



مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل



السنة التاسعة، العدد 31
المجلد الأول، سبتمبر 2026

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



جامعة حائل
University of Ha'il

مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل

للتواصل:

مركز النشر العلمي والترجمة

جامعة حائل، صندوق بريد: 2440 الرمز البريدي: 81481



<https://uohjh.com/>



j.humanities@uoh.edu.sa

نبذة عن المجلة

تعريف بالمجلة

مجلة العلوم الإنسانية، مجلة دورية علمية محكمة، تصدر عن وكالة الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي بجامعة حائل كل ثلاثة أشهر بصفة دورية، حث تصدر أربعة أعداد في كل سنة، وبحسب اكتمال البحوث المجازة للنشر. وقد نُحِتَت مجلة العلوم الإنسانية في تحقيق معايير اعتماد معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية معامل "آر سيف Arcif" المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها (32) معياراً، وقد أُطلق ذلك خلال التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023.

رؤية المجلة

التميز في النشر العلمي في العلوم الإنسانية وفقاً لمعايير مهنية عالمية.

رسالة المجلة

نشر البحوث العلمية في التخصصات الإنسانية؛ لخدمة البحث العلمي والمجتمع المحلي والدولي.

أهداف المجلة

تهدف المجلة إلى إيجاد منافذ رصينة؛ لنشر المعرفة العلمية المتخصصة في المجال الإنساني، وتمكن الباحثين -من مختلف بلدان العالم- من نشر أبحاثهم ودراساتهم وإنتاجهم الفكري لمعالجة واقع المشكلات الحياتية، وتأسيس الأطر النظرية والتطبيقية للمعارف الإنسانية في المجالات المتنوعة، ووفق ضوابط وشروط ومواصفات علمية دقيقة، تحقيقاً للجودة والريادة في نشر البحث العلمي.

قواعد النشر

لغة النشر

- 1- تقبل المجلة البحوث المكتوبة باللغتين العربية والإنجليزية.
- 2- يُكتب عنوان البحث وملخصه باللغة العربية للبحوث المكتوبة باللغة الإنجليزية.
- 3- يُكتب عنوان البحث وملخصه ومراجعته باللغة الإنجليزية للبحوث المكتوبة باللغة العربية، على أن تكون ترجمة الملخص إلى اللغة الإنجليزية صحيحة ومتخصصة.

مجالات النشر في المجلة

تهتم مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل بنشر إسهامات الباحثين في مختلف القضايا الإنسانية الاجتماعية والأدبية، إضافة إلى نشر الدراسات والمقالات التي تتوفر فيها الأصول والمعايير العلمية المتعارف عليها دولياً، وتقبل الأبحاث المكتوبة باللغة العربية والإنجليزية في مجال اختصاصها، حيث تعنى المجلة بالتخصصات الآتية:

- علم النفس وعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية والفلسفة الفكرية العلمية الدقيقة.
- المناهج وطرق التدريس والعلوم التربوية المختلفة.
- الدراسات الإسلامية والشريعة والقانون.
- الآداب: التاريخ والجغرافيا والفنون واللغة العربية، واللغة الإنجليزية، والسياحة والآثار.
- الإدارة والإعلام والاتصال وعلوم الرياضة والحركة.

أوعية نشر المجلة

تصدر المجلة ورقياً حسب القواعد والأنظمة المعمول بها في المجلات العلمية المحكمة، كما تُنشر البحوث المقبولة بعد تحكيمها إلكترونياً لتعم المعرفة العلمية بشكل أوسع في جميع المؤسسات العلمية داخل المملكة العربية السعودية وخارجها.

ضوابط النشر في مجلة العلوم الإنسانية وإجراءاته

أولاً: شروط النشر

أولاً: شروط النشر

1. أن يتسم بالأصالة والجدّة والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
2. لم يسبق للباحث نشر بحثه.
3. ألا يكون مستلماً من رسالة علمية (ماجستير / دكتوراة) أو بحوث سبق نشرها للباحث.
4. أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
5. أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
6. عدم مخالفة البحث للضوابط والأحكام والآداب العامة في المملكة العربية السعودية.
7. مراعاة الأمانة العلمية وضوابط التوثيق في النقل والاقتباس.
8. السلامة اللغوية ووضوح الصور والرسومات والجداول إن وجدت، وللمجلة حقها في مراجعة التحرير والتدقيق النحوي.

ثانياً: قواعد النشر

1. أن يشتمل البحث على: صفحة عنوان البحث، ومستخلص باللغتين العربية والإنجليزية، ومقدمة، وصلب البحث، وخاتمة تتضمن النتائج والتوصيات، وثبت المصادر والمراجع باللغتين العربية والإنجليزية، والملاحق اللازمة (إن وجدت).
2. في حال (نشر البحث) يُزود الباحث بنسخة إلكترونية من عدد المجلة الذي تم نشر بحثه فيه، ومستلاً لبحثه .
3. في حال اعتماد نشر البحث تؤول حقوق نشره كافة للمجلة، ولها أن تعيد نشره ورقياً أو إلكترونياً، ويحق لها إدراجه في قواعد البيانات المحلية والعالمية - بمقابل أو بدون مقابل - وذلك دون حاجة لإذن الباحث.
4. لا يحق للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
5. الآراء الواردة في البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر الباحثين، ولا تعبر عن رأي مجلة العلوم الإنسانية.
6. النشر في المجلة يتطلب رسوماً مالية قدرها (1000 ريال) يتم إيداعها في حساب المجلة، وذلك بعد إشعار الباحث بالقبول الأولي وهي غير مستردة سواء أجاز البحث للنشر أم تم رفضه من قبل المحكمين.

ثالثاً: توثيق البحث

أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA7)

رابعاً: خطوات وإجراءات التقديم

1. يقدم الباحث الرئيس طلباً للنشر (من خلال منصة الباحثين بعد التسجيل فيها) يتعهد فيه بأن بحثه يتفق مع شروط المجلة، وذلك على النحو الآتي:
 - أ. البحث الذي تقدمت به لم يسبق نشره (ورقياً أو إلكترونياً)، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في وجهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه، ونشره في المجلة، أو الاعتذار للباحث لعدم قبول البحث.
 - ب. البحث الذي تقدمت به ليس مستلماً من بحوث أو كتب سبق نشرها أو قدمت للنشر، وليس مستلماً من الرسائل العلمية للماستير أو الدكتوراة.
 - ج. الالتزام بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي.
 - د. مراعاة منهج البحث العلمي وقواعده.
- هـ. الالتزام بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل كما هو في دليل المؤلفين لكتابة البحوث المقدمة للنشر في مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل وفق نظام APA7
2. إرفاق سيرة ذاتية مختصرة في صفحة واحدة حسب النموذج المعتمد للمجلة (نموذج السيرة الذاتية).
3. إرفاق نموذج المراجعة والتدقيق الأولي بعد تعبئته من قبل الباحث.
4. يرسل الباحث أربع نسخ من بحثه إلى المجلة إلكترونياً بصيغة (word) نسختين و (PDF) نسختين تكون إحداها بالصيغتين خالية مما يدل على شخصية الباحث.
5. يتم التقديم إلكترونياً من خلال منصة تقديم الطلب الموجودة على موقع المجلة (منصة الباحثين) بعد التسجيل فيها مع إرفاق كافة المرفقات الواردة في خطوات وإجراءات التقديم أعلاه.
6. تقوم هيئة تحرير المجلة بالفحص الأولي للبحث، وتقرير أهليته للتحكيم، أو الاعتذار عن قبوله أولاً أو بناء على تقارير المحكمين دون إبداء الأسباب وإخطار الباحث بذلك
7. تملك المجلة حق رفض البحث الأولي ما دام غير مكتمل أو غير ملتزم بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة حائل للعلوم الإنسانية.
8. في حال تقرر أهلية البحث للتحكيم يخطر الباحث بذلك، وعليه دفع الرسوم المالية المقررة للمجلة (1000 ريال غير مستردة من خلال الإيداع على حساب المجلة ورفع الإيصال من خلال منصة التقديم المتاحة على موقع المجلة، وذلك خلال مدة خمس أيام عمل منذ إخطار الباحث بقبول بحثه أولاً وفي حالة عدم السداد خلال المدة المذكورة يعتبر القبول الأولي ملغياً.
9. بعد دفع الرسوم المطلوبة من قبل الباحث خلال المدة المقررة للدفع ورفع سند الإيصال من خلال منصة التقديم، يرسل البحث لمحكمين اثنين؛ على الأقل.
10. في حال اكتمال تقارير المحكمين عن البحث؛ يتم إرسال خطاب للباحث يتضمن إحدى الحالات التالية:
 - أ. قبول البحث للنشر مباشرة.
 - ب. قبول البحث للنشر؛ بعد التعديل.
 - ج. تعديل البحث، ثم إعادة تحكيمه.
 - د. الاعتذار عن قبول البحث ونشره.
11. إذا تطلب الأمر من الباحث القيام ببعض التعديلات على بحثه، فإنه يجب أن يتم ذلك في غضون (أسبوعين من تاريخ الخطاب) من الطلب. فإذا تأخر الباحث عن إجراء التعديلات خلال المدة المحددة، يعتبر ذلك عدولاً منه عن النشر، ما لم يقدم عذراً تقبله هيئة تحرير المجلة.
12. في حالة رفض أحد المحكمين للبحث، وقبول المحكم الآخر له وكانت درجته أقل من 70%؛ فإنه يحق للمجلة الاعتذار عن قبول البحث ونشره دون الحاجة إلى تحويله إلى محكم مرجح، وتكون الرسوم غير مستردة.

13. يقدم الباحث الرئيس (حسب نموذج الرد على المحكمين) تقرير عن تعديل البحث وفقاً للملاحظات الواردة في تقارير المحكمين الإجمالية أو التفصيلية في متن البحث
14. للمجلة الحق في الحذف أو التعديل في الصياغة اللغوية للدراسة بما يتفق مع قواعد النشر، كما يحق للمحررين إجراء بعض التعديلات من أجل التصحيح اللغوي والفني. وإلغاء التكرار، وإيضاح ما يلزم. وكذلك لها الحق في رفض البحث دون إبداء الأسباب.
15. في حالة رفض البحث من قبل المحكمين فإن الرسوم غير مستردة.
16. إذا رفض البحث، ورغب المؤلف في الحصول على ملاحظات المحكمين، فإنه يمكن تزويده بهم، مع الحفاظ على سرية المحكمين. ولا يحق للباحث التقدم من جديد بالبحث نفسه إلى المجلة ولو أجريت عليه جميع التعديلات المطلوبة.
17. لا تردّ البحوث المقدمة إلى أصحابها سواء نشرت أم لم تنشر، ويخطر المؤلف في حالة عدم الموافقة على النشر
18. يحق للمجلة أن ترسل للباحث المقبول بحثه نسخة معتمدة للطباعة للمراجعة والتدقيق، وعليه إنجاز هذه العملية خلال 36 ساعة.
19. هيئة تحرير المجلة الحق في تحديد أولويات نشر البحوث، وترتيبها فنياً.

المشرف العام

سعادة وكيل الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي

أ. د. هيثم بن محمد بن إبراهيم السيف

هيئة التحرير

رئيس هيئة التحرير

أ. د. نوف بنت سالم الشمري

أستاذ البلاغة والنقد، جامعة حائل، المملكة العربية السعودية

أعضاء هيئة التحرير

أ. د. عمر عبد الله العنانزة

أستاذ الإدارة الفندقية، جامعة اليرموك
المملكة الأردنية الهاشمية

أ. د. عبد العزيز بن سليمان الغسلان

أستاذ السياسة الشرعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية
المملكة العربية السعودية

أ. د. سيندر دوفتشين

أستاذ تعليم اللغة، جامعة كيرتن، أستراليا

أ. د. عبد الله محمد أبو تينة

أستاذ القيادة التربوية، جامعة قطر، دولة قطر

د. عمر عبد الله الصمعاني

استاذ تنمية المواهب والابتكار المشارك، جامعة حائل
المملكة العربية السعودية

د. ثامر بن عيسى العميم

أستاذ اللغويات التطبيقية المشارك، جامعة حائل
المملكة العربية السعودية

أ. ممدوح نويجع الرشيد

سكرتير هيئة التحرير

د. محمد بن حسين أوانق أحمد

محاضر أول (Senior Lecturer) في دراسات اللغة العربية
جامعة ملاليا، ماليزيا

مدير إدارة التحرير

د. علي بن عيسى الشمري

أستاذ المناهج وتعليم اللغة العربية المشارك، جامعة حائل، المملكة العربية السعودية

الهيئة الاستشارية

أ.د فهد بن سليمان الشايع

جامعة الملك سعود - مناهج وطرق تدريس

Dr. Nasser Mansour

University of Exeter. UK – Education

أ.د محمد بن مترك القحطاني

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - علم النفس

أ.د علي مهدي كاظم

جامعة السلطان قابوس بسلطنة عمان - قياس وتقييم

أ.د ناصر بن سعد العجمي

جامعة الملك سعود - التقييم والتشخيص السلوكي

أ.د حمود بن فهد القشعان

جامعة الكويت - الخدمة الاجتماعية

Prof. Medhat H. Rahim

Lakehead University - CANADA

Faculty of Education

أ.د رقية طه جابر العلواني

جامعة البحرين - الدراسات الإسلامية

أ.د سعيد يقطين

جامعة محمد الخامس - سرديات اللغة العربية

Prof. François Villeneuve

University of Paris 1 Panthéon Sorbonne

Professor of archaeology

أ. د سعد بن عبد الرحمن البازعي

جامعة الملك سعود - الأدب الإنجليزي

أ.د محمد شحات الخطيب

جامعة طيبة - فلسفة التربية



كفاءة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر المعلمين في منطقة القصيم

The Effectiveness of Video Games in Developing Communication Skills Among Students with Autism Spectrum Disorder: Teachers' Perspectives in the Qassim Region

د. سليمان بن صالح العثيم

أستاذ التربية الخاصة المشارك، قسم التربية الخاصة، كلية التربية، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية.

<https://orcid.org/0000-0002-3932-012X>

Dr. Suliman Saleh Alothaimi

A Associate Professor of Special Education, Department of Special Education, College of Education, Qassim University, Kingdom of Saudi Arabia

(تاريخ الاستلام: 2026/02/09، تاريخ القبول: 2026/03/29، تاريخ النشر: 2026/07/01)

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على كفاءة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر المعلمين في منطقة القصيم، وتكونت عينة الدراسة من (68) معلمًا ومعلمة للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في منطقة القصيم، واستخدمت الدراسة أداة الاستبانة من إعداد الباحث، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم جاء بدرجة مرتفعة، كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد جاء بدرجة مرتفعة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق دالة احصائية تعزى لمتغيرات (الجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي) في استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لدى طلابهم. وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بتكثيف الدورات التدريبية للمعلمين حول توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد، كما أوصت بالاستفادة من التقنيات الحديثة في تصميم ألعاب إلكترونية تراعي خصائص هذه الفئة، وتنظيم استخدامها بما يدعم تنمية مهارات التواصل لديهم، إلى جانب طرح عدد من التوصيات والبحوث المقترحة في هذا المجال.

الكلمات المفتاحية: لألعاب الإلكترونية، مهارات التواصل، الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.

Abstract

This study aimed to investigate the effectiveness of video games in developing communication skills among students with Autism Spectrum Disorder (ASD), from the perspectives of teachers in the Qassim Region. The participants were 86 male and female teachers of students with ASD in the Qassim Region. Data were collected using a questionnaire developed by the researcher. The results indicated that teachers' level of use of video games to develop communication skills with their students was high. The findings also showed that the perceived impact of video games on enhancing communication skills among students with ASD was high. Finally, no statistically significant differences were found in teachers' use of video games based on gender, training, years of experience, or academic qualification. In light of these findings, the study recommended expanding training opportunities for teachers on the use of electronic games to develop communication skills among students with Autism Spectrum Disorder. It also recommended leveraging modern technologies in the design of electronic games that take into account the characteristics of this group, and organizing their use in ways that support the development of communication skills, in addition to presenting a number of recommendations and suggestions for future research in this field.

Keywords: Video games; communication skills; students with autism spectrum disorder (ASD).

للاستشهاد: العثيم، سليمان بن صالح. (2026). كفاءة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر المعلمين في منطقة القصيم. مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل، 01 (31)، ص 11 - ص 26

Funding: "There is no funding for this research".

التمويل: لا يوجد تمويل لهذا البحث.

المقدمة:

يعتبر اضطراب التواصل عند الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد من أكثر الاضطرابات التي تؤدي إلى ظهور العديد من المشكلات والسلوكيات الغير مرغوب بها والتي تؤثر على الطفل بوجه عام (المناسير والزريقات، 2019). حيث يُعد التوحد أحد الاضطرابات النمائية العصبية التي تبدأ بالظهور خلال سنوات الطفولة المبكرة، ويتميز بوجود صعوبات واضحة في مهارات التواصل الاجتماعي والتفاعل مع الآخرين، إلى جانب أنماط سلوكية واهتمامات مقيدة ومتكررة (American Psychiatric Association, 2013).

ومن جانب آخر يعد القصور في مهارات اللغة الاستيعابية والتعبيرية من أكثر الخصائص شيوعاً لدى العديد من الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، حيث يعاني معظمهم من قصور في القدرة على فهم ما يقال واتباع التعليمات، ونقص شديد في الحصيلة اللغوية، وكذلك صعوبات في القدرة على معرفة مفردات اللغة. حيث تُعتبر صعوبات التواصل من أبرز الاضطرابات لدى الأطفال التوحد، لما لها من أثر سلبي على نمو الطفل وتفاعله الاجتماعي (Vietze, 2020).

بالإضافة إلى ذلك، يعاني الأشخاص ذوي اضطراب طيف التوحد من صعوبات واضحة في التواصل اللفظي وغير اللفظي، فيظهر لدى العديد منهم تأخر في تطور اللغة المنطوقة أو ضعف في استخدامها بشكل وظيفي للتعبير عن الاحتياجات والأفكار، إضافة إلى استخدام نمطي أو متكرر للكلام. كما تشمل مشكلات التواصل غير اللفظي ضعف التواصل البصري، وقلة استخدام الإيماءات، ومحدودية تعبيرات الوجه، وصعوبة فهم الإشارات الاجتماعية وتفسيرها. حيث يؤثر هذا القصور في مهارات التواصل بشكل مباشر على التفاعل الاجتماعي والمشاركة داخل البيئة التعليمية، مما يستدعي التركيز على تنمية مهارات التواصل بشقيها اللفظي وغير اللفظي ضمن البرامج التربوية والتدخلات التعليمية المقدمة لهؤلاء الطلاب (Tager-Flusberg et al., 2005).

ومن هنا نجد أن تنمية التواصل لدى ذوي اضطراب طيف التوحد تتطلب استراتيجيات تعليمية تعتمد على التفاعل، والتكرار، والتعزيز الإيجابي، مع مراعاة الفروق الفردية. وفي هذا السياق، ظهرت التكنولوجيا المساندة كأحد المداخل الفاعلة في تعليم الطلبة ذوي الإعاقة، حيث تتيح بيئات تعليمية مرنة تتناسب مع احتياجاتهم الخاصة. وتُعد الألعاب الإلكترونية من أبرز هذه التقنيات لما توفره من عناصر التشويق والدافعية، والتي تساهم في زيادة مستوى الانتباه والمشاركة لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد (Odom et al., 2015).

حيث أسهمت الألعاب الإلكترونية بما توفره من بيئات محفزة للتعليم في جذب اهتمام الاتجاهات الحديثة المعنية بتعليم وتدريب الأطفال ذوي الإعاقة بصفة عامة والأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد بصفة خاصة نحو توظيف الألعاب الإلكترونية التربوية في البرامج المقدمة لهم. فقد يساهم توظيف الألعاب الإلكترونية التربوية

ضمن البرامج التعليمية المقدمة للأطفال في زيادة دافعيتهم نحو التعلم، لما توفره من بيئة تعليمية تفاعلية تشجع الطفل على المشاركة الإيجابية. كما تساعد هذه الألعاب على تقديم الحقائق والمفاهيم والمهارات بأسلوب واقعي قريب من إدراك الطفل الحسي، مما يعزز انجذابه إليها ويجعله أكثر إقبالاً على التعلم بطريقة ممتعة ومشوقة، كما أنها تعمل على تشغيل فكر المتعلم وتشويقه وزيادة إقباله على عملية التعلم في إطار جيد من المنافسة سواء منافسة المتعلم لنفسه أو منافسته للآخرين متخطياً في ذلك العديد من الصعوبات والعقبات (عبد الجليل، وآخرون، 2025).

ومن هنا نجد أن الألعاب الإلكترونية تعد وسيلة هامة للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في تنمية المهارات المختلفة لديهم والتي من أهمها مهارات التواصل التي تحمي لديهم القدرة على التفاعل والاندماج مع المحيطين بهم. لذا قام الباحث بهذه الدراسة والتي تهدف إلى التعرف على كفاءة الألعاب الإلكترونية في تنمية وتعزيز مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلمهم.

مشكلة الدراسة:

يتمثل التواصل في نوعين هما التواصل اللفظي والتواصل غير اللفظي، وبالتالي فإن ضعف هاتين المهارتين يُظهر على الطفل الكثير من المشكلات السلوكية مثل البكاء والعناد والعدوان وسلوكيات إيذاء نفسه وإيذاء المحيطين به، وكذلك الاضطرابات التي تواجه الطفل في قدرته على التواصل مع الآخرين، ولمواجهة مشكلات التواصل يجب استخدام الأساليب المناسبة لتنمية مهارات التواصل لديه (المناسير والزريقات، 2019).

كما أكد يوسف (2014) أن الأنماط السلوكية التي يظهرها أطفال التوحد، مثل إيذاء الذات والبكاء وكذلك الصراخ، ما هي إلا انعكاس للصعوبات التي يواجهونها في التواصل والتفاعل مع الآخرين أو في التعبير عن مشاعرهم واحتياجاتهم. حيث أشار (2003) Siegel أن اضطرابات التواصل التي يواجهها أطفال التوحد قد تنسب في ظهور بعض السلوكيات كالبكاء أو الصراخ أو الغضب، والتي تعكس في كثير من الأحيان طريقة الطفل في التعبير عن شعوره بالإحباط أو عدم القدرة على التواصل مع الآخرين بشكل طبيعي.

لذلك نجد أن هناك حاجة ملحة لتنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد لتحقيق استقلاليتهم واعتمادهم على أنفسهم، حيث أن اكتساب الطالب ذوي اضطراب طيف التوحد المهارات التواصلية يخفف من العبء الملحق على عاتق أسرته فيما يتعلق بالجانب السلوكي لأن ضعف التواصل يؤدي بطريقة أوتوماتيكية لتوليد اضطرابات سلوكية وذلك بسبب ضعف التعبير وعدم القدرة على التفاعل مع الآخرين (بانة، 2024).

وفي ضوء ذلك، يساهم توظيف التكنولوجيا في إتاحة بيئات تعليمية تفاعلية تساهم في زيادة الدافعية وتحسين المشاركة لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد، خاصة عندما تُستخدم ضمن إطار تعليمي منظم (Odom et al., 2015). ومن هنا نجد أن دراسة

أهداف الدراسة

- الكشف عن مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم.
- إظهار مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلميهم
- التعرف على أثر متغير الجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، وكذلك المؤهل العلمي في استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لطلابهم.
- الخروج بتوصيات تربوية تساهم في توظيف الألعاب الإلكترونية بشكل فعال في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.

الأهمية النظرية:

- توفر هذه الدراسة توضيحاً عن مدى أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في البيئة التعليمية مع ذوي اضطراب طيف وتطورها لمهارات التواصل لدى هؤلاء الطلبة.
- توفر هذه الدراسة توضيحاً عن مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم
- يقدم هذا البحث قاعدة معرفية حول مستوى تأثير المتغيرات كالجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، وكذلك المؤهل العلمي على مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم في البيئة التعليمية.
- يساهم هذا البحث في سد الفجوة البحثية في البحوث العربية التي تناولت أثر التقنية بشكل عام والألعاب الإلكترونية بشكل خاص في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.

الأهمية التطبيقية:

- يمكن الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في تسليط الضوء عن أهمية تطبيق واستخدام الألعاب الإلكترونية داخل المدرسة مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتعزيز مهارات التواصل لديهم.
- قد يفيد هذا البحث في تعزيز ومساعدة المعلمين باستخدام الوسائل التعليمية داخل المدرسة كالألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لدى ذوي اضطراب طيف التوحد.
- قد يساهم البحث في تعزيز المعلمين في حضور الدورات التدريبية في مجال استخدامات الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد وكذلك تعزيز المعلمين في التواصل والاستفادة من أصحاب الخبرات في هذا المجال.
- تساهم نتائج البحث في تطوير المناهج والأنشطة التعليمية كي تتضمن استخدام التقنية بشكل عام والألعاب الإلكترونية بشكل خاص مع الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.

عبد الجليل وآخرون (2025) أكدت على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية السلوك التكيفي لدى أطفال التوحد للأبعاد التالية (المهارات اللغوية، المهارات الشخصية، مهارة التواصل مع الآخرين، مهارة أداء بعض الأدوار الأسرية، مهارة الثقة بالنفس، ومهارة تحمل المسؤولية) كما أكدت دراسة القزاز وآخرون (2022) على فاعلية استخدام الكتاب التفاعلي الفني في تنمية مهارات التواصل لدى طفل التوحد.

وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر التطبيقات التكنولوجية شيوعاً بين الأطفال والطلبة، حيث تتميز بقدرتها على توفير بيئات تعليمية تعتمد على التفاعل، والتشويق، والتغذية الراجعة الفورية. وتشير الأدبيات التربوية إلى أن هذه الخصائص تجعل الألعاب الإلكترونية أداة مناسبة لتعليم الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد، نظراً لميولهم نحو الأنشطة الرقمية وقدرتهم على التعلم من خلال التكرار والمحاكاة (Gee, 2007)

ومن هنا شعر الباحث أن مشكلة التواصل لا تقتصر فقط على عدم قدرة الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد على التواصل مع المحيطين بهم والتكيف مع بيئاتهم، بل يمتد أثرها إلى ظهور المشكلات السلوكية التي تؤثر على ذوي اضطراب طيف التوحد والمحيطين بهم. ومن هنا وجب التأكيد على اختيار الأسلوب المناسب الذي يساعد هؤلاء الطلبة في تنمية مهارات التواصل لديهم بطريقة تكون محببة لديهم.

ومن خلال الزيارات والمقابلات المتعددة التي قام بها الباحث مع معلمي هذه الفئة من الطلبة، تبين أن لدى هؤلاء الطلبة قدرات عالية في استخدام الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، والتي يمكن الاستفادة منها في تنمية العديد من المهارات ومنها مهارات التواصل بطريقة محببة لديهم وهي اللعب. لذا قام الباحث بهذه الدراسة بهدف الكشف عن مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية في تطوير مهارات التواصل لهذه الفئة من الطلبة، والكشف عن مستوى تأثير هذا الألعاب في تنمية مهارات التواصل لديهم، وكذلك الكشف عن أثر متغيرات (الجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي) في استخدام المعلمين لهذه الألعاب في تنمية تلك المهارات.

أسئلة الدراسة

1. ما مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم؟
2. ما مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلميهم؟
3. هل توجد فروق دالة احصائية في مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تعزى لمتغيرات (الجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي)؟

مصطلحات الدراسة

تتضمن هذه الدراسة عددًا من المصطلحات الرئيسية، وفيما يلي تعريفاتها:

الألعاب الإلكترونية:

عرفها (2014) Shell: بأنها البرمجيات التي تعتمد على الواقع الافتراضي وتحتاج إلى هواتف ذكية لتشغيلها، وتنوع أهدافها بين التعليم والترفيه.

ويعرف الباحث الألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة بأنها: نشاط منظم ومقتن يتم اختياره وتوظيفه لاكتساب مفهوم أو مهارة معينة أهمها مهارات التواصل لدى الطلاب ذوي اضطراب طيف التوحد من خلال مجموعة من الألعاب الإلكترونية .

اضطراب طيف التوحد:

تعرفه الجمعية الأمريكية للطب النفسي بأنه اضطراب نمائي عصبي يتميز بالقصور المستمر في التفاعل الاجتماعي والتواصل، بالإضافة إلى وجود مجموعة من السلوكيات والاهتمامات والأنشطة النمطية التي تؤثر في الأداء الاجتماعي والوظيفي للطفل، وتظهر هذه الأعراض في مرحلة الطفولة المبكرة (American Psychiatric Association, 2013).

ويعرف الباحث الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في هذه الدراسة بأنهم: مجموعة من الطلبة المتسبين للمدارس والمعاهد الحكومية والخاصة داخل منطقة القصيم والتي تم تشخيصهم بطيف التوحد من خلال استخدام المقاييس المعتمدة.

مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد:

هي المهارات التي يواجه الطالب فيها عدم القدرة على التواصل مع المحيطين به مثل فشل الأخذ والرد في المحادثة، وعجز في تطوير العلاقات والحفاظ عليها وفهمها مثل صعوبة المشاركة في اللعب التخيلي أو تكوين صداقات، وعجز في سلوك التواصل غير اللفظي المستخدم في التفاعل الاجتماعي؛ مثل العجز في استخدام الإيماءات ولغة الجسد (American Psychiatric Association, 2023).

ويعرف الباحث مهارات التواصل في هذه الدراسة بأنها: مجموعة من المهارات التي تساعد الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد على التواصل مع الآخرين والتفاعل معهم بإيجابية والتكيف مع البيئة المحيطة بهم سواء بطريقة لفضية أو غير لفضية كالإيماءات أو تعابير الوجه.

حدود الدراسة:

ولتحديد نطاق الدراسة الحالية بشكل أكثر وضوحًا، سيتم فيما يلي عرض حدودها:

الحدود الموضوعية: اختصت الدراسة الحالية في الكشف عن مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم، وكذلك الكشف عن

مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلمهم، بالإضافة إلى ذلك تتعرف الدراسة الحالية عن مدى أثر المتغيرات كالجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، وكذلك المؤهل العلمي في مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم

الحدود الزمنية: اقتصر تطبيق الدراسة الحالية على العام الجامعي 1447هـ/2025م

الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة الحالية على جميع المدارس والمراكز الحكومية والخاصة في منطقة القصيم.

الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة الحالية على جميع معلمي ومعلمات الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في منطقة القصيم.

الإطار النظري

نظرًا لأهمية تناول الألعاب الإلكترونية وكذلك التواصل مع ذوي اضطراب طيف التوحد، سوف يتم تناولهما في هذا القسم من الدراسة على النحو التالي:

الألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية من الأساليب المحببة لدى الطلبة ذوي الإعاقة بصفة عامة وذوي اضطراب طيف التوحد بصفة خاصة، حيث نجد أن هؤلاء الطلبة لا يفضلون الاختلاط بالآخرين وعدم التفاعل معهم مما يجعل هذه الألعاب وسيلة للتعبير عن مشاعرهم وعما يحتاجون إليه، وقد عرف العمري (2001) الألعاب الإلكترونية بأنها أحد الأساليب الشيقة التي تزيد من دافعية التعلم ويستطيع المتعلم من خلالها أن يحقق الأهداف التربوية في جو من الإثارة والتشويق. كما عرفها (2014) Shell بأنها البرمجيات التي تعتمد على الواقع الافتراضي وتحتاج إلى هواتف ذكية لتشغيلها، وتنوع أهدافها بين التعليم والترفيه.

مراحل استخدام الألعاب الإلكترونية:

يمر استخدام الألعاب الإلكترونية بمجموعة من المراحل والتي حددها (2022) Deineko, et al, فيما يلي:

1. مرحلة الإعداد: هي المرحلة التي تسبق اللعبة وتتكون من الخطوات والإجراءات التالية (التعرف على اللعبة من كافة نواحيها، تجريب اللعبة قبل التطبيق على الأطفال).
2. مرحلة التنفيذ: هي المرحلة التي يقوم بها الطفل باستخدام اللعبة ويفضل أن يكون اللعب تحت إشراف المعلم في البداية وذلك من أجل السير في المسار الصحيح للعب وتحقيق الأهداف المرغوبة والتي من أهمها تنمية مهارات التواصل لدى الطفل والتفاعل الاجتماعي مع المحيطين به.
3. مرحلة التقويم: هي المرحلة التي يقوم بها المعلم بتقييم

الألعاب الإلكترونية إلى قسمين رئيسين على النحو الآتي:

- ألعاب الكترونية تعليمية تكون غرضها الرئيسي هو تحديد وتنمية مهارات معيّن لدى الطالب وتقديم بشكل ممنهج ومسلسل بحيث لا يتخطى الطالب مرحلة من مراحل اللعب دون إتقان ما قبلها.
- ألعاب الكترونية ترفيهية حيث الغرض الرئيسي التسلية واللعب ولا تحتاج تسلسل لمهارات محدد (الباز، 2020).

التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد

يعتبر اضطراب طيف التوحد من أبرز الاضطرابات النمائية التي تؤثر على الطفل، خصوصاً في كيفية التعرف على الآخرين والتفاعل معهم اجتماعياً. ويؤدي هذا الاضطراب إلى صعوبات في التواصل والتفاعل الاجتماعي، بالإضافة إلى ظهور أنماط محدودة ومتكررة من السلوك، وتعد هذه الخصائص نقطة تحول مهمة بالنسبة لبعض أسر هؤلاء الأطفال ومعلميهم، فهم يحتاجون إلى أساليب تعامل خاصة تلائم قدراتهم ومآثرهم لفهم العالم من حولهم وتعزيز مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي لديهم (أبو النادي، 2025).

فالأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد لديهم قصور في مهارات التواصل ينجم عنه قصور في أنواع التواصل الاجتماعي التي لا تتوافق مع مراحل الطفل اللاحقة، فيتضح هذا القصور في استخدام بعض من السلوكيات وأنواع التواصل غير اللفظية التي تكون على شكل قصور في التواصل البصري، وأيضاً ضعف في استخدام الإشارات، وعدم القدرة على قراءة تعبيرات الوجه، إضافة إلى عدم قدرة الطفل على تكوين علاقات مع الآخرين من المحيطين به (الرفاعي، 2019).

وقد ذكرت برجى وآخرون (2016) صعوبات التواصل التي تواجه الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد تتمثل في:

- الصوتيات: نبرة الصوت عند الطفل التوحدي غريبة حيث تمتاز بالرتابة.
- الحصيلة اللغوية: يعرفون بعض المفردات وقد تتطور لهم اللغة ولكن بشكل بطيء ويوجد لديهم قصور في اللغة الشفوية.
- بناء الجملة الكلامية وترتيب الكلام: لديهم صعوبة في استخدام الضمائر والخلط بين المفردات وتأخر واضح في اللغة وصعوبة في إدراك مدلول بعض الكلمات المجردة والجمل المجازية. دلالات الألفاظ وتتمثل في:

– اللغة اللفظية الاستقبالية: حيث القدرة على فهم الكلمات والأفكار والتمييز بين المتشابهات والنقاط المعني من الصور.

– اللغة اللفظية التعبيرية: حيث القدرة على نطق اللغة من خلال التعبير بنبرة الصوت عما بداخلهم.

- عكس الضمائر: نجد هؤلاء الطلبة يقومون بعكس الضمائر ووضعها في غير موضعها فمثلاً يقول على نفسه أنت بدل أنا.

الأطفال لمدى نجاحهم في تحقيق الهدف من اللعبة وتتضمن: التعرف على نواحي القوة والضعف عند المتعلم لتعزيز نواحي القوة وعلاج نواحي الضعف.

4. مرحلة المتابعة: وفي هذه المرحلة يتابع المعلم المتعلم ليشرى خبراته ويؤكد على وجودها لدى المتعلم.

فوائد الألعاب الإلكترونية:

ذكر يوسف (2015) أن للألعاب الإلكترونية العديد من الفوائد تتمثل في:

1. زيادة الحصيلة اللغوية عند المتعلمين عامة وعند الأطفال المعاقين خاصة .
2. تساعد في تدريب وتعليم ذوي الإعاقة.
3. تجعل عملية التعلم أسهل وأسرع .
4. تساعد على التعلم الذاتي والتعلم بالأقران .
5. تستخدم أكثر من استراتيجية من استراتيجيات التعلم في وقت واحد .
6. تجعل التعليم محبباً للمتعلم.

أهمية الألعاب الإلكترونية:

أشار مصطفى (2010) إلى أهمية الألعاب الإلكترونية بأنها:

1. وسيلة تعليمية لتقريب المعارف والمفاهيم فهي تحاول تحويل الخبرات المجردة إلى خبرات محسوسة لمساعدة الطلبة على إدراك معاني الأشياء .
2. تعد وسيلة علاجية، إذ تساعد في معالجة عدد من المشكلات السلوكية التي قد يواجهها الطلاب، مثل الخوف، الانطواء، ومشكلات الانتباه.
3. توفر للطلاب إمكانية التنقل بحرية داخل الفصل، وتساهم في كسر الروتين، مما يجعل تجربة التعلم أكثر سعادة وإثارة.
4. تساهم في تنشئة الطلاب اجتماعياً، إذ تشجعهم على التواصل والتفاعل مع الآخرين، وتعزز لديهم روح التعاون والمشاركة، بعيداً عن الأنانية.
5. تساعد في تنمية روح التنافس والرغبة في تحقيق النجاح لدى المتعلمين.
6. تمكن المعلم من التعرف على قدرات التلاميذ واهتماماتهم الفردية.

أنواع الألعاب الإلكترونية:

ونظراً لتنوع الألعاب الإلكترونية واختلاف أهدافها وخصائصها، فقد تم تصنيفها إلى أنواع متعددة. وفي هذا السياق يمكن تصنيف

بمراكز التربية الخاصة في تحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي، وتكونت عينة الدراسة من (10) أسر لأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية على أبعاد مقياس مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي وكانت الفروق لصالح القياس البعدي، وأوصت الدراسة بتقديم دورات للأسر لرفع مهارات الأطفال التواصلية.

وهدف دراسة القزاز، وآخرون. (2022) إلى تنمية مهارات التواصل لدى أطفال التوحد من خلال أنشطة يدوية وفنية باستخدام الكتاب التفاعلي الفني. تكونت عينة البحث من خمسة أطفال من فئة التوحد، وتم تطبيق الدراسة في مراكز خاصة بنوعي الاحتياجات الخاصة. اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي للمجموعة الواحدة، واستخدمت مقاييس مهارات التواصل البصري والتواصل اللفظي التي أعدتها الباحثة. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة في مهارات التواصل البصري واللفظي، لصالح القياس البعدي مقارنة بالقياس القبلي.

وهدف دراسة بدر (2024) إلى معرفة أثر استخدام نظام التواصل عن طريق تبادل الصور (PECS) في تحسن مهارات التواصل (اللفظي، وغير اللفظي، والاجتماعي) للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، واعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أدوات الدراسة في برنامج نظام التواصل عن طريق تبادل الصور (PECS)، ومقياس مهارات التواصل لاضطراب طيف التوحد، وتكونت العينة من (14) من الأطفال التوحدين الملتحقين بمدارس الدمج ومدارس الهدايات لذوي الاحتياجات الخاصة بدولة قطر، وأظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية على مقياس مهارات التواصل لاضطراب طيف التوحد، وكانت هذه النتائج لصالح الاختبار البعدي؛ كما توصلت النتائج إلى عدم وجود فروق واضحة وذات دلالة عند مستوى دلالة بين متوسط درجات المجموعة التجريبية على مقياس مهارات التواصل لاضطراب طيف التوحد في الاختبارين البعدي والتتبعي.

وعملت دراسة بانه (2024) إلى اختبار فاعلية برنامج تحليل السلوك التطبيقي في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي التوحد، تكونت عينة الدراسة من (18) طفلاً من ذوي اضطراب التوحد بجمعية التدخل المبكر بمدينة بوسكورة الدار البيضاء، واعتمدت الدراسة على المقابلة، الملاحظة ومقياس فاينلانند لسلوك التكيفي وكذلك اختبار اللغة Thiberge؛ حيث أظهرت النتائج تحسن في مهارات التواصل لدى المجموعة التجريبية بعد التطبيق مقارنة بالقياس القبلي.

وكذلك هدفت دراسة عبد الجليل وآخرون (2025) إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية السلوك التكيفي لدى عينة من الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد بالملكة العربية السعودية، ولتحقيق هدف البحث تم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة بقياسين قبلي وبعدي على عينة من أطفال التوحد بالجمعية السعودية للتوحد (منطقة الشرقية)،

- ترديد الكلام: يظهر ترديد الكلام عند أطفال التوحد أكثر مع ذو الكفاءة المنخفضة حيث افتقار اللغة بشكل واضح وتظهر عندما لا يشعرون بالأمان والإثارة في بعض المواقف.
- ختلان استخدام الكلمات: يتحدثون بأسلوب يمكن وصفه بأسلوب المرح وبعضهم يتحدثون بالصوت المرتفع وبعضهم يستخدمون الحديث في غير موضعه وفي الوقت غير المناسب.
- صعوبة التحدث عن زمن المستقبل: تتمثل في عدم القدرة على ربط الأحداث والكلمات بالمستقبل حيث انخفاض قدرتهم على التعبير ومواكبة الأحداث.

كما نجد من السمات الأساسية عند الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد عدم القدرة على التواصل مع الآخرين، فهم يعانون من قصور واضح في فهم كثير من المفاهيم ومعاني الكلمات التي يتلقونها من الآخرين، كما يظهر لديهم قصور في تعميم تلك المفاهيم وبالتالي انخفاض قدراتهم التعبيرية فهم يجدون صعوبة في إيجاد الشكل الصحيح للكلمات من أجل التعبير عن أفكارهم الخاصة لدرجة تصل إلى وصف حديثهم بأنه في غير الموضوع المحدد (كامل، 2003).

الدراسات السابقة

بعد الاطلاع على العديد من الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة، ونظرًا لأهمية الاستفادة من الدراسات السابقة، سوف يتم تناول تلك الدراسات على النحو التالي:

هدفت دراسة (Johnston, et al (2004)، إلى معرفة أثر استخدام نظام التواصل البصري في قدرة الأطفال ذوي اضطراب التوحد على التفاعل الاجتماعي، وتكونت عينة الدراسة من (3) أطفال توحد تراوحت أعمارهم ما بين (3,4-5,3) سنوات، وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام نظام التواصل البصري يساهم بشكل فعال في تعزيز قدرة أطفال التوحد المشاركين في الدراسة على التفاعل الاجتماعي، وتنمية اللغة اللفظية لديهم عن طريق ربط الصورة بدلالاتها اللغوية.

كما هدفت دراسة (Jacops (2009 إلى التأكد من فاعلية برنامج تدريبي لتحسين التفاعل الاجتماعي والتخلص من السلوك العدواني من خلال أنشطة اللعب، حيث تكونت عينة الدراسة من (30) طفلاً من ذوي اضطراب طيف التوحد، وتوصلت النتائج إلى تحسن في مستوى العلاقات بين الأقران وانخفاض مستوى العدوانية لدى الأطفال، وذلك قياساً بما كانت عليه تلك الدرجات من قبل.

وأجرى (Baker (2010 دراسة هدفت إلى تقديم برنامج تدريبي لتحسين السلوك التواصلية لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، وتكونت عينة الدراسة من (6) أطفال توحد تراوحت أعمارهم ما بين (4-13) سنة، وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي للبرنامج في تحسين السلوك التواصلية لدى الأطفال التوحدين.

وهدف دراسة السرور وعميرة (2018) إلى التعرف على أثر تدريب أسر الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد غير الملتحقين

ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية في تطوير مهارات التواصل لدى هذه الفئة من الطلبة، وكذلك التعرف على مستوى تأثير هذه الألعاب في تنمية مهارات التواصل لديهم من وجهة نظر معلمهم.

منهج وإجراءات الدراسة

منهجية الدراسة (Study Methodology):

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية المسحية، والتي تهدف إلى وصف كفاءة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر المعلمين في منطقة القصيم. حيث تعتمد الدراسات الوصفية على جمع الحقائق وتحليلها وتفسيرها بهدف استخلاص دلالاتها، ومن ثم التوصل إلى تعميمات واستنتاجات حول الموقف أو الظاهرة محل الدراسة (مقدم، 2018).

مجتمع الدراسة وعينتها:

مجتمع الدراسة (Study Population):

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في جميع المدارس والمراكز الحكومية والخاصة في منطقة القصيم. حيث تم تطبيق الدراسة الحالية خلال العام 1447هـ / 2025م، لضمان جمع البيانات في فترة زمنية تعكس الواقع التعليمي الحالي.

عينة الدراسة:

العينة الاستطلاعية (Pilot Study):

تم البدء بإجراءات الدراسة على عينة استطلاعية بلغت (20) استجابة من معلمي ومعلمات الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في منطقة القصيم، وذلك بغرض قياس مدى صدق وثبات أداة جمع البيانات المستخدمة في الدراسة والذي يشمل صدق الاتساق الداخلي لعبارات جميع محاور الاداة ومدى ارتباطها ببعضها البعض، وكذلك قياس مدى ثبات الاداة وذلك للتأكد من موثوقية أداة الدراسة عند تطبيقها على عينة الدراسة الأساسية.

عينة الدراسة (Sample Study):

بعد التأكد من صلاحية الاداة وموثوقيتها في العينة الاستطلاعية، تم تطبيق الدراسة على العينة الأساسية، والتي تكونت من (86) معلماً ومعلمة للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في منطقة القصيم. وقد تم توزيعها حسب خصائصها كالآتي:

وقد توصل البحث إلى وجود فروق بين القياسين القبلي والبعدي لمقياس السلوك التكيفي للأبعاد التالية (المهارات اللغوية، المهارات الشخصية، مهارة التواصل مع الآخرين، مهارة أداء بعض الأدوار الأسرية، مهارة الثقة بالنفس، ومهارة تحمل المسؤولية).

كما هدفت دراسة أبو النادي (2025) إلى قياس فاعلية استخدام القصص الاجتماعية الرقمية في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في الأردن؛ وقد استخدمت منهجية دراسة الحالة لطفلين من ذوي اضطراب طيف التوحد. ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد قصة اجتماعية رقمية باستخدام البوربوينت حول إحدى مهارات التواصل واستخدام الملاحظة لرصد النتائج في مراحل الخط القاعدي، والتدريب، والمتابعة. وقد أظهرت النتائج آثاراً إيجابية لاستخدام القصص الاجتماعية الرقمية في تنمية مهارة التواصل المستهدفة لدى الطفلين إذ ارتفعت نسبة حدوثها لدى كليهما بشكل ملحوظ في مرحلة المتابعة مقارنة بنسبة حدوثها في مرحلة الخط القاعدي؛ وعليه، أوصت الدراسة بتفعيل استخدام القصص الاجتماعية الرقمية لتنمية مهارات مختلفة لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد.

حيث يتضح من خلال استعراض الدراسات السابقة أن العديد من الدراسات تناولت تنمية مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال باستخدام أساليب وبرامج تدريبية متنوعة، حيث ركزت بعض الدراسات على استخدام أنظمة التواصل أو البرامج التدريبية السلوكية لتحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي. كما تناولت دراسات أخرى توظيف أنشطة اللعب، أو تدريب الأسر، أو استخدام التدخلات في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد. كذلك سعت بعض الدراسات إلى استخدام الأنشطة التعليمية المختلفة والبرامج التدريبية لتنمية عدد من المهارات. وعلى الرغم من أهمية ما قدمته هذه الدراسات من نتائج تؤكد فاعلية العديد من البرامج والأنشطة في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، إلا أن معظمها ركز على فاعلية برامج أو تدخلات محددة، ولم تتناول بشكل كافٍ مستوى استخدام معلمي الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية في البيئة التعليمية، أو التعرف على مستوى تأثير هذه الألعاب في تنمية مهارات التواصل لديهم من وجهة نظر المعلمين. ومن هنا جاءت الدراسة الحالية بهدف الكشف عن مستوى استخدام معلمي الطلبة

جدول 1

توزيع مفردات العينة وفقاً للبيانات الشخصية والوظيفية (الديموغرافية)

المتغيرات	الفئات	التكرار	النسبة %
الجنس	ذكر	26	30,2
	انثى	60	69,8
	المجموع	86	100
الدورات التدريبية	حصلت على دورات تدريبية	57	66,3
	لم احصل على دورات	29	33,7
	المجموع	86	100

100	86	المجموع
17,4	15	أقل من 5 سنوات
36	31	من 5 سنوات وأقل من 10
46,5	40	من 10 سنوات وأقل من 15
0	0	من 15 سنة فأكثر
100	86	المجموع
82,6	71	بكالوريوس
9,3	8	بكالوريوس + دبلوم
8,1	7	دراسات عليا
100	86	المجموع

سنوات الخبرة

المؤهل العلمي

أداة الدراسة (Study Instrument):

هذه البنود تقيس السلوك أو السمة أو المجال المستهدف فإن ذلك يعتبر دليلاً على صدق البنود (بشدة وبعموشة، 2020). وبعد اعداد الاستبانة في صورتها الاولى، تم عرضها على مجموعة من المحكمين في مجال الاختصاص وكان عددهم (11) مختص، للتأكد من وضوح الفقرات وسلامه صياغتها ولغتها، واقتراح اضافة أو حذف أو تعديل أي من فقراتها. وقد تم الأخذ بملاحظات المحكمين وإجراء التعديلات اللازمة على بعض الفقرات من حيث الصياغة اللغوية ووضوح المعنى، حتى أصبحت الأداة في صورتها النهائية أكثر وضوحاً وملاءمة لأهداف الدراسة.

صدق الاتساق الداخلي (Internal Consistency):

صدق الاتساق الداخلي هو درجة اتساق كل فقرة من فقرات أداة جمع البيانات مع المجال الذي تنتمي إليه (عبيدات، واخرون 2016)، وللتحقق من صدق الاتساق الداخلي للأداة، تم حساب معاملات ارتباط بيرسون (Pearson Correlation Coefficient)، بين كل فقرة والمجال الذي تنتمي إليه، وذلك للتأكد من مدى اتساق الفقرات مع مجالاتها. وهي موضحة كالآتي:

من أجل الوصول إلى أهداف البحث، جمعت البيانات باستخدام استبانة مقسمة إلى محورين رئيسيين لقياس كفاءة استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر المعلمين من إعداد الباحث. حيث يتكون المحور الأول من (10) فقرات تهدف إلى قياس مستوى استخدام المعلمين للألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل مع الطلاب، بينما يتكون المحور الثاني من (11) فقرة تقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد. حيث تم اعتماد مقياس ليكرت الخماسي (Likert-type 5 points) لتصحيح الاستبانة، حيث تبدأ درجاته بـ «أوافق بشدة» وتُعطى (5) درجات، وتنتهي بـ «لا أوافق بشدة» وتُعطى (1) درجة.

الخصائص السيكومترية للأداة الدراسة

الصدق الظاهري (Face Validity):

يعتمد الصدق الظاهري على مظهر بنود الأداة، فإذا بدا أن

جدول 2

معاملات ارتباط بيرسون بين درجات فقرات محاور الدراسة والدرجة الكلية للمحاور التي تنتمي إليها والأداة

العبارة	معامل الارتباط مع المحور	معامل الارتباط مع الأداة	العبارة	معامل الارتباط مع المحور	معامل الارتباط مع الأداة
المحور الأول: مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم			المحور الثاني: مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد		
1	0,753	0,612	1	0,721	0,719
2	0,789	0,759	2	0,748	0,728
3	0,684	0,651	3	0,769	0,681
4	0,783	0,719	4	0,692	0,644
5	0,762	0,622	5	0,729	0,705
6	0,774	0,643	6	0,761	0,626
7	0,759	0,752	7	0,714	0,697
8	0,795	0,669	8	0,783	0,647
9	0,785	0,683	9	0,757	0,713
10	0,754	0,720	10	0,729	0,712
			11	0,694	0,655
ارتباط المحور الأول بالأداة	0,752		ارتباط المحور الثاني بالأداة		0,777

(**) داله عند مستوى دلالة إحصائي (0,01)

الداخلي لعناصر الأداء، أي مدى تجانسها في قياس نفس المحور، حيث تتراوح قيمة المعامل بين 0 و 1، وتدل القيم الأعلى على اتساق داخلي أعلى بين عناصر المقياس (UCLA: Institute for Digital Research and Education, n.d)، كذلك تم استخدام طريقة التجزئة النصفية (Split-Half)، التي تعتمد على تقسيم عناصر المقياس إلى نصفين متكافئين، ثم حساب معامل الارتباط بين الدرجات المحصلة في كل نصف لتقدير الاتساق الداخلي للأداة، مع استخدام تصحيح بمعاملات سبيرمان- براون (Spearman-Brown) و جتمان (Guttman) للوصول إلى تقدير ثبات الأداة ككل (Bhattacharjee, 2019). وللوقوف على مدى ثبات مجالات الاستبانة بصورة دقيقة، تم حساب معاملات الثبات لكل مجال والاستبانة ككل، وجاءت نتائج التحليل الإحصائي كما يأتي:

يوضح الجدول معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات محوري الدراسة والدرجة الكلية لكل محور، إضافةً إلى درجة ارتباط كل فقرة بالأداة ككل. وقد تراوحت قيم معاملات الارتباط بين (0.612) و (0.789)، وهي معاملات مرتفعة ودالة إحصائياً عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود اتساق داخلي قوي بين فقرات الاستبانة. ونستنتج من ذلك صلاحيتها لقياس المفهوم المستهدف، وذلك بما يتفق مع معايير القياس التربوي والنفسي التي أقرها المجلس الوطني للقياس في التعليم (NCME، 2014).

ثبات الأداة (Reliability):

للتحقق من ثبات مجالات الاستبانة تم استخدام معامل الفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) الذي يقيس ثبات الاتساق

جدول 3

معاملات الثبات لمحاور الدراسة

محاور الدراسة	عدد الفقرات	معامل الفا- كرونباخ	معاملات التجزئة النصفية معامل سبيرمان- براون	معامل جتمان
المحور الأول: مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم	10	0,832	0,821	0,817
المحور الثاني: مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد	11	0,805	0,789	0,780
ثبات الاداة الكلي	21	0,834	0,830	0,835

تصحيح الأداة (Instrument Scoring):

تتكون الاستبانة في صورته النهائية من 21 فقرة، موزعة على محورين، وقد تم تقدير استجاباتها من خلال تدرج ليكرت الخماسي (Likert-type 5 points)، حيث توزعت اوزان الفقرات كالآتي: «ارافق بشدة» فُقدت بـ (5) درجات، «أوافق» فُدرت بـ (4) درجات، «محايد» فُدرت بـ (3) درجات، «لا أوافق» فُدرت بـ (2) درجات، «لا أوافق بشدة» فُقدت بـ (1) درجة واحدة. ولتحديد طول خلايا المقياس الخماسي المستخدمة في محاور الدراسة تم حساب المتوسطات يُحسب المدى وهو 5-1=4 ثم حساب طول الفئة بتقسيم المدى على أكبر قيمة 5/4=0,8، ثم إضافة هذه القيمة على اقل قيمة في المقياس اوبذلك أمكن تحديد الحدود الدنيا والعليا لكل فئة من فئات المقياس الخماسي بما يسهم في تفسير المتوسطات الحسابية بصورة دقيقة. وقد تم توضيح ذلك في الجدولين رقمي (4) و(5)، وبالتالي فإن معيار الحكم على قيمة المتوسطات كما يلي:

يوضح الجدول رقم (3) معاملات ثبات الاتساق الداخلي لمحاور الدراسة باستخدام معامل ألفا كرونباخ ومعاملات التجزئة النصفية ممثلة في معامل سبيرمان- براون ومعامل جتمان. وقد بلغ معامل ألفا كرونباخ للمحور الأول (0.832)، بينما بلغ معامل سبيرمان - براون له (0.821)، في حين بلغ معامل جتمان (0.817). أما المحور الثاني فقد حقق معامل ألفا كرونباخ (0.805)، ومعامل سبيرمان - براون (0.789)، ومعامل جتمان (0.780). كما بلغ معامل الثبات الكلي لأداة الدراسة باستخدام ألفا كرونباخ (0.834)، ومعامل سبيرمان- براون (0.830)، بينما بلغ معامل جتمان (0.835).

ووفقاً لمعايير القياس التربوي والنفسي المعتمدة (NCME، 2014) فإن هذه القيم تتمتع أداة الدراسة بدرجة مرتفعة من الثبات والموثوقية، إذ تجاوزت جميع معاملات الثبات الحد الأدنى المقبول للثبات في البحوث التربوية والنفسية (0,70)، مما يؤكد صلاحية الأداة للاعتماد عليها في قياس متغيرات الدراسة وتحقيق أهدافها بدقة.

جدول 4

درجات مقياس ليكرت الخماسي

الاستجابة	مرتفعة جداً	مرتفعة	متوسطة	منخفضة	منخفضة جداً
الدرجة	5	4	3	2	1

توزيع الفئات وفق التدرج المستخدم في أداة الدراسة

درجة الموافقة	قيمة المتوسط الحسابي	درجة الاستجابة
أوافق بشدة	من 4,21 إلى 5	مرتفعة جدا
أوافق	من 3,41 إلى 4,20	مرتفعة
محايد	من 2,61 إلى 3,40	متوسطة
لا أوافق	من 1,81 إلى 2,60	منخفضة
لا أوافق بشدة	من 1 إلى 1,80	منخفضة جدا

متغيرات الدراسة:

المتغيرات المستقلة (Independent Variables):

- بيرسون ومعامل ألفا كرونباخ.
- تطبيق الاستبانة على العينة الأساسية حيث تم توزيع الاستبانة على (86) معلم ومعلمة من العينة الأساسية.
- إدخال البيانات وتحليلها باستخدام برنامج (SPSS) الإصدار (30)، وتطبيق التحليل الإحصائي المناسب للتحقق من الصدق والثبات وقياس تأثير الألعاب الإلكترونية.
- مناقشة النتائج واستنتاج التوصيات في ضوء الأدبيات السابقة، والخروج بمجموعة من التوصيات والمقترحات البحثية لتطوير استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم.

الاساليب الإحصائية (Statistical Analysis):

بغرض تحقيق أهداف الدراسة والإجابة على تساؤلاتها تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة، وذلك عن طريق برنامج التحليل الإحصائي «الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS-Statistical Package for the Social Sciences)» النسخة 30، وهي:

1. تم استخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation Coefficient) للتحقق من صدق أداة الدراسة.
2. تم استخدام معامل ألفا-كرونباخ (Cronbach's Alpha) للتأكد من ثبات أداة الدراسة.
3. تم استخدام طريقة التجزئة النصفية (Split-Half) مع معاملات سبيرمان-براون (Spearman-Brown) وجتمان (Guttman) للتأكد من ثبات أداة الدراسة.
4. النسب المئوية لوصف وتمثيل الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة.
5. أساليب الإحصاء الوصفي في حساب المتوسطات الحسابية الموزونة (Mean) والانحراف المعياري (Standard Deviation) والوزن النسبي (Relative Weight) لتحديد استجابات أفراد العينة تجاه عبارات الحوار التي تتضمنها أداة الدراسة.
6. اختبار (ت) (Independent- t-test) لمجموعتين مستقلتين

- الجنس: ويشمل مستويان وهما (ذكر، انثى)
- الدورات التدريبية: وتشمل (حصلت على دورات تدريبية، لم تحصل على دورات)
- الخبرة العلمية: (أقل من 5 سنوات، من 5 سنوات وأقل من 10، من 10 سنوات وأقل من 15، من 15 سنة فأكثر).
- المؤهل العلمي: ويتحدد وفق الفئات الآتية: (بكالوريوس، بكالوريوس + دبلوم، دراسات عليا).

المتغير التابع (Dependent Variable):

الدرجة الكلية التي يقاس بها كفاءة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر المعلمين في منطقة القصيم

إجراءات تنفيذ الدراسة (Study Procedures):

نفذت الدراسة وفق الخطوات التالية:

- جمع المعلومات من المصادر المختلفة التي شملت الكتب، الرسائل الجامعية، المقالات العلمية المتعلقة بطيف التوحد والألعاب الإلكترونية.
- تحديد مجتمع الدراسة الذي يشمل معلمي ومعلمات الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد في منطقة القصيم، ومن ثم اختيار العينة الأساسية.
- تطوير أدوات الدراسة من خلال تصميم الاستبانة بالاعتماد على مراجعة الأدب التربوي الحديث ومبادئ التعليم باستخدام الألعاب الإلكترونية، مع تحديد محوري الاستبانة.
- تحكيم أدوات الدراسة من خلال عرض الاستبانة على مجموعة من الخبراء والمتخصصين للتأكد من وضوح العبارات وصلاحياتها لقياس المفهوم المستهدف.
- تطبيق الاستبانة على العينة الاستطلاعية شملت (20) معلم ومعلمة من خارج العينة الأساسية، بهدف قياس صدق الأدوات الداخلي وموثوقيتها من خلال معاملات ارتباط

السؤال الأول: ما مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم؟

للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة الدراسة، والمتعلق بالتعرف على مستوى استخدام معلمي الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم، تم تحليل استجابات أفراد عينة الدراسة على العبارات المرتبطة بهذا السؤال. حيث تم تخصيص (10) عبارات لمعرفة مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم، وتم حساب قيمة المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي لكل عبارة لاختبار الفروق في الإجابات، كما هو موضح كالتالي:

للتعرف على الفروق بين استجابات أفراد العينة (وفقاً لمتغير الجنس، الدورات التدريبية).

7. استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way

ANOVA) للتعرف على الفروق بين استجابات أفراد العينة (وفقاً لمتغير الخبرة العلمية، المؤهل العلمي)

8. استخدام اختبار (LSD) لتحديد صالح الفروق في كل فئة من الفئات ذات الفروق.

عرض نتائج البحث وتحليلها وتفسيرها

فيما يلي عرض تحليلي لنتائج أسئلة الدراسة التي تم التوصل إليها من خلال أداة جمع البيانات، وذلك على النحو الآتي:

جدول 6

التحليل الوصفي لمعرفة مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم

الترتيب	درجة الاستجابة	الوزن النسبي %	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارة	م
10	مرتفعة	72,6	1,389	3,63	استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتعليم كلمات جديدة وتقوية المخزون اللغوي لديهم	1
1	مرتفعة	78,4	0,973	3,92	استخدم الألعاب الإلكترونية لتعزيز التواصل البصري وتقليل التشنجات البصري لذوي اضطراب طيف التوحد	2
3	مرتفعة	77	1,223	3,85	استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتنمية مهاراتهم في استخدام وفهم الصور في التواصل مع الآخرين	3
8	مرتفعة	73,8	1,239	3,69	استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتعزيز مهارة الاستماع الفعال والإنصات للآخرين لديهم	4
5	مرتفعة	74,4	1,214	3,72	استخدم الألعاب الإلكترونية لتشجيع ذوي اضطراب طيف التوحد على تنمية حاسة اللمس لديهم كوسيلة للتواصل من خلال الاختيار والضغط على الأيقونات	5
6	مرتفعة	74,4	1,271	3,72	استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتقوية وتعزيز مهارات التعميم لديهم كتعميم مهارات التواصل التي تم تعلمها خلال اللعب في ألعاب جديدة أو مواقف واقعية جديدة	6
2	مرتفعة	77,6	1,202	3,88	استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتعليم واستخدام المهارات الحركية الدقيقة لديهم للتواصل كاستخدام الإشارات اليدوية في التواصل	7
9	مرتفعة	73,8	1,295	3,69	استخدم الألعاب الإلكترونية لتقديم نفس المحتوى التعليمي بأشكال مختلفة بصرية، سمعية، وكذلك حركية لتناسب الفروق الفردية بين ذوي اضطراب طيف التوحد	8
7	مرتفعة	74	1,237	3,70	استخدم الألعاب الإلكترونية لجعل التعليم أكثر تشويقاً مما يعزز الدافعية لذوي اضطراب طيف التوحد للتواصل والتفاعل داخل الفصل	9
4	مرتفعة	76,6	1,119	3,83	استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد كبيئة تدريبية خالية التقييمات أو الضغوطات تساهم في امتلاك وتعزيز الثقة لديهم بمهاراتهم التواصلية	10
الدرجة الكلية للمحور						3,76
مرتفعة		75,2	0,655			

وتشجعه على التفاعل الإيجابي مع المحتوى التعليمي، بما يشمل عليه من معارف ومفاهيم ومهارات، ضمن بيئة تعليمية واقعية تتلاءم مع إدراكه الحسي، وتدفعه إلى الإقبال عليها والتعامل معها بأسلوب ممتع، كما أنها تعمل على تشغيل فكر المتعلم وتشويقه وزيادة إقباله على عملية التعلم في إطار جيد من المنافسة سواء منافسة المتعلم لنفسه أو منافسته للآخرين متخطياً في ذلك العديد من الصعوبات والعقبات.

ويمكن تفسير نتيجة هذا السؤال بوجود توجه لدى معلمي الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد نحو توظيف الوسائل التعليمية الحديثة، ومنها الألعاب الإلكترونية، في العملية التعليمية. فقد أصبح العديد من المعلمين يدركون أهمية استخدام الأساليب التفاعلية التي تساعد على جذب انتباه الطلبة وتحفيزهم على المشاركة في الأنشطة التعليمية، خاصة لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد الذين يستجيبون بشكل أكبر للوسائل التعليمية القائمة على التشويق وجذب الانتباه وكذلك المحاكاة والتكرار. ومن هنا يمكن فهم ارتفاع مستوى استخدام المعلمين للألعاب الإلكترونية كأحد الأساليب التعليمية التي تساعد في دعم تعلم الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد وتنمية مهارات التواصل لديهم. لذا نجد أهمية الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى هؤلاء الطلبة لما لها من أثر واضح في عملية التعلم بطريقة جذابة وبأسلوب محبب.

السؤال الثاني: ما مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلمهم؟

للإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة، والذي يهدف إلى التعرف على مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلمهم، تم تحليل استجابات أفراد عينة الدراسة على العبارات المرتبطة بهذا السؤال. حيث تم تخصيص (11) عبارات لمعرفة مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد، وتم حساب قيمة المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي لكل عبارة لاختبار الفروق في الإجابات، كما هو موضح كالتالي:

يوضح الجدول رقم (6) التحليل الوصفي لمعرفة مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم، حيث يوضح أن مستوى استخدامهم مرتفع، وذلك حسب قيمة الدرجة الكلية للمحور حيث بلغ متوسطها (3,76) وانحراف معياري قدره (0,655) ووزن نسبي مرتفع بلغ (75,2%)، حيث أن المتوسطات الحسابية للعبارات جاءت ما بين (3,29) إلى (3,63) مع درجة استجابة مرتفعة لجميع العبارات، كما جاءت جميع الأوزان النسبية في نطاق مرتفع (من 72,6% إلى 78,4%)، في حين بلغت قيمة الانحرافات المعيارية ما بين (0,973) إلى (1,389) مما يدل على تجانس إجابات الباحثين. كما نلاحظ فإن العبارة « استخدم الألعاب الإلكترونية لتعزيز التواصل البصري وتقليل التشتت البصري لذوي اضطراب طيف التوحد» جاءت في المرتبة الأولى بدرجة استجابة مرتفعة بلغ متوسطها الحسابي (3,92) وانحراف معياري (0,973) ووزن نسبي (78,4%)، ويليهما العبارة « استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتعليم واستخدام المهارات الحركية الدقيقة لديهم للتواصل باستخدام الإشارات اليدوية في التواصل» جاءت في المرتبة الثانية بدرجة استجابة مرتفعة أيضاً حيث بلغ متوسطها الحسابي (3,88) وانحراف معياري (1,202) ووزن نسبي (77,6%)، في حين جاءت العبارة « استخدم الألعاب الإلكترونية مع ذوي اضطراب طيف التوحد لتعليم كلمات جديدة وتقوية المخزون اللغوي لديهم» في المرتبة العاشرة والأخيرة بمتوسط حسابي يبلغ (3,63) وانحراف معياري (1,389) ووزن نسبي (72,6%). وهذا يدل على إدراك المعلمين لفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية والأنشطة المختلفة في تنمية وتطوير مهارات التواصل لطلبة التوحد. حيث تتفق هذه النتيجة مع دراسة عبد الجليل وآخرون (2025) التي أكدت على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية السلوك التكيفي لدى أطفال اضطراب طيف التوحد، وكذلك دراسة القزاز، وآخرون (2022) التي أكدت أن توظيف الأنشطة اليدوية والفنية ضمن كتاب في تفاعلي يسهم بشكل فعال في تطوير مهارات التواصل لدى أطفال التوحد. كما تتفق نتيجة هذه الدراسة مع ما أكدته عبد الجليل، وآخرون (2025) في أن الألعاب الإلكترونية تعد بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل، وذلك لما تتضمنه من خصائص تسهم في تحفيز دافعية الطفل

جدول 7

التحليل الوصفي لمعرفة مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي %	درجة الاستجابة	الترتيب
1	تسهم الأجسام المتحركة والتنقل في الألعاب الإلكترونية على تنمية التركيز وسرعة الاستجابة للمثيرات البصرية لذوي اضطراب طيف التوحد	3,71	1,282	74,2	مرتفعة	7
2	تسهم الأجسام المتحركة والتنقل في الألعاب الإلكترونية في تعزيز التواصل البصري وتقليل التشتت البصري لذوي اضطراب طيف التوحد	3,87	1,082	77,4	مرتفعة	1
3	تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز قدرة ذوي اضطراب طيف التوحد على فهم وتفسير الرموز والإشارات داخل الألعاب الإلكترونية والاستجابة والتفاعل معها	3,60	1,322	72	مرتفعة	9
4	تسهم الألعاب الإلكترونية بتعليم ذوي اضطراب طيف التوحد كلمات جديدة	3,74	1,150	74,8	مرتفعة	5

6	مرتفعة	74,4	1,025	3,72	5	تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز روح المنافسة والتعاون بين أعضاء الفريق الواحد مما يسهم في زيادة الدافعية لذوي اضطراب طيف التوحد للتواصل الفعال
11	مرتفعة	70,4	1,124	3,52	6	تسهم الأصوات داخل الألعاب الإلكترونية على تنمية التركيز للمثيرات السمعية والاستجابة لها لذوي اضطراب طيف التوحد
4	مرتفعة	74,8	1,054	3,74	7	تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز التواصل العاطفي لذوي اضطراب طيف التوحد من خلال إظهار مشاعرهم خلال اللعب وفهمها من قبل الآخرين والاستجابة لها
10	مرتفعة	71,6	1,173	3,58	8	تسهم الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة تعدد المهام لذوي اضطراب طيف التوحد من خلال الألعاب التي تتطلب الملاحظة والاستجابة في نفس الوقت
3	مرتفعة	75,8	1,107	3,79	9	تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز الاعتماد على الذات في التواصل والتفاعل دون الاعتماد الدائم على الوالدين أو الأستاذ أو الاقران لذوي اضطراب طيف التوحد
8	مرتفعة	72	1,130	3,60	10	تسهم الأوامر والتعليمات اللفظية في الألعاب الإلكترونية في تعزيز مهارة الاستماع الفعال وتعلم لغة واضحة ومنظمة لذوي اضطراب طيف التوحد
2	مرتفعة	75,8	1,030	3,79	11	تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز التأزر بين اليد والعين مما يسهم في تحسين الاستجابات الكتابية (كتابة رسالة للآخرين) وكذلك الاستجابات الجسدية (الإيماء في اليد للآخرين)
	مرتفعة	74	0,529	3,70		الدرجة الكلية للمحور

بدلالاتها اللغوية، وكذلك دراسة (Jacops 2009) التي أكدت على فعالية برنامج تدريبي لتحسين التفاعل الاجتماعي والتخلص من السلوك العدواني من خلال أنشطة اللعب، كما أكدت دراسة بانه (2024) على فاعلية برنامج تحليل السلوك التطبيقي في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي التوحد، ودراسة أبو النادي (2025) التي أكدت على فاعلية استخدام القصص الاجتماعية الرقمية في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد. كما تتفق نتيجة الدراسة مع ما ذكره يوسف (2015) من تأثير للألعاب الإلكترونية في زيادة الحصيلة اللغوية، والمفردات والتركيب التي يستخدمها الأطفال أثناء ممارسة هذه الألعاب مما ينعكس أثره في تنمية مهارات التواصل لديهم.

ويمكن تفسير نتيجة هذا السؤال بأن الألعاب الإلكترونية توفر بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين التشويق والمثيرات ، الأمر الذي يساهم في جذب انتباه الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد وتشجيعهم على التفاعل والمشاركة. كما أن طبيعة هذه الألعاب تتيح فرصاً متكررة لممارسة مهارات التواصل في مواقف تعليمية متنوعة، مما يدعم تنمية هذه المهارات لديهم بصورة تدريجية وواضحة.

السؤال الثالث: هل توجد فروق دالة إحصائية في مستوى استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم. تعزاً لمتغيرات (الجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي)؟

للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة الدراسة، والذي يهدف إلى التعرف على ما إذا كانت هناك فروق دالة إحصائية في مستوى استخدام معلمي الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغيرات (الجنس، الدورات التدريبية، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي)، تم

ضح الجدول رقم (7) التحليل الوصفي لمعرفة مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من وجهة نظر معلمهم ، حيث يوضح أن مستوى تأثيرها مرتفع، وذلك حسب قيمة الدرجة الكلية للمجال حيث بلغ متوسطها (3,70) وانحراف معياري قدره (0,529)، وهذا يعني أن إجابات المبحوثين تجاه عبارات هذا المحور تسير في الاتجاه الإيجابي، حيث أن المتوسطات الحسابية للعبارات جاءت ما بين (3,87) إلى (3,52) مع درجة استجابة مرتفعة لجميع العبارات، وجاءت جميع الأوزان النسبية ضمن المدى المرتفع، حيث بلغت ما بين (70,4%) إلى (77,4%)، في حين بلغت قيمة الانحرافات المعيارية ما بين (1,025) إلى (1,322) مما يدل على تجانس إجابات المبحوثين، كما نلاحظ أن العبارة «تسهم الأجسام المتحركة والتنقل في الألعاب الإلكترونية في تعزيز التواصل البصري وتقليل التشنجات البصري لذوي اضطراب طيف التوحد» جاءت في المرتبة الأولى بدرجة استجابة مرتفعة حيث بلغ متوسطها الحسابي (3,87) وانحراف معياري (1,082) ووزن نسبي مرتفع بلغ (77,4%)، تليها العبارة «تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز التأزر بين اليد والعين مما يساهم في تحسين الاستجابات الكتابية وكذلك الاستجابات الجسدية» في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (3,79) وانحراف معياري (1,030) ووزن نسبي (75,8%)، بينما جاءت العبارة «تسهم الأصوات داخل الألعاب الإلكترونية على تنمية التركيز للمثيرات السمعية والاستجابة لها لذوي اضطراب طيف التوحد» في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (3,52) وانحراف معياري (1,124) ووزن نسبي (70,4%). وتشير هذه النتائج إلى أهمية تنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد من خلال استخدام الأساليب المحببة لهؤلاء الطلبة، وهو ما يتوافق مع دراسة (Johnston, et al 2004)، التي أشارت إلى فاعلية استخدام نظام التواصل البصري في تنمية قدرة أطفال التوحد عينة الدراسة على التفاعل الاجتماعي، وتنمية اللغة اللفظية لديهم عن طريق ربط الصورة

- الفروق حسب متغير الدورات التدريبية:

لمعرفة الفروق حسب متغير الجنس تم استخدام اختبار t -test (Independent – t-test) لمجموعتين مستقلتين لدلالة الفروق على الدرجة الكلية للمتغير التابع (استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم) تبعاً لمتغير المستقل (الجنس)، ويوضح الجدول الآتي النتائج:

إجراء عدد من الاختبارات الإحصائية المناسبة لتحليل الفروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة وفق هذه المتغيرات. وقد تم اختيار الاختبارات الإحصائية بما يتناسب مع طبيعة المتغيرات ومستوياتها، بما يضمن الوصول إلى نتائج دقيقة يمكن الاعتماد عليها في تفسير الفروق بين أفراد عينة الدراسة. كما تم تحليل النتائج وتفسيرها في ضوء أهداف الدراسة والإطار النظري والدراسات السابقة ذات الصلة. وفيما يلي عرض تفصيلي للنتائج المتعلقة بهذه المتغيرات.

جدول 8

نتائج اختبار (ت) (t -test Independent) للفروق حول استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغير الجنس

المتغير التابع	فئات الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة	مستوى الدلالة
استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم	ذكر	26	3,85	0,613	0,822	84	0,413	غير دال إحصائياً
	انثى	60	3,72	0,674				

لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم. ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد لا يرتبط بمتغير الجنس، بل يعد من الممارسات التعليمية التي قد يتفق المعلمون والمعلمات على استخدامها بدرجة مقاربة عند التعامل مع هذه الفئة من الطلبة لما لها من أثر إيجابي في تطوير مهارات الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.

- الفروق حسب متغير الدورات التدريبية:

لمعرفة الفروق حسب متغير الدورات التدريبية تم استخدام اختبار t -test (Independent – t-test) لمجموعتين مستقلتين لدلالة الفروق على الدرجة الكلية للمتغير التابع (استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم) تبعاً لمتغير المستقل (الدورات التدريبية)، وقد جاءت كالآتي:

يوضح الجدول رقم (8) نتائج اختبار (ت) (t -test Independent) لمجموعتين مستقلتين، للفروق حول استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغير الجنس، يظهر الجدول أن متوسط استجابات الذكور بلغ (3,85) بانحراف معياري (0,613)، بينما بلغ متوسط استجابات الإناث (3,72) بانحراف معياري (0,674). كما أظهرت النتائج أن قيمة (ت) قد بلغت (0,822) عند درجة حرية 84 وقيمة الدلالة (0,413) وهي أكبر من مستوى الدلالة المعتمد (0,05)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات الذكور والإناث فيما يتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم من ذوي اضطراب طيف التوحد، هذا يدل على عدم تأثير متغير الجنس في استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية

جدول 9

نتائج اختبار (ت) (t -test Independent) للفروق حول استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغير الدورات التدريبية

المتغير التابع	فئات الدورات التدريبية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة	مستوى الدلالة
استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم	حصلت	57	3,83	0,587	1,289	84	0,201	غير دال إحصائياً
	لم تحصل	29	3,63	0,768				

الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم. ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد قد أصبح من الأساليب التعليمية الشائعة بين المعلمين، الأمر الذي يجعل مستوى استخدامها متقارباً بين المعلمين سواء حصلوا على دورات تدريبية أم لم يحصلوا عليها.

- الفروق حسب متغير سنوات الخبرة:

لمعرفة الفروق حسب متغير سنوات الخبرة تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA) حيث سعت الدراسة إلى التعرف على الفروق من خلال الدرجة الكلية للمتغير التابع (استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم) تبعاً لمتغير المستقل (سنوات الخبرة)، وقد جاءت كالآتي:

يوضح الجدول رقم (9) نتائج اختبار (ت) للفروق حول استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغير الدورات التدريبية، ويبين الجدول أن متوسط استجابات المعلمين الذين حصلوا على دورات تدريبية بلغ (3,83) بانحراف معياري (0,587)، في حين بلغ متوسط استجابات المعلمين الذين لم يحصلوا على دورات تدريبية (3,63) بانحراف معياري (0,٧٦٨). كما نجد أن قيمة (ت) قد بلغت (1,289) عند درجة حرية 84 وقيمة الدلالة (0,201) وهي أكبر من مستوى الدلالة المعتمد (0,05)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات المعلمين حسب حصولهم على الدورات التدريبية فيما يتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم ذوي اضطراب طيف التوحد، وهذا يدل على عدم تأثير متغير الدورات التدريبية في استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب

جدول 10

نتائج تحليل التباين الأحادي (ANOVA) للفروق حول استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة

مستوى التعامل مع التقنية	التكرار	النسبة
منخفض	12	2.3
متوسط	221	42.6
مرتفع	286	55.1
المجموع	519	%100

النتيجة بأن استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد لم يعد مرتبطاً بسنوات خبرة المعلم، خاصة في ظل الانتشار الواسع للتقنية وازدياد إلمام الأفراد باستخدامها. الأمر الذي قد يسهم في تقارب مستوى استخدام المعلمين للألعاب الإلكترونية بغض النظر عن سنوات خبرتهم.

- الفروق حسب متغير المؤهل العلمي:

لمعرفة الفروق حسب متغير المؤهل العلمي تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA) حيث سعت الدراسة إلى التعرف على الفروق من خلال الدرجة الكلية للمتغير التابع (استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم) تبعاً لمتغير المستقل (المؤهل العلمي)، وقد جاءت كالآتي:

يوضح الجدول رقم (10) نتائج اختبار تحليل التباين (ANOVA) للفروق حول استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة، تشير النتائج إلى أن مجموع المربعات بين المجموعات بلغ (2,210) مع متوسط مربعات (1,105)، في حين بلغ مجموع المربعات داخل المجموعات (34,274) مع متوسط مربعات (0,413)، وبلغت قيمة (ف) (2,676)، وقيمة الدلالة (0,075) وهي أكبر من مستوى الدلالة المعتمد (0,05)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المعلمين حسب سنوات الخبرة فيما يتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم، وهذا يدل على عدم تأثير متغير سنوات الخبرة في استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم. ويمكن تفسير هذه

المتغير التابع	التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	قيمة الدلالة	مستوى الدلالة
استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم	بين المجموعات	0,306	2	0,153			
	داخل المجموعات	36,177	83	0,436	0,352	0,075	غير دال إحصائياً
	المجموع	36,483	85				

- دراسة اتجاهات أولياء الأمور نحو استخدام الألعاب الإلكترونية مع أطفالهم ذوي اضطراب طيف التوحد
- إجراء دراسة تقارن بين الألعاب الإلكترونية مع أحد التدخلات التقليدية في تحسين مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد ومعرفة الأثر.
- دراسة أثر الألعاب الإلكترونية في تعديل أو خفض السلوكيات الغير مرغوب بها عند الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.

المراجع

أبو النادي، مفيدة يوسف سعد الله. (2025). استخدام القصص الاجتماعية الرقمية في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في الأردن. *المجلة التربوية الأردنية*، 10، 633 - 650.

أمين، سهي. (2001). *مدى فاعلية برنامج علاجي لتنمية الاتصال اللغوي لدى بعض الأطفال التوحدين وخفض سلوكياتهم المضطربة* [رسالة ماجستير]، كلية التربية، جامعة عين شمس.

الباز، مروة محمد (2020). فاعلية مقرر الكتروني مقلوب في تنمية مهارات تدريس العلوم لذوي الاحتياجات الخاصة ومهارات التعلم التشاركي لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية. *المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة*، (30)، 45-102.

بانة، عبد الصمد. (2024). دور علم تحليل السلوك التطبيقي (ABA) في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد. *مجلة عطاء للدراسات والأبحاث*، 7، 142-155.

بدر، عبد المنصف عبد المنعم حامد (2024). فاعلية برنامج التواصل عن طريق تبادل الصور (PECS) في تنمية بعض مهارات التواصل لطلاب اضطراب طيف التوحد بدولة قطر. *مجلة العلوم التربوية*، 24(1)، 43-63.

برجي، رحاب؛ زيدان، أكرم؛ الحسيني، سعد الدين. (2016). التواصل اللفظي لدى طفل التوحد، جامعة المنصورة، *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة*، 2(4)، 1-28.

بشقة، نعيم بوعموشة. (2020). الصدق والثبات في البحوث الاجتماعية. *دراسات في علوم الانسان والمجتمع*، 3(2)، 133-177.

الرفاعي، عالية حسن (2019). الاحتياجات التدريبية للمهات الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد: دراسة ميدانية في مراكز التربية الخاصة في محافظة دمشق. *مجلة*

ويشير هذا إلى عدم تأثير متغير المؤهل العلمي في استخدام معلمي ذوي اضطراب طيف التوحد للألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل مع طلابهم. ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد يعد من الأساليب التعليمية التي يمكن تطبيقها بسهولة في المواقف التعليمية المختلفة، الأمر الذي قد يجعل المعلمين يلجؤون إلى استخدامها بدرجة متقاربة بغض النظر عن اختلاف مؤهلاتهم العلمية.

ومن خلال ما سبق نجد أنه لا تأثير لمتغير الجنس أو الدورات التدريبية أو الخبرة وكذلك المؤهل العلمي على وجهة نظر المعلمين نحو أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية مع هذه الفئة من الطلبة وتأثيرها الواضح في تنمية مهارات التواصل لديهم.

توصيات الدراسة:

- تكثيف الدورات التدريبية للمعلمين لاستخدام الألعاب الإلكترونية داخل الفصل لتنمية مهارات التواصل للطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد.
- تثقيف أسر وأولياء أمور ذوي اضطراب طيف التوحد في دور الألعاب الإلكترونية في تحسين مهارات التواصل لأبنائهم وأهمية استخدامها داخل المنزل.
- مراعاة تنظيم وقت استخدام الألعاب الإلكترونية داخل الفصل أو خارجه لتجنب الآثار السلبية في الإفراط في استخدامها.
- الاستفادة من التكنولوجيا في تصميم ألعاب لتوفير عدد أكبر من الألعاب الإلكترونية تتناسب مع الخصائص النمائية والمعرفية للطلبة وتبلي الفروق الفردية بينهم، وتدعم مهارات التواصل اللفظي وغير اللفظي.

أبحاث مقترحة:

- دراسة أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الأكاديمية لدى الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد

- يوسف، الطيب محمد زكي (2015). فاعلية برنامج تدريبي باستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية لتنمية مهارات اللغة الاستقبالية والتعبيرية للأطفال المعاقين سمعياً زارعي القوقعة الإلكترونية وأثر ذلك على توافقهم النفسي. *مجلة القراءة والمعرفة*، (161)، 71-171.
- Al-Ayadhi, Jawhara Bint Fahd. (2025). The effectiveness of electronic educational games in developing adaptive behavior among a sample of children with autism spectrum disorder in the Kingdom of Saudi Arabia (in Arabic). *Egyptian Journal of Specialized Studies*, 13(45), 994-1036.
- Abu Al-Nadi, Mufida Yousef Saadallah (2025). The use of digital social stories in developing communication skills among children with autism spectrum disorder in Jordan(in Arabic). *The Jordanian Educational Journal*, 10, 633-650.
- Al-Baz, Marwa Muhammad (2020). The Effectiveness of a Flipped E-Course in Developing Science Teaching Skills for Students with Special Needs and Collaborative Learning Skills among Student Teachers at the Faculty of Education(in Arabic). *International Journal of Specialized Qualitative Research*, (30), 45-102.
- Al-Manasir, Ahmed Amin, and Al-Zuraiqat, Ibrahim Abdullah (2019). Evaluating the Social and Behavioral Performance among Children with Autism Spectrum Disorder and Children with Intellectual Disabilities in Jordan: A Comparative Study(in Arabic). *Journal of the Islamic University for Educational and Psychological Studies*, 2(27), 694-710.
- Al-Qazzaz, Abeer Nasr; Ramah, Nada Hamed Ibrahim; Hajjaj, and Reham Ahmed Afifi (2023). The Effectiveness of Using Hands-on and Artistic Activities in Developing Some Communication Skills in Children with Autism(in Arabic). *Journal of the Faculty of Early Childhood Education*, 9(2), 648-675.
- Al-Rifai, Alia Hassan (2019). Training Needs of Mothers of Children with Autism Spectrum Disorder: A Field Study Conducted جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، 41(2)، 721-743.
- سالم، سوسن. (2021). فاعلية برنامج للتكامل الحسي في تحسين مهارات اللغة الاستقبالية للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد. [رسالة ماجستير غير منشورة]، كلية الدراسات العليا للطفول، جامعة القاهرة.
- السرور، ناديا هایل وعميرة، ميرفت. (2018). أثر تدريب أمهات الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد غير الملتحقين في مراكز التربية الخاصة في تحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي. *مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات*، 8(1)، 88، 119.
- عبد الجليل، زينب محمد عبد الصمد؛ حميدة، السيد فتوح السيد؛ العياضي، جوهرة بنت فهد (2025). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية السلوك التكيفي لدى عينة من الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد بالملكة العربية السعودية. *المجلة المصرية للدراسات المنخفضة*، 13(45)، 994-1036.
- عبيدات، ذوقان، عبد الحق، كايد، وعدس، عبد الرحمن. (2016). البحث العلمي: مفهومه، أدواته، وأساليبه. دار الفكر.
- القرزاز، عبير نصر؛ رماح، ندا حامد إبراهيم؛ حجاج، و ريهام أحمد عفيفي (2023). فاعلية استخدام أنشطة يدوية وفنية على تنمية بعض مهارات التواصل لدى أطفال التوحد. *المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة*، 2(9)، 648-675.
- مصطفى، جيهان محمد (2010). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لتلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين سمعياً. [رسالة دكتوراه غير منشورة]، جامعة المنصورة، كلية التربية بدمياط.
- مقدم، عبد الحفيظ سعيد. (2018). *مناهج البحث العلمي في العلوم الاجتماعية والتربوية والنفسية*. دار النشر العلمي.
- المناصير، أحمد أمين والزريقات، إبراهيم عبد الله. (2019). تقييم الأداء الاجتماعي والسلوكي لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد والأطفال ذوي الإعاقة العقلية في الأردن: دراسة مقارنة. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، 2(27)، 694-710.
- يوسف، الطيب محمد زكي (2014). فاعلية برنامج تدريبي للطلاب معلمي المستقبل مسار التوحد بجامعة القصيم لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي (التواصل البصري - التواصل اللفظي - التواصل غير اللفظي) لدى أطفال التوحد. *مجلة التربية*، 2(159)، 51-107.

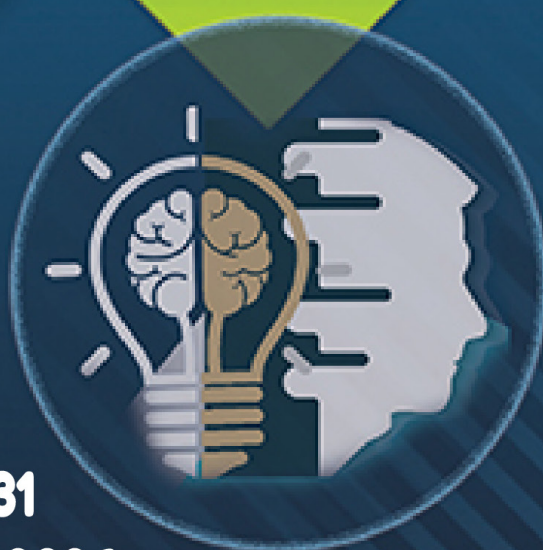
- Principles, Methods and Practices (Revised ed.). Retrieved December 16, 2025, from <https://jwu.pressbooks.pub/socialscienceresearch/chapter/chapter-7-scale-reliability-and-validity/>
- Burji, Rehab; Zaidan, Akram; Al-Husseini, Saad El-Din. (2016). Verbal Communication among Children with Autism(in Arabic). Mansoura University, *Scientific Journal of the Faculty of Early Childhood Education*, 2(4), 1-28.
- Deineko, Z., Kraievska, N., & Lyashenko, V. (2022): QR Code as an Element of Educational Activity. *International Journal of Academic Information Systems Research (IJASIR)*, 4(4),26-31.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan
- Jacops, Jennifer. (2009). Incorporating the thematic Ritualistic Behaviors of children with Autism into Games Increasing Social play Interactions with Siblings J. of positive Behavior Inter-ventions , 2,66-84.
- Johnston, S., Evans, E. & Joanne, P. (2004). The use of visual support in teaching young children with Autism Spectrum Disorder to Initiate Interactions. *Journal of Augmentative and Alternative Communication* ,19, (2), 86- 103.
- Mustafa, Gihan Mohamed (2010). *The Effectiveness of a Program Based on Educational Games in Developing Reading and Writing Skills among Primary School Students with Hearing Impairment*(in Arabic). [Unpublished Doctoral Dissertation], Mansoura University, Faculty of Education, Damietta.
- Odom, S. L., Thompson, J. L., Hedges, S., Boyd, B. A., Dykstra, J. R., Duda, M. A., ... Bord, A. (2015). Technology-aided interventions and instruction for adolescents with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(12), 3805–3819.
- Salem, Sawsan. (2021). *The Effectiveness of a Sensory Integration Program in Improving Receptive Language Skills among Children with Autism Spectrum Disorder*(in Arabic). [Unpublished Master's Thesis], in Special Education Centers in Damascus Governorate(in Arabic). *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies*, 41(2), 721-743
- American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education. (2014). *Standards for educational and psychological testing*. American Educational Research Association.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (2023). *Diagnostic and statistical: Manual of mental disorders*, (5th ed). American Psychiatric Association.
- Amin, Suha. (2001). *The Effectiveness of a Therapeutic Program in Developing Linguistic Communication Skills among Some Children with Autism and Reducing Their Disruptive Behaviors*(in Arabic). [Master's Thesis], Faculty of Education, Ain Shams University.
- Badr, Abdel-Moneim Abdel-Moneim Hamed (2024). The Effectiveness of the Picture Exchange Communication System (PECS) in Developing Some Communication Skills among Students with Autism Spectrum Disorder in the State of Qatar(in Arabic). *Journal of Educational Sciences*, 24(1), 43-63.
- Baker, Jed (2010). Program to improve the communicative behavior of autistic children. *journal of Autism and Developmental Disorders*,32, 91-106
- Bana, Abdel-Samad. (2024). The Role of Applied Behavior Analysis (ABA) in Developing Communication Skills among Children with Autism Spectrum Disorder(in Arabic). *Ata'a Journal for Studies and Research*, 7, 142-155.
- Bashta, Naeem Bouamoucha. (2020). Validity and Reliability in Social Research. *Studies in Human and Social Sciences*, 3(2), 133-177. <https://asjp.cerist.dz/en/article/158969>
- Bhattacharjee, A. (2019). Split-half reliability. In S. Rowling (Ed.), *Social Science Research*:

Faculty of Graduate Studies for Childhood, Cairo University.

- Al-Surour, Nadia Hayel, and Amira, Mirvat. (2018). The effect of training mothers of children with autism spectrum disorder not enrolled in special education centers on improving communication and social interaction skills. *Palestine University Journal of Research and Studies*, 8(1), 88, 119.
- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press
- Siegel, B. (2003). *Helping Children With Autism Learn: Treatment Approaches For Parents And Professionals*. Oxford University Press.
- Tager-Flusberg, H., Paul, R., & Lord, C. (2005). Language and communication in autism. *Handbook of autism and pervasive developmental disorders*, 1, 335-364.
- UCLA: *Institute for Digital Research and Education*. (n.d.). *What does Cronbach's alpha mean?* Retrieved December 16, 2025, from https://stats.oarc.ucla.edu/spss/faq/what-does-cronbachs-alpha-mean/?utm_source=chatgpt.com
- Vietze, P & Lax, L.E. (2020). Early Intervention ABA Toddlers with ASD : Effect age and amount, *Current Psychology*, 7(39), 1234-1244
- Youssef, Al-Tayeb Muhammad Zaki (2014). The Effectiveness of a Training Program for Student Teachers in the Autism Track at Qassim University in Developing Social Communication Skills (Eye Contact, Verbal Communication, and Non-Verbal Communication) among Children with Autism (in Arabic). *Journal of Education*, 2(159), 51-107.
- Youssef, Al-Tayeb Muhammad Zaki (2015). The Effectiveness of a Training Program Using Educational Computer Games in Developing Receptive and Expressive Language Skills among Hearing-Impaired Children with Cochlear Implants and Its Impact on Their Psychological Adjustment (in Arabic). *Journal of Reading and Knowledge*, (161), 71-171.

Journal of Human Sciences

A Scientific Refereed Journal Published
by University of Hail



Ninth year, Issue 31
Volume 1, September 2026