



**أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الاتصال الاجتماعي واحترام
المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات**
**The Effect of Electronic Games on The Social Communication
Skills and Respect for Social Norms of Primary School Children
from Mothers Perspectives**

إعداد

نورة عبدالله عبدالرحمن اللويحان

Noura Abdullah A. Al-Luwaihan

دائرة دكتوراه في قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، كلية الآداب والعلوم

الإنسانية، جامعة الملك عبد العزيز

أ.د/ خالد صالح صالح محمود

Prof. Khaled Saleh S. Mahmoud

أستاذ مشارك قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، كلية الآداب والعلوم

الإنسانية، جامعة الملك عبد العزيز

Doi: 10.21608/ajahs.2024.386486

٢٠٢٤ / ٩ / ٦

استلام البحث

٢٠٢٤ / ٩ / ٢٢

قبول البحث

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

<http://ajahs.journals.ekb.eg>

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

المستخلص:

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

الكلمات المفتاحية: مدارس الطفولة المبكرة، المرحلة الابتدائية، المهارات الاجتماعية، نظرية الإحتياجات والإشباع، التأملت (الأبياد).

Abstract:

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

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

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

مقدمة :

تري 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 الاتصال والتواصل مع الآخرين، وخلال تفاعلهم مع المجتمع يلتزمون بالمعايير وهذا يصب في اتجاه مهاراتهم الاجتماعية.

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

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

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

مشكلة الدراسة:

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

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

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

وترى الدراسة الحالية أنه مع الثورة التكنولوجية تحولت الألعاب التقليدية إلى الألعاب الإلكترونية وصممت بطريقة جذابة كي تجذب جمهور أطفال الصفوف الأولية، فتربية الجيل الرقمي تتطلب مهارات معقدة للوالدين لتوجيه 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، ٩٥،٢٠٢٢)

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

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

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

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

الأهمية التطبيقية :

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

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

أهداف الدراسة:

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

وبتفرع من هذا الهدف الأهداف الفرعية التالية :

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

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

فروض الدراسة :

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

وبتفرع من هذا الفرض الفروض الفرعية التالية :

- ١- توجد علاقة ارتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارة الإتصال الاجتماعي لأطفال الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.
 - ٢- توجد علاقة ارتباطيه بين الألعاب الإلكترونية ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية لطلاب الصفوف الأولية في مرحلة الطفولة.
- مفاهيم الدراسة:

١- مفهوم الألعاب الإلكترونية :

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

وتتفق الدراسة مع رأي الزيودي حيث ترى أن الألعاب الإلكترونية أنشطة يندمج بها طلاب الصفوف الأولية ويستمتعون بها وفي نفس الوقت يلتزمون بقواعدها للوصول الى المرحلة التي يرغبون بها من خلال إستخدام الأجهزة والانترنت. تعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيا في هذه الدراسة: بأنها الألعاب التي يمارسها أطفال الصفوف الأولية بمفردهم أو بمشاركة آخرين، ويتحكمون بها يدويا وتتطلب ردود سريعة، ولها قواعد معينة عليهم التقيد بها، وتتطلب تفاعل وتواصل وتظهر على شاشة الأجهزة ، وتركز الدارسة الحالية على تأثيرها على الإتصال وإحترام المعايير الاجتماعية.

٢- مفهوم المهارات الاجتماعية :

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

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

تعرف المهارات الاجتماعية إجرائيا في هذه الدراسة : بأنها قدرات وسلوكيات وخبرات مقبولة اجتماعيا يتعلمها أطفال الصفوف الأولية من خلال أسرهم 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 الإتصال الاجتماعي:

تعد مهارة الإتصال الاجتماعي بأنها من المهارات الهامة لنجاح الأطفال وتشمل مهارات التواصل، والقدرة على فهم الآخرين، وتعبيرهم عن ذاتهم باستخدام الحديث والايماءات و تعبيرات الوجه. (Neblett &Gallagher,2013,1) ترى الدراسة بأنها مهمة لأطفال الصفوف الأولية لأنها مفتاح لتفاعلهم مع الآخرين وضرورة تطويرها مما يعني إكتسابهم المهارة والقدرة على إلقاء الأسئلة على الآخرين والإستماع لهم والثناء والتقدير لأعمالهم وإكتسابهم لمهارات التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم وفهم مشاعر الآخرين وإحترام آرائهم. تعرف مهارة الإتصال الاجتماعي إجرائيا في هذه الدراسة : بأنها المهارات التي يكتسبها أطفال الصفوف الأولية أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية والتي ينقلون من خلالها أفكار ومفاهيم ومعلومات لطفل آخر أو مجموعة أطفال عن طريق رسائل مكتوبة أو شفوية مصحوبة بلغة الجسد أو تعبيرات الوجه أو الإشارات والتأثير المتبادل بينهم وتحكمهم وضبطهم لإنفعالاتهم خلال اللعب.

٤- مفهوم مهارة إحترام المعايير الاجتماعية:

تعرف مهارة إحترام المعايير الاجتماعية بأنها الحفاظ على ملكية الآخرين والمحافظة على النظام واحترام العادات والتقاليد والأعراف والقيم وإضافة إلى ذلك المسؤولية عن تصرفاتهم وأفعالهم. (خميس وغنيم، ٢٠٢١، ٣٧٥) ترى الدراسة ضرورة تمسك طلاب الصفوف الأولية الابتدائية بمهارة إحترام المعايير الاجتماعية وغرسها في أطفال هذه المرحلة لأهميتها ودورها الكبير في إستمرارية حياتهم، وحتى يكونوا مقبولين في المجتمع وقوة في تصرفاتهم. تعرف مهارة إحترام المعايير الاجتماعية إجرائيا في هذه الدراسة: بأنها المهارات التي يكتسبها أطفال الصفوف الأولية أثناء لعبهم بالألعاب الإلكترونية وذلك من خلال الإلتزام بمجموعة من القواعد أثناء لعبهم مع طفل آخر أو أطفال آخرين فيتعلمون كيفية التواصل وإحترام المعايير وإحترام ومراعاة بعض السلوكيات كالتنافس الحر والتخلي بالروح الرياضية والمحافظة على النظام والقوانين وتقدير وإحترام الآخرين.

٥- مفهوم الصفوف الأولية:

تعرف الصفوف الأولية بأنها " الصفوف الثلاثة الأول من المرحلة الابتدائية في التعليم العام بالمملكة العربية السعودية". (اللجنة العليا لسياسة التعليم، ١٩٩٨، ٧) تتفق الدراسة بأن أطفال الصفوف الأولية مرحلة الطفولة مرحلة مهمة لحياتهم وذلك لأن تأثيرها الاجتماعي يمتد للحاضر والمستقبل وتعتبر مرحلة تأسيس للمراحل الدراسية التالية وفيها تغرس المعارف والمهارات والقيم والإتجاهات.

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

الإطار النظري:

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية Electronic Games:

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

مفهوم الألعاب الإلكترونية Electronic Games :

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

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

أقسام الألعاب 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 الإلكترونية 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 تلخص في مايلي: (محمد وآخرون، ٢٠٠٩، ١٠٢-١٠٤)

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

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

٣. أن تسمح للأطفال بالاستمرار في اللعب والانتقال إلى المستوى التالي وفقاً لسرعة أدائهم وما يحتاجون 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. تكتسب الأطفال المهارات الاجتماعية كالتواصل مع الآخرين.
تتفق الدراسة مع إيجابياتها حيث تعطي أطفال مرحلة الطفولة فرصة للتعلم والمتعة في ذات الوقت، وتنمية مهارات التعامل مع التكنولوجيا وتنمية مهارة التواصل بين الأصدقاء بشرط تحديد مدة الاستخدام والمتابعة من الوالدين.
سلبات الألعاب الإلكترونية :
الآثار السلبية السيئة الناتجة عن الألعاب الإلكترونية ما ياتي: (الرشيدي، ٢٠٢٣ ، ٤٥)

١. إصابة 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 تؤثر على البصر بسبب الجلوس لمدة طويلة على شاشات الأجهزة ومزاولة الألعاب، وذلك يجعلهم في عزلة بسبب إدمانهم للألعاب و عدم التواصل مع الأسرة والأقارب، وينعكس بالطبع بضعف التحصيل لأنشغالهم أغلب الوقت بالألعاب بدون رقيب.

المبحث الثاني: المهارات الاجتماعية Social Skills

مفهوم المهارات الاجتماعية:

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

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

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

١- مهارة التواصل: قدرة الطفل على التفاعل الايجابي أو السلبي مع الآخرين من خلال التواصل والحوار معهم واحترام آرائهم.
٢- مهارة النظام: قدرة الطفل على التفاعل الايجابي أو السلبي مع الآخرين من خلال المحافظة على نظم المدرسة ومرافقها وأدواتها.
تري الدراسة أن المهارات الاجتماعية لطلاب مرحلة الطفولة متعددة ولا يمكن حصرها، منها مهارة إحترام رأي الآخرين، وكذلك مهارة النظام والمحافظة على مرافق المدرسة وأنظمتها، ومراعاة مشاعر الأصدقاء ومشاركتهم همومهم والاتصال والتفاعل معهم.

طرق اكتساب المهارات الاجتماعية للأطفال مابلي:
طرق إكتساب الأطفال المهارات الاجتماعية الأتي: (باورز، ٢٠٢٣، ٢٢) (حسونة، ٢٠٠٧، ٣٨)

١. ممارسة الألعاب مع الآخرين حتى يتعلمون التناوب والفوز والخسارة بلطف.
٢. ممارسة الحوار والحديث مع الأصدقاء أو أفراد الأسرة حتى يتمكنون من ممارسة الاستماع النشط والنقاط الإشارات غير اللفظية في البيئة الإلكترونية.
٣. تعليم الأطفال كيفية التعرف على مشاعرهم وتسميتها.
تتفق الدراسة على أن هناك طرق عديدة تساعد طلاب مرحلة الطفولة على إكتساب المهارات الاجتماعية منها الانضمام إلى جماعات اللعب مع الأصدقاء والجيران، كما يتعلمون التعبير عن مشاعرهم وتفسير تعبيرات الآخرين والتعاطف معهم في حالة الحزن ومشاركتهم الفرح والسرور.
أهم المهارات الاجتماعية التي سوف نتناولها في هذه الدراسة:
أهم المهارات الاجتماعية لطلاب مرحلة الطفولة هي الإتصال الاجتماعي، وإحترام المعايير الاجتماعية وسوف نتناول الإتي :

أولا : مهارة الإتصال الاجتماعي:

تعريف الإتصال الاجتماعي:

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

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

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

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

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

تري الدراسة أن الاتصال بين طلاب مرحلة الطفولة نوعين لفظي باستخدام الكلمات للحديث والإنصات للحوار وغير لفظي باستخدام الإشارات وتعبيرات الوجه والإيماءات، وقد يستخدمون الإثنين معا للحديث والتفاعل والإتصال، ومن غير المهم استخدامهم لأي نوع، المهم تواصلهم وتفاعلهم حتى يكتسبون مهارات اجتماعية منذ الصغر وتصل للإستفادة منها مدى الحياة .

ثانياً: مهارة احترام المعايير الاجتماعية مفهوم المعايير الاجتماعية :

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

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

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

العوامل التي تحدد قوة المعايير الاجتماعية:

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

١. جاذبية الجماعة للأطفال وتماسكها، فكلما كانت الجماعة متماسكة كلما التزم الأطفال بمعاييرها .
 ٢. وضوح المعايير، فكلما كانت المعايير واضحة كلما إزداد اتباع الأطفال لها .
 ٣. وجود الأغلبية، فالأطفال ينحازون لرأي الأغلبية إذا أجمعوا على معيار معين، ووجد لديهم ثقة عالية برأي الأغلبية .
 ٤. ضغوط الجماعة على المخالفين لمعاييرها، فضغط الجماعة على الأطفال يجعلهم يتمسكون بمعاييرها وتظهر الضغوط في الرفض ومقاطعة الأطفال والاستنكار .
- تري الدراسة أن هناك عوامل تجعل طلاب مرحلة الطفولة يلتزمون بالمعايير الاجتماعية وتكون ملزمة لهم، أولها وضوح المعايير فيكون من السهل عليهم إتباعها، كما أنهم يحرصون على عدم مخالفة المعايير حتى لا يحصل لهم رفض ومقاطعة فيلتزمون خوفا من ضغط الجماعة.
- الإلتزام بمعايير الجماعة:

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

١. المسؤولية عن الأفعال والتصرفات .
 ٢. الحفاظ على ملكية الآخرين .
 ٣. المحافظة على النظام .
 ٤. احترام العادات والتقاليد والاعراف والقيم الاسلامية .
- تري الدراسة من طرق الإلتزام بالمعايير لطلاب مرحلة الطفولة مسؤوليتهم الاجتماعية عن تصرفاتهم وأفعالهم فيتحملون المسؤولية بالكامل ولديهم قدرة على إتخاذ القرار بأنفسهم، ويحافظون على ملكية الآخرين وكأنها لهم، ويحترمون العادات والتقاليد والقيم في المجتمع، وفوق ذلك كله إحترامهم للنظام، فمهارة النظام تدرج تحت مهارة إحترام المعايير الاجتماعية.

المبحث الثالث : النظرية المفسرة لموضوع الدراسة:

نظرية الإستخدامات والإشباع:

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

مفهوم نظرية الإستخدامات والإشباع:

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

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

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

عناصر نظرية الإستخدامات والإشباع :

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

١. إن الأطفال فاعلون في الإتصال وإستخدام وسائل الإعلام يحقق أهداف تلبي توقعاتهم وإحتياجاتهم .

٢. الرغبة في إشباع الحاجات وإختيار وسيلة إعلام ترجع إلى الأطفال .

٣. أن الأطفال هم الذين يختارون الوسائل والمضمون الذي يشبع حاجاتهم.

٤. الأطفال على علم بالفائدة التي تعود عليهم ويمدون الباحثين بصورة فعلية لإستخدام لوسائل الإعلام.

٥. أن المعايير الثقافية سائدة من خلال إستخدام الأطفال لوسائل الإتصال وليس من خلال محتوى رسائل وسائل الإتصال.

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

المبحث الرابع: الدراسات السابقة

أولا الدراسات العربية :

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

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

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

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

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

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

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

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

١. دراسة فاطمة مغني اجابيلو و محمد سيد اباسازدية (٢٠١٣): بعنوان "العلاقة بين مهارات الاجتماعية للأطفال وإستخدام العاب الكمبيوتر في مياندوب " .

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

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

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

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

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

منهج وإجراءات الدراسة:

منهج الدراسة :

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

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

مجتمع الدراسة:

يقصد بمجتمع الدراسة كافة أفرادها. (الصلاح، ٢٠١٨، ٢٢١)

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

تعرف بأنها " مجموعة من الأفراد، أو الوثائق، أو الأشياء المشتقة من المجتمع الأصل، ويفترض تمثيلها المجتمع الأصل تمثيلاً صادقاً، لتمثل العينة المتغيرات موضع الدراسة بنفس قيمها، ومستوياتها في المجتمع الأصل". (مطامير والخليفة، ٢٠١٧، ٦٦)

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

حدود و مجالات الدراسة:

حدود الدراسة الموضوعية:

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

حدود الدراسة الزمنية:

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

حدود الدراسة المكانية:

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

حدود الدراسة البشرية:

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

نوع الدراسة:

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

متغيرات الدراسة:

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

أدوات الدراسة :

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

مفهوم الإستبانة :

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

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

هدف الإستبانة:

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

صدق وثبات أداة الدراسة:

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

أولاً- الصدق والثبات لإستبانة المهارات الاجتماعية:
-صدق إستبانة المهارات الاجتماعية: بعد الإنتهاء من إعداد الصورة الأولية للإستبانة تم التحقق من صدقها من خلال الصدق الظاهري، وصدق الإتساق الداخلي:
١. الصدق الظاهري للإستبانة: تم التأكد من الصدق الظاهري للإستبانة، والمكونة من محور الألعاب الإلكترونية (نوعية الألعاب الإلكترونية)، ومحور المهارات الاجتماعية والذي يتكون من مهارة الإتصال الاجتماعي، ومهارة إحترام المعايير الاجتماعية، وذلك من خلال عرضها في صورتها الأولية على عدد من الأساتذة المحكمين، البالغ عددهم (٨) محكمين من علم الاجتماع، والطفولة المبكرة، وذلك لإستطلاع آراءهم حول وضوح كل عبارة، وملاءمتها للمحور الذي تنتمي إليه مع إبداء الرأي بالحذف أو الإضافة أو التعديل، وتم الأخذ بجميع ملاحظات الأساتذة المحكمين ومقترحاتهم، وإعتماد المحاور والعبارات التي حازت على نسبة إتفاق (٩٢ %) من أراء الأساتذة المحكمين، وأصبحت الإستبانة تتكون من (64) عبارة منها (٤) عبارات لمحور الألعاب الإلكترونية، و(60) عبارة لمحور المهارات الاجتماعية .
٢. صدق الاتساق الداخلي للإستبانة: بعد التأكد من الصدق الظاهري للإستبانة تم تطبيقها على عينة إستطلاعية عشوائية قوامها (٣٠) طالب وطالبة من الصفوف الأولية الإبتدائية التابعين لمجتمع الدراسة، وذلك للتعرف على مدى الإتساق الداخلي للإستبانة، من خلال حساب قيم معاملات الارتباط لبيرسون **Pearson** (**Correlation**) بين درجة كل عبارة من عبارات الإستبانة مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه العبارة كما يوضح ذلك الجدول (١).

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

نوعية الألعاب الإلكترونية		مهارة الإتصال الاجتماعي		مهارة احترام المعايير الاجتماعية	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	0.466 (**)	1	0.759 (**)	1	0.387 (*)
2	0.819 (**)	2	0.747 (**)	2	0.247 (*)
3	0.863 (**)	3	0.759 (**)	3	0.646 (**)
4	0.662 (**)	4	0.715 (**)	4	0.586 (**)
5	-	5	0.704 (**)	5	0.575 (**)
6	-	6	0.171 (*)	6	0.779 (**)
7	-	7	0.870 (**)	7	0.830 (**)
8	-	8	0.837 (**)	8	0.846 (**)
9	-	9	0.758 (**)	9	0.706 (**)
10	-	10	0.505 (**)	10	0.535 (**)
11	-	11	0.832 (**)	11	0.404 (*)

0.061 (*)	12	0.629 (**)	12	-	12
0.627 (**)	13	0.586 (**)	13	-	13
0.553 (**)	14	0.734 (**)	14	-	14
0.318 (*)	15	0.698 (**)	15	-	15

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

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

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

المحور	عنوان المحور	عدد العبارات	معامل إرتباط أبعاد المحور بالإرتباط العام الكلي للمحور	معامل إرتباط المحاور بالإرتباط العام الكلي للإستهانة لدلالة
الألعاب الإلكترونية	نوعية الألعاب الإلكترونية	٤	100 (**)	0.540 (**)
المهارات الاجتماعية	مهارة الإتصال الاجتماعي	١٥	0.873 (**)	0.863 (**)
	ثالثاً: مهارة إحترام المعايير الاجتماعية	١٥	0.686 (**)	0.689 (**)

** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)

يتضح من الجدول أعلاه أن قيم معامل إرتباط كل محاور الإستهانة مع الإستهانة ككل دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) مما يدل على صدق إتساقها مع محاورها، ويؤكد على صدق الإتساق الداخلي للإستهانة وصلاحياتها للتطبيق.

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

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

جدول (٣) معامل ثبات ألفا كرونباخ للاستبانة

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

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

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

مناقشة نتائج الدراسة:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

وتختلف هذه الدراسة مع دراسة قويدر (٢٠١٢) والتي أظهرت نتائجها بأن الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب على التحدث مع العائلة، في حين أظهرت نتائج الدراسة الحالية بأن أطفال الصفوف الأولية يستمعون بدرجة مرتفعة وفعالة إلى الآخرين ويتقبلون أفكارهم كما يقدمون إقتراحات لأصدقائهم أثناء الألعاب. والأطفال عند لعبهم بالألعاب لاللكترونية يحققون رغباتهم ويشبعون احتياجاتهم عن طريقها فهم يختارون الألعاب بوعي وبقناعة ويندمجون مع مضمونها الذي يلبي إحتياجاتهم وترفيهم في نفس الوقت، كما أن الأطفال خلال لعبهم بالألعاب يقيمون ذاتهم من خلال تقييم الآخرين لهم ووسيلة الإتصال الرئيسية هي اللغة والحوار الذي يدور بينهم والآراء والأفكار المتداولة بينهم، فإذا كان تقييمهم إيجابي كما أظهرت نتائج الدراسة بأن مهارة الإتصال ذات درجة مرتفعة بينهم أدى ذلك إلى تواصلهم وتجاوزهم وكانوا ودودين معهم فبالتالي سوف يستمرون باللعب معهم وهذا ما يتفق مع نظرية الاحتياجات والإشباعات.

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

المتغيرات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة	مربع بيتا ٢
أثر الألعاب الإلكترونية على مهارة احترام المعايير الاجتماعية	0.299 (**)	0.000	دالة	0.175

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

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

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

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

النتائج والتوصيات:

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

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

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

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

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

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

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

التوصيات :

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

٢. متابعة وتوجيه الوالدين والمعلمين لمحتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الصفوف الأولية بحيث تسهم في تنمية مهارة الإتصال الاجتماعي وإحترام المعايير الاجتماعية.
٣. تحديد الوالدين والمعلمين زمن معين لممارسة أطفال الصفوف الأولية الألعاب بحيث لا يتجاوزوا الساعتين في اليوم مع أخذ فترات راحة.
٤. الاهتمام بوضع تصنيف لنوع الألعاب الإلكترونية المناسب لعمر أطفال الصفوف الأولية بحيث يوضح محتوى الألعاب بوصف مختصر مكتوب على الغلاف ليسهل على المهتمين الاطلاع عليه.



المراجع:

المراجع العربية:

- أبو جادو، صالح محمد (٢٠٢٠). سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، ط ١٣، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- أسمر، فراس توفيق محمد (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، مج ٣، ع ٦، كلية علوم التربية، جامعة محمد الخامس، المغرب.
- أنصورة، نجاة عيسى حسين (٢٠١٥). أساسيات وأصول علم النفس، كنوز مصر، القاهرة، مصر.
- باورز، كيري كيه (٢٠٢٣). المهارات الاجتماعية للأطفال: من تكوين الصداقات وحل المشكلات إلى التحكم في النفس والتواصل - أكثر من ١٥٠ نشاطاً لمساعدة طفلك على إكتساب المهارات الاجتماعية الضرورية، ط ١، مكتبة جرير، جدة، المملكة العربية السعودية.
- الجهني، عزة سالم حامد (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية التعليمية: فن المهارة والصناعة، دار الإبداع للنشر، جدة، المملكة العربية السعودية.
- حسونة، أمل محمد (٢٠٠٧). المهارات الاجتماعية لطفل الروضة، ط ١، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الجيزة، مصر.
- الخفاف، إيمان عباس (٢٠١٠). اللعب: إستراتيجيات تعلم حديثة، ط ١، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- الخليفة، هند خالد (٢٠١٦). أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وأثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، المجلة الاجتماعية، ع ١١، الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، جامعة الأمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض .
- خميس، هبة عبد العزيز و غنيم، محمد أحمد (٢٠٢١). المهارات الاجتماعية لدى الأطفال التوحديين، مجلة القراءة والمعرفة، مج ٢١، ع ٢٣٦، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة المنصورة ، مصر.

- دخيل الله، دخيل بن عبد الله (2013). المهارات الاجتماعية – تعليم وتدريب المهارات الاجتماعية والقيم، ط ١، العبيكان للنشر والتوزيع، الرياض، المملكة العربية السعودية.
- الرشيدى، نوير مسعود (٢٠٢٣). الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية في مجال تعلم مهارات اللغة العربية، ط ١، المركز الأكاديمي العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.
- زعنان، الهيثم (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم، ط ١، شركة آفاق المعرفة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- زهران، حامد عبدالسلام (٢٠٠٣). علم النفس الاجتماعي، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر.
- الزيدى، قيس رشيد (٢٠٢١). الإستقلالية وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة الكلية الإسلامية الجامعة، ع ٥٩، ج ٢، كلية التربية الأساسية، جامعة الكوفة، بغداد.
- الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية وأولياءهم بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج ١٠، ع ١، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية .
- الصلاحي، سعود بن موسى (٢٠١٨). إضاءات بحثية: تدوينات مهمة لطلبة الدراسات العليا والمهتمين بالبحث، ط ٢، مكتبة الرشد، المملكة العربية السعودية.
- الطبيب، مولود زايد (٢٠١٠). العولمة والتماسك المجتمعي في الوطن العربي، المركز العالمي لدراسات وأبحاث الكتاب الأخضر، ليبيا. زهران، حامد عبدالسلام (٢٠٠٣). علم النفس الاجتماعي، عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر.
- العادلي، مرزوق عبد الحكم (٢٠٠٤). الإعلانات الصحفية: دراسة في الاستخدامات والإشباع، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة.
- عامر، طارق عبد الرؤف (٢٠١٥). المهارات الحياتية والاجتماعية لذوي الإحتياجات الخاصة، ط ١، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.

- غرايبة، فوزي وآخرون (٢٠١١). أساليب البحث العلمي في العلوم الاجتماعية والإنسانية، ط ٦، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- الفريحي، رياض بن ناصر (٢٠١٨). استخدام الأطفال والمراهقين لمواقع التواصل الاجتماعي وتأثيره على علاقتهم الأسرية: دراسة أستطلاعية، ط ١، جمعية المودة للتنمية الأسرية، مكة المكرمة.
- القداح، أمل محمد و محمد، أميرة صبري عبدالرحمن (٢٠١٧). أثر استخدام الأنشطة القائمة على منهج ريجيو أميليا في تنمية بعض مهارات التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، مج ٣، ع ٣، جامعة المنصورة، مصر.
- القرني، يعن الله علي يعن الله (٢٠١٥). مستوى مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلاب والطالبات المنتظمين في جامعة الملك عبد العزيز وعلاقتها ببعض المتغيرات الديموغرافية، مجلة جامعة الملك عبد العزيز، مج ٢٢، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة الملك عبد العزيز، جدة، المملكة العربية السعودية.
- اللجنة العليا لسياسة التعليم (١٩٩٨) المملكة العربية السعودية .
- لطرش، فطوم (٢٠١٤). استخدام الطلبة للموقع الإلكتروني الرسمي للجامعة والإشباع المحققة منه: دراسة مسحية على عينة من طلبة علوم الإعلام والاتصال جامعة خيضر بسكرة (رسالة الماجستير)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر "بسكرة"، الجزائر.
- لطفي، إيمان محمد عبدالعال (٢٠١٧). مهارات الحياة الأسرية: معرفة نظرية وتطبيقات علمية، ط ١، عالم الكتب، القاهرة، مصر.
- محمد، مصطفى وآخرون (٢٠٠٩). برامج الأطفال المحوسبة، ط ١، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، الأردن.
- مسعود، أمال عبد العزيز (٢٠١٨). مهارات التواصل لدى طفل الروضة وعلاقتها ببعض المتغيرات، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج ١٩، ع ١، قسم دراسات الطفولة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة الملك عبد العزيز، جدة.
- مطاوع، ضياء الدين محمد و الخليفة، حسن جعفر (٢٠١٧). مبادئ البحث ومهاراته في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية، ط ٣، مكتبة المتنبى، الدمام.

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

المراجع الأجنبية:

- Aghabigloo , Fatemeh Moghanni and Abbaszadeh ,Mohammed Seyyed(2013) The Relationship between Children's Social Skills and Computer Game Usage in Miandoab, Eueopean Journal of Experimenttal Biology , Pelagia Research Library .
- Heitner, Devorah (2016) SCREENWISE Helping Kids Thrive (and survive) in Their Digital World, Bibliomotion, Inc.
- Neblett, N &Gallagher, K (2013). More than baby talk: 10 ways to promote the language and communication skills of infants and toddlers, The University of North Carolina, FPG Child Development Institute.
- Philippa, Perry (2019).The Book You Wish Your Parents Had Read (and Your Children Will be Glad That You Did, Penguin Books Ltd.
- Robertson, Andy (2021). Taming Gaming Book, family Gaming data base. -Al Saud, Aljohara Fahad(2017) Educational Video Games Enrich Underprivileged Children's Social Skills in Saudi Arabia ,European Journal of Educational Sciences , EJES ,Vol.4,No.2 ,King Saud University-College of Education, Saudi Arabia.