دراسة تأثير الالعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية من (٤- ٦) سنوات

د. سهير ابراهيم عبدميهوب
مدرس بقسم العلوم النفسية كلية رياض الاطفال –جامعة الفيوم

الملخص

الهدف: استهدف البحث الحالى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية من (٤– ٦) سنوات. كما سعى إلى التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال فى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المهارات الاجتماعية لهؤلاء الأطفال، وما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور، والاناث الممارسين للألعاب الإلكترونية فى المهارات الاجتماعية.

المنهج: لتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفى الارتباطى.

العينة: تكونت عينة البحث من (٢٠٠) طفل/ة ممن تتراوح أعمارهم بين (٤– ٦) سنوات.

الأدوات: استخدمت الباحثة استمارة الألعاب الإلكترونية للأطفال، ومقياس المهارات الاجتماعية.

المعالجة الاحصائية: اعتمد البحث فى المعالجة الاحصائية للبيانات على أسلوب تحليل التباين أحادى الاتجاه واختبار شيفيه للمقارنات المتعددة.

النتائج: أسفر البحث عن النتائج التالية ١٠% من عينة البحث يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة فى اليوم، و٤٠% يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات فى اليوم، ٣٥% يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات فى اليوم، بينما ١٥% من عينة البحث يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات فى اليوم. اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود: التواصل مع الأخرين، التفاعل الاحتماعى، السلوك الاجتماعى والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية، باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بصورة أقل، بينما وجدعدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة لبنود: التعبير الانفعالى، المشاركة، والتعامل مع البيئة المدرسية. كما أسفرت النتائج عن عدم صحة الفرض الثانى حيث لم تختلف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود الستة والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية باختلاف نوع الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال. أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث فى بنود (التواصل مع الأخرين، التفاعل الاحتماعى، السلوك الاجتماعى، التعبير الانفعالى) لصالح الإناث، بينما وجد إختلاف فى بند المشاركة، والدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية لصاح الذكور، فى حين لا توجد فروقاً بين متوسطات درجات الاطفال (الذكور– الإناث) فى بند التعامل مع البيئة المدرسية.

A Study of the impact of electronic games on the social skills of a sample of children in the age group (4- 6) years

Aims: The research aims at studying the impact of electronic games on the social skills of a sample of children in the age group (4- 6) years. It also sought to identify a relationship between the number of hours spent by children in the practice of electronic games and its impact on the social skills of these children. And if there are differences between male and female practitioners of electronic Games in social skills.

Methods: To achieve the objectives of the research, the descriptive approach was used.

Sample: The research sample consisted of (200) Babies aged (4- 6) years.

Tools: The researcher used the "electronic games" form and th scale of social skills by Soheir Kamel and Botros Hafez (2008).

Statistical methods: The researcher adopted the "One way Analysis of Variance" as a method of research as well as scheffe test for multiple comparisons.

Results: results were there were differences in social skills in the favor of those who spend less time on electronic games, in terms of: communicating with others, social interaction, social behavior, and the overall degree of social skills. There was no difference in terms of: emotional expression, participation and dealing with the school environment. The results showed the second hypothesis to be incorrect, since the social skills did not differ according to the type of the electronic games practiced in (6) terms and the overall degree of social skills. Presence of statistically significant differences between males and females, in favor of females in terms of: communicating with others, social interaction, social behavior and emotional expression.

المقدمة:

إذا كانت مرحلة الطفولة هى المرحلة التى ترسى فيها دعائم الشخصية بصفة عامة فإن مرحلة الطفولة المبكرة تعد من المراحل الاكثر تأثيرا فى حياة الطفل بصفة خاصة، حيث يتأثر الطفل بالمحيط الخارجى الذى يعيش فيه بشكل كبير، فهو يتعلم كيفية التعامل مع الآخرين بدءا بوالديه، ومرورا بتكوين الصداقات مع أقرانه وانتهاء بالتعاون مع المثيرات البيئية التى تحيط به، ومن أهم هذ المثيرات الالعاب الالكترونية، حيث شهد العقد الحالى تطورا هائلا فى وسائل التقنية الحديثة ولاسيما الالعاب الالكترونية Electronic Games وانتشارها على نطاق واسع لدرجة أنها أصبحت من أهم سمات عصر المعلومات، فأصبح لها برمجيات تحاكى واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب فى التعامل مع الوسائل المتنوعة (Multimedia) وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، بل أصبحت الألعاب الإلكترونية تمثل أداة تحدى لقدرات المستخدم، حيث يرى جالاثر Gallagher، أنه تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، مما جعل الاطفال يقبلون عليها وهذا ساهم فى إنتشارها فى كثير من المجتمعات العربية ولاسيما فى مصر إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، حيث تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حتى أنها أصبحت جزء من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليسعدوا أطفالهم بها. حيث نمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم لدرجة أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. (Gallagher, 2011, P.34) ونظرا لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثارا مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحى متعددة دعت بعض الباحثين إلى القيام بتناول هذه الظاهرة بالبحث والدراسة للتعرف على أثارها السلبية على الاطفال، ففى دراسة قامت بها مايا Maia حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها حيث أسفرت النتائج عن وجود تأثيرات سلبية للالعاب الالكترونية تتمثل فى قلة التواصل الاجتماعى مع المحيطين، والعزلة الاجتماعية، وأوصت بضرورة إجراء المزيد من البحوث وتقديم نتائجها من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعى بالإيجابيات والسلبيات قبل شراها. (Maia, 2010, 345)

فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات، وفى نفس السياق قامت ويلكنسن Wilkinson بعمل متابعة ميدانية للتأثيرات السلبية للعديد من ألعاب الفيديو، وأسفرت عن أنه فى الوقت الذى تأكد فيه بعض الدراسات على الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسى فإن هناك آثار سلبية عليهم حيث أن الألعاب الالكترونية التى تتسم بالعنف، تؤدى إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجى الوظيفى وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص فى السلوك الاجتماعى السوى المنضبط بالاضافة إلى اثارها السلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية وتأصيل القتل والعنف لدى الأطفال لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها. (Wilkinson, 2011, p344) ونظرا لقلة مراقبة الأسر لما يمارسه أبناؤهم من الألعاب وقلة وعيهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار النفسية، والاجتماعية والسلوكية والصحية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، وثمة دراسات أخرى تشير إلى أن الالعاب الالكترونية الموجهة للأطفال من الممكن أن تكون خطرا حقيقيا، ووجه الخطر فى هذا عندما تكون هذه الالعاب موجهة لمجتمع له بيئته وفكره وقيمه وعاداته وتقاليده وتاريخه، ويكون المتلقى هم الأطفال ولنا أن نتصور إذن حجم السلبيات التى تنتج عن ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية المستوردة والمدبلجة، ويذكر ادامز Adams أن هناك عددا من الدراسات التى تكشف عن الصعوبات الاجتماعية التى يعانى منها الاطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية لساعات طويلة لاسيما فى المهارات الاجتماعية نظرا لانها من ركائز التوافق النفسى على المستوى الشخصى والمجتمعى وذلك من منطلق أن إقامة علاقات ودية من بين المؤشرات الهامة للكفاءة فى العلاقات الشخصية فالطفل يحيا فى ظل شبكة من العلاقات التى تتضمن الوالدين، والأقران، والأقارب، والمعلمين، ومن ثم فإن نمو تلك المهارات ضرورى للشروع فى إقامة علاقات شخصية ناجحة، ومستمرة معه كما ألعناصر المهمة فى تحديد طبيعة التفاعلات اليومية للفرد مع المحيطين به فى السياقات المختلفة، والتى تعد فى حالة اتصافها بالكفاءة من مظاهر التوافق النفسى والاجتماعى (Adams, C. K, 2006, p.389)، وكما أوضحت ألن ووايس Allen. S.& Weiss أن المهارات الاجتماعية لها دور هام فى نجاح الفرد فى إقامة تفاعل اجتماعى كفء مع الآخرين ومدى قدرته على مواصلة هذا التفاعل، كما أن القصور فى هذه المهارات يفسر الاخفاق الذى يعانيه بعض الأفراد فى مواقف الحياة العملية على الرغم من ارتفاع ما لديهم من قدرات عقلية، كما أن الأمر لا يقف فى كثير من الأحيان عند هذا الحد بل يتعداه إلى سوء التفاعل الاجتماعى وانخفاض الكفاءة الاجتماعية، ونقص الفاعلية فى المحيط الاجتماعى للأفراد الذين يعانون من نقص فى المهارات الاجتماعية حيث أنهم قد يقعون فريسة للمرض النفسى بمختلف أشكاله ودرجاته. (Allen S. Weiss, 2010, p.126)

مشكلة البحث:

لوحظ فى السنوات الأخيرة انتشار وتزايد استخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية وتحولها إلى ظاهرة اجتماعية عامة لها تأثيراتها الايجابية، والسلبية على الاطفال مما دفع بالعديد من الباحثين فى مجال علم النفس، والتربية إلى دراستها كظاهرة لها آثارها النفسية والاجتماعية والثقافية، ولاسيما على المهارات الاجتماعية للاطفال لم للثانية من أهمية كبيرة فى حياتهم، فالتغيرات السريعة التى يمر بها المجتمع تتطلب منا أن نزود أطفالنا بالمهارات التى تمكنهم من التلاؤم والتكيف مع ظروف المجتمع، فهى ضرورية فى جميع مواقف الحياة. حيث لا يمكن تصور أن يعيش الاطفال فى معزل عن العالم، ولا يمكن تحقيق وجود إنسانى سليم لهم دون إدراك الوجود الاجتماعى بكل صوره، ويفسر ذلك الاخفاق الذى يعانيه البعض فى تلك المواقف ممن يملكون قدرا قليلا من هذه المهارات على الرغم من ارتفاع قدراتهم العقلية حيث يتمثل هذا الإخفاق فى عدم استثمار الفرص المتاحة لإقامة علاقات ودية مع المحيطين بهم، لذا ينبغى التركيز على تنمية المهارات الاجتماعية لدى الطفل فهو يحيا فى ظل شبكة من العلاقات التى تشمل الوالدين والأقران والأقارب والمعلمين ومن ثم فإن نمو تلك المهارات ضرورى للشروع فى إقامة علاقات شخصية ناجحة ومستمرة. (Charles, S., 2008) أضف إلى ذلك أن القصور فى المهارات الاجتماعية يضع أمامهم صعوبة فى فهم وتفسير سلوك ومقاصد الآخرين مستقبلا على نحو قد يستدعى ردود أفعال دفاعية قد تؤثر سلبا على العلاقة معهم، كان من الممكن تجنبها فى حالة الفهم الدقيق لسلوكهم. ومن هذا المنطلق فقد أصبح من المتفق عليه أن المهارات الاجتماعية من المحددات الرئيسية لنجاح الفرد أو فشله فى المواقف المتنوعة، فهى التى تمكنه فى حالة ارتفاعها من أداء الاستجابة المناسبة لموقف ما بفاعلية وفى المقابل فإن ضعفها يعد من العوائق فى سبيل توافق الفرد مع الآخرين (Charles, 2008, p.126) وفى ضوء ما سبق يمكن بلورة مشكلة البحث فى الإجابة على الاسئلة التالية:

- هل تختلف المهارات الاجتماعية للأطفال باختلاف عدد الساعات التى يقضونها فى اللعب بالالعاب الالكترونية؟.
- هل تختلف المهارات الاجتماعية باختلاف أنواع الالعاب الالكترونية الى يمارسها الأطفال؟.
- هل تختلف المهارات الاجتماعية للأطفال باختلاف نوع الطفل الذى يمارس الالعاب الإلكترونية (ذكر، أنثى)؟

أهمية البحث:

تتضح أهمية هذا البحث بشقيها النظرية، والتطبيقية من خلال عدة مقومات كما يلى:

١. يستمد هذا البحث أهميته من أهمية الشريحة العمرية التى يطبق عليها ألا وهى الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية لساعات طويلة فى مرحلة الطفولة المبكرة وما يترتب عليها من نقص فى المهارات الاجتماعية.
٢. لا توجد دراسة عربية واحدة وذلك فى حدود علم الباحثة تناولت تأثير الالعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية من (٤- ٦) سنوات.
٣. طبيعة التغيرات التى يشهدها المجتمع المصرى فى الآونة الأخيرة تجعل الاسر المصرية حريصة على البقاء بالمنازل حفاظا على سلامة أطفالهم، مما يجعل الاطفال يقضون ساعات طويلة مع الالعاب الالكترونية.
٤. قد تسهم نتائج هذا البحث فى لفت إنتباه أولياء الأمور والتربويين (مدراء، معلمات)، إلى أثر الالعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية للاطفال فى المرحلة العمرية من (٤- ٦) سنوات.
٥. يمكن أن نبنى على نتائجها برامج لتنمية المهارات الاجتماعية والتدريب عليها لمثل لهؤلاء الاطفال.

حدود البحث:

- الحدود الزمانية: تم إجراء هذا البحث خلال الفصل الدراسى الاول من العام الدراسى

٢٠١٣.

- الحدود المكانية: اقتصر إجراء هذا البحث على أربعة روضات للغات، بإدارة النزهة التعليمية.

أهداف البحث:

فى ضوء مشكلة البحث، وتساؤلاته، ومرجعيته النظرية فإن هذا البحث يسعى إلى تحقيق الاهداف التالية:

١. الكشف عن تأثير الالعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال فى المرحلة العمرية من (٤- ٦) سنوات.
٢. إيجاد العلاقة بين عدد الساعات التى يقضيها الاطفال فى ممارسة الالعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية.
٣. الكشف عن الفروق بين الجنسين من الاطفال (الذكور، والاناث) الممارسين للالعاب الالكترونية فى المهارات الاجتماعية.

مفاهيم البحث:

يضطلع البحث الراهن بتناول المفاهيم التالية:

- الألعاب الإلكترونية Electronic Games: يعرفها سالين وزيمرمان Salen& Zimmerman بأنها "ألعاب التسلية والترفيه المتوفرة على هيئة إلكترونية". (Salen& Zimmerman, 2004, P234)، كما تعرفها مايا Maia بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون فى نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمى ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية فى حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو PlayStation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة بالكف Palm Devices. (Maia, 2010)

  وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها: جميع أنواع الألعاب المتوفرة للاطفال على هيئه الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف والاجهزة المحمولة Palm Devices.
- المهارات الاجتماعية Social Skills: يعرفها جان ريجيو Jean Reggio بأنها قدرة الفرد على التعبير الانفعالى والاجتماعى واستقبال انفعالات الآخرين وتفسيرها، ووعيه بالقواعد الضمنية وراء أشكال التفاعل الاجتماعى، ومهارته فى ضبط وتنظيم تعبيراته غير اللفظية، وقدرته على أداء الدور وتهيئة الذات اجتماعيا (Jean Riggo, 2005, p231)، كما عرف يودر (Yoder, 2005) المهارات الاجتماعية بأنها سلوك متعلم ومقبول يجعل الفرد قادرا على التفاعل مع الاخرين بطريقة تمكنه من اظهار استجابات ايجابية تساعده في التعامل مع استجابات الاخرين السلبية نحوه. أما غرايبة (٢٠٠٥) فقد عرفها بأنها القدرة على استخدام مهارات التفاعل الاجتماعي الكفء مع الاخرين.

  فى حين عرفتها جليلة موسى (٢٠٠٦) على أنها مجموعة من السلوكيات التى يتعلمها الفرد من البيئة والتى تمكنه من التكيف مع المجتمع لتجنب الاستجابات المؤدية إلى العقوبة أو النبذ من الآخرين كما تدفعه إلى إدراك حاجات ورغبات وانطباعات الآخرين بدقة.

  بينما ذهب ارجايل Argyle إلى أن المهارة الاجتماعية هى القدرة على أحداث التأثيرات المرغوبة فى المواقف الاجتماعية المختلفة. (Argyle, S., 2009, p231)

  أما جريشام واليوت (Gresham and Elliot, 2011) فقد عرفا المهارات الاجتماعية بأنها سلوك متعلم ومقبول اجتماعيا يمكن الفرد من التفاعل بكفاية مع الاخرين ويجنبه السلوكات غير المقبولة اجتماعيا.

  وتعرف الباحثة المهارات الاجتماعية إجرائيا بأنها: مجموعة السلوكيات اللفظية وغير اللفظية التى تحقق للطفل قدرا من التفاعل الاجتماعى مع المحيطين به وتؤدى إلى تقبلهم له، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل على مقياس المهارات الاجتماعية المستخدم في هذا البحث الذى يتكون من البنود التالية (التواصل مع الأخرين، التفاعل الاجتماعى، السلوك الاجتماعى، المشاركة، التعبير، الانفعالى، التعامل مع البيئة المدرسية).

الإطار النظرى:

تحاول الباحثة فى السطور التالية تناول مفهوم المهارات الاجتماعية بشكل عام، وكيف أن الافراط فى استخدام الالعاب الإلكترونية من شأنه أن يؤثر بشكل سلبى على المهارات الاجتماعية للاطفال.

لقد لوحظ فى السنوات الأخيرة انتشار محلات بيع الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التى اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب اهتمام من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي، تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامر لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، ويطلق لفظ ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب (Video Games) على الالعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب والتى يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة يتم توصيلها بالتلفاز، أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أوالهاتف النقال أو الحاسوب الكفى، والسؤال الذى يطرح نفسة الان هو كيف تؤثر الالعاب الالكترونية التى يمارسها الاطفال على المهارات الاجتماعية لديهم؟. تشير بعض الكتابات فى هذا السياق إلى أن الألعاب الالكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل فى العلاقات الاجتماعية تجعله يواجه صعوبة كبيرة فى التفاعل مع الغير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسى سواء فى المنزل أو خارجه، أما روبين Rubin فقد أشارت فى دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمى خيال الطفل فإنها فى الوقت ذاته تنمى مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، كما أن خطورة الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال تجعل منه طفلا غير اجتماعي، فالطفل الذى يقضى ساعات طويلة فى ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلا غير اجتماعى منطويا على ذاته. كما أن إسراف الطفل فى التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية فى إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، كما أنه لا يجيد التفاعل مع الاخرين، حيث يتوقف التفاعل الاجتماعى بين الأفراد على مهارات التواصل اللفظى وغير اللفظى (Rubin, H, 2005, P675).

ويشير إنجلز، وروتجرس Rutgers, C., Engels, E. إلى أن التواصل ضرورة ملحة بما أن الانسان كائن اجتماعى اتصالى فإنه لا يستطيع العيش فى معزل عن المجتمع، إلا أنه فى ظل الثورة التكنولوجية التى نعيش فيها وما يترتب عليها من الافراط فى استخدام الالعاب الالكترونية بمختلف أنواعها قد يؤثر بشكل سلبى على المهارات الاجتماعية للاطفال (Rutgers, C., Engels, E. 2006, p.509)

١. تعريف المهارات الاجتماعية: لقد تعددت وتنوعت التعريفات التى تناولت المهارات الاجتماعية نظرا لاتساع هذا المفهوم من جهة، وما يطرأ على هذا المفهوم من تغيير مستمر من حين لأخر. لذلك سوف تعرض الباحثة أهم التعريفات التى تناولت هذا المفهوم من خلال محورين أساسيين على النحو التالى:

أ. المحور الاول تعريفات تناولت المهارات الاجتماعية على أنها خبرات أو أنماط سلوكيه متعلمة ومنها التعريفات التالية:

- يعرفها ريجيو Rggio على أنها "مجموعه من الخبرات والأعمال المتعلمة والتى تمارس بشكل منتظم بحيث تسهم فى تعديل السلوك، وذلك بالتخلى عن الاستجابات السلبية الغير مقبولة اجتماعيا، وممارسة الاستجابات الإيجابية المقبولة اجتماعيا كالتقليد، والتعاون، والمشاركة" (Rggio, Y., 2005, P324).
- كما تعرف جليلة مرسى (٢٠٠٦) المهارات الاجتماعية على أنها "مجموعة من الأنماط السلوكية والمعرفية التى يتعلمها الفرد نتيجة الخبرات التى يكتسبها من المواقف التى يمر بها أثناء التفاعل الاجتماعى مع عناصر بيئته والتى يوظفها لحماية نفسه من التعرض للضغوط النفسية التى قد تنشأ من فشله فى تحقيق التوافق السليم أثناء هذا التفاعل".
- بينما عرفتا كل من سيرجن، وفلورا Segrin, C& Flora, J. "المهارات الاجتماعية بأنها مجموعة من السلوكيات الاجتماعية التى يكتسبها الفرد وعن طريقها يحقق التكيف والتفاعل الإيجابى مع الآخرين فى إطار يرتضيه المجتمع حيث يتم استخدامها من أجل تحقيق العديد من الأهداف، والحصول على مصادر للتعزيز أثناء المواقف البينشخصية" (Segrin, C& Flora, J. 2006, P.199)
- ويعرفها مارك، ورن. Rin, R.& Markle، على أنها "مجموعه من الأنماط السلوكية التى تصدر كاستجابات إيجابية تفاعلية تظهر من خلال أداء الأدوار المتعددة فى البيئة الخارجية، وتتناسب مع طبيعة المواقف الاجتماعية التى يتم

التعرض لها، وتتفق مع القيم، والمعايير الاجتماعية للمجتمع" (Rin, R.& Markle, A., 2007, P2009)

ب. المحور الثانى تعريفات تناولت المهارات الاجتماعية على أنها قدرة ومنها مايلى:

- يعرف محمد الحسانين (٢٠٠٣) المهارة الاجتماعية على أنها "القدرة على اكتساب السمات الأساسية المطلوبة للتفاعل الاجتماعى الجيد مع الآخرين، مثل القدرة على التفهم والصداقة والصبر وعدم الأنانية التى تساعد على تقبل الآخرين للشخص، وذلك ضمن دائرة الأسرة أولا والمدرسة ثانيا والعمل ثالثا، والحياة الاجتماعية.
- أما بورجاتا Borgata، فقد عرف المهارة الاجتماعية على أنها "القدرة على القيادة والاتصال مع الأفراد الآخرين لإنجاز أهداف محددة". (Borgata, F., 2004, P234)
- ويعرفها ستوكس .Stokes, J بأنها "قدرة الفرد على أن يعبر بصورة لفظية وغير لفظية عن مشاعره، وآرائه وأفكاره للآخرين، وأن ينتبه ويدرك فى الوقت نفسه الرسائل اللفظية وغير اللفظية الصادرة عنهم، ويفسرها على نحو يسهم فى توجيه سلوكهم حيالهم، وأن يتصرف بصورة ملائمة فى مواقف التفاعل الاجتماعى معهم، ويتحكم فى سلوكه اللفظى وغير اللفظى فيها ويعدله كداله لمتطلباتها على نحو يساعد على تحقيق أهدافه". (Stokes, J., 2008, p198)
- بينما عرفها ماجدة محمود وأحمد على (٢٠٠٩) على "أنها القدرة على المبادأة بالتفاعل مع الآخرين، والتعبير عن المشاعر السلبية، والإيجابية إزاءهم وضبط انفعالاته فى مواقف التفاعل الاجتماعى، بما يتناسب مع طبيعة الموقف".

يتضح مما سبق تنوع وتعدد التعريفات التى تناولت المهارات الاجتماعية نظرا لما قدمه العلماء والباحثون من تعريفات متعددة لمفهوم المهارات الاجتماعية، كما أن اختلاف المهارات الاجتماعية باختلاف المواقف وما يحدث فيها من تفاعلات وإدراك الفرد لتلك المواقف وطريقة أدائه واستجابته لها، يتطلب مستوى معينا من التنظيم العقلى والانفعالى والمعرفي، وبالرغم من تتعدد الآراء حول مفهوم المهارات الاجتماعية، إلا أنه يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

- أن المهارات الاجتماعية تتضمن سلوكيات لفظية وغير لفظية.
- تؤكد معظم هذه التعريفات على أهمية التعلم فى اكتساب المهارات الاجتماعية سواء من خلال الملاحظة، أو النمذجة، أوالتغذية الراجعة.

وتعرف الباحثة المهارات الاجتماعية على أنها قدرة الطفل على اكتساب أنماط مختلفة من السلوكيات مع قدرته على إعطاء الاستجابة الملائمة للموقف، سواء بصورة لفظية أو غير لفظية أثناء التفاعل مع عناصر البيئه المحيطة به بشقيها المادى، والاجتماعى بما يحويه من أفراد ومواقف وتفاعلات يومية.

٢. مكونات المهارات الاجتماعية: تمثل المهارات الاجتماعية بمكوناتها الفرعية المختلفة متغيرا نفسيا هاما حيث يعد مؤشرا جيدا للصحة النفسية للفرد إذا أتيحت الفرصة للتدريب عليها، واكتسابها بشكل مناسب وهذا ما يتعذر حدوثه فى ظل انهماك الاطفال فى الالعاب الإلكترونية التى أصبحت مسيطرة على عقولهم بشكل لافت للنظر ويتضح ذلك إذا ما عرفنا أن للمهارة الاجتماعية عدة مكونات على النحو التالى:

أ. المكونات السلوكية: تشير المكونات السلوكية للمهارة الاجتماعية إلى كافة السلوكيات التى تصدر من الفرد والتى يمكن ملاحظتها عندما يكون فى موقف تفاعلى مع الآخرين وتسمى تلك المكونات بالسلوك الاجتماعي. ويمكن وضع المكونات السلوكية للمهارة الاجتماعية فى تصنيفين رئيسين هما السلوك اللفظى Verbal Behavior، والسلوك غير اللفظى Non Verbal Behavior.

- السلوك اللفظي: أى أن السلوك اللفظى للقائم بالتواصل يكون له أهمية كبرى فى تقييم مهاراته الاجتماعية فى مواقف التفاعل الاجتماعى فمحتوى السلوك الكلامى يعمل على نقل ما يقصده الفرد بطريقة مباشرة أكثر من أى مظهر آخر من مظاهر السلوك الاجتماعى لمكونات المهارة الاجتماعية ذات المحتوى اللفظي.
- السلوك غير اللفظي: يلعب السلوك غير اللفظى دورا مهما فى عملية التواصل بين الأفراد وعلاقتهم ببعضهم وغالبا ما تكون مظاهر هذا السلوك غير اللفظى عبارة عن رسائل لها أهميتها فى تقييم المهارة الاجتماعية لكل فرد عند القيام باى محادثة محتوى كلامه.

ب. المكونات المعرفية: للمهارة الاجتماعية مكونات معرفية، إلا أن بعض هذه المكونات يصعب ملاحظتها مباشرة تلك التى تشير إلى تطلعات الفرد وافكاره بشأن ما يجب عليه قوله أو فعله اثناء التفاعل الاجتماعى وحيث أن الافكار غير مرئية للملاحظ المشاهد لذا نجد انهم يستنتجون تكرارا بشكل خاطئ أو صحيح مما قاله أو فعله الشخص الملاحظ. وفى المهارات الاجتماعية نجد أن القدرات المعرفية تتضمن التبصير بنوعية الاستجابة التى يغلب أن تؤثر على رأى الطرف الآخر وتلك القدرات مسئولة عن النجاح أو الفشل فى المواقف الاجتماعية. (Saklofske, D. et al, 2009)

٣. النظريات المفسرة للمهارات الاجتماعية: تعددت النظريات المفسرة للمهارات الاجتماعية وسوف تقتصر الباحثة على الاشارة لتلك النظريات فقط وللمزيد يمكن الرجوع إلى لهذا الرابط: www.Explanatory theories of social skills.com

أ. النظرية السلوكية: يرى أصحاب هذه النظرية أن السلوك الإنسانى عبارة عن مجموعة من العادات التى يتعلمها الفرد ويكتسبها أثناء مراحل نموه المختلفة، ويتحكم فى تكوينها قوانين العقل وهى قوى الكف وقوى الاستثارة اللتان تسيران مجموعة الاستجابات الشرطية، ويعزون ذلك إلى العوامل البيئية التى يتعرض لها الفرد. وتدور هذه النظرية حول محور عملية التعلم فى اكتساب التعلم الجديد أو فى إطفائه أو إعادته، ولذا فإن السلوك الإنسانى مكتسب عن طريق التعلم، وأن سلوك الفرد قابل للتعديل أو التغيير بإيجاد ظروف وأجواء تعليمية معينة.

ب. نظرية التعلم الاجتماعي: يرى باندورا أن كل من البيئات الخارجية والداخلية للفرد تعمل فى صورة مترابطة يعتمد بعضها على البعض الآخر ويحدث التعلم كنتيجة للتفاعلات المتبادلة بين كل من البيئتين الداخلية والخارجية والعمليات المعرفية وهو ما أطلق عليه باندورا عملية التحديد المتبادل والأفراد لا يندفعون بفعل القوى الداخلية (الدوافع أو الحاجات) ولا بفعل البيئة (مثيرات البيئة) وإنما يمكن تفسير الأداء النفسى فى صورة تفاعل متبادل بين المحددات الشخصية والبيئة وهنا نجد أن عمليات الترميز والاعتبار والتنظيم الذاتى يكون لها دور كبير وافترض باندورا أن التعلم بالعبرة أو النمذجة هو أساس عملية الاكتساب.

ج. النظرية المعرفية: ويفترض أصحابها أن العوامل المعرفية مثل التوقعات السلبية والتقويم الذاتى هى الأسباب الأساسية لقصور المهارات الاجتماعية لدى الفرد. (معتز عبدالله، ٢٠٠٤: ٢٥٩).

الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات التى حصلت عليها الباحثة، منها مايتعلق بالالعاب الالكترونية وتأثيراتها السلبية على الاطفال من ناحية، ومنها ما يتعلق بالمهارات الاجتماعية من ناحية إخرى. لذلك سوف تقتصر الباحثة على عرض الدراسات ذات الصلة بموضوع البحث الحالى لاسيما وأن الباحثة لم تجد أى دراسة تناولت موضوع البحث الحالى بشكل مباشروذلك فى حدود علمها. وفيما يلى عرض لأهم الدراسات التى تم إجراؤها فى هذا الموضوع، والتى يمكن للباحثة أن تستفيد منها فى اختيار الادوات، ومما تتبعه من إجراءات وتفسيرما تتوصل إليه من نتائج.

فى دراسة قامت بها نورة السعد، (٢٠٠٥) بحثت الاثار المترتبة على ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية، حيث طبقت الدراسة على (٦٠٠) مفردة من الاطفال بالمراحل الاولى من التعليم (مرحلة الروضة– الابتدائى) وتوصلت نتائج الدراسة إلى ازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل الهروب الدراسى، نظرا لزيادة مشاهد العنف الذى تعرضه الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة، كما أسفرت النتائج عن تأثر الذكور أكثر من الاناث كان واضحا بشكل ملحوظ.

وفى دراسة أخرى قام بها المجلس البريطانى لتصنيف الافلام British Board of Film Classification (BBFC) (2007) بهدف التعرف على فهم وتحديد العوامل والعناصر التى تدفع الاطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية ومعرفة الاثار الايجابية والسلبية المترتبة على اللاعبين من وجهة نظرهم، وأسفرت نتائج الدراسة عن أن عامل الاثارة والمتعة ووقت الفراغ من أبرز العوامل التى تشجع على ممارسة تلك الالعاب.

بينما قامت ويلكنسن (٢٠٠٩) Wilkinson بدراسة استهدفت عمل متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال حيث طبقت على (٥٠٠) مفردة من

الاطفال فى المرحلة العمرية (٦- ١٢) وأسفرت عن أنه بالرغم من أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقا تحتوى على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذى تحتوى عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أى مسوغ، ويتم فى بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقى وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب مما ساهم بشكل أوبأخر فى تدنى مستوى القيم لدى الاطفال.

فى حين درست مايا، (Maia, 2010) الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال حيث طبقت الدراسة على (٣٠٠) مفردة من الاطفال فى مرحلة رياض الاطفال والتعليم الابتدائى، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود تأثيرات سلبية على الاطفال لصالح الذكور نظرا لقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لتقنين استخدام الاطفال لها.

أما (الانباري، ٢٠١٠) فقد قام بدراسة استهدفت معرفة تأثير محتوى ومضامين بعض الالعاب الإلكترونية على العقيدة الاسلامية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد. كما أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس فى أوقاتها مع الجماعة فى المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

كما أظهرت نتائج دراسة قامت بها مجلة Weist الدانمركية (٢٠١٠)، أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل فى العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، ويرجع ذلك إلى أن الطفل الذى يعتاد النمط السريع فى الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة فى الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التى تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسى سواء فى داخل المنزل أو خارجه مما دعا المنظمة السويدية لحقوق الانسان إلى المناداة بالبعد عن بعض الالعاب مثل World of Warcraft، حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي. ويأتى هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار طفل (فى الخامسة من عمره) بعد أن قام بلعب World of Warcraft ليوم كامل مما أدى لانهياره فى النهاية.

وفى السياق ذاته أسفرت نتائج دراسة قامت بها مجلة ذى لانيست البريطانية (٢٠١١) أن مشاهدة العنف من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من مخاطر السلوك العدوانى والخوف لدى الأطفال الصغار، حيث ترى أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازى (إساءة معاملة الأطفال عاطفيا). وقالت الدراسة إن الاطفال الصغار هم الأكثر تأثرا بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع ألعاب التسلية المعدة للاطفال، وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيرا على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدوانى أو خوفهم.

وأكدت دراسة سلفر (٢٠١٢) Silver التى بحثت العلاقة بين ممارسة الاطفال الالعاب الإلكترونية ولاسيما لعبة البلاى ستيشن Grand Theft Auto، والعنف، وأسفرت النتائج عن أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثرعلى الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة فى البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب فى النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

تعقيب على الدراسات السابقة:

يتضح من خلال ما تم استعراضه من ملخصات الدراسات السابقة والادبيات ذات العلاقة بموضوع البحث الراهن أن معظم هذه الدراسات تناولت التأثيرات السلبية المترتبة على ممارسة الاطفال للالعاب الالكترونية فنجد أن بعض هذه الدراسات أثبتت وجود علاقة بين عنف الاطفال وممارسة الألعاب الإلكترونية بل أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التى تتسم بها ألعاب اليوم. (نورة السعد، ٢٠٠٥) وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية التى تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم، تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمى فى عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التى تقودهم فى النهاية إلى إرتكاب الجرائم. (Wilkinson (2009، Maia (2010) Silver (2012) والقليل منها اهتم بالعوامل الاجتماعية، ولم يتطرق أيا منها بشكل مباشر للمهارات الاجتماعية رغم أهميتها فى تكوين شخصية الطفل فى المراحل التالية، كما يلاحظ أيضا أن معظم هذه الدراسات تمت على عينات متفاوتة من الأطفال بدول مختلفة ولم تكن هناك دراسة واحدة اهتمت ببحث تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية لدى الأطفال فى مصر.

كما أن بعض هذه الدراسات توصل إلى وجود فروق بين الذكور والاناث من حيث درجة تأثير الالعاب الالكترونية على أدائهم داخل حجرة النشاط منها دراسة (Maia, 2010)، نورة السعد (٢٠٠٥) من كل ما سبق تتضح أهمية البحث الراهن فى محاولة الكشف عن تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية لدى الأطفال فى المرحلة العمرية (٤- ٦) سنوات وذلك من خلال التحقق من فروض البحث التالية:

فروض البحث:

فى ضوء العرض النظرى لأدبيات البحث من إطار نظرى ودراسات سابقة، فإنه يمكن صياغة فروض البحث على النحو التالي:

- الفرض الأول تختلف المهارات الاجتماعية للأطفال باختلاف عدد الساعات التى يقضونها فى اللعب بالالعاب الالكترونية.
- الفرض الثاني تختلف المهارات الاجتماعية باختلاف نوع الالعاب الالكترونية الى يمارسها الأطفال.
- الفرض الثالث تختلف المهارات الاجتماعية باختلاف نوع الطفل الذى يمارس الالعاب الالكترونية (ذكر، أنثى).

منهج البحث وإجراءاته:

لتحقيق أهداف البحث الحالى اتبعت الباحثة عددا من الاجراءات المنهجية التى تتضح فيما يلي:

- المنهج: اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفى الارتباطى حيث أنه يتناسب مع طبيعة موضوع البحث الراهن وطريقة اختبار فروضه، والتحقق من صحتها.
- عينة البحث: تكونت عينة البحث من (٢٠٠) طفل/ طفلة ممن تتراوح أعمارهم بين (٤- ٦) سنوات بالمستوى الاول والثانى من رياض الاطفال، وأمهاتهم حتى يتسنى للباحثة تطبيق أدوات البحث الراهن، وتم سحب عينة البحث من المجتمع الاصلى استنادا إلى بعض المحكات وهي:

١. بالنسبة للامهات:
   أ. أن تكون الام على قدر مناسب من التعليم يمكنها من فهم واستيعاب استمارة الالعاب الالكترونية التى تعبأ بواسطة الامهات.
   ب. أن يكون لدى الاسرة جهاز حاسوب بالمنزل.
   ج. موافقةالأم والأسرةعلى المشاركة فى إجراءات البحث.
٢. بالنسبة للاطفال:
   أ. أن يكون الطفل فى المرحلة العمرية من (٤- ٦) سنوات ومنتظم بالروضة.
   ب. أن تشمل العينة الذكور والاناث.
   ج. أن يكون الطفل لديه القدرة على ممارسة الالعاب الالكترونية.
   د. موافقة الاسرة على مشاركة الطفل فى إجراء البحث.
   ه. أن لا يخضع الطفل لاى بحوث من جهه إخرى وقت إجراء البحث الراهن.

أدوات البحث:

لتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة الأدوات التالية:

- استمارة الالعاب الالكترونية (إعداد الباحثة)*:

١. وصف الاستمارة وخطوات بنائها: بعد مراجعة الادبيات ذات الصلة بالالعاب الالكترونية تم تصميم الاستمارة مستفيدة مما ورد فى بعض الدراسات السابقة، ثم تم عرض الاستمارة على مجموعة من الخبراء فى مجال القياس والتقويم، والتربية وتقنية المعلومات بهدف التأكد من صدقها، وثباتها وهى تتكون من ثلاثة محاور على النحو التالى:
   أ. محور دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.
   ب. محور عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية.
   ج. محور أنواع الألعاب الإلكترونية.

يندرج تحت كل محور منها (١٠) عبارات بحيث تشتمل فى النهاية على (٣٠) عبارة، ويطلب من الام أن تختار الاجابة المناسبة بوضع علامة (صح) أو علامة

* ملحق طرف الباحثة يمكن الرجوع اليه عند الحاجة.

(خطأ) أمام العبارة التى ترى أنها تلائم ممارسة طفلها للالعاب الالكترونية.

٢. صدق الاستمارة:

الصدق الظاهرى (صدق المحكمين): حيث قامت الباحثة بعرض الإستمارة على عدد (٨) من الخبراء فى مجال القياس والتقويم، وتقنية المعلومات بهدف التأكد من صدقها، هذا وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء آرائهم فى فقرات الإستمارة من حيث وضوح العبارات، ومدى ملاءمتها لطبيعة البحث. بعد الحصول على آراء المحكمين قامت الباحثة بإجراء عددا من التعديلات والإضافات التى اقترحها المحكمون، حتى أصبحت الاستمارة ملائمة للبحث، وقد تراوحت نسب اتفاقهم بين ٨٨% إلى ١٠٠%.

٣. ثبات الاستمارة:

تم حساب الاتساق الداخلى للاستمارة عن طريق حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson) باستخدام برنامج (SPSS) بين كل فقرة من فقرات المحور والدرجة الكلية له وذلك للمحاور الثلاثة المكونة للأداة، وكانت النتائج دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) وهذا يدل على التماسك والاتساق الداخلى بين فقرات كل محور من محاور الأداة. وذلك كما هو مبين فى الجدول (١):

جدول (١) معاملات الارتباط لكل محور من محاور استمارة الالعاب الالكترونية.

المحور	الارتباط	مستوى الدلالة
دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية	٨٤	α= (٠,٠٥)
عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية	٨٢	α= (٠,٠٥)
أنواع الألعاب الإلكترونية	٨٩	α= (٠,٠٥)

- مقياس المهارات الاجتماعية للاطفال (اعداد سهير كامل، وبطرس حافظ، ٢٠٠٨): ويتكون من ستة بنود اساسية وهى (التواصل مع الأخرين، التفاعل الاجتماعى، المشاركة، السلوك الاجتماعى، التعبير الانفعالى، التعامل مع البيئة المدرسية) حيث اشتقت بنود هذا المقياس من التراث السيكولوجى وبخاصة الكتابات التى تناولت المهارات الخاصة بأطفال الروضة والأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة، ومنها (محمد السيد عبدالرحمن، ١٩٩٨)، (Philip, 2000)، (Luckner, 2003) (Gresham, 2006) على النحو التالى:

جدول (٢) العبارات الخاصة بكل بند من بنود المقياس.

البنود	العبارات
التواصل مع الأخرين	١، ٧، ١٣، ١٩، ٢٥، ٣١، ٣٧، ٤٣، ٤٩، ٥٥
التفاعل الاجتماعى	٢، ٨، ١٤، ٢٠، ٢٦، ٣٢، ٣٨، ٤٤، ٥٠، ٥٦
السلوك الاجتماعى	٤، ١٠، ١٦، ٢٢، ٢٨، ٣٤، ٤٠، ٤٦، ٥٢، ٥٨
المشاركة	٣، ٩، ١٥، ٢١، ٢٧، ٣٣، ٣٩، ٤٥، ٥١، ٥٧
التعبير الانفعالى	٥، ١١، ١٧، ٢٣، ٢٩، ٣٥، ٤١، ٤٧ ٥٣، ٥٩
التعامل مع البيئة المدرسية	٦، ١٢، ١٨، ٢٤، ٣٠، ٣٦، ٤٢، ٤٨، ٥٤، ٦٠

١. طريقة التصحيح: يوجد أمام كل عبارة ثلاثة اختيارات هى (دائما- أحيانا- لا) تحصل على الدرجات (٣- ٢- ١) على التوالى حيث تشير الدرجة المرتفعة الى قدرة الطفل على القيام بالمهارة والعكس صح.

٢. الخصائص السيكومترية للمقياس:

أ. حساب ثبات المقياس.

- حساب ثبات المقياس عن طريق إعادة التطبيق: قام معدا المقياس بالتحقق من ثبات المقياس على الأطفال العاديين باستخدام طريقة إعادة التطبيق Test Retest، وذلك بعد تطبيقه على عينة من الاطفال قوامها (٣٠٠) طفلا وطفلة ثم أعيد التطبيق بعد ٢١ يوما من التطبيق الأول على نفس العينة، ثم قاما بحساب معاملات الارتباط بين درجات الأطفال فى التطبيقين الأول والثانى فكان مقداره (٠,٩٢) وهو معامل مرتفع القيمة دال عند مستوى دلالة (٠,٠١)، مما يؤكد انه على درجة عالية من الثبات. وتم حساب معامل الارتباط باستخدام معادلة سبيرمان- براون، فكانت قيمة معامل الثبات (٠,٨٥)، وهى قيمة مرتفعة تدل على ثبات المقياس.
- حساب ثبات المقياس عن طريق الاتساق الداخلى: قام معدا المقياس بالتحقق من ثبات المقياس عن طريق حساب الاتساق الداخلى لعبارات المقياس بعد تطبيقه على عينة من الاطفال، وذلك بإيجاد معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس وقد وجد أنه يتمتع بدرجة ثبات دالة عند ٠,٥٩٤

٣. إجراءت تحقق الباحثة من ثبات المقياس: تم التحقق من صدق وثبات المقياس على عينة البحث الحالى وفقا للخطوات التالية قامت الباحثة بالتحقق من ثبات الأداة باستخدام طريقة إعادة التطبيق Retest- Test، وذلك من خلال تطبيقه على عينة من الاطفال قوامها (٥٠) طفلا وطفلة من غير عينة البحث، ثم أعيد التطبيق بعد أسبوعين من التطبيق الأول على نفس العينة، ثم قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بين درجات الاطفال فى التطبيقين الأول والثانى فكان مقداره (٠,٩٩٢) وهو معامل مرتفع القيمة دال عند مستوى دلالة (٠,٠١)، مما يدل على تمتعه بدرجة عالية من الثبات. كما تم التحقق من الثبات عن طريق حساب الاتساق الداخلى لعبارات البنود الستة من المقياس، وذلك بإيجاد معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس، والذى يوضحه الجدول التالي:

جدول (٣) معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية

رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١	٠,٨٦	٠,٠١	٣١	٠,٨١	٠,٠١
٢	٠,٨٩	٠,٠١	٣٢	٠,٨٦	٠,٠١
٣	٠,٨٦	٠,٠١	٣٣	٠,٨٩	٠,٠١
٤	٠,٧٤	٠,٠١	٣٤	٠,٧٧	٠,٠١
٥	٠,٨١	٠,٠١	٣٥	٠,٩٥	٠,٠١
٦	٠,٩٥	٠,٠١	٣٦	٠,٩٥	٠,٠١
٧	٠,٩٠	٠,٠١	٣٧	٠,٧٩	٠,٠١
٨	٠,٨٩	٠,٠١	٣٨	٠,٨٧	٠,٠١
٩	٠,٩٥	٠,٠١	٣٩	٠,٨٩	٠,٠١
١٠	٠,٧٨	٠,٠١	٤٠	٠,٩٧	٠,٠١
١١	٠,٩٥	٠,٠١	٤١	٠,٨٩	٠,٠١
١٢	٠,٨١	٠,٠١	٤٢	٠,٨١	٠,٠١
١٣	٠,٩٨	٠,٠١	٤٣	٠,٩٢	٠,٠١
١٤	٠,٩٣	٠,٠١	٤٤	٠,٨٩	٠,٠١
١٥	٠,٨٩	٠,٠١	٤٥	٠,٩٥	٠,٠١
١٦	٠,٧٥	٠,٠١	٤٦	٠,٩١	٠,٠١
١٧	٠,٨٩	٠,٠١	٤٧	٠,٨٩	٠,٠١
١٨	٠,٩٥	٠,٠١	٤٨	٠,٩٥	٠,٠١
١٩	٠,٨٨	٠,٠١	٤٩	٠,٩٢	٠,٠١
٢٠	٠,٨٦	٠,٠١	٥٠	٠,٨٨	٠,٠١
٢١	٠,٩٥	٠,٠١	٥١	٠,٩٥	٠,٠١
٢٢	٠,٩٥	٠,٠١	٥٢	٠,٨٦	٠,٠١
٢٣	٠,٨٩	٠,٠١	٥٣	٠,٩٥	٠,٠١
٢٤	٠,٩٥	٠,٠١	٥٤	٠,٨٩	٠,٠١
٢٥	٠,٩٧	٠,٠١	٥٥	٠,٨٧	٠,٠١
٢٦	٠,٨٦	٠,٠١	٥٦	٠,٨١	٠,٠١
٢٧	٠,٩٥	٠,٠١	٥٧	٠,٩٥	٠,٠١
٢٨	٠,٩٣	٠,٠١	٥٨	٠,٩٥	٠,٠١
٢٩	٠,٩٥	٠,٠١	٥٩	٠,٨٩	٠,٠١
٣٠	٠,٧٤	٠,٠١	٦٠	٠,٩٢	٠,٠١

٤. إجراءت تحقق الباحثة من صدق المقياس: تم التحقق من صدق المقياس وفقا للخطوات التالية:

أ. التحليل العاملى: تم استخدام التحليل العاملى كأسلوب أمثل للتحقق من صدق التكوين أو الصدق البنائى للأداة. وقد قامت الباحثة بحساب التحليل العاملى بطريقة المكونات الأساسية (لهوتلنج) (وذلك باستخدام البرنامج الإحصائى SPSS لمصفوفة الارتباط بين درجات (ن= ٢٠٠) من الاطفال من غير عينة البحث على أبعاد المقياس البالغ عددها (٦) أبعاد. والتى تعتمد على ثلاثة محكات للاحتفاظ بالبعد المتضمن فى المقياس وتشمل:

- أن يكون الجذر الكامن اكبر من أو يساوى الواحد الصحيح.
- أن يتشبع على العامل ثلاث متغيرات على الأقل.
- أن يكون محك التشبع اكبر من أو يساوى ٠,٣.

جدول (٤) التحليل العاملى للمكونات الأساسية لمقياس المهارات الاجتماعية

البنود	التشبعات	الشيوع
التواصل مع الأخرين	٠,٩٧	٠,٩٤١
التفاعل الاجتماعى	٠,٩٥٧	٠,٩١٦
السلوك الاجتماعى	٠,٩٩٢	٠,٩٨٤
المشاركة	٠,٨٤٧	٠,٧١٧
التعبير الانفعالى	٠,٩٧٩	٠,٩٥٨
التعامل مع البيئة المدرسية	٠,٩٧٢	٠,٩٤٥
الجذر الكامن	٥,٤٦٠	٢٩,٨١
نسبة التباين	٩١,٠٠٤	٨٢٨١,٧٢٨

أسفرت نتائج التحليل العاملى لاستخلاص المكونات الأساسية للأداة بالجدول السابق عن استخلاص عامل واحد تشبعت عليه درجات الأبعاد الستة بلغ جذره الكامن (٥,٤٦٠)، وهذا العامل أطلقت عليه الباحثة عامل المهارات الاجتماعية، وقد استقطب العامل نسبة ٩١,٠٠٤% من التباين الكلى للمصفوفة الارتباطية.

٥. إجراءات التطبيق: للإجابة عن تساؤلات البحث، والتحقق من فروضه قامت الباحثة بالتالي:

أ. مراجعة الأدبيات المرتبطة بموضوع البحث الراهن من دراسات سابقة وإطار نظري.

ب. إعداد الادوات والتأكد من صدقها وثباتها.

ج. حصر الاطفال الذين يمتلكون أجهزة حاسوب بمنازلهم ويمارسون الالعاب الالكترونية.

د. مقابلة الامهات للحصول على موافقتهن على الاشتراك فى البحث هن وأطفالهن.

ه. مقابلة المعلمات ومشرفات النشاط بالروضات والاتفاق معهن على مساعدة الباحثة فى تطبيق أدوات البحث.

و. قامت الامهات بتعبئة استمارة الالعاب الإلكترونية لأنها أكثر قربا من الطفل للحكم عليه.

ز. قامت المعلمات بمساعدة الباحثة فى تطبيق مقياس المهارات الاجتماعية على أطفال الروضات بشكل فردى، كلا منهن فى فصلها أو أثناء ممارسة الانشطة.

وتنوه الباحثة إلى أنها واجهت صعوبات عديدة حتى تتمكن من دخول الروضات، وموافقة المعلمات ومشرفات النشاط على مساعدتها فى تطبيق مقياس المهارات الاجتماعية المستخدم فى البحث الراهن.

وبعد عناء شديد تم تطبيق المقياس على عينة البحث والذين بلغ عددهم (٢٠٠) مفردة من الأطفال (ذكور– إناث) بأربعة روضات بإدارة النزهة التعليمية بمحافظة القاهرة.

المعالجة الإحصائية للبيانات:

لتحقيق أهداف البحث والتحقق من فرضياته اعتمدت الباحثة على أسلوب تحليل التباين أحادى الاتجاه One way Analysis of Variance واختبار شيفيه للمقارنات المتعددة Multiple Comparison.

نتائج استمارة الالعاب الالكترونية:

- المحورالاول عرض وتحليل نتائج محور دوافع ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية:

جدول (٥) المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لدوافع ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية مرتبة تنازليا

العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	النسبة المئوية
يسعى إبنى لتحقيق الفوز فى ألعاب الانترنت.	٣,٢٩	٠,٩٢٣	٨٢,٢٥
السعى لهزيمة من يلعب معه يدفعه للاستمرار فى مواصلة اللعب.	٣,٢٩	٠,٩١٣	٨٢,٢٥
ممارسة ألعاب الانترنت تلبى خيال إبنى	٣,١٥	٠,٩١٠	٧٨,٧٥
عدم وجود أصدقاء يدفع إبنى للاستمرار فى مواصلة اللعب.	٣,١٥	٠,٩٣٤	٧٨,٧٥
احتواء ألعاب الانترنت على عنصر التشويق يدفع إبنى للاستمرار فى مواصلة اللعب.	٣,١٥	٠,٩٢٨	٧٨,٧٥
حب الاستطلاع يدفع إبنى للاستمرار فى مواصلة اللعب	٣,١٢	٠,٩٧٠	٧٨
يستهوى إبنى مشاهد العنف فى ألعاب الانترنت.	٣,٠٤	٠,٩٢٣	٧٦
تستهوى إبنى الصور المتحركة فى ألعاب الانترنت وتدفعه للعب.	٢,٩٤	٠,٨٨٣	٧٣,٥
تستهوى إبنى المؤثرات الصوتية فى ألعاب الانترنت	٢,٨٩	٠,٩٢٩	٧٢,٢٥
جلوسى فى المنزل يدفع إبنى لمواصلة اللعب معظم الوقت.	٢,٧٨	١,٠٠٥	٦٩,٥

يتضح من النتائج المبينة فى الجدول السابق بأن هناك العديد من العوامل التى تستهوى الاطفال وتدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية هذه وقد جاء فى مقدمة هذه العوامل: السعى لتحقيق الفوز، والسعى لهزيمة الآخرين، وإشباع الخيال العلمى. هذا ويدعم هذه النتائج ما أشار إليه (الانباري، ٢٠١٠) من أنه يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كبيئة وساحة للتنافس بين اللاعبين، وذلك من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما أن تضمين الألعاب الإلكترونية عنصر التحدى والرغبة فى إحراز الفوز يعد محفزا قويا لاستمرار الاطفال فى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- المحور الثانى عرض وتحليل نتائج محور عدد ساعات ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية:

جدول (٦) عدد ساعات ممارسة الأطفال للالعاب الالكترونية فى اليوم

الفئة	عدد الأطفال	النسبة المئوية
أقل من ساعة فى اليوم	٢٠	%١٠
من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات فى اليوم	٨٠	%٤٠
من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات فى اليوم	٧٠	%٣٥
أكثر من خمس ساعات فى اليوم	٣٠	%١٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

كما هو مبين بالجدول السابق تم تصنيف عدد ساعات ممارسة الاطفال للالعاب الإلكترونية من خلال إجابات الامهات فى الفئات التالية:

- الفئة الأولى: أقل من ساعة فى اليوم والذين بلغ عددهم ٢٠ طفلا وطفلة.
- الفئة الثانية: من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات فى اليوم والذين بلغ عددهم ٨٠ طفلا وطفلة.
- الفئة الثالثة: من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات فى اليوم والذين بلغ عددهم ٧٠ طفلا وطفلة.
- الفئة الرابعة: أكثر من خمس ساعات فى اليوم والذين بلغ عددهم ٣٠ طفلا وطفلة.
- المحور الثالث عرض وتحليل نتائج محور أنواع الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الاطفال: والتى تم تصنيفها تنازليا حسب درجة الاقبال عليها إلى ما يلي:

جدول (٧) تحليل نتائج محور أنواع الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الاطفال

اللعبة	عدد الأطفال	النسبة المئوية
ألعاب البلايستيشن	٧٠	%٣٥
ألعاب الإنترنت	٣٠	%١٥
ألعاب الأجهزة المحمولة	٤٠	%٢٠
ألعاب الحاسب (اسطوانات مدمجة)	٦٠	%٣٠
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

نتائج البحث ومناقشتها:

سوف يتم عرض نتائج فروض البحث ومناقشتها فى ضوء الادوات المستخدمة والاطار النظرى والدراسات المتعلقة بموضوع البحث الراهن.

- الفرض الأول والذى ينص على "تختلف المهارات الاجتماعية لدى الاطفال باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم". يوضح الجدول التالى نتائج تحليل التباين للفروق فى المهارات الاجتماعية والتى ترجع إلى اختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم.

جدول (٨) نتائج تحليل التباين لدلالة الفروق في المهارات الاجتماعية والتى ترجع إلى اختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم

المهارة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"
التواصل مع الأخرين	بين المجموعات	٦,٩٦٨	٣	٢,٣٢	٤,٥٠*
	داخل المجموعات	٢٩٥,٥٥٢	١٩٦	١,٥١	
	المجموع	٣٠٢,٥٢١	١٩٩		
التفاعل الاجتماعى	بين المجموعات	٣,٩٤٨	٣	١,٣٢	٣,١*
	داخل المجموعات	١٠٩,١٢٥	١٩٦	٠,٥٥٧	
	المجموع	١١٣,٠٧٣	١٩٩		
السلوك الاجتماعى	بين المجموعات	٢٢,٨٦٧	٣	٧,٦٢٢	٣,٠٥*
	داخل المجموعات	٤٨٩,١٣٣	١٩٦	٢,٤٩٦	
	المجموع	٥١٢,٠٠٠	١٩٩		
المشاركة	بين المجموعات	٦,١٢٠	٣	٢,٠٤	١,٢
	داخل المجموعات	٣٣٣,٧٦٤	١٩٦	١,٧٠	
	المجموع	٣٣٩,٨٨٤	١٩٩		
التعبير الانفعالى	بين المجموعات	٧,٤٥٧	٣	٢,٤٩	١,٤١
	داخل المجموعات	٣٤٦,٥٠٢	١٩٦	١,٧٦٧	
	المجموع	٣٥٣,٩٥٩	١٩٩		
التعامل مع البيئة المدرسية	بين المجموعات	٤٧,١٥٩	٣	١٥,٧٢	١,٥٤
	داخل المجموعات	٦٨٤,٣٦٨	١٩٦	٣,٤٩	
	المجموع	٧٣١,٥٢٧	١٩٩		
الدرجة الكلية	بين المجموعات	١٧١,٠٦٤	٣	٥٧,٠٢	٢,٠٤
	داخل المجموعات	٥٤٧٤,٧٧١	١٩٦	٢٧,٩٣	
	المجموع	٥٦٤٥,٨٣٥	١٩٩		

* دالة عند مستوى دلالة٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق اختلاف بنود التواصل مع الأخرين، والسلوك الاجتماعى، التفاعل الاجتماعى باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية، بينما وجدعدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة لبنود: التعبير الانفعالى، المشاركة، والتعامل مع البيئة المدرسية والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية وللتعرف على اتجاه هذه الفروق فى هذه البنود تم استخدام اختبار شيفيه على النحو التالي:

بالنسبة لبند التواصل مع الأخرين يوضح الجدول التالى نتائج اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة فى هذا البند.

جدول (٩) نتائج اختبار شيفيه للفروق فى بند التواصل مع الأخرين والتى يرجع إلى اختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم

عدد الساعات (I)	عدد الساعات (J)	Mean Difference (I- J)	Sig.
أقل من ساعة (م= ٥٨,٧٢)	أقل من ساعة (م= ٥٨,٧٢)	-	-
	من ساعة إلى أقل من ٣ ساعات (م= ٤٥,١٣)	١٣,٤١	٠,١٤٦
	من ٣ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٣,١١)	١٥,٦١	٠,٠٥١
	أكثر من ٥ ساعات (م= ٤٠,٢١)	١٩,٧٨	٠,٠٢٩
من ساعة إلى أقل من ٣ ساعات (م= ٤٥,١٣)	من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٣,١١)	١١,٩٠	٠,١٧٠
	أكثر من ٥ ساعات (م= ٤٠,٢١)	١٦,٣٧	٠,٠٣٠
من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٣,١١)	أكثر من ٥ ساعات (م= ٤٠,٢١)	١٥,٥٣	٠,٠٢٣

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التواصل مع الأخرين بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة والذين بلغ متوسط درجاتهم ٥٨,٧٢، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٢١.

٢. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التواصل مع الأخرين بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة والذين بلغ متوسط درجاتهم ٥٨,٧٢، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٢١.

٣. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التواصل مع الأخرين بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٥,١٣، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٢١.

٤. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التواصل مع الأخرين بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤١,٩٧، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات.

يوضح الجدول التالى نتائج اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة فى هذا البند.

جدول (١٠) نتائج اختبار شيفيه للفروق فى بند السلوك الاجتماعى والتى يرجع إلى اختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم

عدد الساعات (I)	عدد الساعات (J)	Mean Difference (I- J)	Sig.
أقل من ساعة (م= ٥٥,١٢)	من ساعة إلى أقل من٣ساعات (م= ٤٢,٢٣)	١١,٣١	٠,٢٤٦
	من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٠,٧١)	١٧,٩١	٠,٠٤٩
	أكثر من ٥ ساعات (م= ٣٩,١١)	٢٩,٠٩	٠,٠٣١
من ساعة إلى أقل من ٣ ساعات (م= ٤٢,٢٣)	من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٠,٧١)	١٠,١١	٠,١٨١
	أكثر من ٥ ساعات (م= ٣٩,١١)	١٩,٤٥	٠,٠١٤
من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٠,٧١)	أكثر من ٥ ساعات (م= ٣٩,١١)	١٨,٩٨	٠,٠١٣

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند السلوك الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة والذين بلغ متوسط درجاتهم ٥٥,١٢، وهوأعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٧١.

٢. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند السلوك الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة والذين بلغ متوسط درجاتهم ٥٥,١٢، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٣٩,١١.

٣. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند السلوك الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم، ٤٢,٢٣ وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٣٩,١١.

٤. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند السلوك الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ٣ ساعات إلى أقل من خمس ساعات وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٧١، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ

متوسط درجاتهم ٣٩,١١.

يوضح الجدول التالى نتائج اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة فى هذا البند

جدول (١١) نتائج اختبار شيفيه للفروق فى بند التفاعل الاجتماعى والتى يرجع إلى اختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم

عدد الساعات(I)	عدد الساعات (J)	Mean Difference (I- J)	Sig.
أقل من ساعة (م= ٥٢,١٩)	من ساعة إلى أقل من٣ساعات (م= ٤٣,٢٨)	١١,٣١	٠,٢٤٦
	من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤١,٧١)	١٧,٩١	٠,٠٤٩
	أكثر من ٥ ساعات (م= ٣٩,١١)	٢٩,٠٩	٠,٠٣١
من ساعة إلى أقل من ٣ساعات (م= ٤٣,٢٨)	من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٠,٧١)	١٠,١١	٠,١٨١
	أكثر من ٥ ساعات (م= ٣٩,١٥)	١٩,٤٥	٠,٠١٤
من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات (م= ٤٠,٧١)	أكثر من ٥ ساعات (م= ٣٩,١٥)	١٨,٩٨	٠,٠١٣

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التفاعل الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة والذين بلغ متوسط درجاتهم ٥٢,١٩، وهوأعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٧١.
٢. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التفاعل الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة والذين بلغ متوسط درجاتهم ٥٢,١٩، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٣٩,١٥.
٣. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التفاعل الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم، ٤٣,٢٨ وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٣٩,١٥.
٤. وجود فروقا ذات دلالة إحصائية فى بند التفاعل الاجتماعى بين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات وبين الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٤٠,٧١، وهو أعلى من متوسط درجات الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات والذين بلغ متوسط درجاتهم ٣٩,١٥.

- الفرض الثانى والذى ينص على "تختلف المهارات الاجتماعية للأطفال باختلاف أنواع الالعاب الإلكترونية التى يمارسها الأطفال". توصلت نتائج البحث إلى عدم صحة هذا الفرض حيث يوضح الجدول التالى نتائج تحليل التباين للفروق فى المهارات الاجتماعية والتى ترجع إلى اختلاف أنوع الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال.

جدول (١٢) نتائج تحليل التباين لدلالة الفروق فى المهارات الاجتماعية والتى ترجع إلى اختلاف أنواع الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال

المهارة		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"
التواصل مع الأخرين	بين المجموعات	٤,٦٦٦	٦	٠,٧٧٨	٠,١٠٧
	داخل المجموعات	١٤٠٧,٨٥٤	١٩٣	٢,٩٢٧	
	المجموع	١٤١٢,٥٢١	١٩٩		
التفاعل الاجتماعى	بين المجموعات	٠,٥٣٨	٦	٠,٠٩١	٠,٠١٦
	داخل المجموعات	١١١٣,٥٣٤	١٩٣	٥,٧٧٠	
	المجموع	١١١٤,٠٧٢	١٩٩		
السلوك الاجتماعى	بين المجموعات	١,١٠٣	٦	٠,١٨٤	٠,٠٣٢
	داخل المجموعات	١١١٠,٨٩٧	١٩٣	٥,٧٥٦	
	المجموع	١١١٢,٠٠٠	١٩٩		
المشاركة	بين المجموعات	٠,٨٣٢	٦	٠,١٣٩	٠,٠٢٧
	داخل المجموعات	١٠٠٩,٠٥٣	١٩٣	٥,٢٢٨	
	المجموع	١٠٠٩,٨٨٤	١٩٩		
التعبير الانفعالى	بين المجموعات	٣,١٦٦	٦	٠,٥٢٨	٠,٠٩٦
	داخل المجموعات	١٠٦٠,٧٩٣	١٩٣	٥,٤٩٦	
	المجموع	١٠٦٣,٩٥٩	١٩٩		
التعامل مع البيئة المدرسية	بين المجموعات	١٣,٨٧١	٦	٢,٣١٢	٠,٢٠١
	داخل المجموعات	٢٢١٧,٦٥٦	١٩٣	١١,٤٩٠	
	المجموع	٢٢٣١,٥٢٧	١٩٩		
الدرجة الكلية	بين المجموعات	٦٧,٥٣٧	٦	١١,٢٢٦	٠,١٠٤
	داخل المجموعات	٢٠٧٧٨,٢٩٨	١٩٣	١٠٧,٦٦٠	
	المجموع	٢٠٨٤٥,٨٣٥	١٩٩		

يتضح من الجدول السابق عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود (التواصل مع الأخرين، والتفاعل الاجتماعى، والسلوك الاجتماعى، والمشاركة، والتعبير الانفعالى، والتعامل مع البيئة المدرسية والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية) باختلاف أنواع الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال.

- الفرض الثالث والذى ينص على "توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات الاطفال من (الذكور، والإناث) فى كل من المهارات الاجتماعية التالية: (التواصل مع الأخرين، التفاعل الاحتماعى، السلوك الاجتماعى، المشاركة، التعبير الانفعالى، التعامل مع البيئة المدرسية) وممارسة الالعاب الالكترونية".

جدول (١٣) دلالة واتجاه الفروق بين متوسطي درجات الاطفال (الذكور- الإناث) فى البنود الفرعية والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية

المتغيرات	ذكور ن= ١٠٠		إناث ن= ١٠٠		د. ح	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع			
التواصل مع الأخرين	٥٠,٢٤	١٠,٧٧	٥٣,٣٥	١٢,٦٣	٢٦٣	٢,١٦	٠,٠٥
التفاعل الاحتماعى	٥٤,٠٩	٩,٤٣	٥٨,٥٥	٩,٩٠	٢٦٣	٣,٧٥	٠,٠٠٠١
السلوك الاجتماعى	٥١,٧٦	١١,٥٠	٤٧,١٧	١١,٦٧	٢٦٣	٣,٢١	٠,٠٠١
المشاركة	٤٥,٣٠	٤,٨٥	٤٨,٧٣	٢,٣١	٢٦٣	٧,٢٤	٠,٠٠٠١
التعبير الانفعالى	٥٥,٠٥	٩,٧٥	٥٩,١١	١٠,٥٩	٢٦٣	٣,٢٥	٠,٠٠١
التعامل مع البيئة المدرسية	٤٨,٦٦	٩,٠٩	٤٨,٩٣	١٠,٦٢	٢٦٣	٠,٢٢٣	غير دالة

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث فى بنود (التواصل مع الأخرين، التفاعل الاحتماعى، السلوك الاجتماعى، التعبير الانفعالى) لصالح الإناث، بينما وجد إختلاف فى بنود المشاركة، والدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية لصاح الذكور، بينما لا توجد فروقا بين متوسطات درجات الاطفال (الذكور- الإناث) فى بند التعامل مع البيئة المدرسية.

تفسير ومناقشة النتائج:

تحاول الباحثة فى هذا الجزء تفسير ومناقشة نتائج البحث فى ضوء اتساقها واختلافها مع الفروض من ناحية ومع نتائج الدراسات السابقة من ناحية أخرى، وذلك لتوضيح دلالتها النظرية والتطبيقية فى ضوء الاطار النظرى المتاح.

لقد هدف البحث الحالى إلى التعرف على العلاقة بين عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى اليوم وبين المهارات الاجتماعية للأطفال، وما إذا كان هناك اختلاف بين الذكور والاناث الممارسين للالعاب الالكترونية فى المهارات الاجتماعية، كما هدف إلى التعرف على العلاقة بين أنواع الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال وبين المهارات الاجتماعية لديهم، وخلص البحث إلى أنه بالنسبة للفرض الأول والذى ينص على "تختلف المهارات الاجتماعية لدى الاطفال باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية فى

اليوم" أسفرت النتائج عن التالى:

١. ١٠% من عينة البحث يمارسون الالعاب الالكترونية أقل من ساعة فى اليوم، و٤٠% يمارسون الالعاب الالكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات فى اليوم، ٣٥% يمارسون الالعاب الالكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات فى اليوم، بينما ١٥% من عينة البحث يمارسون الالعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات فى اليوم. وهذا يعنى مدى تشويق وجذب هذه الالعاب الالكترونية للأطفال فى هذه المرحلة العمرية والذين تجذبهم الألوان الباهرة، والصوت والصورة إلى الاهتمام بمثل هذه الالعاب والانجذاب لها، والذى يستدعى تدخل الاهل للحد من اقبال الاطفال على ممارسة تلك الالعاب حتى لاتتفاقم أثارها السلبية على الاطفال ولاسيما على المهارات الاجتماعية.

٢. اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود: التواصل مع الأخرين، التفاعل الاحتماعى، السلوك الاجتماعى والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية، باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية، لصالح الأطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بصورة أقل، وقد ترجع مثل هذه النتيجة إلى أن هذه الالعاب التى يغلب عليها كثرة الانفعالات وشدتها.

٣. وجد عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود: التواصل مع الأخرين، والتفاعل الاحتماعى، والسلوك الاجتماعى، والمشاركة، والتعبير الانفعالى، والتعامل مع البيئة المدرسية والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية باختلاف نوع الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال.

هذا وتتفق نتائج هذا البحث مع ما أشارت إليه (ويلكنسن، ٢٠١١) من أن الطفل الذى يمارس الألعاب الإلكترونية عندما يسعى لإيجاد الحلول وحل الألغاز، فإنه يحتاج للجلوس بمفردة فى محاولة منه للوصول إلى مايريد، كما تتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة: (ابوالعينين، ٢٠١٠) بأن الألعاب الإلكترونية على الرغم من أنها تعد مصدرا مهما لتعليم الطفل، إلا أنه ينقصة بعض المهارات الاجتماعية التى تمكنه من التعامل مع المحيط الاجتماعى الذى يعيش فيه.

كما تدعم نتائج هذا البحث ما توصلت إليه نتائج دراسة ماجانوجل (McGonigal, 2011) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية من شأنها التأثير بشكل سلبى على العلاقات الاجتماعية للطفل حيث أنه كلما طالت ساعات ممارسة اللعب، كلما زادت ساعات العزلة، وبالتالى قد يفتقد الطفل القدرة على الاتيان بالسلوك الاجتماعى الملائم للموقف الملائم وتقل لديه فرصة المشاركة مع الاخرين. وترى الباحثة أن السبب فى هذا قد يعزى إلى عدم مراقبة الأسرة لما يمارسه أبناؤهم من العاب وعدم الوعى بمخاطر ذلك، وهو ما أشارت إليه مايا (Maia, 2010) حيث يعد هذا الأمر من الخطورة بمكان، حيث أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد، وهو ما أشار إليه (الانباري، ٢٠١٠). كما قد يؤدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع، كما قد تسهم بعض الالعاب فى تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

كما إن إحتواء بعض الألعاب الإلكترونية على بعض الافكار السلبية تجاه الاخر، والاصرار على العنف بكل صورة قد يؤدى إلى إنتشار الأفكار السلبية التى تفسد عقول الأطفال، وهذا يتفق مع ما أشارت (سلفر، ٢٠١٢) من أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن مشاركة الاهل الاحداث اليومية التى يكتسبون منها الخبرات التى من شأنها أن تعود عليهم بالنفع فيما بند وهذا يتفق أيضا مع ما أشا رإليه (الانباري، ٢٠١٠).

كما تتفق نتائج هذا البحث مع ما اشارت إليه جمعية السمنة الأمريكية (American Obesity Association (AOA), 2005) من أن أسباب السمنة لدى الأطفال تعزى إلى عدد من العوامل والأسباب منها إمضاء الطفل ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تصبح السمنة عائقا أمام ممارسة الاطفال للانشطة الاجتماعية إسوة بزملائهم. كما تتفق مع ما أشار إليه آدمز (Adams, 2006) بأن الأطفال الذين يمضون معظم أوقاتهم فى ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أى نشاط، أخر قد يؤدى إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية للعزلة الاجتماعية.

كما تتفق نتائج هذا البحث مع نتائج بعض الدراسات الأجنبية التى توصلت إلى وجود أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة فى ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، قد يؤدى إلى ضعف فى المهارات الاجتماعية، والاكاديمية وبالتالى حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون العابا أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الاطلاق (Anderson et al., 2007)& (Walsh et al., 2006)

وأخيرا ترى الباحثة أنه يمكن الحد من بعض الاثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر قيام الوالدين بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية، وفرضهم حدودا زمنية لممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية، بالاضافة إلى مزاولة أنشطة ترفيهية ذات طبيعة اجتماعية، وحركية.

توصيات البحث:

فى ضوء ما توصلت إليه الباحثة من نتائج فإنه يمكن تقديم مجموعة من التوصيات على النحو التالي:

١. ضرورة الاهتمام بمحتوى الالعاب الالكترونية التى يمارسها الأطفال بحيث تسهم فى تنمية مهاراتهم الاجتماعية.

٢. ينبغى على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثارها السلبية.

٣. إيجاد نظام لتصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجعا يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة تكتب على الغلاف حتى يسهل على الوالدين الاطلاع عليها.

٤. ينبغى تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التى تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

٥. ينبغى على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أى محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

٦. ينبغى على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين فى اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة، ثم يقضى باقى الوقت فى ممارسة باقى الأنشطة اليومية.

٧. يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركوهم فى ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التى جمعوها من أجلهم.

٨. ينبغى على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح فى الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة مكونة من علماء فى علم النفس، والاجتماع والدين الإسلامى بحيث تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا الحنيف.

دراسات وبحوث مقترحة:

تقترح الباحثة عمل دراسات تتناول الموضوعات التالية:

١. عمل دراسات دورية لتقييم الالعاب الالكترونية نظرا للتطور والتغيير السريع لمثل هذه الالعاب فكل يوم وكل ساعة هناك الجديد من الالعاب الالكترونية.

٢. عمل دراسة للتعرف على العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وبين السلوك الانسحابى لدى أطفال الروضة.

٣. بحث تأثير الالعاب الالكترونية التى يمارسها الاطفال على تنمية تفكيرهم الابتكارى فى مرحلة رياض الاطفال.

المراجع:

١. باسم الانبارى (٢٠١٠). **سلبيات وايجابيات الالعاب الالكترونية**. ط٣. جدة، دار المجتمع.

٢. جليلة مرسى (٢٠٠٦). فعالية برنامج تدريبى لإكساب بعض المهارات الاجتماعية لتخفيف حدة الضغوط النفسية لدى الطالبات المستجدات بكلية التربية، **المجلة المصرية للدراسات النفسية**، القاهرة، الجمعية المصرية للدراسات النفسية، المجلد ١٦، العدد ٥١، ص‌ص٢١٣- ٢٦٣.

٣. علاء ابوالعينين، (٢٠١٠). **حياة أفضل بلا بلايستيشن**، رسالة الإسلام. تم استعراضه

بتاريخ ٢٠١٢/٣/٢٣- على الرابط http://woman. islammessage.com/article. aspx?id= 3502.

٤. ماجدة محمود وأحمد على (٢٠٠٩). الوحدة النفسية وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية لدى كل من ذوى التخلف العقلى وذوى التوحد- دراسة مقارنة، **المجلة المصرية للدراسات النفسية**، القاهرة، الجمعية المصرية للدراسات النفسية، المجلد ١٩، العدد ٦٤، ص ص ٢٨١- ٣٠٨.

٥. محمد الحسانين (٢٠٠٣). المهارات الاجتماعية كدالة لكل من الجنس والاكتئاب وبعض المتغيرات النفسية الأخرى، **مجلة دراسات نفسية**، القاهرة، رابطة الأخصائيين النفسيين المصرية، المجلد ١٣، العدد ٢، ص ص١٩٥-٢٢٥.

٦. محمد غرايبة، (٢٠٠٥) أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء من الجنسين وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية فى المرحلة العمرية من (٦- ١٢) سنه، **رسالة دكتوراه** غير منشورة كلية التربية، جامعة أربيد، الاردن.

٧. معتز عبدالله (٢٠٠٤). **بحوث فى علم النفس الاجتماعى والشخصية**، القاهرة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.

٨. نورة السعد، (٢٠٠٥). الخطر فى العاب الفيديو للأطفال. **جريدة الرياض**. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم.

9. Adams, C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a "losing battle". **Northeast Florida Medicine**, 57, 47-48.
10. Allen S. Weiss (2010). **How video games are changing our lives**. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/ 2010/dec/06/health- advice- by- dr- weiss- how- video- games- are chan.
11. American Obesity Association AOA), 2005). National Institute on Media and the Family. In 11th annual video game report card, **MediaWise**, November 28. Retrieved on 15.08.2010 http://www.mediawise.org/
12. American Obesity Association. (2005). **Fact sheet: Obesity in youth**. Retrieved on 7 may, 2011 http://www.obesity.org/subs/fastfacts/ obesity_youth. shtml/
13. Borgatta, F. (2004). Social skills training. In R. Corsini (Ed.) **Encyclopedia of psychology**, Vol. 8, New York: Academic press.
14. British Board of Film Classification, BBFC, (2007). Playing Video Games. Retrieved on 7.11.2011 http://www.bbfc.co.uk/newsreleases/ 2007/00/
15. Charles, S. (2008) The Quality of PlayStation& video games content and its relationship to achievement and behavior in late- latency age children. **PhD**. IRIC, Boston College.
16. Gallagher, M, Michael. D (2011). **The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Entertainment Software Association (ESA)
17. Gallagher, M, Michael. D (2011). **The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Entertainment Software Association (ESA).
18. Greshman. T.& Ellitot. K. (2011) Is Psychopathology the Key to Understanding Why Some Children Become Aggressive When They Are Exposed to Violent of PlayStation& video games? **Human Communication Research**, v30 n2 p153-181 Apr.
19. Maia, Y. (2010) **A Study of the Effectiveness of interactive Television phd,** iric, ball state university.
20. McGonagall, C (2011). **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin Group (USA) Incorporated.
21. McGonagall, M (2011). **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin Group (USA) Incorporated
22. Pew Internet and American Life Project (PEW). (2006). **Internet evolution, Internet penetration and impact**. Retrieved on 15.12.2011 http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Internet_Impact. pdf/
23. Riggio, M. (2004). Social skills and self- esteem. **Personality and Individual Differences**, Vol. 11, No. 8, pp.799-804.
24. Riggio, Y. (2005). Assessment of basic social skills. **Journal of Personality and Social Psychology**, Vol. 5, No. 3, pp.649-660.
25. Riggo, K. (2005). Improving the peer relationships of rejected children. New York: Advances in Clinical Child Psychology. Vol. 12, pp.53-84
26. Rin, R.& Markle, A. (2007**). Modification of social skills deficits in children**. In A. Bellack& M. Hersen (Ed.), Research and practice in social skills training. New York: plenum.
27. Rubin, H. (2005). The many faces of social isolation in childhood. **Journal of Counseling and Clinical Psychology**, Vol. 56, No. 6, pp.916- 924.
28. Rutgerc, C., Engels, E. (2006). Parenting practices, social skills and peer relationships in adolescence. **Journal of Social Behavior and Personality**, Vol. 30, No. 1, pp.3-18.
29. Saklofske, D., Yackulic, R.& Kelly, I. (2009). Personality and loneliness. **Journal of Personality and Individual Differences**, Vol. 7, N o. 6, pp.899-901.
30. Salen, K.& Zimmerman, E. (2005). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, **MA**: MIT Press.
31. Segrin, C.& Flora, J. (2006). Poor social skills are vulnerability factor in the development of psychosocial problems human communication research. **Journal of Social Behavior and Personality**, Vol. 36, No. 3, pp.489-514.
32. Segrin, C., Arizona, T.& Hanzal, A. (2007). Social skills: psychological well- being, and the mediating role of perceived stress. **Journal of Psychology**, Vol. 20, No. 3, pp.321-329.
33. Silver, L. (2012) Developing Children and Multicultural Attitudes: The Systemic Psychosocial Influences of computer Portrayals in a Multimedia Society. **Cultural Diversity& Ethnic Minority Psychology**, v9 n4 p360-66 Nov.
34. Stokes, J. (2008). The relation of social network and individual difference variables to loneliness. **Journal of Personality and Social Psychology**, Vol. 88, pp.981-990.
35. Wilkinson, L. A. (2009). **Children and the Internet**. In D. Romer& P. Jamieson (Eds.), The changing portrayal of american Childhood in popular media (pp.377-410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.
36. Yoder, G. (2005) . Effects of creative drama on self- concept, social skills, and problem behavior. **Journal of Educational Research**, Vol. 104, No. 3, pp.131-139.

مجلة دراسات الطفولة

فصلية - محكمة

Visit us at:
IPCS.Shams.edu.eg
Contact us via:
ChildhoodStudies_journal@hotmail.com