستخدام الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة يسهم في تعزيز المهارات الاجتماعية بدرجة متوسطة، وهذا يتفق مع نتائج الدراسة الحالية التي أظهرت وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية.

تختلف الدراسة الحالية مع دراسة رمضان (٢٠١٩) التي أظهرت نتائجهاأن تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية مالت نحوالجانب السلبي حيث شغلت الأطفال عن العلاقات الواقعية مع الأصدقاء وأفراد الأسرة، في حين أظهرت نتائج الدراسة الحالية وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية .

جدول (٧) علاقة ارتباط الألعاب الألكترونية وأثرها على توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية

المتغيرات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة	مربع إيتا 2 η
أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة توكيد الذات	0.334 (**)	0.002	دالة	0.203

أظهرت نتائج الدراسة الحالية وفق جدول (٤-٣١) وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية .

وتعزو الدراسة ذلك أن لأطفال الصفوف الأولية خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يشكرون الآخرين عندما يفعلون لهم شيئا جيدا بدرجة مرتفعةجداً، ويشعرون بثقة في أنفسهم أثناء حديثهم مع الآخرين بدرجة مرتفعة جداً، و يعتذرون بدرجة مرتفعة جداً عندما يرتكبون خطأ تجاه الآخرين.

كما أظهرت نتائج الدراسة أن لأطفال الصفوف الأولية يعملون أشياء تغضب الآخرين أثناء الألعاب بدرجة منخفضة، و يشعرون بالغيرة عندما يتفوق عليهم الآخرون بدرجة منخفضة.

وتعزو الدراسة ذلك إلى أن مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية مرتفعة فلا يعملون أشياء تغضب الآخرين كما أن إحترام الآخرين وتقديرهم مرتفع

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

لديهم، وللأسرة والبيئة الاجتماعية دور كبير في ذلك، وبالتالي يشاركون الأصدقاء بالفرح بالتفوق وتنخفض لديهم الغيرة بسبب دعم الأسرة وتوجيهات المدرسة والمجتمع والتأكيد على المنافسة الشريفة وحب الخير للغير.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة أجابيلو واباسازدية(٢٠١٣) التي أظهرت نتائجها أن هناك علاقة معنوية بين المهارات الاجتماعية وإستخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال، وهذا يتفق مع نتائج الدراسة الحالية في وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية .

وتختلف الدراسة مع نتائج دراسة الواعر (٢٠١٧) التي أظهرت أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبياً على الأطفال، في حين أظهرت الدراسة الحالية أن هناك علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة توكيد الذات لطلاب الصفوف الأولية.

النتائج والتوصيات:

نتائج مقياس أثر الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال :

-أظهرت نتائج الدراسة وجود درجة أثر مرتفعة جداً للألعاب الإلكترونية على مهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية، وأنهم يراعون إقامة علاقات مع أفراد جدد بدرجة مرتفعة جداً.

-أظهرت نتائج الدراسة وجود درجة أثر مرتفعة للألعاب الإلكترونية على مهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية، وأنهم خلال لعبهم بالألعاب الإلكترونية يشكرون الآخرين بدرجة مرتفعةجداً، و يعتذرون بدرجة مرتفعة جداً عند الخطأ تجاه الآخرين، ويغضبون الآخرين أثناء الألعاب و يشعرون بالغيرة بدرجة منخفضة.

-أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية مرتفعة بين الألعاب الألكترونية ومهارة العلاقات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية، وأنهم خلال لعبهم بالألعاب يساعدون أصدقائهم بدرجة مرتفعة جدا، كما يجاملون أصدقائهم ويمدحونهم ويشاركونهم الحوار بدرجة مرتفعة جداً، ويفضلون أن يكونون بمفردهم معظم الوقت بدرجة منخفضة جداً، كما أنهم يهتمون بحضور المناسبات مع العائلة بدرجة مرتفعة جداً.

-أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إرتباطية مرتفعة بين الألعاب الإلكترونية ومهارة توكيد الذات لأطفال الصفوف الأولية، وأنهم خلال لعبهم بالألعاب يشعرون بثقة في أنفسهم أثناء حديثهم مع الآخرين بدرجة مرتفعة جداً، و يعتذرون بدرجة مرتفعة جداً عندما يرتكبون خطأ تجاه الآخرين، و يشعرون بالغيرة عندما يتفوق عليهم الآخرون بدرجة منخفضة.

التوصيات :

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

١. متابعة وتوجيه الوالدين والأسرة والمعلمين لمحتوى الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الصفوف الأولية بحيث تسهم في تنمية مهاراتهم الاجتماعية مع تعزيز الجوانب الإيجابية للألعاب الالكترونية والحد من أثارها السلبية.
٢. الإهتمام بوضع تصنيف لنوع الألعاب الإلكترونية المناسب لعمر أطفال الصفوف الأولية بحيث يوضح محتوى الألعاب بوصف مختصر مكتوب على الغلاف ليسهل على المهتمين الإطلاع عليه.
٣. دور المدارس والمؤسسات التعليمية تصميم منهج يتضمن أنشطة تنمي المهارات الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من خلال أختيار الألعاب الإلكترونية التعليمية المسلية.
٤. وضع خطط بديلة ومساندة للألعاب الالكترونية لأطفال الصفوف الأولية كالملاعب الرياضية والمسابح والرحلات وتكون ملحقة بمدارس الطفولة المبكرة وبالتالي تقلل من تركيزهم على الألعاب الإلكترونية فقط.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

المراجع:

المراجع العربية :

- 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.
- الجهني، عزة سالم حامد (٢٠٢٢).الألعاب الإلكترونية التعليمية: فن المهارة والصناعة،دار الإبداع للنشر، جدة، المملكة العربية السعودية.
- الحسن،إحسان محمد (٢٠١٥).النظريات الاجتماعية المتقدمة: دراسة تحليلية في النظريات الاجتماعية المعاصرة،ط٣، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان.
- حسونة، أمل محمد (٢٠٠٧).المهارات الاجتماعية لطفل الروضة، ط١، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الجيزة، مصر.
- حواس، سارة محمد حسن و الحسيني، محمد حسين محمد (٢٠١٩).المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، مج٦، ع٢، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة، مصر.
- الختاتنة، سامي محسن(٢٠١٦).مهارات الحياة بين النظرية والتطبيق، ط١، دارالحامد للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- الخفاف، إيمان عباس(٢٠١٠).اللعب: إستراتيجيات تعلم حديثة، ط١، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- خميس، هبة عبد العزيز و غنيم، محمد أحمد(٢٠٢١).المهارات الاجتماعية لدى الأطفال التوحديين، مجلة القراءة والمعرفة،مج٢١، ع٢٣٦، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة المنصورة ، مصر.
- 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.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

- رمضان، نورا طلعت (٢٠١٩). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت: لعبة (ببجي) نموذجا، المجلة العربية للنشر العلمي، ع١٤، 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.
- سليمان، سناء محمد(٢٠١٤).سيكلوجية الإتصال الانساني ومهاراته، عالم الكتب ،ط١، القاهرة، مصر.
- سوالمية، عبد الرحمن (٢٠١٥).أشكال الوسائط التكنولوجية الحديثة وإنعكاساتها على العلاقات الاجتماعية لدى الشباب - دراسة ميدانية على شباب باتنة، مجلة دراسات نفسية وتربوية، ع ١٤، جامعة باتنة، الجزائر.
- الشرقاوي، محمد عبدالرحمن عيسى(٢٠١٦). التدريب على المهارات الاجتماعية ورفع الكفاءة الاجتماعية لدي الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم، ط١، دار العلم والايمان للنشر والتوزيع، دمشق، سوريا.
- الشيخي، بسمة سعيد و الزوي،إيمان موسى(٢٠٢٢).الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية: لعبة الببجي نموذجا، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، مج٣، ع٧، جامعة أجدابيا، ليبيا.
- الصلاحي، سعود بن موسى (٢٠١٨).إضاءات بحثية: تدوينات مهمة لطلبة الدراسات العليا والمهتمين بالبحث، ط٢، مكتبة الرشد، المملكة العربية السعودية.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

- عبدالكريم، علي موسى الشحات(٢٠١٣).مشكلات تصميم المقاييس الاجتماعية في بحوث التدخل المهني في طريقة خدمة الجماعة، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية، مج ١٢، ع٣٤، مصر.
- عكاشة، محمود فتحي و عبدالمجيد، أماني فرحات(٢٠١٢).تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال الموهوبين ذوي المشكلات السلوكية المدرسية، المجلة العربية لتطوير التفوق، مج٣، ع ٤، كلية التربية، جامعة دمنهور ، مصر.
- عمر، سحر منصور سيد و عثمان، علي عبد التواب (٢٠١٧).الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة: دراسة ميدانية، المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج،ع ٥٠، جامعة سوهاج، مصر.
- الغريب، عبد العزيز(٢٠١٩).نظريات علم الاجتماع، ط٣، دار الزهراء، الرياض.
- فرج، طريف شوقي محمد(٢٠٠٣).المهارات الاجتماعية والإتصالية: دراسات وبحوث نفسية، ط١، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.
- الفرحان، لمياء إبراهيم والشقر، عبد الصادق حسن عبد الصادق (٢٠١٧).إستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة: دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت، مجلة دراسات الطفولة، مج٢٠، ع٧٦، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة.
- قطيب، زهرة (٢٠٢١).العلاقات الاجتماعية في الوسط المدرسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي: دراسة ميدانية بثانوية بو علقة عبد القادر تسابيت– أدرار، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير علم اجتماع التربية، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة أحمد دارية –أدرار، الجزائر.
- محمد، مصطفى وآخرون (٢٠٠٩).برامج الأطفال المحوسبة،ط١، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، الأردن.
- مطاوع ،ضياء الدين محمد و الخليفة، حسن جعفر(٢٠١٧).مبادئ البحث ومهاراته في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية، ط ٣،مكتبة المتنبي،الدمام.

ISSN: 2537-0812 eISSN : 2537-0863

- 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.
- المفلح، شهد إبراهيم و الشنواني، هانيا منير مصطفى(٢٠١٨).الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالنمو الاجتماعي عند الأطفال من وجهة نظر الأهالي، مجلة الدراسات التربوية والإنسانية، مج١٠،ع٢، كلية التربية، جامعة دمنهور، 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.

- Perry , Philippa (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.

-Alshehri,Abdullah and Mohamed, Ahmed (2019) .The Relationship Between Electronic Gaming and Health, Social

ISSN: *2537-0812* eISSN : *2537-0863*

Relationships and Physical Activity Among Male ,American Journal of Men's Health, Saudi Arabia.

ISSN: *2537-0812* eISSN : *2537-0863*