جامعة الخليل

عمادة الدراسات العليا

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا

Playing Electronic Games and its Relationship to Emotional and Social Problems among Students of the Upper Basic Stage in the Directorate of Education – Yatta.

إعداد

ملاك جمال أحمد العدرة

إشراف

د. سناء شاكر أبو غوش

قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الارشاد النفسي والتربوي من كلية الدراسات العليا في جامعة الخليل

نيسان 2022

جامعة الخليل – عمادة الدراسات العليا

إجازة الرسالة

إجازة الرسالة

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا

إعداد
ملاك جمال أحمد العدرة

إشراف

د.سناء أبو غوش

نوقشت هذه الرسالة يوم بتاريخ 1 /2022/6، الموافق 11/2 /1443 وأجيزت من أعضاء لجنة المناقشة:

أعضاء لجنة المناقشة التالية أسماؤهم:

د. سناء أبو غوش	مشرفًا ورئيسًا	التوقيع .....
د. إبراهيم مصري	ممتحنًا داخليًا	التوقيع .....
د. زهير النواجحة	ممتحنًا خارجيًا	التوقيع .....

الخليل–فلسطين
1443هـ/2022م

إقرار

أقر أنا معدة الرســـالة بأنها قدمت لجامعة الخليل لنيل درجة الماجســـتير، وأنها نتيجة أبحاثي الخاصـة باستثناء ما تم الإشـارة له حيثما ورد، وأن هذه الرسـالة أو أي جزء منها لم يقدم لنيل أي درجة عليا لأي جامعة أو معهد آخر.

ملاك جمال العدرة

التوقيع :

اليوم والتاريخ : الأحد الموافق 2022/7/24

الإهداء

إلى أمي وأبي اللذان اعتكفوا في محاريب محبتها لمراحل الفداء والعطاء والبناء.

إلى منبت الخير والتضـــحية والإيثار إلى قدوتي، ومثلي الأعلى في الحياة؛ فهو من علَّمني كيف أعيش بكرامة وشموخ وعزة ((والدي الكريم))

إلى اليد الطاهرة التي أزالت من طريقي أشواك الفشل إلي من ساندتني عند ضعفي وهزالي وإلي من سقتني الحب في ضعفي، إلي من رسمت لي المستقبل بخطوط من الثقة والحب والأمان إلى من انحني لها العطاء أمام قدميها وأعطتني من دمها وروحها وعمرها وزهرة شبابها حباً وتصميماً ودافعاً لمســـتقبل أجمل إلى الغالية التي لا نرى الحب والحنان إلا في عينيها ((أمي)) الحبيبة والغالية وأغلي من سكنت قلب.

إلى من حلّت بركة وجودهم في حياتي، من كان دعائهم ســر نجاحي وفلاحي إلى من كانوا لي السند والعون وكفاح في مواصلة تعليمي

((إخوتي وأخواتي))

إلى من يتجدد بهم العطاء والأمل "زملائي وزميلاتي" كانوا دائمًا بجانبي من أجل دعمي وتوفيقي بكل ما يملكون من جهد ووقت وبداخلي كل تقدير وامتناني لكم، وأخص بالذكر صـــديقتي الغالية((فداء أبو سمرة)) مادمتُ أراكي سعيدة بسعادتي ، كنتي مصدر قوتي وتحدياتي في هذه الحياه .

لكم قبول و نجاح نتاج بحثي.. تعزيزاً وتأكيدا لثقة كانت دافعاً ووقوداً وابتهاجاً لهذا النجاح ،اتقدم بوافر الشـــكر لكل من ســـاهم في ســـعادتي وفرحي الذي اعتز به حين يجمعنا الهدف لتكون سعاتي ..هي سعادتكم .. ودعائي لكم بكل السعادة والتوفيق.

شكر وتقدير

وبعد الشـــكر والحمد لله رب العالمين، الذي وفقني بدعاء والداي وعنايتهم، بهذا الانجاز المرحلي وفي هذا الوطن الجريح ومن بين شقوق الجراح، ازهرت الاحلام حقائق رغم القيد ورغم الحصار ورغم انين اسرانا البواسل بالزنازين، ودماء الشهداء التي عطرت تراب الوطن مسكاً، فلا زلنا على العهد معكم نزرع ونبلســم الجراحات بالوفاء والبناء ولا زالت دماءكم وقوداً لنا دعماً لمزيد من العطاء في مراثون العلم لنطعن الســيف بالقلم مداده عطر زعتر وزيتون بأيدي كواكب الخريجين في كل محطات وربوع ومنابر الوطن، هذا القلم الذي انتصـــر دوماً على رماح الغُزاة وسطر دساتيراً للنصر في ثقافة موروث وحضارة الاجيال .

أشـــكر المشـــرفة على هذا البحث العلمي الدكتور/ ســـناء أبو غوش التي لم تدَّخر جهداً في مســـاعدتي، فقد فتحت لي أبواب العلم والمعرفة والبحث ، كما هي عادتها مع كل طلبة العلم، وكانت تحثني على البحث، وترغِّبني فيه، وتقوّي عزيمتي عليها فلها من الله الأجر ومني كل تقدير حفظها الله ومتّعها بالصحة والعافية وأطال عمرها.

بالإضـــافة الى شـكري الكبير لجميع أفراد عينة الدراســة الذين منحوني الكثير من وقتهم، وبذلوا الكثير من الجهود في سبيل خروج الرسالة بأدق النتائج واكثرها فعالية.

وأخيراً، أتقدم بجزيل الشكر إلي كل من مدوا لي يد العون والمساعدة في إخراج هذه الدراسة على أكمل وجه وأيضـا وفاءً وتقديراً واعترافاً مني بالجميل أقدم بجزيل الشكر لأولئك المخلصـين الذين لم يألوا جهداً في مســـاعدتي في مجال البحث العلمي، وقلمي اليوم متعثر أمامكم ولا أدري كيف اوفيكم قدر كرمكم فلا أنســى أن أهدي تخرجي هذا إلى من احتضــنتي في جنباتها إلي جامعتي (جامعه الخليل) جامعتي العزيزة نحن بالنسـبة لك دفعة ومضـت وانت بالنسـبة لنا منارة شـامخة وخلدت للأبد في ذاكرتنا .

فهرس المحتويات

إجازة الرسالة.....ب
إقرار .....ت
الإهداء .....ث
شكر وتقدير ..... ج
فهرس المحتويات ..... ح
فهرس الجداول.....د
فهرس الملاحق .....ر
ملخص الدراسة .....ز
Abstract.....س
الفصل الأول: خلفية الدراسة وأسئلتها 1
المقدمة 2
مشكلة الدراسة: 5
عناصر أسئلة الدراسة: 5
أهمية الدراسة: 6
أهداف الدراسة: 7
التعريفات الاجرائية والاصطلاحية..... 8
حدود الدراسة ومحدداتها: 9
محددات الدراسة: 10
أدوات الدراسة:.....10
الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة 11
الإطار النظري.....12
أولا: الألعاب الالكترونية وأساسياتها 12
المشكلات الانفعالية.....23
المشكلات الاجتماعية.....25
ثانياً: الدارسات السابقة 35
الدراسات العربية. 35
الدراسات الأجنبية. 41
تعقيب على الدراسات السابقة: 44
الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات.....45
منهجية الدراسة: 46
مصادر جمع البيانات: 46
مجتمع الدراسة: 47
عينة الدراسة وخصائصها: 48

أداتا الدراسة: 51
صدق أداة الدراسة: 52
ثبات أداة الدراسة: 54
تصحيح المقياس: 55
خطوات تطبيق الدراسة: 56
متغيرات الدراسة: 57
الأساليب الإحصائية: 58
الفصل الرابع: نتائج الدراسة ومناقشتها 60
الإجابة عن أسئلة الدراسة: 61
الفصل الخامس: النتائج والتوصيات 78
النتائج: 79
مناقشة نتائج أسئلة الدراسة: 79
توصيات الدراسة 83
قائمة المصادر والمراجع 86
أولا: المراجع العربية: 86
ثانيا : المراجع الأجنبية 90
الملاحق 94

فهرس الجداول

جدول(1): توزيع طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا وفقاً للجنس والصف 47

جدول (2): خصائص عينة الدراسة وفقا للمتغيرات الديمغرافية.....48

جدول (3) قيم معاملات الارتباط بين درجة الفقرة والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي إليه 53

جدول (4): نتائج معامل جوتمان لثبات أداة الدراسة.....54

جدول (5): نتائج معامل كرونباخ ألفا لثبات أداة الدراسة 55

جدول (6): مفتاح التصحيح 56

جدول(7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لدرجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا مرتبة حسب الأهمية 61

جدول(8): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لمستوى المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا مرتبة حسب الأهمية 64

جدول(9): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لمستوى المشكلات الاجتماعية الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا مرتبة حسب الأهمية 66

جدول (10): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والمرحلة التعليمية، والمستوى الاقتصادي والمؤهل العلمي للأم والأب وعدد ساعات اللعب 68

جدول (11): نتائج تحليل التباين المتعدد (MANOVA) لمعرفة دلالة الفروق على درجة المقياس ككل لممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً للمتغيرات الديمغرافية 70

جدول (12): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس 71

جدول (13): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الصف الدراسي 71

جدول (14): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير مستوى الدخل.....72

جدول (15): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير المؤهل العلمي للأب 72

جدول (16): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير المؤهل العلمي للأم 73

جدول (17): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير عدد ساعات اللعب أسبوعيا 73

جدول (18): نتائج تحليل التباين المتعدد (MANOVA) لمعرفة دلالة الفروق في درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والصف الدراسي، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وعدد ساعات اللعب أسبوعيا 74

جدول(19): معاملات الارتباط بيرسون (Pearson correlation) لارتباط ممارسة الألعاب الإلكترونية ومجالات المشكلات الانفعالية والاجتماعية 76

فهرس الملاحق

ملحق رقم 1: قائمة أسماء محكمين أداة الدراسة 95

ملحق رقم 2 : أداة الدراسة بصورتها الأولية 96

ملحق رقم 3: أداة الدراسة بعد التحكيم 101

ملحق رقم 4: كتاب تسهيل مهمة 105

ملحق رقم 5: مجتمع الدراسة وكيفية اختيار العينة..... 106

ملخص الدراسة

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية في مديرية التربية والتعليم – يطا.

إعداد: ملاك جمال العدرة

إشراف: د. سناء أبو غوش

هدف هذه الدراسة التعرف الى مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية في مدينة يطا، تكونت عينة الدراسة من طلبة الصفوف (الخامس – العاشر) في المدارس التابعة لمديرية التربية والتعليم – يطا،للعام الدراسي – 20212020 والبالغ عددهم 607 طالبا وطالبة، من مجتمع الدراسة البالغ 13374 طالبا وطالبة خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2020–2021، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي الارتباطي، كما استخدمت الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة، وتم التحقق من الخصائص السيكومترية لهم.

وقد أشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا من وجهة نظر الطلبة أنفسهم، كما أشارت النتائج إلى أن درجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا جاءت بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (3.89) مع انحراف معياري (0.81)،

بالإضافة إلى أن المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم جاءت بدرجة منخفضة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.03) مع انحراف معياري (0.79)، وأشارت النتائج أن المشكلات الاجتماعية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم جاءت بدرجة منخفضة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.05) مع انحراف معياري (0.87).

Abstract

This study aims at identifying the extent of playing electronic games and its relationship to emotional and social problems among primary school students in Yatta city. The study sample consisted of students of grades (5^{th}- 10^{th}) in schools affiliated with the Directorate of Education - Yatta, for the academic year 2020-2021, whose number is 607 from the study population of 13374 students during the first semester of the academic year 2020-2021. The researcher used the descriptive correlative approach, and the questionnaire as a tool for collecting study data. The psychometric properties were verified.

The results of the study indicated that there is a positive correlation between playing electronic games and emotional and social problems among the students of the upper basic stage in the schools of the Yatta Education Directorate from the point of view of the students themselves. Moreover, the results indicated that the degree of playing electronic games among the students of the upper basic stage in the schools of the Directorate of Education in Yatta came to a high degree, where the mean was (3.89) with a standard deviation of (0.81).

In addition, the emotional problems resulting from playing electronic games by students of the upper basic stage in the schools of the Yatta Directorate of Education, from the point of view of the students themselves, came to a low degree where the mean was (2.03) with a standard deviation (0.79). The results indicated that the social problems resulting from playing electronic games by students of the upper basic stage in the schools of the Yatta Directorate of Education from the students' point of view came to a low degree, where the mean was (2.05) with a standard deviation (0.87).

The researcher recommended that parents provide a healthy and sound environment for their children by providing an environment characterized by love, psychological and emotional security, caring for their children and encouraging them to practice their hobbies, which enhances their self-concept and responsibility.

Keywords: Electronic Games, Emotional And Social Problems.

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأسئلتها

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

المقدمة

يشكل النمو في كل مرحلة من مراحل الحياة أحد حقائقها، فنجد أن الحياة في سيرها ونموها تمر في مراحل متتابعة تشمل ما في الحياة من كائن حي يبدأ شيئا صغيرا ثم يكبر وينمو وتتغير معالمه حتى يصل إلى قمة اشتداده لتبدأ بعد ذلك مرحلة الهرم والهبوط ويضعف تدريجيا حتى يتلاشى أو يتم تكوينه في شكل آخر، ويمر الإنسان في حياته بعدة مراحل، ولكل مرحلة من منها الخصائص والاحتياجات اللازمة لإمكانية عيشها بشكل صحيح وتعلم الأمور الواجب تعلمها فيها، وتعتبر مرحلة الطفولة من المراحل العمرية التي تتطلب الاهتمام والرعاية.

تقسم مرحلة الطفولة إلى طفولة مبكرة وتمتد من عمر الثلاثة أعوام إلى خمسة، والمتوسطة التي تمتد من ستة إلى تسعة أعوام، بالإضافة لمرحلة الطفولة المتأخرة التي تمتد لغاية الخامسة عشر عاما، وتعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان وأكثرها تأثيرا فيها، لكونها ذات أثر حاسم في بناء الشخصية، ففيها يكتسب الفرد العادات والقيم والاتجاهات، كما يكون أكثر استجابة لتعديل السلوك في الاتجاه السليم للنمو بالإضافة إلى كونه أكثر قدرة على اكتساب المهارات التي تساعده على التكيف مع الذات والبيئة المحيطة. (الريماوي، 2003)

هذا ويظهر الطفل في مرحلة الطفولة اهتمامات متنوعة في جميع الأشياء وخاصة بكل ما هو مختلف، كما يظهر رغبة في أداء بعض الألعاب مثل ألعاب المهارات وبعض الأنشطة والألعاب الأخرىويعود اهتمام الأطفال باللعب إلى أهمية اللعب ذاته، فهو نشاط يقوم به لكي يخرج ما بداخله من طاقة وإحساس وفيه إرضاء للطفل وتضفي شعور السعادة عليه، كما له دور حيوي في نمو

الطفل وتطوير شخصيته ويسهم في تحقيق العديد من الوظائف تتمثل في تحقيق النمو على مستويات مختلفة سـواء على المسـتوى الفسـيولوجي أو الانفعالي أو الاجتماعي للطفل، وقد ركز الكثير من العلماء على أهمية اللعب حيث أشـار هورتون بول Hortunpoul إلى أنه من خلال اللعب يتعلم الطفل ممارسـة الأدوار الاجتماعية ويتعلم السـلوك الاجتماعي عن طريق مجموعة من الأسـاليب السـلوكية التي عليه أن يمارسـها في المواقف الاجتماعية المختلفة وأشـار أيضـاً إلى أن هناك ألعاباً للأطفال مفيدة ومن الممكن أن تؤدي إلى اكتساب الطفل للمعايير الاجتماعية.(عبد الهادي،2017)

نعيش في الوقت الحاضـر في عالم متغير يختلف عما كان عليه قديما، عالم تكنولوجيا المعلومات المتقدمة والفائقة والرقمية، التي غيرت المجتمع من صناعي إلى معلوماتي رقمي، فجعلته مجتمعا متقدما في كافة المجالات وجميع التخصـصـات، وسـرعت من التعاملات الفرد، ونشـرت الكثير من الثقافات الرقمية التكنولوجية حتى أصـبحت جزء لا يتجزأ من العالم الواقعي، كما أن تكنولوجيا المعلومات خلقت من المعلومة مجالا اقتصـاديا وواسـعا بدلا من اقتصـاد المال وثروة المادية، فبعدما اسـتعمل الباحثون والمخترعون التكنولوجيا الرقمية في الحياة اليومية والعملية، أخذوا بالبحث والعمل لاسـتعمالها في الترفيه والترويح ، وهذا ما نتج عنه تطوير ألعاب الفيديو وتحديث الألعاب الإلكترونية.(قويدر، 2012)

انتشر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل واسع وأصبحت متاحة لجميع الأفراد وخاصة الأطفال والمراهقين، حيث تتضـمن على ألعاب تحاكي الألعاب الحقيقية ككرة القدم والسـباق والمصـارعة، أو على ألعاب خيالية كغزو الفضـاء أو حرب النجوم، حيث يقوم اللاعب بالتحكم بعناصـر اللعبة أو اختيار اللاعبين وتشـكيلهم وتحديدأدوارهم والمحافظة عليهم وهزيمة خصـومهم. (Krogh &Slentz 2011)

ورغم ما توفره الألعاب الإلكترونية من فوائد عديدة، كإثارة القدرة على التفكر والتأمل، وتســـاعد على تطوير القدرة على المبادرة والتخطيط، إلا أن معظم تلك التي يســـتخدمها الأطفال والمراهقين تحمل العديد من المحتويات السلبية التي تؤثر في شخصياتهم في جميع مراحل النمو لديهم.(الهدلق، 2012).

إضـافة لما تقدم تعتبر تكنولوجيا الاتصـالات من أسـباب التحول الاجتماعي في منظومة القيم والمعايير المجتمعية، خاصـة أنها مرتبطة ببعضـها البعض، فالقنوات الفضـائية والانترنت أصـبحت خدماتهم متصلة في آن واحد، وغياب الأهداف التربوية القيمية لفئة طلبة المدارسأصبح لهذه القنوات الطابع الهدام للبنى الاجتماعية.(عقيب،2019)

هذا وقد شغل موضوع المشكلات السلوكية والانفعالية الباحثين_ وما زال يشغلهم_ في عصر يتلقى فيه الأطفال قدراً هائلاً من المعلومات والخبرات، وأنماط السلوك سواء كان أصيلاً نابعاً من البيئة أو دخيلاً وحديثاً، عبر الوسائط الثقافية المختلفة، وإن عملية تكيف الطفل وتوافقه مع بيئته المحيطة هي عملية تربوية تضطلع بها الأسرة والمدرسة؛ بهدف تعليم الطفل التوافق مع متطلبات محيطه والاندماج في مجتمعه، وهذه ضرورة لكل طفل؛ ليتسنى له النمو الشامل في مظاهر شخصيته كافة، ويتعرض الأطفال في هذه المرحلة إلى مشـكلات عديدة تتعلق بالنشـاطات التي تصـدر عنهم، سـواء أكانت النشاطات التي يمكن ملاحظتها مثل: النشاطات الفسيولوجية والحركية، أو النشاطات التي تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والإبداع والتذكر، أو النشاطات المتعلقة بالمشاعر والأحاسيس والاستجابات الوجدانية والمزاجية.(Morgan, 2015)

مشكلة الدراسة:

يعتبر اللعب نشاط لا يهدف الإنسان عند ممارسته، سوى المتعة الناتجة عن اللعب، وفي ظل التطور الذي يشهده العالم بشكل عام اختلف مفهوم اللعب التقليدي، وأصبح اللعب والترفيه إلكترونيا أكثر، وبانتشار الهواتف الذكية أصبح اللعب الإلكتروني بكل أنواعه متاحا للجميع، وقد أصبح الفرد يقضي وقتا طويلا في استعمال الأجهزة الإلكترونية، لدرجة أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة التي تجذب الشخص وتستحوذ على وقته واهتمامه، فالمواد الإعلامية التي تطرح في وسائل الإعلام تتضمن الكثير من أفكار أو مشاهد العنف مما يستدعي تسليط الضوء على هذه الظاهرة، باعتبارها من العوامل التي تشكل سلوكيات المراهقين والأطفال، من هنا انطلقت مشكلة الدراسة للكشف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة يطا، بمحافظة الخليل.

عناصر أسئلة الدراسة:

هدفت هذه الدراسة للإجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

"هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة يطا؟".

ويتفرع عن هذا السؤال، الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما درجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في المدارس الحكومية في مديرية التربية والتعليم، يطا؟
2. ماهي المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية التربية والتعليم فيمديرية التربية والتعليم، يطا؟

3. ماهي المشـــكلات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأســـاســـية العليا في مدارس مديرية التربية والتعليم، يطا؟
4. هل تختلف درجة ممارســـة الألعاب الإلكترونية والمشـــكلات الانفعالية والاجتماعية باختلاف (الجنس، الصف الدراسي، المستوى الاقتصادي، المستوى التعليمي لولي الأمر (الأب والأم)،عدد ساعات اللعب الاسبوعية؟
5. هل توجد علاقة بين ممارســة الألعاب الالكترونية والمشــكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية التربية والتعليم في مدينة يطا؟

أهمية الدراسة:

تكمن اهمية الدراسة في التركيز على المتغيرات ودراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى فئة الطلبة في المرحلة الأساسية العليا كونها مرحلة حساسة حيث تتكون الهوية الشخصية للفرد طيلة حياته، وذلك من خلال جانبين هامين وهما:

أ. الأهمية النظرية :

يؤمل أن توفر الدراســـة الحالية إطارا نظريا يخص متغيرات هذه الدراســـة وهي ممارســـة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشـكلات الانفعالية والاجتماعية التي قد تسـاعد الباحثين للاسـتفادة منها في بحوث مشابهة، كما يؤمل أن تساعد نتائج هذه الدراسة المعنيين بالعملية التربوية والمرشدين التربويين في اتخاذ التدابير اللازمة حيال هذه القضـــية. فيعد الكشـــف عن المشـــكلات الســـلوكية والانفعالية وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية توطئة لإعداد البرامج الإرشادية اللازمة وتصميمها لمساعدة الطلبة في حل هذه المشكلات وتوجيههم بشكل سليم.

ب. الأهمية التطبيقية :

تتمثل أهمية الدراسة العملية في تحديد الجهات التي تستفيد من الدراسة الحالية، فمن المؤمل أن:

1. تساعد المعلمين والمعلمات في المدارس الحكومية في معرفة مخاطر الألعاب الالكترونية وألعاب الانترنت، ودورها في إحداث وزيادة المشكلات وخاصة الانفعالية والاجتماعية.
2. مساعدة الأهل في التعرف على طرق جديدة وفعالة لتخفيف آثار ممارسة الألعاب الالكترونية من خلال البرامج الارشادية لما لها من آثار سلبية على الطلبة اجتماعيا ونفسيا.
3. من المؤمل أن يستفيد منها الباحثون وطلبة الدراسات العليا لإجراء دراسات أخرى باستخدام متغيرات أخرى بالاعتماد على نتائج الدراسة وتوصياتها.
4. مساعدة المرشدين النفسيين في معرفة أسباب الاضطرابات عند الطلبة مما تساهم في وضع الخطط الوقائية والعلاجية المناسبة، التي يمكن أن تسهم في الحد من مستوى تأثير الألعاب الالكترونية بالمشكلات الاجتماعية والانفعالية لدى الطلبة، وتساعدهم على التخفيف من الممارسات المرتفعة للألعاب الالكترونية.

أهداف الدراسة:

1. معرفة درجة مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في المدارس الحكومية في مدينة يطا.
2. معرفة مستوى المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية التربية والتعليم في مدينة يطا.
3. معرفة مستوى المشكلات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم في مدينة يطا.

4. التعرف على درجة إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية وعلاقتها باختلاف (الجنس، الصف الدراسي، المستوى الاقتصادي، المستوى التعليمي لولي الأمر).
5. معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية التربية والتعليم في مدينة يطا؟

التعريفات الاجرائية والاصطلاحية

الألعاب الالكترونية: Electronic games

تعرف أنها نوع من الألعاب المبرمجة تُمارس عن طريق جهاز الكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف المحمول، وتمتاز بأنها تعتمد على المؤثرات البصّرية والصوتية.(النمر،2017).

وتعرفها Maia (2012) بأنها نشاط ينخرط فيه الفردفي نزاع مفتعل ذو قواعد محددةبطريقة تؤدي إلى نتائج قابلة للقياس ويطلق على اللعبة بأنها إلكترونية في حال توفرت على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على منصة الحاسب والإنترنت ووالفيديو والهواتف المحمولة، والأجهزة الكفية.

وتعرف إجرائيا بأنها مجموعة الألعاب التي يلعبها الطلبة في الفئة العمرية (13-16) سنة، والمتوفرة على الأجهزة الإلكترونية الموجودة بين أيديهم.

المشكلات الانفعالية:Emotional Problems

عرفها يحيى (2010)حالة شعورية مركبة يصحبها نشاط جسمي وفيزيولوجي مميز ، كما تعرف بأنها الحالة التي تكون فيها ردود الفعل الانفعالية غير ملائمة لمثيرها بالزيادة أو بالنقصان، فالخوف كاستجابة لمثير مخيف لا يعتبر اضطرابا انفعاليا بل استجابة انفعالية للمحافظة على الحياة، أما الخوف من مثير غير مخيف يعتبر اضطرابا انفعالي(Lopata,2013)

وتعرف إجرائيا بأنها الدرجة التي يحصـل عليها الطلبة على مقياس المشـكلات الانفعالية التي أعدته الباحثة لتحقيق هدف الدراسة.

المشكلات الاجتماعية: social problems

هي الأفعال أو الحالات التي تخالف القيم والأعراف السـائدة التي يشـعر ويتأثر بها عدد كبير من الأفراد، ويسعون لحل جماعي لها. (العموش، والعليمات،2014).

وهي الحالة التي تنظر إليها الجماعة على أنها انحراف عن الحدود الاجتماعية المرســومة، وتدمير للنظام الاجتماعي السائد في المجتمع. (Hoffmann, 2009)

وتعرف إجرائيا بأنها الدرجة التي يحصـــل عليها الطلبة على مقياس المشـــكلات الاجتماعية الذي أعدته الباحثة لتحقيق هدف الدراسة.

طلبة المرحلة الأساسية العليا:Upper Basic school students

الطلبة على مقاعد الدراسة، من الصف الخامس الأساسي، ولغاية الصف العاشر الأساسي. (منشورات وزارة التربية والتعليم، 2018)

حدود الدراسة ومحدداتها:

تقتصر هذه الدراسة على الآتي:

1. **الحدود البشـرية:** تم تطبيق الدراسـة على طلبة المرحلة الأسـاسـية العليا، في المدارس التابعة لمديرية التربية والتعليم– يطا.
2. **الحدود المكانية:** تم تطبيق الدراسـة في مدارس المرحلة الأسـاسـية العليا التابعة لمديرية التربية والتعليم في مدينة يطا، بمحافظة الخليل.
3. **الحدودالزمانية:** تم تنفيذ الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2021–2022.

4. **الحدود الموضوعية:** الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية، لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة يطا.

محددات الدراسة:

تتحدد نتائج الدراسة الحالية بدرجة تمثيل عينة الدراسة للمجتمع المدروس وهم طلبة المرحلة الأساسية المتواجدين على مقاعد الدراسة للعام الدراسي الحالي(2022) في مدارس مديرية التربية والتعليم – يطا، مما يضع قيودا على تعميم نتائجها عدا في بيئات مشابهة، وتتحدد إمكانية تعميم نتائج الدراسة الحالية وفقا لعدة شروط منها الخصائص الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة، بالإضافة لطبيعة العوامل الزمنية لتطبيق الدراسة الحالية.

أدوات الدراسة:

تتمثل أدوات الدراسة بكل من مقياس تأثير الألعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لطلبة المرحلة الأساسية العليا، والتي أعدته الباحثة لتحقيق هدف الدراسة بعد التحقق من صدقها وثباتها.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

تناول هذا الفصل عرضا للإطار النظري والدراسات السابقة العربية والاجنبية المتعلقة بمتغيري الدراسة وهما الألعاب الإلكترونية، والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية.

الإطار النظري

يتضمن الإطار النظري للدراسة عرضا موجزا لمفهوم الألعاب الإلكترونية، وتصنيفاتها وأنواعها ومجالاتها ومبررات استخدامها، وكذلك الآثار المترتبة عليها، بالإضافة لأهم النظريات المفسرة للعب، والتطرق لمفهوم المشكلات الانفعالية والاجتماعية وأسبابها، والعلاقة بين الألعاب الإلكترونية والمشكلات الاجتماعية والانفعالية.

أولا: الألعاب الالكترونية وأساسياتها

مفهوم الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها

تعرف اللعبة الالكترونية بأنها نشاط يندمج فيها الأفراد في نزاع مفتعل، محكوم بأسس معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس. ويطلق على اللعبة بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف)، كما تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها الإلكترونيات المتنوعة التي تكوّن ألعاب متفاعلة، سواء عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب والأجهزة الخلوية المتطورة، وتعرف تقنيا بأنها الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتمارس باستخدام وسيط إلكتروني.(عدايكة وبن تركي،2019)

وهي ظاهرة ثقافية ترفيهية تتميز بتفاعليتها، ومؤسسات غير رسمية للتنشئة الاجتماعية ، وظاهرة اتصالية تمارسها الشرائح الجماهيرية الواسعة من مختلف الأعمار من الجنسين من غالبية أنحاء العالم.(الكعبي،2017).

أنواع الألعاب الالكترونية

أدى التقدم العلمي والتكنولوجي إلى تطور الألعاب الالكترونية وظهور أنواع مختلفة لكل منها هدف معين، منها:

- **الألعاب الالكترونية التعليمية:**

وتتضمن هذه الألعاب هدفاً تعليمياً تكسبه للطلبة أثناء اللعب، ويكون الهدف منها واضح ومقصود، وهو اللعب لأهداف أيجاد فرص جيدة لتعليم الطلبة خبرات تتفق مع ميولهم، ويتفاعل الطلبة مع أحداث اللعبة ويكون لهم علاقة تفاعلية تساعد على تحقيق أهداف تعليمية، مثل :تنمية مهارات الحساب، وحل المشكلات، وتنمية مهارات التفكر والإبداع، وتعلم المفاهيم والمبادئ والقيم. (مشري،2017)

كما تساعد هذه الألعاب على إثارة دافعية الطالب للتعلم، وتشجعهم على خوض خبرات تعليمية جديدة قد لا يسمح لهم الواقع في ممارستها، إذ تتضمن الألعاب مهارات القراءة، ومهارات التفكر في حل المشكلات، والقدرة على واتخاذ القرارات، والتنبؤ ببعض القوانين اللازمة للاستمرارية في اللعبة، مما قد يكون عاملاً في تنمية هذه القدرات والمهارات والتقدم في مستوياتها، فهي تجمع بين التعلم والتسلية في آن واحد، فيتعلم عن طريق اللعب ومن خلال المحاولة والخطأ. (هاني،2019)

- **الألعاب الالكترونية الترفيهية:**

يهدف هذا النوع إلى اســتمتاع الطالب وإمضـــاء وقته، إذ يدخل الطالب في عالم اللعب الخيالي، ويندمج في ممارســة اللعبة الترفيهية إلى أن يصــل إلى حد الإدمان عليها، ويحرص على مجاراة هذه الألعاب، وما تحتويه من إصدارات ومراحل جديدة، وتحوي الألعاب الالكترونية الترفيهية على مجموعة من المعززات والمثيرات التي تضــمن اســتمراره في اللعب، كما وتضــمن عدم قدرة الطالب على الانسحاب من ممارستها بسهولة.(الشحروري،2008).

أما ســالين وزيمرمان Salen & Zimmerman كما في (الحشــاش 2008،ص33) فقد صنفا الألعاب الالكترونية حسب طبيعتها إلى:

- المحارب أو المقاتل : ,يســعى من خلاله اللاعب إلى الشــعور بالســيطرة على أحداث اللعبة ومجرياتها، والهدف من هذه اللعبة الانتصار والمنافسة مهما كانت الخسائر.
- المدير : تحتوي اللعبة مهارات محدودة الأهداف يصـــل فيها اللاعب إلى درجة الإتقان، واستخدام مهارات اللعبة وتوظيفها في معرفة مهارات أخرى أكثر تفضيلاً وشمولاً في اللعبة ذاتها.
- المتعجب أو المستغرب : ويتم خلالها عرض تجارب جديدة ومسلية، ويتضمن درجة تحدي أقل من الصنفين السابقين.
- المشارك : يمتاز هذا الصنف بطابع اجتماعي، فيشارك اللاعب شخصيات أخرى في اللعب، وقد تكون خيالية توفرها اللعبة، أو شخصيات أناس آخرين يشتركون باللعبة ذاتها.

مجالات الألعاب الالكترونية:

صنفت قويدر (2012،ص112-114)، الألعاب الإلكترونية إلى :

- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: وهي ألعاب بسيطة يمكن ممارساتها بسرعة وسهولة ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة الانترنت لمتعاملي الهاتف المحمول.
- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: وهي عبارة عن جهاز معلوماتي يتم تركيبه على كمبيوتر شخصي ذوإمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية.
- الألعاب الإلكترونية على شـــبكة الإنترنت: إن محاولات الناشـــرين لاقتحام الانترنت ليس كبيرة والســـبب لا يتمثل في أن الانترنت غير مهمولكن لأن انفجار الشـــبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشـاطات غير المثمرة تم الاسـتغناء عنها من طرف الناشـرين، لكن في العقدين الأخيرين عاد الاهتمام بهذه التقنية، بصـــور مختلفة لهذا النشـــاط، منها تطوير تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الحاسوب ، وكذلك توفير عناوين قابلة للممارسة بالمجان، وتطويرالألعاب المتعددة للممارسين بكثافة.
- الألعاب الإلكترونية على عارضـــات التحكم: جهاز عارضـــات التحكم جهاز حاســـب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة.
- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وواســـع الانتشـــار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة.

يمكن التمييز بين نوعين أساسيين منها كما حددها (مشري،2017):

أ. أجهزة أحادية اللعب: تسـمح ببرمجة لعبة واحدة فقط، يعمل على أسـاسـها أجهزة التحكم والقيادة، كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب. أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات بفضـــل التبســـيط الذي أدى إلى اختراع نظام يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية من أهمها : عدم الرضا عن الحياة التي يعيشها الطالب، وظروفه الأكاديمية أو المهنية الصعبة والتي تؤدي به إلى اللجوء إلى الألعاب الالكترونية هرباً من الواقع، والتأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية، أو الناتجة عن تأثرات الزملاء في المدرسة، والعلاقات غير المقبولة مع أفراد الأسرة، والأزمات المالية والاجتماعية التي يمكن أن يواجهها، والصحة النفسية المتردية التي تتسبب باللجوء إلى الألعاب كملاذ من المشكلات النفسية.(يونس،2017)

هذا بالإضافة إلى أن الألعاب الالكترونية تتضمن معززات تجذب وتشبع رغبات الطالب واحتياجاته، ويحصل من خلالها على ما يريد من المجتمع من تقبل لشخصيته، وتفريغ لطاقاته الإيجابية والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يلعبها، وحسب طبيعة اللعبة ومحتوياتها، كما أنها وسيلة سهلة ومتوفرة في أي وقت، وذات خيارات متعددة يستطيع الطالب أن يختار منها ما يشاء . (Makhmutov & Duysenbekov,2010

وتشير الباحثة إلى أن هناك العديد من العوامل التي من شأنها أن تساهم في زيادة استخدام الطلبة للألعاب الالكترونية، منها : جاذبية الألعاب، وسهولة الاستخدام الأمر الذي يؤدي لزيادة نسبة التفاعل بين مستخدميها من الطلبة، وملء وقت الفراغ، والتسلية والترفيه، وكذلك بناء علاقات اجتماعية مع الآخرين من حولهم، وكذلك من أجل زيادة الوعي والمعرفة لديهم.

الآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية

إن جاذبية هذه الألعاب، وسهولة الاستخدام، يساعد على زيادة نسبة التفاعل بين الطلبة المستخدمين لها، بالإضافة والتسلية والترفيه، الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم ، وكذلك من أجل زيادة الوعي والمعرفة لديهم، كما تحتوي على معززات تشبع رغباتهم، ويحصل الطالب خلالها ما يتمناه من تقبل لشخصيته، وتفريغ طاقاته الإيجابية والسلبية بحسب نوع اللعبة. (Barbaros, 2016).

وتعتبر الألعاب الالكترونية، سلاح ذو حدين، فقد تكون ذات تأثر إيجابي على الطلبة، وقد تكون ذات تأثير سلبي، وفيما يلي توضيحاً للآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية:

- **الآثار الإيجابية**

للألعاب الالكترونية عدة إيجابيات، منها :تطوير قدرة الطالب على التفكير وحل المشكلات، وخلق الحلول الإبداعية، وتوسيع خيال الطالب، وجعله في موقف منافسة بين مشتركي اللعبة مما قد يزيد لديه حب الإنجاز والطموح في تحقيق الأهداف، وملئ أوقات الفراغ، كما قد يكتسب الطالب مجموعة كبيرة من المعلومات الجديدة والمتنوعة. (Khurshid & Ansari,2012)

- **الآثار السلبية**

على الرغم من الإيجابيات المتعددة للألعاب الالكترونية، إلا أن استخدامها لأوقات طويلة يؤدي إلى الإدمان عليها وما يرافق ذلك من سلبيات والتي من بينها تعلم المحتويات السلبية التي تقدمها الألعاب وخاصة الألعاب الترفيهية، كذلك تعلم أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها، كما أنها تحفز على العنف والقتل والعدوان، هذا بالإضافة إلى ما يتركه استخدام هذه الألعاب الالكترونية من آثار على صحة مستخدمها كالإصابة بضعف النظر وإجهاد بسبب الحركة السريعة أثناء اللعب، كما

أن الجلوس لفترات طويلة يسبب الإصابة بآلام الرقبة والظهر، وقد يعاني من التعب العام، وأحياناً قد يشعر بالقلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية(يونس،2017).

كما تؤدي ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية إلى ابتعادهم عن متابعة التحصيل الدراسي، والانشغال المستمر بهذه الألعاب وقلة الاهتمام بالدراسة وواجباتهم المدرسية، كما قد تبرز مشكلة تشتت الانتباه كنتيجة لممارسة هذه الألعاب، والتي قد تكون عائقا أمام تفاعل الطلبة مع البيئة المحيطة بهم، وخاصة بيئة الصف، وتؤثر بشكل سلبي على التحصيل الأكاديمي، وقد يصل بهم الأمر إلى العزلة عن العالم المحيط بهم أثناء ممارسة اللعب الأمر الذي يفقدهم التركيز على ما يحيط بهم من مواقف حياتية وتعليمية، فيعتاد الطالب على التركيز على أمر معين بمعزل عما يحيط به من ظروف، هذا بالإضافة لأنها تسبب خلل في كفاءتهم الاجتماعية، فيقل وعيهم بالآخرين ومشاعرهم واهتماماتهم واحتياجاتهم، وعدم القدرة على التواصل والتفاعل، الأمر الذي يترك أثراً في شخصيتهم ويدفعهم إلى العزلة والانسحاب الاجتماعي وقلة التفاعل الاجتماعي مع الآخرين نتيجة شعورهم بالعجز عن الاندماج مع الآخرين في البيئة المحيط الاجتماعي الذي يعيشون فيه، وبالتالي زيادة مستوى إحساسهم بالعزلة الاجتماعية (قويدر، 2012).

العلاقة بين الألعاب الالكترونية والعملية التعليمية:

تؤكد الاتجاهات التربوية الحديثة أهميةاستخدام التكنولوجيا في التعليم، ويعد استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من أكثر الوسائل الناجحة لتعليم الأطفال المهارات الأساسية، فتصمم الألعاب الإلكترونية بأسلوب تعليمي جاذب للطفل، وهي في الوقت ذاته ترفيهية ضمن برامج لطلبة المرحلة الأساسية لتكوين بعض المفاهيم العلمية وإكسابهم المهارات المتعددة، فالطلبة الذين يلعبون ويتعلمون مجاراة تطبيقات الحاسوب، تنمو لديهم مهارات التفكير عن خطوات التطبيق، وأساليب الاستنتاج حتى

وإن كان عن طريق اللعب والترفيه، فهي تساعد الطلبة على التفكيروالتركيز وترتيب المعلومات المطروحة.(محمود،2015)

هذا بالإضافة لأن للألعاب فوائد عدة أيضا، فهي تساعد على تنمية حواس الطفل وتعطيه الفرصة لاستخدام عقله وزيادة قدرته على الفهم، كما ويمكن اللب الطفل من تعلم أساسيات الحساب والعد والوزن والحجم والمجموعة ومفاهيم الخطأ والصواب والكثير من المفاهيم الرياضية الأخرى، كما أنه يستطيع أن يعبر عن ما يجول في خاطره، وعن ما يشعر به وعن ميوله ومشاعره المكبوتة التي لا يمكنه أن يعبر عنها في الواقع، واللعب يشبع حاجات الطفل وينمي موهبته، ويساعده على اكتساب ميول واتجاهات جديدة، ومن خلاله ينمو خيال الطفل وتزيد القدرات الإبداعية لديه. (النمر،2017)

وهناك عدة أسس لاختيار اللعبة الإلكترونية المناسبة، كربطها بالأهداف المحددة لموضوع الدرس، وأن ترتبط مجرياتها بقضية التعلم، فبعض الألعاب تحتوي جزءا مناسبا لهدف تعليمي معين وجزء آخر غير مناسب أو يختص بأهداف ومواضيع أخرى، وهنا يظهر دور المعلم في استبدالها بأخرى مناسبة أو عرض الملائم للهدف التعليمي وتجاهل غير الملائم، ومن أسس اختيار اللعبة التعليمية أيضا أن تتصف المعلومات المتضمنة فيها بالصحة والدقة والخلو من الأخطاء سواء العلمية أو الفنية، فلا تحتوي سلبيات من حيث الصوت أو الصورة أو الألوان، الأمر الذي يسبب وجودها عائقا في عملية التعلم، ولا بد من أن تكون مناسبة لأعمار الطلبة وخصائصهم بحيث تكون جاذبة للطالب ومثيرة لاهتمامه، وأن تؤدي إلى تنمية قدرته على التأمل والملاحظة والتفكير العلمي، بالإضافة لأن تكون القيمة العلمية والتربوية المرجوة منها مناسبة مع التكلفة المادية لها.(الجبور،2020).

النظريات المفسرة للمشكلات الاجتماعية والانفعالية

يظهر الاهتمام بدراســة المشــكلات الانفعالية والاجتماعية وتفســيره من خلال ما ورد كتابات ومؤلفات ونظريات الكثير من علماء النفس، وفي هذا الصــدد ســأحاول توضــيح أهم النظريات التي سعت لتفسير تلك المشكلات، كالنظرية الإنسانية، والنظرية السلوكية، ونظرية التعلم الاجتماعي.

النظرية التحليلية

تنطلق هذه النظرية أن الإنســان بطبيعته مدفوع لفعل الخير، وأنه ينطوي على دافع رئيســي لتحقيق النمو والإبداع وتحقيق الذات، وعلى ذلك يشــعر علماء النفس الإنســانيون، بأن هناك حاجة ماســة لبحث كيفية تطوير القدرات الكامنة في أعمالنا بشــكل مؤثر، كالقيم الأخلاقية والتصــورات الشخصية المضيئة التي يبني بها كل فرد عالمه المحيط به، والمسؤوليات السامية التي تنهض الإرادة الإنسـانية للقيام بها، فنقطة الانطلاق التي قامت عليها المدرسـة الإنسـانية في فهمها لنفس الإنسـان هي أن الإنسان قوة واعية ومدركة. (كوافحة،2010)

النظرية السلوكية.

يرى أصــحاب هذه النظرية أن الســلوك الإنســاني مجموعة من العادات التي يتعلمها الفرد ويكتســبها أثناء مراحل النمو المختلفة، ويتحكم في تكوينها قوانين العقل وهى قوى الكف والاســتثارة اللتان تسيران مجموعة الاستجابات الشرطية ،ويردون سبب ذلك إلى العوامل البيئية التي يتعرض لها الفرد. وتدور أفكار هذه النظرية حولمحور عملية التعلم في اكتســاب التعلم الجديد أو في إطفائه أو إعادته، ولذا فإن السلوك الإنساني مكتسب عن طريق التعلم ،وأن سلوك الفرد قابل للتغييروالتعديلبإيجاد ظروف وأجواء تعليمية معينة.(موسى،2012)

نظرية التعلم الاجتماعي :

يرى باندورا أن بيئات الفرد الخارجية والداخلية تعمل في صـــورة مترابطة يعتمد بعضـــها على البعض الآخر ويحدث التعلم كنتيجة للتفاعلات المتبادلة بين البيئتين الداخلية والخارجية والعمليات المعرفيـة وهو مـا أطلق عليهبـانـدورا عمليـة التحـديـد المتبـادل، والأفراد لايـنـدفعون بفعـل القوى الداخلية(الدوافع أو الحاجات) ولابفعل البيئة (مثيرات البيئة) وإنما يمكن تفســـير الأداء النفســـي في صـورة تفاعل متبادل بين المحددات الشـخصـية والبيئة وهنا نجد عمليات الترميز والاعتبار والتنظيم الـذاتي يكون لهـا الـدور الكبير وافترض بـانـدورا أن التعلم بـالعبرة أو النمـذجـة هو أســـاس عمليـة الاكتساب.(عبد اللطيف،2013)

النمو الاجتماعي والانفعالي لطلبة المرحلة الأساسية

إن سلوك الفرد عملية تطويرية مستمرة، تبدأ بذورها في مرحلة الطفولة المبكرة، حين يشـعر بعلاقاته مع والديه، وتأخذ بالتطور عمقا مع البيئة المحيطة التي يعيش فيها الفرد ويتفاعل مع متغيراتها، التي تترك آثارا مهمة في التركيب النفســي والاجتماعي له، ذلك أن الفرد يحكم على نفســه وعلى الآخرين من خلال نتائج التعامل الاجتماعي فإن حصـــل من خلاله على الاحترام والتقدير شـــعر بالســـعادة والاطمئنان وعلى العكس من ذلك فإنه في حالة رفضـــه من قبل الجماعة أو تقليلاً منهم لشـــأنه فقد ينتابه القلق والتعاسة.(القاسم،2014)

إن انتقال الطفل من بيئة إلى أخرى يجبره على تعديل أنماط سـلوك الجماعة الجديدة، وهو ما يسـمى بالقدرة على التكيف، هذه القدرات المهمة في حياة الفرد حتى ليذهب البعض إلى اعتبارها مؤشـر من مؤشـــرات الذكاء، وهي من ركائز نجاح الفرد في الحياة، بالإضـــافة لأن الحاجة للانتماء للجماعة تظهر في بداية المراهقة وعندما لا يتوفر المناخ الملائم لإشـباعها في البيت فإنه يسـعى للبحث عن

جماعة أخرى توافقه على مطالبه دون اعتراض، وبهذا الطريق يؤكد ذاته، غير أن ذلك لا يتحقق بسهولة،وعندها يبدأ الصراع بينه وبين ومجتمعه، الأمر الذي يؤدي لقيام حالات انفعالية ثائرة لديه كما يؤدي إلى زيادة الشك في أفعال وأقوال المحيطين به.(كازدين،2012)

ومن خصائص النمو الاجتماعي والانفعالي لهذه المرحلة التآلف والمنافسة، فيبدو التآلف في ميله للجنس الآخر وثقته بنفسه وتأكيده لذاته، وكذلك عمق بصيرته، واتساع دائرة علاقاته الاجتماعية، كما يعرف حقوقه وواجباته في المجتمع، وتبدو المنافسة في تأكيد مكانته بمنافسته لزملائه في الألعاب والتحصيل والنشاط،إلا أن المغالاة في المنافسة قد تخلق عائق أمامه من الوصول إلى القيموالمعايير السليمة للنضج السوي.(القاسم،2014)

إضافة لذلك فأن هناك عدة عوامل تؤثر في النمو الاجتماعي والانفعالي للطفل، ويمكن إجمالها في ما يلي:

- علاقته بوالديه وأثرها على مراهقته : فالمدلل في طفولته يبقى مدللا في مراهقته، فيعجز عن الاعتماد على نفسه، ولا يمكنه المواجهة أمام الأزمات التي تواجهه، بينما المنبوذ في طفولته يثور في مراهقته ويميل للمشاجرة والمعاداة والخصومة،ويحاول جذب انتباه الآخرين بفرض نشاطه وحركته وينتج عن ذلك تكيف اجتماعي خاطئ .
- الجو النفسي السائد في الأسرة :يتأثر الطفل في نموه الاجتماعي بالجو النفسي الأسري ،ويكتسب اتجاهاته النفسية بتقليده لوالديه وذويه.
- المدرسة : فلها آثارها القوية في اتجاهات الأطفال وعاداتهم، وذلك لأن البيئة الاجتماعية المدرسية أكثر اتساعامن بيئة البيت، والمدرسة أكثر خضوعا لتطورات المجتمع الخارجي وتتيح أشكالا مختلفة من النشاط الاجتماعي الذي يساعد الطفل على النضج.(القبالي،2008)

المشكلات الانفعالية

طبيعة المشكلات الانفعالية ومفهومها

تتمثل المشكلات الانفعالية في كل ما ينتاب الفرد من حالات وجدانية كالحـــب والكره والحزن والغضـب والغيرة والقلق، كما تتميز الانفعالات بحدوث استجابة فسيولوجية على درجة كبيرة تتضـح في الارتفــاع المفــاجئ لــضربات القلب، وانقباض عضلات المعدة، وارتفاع ضغط الدم، وكذلكزيادة التوتر، إلا أنه من الصعب صياغة تعريف المشكلة الانفعاليةوذلك بسبب عدم وجود حد فاصـل بـين الـــــسـلوك الانفعالي والسـلوك غير الانفعالي ومن الصــعب التمييز بين انفعال وآخر، فالانفعالات الإنـسانية تختلط ببعضها، بالإضافة لذلك فإن الانفعالات الأساسـية كـالحزن والفرح والحب والغضب ترتبط ببعضـــها بدرجات متفاوتة فتؤدي إلى أنماط انفعاليـــــــة معقدة، وفي بعض الأحيان تختلط الانفعالات السارة مع الانفعالات غير السارة.(العبيدي،2006).

ويمكن تعريف المشكلة الانفعالية بأنها: " حالة وجدانية عنيفة تصاحبها اضطرابات فسيولوجية وتعبيرات حركية مختلفة ، تبدو للفرد بــصورة مفاجئــة ، وتتخذ صورة أزمة عابرة طارئة لا تدوم وقتاً طويلاً. وللانفعال جوانب عديدة أمكن ان تظهـر علـى الفـرد بـشكل او بـأخر ، وتـؤثر فـي ويمكن إيجاز أهم هذه الجوانب في ما يليجانب شعوري ذاتي يدلي به الفرد بواسطة أجابته في التقرير اللفظي الذي يخبرنا به في المواقف التي تواجهه.

- جانـب سلوكي خـارجي: كـل مـا يـصدرعن الفرد مـن تغيرات لفظيةوحركـات جسمية وغيرها مـن الدلائل الأخرى التي يمكن من خلالها الحكم على الانفعال عند الآخرين.
- جانب فسيولوجي داخلي: ويتضمن تغيرات جسمية وعمليات عقلية. :(ريان،2006)

أسباب المشكلات الانفعالية:

تمثل المشكلات الانفعالية جزءاً رئيسيا من البناء النفسي للفرد، وقد أكـدت الدراسات والأبحاث الحديثة أن المنظومـة الوجدانيـة فـي تركيبـة الفرد معقدة ومركبة ومقاومة للتغيير، وهي تحدد معالم شخصية الفرد منـذ وقت مبكر في حياته، وتؤدي الانفعالات في حياة الفرد إلى حالة من القلـق والغـضب وردود أفعال غير متوازنة. وقد تزيد تلك الانفعالات إلى أن تملأ فضاء الفرد النفـسي فتقـل بذلك الفترة التي يشـعر فيها الإنسـان بالطمأنينة. وقد تشـتد الانفعالات لتسـبب حالة من الاكتئاب إذا صاحبتها ضغوط خارجية وأزمات وعوامل تزيـد مـن حـدتها وخطورتها، وتعتبر الانفعالات حالة من عدم التوازن بين الجوانب العضوية والمنبهـات الخارجيـة التي تصيب الفرد بصورة مفاجئة متخذة صـورة أزمـة عابرة لا تدوم طويلاً.(عدايكة وبن تركي، 2019). **ويمكن تلخيص أهمأسـباب المشكلات الانفعالية على النحو التالي:**

- ✓ عندما يتم الصد لدافع أساسي من دوافع الفرد ، بحيث يمنع الدافع من الوصـول إلـى هدفه، كالحيلولة دون وصول الجائع لطعام رآه.
- ✓ عند اسـتثارة دافع في الفرد ، وذلك حين يهان الفرد في كرامته الشـخصـية بصـورة مفاجئة أمام الناس ولا يتمكن الاستجابة المناسبة السريعة لها.
- ✓ عندما يتم إشـباع بعض دوافع الفرد بصـورة فجائية لا يترقبها ، أو تتحقق بعض آمالهفجأة كحال مريض كان لا يتوقع شفاءه عاجلاً فإذا به تزول علته بعد أن يأس(الحشاش، 2008).

أثر المشكلات الانفعالية في التفكير والعمليات العقلية

تعتبر الانفعالات الشديدة العدو اللدود للتفكير المستقر والمنظم ، ذلـك أنهاتركز ذهن المفكر وتجمده في فكرة واحدة جل موضـوع انفعاله ، كما أنهالا تبصـرهلرؤية الكثير، ولا تتيح له التركيز

اللازم للتفكير السليم ومثال ذلك الندم عند اتخاذالقرارات أو ما يصل إليه من نتائج أثناء انفعاله، وقد دلت الدراسات على أن هناك تناسب العكسي بين مرونة التفكير وبين القلق وعدم الاستقرار والأزمة النفسية. (الخولي، 2002).

إن الوجدان والتفكير متداخلان تداخلا وثيقاً ولكي يتمكن الإنسان من اكتساب معلومة أو خبرة من الخبرات لا بد أن تتوافر له الظروف المناسبة البعيدة كل البعد عن التهديد والقلق لكي يزداد تركيزه وقدرته على استدعاء خبراته السابقة ليتمكنمن فهم الموقف والتعامل معه بالمنطق والعقل،فعندما تكون الخبرة مصحوبة بانفعال إيجابي يزداد إتقان المعلومة وحفظها بشكل واضح يسهل استدعاؤها والاستفادة منها؛ وذلك لأن الناقلات العصبية في الدماغ البشري تفرز مواداكيمائية تمنح شعوراً بالراحة، وذلك مع الخبرة التي تمنح هذه الأحاسيس المقبولة، فيدون الدماغ هذه المعلومة، وكأنه يقول لذاته: هذه المعلومة هامة احفظها وتذكرها، وتعتبر تلك المشاعر الإيجابية التي تصاحب الخبرة بمثابة مكافأة للدماغ ، وهي التي تدعو العقل لممارسة أشكال التفكير المختلفة كالابتكار والإنجازلأن المخ في هذه الحالة يكون مستقرا،وفي حال كانت الانفعالات المصاحبة للخبرة سيئة ومؤلمة كالتهديد والقلق والخوف، فإن المادة الكيمائية التي يفرزها الدماغ تجعل الفرد متحفزاً للرد بالمقاومة (رفض دخول المعلومة) وذلك للمحافظة على نفسه، وبالتالي ينخفض الانتباه والتركيز والتعلم .(خليفة، 2003).

المشكلات الاجتماعية

مفهوم المشكلات الاجتماعية

المشكلات الاجتماعية من ناحية المبدأ هي حقائق اجتماعية ذات وجود تصوري إدراكي، فلا نراها ولا نلمسها ولكن نعرفها من آثارها الاجتماعية والذاتية، سواء تأثيرها في مجريات حياة الأفراد أو

في مشاعرهم وأفكارهم، وتعرف بأنها حالة عدم استقرار واضطراب في نمط العلاقات الاجتماعية تهدد وجود إحدى قيم المجتمع وإحدى مؤســـســـاته لجعلها غير ملائمة داخل مجتمعها مما يدفع الأفراد للمطالبة بإعادة استقراء النمط المهدد أو رفع مسببات اضطرابه، وقد عرفت المشكلة الاجتماعية بأنها نظرة عدد كبير من الأفراد للظروف التي تحيطهمويعيشـــونها ويعتبرونها غير مرغوب فيها ويحكموا عليها بأنها مصـدر المشـاكل الاجتماعية، فهي ظواهر تشـكل عائقا أمام سـير الحياة الطبيعية، وتنتج من ظروف تؤثر على الأفراد بشكل سلبي وتعالج بشكل جماعي وليس فردي.

ويتأثر نمو الطفل الاجتماعي بالعديد من الظروف التي تسـهم في تشـكيل السـلوك الاجتماعي لديه، وتعتبر الأسـرة المؤسـسـة الأولى التي تحتضـنه في السـنوات الأولى من حياته، وتشـرف على رعايته، فتقوم على تشـكيل حياته وتطبيعها بطابعها الخاص عن طريق عمليات التنشـئة الاجتماعية، فهي المســؤولة عن تلبية حاجاته الأســاســية ومنها النمو الاجتماعي، ومن خلال تفاعل الطفل مع الأسرة والمحيط تتشكل شخصيته وسلوكه الاجتماعي، أما الخبرات الاجتماعية التي يمر بها، فالأسرة تساعد على اجتياز الفترات الحرجة في حياته (عواد، 2013).

تصنيف المشكلات الاجتماعية:

صـــنف انكلز كما في (العموش والعليمات،2014) المشـــكلات الاجتماعية التي تواجه أي مجتمع إلى ثلاث مجموعات أســاســية، تتعلق كل منها بنمط مختلف من أنماط التكيف مع الحياة الاجتماعية، وتتمثل هذه التصنيفات في ما يلي:

1- المشـكلات الناجمة عن التكيف مع البيئة الخارجية الطبيعية والإنسـانية على السـواء وهي من المشكلات المتكررة التي تواجه المجتمعات.

2- المشكلات التي تتعلق بإشباع الحاجات الإنسانية الفردية لأعضاء المجتمع.

3- المشـكلات التي يفترض على كل مجتمع أنيواجهها ويعمل على حلها، وهي مشـكلات الوحدات الأساسية للتنظيم الاجتماعي.

خصائص المشكلات الاجتماعية:

للمشكلات الاجتماعية عدة خصائص ومميزات، توجزها الباحثة فيما يلي:

- ✓ المشكلة الاجتماعية مدركة ومحسوسة، وكلما زاد إدراك الناس لها زاد وضوحها.
- ✓ المشكلة الاجتماعية لاتتوقف عند حدالرفض الذهني، بل تشكل نوعاً من التحفيز لمواجهتها وإزالة آثارهاالسلبية.
- ✓ المشـكلة الاجتماعية تتسـم بعدم الثبات على نمط واحد من حيث قدرتهاعلى التأثير، ومثال ذلك: منظور جيل الآباء يختلف عن جيل الأبناء من حيث المعايير والقيم، فتلك التي قد يراها الآباء بأنها مشكلة، يراها الأبناءعكس ذلك.
- ✓ المشكلة الاجتماعية نسبية، وذلك لاختلاف المجتمعات والأفراد في تحديد مفهوم المشكلة.
- ✓ المشـكلة الاجتماعية تخضـع في حجمها وتأثيرها للظروف التي يعيشـها المجتمع، فكلما زاد حجم الكثافة السـكانية في مجتمع ما زاد تعقيده البنائي كلما أدى ذلك إلى زيادة تأثير المشـكلات الاجتماعية وتنوعت في أسبابها وزيادة في أشكالها وأنواعها.
- ✓ الحتمية في وجودها: فهي مستمرة ودائمة مع استمرارية الحياة الاجتماعية، ولذلك تظهر في كافة المجتمعات سواء الكبيرة أو الصغيرة، المتقدمة أو المتخلفة.(سرحان،2012)

المشكلات الانفعالية والاجتماعية لطلبة المرحلة الأساسية

فيما يلي عرضـا لأبرز المشـكلات الانفعالية والاجتماعية التي تواجه طلبة المرحلة الأسـاسـية، والناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية:

- **السلوك العدواني:**

يشير العدوان إلى السلوك اللفظي أو الجسدي الصريح الذي يمكن أن يلحق الضرر والإيذاء بالآخرين والكائنات الحية الأخرى من خلال التسبب لهم في الضيق أو الضرر أو الألم أو تخريب بممتلكاتهم أو سمعتهم(Marcus, 2017).

ويمكن القول أن السلوك العدواني من المشكلات الهامة في العصر الحاضر، فلا تكاد تخلو نشـــــرةإخبارية أو خبرا صحفيا أو لعبة الكترونية إلا وتحمل في طياتها بقصد أو بغير قصد بذور العدوان الصـــالحة للزراعة في نفوس الطلبة، ويعرفه باندورابأنه ســلوك هادفلإحداث نتائج تخريبية أو مكروهة وإلى السيطرة من خلال القوة الجسمية أو اللفظية على الآخرين،ويتصف السلوك العدواني لدى الأفراد بتجاهل احتياجات ومشاعر الآخرين، كذلك يتصف بقيام الفرد بالتمسك بآرائه وحقوقه على حســـــاب أراء و حقوق غيره من الأفراد ، بل مع عدم إعطاءهم الحق في أن يفعلوا مثله.(الأشول،2013)

ويرى (بطرس، 2008) أن من سمات للسلوك العدواني في المدرسة: إحداث فوضـــى في الصـــف عن طريق الضـــحك والكلام واللعب وقلة الانتباه، والاعتداء على الطلبة والمعلمين وعدم احترامهم ، والعناد والتحديالإهمال المتعمد لنصـــائح وتعليمات المعلم والأنظمة وقوانين المدرســـة الاعتداء على الزملاء، والتلفظ بالألفاظ البذيئة وإحداث أصوات مزعجة في الصف، كما قسم أسباب السلوك العدواني للطلبة إلى أسباب ذاتية متمثلة في حب السيطرة والتسلط وأسباب اقتصادية تتمثل فيتدني مستوى الدخل الاقتصـادي للأسـرة، بجانب تأثير وسـائل الإعلام الذي يظهر من خلالتقليد السلوك العدواني لدى الآخرين من خلال مشاهدة أفلام العنف والرعب.

وتتفق الباحثة مع (بطرس،2008) في أن لوسائل الإعلام وما تبثــه، وكــذلك في الألعــاب الالكترونية، الأرض الخصبة التي تزرع فيها بذور العدوان في نفسية الطفل ،فتبدو في حـــب التقليد والمحاكاة لما يراه في هذه الوسائل والألعاب.

- **العزلة والانسحاب:**

يشـير مفهوم الانسـحاب إلى مجموعة من السـلوكيات التي ما يكون من شـأنها أن تؤدي بالفرد إلى الهروب من الاتصـــال الاجتماعي أو القيام بتجنبه، وهو تجنب متعمد من قبل الفرد بعدم الرغبة في إقامة علاقات اجتماعية، ويقصـد بالسـلوك الانسـحابي تحرك الطفل بعيداً عن الآخرين، وانعزاله عنهم، وانغلاقه على ذاته.(عبداللطيف،2013)

وترى الباحثة انه يمكن وضـع حلول علاجية لمثل هذه المشكلة من خلال الاهتمـــام بجانبين هما :الجانب الأسـري : والذي يكمن في تفهم رغبات الطفل وحاجاته، والجانب المدرسـي: ويكمن في المعلمين وذلك بتشجيع للطفل بالاندماج في البيئة المدرسية والمشاركة الفعلية في الأنشطة والترحيب به كعضو جديد في هذه الأنشطة.

- **ضعف الثقة بالنفس والشعور بالنقص**

يعد ضـــعف الثقة بالنفس والإحســـاس بالنقص من مشـــكلات مفهوم الذات، وترتبط بكثيرمن المشكلات داخل المدرسـة وخارجها، فهي تعيقالطالب الذي يعد أحد العناصـر الأسـاسـية والمهمة في العملية التعليمية، كما ترتبط هذه المشـــكلة كغيرها من المشـــكلات النفســـية الأخرى بمجموعة من الظواهروالمشكلات والتي يعتبر التأخرالدراسي أهمها، ولا تتوقف عنـــد هـــذا الإخفاق فقط، بل تتعداه لتشـــمل مجالات عديدةكالأســـرة والعمل والحياة، ويفســـر الشـــعور بالنقص وعدم الثقة بالنفس بأنه مجموعـة من المشـــــاعرالمؤلمـة للنفس والمتكونـة على أســـــاس تفكير خـاطئ وغير واقعي. (الجبور،2020).

وترى الباحثة أنه شـــعور يتولد لدى الفرد بأنه أقل من أقرانه، ينتج عنه عدم القدرة على تحقيق الأهداف والغايات.

- **القلق**

يعد القلق من المشكلات الانفعالية الهامة، حيث يمثل القلق جزءا من حياةالطلبة في المدارس، ويعتبر علامة إيجابية إذا ما وجد لأنه يعتبر دافـع نحـو الاجتـهاد والتقدم والعناية والنجاح أما إذا ما ارتفعتنسبته، فأنه سيمثل إشارة سلبية ومشكلة نفســية تحتاج إيلاء العناية والعلاج، ويعرف القلق بأنه حالة توتر شـــامل ومســـتمر نتيجة التنبؤ بتهديد خطر فعلي أو رمزي قد يحدث، ويرافق تلك الحالة خوف غامض وأعراض نفسـية وجسـمية، فهو حالة من الشـعور بعدم الارتياح والاضـطراب المتعلق بحوادث المستقبل، وتتضمن حالة القلق شعورا بالضيق وانشغال الفكر وترقب الشر وعدم الارتيـــاح بسـبب مشـكلة متوقعة أو وشـيكة الوقوع، ويشـير القلق كذلك إلى حالة من توقع الشـر أو الخطر أو الإهمال الزائد وعدم الراحة أو عدم الاستقرار أو عدم سهولة الحياة الداخلية للفرد، ويمثل خوف مـــن مجهول أو من موضوع غامض أو مبهم يجهله الفرد.(الأشول،2013)

- **الاغتراب والانطواء على الذات**

يعد الاغتراب ظاهرة إنســـانية شـــائعة في كثيرمن المجتمعات، بغض النظر عن المســـتوى الاقتصـــادي والاجتماعي، أو التقدم المادي والتكنولوجي، وهي ذات وجهين، أحدهما إيجابي مقبول، لأنه يقود إلى التســـامي بالذات، وإظهار قدراتها، والآخر ســـلبي لأنه يقود إلى مشـــاعر مرضـــية، كالإحساس بالعزلة، والدونية، وضعف الانتماء، والعداء لثقافة المجتمع السائدة، وتتبلور فكرة الاغتراب النفســـي في أنه اضـــطراب في العلاقة الهادفة إلى التوفيق بين مطالب الفرد وحاجاته وإمكانياته من جانب، وبين الواقع من جانب آخر.(Hoffmann,2009)

وتعود أسباب الاغترابلدى طلبة المرحلة الأساسية إلى عديد من العوامل منها: افتقار معنى أو أهداف للحياة وعدم تحقيقهملذواتهم وبالتالي عدم قدرتهم على تقبل ذواتهم، بالإضـــافة للتناقضـــات الموجودة داخل المجتمع مما يجعل الطلاب يفتقدون المثل الأعلى الذي يمكنهم أن يحتذوا به، بالإضافةلافتقاد الطلاب معنى وجودهم لافتقارهم أهداف الحياة التي يعيشونها.(يحيى،2010)

- **تدني مفهوم الذات**

ويشير إلى مجموعة الاعتقادات حول النفس وخصائصها الفردية وسلوكها فيما يتعلق بجوانب الذات الجسدية والاجتماعية والانفعالية وهو الفكرة التي يكونها الإنسان عن نفسه فيما يتضمن من جوانب جســـمية واجتماعية وأخلاقية وانفعالية من خلال علاقته بالآخرين وتفاعله معهم، فمفهوم الذات ينعكس على احترام الفرد لذاته وتقديرها، ومن ثم تحقيقها، كما ينعكس على سلوكه بالسلب أو بالإيجاب، وينعكس كذلك على درجة تمتع الفرد بالصحة النفسية والتوافق النفسي، لذا فإن مفهوم الذات الإيجابي يعتبر من مظاهر الصحة النفسية الجيدة، وهنا يأتي دور الوالدين في تعاملهم مع الطفل خلال عملية التنشئة الاجتماعية، حيث أن لهم دورا بارزا في الفكرة التي يبلورها الطفل عن نفسه.

أما المفهوم السلبي للذات، فيتمثل بمظاهر الانحرافات السلوكية والأنماط المتناقضة مع أساليب الحياة العادية للأفراد، حيث يميل الأفراد الذين يرون أنهم غير مرغوبين وأنهم لا قيمة لهم لأن يسلكوا وفق هذه الصورة التي يرون أنفسهم عليها، فيتكون لديهم مفهوم منحرف عن أنفسهم، وبالتالي يدفعهم إلى السلوك بأساليب منحرفة.(الجبور،2020)

- **الانحراف والجناح**

يتمثل الانحراف في مظاهر السلوك غير المتوافق مع السلوك الاجتماعي السوي والتي تمهد بعد ذلك إلى انزلاقه نحو الإجرام، ويعرف بأنه انتهاك لقواعد ومعايير المجتمع، ومن الضـــروري

الإشـــارة إلى أن هناك تداخلا بين مفهومي الانحراف والجناح، فقد اتفقت أغلب الدراســـات على أن مفهوم الانحراف أشمل من مفهوم الجناح، فالجناح هو السلوك الذي يقع تحت طائلة القانون، لأن فيه تعدي على القانون والنظام العام، أما الانحراف فهو الخروج عن العملية المعيارية أي مخالفة المعايير التي حددها المجتمع للحفاظ على استقراره، كالهرب من المدرسة واعتياد التدخين في سن مبكرة إلى غير ذلك من الأنماط السلوكية التي لا تقع تحت طائلة القانون، لكنها تهيئ الطفل للجناح فيما بعد، وبذلك فهي تدخل في إطار الســـلوكيات المنحرفة، بهذا يمكن القول أن كل من الجناح والانحراف يشيران لعدم وجود توافق اجتماعي، واستنادا لذلك يمكن إجمال أهم مظاهر الانحراف لدى الطلبة في الحالات التالية:

- **السرقة:** وتعرف بأنها استحواذ الطالب على ممتلكات غيره، لإشباع حاجة من الحاجات التي لا يتمكن من إشباعها داخل الأسرة، أو الاضطرار إلى مجاراة أصدقاء السوء، ويمكن تلخيص أهم أسبابها لدى الطلاب: للتعويض عن ما ينقصهم بسبب الفقر وعدم توفر المال لشـــراء ما يحتاجونه، ولحب تقليد الآخرين ممن لهم تأثير في حياة الطالب، بالإضـــافة لاستحسان مثل هذا السلوك من قبل الأهل.
- **الكذب المرضـــي:** وهدفه تغطية الأخطاء أو المخالفات، وينشـأ بسـبب تعود الطالب الكذب واختلاق الحيل والمبررات باستمرار من أجل تحقيق مصلحة ما.
- **الفشل الدراسي والهروب من المدرسة:** ويعود ذلك لعدة أسباب منها:
  - عدم مواكبة المنهاج الدراسي لقدرات الطلبة.
  - غياب الأنشطة المدرسية الترويحية التي تساعد في التفريغ الانفعالي للطلبة.
  - البلادة وعدم وجود دافع للتحصيل، وشعور الطالب بالنقص بين أقرانه.

- طموح وضـــغوط أولياء الأمور لإلحاق أبناءهم بنوع من التعليم لا يتناســـب وقدراتهم. (سليماني،2021)

المشكلات الانفعالية والاجتماعية وأثرها على العملية التعليمية :

تعتبر مرحلة الطفولة أهم مرحلة في حياة الفرد لما لها من دور أساسي في تكوين شخصيته من الصـــغر، حيث أن الطفل ينمو في مختلف النواحي ســواء الجســمية أو النفســية، أو الانفعالية والمعرفية، ويعيش في وسط تتداخل فيه ظروف الحياة الاسرية كما يتخللها ظروف ومشكلات الحياة المدرسية ، وبذلك فإن الطفل لا يخلو من مشكلة أو أخرى مما يؤثر على صحتهالنفسية، ومن هذه المشكلات التي يواجهها الطلبة في المدارس المشكلات السلوكية والانفعالية التي لا تقف عند سن أو جنس محدد أو مجتمع معين، بل تشـــمل كافة الأعمار وعند الجنســـين وفي كافة المجتمعات مهما اختلفت ثقافتها وعاداتها، وهذه المشـــكلات متعددة الأســـباب والأعراض وأنواعها كثيرة فبالنســـبة للمشكلات الشائعة التي تلحقبالطفل وخاصة في الوسط المدرسي نجد السلوكية منها مثلا العزلة والعدوانية، والمشـــكلات الانفعالية كالخجل والقلق، وفي كل الأحوال مهما كانت درجة التعقيد لهذه المشكلات فإنها تمثل خلل يصيب الصحة النفسية للطلبة.(عمر،2005)

حيث يواجه الطلبة في المرحلة الأساسية هذه المشكلات السلوكية والانفعالية ما يجعلها تؤثر على تحصـيلهم الدراســي وتعيق تفاعلهم، خاصــة مع أقرانهم العاديين، وقد تكون ســبب في ظهور صـــعوبات التعلم الأكاديمية أو تظهر كعرض لهذه الصـــعوبات عند الطلبة في المرحلة الأســاســية، فالطلبة قد يواجهون صعوبات التعلم الأكاديمية كصعوبة القراءة والكتابة والحساب، ويرى العديد من الباحثين والمربين أنه لا يكفي التعامل مع الصـــعوبات الأكاديمية بمعزل عن الآثار الانفعالية والاجتماعية المترتبة على هذه الصعوبات، حيث تؤثر الصعوبات الانفعالية والاجتماعية على مجمل

حياة الطالب، فبينما تؤثر الصـــعوبات الأكاديمية على مركز الفرد في المجالات الأكاديمية, فإن الصعوبات الانفعالية والاجتماعية ذات تأثيرات مختلفة ومتعددة على جوانب الشخصية كافة. (الزيات , 2002).

يسـير نمو واكتسـاب مهارات الإدراك الاجتماعي جنباً إلى جنب مع نمو و اكتسـاب المهارات الأكاديمية ، كالقراءة واللغة والحساب،فيكتسب الطالب خلال مراحل النمو مهارات التقدير والحكم عن طريق مقارنة النتائج الفعلية المترتبة على السلوك الاجتماعي أو على الفعل بالنتائج المتوقعة، اعتمادا على التغذية الراجعة وتعديل الأنماط الســـلوكية بما يتماشـــى مع ردود هذه الأفعال، والأفراد الذين يعانون من مشـكلات و صـعوبات الإدراك الاجتماعي غالبا يكون لديهم صـعوبات في التعامل مع ردود هذه الأفعال . و يكونوا غير قادرين على فهم الدلالات والمواقف الاجتماعية ومدى ارتباطها بالموقف، بالإضـــافةلأنهم يكونواعاجزين عنالتكيف مع مواقفهم وســـلوكياتهم بما يتوافق مع نتائج مقارنات النتائج الفعلية المترتبة على السلوك بالنتائج المتوقعة.(Shao,R,2016)

وترى الباحثة أن الأداء المعرفي والتحصـــي الأكاديمي هو المحدد لمكانة الطالب في الأســرة, والمدرســـة, وبين جماعة الأقران , وبناء على ذلك تتحدد كافة العلاقات الاجتماعية, وهذه التفاعلات تتباين تأثيراتها وفقا لتباين المســـتوى الأكاديمي للطالب, فتدعم تقدير الطالب لذاته ويشـــعر بالفخر والاعتزاز إذا كان متفوقا, ويشـعر بالدونية, وتجنب مواجهة الآخرين, في حال مسـتواه الأكاديمي كان منخفضا.

ثانياً: الدارسات السابقة

تناولت الباحثة مجموعة من الدراسات العربية والاجنبية التي توفرت لديها، وعنيت بدراسة الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الاساسية العليا في مديرية التربية والتعليم–يطا والمتغيرات ذات الصلة بموضوع الدراسة، وفيما يلي عرض لبعض الدراسات السابقة وقد تم ترتيبها زمنياً من الأحدث الى الأقدم وعلى النحو الآتي:

الدراسات العربية.

هدفت دراسة سليماني (2021) لمعرفة تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية في ظل جائحة كورونا لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، وأجريت على عينة حجمها 150 طالبا وطالبة اختيرت بطريقة العينة القصـــدية من طلبة الســـنة الأولى والثانية والثالثة والمرحلة الثانوية، وقامت الباحثةبتصـــميم اســـتبيان تداعيات الألعاب الالكترونية على الصـــحة النفســـية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، وقد اعتمدتالمنهج الوصـفي التحليلي، باسـتخدام نظام المجموعة الإحصـائية spssوكان من أهم النتائج التي توصـلت إليها وجود فروق إحصـائية في تداعيات الألعاب الالكترونية على الصـحة النفسية تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور، ولا توجد فروق إحصائية في تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية تبعا لمتغير المستوى التعليمي.

كما قام سـيد أحمد (2020) بدراسـة بعنوان" العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات– دراســـة تنبؤية"،وهدفت الدراسـة الى الكشـف عن العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الالعاب الالكترونية وبلغت عينة الدراســـة (215) طالبة من الطالبات الجامعيات، وتم اســـتخدام مقياس المخططات المبكرة غير المتكيفة لجيفري يونغ وكذلك مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية من

تصـــميم الباحثة، وأوضـــحت النتائج وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصـــائيا بين الجانب النفســـي والاجتماعي لإدمان الألعاب الإلكترونية والمخططات المعرفية اللاتكيفية، كما وأظهرت النتائج أن الطالبات غير المدمنات للألعاب الالكترونية حصـلن على متوسـطات حسـابية أدنى مقارنة بمدمنات ممارسة الألعاب الالكترونية.

أما دراسـة مشـري (2017) فهدفت إلى الكشـف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف المحمولة على التحصـيل الدراسـي للتلميذ الجزائري ، وتم إجراء الدراسـة على عينة من أولياء الأمور عددها (100) مفردة من الأولياء الذكور والإناث كعينة قصـــدية بمدينة أم البواقي واعتمدت المنهج المسحي، وتم استخدام الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها: أن أغلب التلاميذ يسـتخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف المحمولة من منظور عينة من الأولياء، وأن اغلب التلاميذ يســتخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التســلية والترفيه وأن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

أما يونس (2017) قام بدراســة تحت عنوان " مســتوى ممارســة الألعابالإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع" فقد هدفت التعرف إلى مســتوى ممارســة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، وتكونت عينة الدراســة من (204) طالباً وطالبة من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في فلسـطين ولتحقيق أهداف الدراســة تم تصــميم مقياس الألعاب الالكترونية ، ومقياس العزلة الاجتماعية، وقد أظهرت نتائج الدراسـة أن مسـتوى ممارسـة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسـطاً، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصـائية في مستوى ممارسـة الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس، لصـالح الذكور ولمتغير التحصيل لصالح مستوى التحصيل الدراسي أقل من(80)، ولمتغير المرحلة الدراسية لصالح

المرحلة الثانوية، كما وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصـــائية في مســـتوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغيري الجنس والمرحلة الدراسية، ووجود فروق ذات دلالة إحصـائية في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغير التحصـيل الدراسـي، لصـالح مسـتوى التحويل أقل من (61)، وقد خرجت الباحثة بمجموعة توصيات، منها إجراء دراسة تبحث في العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية على بيئات أخرى في المجتمع الفلســطيني، وعل شــرائح مختلفة من الطلبة.

وجاءت دراســة النمر (2017) بعنوان أثر اســتخدام اســتراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصـيل طلبة الصـف الخامس الأسـاسـي وخفض القلق الرياضـي لديهم" وذلك لمعرفة أثر اسـتخدام اسـتراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على مسـتوى تحصـيل طلبة الصـف الخامس الأسـاسـي وخفض القلق لديهم في الأردن، ولتحقيق أهداف الدراسـة اعتمدت الدراسـة المنهج شـبه التجريبي، حيث تم اختيار عينة قوامها(55) طالبة من طالبات الصـف الخامس، وتم تقسـيمهن إلى مجموعتين، تجريبية (26) طالبة درسن باستخدام الاستراتيجية، ومجموعة ضابطة مكونة من (29) طالبة درسـن باسـتخدام الطريقة العادية، ولقياس أثر الألعاب الإلكترونية تم تطبيق أداتي الدراسـة المكونة من اختبار تحصـيلي ومقياس لقلق الرياضـيات، وذلك بعد التحقق من صـدق أداتي الدراسة وثباتهما، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة في اختبار التحصيل لصـالح المجموعة التجريبية، كما وأظهرت فروقا ذات دلالة إحصـائية بين متوسط علامات الطالبات على مقياس قلق الرياضيات تدل على أن قلق الرياضيات لدى طالبات المجموعة التجريبية انخفض عنه لدى طالبات المجموعة الضـــابطة، وكان من أهم التوصـــيات التي خرجت بها الدراســـة دعوة المعلمين والآباء والأمهات ممن يجد لدى طفله ضـعفا في إحدى موضـوعات الرياضـيات،أن يسـتخدم لعبةإلكترونية تعليمية تحسن من مستواه الدراسـي وتسـاعدعلى ربط المفاهيم الرياضـية وتعلم العمليات

بشـــكل ممتع وكذلك تشـــجيع المعلمين على توظيف الألعاب الإلكترونية في تدريس الرياضـــيات، والاستفادة من المواقع الإلكترونية التي تحتوي ألعابا مناسبة للموضوعات التي يدرسونها.

في حين قام حسن، (2017))بإجراء دراسة بعنوان " تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال" دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية الســـعودية بهدف معرفة أثر ممارســـة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة، وتكونت عينة الدراسة من (322) طالبا وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية بست مدارس في محافظات الرياض، المدينة المنورة، الخرج، وتم تطبيق أدوات الدراسة التي تمثلت في استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية، ومقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي على أفراد العينة، وقد توصـــلت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي ، بينما وجدت فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون، كما أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزى لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصـائياً تعزى لمتغير الجنس بين متوسـطات درجات أفراد العينة الذين يمارسـون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي لصـــالح الإناث كما وأظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة احصـــائياً تعزى لمتغير المدينة بين متوسـطات درجات أفراد العينة الذين يمارسـون الألعاب الالكترونية على كلا من مقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي، وخرجت الدراســة بمجموعة من التوصــيات والمقترحات كان من بينها الاشراف على ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية وشرح عيوبها ومميزاتها للطفل، وارشاد الطفل

لاختيار المناســـب للمرحلة العمرية، وكذلك تطوير وتنويع محتوى الألعاب الإلكترونية لدعم النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي.

أما قنديل (2015) فكانت دراسته بعنوان "مشكلات التكيف عند تلاميذ المدرسة الابتدائية" فقد أعدت الباحثة قائمة للمشـكلات النفسـية بمسـاعدة عدد من المعلمين والمعلمات ضـمت قرابة (31) مشـــكلة، وقد جمعت البيانات عن عينة تتكون من (660) طالبة من المدارس الابتدائية للبنات، وقامت كل معلمة صف، بكتابة أسماء الطالبات في الصف ووضع علامة أمام كل مشكلة تلاحظها على الطالبة وقد تبين أن أكثر المشكلات انتشارا بحسب رأي المعلمات هي: كثرة الحركة والكلام، ثم شـدة الخجل، ثم عدم تأدية الواجبات المدرسـية، وخرجت الدراسـة بعدة توصـيات كان أهمها التركيز على الأنشطة التي من شأنها كسر حاجز الخجل والانطواء لدى الفتيات، بالإضافة لضرورة وأهمية برامج الهادفة للتفريغ النفسي لطلبة المدارس.

أما الشـــحروري والريماوي (2012) فجاءت دراســـتهم "أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشـــكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوســـطة في الأردن" فجاءت دراستهم بهدف قياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسـطة في الأردن، ولتحقيق هدف الدراسـة تم اختيار عينة الدراسـة من طلبة الصـف الخامس الابتدائي من الجنسـين ومن مدارس المنهل ومدرسـة الريادة العلمية حيث بلغ عدد أفراد عينة الدراسة (72) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها(36) طالبًا وطالبة، وتم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة، مارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورًا وإناثًا هذه الألعاب بواقع حصـة واحدة أسـبوعيًا على مدى فصـل

دراسي، وبعد الانتهاء من جمع البيانات تم احتساب متوسطات الأداء القبلي والبعدي والانحرافات المعيارية لأفراد المجموعتين التجريبية بنوعيها والمجموعة الضابطة، واستخدم تحليل التباين المتعدد المتغيرات للتأكد من دلالة الفروق الظاهرة بين متوسطات الأداء البعدي المعدل على العمليات الثلاث:التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار، ثم متوسطي الأداء البعدي المعدل لذكور وإناث المجموعة التجريبية بفرعيها والمجموعة الضابطة، وأظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

أما دراسة الاحمدي (2010) فهدفت إلى التعرف على المشكلات الاجتماعية والانفعالية الشائعة لدى الطلاب في المملكة العربية السعودية, كما هدفت إلى التعرف على أثر متغيري الجنس والعمر الزمني على درجة وجود هذه المشكلات وأبعادها , وقد أجرى الباحث دراسته على (149) من الطلاب والطالبات الذين ينتمون إلى ثلاث مناطق تعليمية في المنطقة الغربية بالمملكة, هي: المدينة المنورة, وجدة, والطائف, واستخدم الباحث مقياس المشكلات من إعداد الباحث, وأظهرت النتائج أن أكثر المشكلات شيوعا لدى الطلاب الموهوبين (الذكور والإناث), قد تمحورت عموما حول بعدين، الأول مشكلات النشاطات والهوايات, والمشكلات الانفعالية ثانيا, كما أظهرت النتائج أن لمتغير الجنس تأثير دال إحصائيا على مشكلات الطلاب والطالبات وأبعادهاباستثناء بعد المشكلات الأسرية لصالح الطالبات, وأن لمتغير العمر الزمني أيضا تأثير دال على تلك المشكلات لصالح الطلاب الأكبر عمرا.

الدراسات الأجنبية.

قام كليمان (Clement, 2021) بدراسة بهدف التعرف على تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية المتمثلة في لعبة فريفاير ولعبة ببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا، ومعرفة المشكلات النفسية والاجتماعية والصحية التي تسببهاهذه اللعبة، وأسفرت النتائج عن وجود تأثيرات سلبية لهذه الألعاب على الأطفال، بحيث تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني لدى الأطفال وترسخ العنف في عقولهم، كما أنها ألعاب تحتوي على أفكار مضللة، ومعتقدات فاسدة تنافي الجانب الأخلاقي للطفل الغربي، بالإضافة إلى هدر الوقت والإدمان والإفراط في اللعب وهذا ما يؤثر في نفسية الطفل وأعصابه، كذلك وجود مخاطر تربوية واجتماعية.

أما دراسة فروليش (Frolich, 2020) التي أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية فقد هدفت التعرف على مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المدارس الثانوية . وتكونت عينة الدراسة من (360) طالباً وطالبة، وتم استخدام مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية .أشارت النتائج إلى وجود مستوى مرتفع من الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وأن هذا المستوى من الإدمان على الألعاب الإلكترونية كان لدى الذكور أعلى من الإناث كما وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطيه سالبة دالة إحصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتحويل الأكاديمي لدى الطلبة.

وقام اختار ومادهوليكا (Akhtar&Madhulika, 2014) بدراسة في الهند هدفت التعرف إلى مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية، وتكونت عينة الدراسة من 363طالباً وطالبة. ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام مقياس مستوى ممارسةالألعاب الإلكترونية من إعداد الباحث، هذا وقد أشارت النتائج إلى أن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية العليا جاء متوسطاً، وبينت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية تعزى لمتغيري الجنس والمسار الأكاديمي.

كما هدفت دراسة (Blechman,2013) إلى معرفة المشكلات السلوكية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية والاكاديمية في مرحلة الطفولة من الصف الثاني إلى الصف السادس الأساسي، وقد أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية، وطبقت في هذه الدراسة مقاييس عديدة لقياس الإنجاز الأكاديمي والكفاءة الاجتماعية والسعادة والطموح المهني على (600) طالبا. وقد نسب المعلمون المشكلات السلوكية للمجموعات ذات المهارة الاجتماعية أكثر مما نسبوه للمجموعات ذات المهارات الاكاديمية التي حققت لنفسها معدلات مرتفعة من الكفاءة المعرفية، وكان معدلها متوسطا بالنسبة لمعايير المشكلات النفسية والسلوكية المتعلقة بالشخصية، وخرجت الدراسة بعدة توصيات أبرزها التركيز على جوانب القوة لدى الطلبة وتنمية المهارات التي يتقنها الطلبة.

وأجرى كينج (king,2011) دراسة هدفت إلى قياس مدى فعالية لعبة إلكترونية على التحصيل في الرياضيات حيث تكونت عينة الدراسة من (128) طالبا من مدرسة حكومية في الولايات المتحدة الأمريكية، تم توزيع أفراد العينة على ثلاث مجموعات من طلبة الصف السابع الأساسي حيث تكونت المجموعة الأولى من (30) طالبا قدمت لهم لعبة إلكترونية كتعليم علاجي، أما المجموعة الثانية وتتكون من (32) طالبا، قدم لهم تعليم علاجي دون لعبة، والمجموعة الثالثة (66) طالبا لم يقدم لهم تعليما علاجيا ولا لعبة إلكترونية، استغرقت الدراسة (18) أسبوعا بواقع (60) دقيقة مرتين في كل أسبوع، حيث أظهرت النتائج تفوق المجموعة الأولى (التجريبية الأولى) التي تلقت تعليم علاجي بواسطة لعبة إلكترونية على الثانية (التجريبية الثانية) التي تلقت تعليم علاجي دون لعبة إلكترونية والتي تفوقت كذلك على المجموعة الثالثة (الضابطة) التي لم تتلق أي برنامج علاجي.

كما أظهرت نتائج دراسة قامت بها مجلة Weiss الدنماركية (2010)، أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، ويرجع ذلك إلى أن

الطفل الذى يعتاد النمط السـريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صـعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السـرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسـي سـواء في داخل المنزل أو خارجه مما دعا المنظمة السـويدية لحقوق الانسـان إلى المناداة بالبعد عن بعض الالعاب مثل World of Warcraft، حيث أشـارت أن هذه اللعبة تشـبه مخدر الكوكايين بالنسـبة لعشـاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يسـتطيعون الامتناع عن لعبها بشـكل مرضـي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار طفل (في الخامسـة من عمره) بعد أن قام بلعب World of Warcraft ليوم كامل مما أدى لانهياره في النهاية.

بينما قامت ويلكنسـن (2009) Wilkinson بدراسـة اسـتهدفت عمل متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال حيث طبقت على (500) طفل من الأطفال في المرحلة العمرية (6– 12) وأسـفرت النتائج عن أنه بالرغم من أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً 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 أي مسـوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب مما ساهم بشكل أوبأخر في تدنى مستوى القيم لدى الاطفال.

وأجرى كارنيجي وأندرسون (Carnagey and Anderson,2005) دراسة هدفت إلى معرفة تأثير المكافآت والعقاب في الألعاب الإلكترونية على المشـاعر والأفكار والسـلوك المرتبطة في العدوان، ولتحقيق أهداف الدراسـة تم اختبار ثلاث تجارب من أجل التعرف على تأثير الأفعال العدوانية في الألعاب الإلكترونية حيث قام المشاركون بالاشتراك في واحده من ثلاث إصدارات لنفس اللعبة الإلكترونية ، حيث يظهر الإصـدار الأول أن جيع الأفعال العدوانية تعزز، والإصـدار الثاني

فجميع الألعاب العدوانية يتم معاقبتها، أما الاصـــدار الثالث وهو يشـكل ظروف لا توجد فيه عدوان، وبعد الانتهاء من تقديم الظروف التجريبية الثلاث تم قياس الانفعالات والأفكار والســـلوكات العدوانية لدى الأفراد الذين يشاهدون العدوان المعزز، وتشير النتائج بأن السلوك العدواني يعزز من حالة وجود مكافأة للسلوك العدواني ويسهم في زيادته.

تعقيب على الدراسات السابقة:

تشابهت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في اختيارها موضوع الألعاب الإلكترونية والمشـكلات الانفعالية والاجتماعية مثل دراســة (سـيد أحمد،2020) ودراســة (يونس،2017) ، كما تشابهت مع دراسات أخرى في اختيار عينة الدراسة مثل دراسة (سليماني،2021) ودراسة (ويلكنسن Wilkinson2009,)، في حيت اختلفت الدراســة الحالية مع بعض الدراســات الســابقة في اختيارها لمنهج الدراسة، مثل دراسة (النمر2017) التي استخدمت المنهج شبه التجريبي.

وقد استفادت الباحثة من خلال عرض الدراسات السابقة في بناء فكرة الدراسة الحالية، وكذلك اختيار العينة وتحديدها، وكذلك اختيار الأســاليب الاحصــائية المناســبة، بالإضــافة لاختيار المنهج والأداة المناسبة للدراسة الحالية.

وتتميز الدراســة الحالية عن الدراســات الســابقة بتناولها موضــوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في المدارس الحكومية في مدينة يطا، وهو مالم تتناوله أي من الدراسات السابقة التي تم إجراؤها في هذا المجال.

الفصل الثالث

الطريقة والاجراءات

الفصل الثالث

الطريقة والاجراءات

يتضمن هذا الفصل وصفاً مفصلاً لمنهجية الدراسة وإجراءاتها التي اتبعتها الباحثة في تنفيذ الدراسة من حيث منهج الدراسة، ومجتمعها، وعينة الدراسة، والادوات المستخدمة، وإجراءات التحقق من صدق أداة الدراسة، والمعالجات الاحصائية في التوصل إلى النتائج، وعلى النحو الآتي:

منهجية الدراسة:

لتحقيق أغراض الدراسة الحالية والاجابة عن أسئلتها، استخدم المنهج الوصفي الارتباطي، وذلك للتعرف على ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية تربية يطا.

مصادر جمع البيانات:

استخدمت الباحثة مصدرين أساسيين للمعلومات:

1. **المصادر الثانوية:** تم الرجوع إلى مصادر البيانات الثانوية لمعالجة الإطار النظري والتي تتمثل في الكتب والمراجع العربية والأجنبية ذات العلاقة، والدوريات, والمقالات، والتقارير، والأبحاث والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدراسة، والبحث، والمطالعة في المواقع الإلكترونية، وذلك من أجل وضع الدراسة في متناول القارئ ومساعدته على فهمها بصورة أكثر وضوحاً وإشراقاً.
2. **المصادر الأولية:** لمعالجة الجانب التحليلي لموضوع الدراسة، حيث تم جمع البيانات الأولية من خلال الاستبانة كأداة رئيسية للحصول على البيانات غير المعالجة، حيث تم تصميمها خصيصاً لهذا الغرض، كما أنه سيتم تفريغ البيانات غير المعالجة باستخدام برنامج التحليل الإحصائي.(Statistical Package For Social Sciences, SPSS) وذلك من أجل إجراء

المعالجة الإحصائية للبيانات والوقوف على النتائج، من أجل الوصول إلى التوصيات والمقترحات والتي من الممكن أن تساعد صناع القرار وترشدهم نحو اتخاذ قراراتهم وفقاً للنتائج وفقاً للأسس والمناهج العلمية المستخدمة في معالجة مثل هذه الظواهر.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة المرحلة الأساسية العليا في المدارس التابعة لمديرية تربية وتعليم مدينة يطا من الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2021-2022م والبالغ عددهم (13374) طالباً وطالبة، حسب احصائية وزارة التربية والتعليم للعام 2022/2021م، والجدول رقم (1) يبين توزيع أفراد مجتمع الدراسة.

جدول(1): توزيع طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا وفقاً للجنس والصف

الجنس / الصف	ذكور		إناث		المجموع	
	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%
الخامس	1394	%21.64	1260	%18.18	2654	%19.84
السادس	1376	%21.36	1236	%17.83	2612	%19.53
السابع	1176	%18.26	1281	%18.48	2457	%18.37
الثامن	1066	%16.55	1132	%16.33	2198	%16.43
التاسع	819	%12.71	1108	%15.98	1927	%14.41
العاشر أكاديمي	612	%9.48	915	%13.19	1526	%11.41
المجموع	**6442**	**%48.17**	**6932**	**%51.83**	**13374**	**%100.00**

توضح المعطيات الواردة في الجدول (1) أن عدد أفراد مجتمع الدراسة بلغ (13374)، بواقع (6442) من الطلبة الذكور والذين يدرسون في مدارس المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية

تربية يطا وبنسبة بلغت (48.17%)، كما بلغ عدد أفراد مجتمع الدراسة من الإناث (6932) بنسبة بلغت (51.83%).

عينة الدراسة وخصائصها:

استخدمت الباحثة الطريقة الغير احتمالية لأخذ عينة عشوائية بسيطة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعلم يطا، حيث استخدمت الباحثة معادلة ستيفن ثامسون لتحديد حجم العينة عند نسبة خطأ (0.05)، فقد بلغ عدد أفراد عينة الدراسة وفقاً لمعادلة ستيفن ثامسون (634) طالباً وطالبة يدرسون في صفوف المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا من الفصل الدراسي الأول للعام 2022/2021، بنسبة استرداد بلغت (100%)، تم اسقاط (27) استبانة غير صالحة للتحليل الاحصائي، وبذلك يكون عدد أفراد عينة الدراسة التي أجري عليها التحليل الاحصائي (607) طالباً وطالبة، وذلك كما هو موضح في الجدول رقم (2) خصائص العينة الديموغرافية:

جدول (2): خصائص عينة الدراسة وفقا للمتغيرات الديمغرافية

البيانات		الجنس				المجموع		القيم الناقصة
		الذكور		الاناث				
المتغير	الفئة / المستوى	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
الصف الدراسي	الخامس – السادس	85	%14.3	93	%15.7	178	%30.0	14
	السابع – الثامن	102	%17.2	110	%18.5	212	%35.8	
	التاسع – العاشر	96	%16.2	107	%18.0	203	%34.2	
المستوى الاقتصادي	متدني	56	%9.9	71	%12.5	127	%22.4	41
	متوسط	143	%25.3	173	%30.6	316	%55.8	

مستوى الدخل	مرتفع	71	%12.5	52	%9.2	123	%21.7	
المؤهل العلمي للأب	دبلوم فأقل	162	%30.3	189	%35.4	351	%65.7	73
	بكالوريوس	83	%15.5	51	%9.6	134	%25.1	
	ماجستير فأعلى	22	%4.1	27	%5.1	49	%9.2	
المؤهل العلمي الأم	دبلوم فأقل	142	%26.9	178	%33.8	320	%60.7	80
	بكالوريوس	88	%16.7	67	%12.7	155	%29.4	
	ماجستير فأعلى	29	%5.5	23	%4.4	52	9.9	
عدد ساعات اللعب اسبوعيا	دون 10 ساعات	172	%29.5	256	%43.9	428	%73.4	24
	10 – 20 ساعة	65	%11.1	30	%5.1	95	%16.3	
	أكثر من 20 ساعة	38	%6.5	22	%3.8	60	%10.3	

* القيم الناقصة عند متغير الجنس = 3

ملاحظة: القيم الناقصة هي قيم التي تعبر عن عدد الافراد الذين لم يجيبوا عن أي فئة من فئات المتغير نفسه.

تشير المعطيات الواردة في الجدول (2) إلى أن نسبة الطلبة الذكور وفقاً لمتغير الصف الدراسي من الصف الخامس إلى السادس والذين شاركوا في هذه الدراسة بلغت (14.3%) وبلغت نسبة الإناث (15.7)، وبذلك تكون نسبة الطلبة والطالبات المشاركون في الدراسة من الصف الخامس إلى السادس بلغت (30%)، وجاءت نسبة الطلبة الذكور من الصفوف السابع إلى الثامن (17.2%)، والطالبات بلغت نسبتهن (18.5%)، وبذلك نسبة الطلبة والطالبات من الصف السابع إلى الثامن بلغت (35.8%)، وبلغت نسبة الطلبة الذكور من الصف التاسع إلى العاشر (9.9%)، مقابل (12.5%) من الطالبات، وذلك تكون نسبة الطلبة والطالبات من الصف التاسع إلى العاشر والذين شاركوا في هذه الدراسة بلغت

(34.2%)، ووفقاً لمتغير المستوى الاقتصادي، فقد بلغت المستوى الاقتصادي المتدني عند الذكور (9.9%) وعند الإناث (12.5%)، بنسبة إجمالية (22.4%)، وعند المستوى الاقتصادي المتوسط، فقد جاءت نسبة الذكور (25.3%)، والإناث (30.6%)، بنسبة إجمالية بلغت (55.8%)، كما بلغت نسبة الذكور والذين كان المستوى الاقتصادي لديهم مرتفع (12.5%)، وعند الإناث (9.2%)، بإجمالي بلغ (21.7%)، وعند متغير المؤهل العلمي للأب، فقد بلغت نسبة الطلبة الذكور والذين أشاروا إلى أن المؤهل العلمي لآبائهم دبلوم فأقل (30.3%)، مقابل (35.4%)، عند الإناث، بنسبة إجمالية بلغت (65.7%)، أما الآباء والذين كان مؤهلهم العلمي بكالوريوس، فقد أفاد الذكور بأن نسبتهم بلغت (15.5%)، وعند الإناث (9.6%)، بنسبة إجمالية بلغت (25.1%)، أما الآباء الذين مؤهلهم العلمي ماجستير فأعلى فقد أفاد الطلبة الذكور بأن نسبتهم (4.1%)، مقابل (5.1%) عند الطالبات، وبذلك تكون نسبتهم الاجمالية بلغت (9.2%)، وعند متغير المؤهل العلمي للأم فقد بلغت نسبة الطلبة الذكور والذين أشاروا إلى أن المؤهل العلمي لأمهاتهم دبلوم فأقل (26.9%)، مقابل (33.8%)، عند الإناث، بنسبة إجمالية بلغت (60.7%)، أما الأمهات واللواتي كان مؤهلهن العلمي بكالوريوس، فقد أفاد الطلبة الذكور بأن نسبتهن بلغت (16.7%)، وعند الإناث (12.7%)، بنسبة إجمالية بلغت (29.4%)، أما الامهات واللواتي مؤهلهن العلمي ماجستير فأعلى فقد أفاد الطلبة الذكور بأن نسبتهم (5.5%)، مقابل (4.4%) عند الطالبات، وبذلك تكون نسبتهم الاجمالية بلغت (9.9%)، وكان توزيع أفراد عينة الدراسة وفقاً لمتغير عدد ساعات اللعب اسبوعياً، فقد وجد أن ما نسبته (29.5%) من الطلبة الذكور يلعبون دون 10 ساعات، مقابل (43.9%) من الطالبات، وبذلك تكون نسبة الطلبة والطالبات والذين يلعبون دون 10 ساعات بلغت (73.4%)، وبلغت نسبة الطلبة الذين يلعبون من 10 الى 20 ساعة بلغت (11.1%)، مقابل (5.1%) للطالبات، بنسبة إجمالية بلغت (16.3%)، جاءت نسبة الطلبة والذين

يلعبون لأكثر من 20 ساعة اسبوعياً (6.5%)، مقابل (3.8%)، للطالبات، بنسبة إجمالية بلغت (10.3%).

أداتا الدراسة:

لتحقيق هدف الدراسة والاجابة عن اسئلتها، استخدمت الباحثة اداة لقياس متغيرات الدراسة، وهي ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية تربية وتعليميطا، وفيما يلي وصف لها:

تم تطوير الأداة بعد الرجوع إلى الأدب التربوي والدراسات السابقة واهمها دراسة أميرة مشري (2017) ودراسة يوسف كرام(2017) ودراسة منال سليماني(2021) استطاعت الباحثة أن تبني مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية تربية وتعليميطا، وعرضها على مجموعة من المحكمين كما هو وارد في الملحق (1) في نهاية الدراسة، وتكونت الأداء من قسمين هي:

القسم الأول: تضمن القسم الأول من أداة الدراسة على البيانات الأولية عن عينة الدراسة، والتي تمثلت بمجموعة من المؤشرات الخاصة بالمبحوثين (الجنس، الصف الدراسي، مستوى الدخل، المؤهل العلمي للأب، المؤهل العلمي للأم، عدد ساعات اللعب أسبوعياً) لتحديد صفات الأفراد المشاركين في هذه الدراسة.

القسم الثاني: تكون القسم الثاني من مجالات الدراسة، وقد تم تجزئتها إلى أجزاء رئيسية، كل جزء احتوى على عدد من الأسئلة المغلقة تكونت من (52) فقرة اشتملت على خمسة بدائل تمثل درجة المقياس، حيث أعطيت (موافق بشدة (5) درجات، موافق (4) درجات، محايد (3) درجات، معارض (2) درجتان، معارض بشدة (1) درجة واحدة، لقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية

وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا، وكانت موزعة على ثلاثة محاور رئيسية والتي كانت كما يلي:

1. **المحور الأول:** : الصعوبات التي تواجه الطلبة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية وتكون من (18) فقرة.
2. **المحور الثاني:** المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية، وتكون من (17) فقرة.
3. **المحور الثالث:** المشكلات الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الالكترونية وتكون من (17) فقرة.

صدق أداة الدراسة:

الصدق الظاهري للأداة (صدق المحكمين):

قامت الباحثة بتصميم الاستبانة بصورتها الأولية، ومن ثم التحقق من صدق أداة الدراسة بعرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص والتخصص، تألفت من (9) محكمين من جامعة الخليل وغيرها من الجامعات الفلسطينية، ويوضح الملحق رقم (1) أسماء المحكمين الذين تفضلوا بتحكيم أداة الدراسة، حيث قاموا مشكورين بإبداء آرائهم وملاحظاتهم حولها من حيث: مدى وضوح لغة الفقرات وسلامتها لغوياً، ومدى شمول الفقرات للجانب المدروس، وإضافة أي معلومات أو تعديلات أو فقرات يرونها مناسبة، حيث عدلت، واضيفت، وحذفت بعض الفقرات، ليصبح المقياس بصورته النهائية بعد التحكيم كما في المرفق رقم (3).

مؤشرات صدق مقياس الدراسة:

تم تطبيقها كونها مؤشراً على صدق الاستبانة، فقد قامت الباحثة بالتحقق من صدق أداة الدراسة بتطبيقها على عينة استطلاعية تكونت من (40) طالب وطالبة من خارج عينة الدراسة، واستخدم

معامل الارتباط بيرسون (Pearson correlation) لإيجاد العلاقة الارتباطية بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي إليه، كما في الجدول رقم (3).

جدول (3) قيم معاملات الارتباط بين درجة الفقرة والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي إليه

ممارسة الألعاب الإلكترونية		المشكلات الانفعالية		المشكلات الاجتماعية	
قيمة (ر)	الدلالة الإحصائية	قيمة (ر)	الدلالة الإحصائية	قيمة (ر)	الدلالة الإحصائية
0.620	0.000	0.556	0.000	0.771	0.000
0.688	0.000	0.613	0.000	0.654	0.000
0.683	0.000	0.594	0.000	0.740	0.000
0.715	0.000	0.577	0.000	0.573	0.000
0.646	0.000	0.636	0.000	0.643	0.000
0.652	0.000	0.674	0.000	0.669	0.000
0.675	0.000	0.656	0.000	0.668	0.000
0.657	0.000	0.699	0.000	0.651	0.000
0.583	0.000	0.588	0.000	0.700	0.000
0.708	0.000	0.661	0.000	0.749	0.000
0.665	0.000	0.693	0.000	0.678	0.000
0.638	0.000	0.711	0.000	0.725	0.000
0.670	0.000	0.666	0.000	0.727	0.000
0.522	0.000	0.675	0.000	0.713	0.000
0.631	0.000	0.632	0.000	0.745	0.000
0.605	0.000	0.686	0.000	0.736	0.000
0.640	0.000	0.560	0.000	0.627	0.000
0.689	0.000				

** دالة احصائياً عند المستوى 0.01 * دالة احصائياً عند المستوى 0.05

تشير المعطيات الواردة في الجدول (3) إلى أن جميع قيم مصفوفة ارتباط فقرات أداة الدراسة مع الدرجة الكلية لكل مجال من مجالات أداة الدراسة دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) إذ

انحسرت قيم الارتباط بين (0.522 – 0.771)، وجميعها أعلى من (0.05)، مما تشير إلى قوة الاتساق الداخلي، وأنها تشترك معاً في قياس ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم.

ثبات أداة الدراسة:

يقصد بثبات أداة الدراسة أنه اذا تم تطبيق المقياس على نفس العينة وفي نفس الظروف بعد فترة زمنية معينة، فإننا نحصل على نفس النتائج تقريباً، وقد تحققت الباحثة من ثبات أداة الدراسة من خلال فحصها بطريقتين وهما طريقة التجزئة النصفية ومعامل ألفا كرونباخ

أولاً: طريقة التجزئة النصفيةSplit-Half Coefficient method:تم استخدام طريقة التجزئة النصفية لحساب ثبات أداة الدراسة وذلك بأخذ قيمة الثبات للنصف الأول من المقياس والنصف الثاني، حيث احتسبت درجةالنصف الأول لكل بعد من أبعاد الأداة وكذلك درجة النصف الثاني من الدرجات وذلك بحساب معادلة جوتمان للتجزئة النصفيةغير المتساوية (Guttman Split-Half Coefficient) وذلك كما هو موضح في الجدول (4).

جدول (4): نتائج معامل جوتمان لثبات أداة الدراسة

مقاييس الدراسة ومجالاتها	عدد الفقرات	معامل جوتمان
ممارسة الألعاب الإلكترونية	18	0.892
المشكلات الاجتماعية	17	0.832
المشكلات الانفعالية	17	0.913

تشير المعطيات الواردة في الجدول (4) إلى قيمة الثبات عند مجال ممارسة الألعاب الإلكترونية بلغت (89.2%)، وعند مجال المشكلات الاجتماعية بلقت (83.2%)، كما بلغت قيمة ثبات الأداء

وفقا لمعامل جتمان عند المشكلات الانفعالية (91.3%)، وبذلك تتمتع الأداة (الاستبانة) بدرجة عالية من الثبات وقابلة لاعتمادها لتحقيق أهداف الدراسة.

ثانياً: طريقة ألفا كورنباخAlphaCronbach : استخدمت الباحثة معامل الثبات والاتساق الداخلي كرونباخ الفا، حيث تعتبر قيم معامل الثبات (60%) مناسبة من أجل تطبيق المقياس على الدراسة، والجدول (5) يوضح معاملات الثبات للمقياس

جدول (5): نتائج معامل كرونباخ ألفا لثبات أداة الدراسة

مقاييس الدراسة ومجالاتها	عدد الفقرات	قيمة ألفا
ممارسة الألعاب الإلكترونية	18	0.919
المشكلات الاجتماعية	17	0.908
المشكلات الانفعالية	17	0.934

تشير المعطيات الواردة في الجدول (8.3) أن قيم ثبات أداة الدراسة عند مجالات أداة الدراسة تراوحت بين (91.9%–90.8%)، وبذلك تتمتع الأداة (الاستبانة) بدرجة عالية من الثبات وقابلة لاعتمادها لتحقيق أهداف الدراسة.

تصحيح المقياس:

استخدم تدرج ليكرت الخماسي في اجابة افراد عينة الدراسة، وتم اعطاء كل عبارة من العبارات الخاصة بكل فقرة من مجالات الدراسة من المقياس درجات ليتم معالجتها احصائياً على النحو الآتي (موافق بشدة (5) درجات، موافق (4) درجات، محايد (3) درجات، غير موافق (2) درجة، وغير موافق بشدة (1) درجة واحدة، وقد تم احتساب متوسطات ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا، من خلال تطبيق المعادلة التالية وكما هو مبين في الجدول (6)

طول الفئة = الحد الأعلى – الحد الادنى / عدد المستويات.

جدول (6): مفتاح التصحيح

المتوسط الحسابي	الدرجة
2.33 -1.00	منخفضة
3.67 – 2.34	متوسطة
5.00 – 3.68	مرتفعة

خطوات تطبيق الدراسة:

تم اتباع الاجراءات الآتية في تنفيذ الدراسة:

- مراجعة الأدب التربوي ذات الصلة بمتغيرات وموضوع الدراسة مقياسيها المتمثلة بممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم يطا.
- الحصول على كتاب تسهيل مهمة من جامعة الخليل للمؤسسات المتخصصة بوزارة التربية والتعليم.
- تحديد مجتمع الدراسة من خلال الرجوع إلى المصادر والاحصائيات الموجودة في وزارة التربية والتعليم الفلسطينية.
- تم اعداد أداة الدراسة المتمثلة في مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم يطا.
- تم التأكد من صدق وثبات المقياس من خلال عرضه على المحكمين المختصين، وكذلك باستخدام برنامج الرزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) لاستخراج مؤشرات صدق البناء والتحليل، واستخراج الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية وكرونباخ الفا لاستخراج الاتساق الداخلي للمقياس.

- تحديد مجتمع الدراسة وهم طلبة الصفوف من (5 – 10) في مدارس مديرية يطا في العام الدراسي 2022/2021.
- تم تطبيق أداة الدراسة على أفراد عينة الدراسة.
- تم جمع البيانات وتصنيفها وتدقيقها والتأكد من اكتمال المعلومات المطلوبة لأغراض التحليل الاحصائي ضمن برنامج الحزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS V20).
- مناقشة النتائج بالاستعانة بالأدب النظري ونتائج الدراسات السابقة ووضع التوصيات المناسبة في ضوء النتائج.

متغيرات الدراسة:

من أجل قياس ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم يطا، اشتملت الدراسة على المتغيرات التالية:

- **المتغيرات المستقلة:** ممارسة الألعاب الإلكترونية، والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الاساسية العليا في مديرية التربية والتعليم- يطا (المشكلات الاجتماعية والمشكلات الانفعالية).

اشتملت الدراسة الحالية على المتغيرات الآتية:

1. الجنس وله مستويان (ذكر، أنثى).
2. الصف الدراسي وله ثلاثة مستويات (الخامس – السادس، السابع – الثامن، التاسع – العاشر).
3. المستوى الاقتصادي وله ثلاثة مستويات (متدني، متوسط، مرتفع).
4. المؤهل العلمي للأب وله ثلاثة مستويات (دبلوم فأقل، بكالوريوس، ماجستير فأعلى).
5. المؤهل العلمي للأم وله ثلاثة مستويات (دبلوم فأقل، بكالوريوس، ماجستير فأعلى).

6. عدد ساعات اللعب أسبوعيا وله ثلاثة مستويات (دون 10 ساعات، 10 – 20 ساعة، أكثر من 20 ساعة).

الأساليب الإحصائية:

بعد جمع الاستبيانات والتأكد من صلاحيتها للتحليل، قامت الباحثة بمراجعتها وذلك تمهيداً لإجراء المعالجات الإحصائية للبيانات، وقد أدخلت للحاسوب بإعطائها أرقاماً معينة، أي بتحويل الإجابات اللفظية إلى رقمية، حيث أعطيت الإجابة بدرجة موافق بشدة (5) درجات، وموافق (4) درجات، ومحايد (3) درجات، ومعارض (2) درجتين، ومعارض بشدة (1) درجة واحدة، بحيث كلما زادت الدرجة كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا.

وقد تمت المعالجة الإحصائية للبيانات باستخراج الأعداد، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية، الانحرافات المعيارية، معامل الارتباط بيرسون (Pearson correlation)، و Split-Half Coefficient method، وAlphaCronbach، (t-test)، واختبار تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA Analysis of Variance)، ومعادلة الثبات كرونباخ ألفا، وذلك باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS V20).

وبالتحديد فإن الباحثة استخدمت الأساليب الإحصائية الآتية:

- اختبار **كرونباخ ألفا** (Cronbach Alpha): وذلك لاختبار مدى الاعتمادية على أداة جمع البيانات المستخدمة في قياس المتغيرات التي اشتملت عليها الدراسة.
- **التكرارات والنسب المئوية** (Frequencies): وذلك لمعرفة توزيع عينة الدراسة على متغيرات الجنس، والمرحلة التعليمية والمستوى الاقتصادي والمؤهل العلمي للأب والأم.

- **الإحصاء الوصفي:** الوسط الحسابي، والانحراف المعياري، وذلك لوصف أراء عينة الدراسة حول متغيرات الدراسة، ولتحديد أهمية العبارات الواردة في الاستبانة.
- **معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation):** لمعرفة إذا كان هناك علاقة ارتباطية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم–يطا.
- **تحليل التباين المتعدد (MANOVA):** لاختبار الفروق ذات الدلالة الاحصائية لمتغيرات الدراسة الديموغرافية.
- **تحليل التباين الأحادي (ANOVA):** لاختبار العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمستوى التعليمي لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم–يطا.

للإجابة عن السؤال السادس.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة ومناقشتها

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

من خلال هذا الفصل عرض خصائص عينة الدراسة، وتحليل النتائج لتحقيق هدف الدراسة وهو التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا، وذلك من خلال الإجابة على أسئلة الدراسة، والتحقق من صحة فرضياتها باستخدام التقنيات الإحصائية المناسبة.

الإجابة عن أسئلة الدراسة:

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول والذي ينص على "ما درجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا؟".

للإجابة عن السؤال السابق تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا، وذلك كما هو موضح في الجدول رقم (7).

جدول(7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لدرجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا مرتبة حسب الأهمية

الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
14	أمارس الألعاب الإلكترونية خلال الحصص الصفية	4.41	1.029	1	مرتفعة
16	أنا مستعد لإهمال دروسي من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية	4.31	1.106	2	مرتفعة
8	تغيبت عن الدراسة مرات عديدة بسبب انشغالي بالألعاب الالكترونية	4.27	1.130	3	مرتفعة
13	أرفض المشاركة في الأنشطة العائلية حتى أستمر باللعب بالألعاب الإلكترونية	4.19	1.166	4	مرتفعة

الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
17	أواجه مشاكل مع والدي إذا حاولوا منعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية	4.10	1.192	5	مرتفعة
7	أشعر بالأرق بسبب السهر ليلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية	4.00	1.212	6	مرتفعة
10	أشعر بالضياع اذا لم أتصل بالإنترنت لممارسة الألعاب	3.88	1.235	7	مرتفعة
5	أشعر أن من حولي يفتقدون وجودي بسبب انشغالي عنهم بالألعاب الإلكترونية	3.87	1.273	8	مرتفعة
4	أضعت وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الالتزامات الأخرى	3.83	1.255	9	مرتفعة
15	أبرر لنفسي وللآخرين لجوئي للألعاب الإلكترونية على أنه شكل من أشكال المعرفة المفيدة	3.80	1.271	10	مرتفعة
18	عندما أغلق الانترنت أجد رغبة قوية بالعودة لممارسة الألعاب الالكترونية	3.79	1.280	11	مرتفعة
2	يشكو أهلي من انشغالي بالألعاب الالكترونية عنهم	3.76	1.293	12	مرتفعة
6	وقعت لي مشكلات في دراستي بسبب طول الوقت الذي أقضيه على الانترنت	3.74	1.344	13	مرتفعة
11	فشلت محاولاتي للحد من الاستخدام الطويل للإنترنت	3.73	1.273	14	مرتفعة
3	أضيع وقتا على الانترنت أكثر مما يجب	3.68	1.242	15	مرتفعة
12	كلما هممت للخروج من اللعبة الإلكترونية أقول لنفسي " بعض الوقت وأتوقف"	3.58	1.400	16	متوسطة
1	انفق وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر مما أتوقع	3.53	1.296	17	متوسطة
9	تعزز الألعاب الإلكترونية لدي التفاعل الإيجابي مع الآخرين	3.50	1.337	18	متوسطة
	درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية	3.89	0.81		مرتفعة

تشير المعطيات الواردة في الجدول (7) أن درجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا جاءت بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (3.89) مع انحراف معياري (0.81)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية بين (4.41 – 3.50) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام (3.89)، وجاءت الفقرة (14) والتي نصت على (أمارس الألعاب الإلكترونية خلال الحصص الصفية) بالمرتبة الأولى، حيث جاءت بمتوسط حسابي (4.41)، مع

انحراف معياري (1.03)، وبدرجة مرتفعة، تلاها في المرتبة الثانية الفقرة (16) والتي نصت على (أنا مستعد لإهمال دروسي من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية)، وقد جاءت بمتوسط حسابي (4.31) مع انحراف معياري (1.11)، وبدرجة مرتفعة، وفي المرتبة الثالثة جاءت الفقرة (8) والتي نصت على (تغيبت عن الدراسة مرات عديدة بسبب انشغالي بالألعاب الالكترونية)، حيث جاءت بمتوسط حسابي (4.27) مع انحراف معياري (1.13), كانت قد جاءت بدرجة مرتفعة أيضاً.

وكان أقلها أهمية الفقرة (9) والتي جاءت في المرتبة الثامنة عشر، حيث نصت على (تعزز الألعاب الإلكترونية لدي التفاعل الإيجابي مع الآخرين)، حيث جاءت بمتوسط حسابي (3.50) مع انحراف معياري (1.34)، وكانت بدرجة متوسطة، تلاها في المرتبة السابعة عشر الفقرة (1) والتي نصت على (انفق وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر مما أتوقع)، كما جاءت بمتوسط حسابي (3.53) مع انحراف معياري (1.30) وبدرجة متوسطة أيضاً، كما جاء في المرتبة السادسة عشر الفقرة (12) والتي نصت على (كلما هممت للخروج من اللعبة الإلكترونية أقول لنفسي " بعض الوقت وأتوقف")، فقد جاءت بمتوسط حسابي (3.58) مع انحراف معياري (1.40) وقد جاءت بدرجة متوسطة أيضاً.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني والذي ينص على "ما مستوى المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا؟"

للإجابة عن السؤال السابق تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياريةلمستوى المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا، وذلك كما هو موضح في الجدول رقم (8).

جدول(8): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لمستوى المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا مرتبة حسب الأهمية

الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
19	أشعر بالقلق والتوتر عند ممارستي للألعاب الإلكترونية	2.47	1.377	1	متوسطة
22	أشعر بالحزن والخوف باستمرار	2.25	1.332	2	منخفضة
21	أعاني من صعوبة في التحكم بانفعالاتي وتصرفاتي أثناء التفاعل مع الآخرين	2.23	1.316	3	منخفضة
33	أشعر بالقلق في حال الخسارة في اللعبة	2.22	1.307	4	منخفضة
35	العنف اللفظي هو الوسيلة المستخدمة من قبل الأشخاص أثناء اللعبة الإلكترونية	2.19	1.336	5	منخفضة
27	أصاب بنوبات من البكاء من دون أسباب واضحة	2.15	1.291	6	منخفضة
24	يزيد مستوى عنادي عند محاولة منعي من ممارسة اللعبة الإلكترونية	2.11	1.262	7	منخفضة
23	بسبب الألعاب الإلكترونية يتولد لدي شعور حب السيطرة على الآخرين	2.03	1.217	8	منخفضة
25	اللعبة الإلكترونية تزيد مستوى سلوكي المائل للعنف والعدوان	2.03	1.294	8	منخفضة
30	أشعر بتوتر دائم بسبب ممارسة مستويات عليا من اللعبة الإلكترونية	2.00	1.206	9	منخفضة
29	أعاني من شرود ذهني في دراستي اليومية بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية	1.99	1.206	10	منخفضة
28	أشعر بالتوتر عند مقابلة الغرباء بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية	1.96	1.181	11	منخفضة
20	أشعر بالحقد والكراهية تجاه الآخرين بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية	1.87	1.174	12	منخفضة
31	أعمل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء المدرسة	1.79	1.161	13	منخفضة
32	لدي مشاعر عدوانية متنامية بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية	1.79	1.065	13	منخفضة
34	ينتابني شعور الرغبة في إتلاف ممتلكات الغير باستمرار بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية	1.75	1.090	14	منخفضة
26	رغبتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية تدفعني للكذب على أهلي	1.74	1.184	15	منخفضة
	درجة المشكلات الانفعالية	**2.03**	**0.79**		**منخفضة**

تشير المعطيات الواردة في الجدول (8) أن المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم جاءت بدرجة منخفضة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.03) مع انحراف معياري (0.79)، حيث

تراوحت المتوسطات الحسابية بين (2.47 – 1.74) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام (2.03)، وجاءت الفقرة (19) والتي نصت على (أشعر بالقلق والتوتر عندممارستيللألعابالإلكترونية) بالمرتبة الأولى، حيث جاءت بمتوسط حسابي (2.47)، مع انحراف معياري (1.38)، وبدرجة متوسطة، تلاها في المرتبة الثانية الفقرة (22) والتي نصت على (أشعر بالحزن والخوف باستمرار)، وقد جاءت بمتوسط حسابي (2.25) مع انحراف معياري (1.33)، وبدرجة منخفضة، وفي المرتبة الثالثة جاءت الفقرة (21) والتي نصت على (أعاني من صعوبة في التحكم بانفعالاتي وتصرفاتي أثناء التفاعل مع الآخرين)، حيث جاءت بمتوسط حسابي (2.23) مع انحراف معياري (1.32), كانت قد جاءت بدرجة منخفضة أيضاً.

وكان أقلها أهمية الفقرة (26) والتي جاءت في المرتبة الخامسة عشر، حيث نصت على (رغبتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية تدفعني للكذب على أهلي)، حيث جاءت بمتوسط حسابي (1.74) مع انحراف معياري (1.18)، وكانت بدرجة منخفضة جداً، تلاها في المرتبة الرابعة عشر الفقرة (34) والتي نصت على (ينتابني شعور الرغبةفيإتلافممتلكاتالغيرباستمرار بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية)، كما جاءت بمتوسط حسابي (1.75) مع انحراف معياري (1.09) وبدرجة منخفضة جدا أيضاً، كما جاء في المرتبة الثالثة عشر الفقرة (32) والفقرة (31) واللتين نصتا على (لدي مشاعر عدوانية متنامية بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية)، و(أعمل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء المدرسة)، فقد بلغ المتوسط الحسابي لديهما (1.79) مع انحراف معياري (1.06) و(1.16)، وقد جاءتا بدرجة منخفضة جدا أيضاً.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث والذي ينص على "ما مستوى المشكلات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا؟"

للإجابة عن السؤال السابق تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياريةلمستوى المشكلات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا، وذلك كما هو موضح في الجدول رقم (9).

جدول(9): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لمستوى المشكلات الاجتماعية الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا مرتبة حسب الأهمية

الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
43	أشعر احياناً أني أقوم بتدمير ذاتي من خلال استعمالي المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية	2.29	1.341	1	منخفضة
39	المشاكل في حياتي الشخصية تجعلني أفكر بالدخول الى الإنترنت	2.23	1.343	2	منخفضة
40	ألاقي على الإنترنت اهتماماً واحتراماً أكثر مما أحصل عليه ممن حولي	2.16	1.286	3	منخفضة
42	عندما أكون مع اهلي واصدقائي أميل للحديث عن الإنترنت أو عن مغامراتي وألعابي	2.16	1.280	3	منخفضة
36	أميل للعزلة عن الآخرين بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.14	1.399	4	منخفضة
37	أفضل البقاء في المنزل عن الخروج لممارسة الألعاب الإلكترونية	2.13	1.314	5	منخفضة
45	أشعر بعدم التركيز وشرود الذهن بشكل كبير بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية	2.11	1.264	6	منخفضة
44	أثر استعمال الإنترنت الزائد على حياتي الأسرية بشكل سيء	2.06	1.294	7	منخفضة
52	أعاني من ضعف العلاقة الاجتماعية مع أقراني وزملائي في المدرسة	1.99	1.243	8	منخفضة
49	عندما أحاول حل المشكلة ، فإنني أقوم بتطبيق ما تعلمته في اللعبة الإلكترونية	1.99	1.168	8	منخفضة
38	أفضل قضاء وقت الفراغ في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدلا من الجلوس مع الأسرة	1.99	1.251	8	منخفضة
50	أفضل تجنب التفكير في المشاكل التي تواجهني بدلا من حلها لانشغالي بالألعاب الإلكترونية	1.98	1.227	9	منخفضة
47	الأنانية وحب الذات هي السمة الغالبة في السلوك أثناء اللعبة الإلكترونية	1.97	1.175	10	منخفضة

الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
48	أواجه صعوبة التعريف عن ذاتي نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية	1.96	1.172	11	منخفضة
51	أعاني من ضعف العلاقة الاجتماعية مع أسرتي بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية	1.93	1.221	12	منخفضة
41	أتجاهل الكثير من واجباتي المدرسية لأقضي وقتا أطول لممارسة اللعبة الإلكترونية	1.87	1.175	13	منخفضة
46	استخدم الألفاظ النابية في تعاملي مع الآخرين أثناء اللعبة	1.83	1.133	14	منخفضة
	درجة المشكلات الاجتماعية	**2.05**	**0.87**		**منخفضة**

تشير المعطيات الواردة في الجدول (9) أن المشكلات الاجتماعية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم جاءت بدرجة منخفضة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.05) مع انحراف معياري (0.87)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية بين (2.29 – 1.83) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام (2.05)، وجاءت الفقرة (43) والتي نصت على (أشعر احياناً أني أقوم بتدمير ذاتي من خلال استعمالي المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية) بالمرتبة الأولى، حيث جاءت بمتوسط حسابي (2.29)، مع انحراف معياري (1.34)، وبدرجة منخفضة، تلاها في المرتبة الثانية الفقرة (39) والتي نصت على (المشاكل في حياتي الشخصية تجعلني أفكر بالدخول الى الإنترنت)، وقد جاءت بمتوسط حسابي (2.23) مع انحراف معياري (1.34)، وبدرجة منخفضة، وفي المرتبة الثالثة جاءت الفقرة (40) والفقرة (42) واللتين نصتا على (ألاقي على الإنترنت اهتماماً واحتراماً أكثر مما أحصل عليه ممن حولي)، و(عندما أكون مع اهلي واصدقائي أميل للحديث عن الإنترنت أو عن مغامراتي وألعابي)، فقد بلغ المتوسط الحسابي لديهما (2.16) مع انحراف معياري (1.28، وقد جاءتا بدرجة منخفضة أيضاً وكان أقلها أهمية الفقرة (46) والتي جاءت في المرتبة الرابعة عشر، حيث نصت على (استخدم الألفاظ النابية في تعاملي مع الآخرين أثناء اللعبة)، حيث جاءت بمتوسط حسابي (1.83) مع انحراف معياري

(1.13)، وكانت بدرجة منخفضة، تلاها في المرتبة الثالثة عشر الفقرة (41) والتي نصت على (أتجاهل الكثير من واجباتي المدرسية لأقضي وقتا أطول لممارسة اللعبة الإلكترونية)، كما جاءت بمتوسط حسابي (1.87) مع انحراف معياري (1.18) وبدرجة منخفضة أيضاً، كما جاء في المرتبة الثانية عشر الفقرة (51) والتي نصت على (أعاني من ضعف العلاقة الاجتماعية مع أسرتي بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية)، فقد بلغ المتوسط الحسابي لديهما (1.93) مع انحراف معياري (1.22)، وقد جاءت بدرجة منخفضة أيضاً.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع والذي ينص على "هل تختلف درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تعزى إلى المتغيرات الديمغرافية: (الجنس، والصف الدراسي، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وعدد ساعات اللعب أسبوعيا)؟"

للإجابة عن السؤال الرابع، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا، باستخدام تحليل التباين المتعدد (MANOVA) لتحديد الفروق للمقياس ككل، وذلك كما هو موضح في الجدول (10) يوضح ذلك.

جدول (10): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والمرحلة التعليمية، والمستوى الاقتصادي والمؤهل العلمي للأم والأب وعدد ساعات اللعب

المتغير	الفئات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الجنس	ذكر	289	2.68	0.375
	أنثى	315	2.67	0.334
	المجموع	**604**	**2.68**	**0.354**
الصف الدراسي	خامس – سادس	178	2.66	0.371
	سابع - ثامن	212	2.65	0.345

المتغير	الفئات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	تاسع - عاشر	203	2.71	0.335
	المجموع	**593**	**2.67**	**0.350**
المستوى الاقتصادي	متدني	127	2.70	0.380
	متوسط	316	2.68	0.330
	مرتفع	123	2.68	0.394
	المجموع	**566**	**2.69**	**0.356**
المؤهل العلمي للأب	دبلوم فأقل	351	2.69	0.352
	بكالوريوس	134	2.66	0.385
	ماجستير فأعلى	49	2.68	0.320
	المجموع	**534**	**2.69**	**0.357**
المؤهل العلمي للأم	دبلوم فأقل	320	2.69	0.348
	بكالوريوس	155	2.65	0.351
	ماجستير فأعلى	52	2.67	0.338
	المجموع	**527**	**2.68**	**0.348**
عدد ساعات اللعب	دون 10 ساعات	428	2.68	0.341
	10 – 20 ساعة	95	2.65	0.369
	أكثر من 20 ساعة	60	2.72	0.417
	المجموع	**583**	**2.68**	**0.354**

تشير النتائج في الجداول (10) إلى وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية لدرجة ممارسة الألعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية، لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا تبعاً لمتغير الجنس والصف الدراسي، والمستوى الاقتصادي، ولمعرفه دلاله الفروق على درجه المقياس ككل لممارسه الالعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبه المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديريه تربيه يطا للمتغيرات الديمغرافية تم استخدام تخليل التباين المتعدد (MANOVA)، وذلك كما هو موضح في الجدول رقم (11)

جدول (11): نتائج تحليل التباين المتعدد (MANOVA) لمعرفة دلالة الفروق على درجة المقياس ككل لممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً للمتغيرات الديمغرافية

المتغير	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
الجنس	0.078	1	0.078	0.650	0.421
الصف الدراسي	0.206	2	0.103	0.857	0.425
مستوى الدخل	0.070	2	0.035	0.294	0.746
المؤهل العلمي للأب	0.121	2	0.061	0.505	0.604
المؤهل العلمي للأم	0.043	2	0.022	0.181	0.834
عدد ساعات اللعب	0.054	2	0.027	0.224	0.799
الخطأ	38.414	320	0.120		
المقياس ككل	57.862	478			

دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

تشير المعطيات الواردة في الجدول (11) إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية في درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لكل متغير من المتغيرات الديمغرافية، حيث تراوحت قيمة الدلالة الاحصائية عند جميع المتغيرات بين (0.834- 0.421) وهي أكبر من مستوى الدلالة الاحصائية ($\alpha \leq 0.05$)، كما أن قيمة (ف) المحسوبة تراوحت بين (0.857- 0.181) وهي أقل من القيمة الجدولية والبالغة (3.04)، وتوضح الجداول (12، 13، 14، 15، 16، 17) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والصف الدراسي، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وعدد ساعات اللعب أسبوعيا.

ولمعرفة وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة الاحصائية ($\alpha \leq 0.05$)، بين المتوسطات الحسابية لتصورات أفراد عينة الدراسة مجالات درجة ممارسة الألعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا، تم استخدام تحليل التباين المتعدد (MANOVA) وفيما يلي عرض لهذه النتائج.

جدول (12): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس

الجنس	ذكر			أنثى		
المجال	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ممارسة الألعاب الالكترونية	289	2.24	0.778	315	2.00	0.814
المشكلات الانفعالية	289	2.11	0.789	315	1.96	0.779
المشكلات الاجتماعية	289	2.12	0.857	315	1.97	0.857

جدول (13): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الصف الدراسي

المرحلة الدراسية	خامس – سادس			سابع – ثامن			تاسع – عاشر		
المجال	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ممارسة الألعاب الالكترونية	178	2.13	0.805	212	2.05	0.810	203	2.16	0.799
المشكلات الانفعالية	178	2.05	0.818	212	1.96	0.777	203	2.07	0.753
المشكلات الاجتماعية	178	1.99	0.864	212	1.97	0.833	203	2.14	0.848

جدول (14): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير مستوى الدخل

مستوى الدخل	متدني			متوسط			مرتفع		
المجال	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ممارسة الألعاب الالكترونية	127	2.16	0.863	316	2.08	0.769	123	2.23	0.815
المشكلات الانفعالية	127	2.08	0.797	316	2.02	0.765	123	2.09	0.841
المشكلات الاجتماعية	127	2.10	0.923	316	2.02	0.819	123	2.15	0.782

جدول (15): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير المؤهل العلمي للأب

المؤهل العلمي للأب	دبلوم فأقل			بكالوريوس			ماجستير فأعلى		
المجال	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ممارسة الألعاب الالكترونية	351	2.13	0.798	134	2.12	0.821	49	2.25	0.894
المشكلات الانفعالية	351	2.05	0.789	134	2.02	0.822	49	2.17	0.809
المشكلات الاجتماعية	351	2.09	0.851	134	2.03	0.893	49	2.07	0.837

جدول (16): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير المؤهل العلمي للأم

المؤهل العلمي للأم	دبلوم فأقل			بكالوريوس			ماجستير فأعلى		
المجال	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ممارسة الألعاب الالكترونية	320	2.12	0.812	155	2.07	0.734	52	2.40	0.984
المشكلات الانفعالية	320	2.04	0.793	155	2.00	0.757	52	2.22	0.861
المشكلات الاجتماعية	320	2.09	0.854	155	1.95	0.806	52	2.14	0.861

جدول (17): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير عدد ساعات اللعب أسبوعيا

عدد ساعات اللعب اسبوعياً	دون 10 ساعات			10 – 20 ساعة			أكثر من 20 ساعة		
المجال	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ممارسة الألعاب الالكترونية	428	2.00	0.755	95	2.23	0.836	60	2.85	0.802
المشكلات الانفعالية	428	1.99	0.757	95	2.03	0.842	60	2.44	0.812
المشكلات الاجتماعية	428	1.98	0.822	95	2.07	0.875	60	2.56	0.895

تشير النتائج في الجداول (12) و(13) و(14) و(15) و(16) و(17) إلى وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية لدرجة ممارسة الألعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية، لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا تبعاً لمتغير الجنس والصف الدراسي، ومستوى الدخل، المؤهل العلمي للأب، المؤهل العلمي للأم، عدد ساعات اللعب اسبوعيا، ولتحديد فيما إذا كانت الفروق بين المتوسطات الحسابية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الاحصائية ($\alpha \leq 0.05$)، تم تطبيق تحليل التباين المتعدد، وقد جاءت النتائج على النحو المبين في الجدول (18).

ولمعرفة دلالة الفروق على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لتفاعل المتغيرات الديمغرافية معاً، تم استخراج نتائج تحليل التباين المتعدد (MANOVA) لمعرفة دلالة الفروق على مجالات درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والصف الدراسي، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وعدد ساعات اللعب أسبوعيا، وذلك كما هو موضح في الجدول (18).

جدول (18): نتائج تحليل التباين المتعدد (MANOVA) لمعرفة دلالة الفروق في درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والصف الدراسي، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وعدد ساعات اللعب أسبوعيا

المتغير	المجال	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
الجنس	ممارسة الألعاب الالكترونية	0.002	1	0.002	0.004	0.949
	المشكلات الانفعالية	0.038	1	0.038	0.068	0.794
	المشكلات الاجتماعية	0.502	1	0.502	0.765	0.382
	ممارسة الألعاب الالكترونية	0.016	2	0.008	0.016	0.984

المتغير	المجال	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
الصف الدراسي	المشكلات الانفعالية	0.328	2	0.164	0.294	0.745
	المشكلات الاجتماعية	0.488	2	0.244	0.372	0.689
مستوى الدخل	ممارسة الألعاب الالكترونية	0.022	2	0.011	0.021	0.979
	المشكلات الانفعالية	0.089	2	0.045	0.080	0.923
	المشكلات الاجتماعية	0.419	2	0.209	0.319	0.727
المؤهل العلمي للأم	ممارسة الألعاب الالكترونية	0.864	2	0.432	0.842	0.432
	المشكلات الانفعالية	0.834	2	0.417	0.747	0.475
	المشكلات الاجتماعية	1.238	2	0.619	0.944	0.390
المؤهل العلمي للأب	ممارسة الألعاب الالكترونية	0.809	2	0.404	0.789	0.455
	المشكلات الانفعالية	1.170	2	0.585	1.048	0.352
	المشكلات الاجتماعية	0.505	2	0.253	0.385	0.681
عدد ساعات اللعب	ممارسة الألعاب الالكترونية	7.279	2	3.640	7.097	0.001
	المشكلات الانفعالية	0.357	2	0.178	0.320	0.726
	المشكلات الاجتماعية	7.947	2	3.973	6.061	0.003

تشير المعطيات الواردة في الجدول (21) إلى أنه لا توجد فروق في درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير الجنس، والصف الدراسي، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وذلك لأن قيمة الدلالة الإحصائية تراوحت بين (0.949) و(0.352) أي أن هذه القيمة أكبر من قيمة ($\alpha \leq 0.05$)، كما أن قيمة (ف) المحسوبة تراوحت بين (0.004) و(1.048)، وهي أقل من القيمة الجدولية والبالغة (3.04).

كما وتشير المعطيات إلى أنه لا توجد فروق في درجة المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير عدد ساعات اللعب أسبوعياً، وذلك لأن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت (0.726) أي أن هذه القيمة أكبر من قيمة ($\alpha \leq 0.05$)، كما أن قيمة (ف) المحسوبة بلغت (0.178)، وهي أقل من القيمة الجدولية والبالغة (3.04).

في حين تشير المعطيات إلى أنه توجد فروق في ممارسة الألعاب الالكترونية والمشكلات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لمتغير عدد ساعات اللعب أسبوعياً، وذلك لأن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت (0.001) عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، و(0.003) عند المشكلات الانفعالية، أي أن هذه القيمة أقل من قيمة ($\alpha \leq 0.05$)، كما أن قيمة (ف) المحسوبة بلغت (7.097) عند ممارسة الألعاب الالكترونية، و(6.061) عند مجال المشكلات الانفعالية، وهي أكبر من القيمة الجدولية والبالغة (3.04)، وقد جاءت الفروق لصالح الطلبة والطالبات والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من 20 ساعة، والذين كان المتوسط الحسابي لديهم أعلى من يمارسون اللعب من 20 ساعة فأقل.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الخامس والذي ينص على " هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا من وجهة نظر الطلبة أنفسهم".

للإجابة عن السؤال السابق تم حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson correlation) الذي يوضح العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا من وجهة نظر الطلبة أنفسهم، وذلك كما هو موضح في الجدول رقم (19).

جدول(19): معاملات الارتباط بيرسون (Pearson correlation) لارتباط ممارسة الألعاب الإلكترونية ومجالات المشكلات الانفعالية والاجتماعية

المجال	البيان	ممارسة الالعاب الالكترونية	المشكلات الانفعالية	المشكلات الاجتماعية
ممارسة الالعاب الالكترونية	معامل الارتباط	1	0.763	0.660
	مستوى الدلالة		0.000	0.000
المشكلات الانفعالية	معامل الارتباط	0.736	1	0.809

المجال	البيان	ممارسة الالعاب الالكترونية	المشكلات الانفعالية	المشكلات الاجتماعية
	مستوى الدلالة	0.000		0.000
المشكلات الاجتماعية	معامل الارتباط	0.660	0.809	1
	مستوى الدلالة	0.000	0.000	

تشير المعطيات الواردة في الجدول (19) وجود علاقة ارتباطية موجبة وبدرجة مرتفعة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا من وجهة نظر الطلبة أنفسهم، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية (0.736) وهي مرتفعة وبمستوى دلالة منخفضة يساوي (0.000)، حيث تفسر هذه العلاقة بأن كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية كلمات زادت المشكلات الانفعالية (73.6%)، وذلك لآن العلاقة بينهما طردية والعكس صحيح، كما بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الاجتماعية (0.660) وهي مرتفعة أيضاً وبمستوى دلالة منخفضة يساوي (0.000)، ويمكن تفسير هذه العلاقة بأن كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية كلمات زادت المشكلات الاجتماعية (66.0%)، وذلك لآن العلاقة بينهما طرية والعكس صحيح كما بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية (0.882) وهي مرتفعة أيضاً وبمستوى دلالة منخفضة يساوي (0.000)، حيث تفسر هذه العلاقة بأن كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية كلمات زادت المشكلات الانفعالية والاجتماعية معاً بنسبة (88.2%)، وذلك لآن العلاقة بينهما طرية والعكس صحيح.

الفصل الخامس

النتائج والتوصيات

الفصل الخامس

النتائج والتوصيات

النتائج:

بعد إجراء هذه الدراسة والتي هدفت إلى دراسة ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا، فإن الباحثة قد توصلت إلى النتائج التالية:

مناقشة نتائج أسئلة الدراسة:

مناقشة سؤال الدراسة الأول: "ما درجة مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا؟"

تشير النتائج إلى أن درجة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا جاءت بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (3.89) مع انحراف معياري (0.81)، وتمثلت أهم ممارسات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلبة المرحلة الأساسية العليا في ممارستهم للألعاب الإلكترونية خلال الحصص الصفية، واستعداد الطلبة لإهمال دروسي من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية، كذلك امكانية تغيبهم عن الدراسة مرات عديدة بسبب انشغالي بالألعاب الالكترونية، وقد اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع دراسة حسن (2017) وكذلك دراسة الشحروري والريماوي (2012).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى قدرة الألعاب الإلكترونية على جذب الطلبة نحو ممارستها، مما يؤثر على دافعيتهم نحو المدرسة وتحقيق درجات تحصيل دراسي أفضل، فيبدو ذلك واضحا من نجاح استراتيجية استخدام الحاسوب في التعليم، وكذلك التعلم باللعب،كما أن القائمين على تصميم هذه

الألعاب يهتمون بعناصر الجذب إليها إلى درجة الإدمان والتمسك باللعبة الإلكترونية، مما يشغل الطالب ويجعله في حالة انتظار وشغف للممارسة الألعاب الإلكترونية، ففيها يجب الطالب الحرية والمتعة بما تحتويه هذه الألعاب من تشويق وإثارة لممارسيها، كما ترى الباحثة زيادة الإقبال على الألعاب الالكترونية خصوصاً بعد انتشار ظاهرة الألعاب عبر الانترنت والتي يتم فيها تشكيل فرق للعلب بغض النظر عن مكان تواجد اللاعب، حيث تمثل اللعبة تحديات بين اللاعبين، وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة فروليش (Frolich, 2020) ودراسة سيد أحمد (2020)، وكذلك دراسة مشري (2017).

مناقشة سؤال الدراسة الثاني: "ما مستوى المشكلات الانفعالية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا؟"

تشير النتائج إلى أن المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم جاءت بدرجة منخفضة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.03) مع انحراف معياري (0.79)، وتمثلت أهم المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا للألعاب الإلكترونية في الشعور بالقلق والتوتر عندممارستهم للألعابالإلكترونية، وشعورهم بالحزن والخوف باستمرار، وكذلك أصبح الطلبة يعانون من صعوبة في التحكم بانفعالاتهم وتصرفاتهم أثناء التفاعل مع الآخرين، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة الأحمد (2010) ودراسة (Wilkinson, 2009) ودراسة (Carnagey and Anderson,2005).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى ما يمكن أن تلحقها الألعاب الإلكترونية من تأثيرات تلازم الطلبة بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يأتي ذلك بالاعتماد على درجة تأثر ممارسي الألعاب الإلكترونية بها، كذلك درجة تعلقهم بها، حيث يصبحون في حالة ادمان ورغبة قوية في الممارسة المستمرة للألعاب

الإلكترونية، لدرجة أنهم يصبحون أكثر انزعاجاً من أي مؤثر خارجي يمكن أن يؤثر عليهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

مناقشة نتائج سؤال الدراسة الثالث: "ما مستوى المشكلات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا؟"

تشير النتائج إلى أن المشكلات الاجتماعية الناتجة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم جاءت بدرجة منخفضة، حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.05) مع انحراف معياري (0.87)، وتمثلت أهم المشكلات الاجتماعية الناجمة عن ممارسة طلبة المرحلة الأساسية العليا للألعاب الإلكترونية في شعور الطلبة احياناً أنهم يقومون بتدمير ذاتهم من خلال استعمالهم المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية، وكذلك ظهور المشاكل في حياتهم الشخصية والتي تجعلنهم يفكرون بالدخول الى الإنترنت، كما أنه يلاقون على الإنترنت اهتماماً واحتراماً أكثر مما يحصلوا عليه ممن حولهم، وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة يونس (2017) ودراسة (Weiss, 2010).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن المشكلات الاجتماعية والانفعالية والتي تحيط بالطلبة وخصوصاً تلك المشكلات ذات العلاقة بالبيئة الأسرية للطالب والبيئة التي يعيش فيها، تدفع بهم إلى البحث عن وسائل وطرق يسعون من خلالها إلى الهروب من هذه المشكلات وما انعكاساتها السلبية عليهم، فيجدون ضالتهم في الألعاب الإلكترونية، والتي تضعهم في عزلة من البيئة المحيطة بهم.

مناقشة نتائج سؤال الدراسة الرابع: "هل تختلف درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تعزىإلى المتغيرات الديمغرافية: (الجنس، والمرحلة الدراسية، ومستوى الدخل، والمؤهل العلمي للأب، والمؤهل العلمي للأم، وعدد ساعات اللعب أسبوعيا)؟".

أشارت النتائج إلى أنه لا توجد فروق في درجة ممارسة الالعاب الالكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية يطا تبعاً لكل متغير من المتغيرات الديمغرافية، وقد اتفقت هذه الدراسة مع دراسة سيد سليماني (2021).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى البيئة التي يعيشها الطلبة، والتي تعد بيئة ذات خصائص متقاربة سواء اجتماعياً أو ثقافياً أو اقتصادياً، كذلك تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى الانتشار الواسع في المجال التكنولوجي، والذي أخذ يوفر الألعاب الإلكترونية ليس فقط على الحاسوب الشخصي، بل تجاز ذلك بتوفيرها على الأجهزة المحمولة سوء حاسوب أو هاتف أو الأجهزة اللوحية، مما اتاحه لهم ممارسة الألعاب الإلكترونية في كل زمان ومكان.

مناقشة نتائج سؤال الدراسة الخامس: "هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا ؟

أشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة وبدرجة مرتفعة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس مديرية تربية وتعليم يطا من وجهة نظر الطلبة أنفسهم، وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة سيد أحمد (2020).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة أن الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية من شأنها أن تؤثر سلباً على الطلبة حيث تزداد المشكلات الانفعالية والاجتماعية بزيادة ممارسة الألعاب الإلكترونية، فشغف الطالبة للاستمرار في ممارسة الألعاب الإلكترونية يزيد من المشكلات الانفعالية لديهم، وكذلك زيادة ممارسة الالعاب الإلكترونية يزيد من شدة تأثر الطلبة محتوى هذه الألعاب والذي ينعكس في سلوكيات وتصرفات الطلبة من الآخرين من حولهم.

توصيات الدراسة

في ضوء النتائج التي توصلت لها الباحثة فإنها توصي بمجموعة من التوصيات التي ترى أنها من الممكن أن تساعد في معالجة المشكلات الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية عند طلبة المدارس في فلسطين، وبالاستناد إلى نتائج الدراسة ومناقشتها توصي الباحثة بما يأتي:

1. تقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة والألعاب الالكترونية وذلك بتخصيص أيام العطل الأسبوعية والرسمية لهذه الألعاب مع مراعاة عدم تجاوز الساعة الواحدة في اليوم.
2. دعم وتحفيز الأبناء من أجل تنمية هواياتهم وذلك بأن يقضوا أوقاتهم في القيام بماهوممتع ومفيد، والذي قد يكون مجال عمله مستقبلا كالرسم، التمثيل، المسرح.
3. ضرورة متابعة الإدارة المدرسة والمعلمين للطلبة ومنعهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية أثناء الحصة الصفية، وتشجيعهم على التقليل من ممارستها، وتوضيح الآثار السلبية عليهم.
4. أن يمارس الاخصائيون الاجتماعيون في المدرسة دوراً في توجيه الطلبة وحثيهم على التقليل من ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتوجيههم نحو ممارسة أنشطة أكثر أفادة لهم كممارسة الأنشطة الرياضية.
5. يتوجب على الأسرة أن تمارس دورها الرقابي على الأبناء، والتعرف على المشكلات التي تحيط أبنائهم، ومحاولة التعرف عليها من أجل وضع الحلول المناسب لها، وتوجيه أبنائهم لما فيه فائدة لهم ويساعدهم في تحقيق مستقبل أكثر اشراقا
6. تشجيع الطلبة على ممارسة ألعاب الذكاء والألعاب التي تعمل على تنمية التفكير الإبداعي عندهم.
7. أن يماس الآباء دورا رقابيا على الأبناء حيث يساعدهم على تنظيم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ويساعدهم في تحقيق التوازن بين التعليم واللعب وحياتهم الاجتماعية.

8. ضرورة إجراء دراسات أخرى في مجتمعات مختلفة تتناول الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق الاجتماعي، والسلوك العدواني.

المراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولا: المراجع العربية:

1. الأحمدي، محمد.(2010). مشكلات الطلبة بالسعودية وعلاقتها بعدد من المتغيرات، *المؤتمر العلمي العربي الرابع*، تنظمه مؤسسة الملك عبد العزيز والمجلس العربي،16-18 يوليو، الأردن: عمان.
2. الأشول، ألطاف.(2013). المشكلات التي يعاني منها الطلاب الموهوبون والمتفوقون في مدررسة الميثاق، *المجلة العربية لتطوير التفوق*، مجلد4، العدد6. ص123 ص154
3. كازدين، ألان. (2012). *الاضطرابات السلوكية للأطفال والمراهقين*، ترجمة: عادل عبد الله محمد، ط2، دار الرشاد – القاهرة.
4. الجبور، رامي.(2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، *مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية*، مجلد47،العدد1، عمان، الأردن. ص36-ص 65
5. الحشاش، دلال.(2008). *أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية، الأردن.
6. الحيلة، محمد .(2015). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها" سيكولوجيا وتعليميا وعلميا"* دار المسيرة، عمان، الأردن.
7. الخوالدة، محمد.(2003). *اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم*، عمان، دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة.

8. الخولي، محمد هشام .(2002). *الأساليب المعرفية وضوابطها في علم النفس*، دار الكتاب الحديث، القاهرة.

9. الريماوي،محمد.(2003) . *علم نفس الطفل*، الطبعة الثانية، عمان : دارالشروق .

10. الزيات، أحمد .(2002). *المراهق والعلاقات المدرسية*، ط3، مطبعة النجاح الجديدة، الدار البيضاء.

11. الشحروري، مها، محمد عودة الريماوي .(2012). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية*،38(2)،637-649.

12. الشحروري، مها حسني .(2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها*، دار المسيرة، عمان، الأردن.

13. العبيدي، نواف .(2006). دراسة مقارنة في الاستجابة الانفعالية بين لاعبي فعاليات الوثب والرمي بألعاب القوى، *مجلة الرافدين للعلوم الرياضية* – المجلد12، العدد41. ص212-ص261

14. العموش، أحمد، حمود العليمات.(2014). *المشكلات الاجتماعية*، منشورات جامعة القدس المفتوحة، مقرر رقم3314، عمان

15. القاسم، جمال .(2014). *الاضطرابات السلوكية*، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.2014

16. القبالي، يحيى .(2008). *الاضطرابات السلوكية والانفعالية*، ط1، دار المسيرة، الأردن – عمان.

17. النمر، خديجة (2017) ، *أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي، وخفض القلق الرياضي لديهم*، رسالة ماجستير منشورة، جامعة آل البيت، عمان.

18. الكعبي،حيدرمحمد.(2017).*الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي* .المركز الإسلامي للدراسات الإسلامية. الرياض.

19. الهدلق، عبد الله .(2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، رسالة دكتوراة منشورة، الرياض، جامعة الملك سعود.

20. بشناق، سناء.(2013). *اللعب ركيزة أساسية في المنهاج*، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان ، الأردن.

21. بطرس، يحيى.(2008). *الاضطرابات السلوكية والانفعالية*، ط1، دار المسيرة، الأردن.

22. حسن، أماني .(2017). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، *مجلة جامعة الأمير سلطان بن عبد العزيز*، السعودية، 25(3)، 230-253

23. خليفة، صابر.(2003). *مبادئ علم النفس*، ط1، دار أسامة للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

24. ريان،محمود.(2006).*الاتزان الانفعالي وعلاقته بكل من السرعة الادراكية والتفكير الابتكاري لدى طلاب الصف الحادي عشر*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر، غزة.

25. سرحان، عمر موسى.(2012).*المشكلات الاجتماعية*، القاهرة، دار وائل للنشر والتوزيع.

26. سليماني، منال.(2021). *تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في ظل جائحة كورونا* ، رسالة ماجستير منشورة، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر.

27. سيد أحمد، رندا .(2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية، *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*، 50(3)،41-76.

28. صوالحة، محمد.(2004). *علم نفس اللعب*، دار المسيرة، عمان، الأردن.

29. عبد اللطيف، محمد .(2013).المشكلات السلوكية لدى الطلبة في المرحلتين الإعدادية والثانوية في المدارس الحكومية بدولة الإمارات العربية المتحدة، *مجلة كلية التربية*، العدد 26ص215-246.

30. عبدالهادي، نبيل .(2004). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعليم الأطفال*. دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

31. عدايكة، سامية ،أسماء بن تركي .(2019). تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*، جامعة الوادي، العدد19. ص7-ص22.

32. عمر، معن خليل.(2005). *"التفكك الاجتماعي"* ، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن

33. عواد، يوسف ، (2013): درجة تقدير المعلمين للسلوك المشكل لدى تلاميذ مدارس وكالة الغوث الدولية (الأونروا) في محافظة نابلس، وسبل علاجه، *مجلة جامعة الأزهر بغزة*، سلسلة العلوم الإنسانية، المجلد 13، ع2، ص ص 139- 178.

34. قنديل، بثينة أمين.(2015) "مشكلات التكيف عند تلاميذ المدرسة الابتدائية"، *بحوث في علم نفس الطفل*، كلية البنات، جامعة عين شمس، 67-80

35. قويدر، مريم .(2012). *اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل*، رسالة ماجستير منشورة ، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

36. كوافحة، تيسير مفلح .(2010). *مقدمة في التربية الخاصة*، ط4، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة – عمان.

37. محمود، عبير محمود.(2015). *أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول الأساسي* ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط

38. مشري، أميرة.(2017). *أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العربي بن مهيدي، الجزائر.

39. موسى، مديحه منصور .(2012). *المشكلات والصحة النفسية*، ط1، الفاروق الحديثة للطباعة والنشر، القاهرة.

40. هاني، كوثر.(2019). *الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بونعامة خميس، الجزائر.

41. يحيى، خولة أحمد .(2010). *الاضطرابات السلوكية والانفعالية*، ط2، دار الفكر، عمان.

42. يونس، كرام .(2017). *مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية، الأردن.

ثانيا : المراجع الأجنبية

1. Blechman, Elaine A. et.al., “Chidhood competence and behavioral problems” *Journal of Abnormal Psychology*, 94(1), (1985), 70-77.
2. Morgan (2015). “Relationship between right hemisphere stroke and a passive behavioral response”, *Scandinavian Journal of Behavior* . 63(1) p. 68-78
3. Akhtar, H.,&Madhulika,V. (2014). Computer Addiction among Higher Secondary Students. *Golden Research Thoughts*, 4 (6), PP: 1-6.

4. 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.
5. Barbaros, B. (2016). Gamer psychology and behavior. Switzerland: *Springer international publishing*
6. Carnagey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, (2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, *American Psychological Society*, 16(11), 882-889.
7. Clement, J. (2021). *Covid 19 impact on time spent gaming worldwide 2020 by genre*. Retrieved: 04 Avril 2021 from:
8. Czernetzki, I., & Weber, B. (2014). Internet and computer game addiction in children and adolescents -- a new challenge for occupational therapy practice. *Ergoscience*, 9 (3), 124-127.
9. Frolich, J., Lehmkuhl, G., Orawa, H., Bromba, M., Wolf, K., &Gortz-Dorten, A. (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Computers in Human Behavior*, 55, PP: 9-15
10. Gentilea, Douglas A.; Lynchb, Paul J.; Linderc, Jennifer, Ruh&Walsha, David, A., (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance, *Journal of Adolescence*, 27(2), 5–22.
11. Hoffmann, M. (2009). Silent rage: Passive-aggressive behavior in organizations. Dissertation Abstracts International, Section B: *The Science and Engineering*, 56, 1138.

12. Khurshid, F., & Ansari, U. (2012). Effects of innovative teaching strategies on students, performance. *Global Journal of Human Social Science Linguistic and Education*. 12(10), PP: 47-54.
13. King, Arik(2011). *Using Interactive Games to Improve Math Achievement Among Middle School Students in Need of Remediation*. The George Washington University.
14. Krogh, S., &Slentz, K. (2011). The Early Childhood Curriculum, New Jersey: *Lawrence Erlbaum associates* Inc, publishers
15. Leyens, Jacques Philippe et Yzerbyt,Vincent. (1997). *Psychologiesociale*, Liège (Belgique): Mardaga
16. Maia, F. (2011-2012). *Electronic Games via New Media and its Impact on the Algerian Child,* Master Thesis, Department
17. Makhmutov, A., &Duysenbekov, D. (2010). Social-psychological study of the phenomenon of "virtualization" of legal consciousness of adolescents and young adults as a consequence of the subjective addiction to gambling video games. *Bulletin Series of Psychology*, 4 (25), PP:55-61.
18. Marcus, R. (2017). *The development of aggression and violence in adolescence*. United States: Library of Congress of Human Sciences, Faculty of Social and Human Sciences, University of Lakhdar Patna, Algeri
19. Petitclerc, Jean Marie. (2005). *Les nouvellesdélinquances des jeunes, 2eme Ed.*, Paris: Ed. Dunod
20. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

21. Shao, R. & Wang, Y. (2016). The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10 (384).

22. 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.

الملاحق

ملحق رقم (1)

قائمة أسماء المحكمين ترتيب أسماء المحكمين حسب الرتبة العلمية

الرقم	الاسم	الرتبة العلمية	الجامعة
1	أ.د نبيل جبريل الجندي	استاذ دكتور	الخليل
2	أ.د. جمال زكي أبو مرق	استاذ دكتور	الخليل
3	د. كامل حسن كتلو عمايرة	استاذ مشارك	الخليل
4	د. جمال بحيص	استاذ مشارك	القدس المفتوحة
5	د. محمد عبد الفتاح عجوة	استاذ مساعد	الخليل
6	د. إبراهيم المصري	استاذ مساعد	الخليل
7	د.حاتم موسى عابدين	استاذ مساعد	الخليل
8	د.خالد كتلو	استاذ مساعد	القدس المفتوحة
9	أ.سليم أبو عقيل	عضو هيئة تدريس	القدس المفتوحة

ملحق رقم (2)

أداة الدراسة بصورتها الأولية نص فقرات الاستبانة في صورتها الأولى مختلف عنها في صورتها النهائية

جامعة الخليل

عمادة الدراسات العليا

استبانة

تحية طيبة:

تقوم الباحثة بدراسة بعنوان : **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة يطا**، وذلك استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص الارشاد التربويمن جامعة الخليل ، لذا نأمل تعبئتها بموضوعية ، ولا داعي لكتابة أي شيء يدل على هويتك واعطائها الاهتمام الكافي علما بأن المعلومات التي يتم جمعها تستخدم لأغراض البحث العلمي.

واقبلوا فائق الاحترام

إعداد: ملاك العدرة

إشراف: د. سناء أبو غوش

أولا: البيانات الأولية:

الجنس: ☐ ذكر ☐أنثى

المستوى الدراسي : ☐ الخامس- السادس ☐السابع –الثامن ☐التاسع– العاشر

المستوى الاقتصادي: ☐1000-1500 ☐1501-3000 ☐3001 فأعلى

المؤهل العلمي للأب : ☐ دبلوم فأقل ☐بكالوريوس ☐ماجستير فأعلى

المؤهل العلمي للأم : ☐ دبلوم فأقل☐ بكالوريوس☐ ماجستير فأعلى

القسم الثاني: فقرات الاستبانة، ودرجات الاستجابة

الرجاء وضع إشارة (×) أمام كل فقرة بما يناسب درجة استجابتك.

الرقم	فقرات الاستبانة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
القسم الأول: مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية						
1	انفق وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر مما أتوقع					
2	يشكو أهلي من انشغالي بالألعاب الالكترونية عنهم					
3	عادة ما أقضي وقتا على الانترنت أطول مما كنت أخطط له					
4	أضعت وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب أشياء أخرى					
5	أشعر أن من حولي يفتقدون وجودي بسبب انشغالي عنهم بالألعاب الإلكترونية					
6	وقعت لي مشكلات في دراستي بسبب طول الوقت الذي أقضيه على الانترنت					
7	أجد صعوبة في النوم بسبب السهر ليلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
8	تغيبت عن الدراسة مرات متعددة بسبب انشغالي بالألعاب الالكترونية					
9	أشعر بالذنب حيال الوقت الذي أضعته على الأنترنت					
10	أشعر بالضياع اذا لم أتصل بالإنترنت لممارسة الألعاب					
11	حاولت مرارا التوقف عن استخدام الإنترنت ولكن محاولاتي باءت بالفشل					
12	لم تفلح محاولاتي للحد من الاستخدام الطويل للإنترنت					
13	كلما هممت للخروج من اللعبة الإلكترونية أقول لنفسي " بعض الوقت وأتوقف"					
14	أهيم بخيالي في أمور شاهدتها عبر اللعبة الإلكترونية (أحلام اليقظة)					
15	أعتقد بأنني لن أستطيع التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية					
16	أتجاهل الكثير من واجباتي المنزلية لأقضي وقتا أطول على الانترنت					
17	الحياة بدون انترنت ستكون مملة وكئيبة					
18	ممارستي للألعاب الإلكترونية جعلتني لا أحبذ ممارسة الألعاب اليدوية					

الرقم	فقرات الاستبانة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
19	لدي مشكلات في دراستي بسبب قضاء وقتي على الأنترنت والألعاب الإلكترونية					
20	عندما أغلق الانترنت أجد رغبة قوية بالعودة لممارسة الألعاب الالكترونية					
القسم الثاني: المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية						
21	عند ممارستي للألعاب الإلكترونية أشعر بالقلق والتوتر					
22	تميل الألعاب التي أفضلها إلى الحس الإجرامي					
23	أحاول تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية					
24	أحب أن أشاهد قنوات أفلام العنف					
25	لدي قناعة بأن السيطرة على الآخرين هي لغة الأقوياء					
26	يزيد مستوى عنادي عند محاولة منعي من ممارسة اللعبة الإلكترونية					
27	اللعبة الإلكترونية تزيد مستوى سلوكي المائل للعنف والعدوان					
28	تدفعني الرغبة في ممارسة الألعاب الإلكترونية للكذب على أهلي أحيانا					
29	حب مواصلة اللعبة يدفعني إلى السهر وقلة النوم					
30	أصبح كثير النسيان نتيجة قضاء فترات طويلة أمام اللعبة الإلكترونية					
31	أصبح أكثر تسرعا باتخاذ قرارتي					
32	حب التقدم في مستويات عليا من اللعبة يجعلني في حالة توتر دائم					
33	وجود عنصر الإثارة في اللعبة الإلكترونية يجذبني إليها					
34	أعمل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء المدرسة					
35	تنامي وتراكم السلوك والمشاعر العدوانية لدي					
36	أشعر بالقلق والاكتئاب في حال الخسارة في اللعبة					
37	ينتابني شعور الرغبة في إتلاف ممتلكات الغير باستمرار					
38	أميل إلى ممارسة السلوكيات العنيفة بطريقة لاشعورية					

الرقم	فقرات الاستبانة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
39	العنف اللفظي هو الوسيلة المستخدمة من قبل الأشخاص أثناء اللعبة الإلكترونية					
40	أستخدم لغة التهديد مع الآخرين بشكل كبير					
القسم الثالث: المشكلات الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية						
41	ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعلني أميل للعزلة عن الآخرين					
42	ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعلني أفضل البقاء في المنزل عن الخروج.					
43	أفضل قضاء وقت الفراغ في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدلا من الجلوس مع الأسرة					
44	لا أحب الاختلاط مع الآخرين وأفضل اللعب على الحاسوب أو الهاتف المحمول					
45	الخلافات و المشاكل أو المضايقات في حياتي الشخصية تجعلني أفكر بالدخول الى الإنترنت					
46	ألاقي على الإنترنت اهتماماً أو احتراماً أكثر مما أحصل عليه ممن حولي					
47	أبرر لنفسي أو للآخرين لجوئي للألعاب الإلكترونية على أنه شكل من أشكال المعرفة أو النشاط الاجتماعي المفيد					
48	عندما أكون مع اهلي واصدقائي أميل للحديث عن الإنترنت أو عن مغامراتي وألعابي					
49	تشـــعر احياناً أني أقوم بتدمير ذاتي من خلال اســـتعمالي المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية					
50	أثر استعمال الإنترنت الزائد على حياتي الأسرية بشكل سيء و كان سبباً للخلاف مع أسرتي					
51	أشعر بعدم التركيز وشرود الذهن بشكل كبير					
52	أثناء اللعبة استخدم الألفاظ النابية في تعاملي مع الآخرين					
53	الأنانية وحب الذات هي السمة الغالبة في السلوك أثناء اللعبة الإلكترونية					
54	أواجه صعوبة التعريف عن ذاتي واخجل أمام الآخرين					

الرقم	فقرات الاستبانة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
55	عندما أحاول حل المشكلة ، فإنني أقوم بتطبيق ما تعلمته في اللعبة الإلكترونية					
56	أفضل تجنب التفكير في المشاكل التي تواجهني بدلا من حلها.					
57	أحب اطلاق الألقاب على أخوتي وزملائي بقصد المزاح.					
58	أعتقد أن التنازل عن من أساء لي ، دليل على ضعفي.					
59	أحب خلق الخوف في قلوب الاخرين.					
60	أحب استفزاز الآخرين بالضحك بصوت عال.					

الملحق رقم (3)

أداة الدراسة بعد التحكيم

جامعة الخليل- عمادة الدراسات العليا

استبانة

تحية طيبة:

تقوم الباحثة بدراســـة بعنوان : **ممارســـة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشـــكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا**، وذلك استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص الارشاد التربويمن جامعة الخليل ، لذا نأمل تعبئتها بموضوعية ، ولا داعي لكتابة أي شيء يدل على هويتك واعطائها الاهتمام الكافي علما بأن المعلومات التي يتم جمعها تستخدم لأغراض البحث العلمي.

واقبلوا فائق الاحترام

إعداد: ملاك العدرة

إشراف: د. سناء أبو غوش

أولا: البيانات الأولية:

الجنس: □ ذكر □أنثى

الصف الدراسي : □ الخامس- السادس □السابع –الثامن □التاسع- العاشر

مستوى الدخل: □متدني (دون2500شيكل) □ متوسط (2500-4000) □ مرتفع (أكثر من شيكل 4000)

المؤهل العلمي للأب : □ دبلوم فأقل □بكالوريوس □ماجستير فأعلى

المؤهل العلمي للأم : □ دبلومفأقل□بكالوريوس□ماجستيرفأعلى

عدد ساعات اللعب أسبوعيا: □ دون 10 ساعات □(10-20 ساعة) □(أكثر من20 ساعة)

القسم الثاني: فقرات الاستبانة، ودرجات الاستجابة

الرجاء وضع إشارة (×) أمام كل فقرة بما يناسب درجة استجابتك.

الرقم	فقرات الاستبانة	درجة الموافقة				
		موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
القسم الأول: الصعوبات التي يواجهها الطلبة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية						
1	انفق وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر مما أتوقع					
2	يشكو أهلي من انشغالي بالألعاب الالكترونية عنهم					
3	أضيع وقتا على الانترنت أكثر مما يجب					
4	أضعت وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الالتزامات الأخرى					
5	أشعر أن من حولي يفتقدون وجودي بسبب انشغالي عنهم بالألعاب الإلكترونية					
6	وقعت لي مشكلات في دراستي بسبب طول الوقت الذي أقضيه على الانترنت					
7	أشعر بالأرق بسبب السهر ليلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
8	تغيبت عن الدراسة مرات عديدة بسبب انشغالي بالألعاب الالكترونية					
9	تعزز الألعاب الإلكترونية لدي التفاعل الإيجابي مع الآخرين					
10	أشعر بالضياع اذا لم أتصل بالإنترنت لممارسة الألعاب					
11	فشلت محاولاتي للحد من الاستخدام الطويل للإنترنت					
12	كلما هممت للخروج من اللعبة الإلكترونية أقول لنفسي " بعض الوقت وأتوقف"					
13	أرفض المشاركة في الأنشطة العائلية حتى أستمر باللعب بالألعاب الإلكترونية					
14	أمارس الألعاب الإلكترونية خلال الحصص الصفية					
15	أبرر لنفسي وللآخرين لجوئي للألعاب الإلكترونية على أنه شكل من أشكال المعرفة المفيدة					
16	أنا مستعد لإهمال دروسي من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية					
17	أواجه مشاكل مع والدي إذا حاولوا منعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية					

18	عندما أغلق الانترنت أجد رغبة قوية بالعودة لممارسة الألعاب الالكترونية					
القسم الثاني: المشكلات الانفعالية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية						
19	أشعر بالقلق والتوتر عند ممارستي للألعاب الإلكترونية					
20	أشعر بالحقد والكراهية تجاه الآخرين بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية					
21	أعاني من صعوبة في التحكم بانفعالاتي وتصرفاتي أثناء التفاعل مع الآخرين					
22	أشعر بالحزن والخوف باستمرار					
23	بسبب الألعاب الإلكترونية يتولد لدي شعور حب السيطرة على الآخرين					
24	يزيد مستوى عنادي عند محاولة منعي من ممارسة اللعبة الإلكترونية					
25	اللعبة الإلكترونية تزيد مستوى سلوكي المائل للعنف والعدوان					
26	رغبتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية تدفعني للكذب على أهلي					
27	أصاب بنوبات من البكاء من دون أسباب واضحة					
28	أشعر بالتوتر عند مقابلة الغرباء بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية					
29	أعاني من شرود ذهني في دراستي اليومية بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية					
30	أشعر بتوتر دائم بسبب ممارسة مستويات عليا من اللعبة الإلكترونية					
31	أعمل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء المدرسة					
32	لدي مشاعر عدوانية متنامية بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية					
33	أشعر بالقلق في حال الخسارة في اللعبة					
34	ينتابني شعور الرغبة في إتلاف ممتلكات الغير باستمرار بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية					
35	العنف اللفظي هو الوسيلة المستخدمة من قبل الأشخاص أثناء اللعبة الإلكترونية					
القسم الثالث: المشكلات الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية						
36	أميل للعزلة عن الآخرين بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية					
37	أفضل البقاء في المنزل عن الخروج لممارسة الألعاب الإلكترونية .					
38	أفضل قضاء وقت الفراغ في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدلا من الجلوس مع الأسرة					

39	المشاكل في حياتي الشخصية تجعلني أفكر بالدخول الى الإنترنت					
40	ألاقي على الإنترنت اهتماماً واحتراماً أكثر مما أحصل عليه ممن حولي					
41	أتجاهل الكثير من واجباتي المدرسية لأقضي وقتا أطول لممارسة اللعبة الإلكترونية					
42	عندما أكون مع اهلي واصـــدقائي أميل للحديث عن الإنترنت أو عن مغامراتي وألعابي					
43	أشـــعر احياناً أني أقوم بتدمير ذاتي من خلال اســـتعمالي المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية					
44	أثر استعمال الإنترنت الزائد على حياتي الأسرية بشكل سيء					
45	أشعر بعدم التركيز وشرود الذهن بشكل كبير بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية					
46	استخدم الألفاظ النابية في تعاملي مع الآخرين أثناء اللعبة					
47	الأنانية وحب الذات هي السمة الغالبة في السلوك أثناء اللعبة الإلكترونية					
48	أواجه صعوبة التعريف عن ذاتي نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية					
49	عندما أحاول حل المشكلة ، فإنني أقوم بتطبيق ما تعلمته في اللعبة الإلكترونية					
50	أفضـل تجنب التفكير في المشـاكل التي تواجهني بدلا من حلها لانشـغالي بالألعاب الإلكترونية					
51	أعاني من ضـــعف العلاقة الاجتماعية مع أســـرتي بســـبب انشـــغالي بالألعاب الإلكترونية					
52	أعاني من ضعف العلاقة الاجتماعية مع أقراني وزملائي في المدرسة					

الملحق رقم (4)

كتاب تسهيل مهمة

جامعة الخليل
كلية التربية

Hebron University
Faculty of Education

الرقم: م خ/64 ت/2021
التاريخ: 2021/10/31

حضرة السيد مدير التربية والتعليم / يطا / المحترم.

الموضوع: تسهيل مهمة

تحية طيبة وبعد،،
يفيد برنامج ماجستير (الارشاد النفسي والتربوي) في جامعة الخليل أن الطالبة ملاك جمال العدرة الرقم الجامعي (21919070)هي احد طلاب برنامج ماجستير الارشاد النفسي والتربوي وهي في طور جمع المعلومات لبحثها بعنوان :

الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الاساسية العليا في مدينة يطا

يرجى مساعدتها في تسهيل مهمتها لاعداد الرسالة.

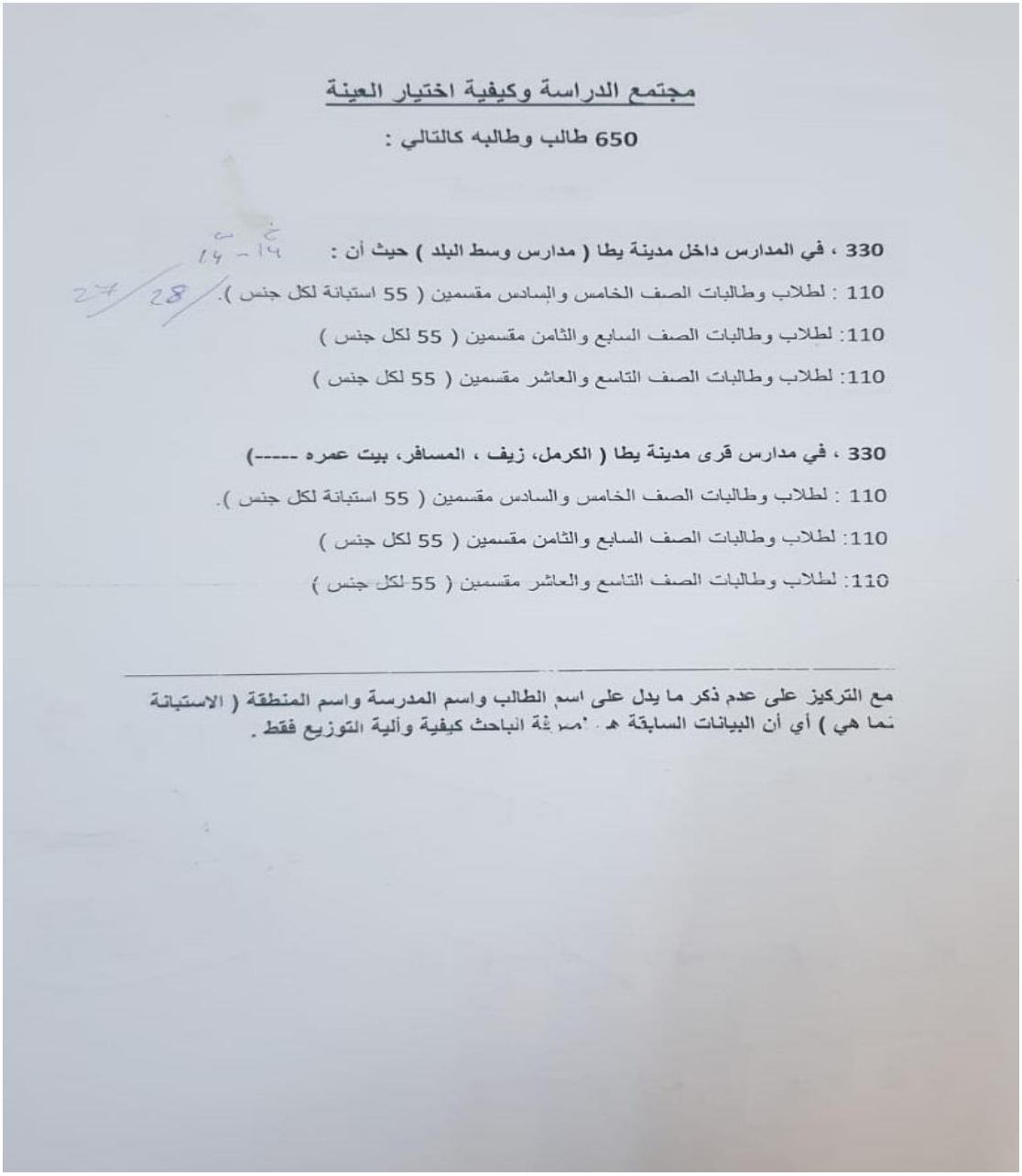
شاكرين لكم حسن تعاونكم.

د. كمال مخامره
عميد كلية التربية
رئيس لجنة الدراسات العليا

جامعة الخليل
HEBRON UNIVERSITY
1971
كلية التربية
COLLEGE OF EDUCATION

الملحق رقم (5)

مجتمع الدراسة وكيفية اختيار العينة



مجتمع الدراسة وكيفية اختيار العينة

650 طالب وطالبه كالتالي :

330 ، في المدارس داخل مدينة يطا (مدارس وسط البلد) حيث أن :

110 : لطلاب وطالبات الصف الخامس والسادس مقسمين (55 استبانة لكل جنس).

110: لطلاب وطالبات الصف السابع والثامن مقسمين (55 لكل جنس)

110: لطلاب وطالبات الصف التاسع والعاشر مقسمين (55 لكل جنس)

330 ، في مدارس قرى مدينة يطا (الكرمل، زيف ، المسافر، بيت عمره -----)

110 : لطلاب وطالبات الصف الخامس والسادس مقسمين (55 استبانة لكل جنس).

110: لطلاب وطالبات الصف السابع والثامن مقسمين (55 لكل جنس)

110: لطلاب وطالبات الصف التاسع والعاشر مقسمين (55 لكل جنس)

مع التركيز على عدم ذكر ما يدل على اسم الطالب واسم المدرسة واسم المنطقة (الاستبانة كما هي) أي أن البيانات السابقة هـ [illegible] الباحث كيفية وآلية التوزيع فقط .