إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية

م.م بشرى محمد حسن
وزارة التربية

أ.م.د. أمل أبراهيم حسون
الجامعة المستنصرية / كلية التربية

التقديم: ٣٢٨ في ٢٠١٦/١٠/١٩

القبول: ٣٧٠ في ٢٠١٦/١٢/٢٨

الملخص:

سعت الدراسة الحالية الى التعَرف على إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية ،إذ يعد الإنتباه أحد العمليات العقلية التي تؤدي دوراً مهماً في حياة الفرد من حيث قدرته على الإتصال بالبيئة المحيطة بهِ والتي تنعكس في اختياره للمنبهات الحسية المختلفة المناسبة، ويُعد تشتت الانتباه من العوامل الرئيسية المؤدية إلى عدم تحقيق تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة، وبخاصة البيئة الصفية إذ يقلل من فرص حصول التلميذ على التعليم بفاعليته. وتمثل الألعاب الالكترونية ظاهرة مجتمعية كبيرة ، فكثير من أولياء الأمور والمربين يعتقدون أنَ هذه الألعاب تمثل عائقا أمام قيام الاطفال بواجباتهم المدرسية، وتعزلهم عن عوائلهم واقرانهم، وعن علاقاتهم الاجتماعية الاخرى. هدفت الدراسة الى معرفة:

١- إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٢-دلالة الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية على وفق متغير الجنس. ذكور- اناث.

٣- تشتت الانتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٤-دلالة الفروق في تشتت الانتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية على وفق متغير الجنس(ذكور-اناث)

٥-العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الألكترونية وتشتت الإنتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

استخدمت فيها الباحثتان منهج البحث الوصفي على عينة تتالف من (٤٠٠) تلميذ وتلميذة ،للصف السادس الابتدائي في مديرية تربية بغداد الكرخ (الاولى ، والثانية ، والثالثة)، وللعام الدراسي ٢٠١٥-٢٠١٦ وأظهرت نتائج البحث أن أفراد عينة البحث لا يعانون من إدمان الألعاب الالكترونية ، و لا تشكل لديهم ظاهرة إدمان ، وأن هناك فروقاً بين العينتين في متغير إدمان الألعاب لصالح الذكور، كما أن أفراد عينة البحث ليس لديهم تشتت انتباه، وأن هناك فروقاً بين العينتين لصالح الذكور ايضاً. وأظهرت النتائج بأن هنالك علاقة طردية موجبة بين المتغيرين، فكلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية زاد تشتت الانتباه لدى أفراد العينة والعكس بالعكس.استخدمت فيها الباحثتان الاختبار التائي (t-test)لعينتين مستقلتين ومعاملات الارتباط بيرسون للتعرف على طبيعة العلاقة بين المتغيرين. والاختبار التائي (t-test) لعينة واحدة لمعرفة إدمان الألعاب الالكترونية وتشتت الانتباه لدى افراد العينة. ثم أوصت الباحثتان بأهمية دور المعلمين في توعية التلاميذ بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه على محاذيرها، وعلى الوالدين تحديد زمن معين للعب.

Addiction to Electronic Gaming and its Relationship with Attention Deficit among Primary School Students

A.t.Bushra Mohammed hassan
The Ministry of education
A.p. Amal Ibrahim hassoun al-
Al-muestancirea university-College of education

Abstract:

The current study aims to identify the addiction to gaming and its relationship with attention deficit among primary school students, the attention is a mental processes that plays an important role in the life of the individual in terms of his ability to communicate with the surrounding environment, which is reflected in his choice of various appropriate sensory stimuli, and is a distraction of the main factors leading to the failure to achieve the child's interaction with the surrounding environment, especially the classroom environment as it reduces the chances of the student's access to education its efficiency. The gaming community a big phenomenon. Many parents and educators believe that these games are an impediment to the children's homework, and isolate them from their families and peers, and other social relationships.

The study aimed to identify:

1-gaming addiction among primary school pupils

2-The significance of differences in the electronic gaming addiction among primary school students according to the gender variable (males- females).

3-distract the primary school pupils

4-significance of differences in the scattering of attention among primary school pupils on a variable according to sex (male-female).

5-relationship correlation between addiction Electronic Games and distract the primary school pupils.

It has been used researchers research methodology descriptive on a sample of 400 male and female pupils, a sixth-grade primary in the Directorate of Education Baghdad's Karkh (first, second, and third), and for the academic year 2015-2016 showed results that the research sample does not suffer from addiction Electronic Games and do not constitute have the phenomenon of addiction, and that there are differences between the two samples in gaming addiction variable in favor of males, and the research sample members do not have a distracted, and that there are differences between the two samples in favor of males, too. The results showed that there is a direct correlation is positive between the two variables, the more addicted to gaming increased distract the respondents and vice Baeks.astkhaddmt where researchers test Altaia (t-test (for two independent samples and transactions Pearson correlation to identify the nature of the relationship between the two variables. The test Altaia t -test for one sample to see addiction to electronic games and distractions with the sample.Then definitely recommended researchers on the importance of the role of teachers in educating pupils Aladmanaly the dangers of playing electronic games, and how to exercise properly, and alert to where the caveats, and parents select a specific time to play not more than two hours in the day to day practice of playing condition to take a break every 15 minutes, and then spend the rest of the time in practice the rest of the day to day activities.

Keywords: Addiction, Electronic Gaming , its Relationship with Attention ,Deficit ,Primary School Students.

أولاً/ مشكلة البحث:

حظي الإنتباه باهتمام الباحثين في مجال التربية وعلم النفس بوصفه العملية التي تشكل عصب النظام التعليمي الأكاديمي، إذ يعد من معوقات التعلم الفعال لما يتركه من آثار سلبية على التعلم وعلى نمو الطفل (بلقيس ومرعي ، ١٩٩٨ : ٢٥١). فيعد الإنتباه أحد العمليات العقلية التي تؤدي دوراً مهماً في حياة الفرد من إذ قدرته على الإتصال بالبيئة المحيطة بهِ التي تنعكس في اختياره للمنبهات الحسية المختلفة المناسبة، إذ يتمكن من دقة تحليلها وإدراكها والإستجابة لها بصورة تجعله' يتكيف مع بيئته الداخلية أو الخارجية. فالإنتباه ضروري لأية عملية تعلم ولا بد من توافره عند الطلبة في المراحل الدراسية كلها (ديبس والسمدوني ، ١٩٨٨: ٨). وقد اكَد عدد من الدراسات بإن أبرز المشكلات الصفية التي يواجهها المعلمين في صفوفهم هي (ضعف إنتباه التلامذة ، والبطء في إنجاز المهمات المكلفين بها، والتكلم بدون استئذان) مما يتوجب على الباحثين معرفة اسباب هذه الظاهرة التي تتمثل بضعف قدرة تلامذة المدرسة الابتدائية على تركيز انتباههم أو تنظيم نشاطهم الذهني نحو شيء محدد لمدة طويلة، فضلا عن صعوبة تحررهم من العوامل الخارجية التي تعمل على تشتت انتباههم. كما يُعد تشتت الإنتباه من العوامل الرئيسية المؤدية إلى عدم تحقيق تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة، وبخاصة البيئة الصفية إذ يقلل من فرص حصول التلميذ على التعليم بفاعليته، وقد تصدر عنه أنماط سلوكية غير مناسبة تؤدي إلى تشتت انتباه زملائه في الصف وحتى معلميه الذين يجدون صعوبة في إدارة الحصة الدراسية جرّاء تلك السلوكيات التي تصدر عن التلميذ (عبدالعزيز،٢٠١٤، ص١) ، فهو يشكل العامل الرئيس في تعثرهم وتأخرهم في المجال الدراسي مرة بعد أخرى، فضلا عمَا تسبب هذه العادة من شعور بالنقص والعجز في انجاز الاعمال بأنفسهم أو نفورهم من أنفسهم (راجح، ١٩٧٣،ص ١٥٧).

وقد أظهرت دراسة كروز ،(Cruz 1995) ، أن الأطفال مشتتي الإنتباه يظهرون أنماطاً سلوكية خاصة ، فهم لا يتجاهلون مشتتات الإنتباه الصادرة عن الأقران عند أدائهم للواجبات الصفية ، ولا يستثمرون الوقت بصورة منتجة ، فضلاً عن أنهم لا يرغبون في مواصلة المهمات الصفية حتى النهاية (Cruz ,1995:385) . هذا ويزداد تشتت الإنتباه عند الأطفال الذين يعانون من مشكلات أسرية. فقد أظهرت دراسة أوبرين (Obrien 1991) أن الأطفال الذين يعانون من صراعات ومشكلات أسرية وعدم توافق بين الوالدين يظهر عليهم تشتت في الإنتباه الذاتي وقدر أكبر للإستجابة للمثيرات البيئية (Obrien،1991,p 72) ولاسيما تلك التي نتجت عن التطور التكنولوجي الذي يشهده عالمنا المعاصر ، ولعلَّ من أهم المظاهر التي جاء بها هذا التطور الهائل

في مجال التكنولوجيا والإلكترونيات ، والكمبيوتر الشخصي ، ظهور ما يسمى بالثقافة الإلكترونية التي جذبت انتباه أطفالنا قبل كبارنا ، وأصبحت الشغل الشاغل لمعظمهم ، وباتت ألعاب الأتاري وألعاب الفيديو، والبلاي استيشن، والإبحار داخل شبكة الإنترنت لاكتشاف مواقع جديدة وألعاب جديدة وبلاد جديدة ، بديلا لألعاب جماعية كثيرة عرفها جيلنا والأجيالُ السابقةُ لنا. وتمثل الألعاب الالكترونية ظاهرة مجتمعية، فكثير من أولياء الأمور والمربين يعتقدون أن هذه الألعاب تمثل عائقا أمام قيام الاطفال بواجباتهم المدرسية، وتعزلهم عن عوائلهم واقرانهم، وعن علاقاتهم الاجتماعية الاخرى. فهي تعزلهم عن العالم داخل فضاء الكتروني منغلق على نفسه. وهذا ما يعتمد على مستوى شغف الطفل باللعبة، أو مدى تأثيرها واستحواذها على انتباهه. إذ يستقبل منهم يوميا عشرات الرسائل والأفكار والمعلومات التي قد تكون خاطئة أو منافية لديننا ولأذواقنا وعاداتنا وتقاليدنا، كما تعد هذه الظاهرة لدى المختصين في الجرائم ظاهرة عالمية وواسعة الانتشار مع انتشار شبكة الإنترنت ، ولا يمكن الحد منها إلا بواسطة الوعي وتثقيف الطفل وتعريفه بالأضرار التي يمكن أن تواجهه عند سوء استخدامه لها (الحمامي،١٩٩٨، ص ٧٢). ومما سبق ذكره تتلخص مشكلة البحث الحالي بالإجابة على السؤال الآتي :

هل للألعاب الالكترونية علاقة بتشتت الإنتباه لدى تلامذة المدرسة الابتدائية ؟

ثانياً/ أهمية البحث :

تشير الدراسات إلى أن هناك مخاطر للألعاب الالكترونية بصفة عامة على الأطفال في ظل غياب التوجيه الأسري وضعف الوعي بطبيعة الألعاب التي تنمي أفكار الطفل وقدراته ومهاراته بصورة ايجابية عن غيرها، وتزداد تلك المخاطر عندما يتعامل الأطفال مع ألعاب وبرامج ذات مضامين سلبية ويستخدمونها لفترات طويلة ، مما يؤثر في كلَ مراحل التطور والنمو لدى الطفل وتترك آثاراً سلبية على سلوكياتهم ، منها تربية الأطفال على سلوك العنف والعدوان، وحرمان الطفل من جو اللعب الطبيعي مع أقرانه، فيميل الى العزلة والعيش في عالم تلك الألعاب ، فضلاً عن اكتساب العادات السيئة، وتكوين أفكار مشوشة حول واقعه الذي يعيش فيه ، وإشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين، والإدمان المفرط على اللعب، وضعف التحصيل الدراسي ... الخ (**بر كات، ،٢٠٠٩،ص١٦**)

ويعد التحدي الأكبر في العالم هو حرب التكنولوجيا، ودمار الجيل الجديد صحيا و نفسيا و عاطفيا وجنسيا، فقد أظهرت النتائج في الصين أن هنالك أكثر من 33 مليون طفل مدمن على الألعاب، وفي أمريكا % 88 من الأطفال يدمنون الألعاب أما في العالم العربي % 80 من الأطفال يدمنون الألعاب و في أوروربا % 80 من الأطفال يدمنون الألعاب (**صادق،٢٠١٢،ص٢**)،

وهذه مشكلة خطيرة لها آثار سلبية وأمراض على التلاميذ تقلل من تركيزهم الذهني وتخفض مستواهم الدراسي وتشتت انتباههم. ووفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة (**السعد، ٢٠٠٥،ص١**). ويظهر ذلك على سلوكهم فضلاً عن ما تدعو إليه بعض هذه الألعاب من الرذيلة والأفكار الإباحية، التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين، والقيم والتعاليم الدينية التي نشأ عليها أبناؤنا. وقد لوحظ على كثير من التلاميذ التعلق الزائد بهذه الألعاب، وهذا ما أدى إلى ضعف التحصيل الدراسي وظهور اضطرابات التعلم مثل تشتت الإنتباه، وقد يصل الأمر إلى الهروب من المدرسة في أثناء اليوم الدراسي، أو التمسك بحجج مفتعلة للتهرب من الذهاب الى المدرسة (**السالم ،٢٠٠٩،ص٢**). وقد أجرت ويلكنسن متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، إذ كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخصيات الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة (**السعد،٢٠٠٥،ص٢**). كما يعد إدمان الطفل على هذه الاجهزة من الظواهر السلبية والضارة للطفل والمجتمع لما تسببها الاشعاعات الصادرة عن هذه الاجهزة من اذى على الدماغ والعيون، كما تحد من الطاقة الفكرية للطفل، وتبعده عن التفكير والابتكار وعن ممارسة هوايات نافعة مثل القراءة. كما تمنعه من ان يكون عضوا فاعلا في المجتمع (**علي ،٢٠١٥،ص٢**)

وقد حذر خبراء الصحة من تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ذلك ربما يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات أبرزها إصابات الرقبة والظهر (**ابراهيم ،٢٠١٥ ،ص٢**) . فقد أثبتت الدراسات إصابة كثير من الأطفال بآلام وإعاقات في الرقبة والظهر بسبب طريقة جلوسهم غير الصحيحة أمام شاشات الألعاب الالكترونية والحاسوب ، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة للإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة ، كما تسبب الومضات الضوئية المنبعثة من تلك الشاشات نوعا نادرا من الصرع ، فضلاً عن تأثر أعين الأطفال ، فالحركة السريعة للعينين التي يقوم بها الطفل في أثناء استخدامه الألعاب الالكترونية تجهدهما وتؤدي إلى احمرارهما ، والشعور بالجفاف

الشديد، وأحيانا الالتهاب وهذا ما يؤدي إلى الشعور بالصداع ، فضلاً عن ذلك سجلت الإحصاءات ارتفاعا شديدا في البدانة لدى الأطفال وما يصاحبه من أمراض مثل السكري بسبب العادات الغذائية السيئة ، التي يكتسبها الطفل ، فهو إما أن تزداد بدانته وإما يزداد ضعفه بسبب قلة الحركة واعتماده على المأكولات السريعة ، ورفضه الانضمام إلى أسرته في أثناء الوجبات الرئيسة وحصوله على الغذاء المناسب له (**السالم ، ٢٠٠٩ ،ص١**) .

وقد أجرت اليابان على سبيل المثال تغييرا جذريا في المناهج المتبعة في التربية المدرسية وحتى المنزلية من خلال وسائل الدعاية والاعلان التي تشرف عليها الحكومة اليابانية في توعية الاسرة من مخاطر تعلق التلميذ بتلك الألعاب رغم احتجاج أصحاب الشركات المصنعة لها ، ولاسيما أن كل الابحاث توصلت إلى نتيجة واحدة هي أن الطفل يقع ضحية لها من خلال تحولهِ الى أبله (**سبتي،٢٠١٣،ص٢**) و يقول كليفورد هيل "المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا": لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا، بل وبأموالنا أيضا وإن صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر" (**سبتي،٢٠١٣،ص٣**)

ويحذر الاخصائيون في التربية وعلم النفس الآباء والأمهات من مكوث أطفالهم لساعات طويلة أمام تلك الشاشات نظرا لانعكاساتها السلبية على شخصية الطفل وتكوينه النفسي والعقلي، وهذا ما أكدته أعداد متزايدة من الأمهات اللاتي يعانين من بقاء صغارهن لساعات طويلة أمام أجهزتهم ، ولا يمتلك أولياء الأمور وسيلة لتحجيم هذا الإدمان في ظل غياب البدائل المناسبة (**محبوبة ،٢٠١٣،ص٢**) .وهناك بعض الدلائل التي تدعو الوالدين إلى الإنتباه واتخاذ الإجراءات اللازمة منها: (لجوؤه إلى الكذب لتبرير جلوسه الطويل على الحاسب، أو على الألعاب على أنه أحد أشكال المعرفة، أو النشاط الاجتماعي المفيد، وعزوفه عن مشاركته الأسرة في الأنشطة والاهتمامات الأسرية، وصعوبة التوقف عن استخدام الألعاب، وإن أصابه التعب، أو النعاس، وتأثر أوقات نومه وطعامه وتحصيله الدراسي بشكل سلبي، وحدوث مشكلات أسرية وانزعاجه الشديد إذا منع عنها، وإهمال النظافة الشخصية، وإنفاق كل مصروفه في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية (**السالم ،٢٠٠٩،ص٣**).

وقد قام الهدلق، ٢٠١٤ بتصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات هي: أضرار دينية، وأضرار سلوكية وأمنية، وأضرار صحية، وأضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية (**الهدلق، ٢٠١٤ ص٩-١٣**). ومن تلك الاضرار الاكاديمية تشتت الإنتباه (Attention Distraction) إذ يعد من الاضطربات السلوكية التي يتعرض لها الاطفال خلال حياتهم الدراسية

والتي تتمثل بضعف القدرة على تركيز الإنتباه (**دبيس والسامدوني، ١٩٨٨: ص٩٠**)، وقد وصف بروفي (Brophy, 1987) قصر مدة الإنتباه وسهولة تشتته بانها من المشكلات الصفية الرئيسة (**Brophy , 1982, P2**).

كما اكدت دراسة بيرك (Berk, 1997) أن إهمال مشكلة تشتت الإنتباه وعدم التصدي لها في مرحلة مبكرة تخلق طفلا ذا شخصية غير متزنة ومشتتة قد تنسحب اعراضها الى مراحل لاحقة من عمره (**Berk, 1997, 14**). فهي من المشكلات الكبيرة في المجال التربوي ولاسيما في المرحلة الابتدائية، لما لها من اثر في العملية التعليمية ، ‘إذ تعد هذه المرحلة مرحلة دراسية مهمة تتحدد فيها المكونات الاساسية لمعالم شخصية الطفل (**السيد، ١٩٧٥:ص١٨**) وتزوده بالكثير من المعلومات وتدربه على المهارات التي تنسجم مع سنه ونموه وتوجه نشاطاته وتشجعه على الانطلاق الموجه (**سليمان، ١٩٧٧،ص٥**)، كما أنها البداية الحقيقية لعملية النضج الفكري لمدركات التلاميذ ونمو قدراتهم واستعداداتهم التي تاخذ شكلها وتتبلور في المراحل الدراسية اللاحقة .

من هذا تنبثق أهمية البحث الحالي في:

١–أهمية الطفولة فهي الركيزة الاساسية لبناء جيل يساهم في بناء الامة والمجتمع.

٢–كما أن متغيري البحث لم يسبق أن درسا معا على حد علم الباحثتين.

٣–وتكمن الاهمية التطبيقية في بناء مقياس الألعاب الالكترونية لوضعه بين أيدي التربويين والمعلمين والمرشدين للكشف عن هذه الظاهرة مبكرا ليتسنى علاجها .

ثالثا/ أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي التعرف على:

١–إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٢–دلالة الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية على وفق متغير الجنس (ذكور– اناث).

٣–تشتت الإنتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٤–دلالة الفروق في تشتت الإنتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية على وفق متغير الجنس (ذكور–اناث) .

٥–العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الألكترونية وتشتت الإنتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

رابعا/ حدود البحث: يتحدد البحث الحالي بتلامذة المرحلة الابتدائية من الذكور والاناث من الصف السادس الابتدائي في مديرية تربية بغداد الكرخ (الأولى ، والثانية ، والثالثة)، وللعام الدراسي ٢٠١٥- ٢٠١٦ .

خامسا/ تحديد المصطلحات:

الإدمان Addiction: هو اضطراب سلوكي يتضمن استمرار الرغبة لفعل معين قهريا و قسريا بشكل يستحوذ على الانسان فينهمك فيه بغض النظر عن العواقب الضارة بصحة الفرد أو حالته العقلية أو حياته الاجتماعية (**فتيحي،٢٠١٤،ص١**)

الألعاب الالكترونية Electronic Games :

- يعرفها لورنس (٢٠٠٢) : "هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفديو إذ تعرض في التلفزيون بعد ايصال الجهاز به جهاز الإدخال في ألعاب الفديو وهو عادة عصا التحكم أو الازرار أو لوحة المفاتيح أو الفأرة وهي غالبا ألعاب جماعية إذ يلعبها عدد كبير من اللاعبين في الوقت نفسه" (**لورنس،٢٠٠٢،ص ١٥٤**).

-عرفها سالين وزيمرمانSalen & Zimmerman (2004) :"أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية digital . ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation ؛والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية .

(Salen & Zimmerman ,2004, p.80)

وتتبنى الباحثتان نظريا تعريف سالين وزيمرمان Salen & Zimmerman 2004.

إدمان الألعاب الالكترونية Addiction to Electronic Games :

-**عرفها (Chalton ,2002)** : "هي حالة من الاستخدام اللاتوافقي للألعاب الالكترونية تؤدي الى اضطرابات اكلينيكية تتمثل مظاهرها في الاعراض الانسحابية، أو هي مجموعة من الاعراض الجسمية والنفسية والاجتماعية التي يستدل عليها من بعض المظاهر والاعراض الدالة على ذلك ، يمكن ان تدمر شتى أوجه حياة الفرد".(**Chalton ,2002 p 329- 344**)

بعد الاطلاع على عدد من التعريفات والنظرية المتبناة توصلت الباحثتان إلى التعريف النظري الآتي: **التعريف النظري** :هو التعود على ممارسة الألعاب الالكترونية والولع بها، بإذ تصبح شغل الطفل الشاغل، الامر الذي يعيق تكيفه مع البيئة المحيطة به.

أما التعريف الاجرائي: فهو الدرجة الكلية التي يحصل عليها المستجيب على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية المعد لهذا الغرض.

الإنتباه: Attention:

–عرفته العامري، (٢٠٠٥):"انه الاستجابة المركزة والموجهة نحو مثير معين يهم الفرد التي يحدث في خلالها معظم التعلم واكتساب المهارات المعرفية الضرورية "(العامري، ٢٠٠٥،ص١٢).

–عرفه شاهين، (٢٠١١):"هو تهيؤ ذهني للإدراك الحسي وهو يمثل بدوره استعداداً خاصاً داخل الفرد يوجهه نحو الشيء الذي ينتبه إليه لكي يدركه"(شاهين، 2011 ،ص102).

تشتت الإنتباه :Attention Distraction

– عرفه قاموس أكسفورد (Oxford, 2000):" انه شرود الذهن أو شيء ما يصرف الإنتباه عن ما تقوم به أو تفكر به "(Oxford, 2000, P. 221).

– عرفه**عاقل (١٩٨٨):** بانه "حالة ينصرف فيها الذهن عما ينتبه اليه بمنبه خارجي" **(عاقل، ١٩٨٨: ١١٦).**

وتعرفه الباحثتان على وفق النظرية السلوكية **بأنه" استجابة الفرد لمثيرات أخرى غير المثيرات الصفية".**

أما التعريف الاجرائي: **فهو الدرجة الكلية التي يحصل عليها المستجيب على مقياس تشتت الإنتباه.**

الفصل الثاني/ الاطار النظري والدراسات السابقة:

أولاً: الألعاب الإلكترونية : يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية بحسب طبيعتها، ووفقا لسالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

الصنف الأول/ الغازي (المحارب، المقاتل:Conqueror) وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بإذ يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

الصنف الثاني/ المدير :Manager ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في اللعبة نفسها والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة نفسها.

الصنف الثالث/ المستغرب (المتعجب) :Wanderer في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين.

واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

أما الصنف الرابع/ المشارك :Participant ففي هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية. إذ يجتمع اللاعبون من كلِ مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، هناك إذ الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون (**الحضيف، ٢٠١٠،ص٢**).

والعوالم الافتراضية هي برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم (**الخليفة، ٢٠٠٩،ص١**).

-**إدمان الألعاب الالكترونية:** من المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الطفل بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها ، وغالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية إذ إن نسبة كبيرة من البرامج المقدمة للأطفال هي أجنبية مترجمة، أو مدبلجة ، وتحمل كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا، وأن السلوكيات والأنماط الثقافية والقيمية في المنتج الأجنبي من خلال شخصيات محببة للطفل ، تستخدم كنموذج قدوة يحتذي الطفل بسلوكها البطولي ويحدث بينهما درجة من التوحد بما يسمى"Catatonic State' وهي الدرجة التي يعجز عندها الطفل عن التمييز بين الواقع والخيال ، ويتصور نفسه محل هذه الشخصية ، يسلك سلوكها ، ويقتنع بآرائها وفي الوقت نفسه تقدم القيم الأجنبية في المنتج الأجنبي بصورة تجذب انتباه الطفل (**Miles, 2001,p21-22**).

ويصاب الطفل أحيانًا بحالة من الإجبار العقلي (غسيل العقول) ، فهذه الألعاب التي تجسد الحياة في العوالم الافتراضية بما يتوافر لها من التقنيات الحديثة والتي تتطور يوماً بعد يوم بصورة متسارعة ومذهلة ، يمكنها توليد تأثير نفسي غير سوي على الطفل كالانطواء والعزلة والتوحد .. الخ. وقد يعتبر الطفل العالم الحقيقي امتدادًا لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الحقيقي كما كان يفعل في العالم الافتراضي ، مما يترتب عليه حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات

للطفل ، فبعض الأطفال تعرضوا لحوادث لتقليدهم حركات " الرجل الوطواط أو سوبرمان " .. ، أو تقليدهم لسلوك العنف الجسدي أو الإرهابي الممارس في الألعاب الافتراضية (**بركات ،٢٠٠٩،ص١٧**).

الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على التلاميذ :

١–أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب ، والعزلة الاجتماعية والانطواء والانفراد بالكمبيوتر ، وانعزال الطفل نفسه عن الأسرة والحياة والاكتئاب والانتحار.

٢–أمراض العيون وضعف النظر والرؤية الضبابية وألم ودموع في العينين.

٣–ضعف التحصيل العلمي ورسوب وفشل في الدراسة ودرجات منخفضة.

٤–ظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات والتمرد ومشاكل صحية وألم في أسفل الظهر وآلام الرقبة ، وضعف في عضلات المثانة والتبول اللاإرادي ، وضعف في الأعصاب وخمول وكسل في العضلات ، وإمساك بسبب الجلوس المستمر واللعب بالألعاب الإلكترونية.

٥–إيذاء الإخوة بعضهم بعضا من خلال تقليد ألعاب المصارعات وتطبيقها في الواقع ، إذ تخلق روح التنافس بين اللاعبين.

٦–ارتفاع تكاليف الألعاب ،الأمر الذي قد تؤثر على ميزانية الأسرة (**ابراهيم،٢٠١٥،ص٤**).

ثانيا :تشتت الإنتباه Attention Distraction: لا بد من التعرف على أنواع الإنتباه قبل أن نتناول ما هو تشتت الإنتباه الذي صنفه العلماء الى الأنواع الآتية:

١ –الإنتباه اللاإرادي: يحدث هذا الإنتباه حينما تفرض بعض المنبهات الخارجية أو الداخلية ذاتها علينا، ويمتاز هذا النوع من الإنتباه بأنه لا يتطلب مجهودا ذهنيا منك، ومن ثمَ فهو يشد انتباهك لمنبهات جديدة ويفرض المنبه نفسه عليك فرضا ويرغمك على اختياره والتركيز عليه دون غيره من المنبهات.

٢-الإنتباه الإرادي الانتقائي: يحدث هذا النوع من الإنتباه حينما نتعمد بإرادتنا توجيه انتباهنا إلى شيء ما، ولهذا فهو يتطلب مجهودا ذهنيا منك ويستلزم وجود دافع قوي، واستمرار بذل الجهد لمدة طويلة لا يقدر عليه الأطفال.

٣–الإنتباه الاعتيادي أو التلقائي: يمثل الإنتباه الاعتيادي التركيز المعتاد والتلقائي لوعي الفرد، ويمتاز هذا النوع بأن الفرد لا يبذل في سبيله جهدا بل يمضي سهلا طبيعيا، ينتبه كل إنسان في هذا النوع من الإنتباه إلى الأشياء التي اعتاد من قبل الاهتمام بها والتي تتفق مع عادته وميوله وأهتمامه (**شاهين،٢٠١١، ص١٠٢-١٠٣**) .

اما تشتت الإنتباه فإن كلمة تشتّت تشير إلى عجز الفرد عن وضع طاقته الذهنية وتركيزه في أمر ما أو موضوع معين ،و يعد تشتت الإنتباه من المعيقات الرئيسة لتفاعل الطفل مع البيئة المحيطة، ولا سيما البيئة الصفية إذ يقلل من فرصته على التعلم بفعالية وقد تصدر منه أنماطاً سلوكية غير مناسبة مما يودي إلى تشتت انتباه زملائه أيضا، وتزداد آثار التشتت السلبية مما يخلق صعوبات لدى المعلم في إدارة الصف.

ويشير تشتت الإنتباه إلى الوضع الذي يتجه فيه الإنتباه إلى موضوع لا يتلائم مع الأنشطة الصفية، ويظهر ذلك عندما يتشتت الإنتباه بين موضوعات متعددة أو عندما ينحرف الإنتباه نحو موضوع آخر غير مناسب أو عندما يتشتت الإنتباه بسبب وجود أفكار متقاربة. وتشير التقديرات إلى أن من (٥-١٠%) من الأطفال يعانون تشتت الإنتباه **(حمدي ،١٩٩٨،ص ١٩٤)**.

العوامل المشتتة للانتباه:

هناك عدد من العوامل تؤثر في القدرة على الإنتباه يمكن تصنيفها إلى نوعين من العوامل وهي:

١ –**العوامل الخارجية** :وهي مجموعة العوامل التي تتعلق بطبيعة المثير الحسي المراد الإنتباه له وتشمل:

–**الحركة** : إذ إن الأشياء المتحركة تجذب انتباه الفرد (النوبي،٢٠٠٩،ص٢١) .

–**شدة المثير** :إن المثيرات الشديدة القوة من إذ الألوان أو الروائح أو الأصوات أو الضوء أو الحركة تعمل على جذب الإنتباه للمثير بسرعة عالية، فالناس يستجيبون بسرعة أعلى إلى المثيرات الشديدة والمفاجئة والمتحركة والمتغيرة أكثر من المثيرات المنخفضة القوة والهادئة والمتوقعة والثابتة. كما يلحظ على الأطفال استجاباتهم السريعة عند اختيار الألوان الزاهية والبراقة على علب الحلوى أكثر من العلب التقليدية الشكل.

– **حداثة المثير** :المثيرات الجديدة أو الشاذة أو غير المألوفة تجذب انتباه الإنسان أكثر من المثيرات المألوفة لذلك فنحن نتوقع من المعلم ابتكار نماذج وطرائق تدريس وأساليب غير تقليدية لجذب انتباه الطلبة خلال المحاضرة.

–**تغير المثير** :إن المثيرات المتغيرة من إذ لونها أو شكلها أو شدتها أو سرعتها تعمل على جذب انتباهنا أكثر من المثيرات الثابتة وهذا مبدأ تعزيزي عام في علم النفس، إذ إن المعلم الذي يتكلم بنبرة صوت ثابتة خلال الدرس يشعر طلبته بالملل مقارنة مع المعلم الذي يغير من نبرة صوته من حين لآخر خلال الدرس فيشد انتباه التلامذة له.

-**المثيرات الشرطية** :المثيرات التي تكونت بفعل الاشتراط تثير انتباهنا أكثر من المثيرات الأخرى ، فعلى سبيل المثال أنت تسمع اسمك فقط في المطار من بين الأسماء الكثيرة رغم الضوضاء والضجيج العالي كون ذلك يحدث بتأثير الإشراط الكلاسيكي اللاإرادي (**النوبي،٢٠٠٩ ،ص٢٢**).

٢-**العوامل الداخلية:** وهي مجموعة العوامل المتعلقة بالفرد الذي يمارس الإنتباه ، من أهمها:

-**الاهتمامات والميول والقيم:**إن اهتمامات الفرد وميوله تحدد نوع المثيرات التي تجذب انتباهه لذلك يثير اهتمام الطفل مثيرات معينة في التلفاز أكثر من غيرها فنجده يركض من غرفة نومه إلى قاعة التلفاز ليشاهد ما على الشاشة، كذلك إشارات بعض الدراسات الحديثة إلى أن أصحاب القيم العلمية والاقتصادية هم أكثر قدرة على تركيز الإنتباه من أصحاب القيم الاجتماعية والسياسية والدينية لطبيعة الاهتمام بالتفاصيل الدقيقة.

- **الحرمان النفسي والجسدي** :عندما يكون الفرد في حالة توتر أو تعب جسدي شديدة فإن قدرته على الإنتباه والتركيز تصبح منخفضة جدا ، فإذا كنت في حالة جوع شديدة فإنك تشعر بالعجز عن متابعة القراءة التي كلفك بها مدرس المادة وغالبا ما تشعر بتشتت طاقتك الجسدية والنفسية.

- **مستوى الدافعية** :تشير مبادئ التعلم الجيد إلى أن توفر مستويات معتدلة من الاستثارة والدافعية الداخلية تضمن مستويات أعلى من التعلم، وهذه القاعدة تنطبق أيضا على الإنتباه إذ إن الدافعية الداخلية والاعتدال في مستوى الاستثارة يضمنان أفضل مستوى من الإنتباه وغياب الاستثارة أو الاستثارة العالية جدا كلاهما يحدثان من القدرة على الإنتباه الجيد ويشير" سولسو (Solso" 1988) إلى أن زيادة مستوى الآثارة تعمل على زيادة الأداء لحد معين، بعدها يبدأ الأداء بالانخفاض التدريجي. فعندما تم اختيار ثلاثة أنواع من المهمات من إذ صعوبتها أشارت نتائج دراسته إلى أن أداء الطلبة بدأ بالانخفاض الواضح مع زيادة الاستثارة في المهمات الصعبة مقارنة بالمهمات المعتدلة أو السهلة ويعزو ذلك إلى ضعف الإنتباه في حالة الاستثارة العالية التي تستهدف الطاقة العقلية للإنسان خلال أداء المهمة الصعبة.

-**سمات الشخصية** :تشير الدراسات إلى أن هناك علاقة بين سمات الشخصية والقدرة على تركيز الإنتباه، إذ أشارت نتائج الدراسات إلى أن الشخص المنبسط والمطمئن والذكي وصاحب النمط –ب– في الشخصية هو أكثر قدرة على تركيز الإنتباه من المنطوي والأقل ذكاء وصاحب النمط –أ– في الشخصية (**العتوم، ٢٠٠٤،ص٧**) .

النماذج النظرية المفسرة :

من خلال اطلاع الباحثتين على الادبيات والنظريات التي فسرت تشتت الإنتباه وإدمان الألعاب الالكترونية وجدتا ان النظرية السلوكية هي الاقدر على تفسير متغيري البحث ، اذ تتجه النظريات السلوكية الى تركيز اهتمامها على كيفية اصدار استجابة مناسبة الى المثيرات التي

نتعرض لها. فنحن نستجيب للمثيرات الطبيعية الموضوعية الصادرة عن البيئات الخارجية ، مثلما نستجيب لتلك الصادرة عن البيئات الداخلية لاجسامنا . ومن وجهة النظر هذه تعد كل استجاباتنا السلوكية استجابات للمثيرات الطبيعية الموضوعية ، وهي ترسخ بموجب عمليات التعلم على شكل عادات للتوافق معها . على الرغم من ان كثيراً من علماء النفس الذين يؤمنون بهذا الاتجاه مهتمين من قبل بمبادئ التعلم فحسب ، الا ان بعضهم وصل الى معرفة ان مثل هذه القضايا عن التعلم يمكن أن يكون لها تطبيقات على السلوك عامة وعلى الشخصية خاصة ، وخير مثال لذلك النظرة العامة للسلوك ، التي نادى بها كلارك هل (Hull 1943) والذي أثرت أفكاره تاثيراً كبيراً في علم النفس، ولكن الامتداد الواضح لهذا النوع من التفكير في الشخصية هو ما يتمثل في كتابات جون دولارد ونيل ميلر (Dollard &Miller , 1950) ، فالشخصية في نظرهما تتكون اساساً من عادات الاستجابة التي يكتسبها الفرد، ومن استجاباته للمثيرات الطبيعية عن طريق عملية التعلم . ووصف الشخص انما يتم في ضوء الأنظمة المكتسبة أو المتعلمة لعادات الاستجابة ، ويكون المقوم الأساس للفروق الفردية في الشخصية ،وهي أنماط العادات المتباينة سواء أكانت هذه العادات مهارات بسيطة ام انفعالات ودوافع وعقائد ودفاعات معقدة ، فسلوك الفرد يفهم بالإشارة الى متغيرين مستقلين ولكنهما متفاعلان ، الفرد من ناحية والموقف من ناحية أخرى ، أي الفرد في الموقف **(لازاروس ، ١٩٨٩، ص٦٧-٦٩)**.

فالتعلم ما هو الا عملية اكتساب عادات عند الافراد تتكون بالتدريج عن طريق تكوين ارتباطات شرطية بين مثيرات واستجابات وان هذه الاستجابات تشبع حاجات معينة لديهم الامر الذي يخفف من حدة التوتر عند الفرد ، ونرى الاضطرابات السلوكية هي الاخرى متعلمة بطرائق تعلم السلوك السوي نفسها، فالسلوكيات الخاطئة التي يتم تعلمها في السنوات الأولى من عمر الطفل لها دورها في حدوث الاضطرابات السلوكية. وبناء على ذلك يمكن التخلص من تلك السلوكيات بالقوانين نفسها التي تتحكم في اكتسابها ،وعليه يمكن تغيير الشخص بتغيير مبادئ التعلم عند الفرد **(جابر ، ١٩٩٦،ص٢٣٢-٢٣٣)**.

وقد حددت هذه النظرية أسباب لجوء بعض الناس إلى الإدمان ،إذ يرى بعض المنظرين أنّه انعكاس اشراطي (Reflex) لأنواع معينة من المثيرات(Stimulus) ، أو أسلوب للتقليل من اضطراباتهم وقلقهم ومخاوفهم. وتؤمن مثل هذه النظريات بأنّ النّاس يقبلون على المواقف المفرحة واللذيذة، ويتمردون على الشيء المحزن والمؤلم أو المواقف التي تثير التوتر والضغط، فالفرضية الأساسية لنظرية التعزيز التعليمية، هي أنّ العملية التعليمية لأي ارتباط بين مثير واستجابة؛ إنّما تتطلب بالتأكيد وجود نوع من المكافآت. ويقترح الباحثان "دولارد وميلر"Dollard and Miller ، بأنّ الشيء المدمن عليه هو المعزز؛ لأنّه يؤدي إلى التقليل من الخوف والصراع والقلق، في حين

يعتقد "باندورا " Bandura أنّ الإدمان بصورة مفرطة؛ إنّما يتم من خلال التعزيز الإيجابي، فالأفراد الذين يكررون استعماله نتيجة لتعرضهم للضغوطات البيئية، هم الذين سيكونون أكثر عرضة للإقبال على الإدمان وبشكل أكثر من أولئك الذين يتعرضون لضغوطات أقل، والذين يعد الإدمان بالنسبة لهم ذات قيمة تعزيزية ضعيفة ومتدنية**Robinson ،1976،(55-54 p)**.

ثانياً: دراسات سابقة:

– دراسة الشحروري والريمأوي ، (٢٠١١): أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية .إذ بلغ عدد أفراد الدراسة(٧٥) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (٣٦) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابا موجهة ومجموعة تلعب ألعابا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها(٣٩) طالبًا وطالبة. تم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابا موجهة والبطارية الثانية ألعابا غير موجهة . مارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورًا وإناثًا هذه الألعاب بواقع حصة واحدة أسبوعيًا على مدى الفصل الدراسي الأول2007/2006. وبعد الانتهاء من جمع البيانات حسبت متوسطات الأداء القبلي والبعدي والانحرافات المعيارية لإفراد المجموعتين التجريبية بنوعيها التجريبية الموجهة والتجريبية غير الموجهة وكذلك المجموعة 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.

أهم النتائج : أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.(**الشحروري والريمأوي** ، ٢٠١١،ص٦٣٧)

– دراسة الساعدي(٢٠٠٥):(بعض الاعراض العصابية لدى الاطفال من مستخدمي الألعاب الالكترونية):هدفت الدراسة الى:١–التعَرف على مستوى الاعراض العصابية لدى مستعملي الألعاب الالكترونية (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعي) .

٢–التعرف على دلالة الفروق في الاعراض العصابية (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعي) بين ممارسي الألعاب الالكترونية وغير الممارسين.

٣–التعرف على دلالة الفروق في الاعراض العصابية (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعي) بين ممارسي الألعاب الالكترونية حسب نوع اللعبة (عدوانية. غير عدوانية) .

وقد بلغ حجم عينة البحث (٤٣٢) تلميذاً من الذكور فقط ،إذ بلغ حجم عينة الممارسين (٢٤٠) تلميذاً وعينة غير الممارسين (١٩٢) تلميذاً موزعين على المراحل الدراسية الثلاث : الرابع والخامس والسادس محددين بعمر (٩–١٢) سنة . وقد قامت الباحثة ببناء مقياس للأعراض العصابية لدى مستعملي الألعاب الالكترونية في ثلاثة مجالات هي (القلق، العدوان، سوء التوافق الاجتماعي).

اهم النتائج :– وجود مستوى منخفض من الاعراض العصابية لدى ممارسي الألعاب الالكترونية، كما أن هنالك فروقاً ذات دلالة احصائية في الاعراض العصابية بين ممارسي الألعاب الالكترونية وغير الممارسين والفرق يعود الى عامل الممارسة. كذلك وجود فروق ذات دلالة احصائية في الاعراض العصابية بين ممارسي الألعاب الالكترونية حسب نوع اللعبة (عدوانية– غير عدوانية).(**الساعدي،٢٠٠٥،ص١**).

–دراسة (الشمري، ٢٠٠٢):(العلاقة بين تشتت الإنتباه وجنس الطفل ودرجة ذكائه لدى تلامذة المرحة الابتدائية): استهدفت هذه الدراسة معرفة العلاقة بين تشتت الإنتباه وجنس الطفل ودرجة ذكائه لدى تلامذة المرحة الابتدائية. وقد اجريت الدراسة على تلامذة الصفوف الثلاثة الأولية (الأول–الثاني–الثالث) في مدينة بغداد.إذ تكونت عينة البحث من (٧٥) تلميذا موزعين على أربع مدارس.

اهم النتائج : إن تلامذة الصفوف الأولية لديهم تشتت انتباه عالٍ وهذا ما أكدته تقديرات المعلمة مرشدة الصف وتقديرات الباحثة في تشخيص هذا المستوى من التشتت، كما أنه لم تظهر أي علاقة لمتغير الجنس في تشتت الإنتباه، إذ إن التلامذة لا يختلفون في مستوى تشتت انتباههم بحسب جنسهم.وإن هناك علاقة مؤثرة وسالبة لمتغير الذكاء في تشتت الإنتباه فكلما زادت درجة الذكاء قل تشتت الإنتباه وبالعكس. وقد تكون هناك متغيرات اخرى تؤثر في تشتت الإنتباه لم تؤخذ بالحسبان، قد يكون من بين الاسباب طريقة التدريس أو طريقة ضبط الصف، أو مدى رغبة التلميذ للتعلم...الخ. (الشمري، ٢٠٠٢ :١٠٠).

دراسات أجنبية:

١–دراسة غراف وآخرون (Graf.،et.al، 1994) (ألعاب الفديو وعلاقتها بنوبات الصرع): هدفت الدراسة الى معرفة النوبات الصرعية المتعلقة بألعاب الفديو، وقد بلغت عينة البحث (٣٥) فرداً في عمر (١٤) سنة فكانت **أهم النتائج** :

بأن وجدوا ان اكثر الأنواع شيوعا من النوبات ما يتعلق بنوبات الاختلاجات الكبرى بنسبة (٦٣%)، ونوبات جزئية بسيطة (١٩%) ونوبات جزئية معقدة (١١%) ونوبات غيبوبة (٦%) والفحوصات الطبية والاستجابة المغناطيسية وصور الاشعة كانت كلها طبيعية . ان نسبة كبيرة من الحالات (٢٩%) لها تاريخ مسبق للنوبات وقد اشاروا الى أن (٧٣%) من الحالات عولجت بنجاح وحدها، وقد وجدوا وجود حامض الفالبرويك لهؤلاء المرضى الذين لم يتوقفوا عن اللعب (Graf ,1994, p.93-551,) .

-دراسة كولويل وباين (colwell& payne 2000) (التأثير السلبي لألعاب الكمبيوتر على المراهقين): هدفت الدراسة الى ايجاد العلاقة بين ممارسة ألعاب الكمبيوتر والعزلة الاجتماعيه وانخفاض تقدير الذات والعدوانية لدى المراهقين من خلال استبانة صممت لقياس المتغيرات الثلاثة أعلاه . وقد طبق المقياس على عينة بلغت (٢٠٤) طلاب من الصف الثامن من منطقة شمال لندن .

أهم النتائج :عدم وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية أو ما يسمى بالصداقة الالكترونية (ELECTRONIC FRINDSHIP) ، كما أن اللعبة لا ترتبط بتقييم الذات المنخفض عند الإناث في حين أنها ترتبط لدى الذكور بتقييم الذات كما أوضحت بأن العدوان لا يرتبط بممارسة اللعبه بشكل كامل (**COLWELL , 2000, P.310-595**) .

- دراسة ورنر Warner وآخرون (2000) :.

استهدفت الدراسة إجراء مقارنة الخلفيات الاجتماعية والبيئية والأداء الوظيفي التطوري للأطفال الذين لديهم قصور إنتباه مع أطفال لديهم مشكلات إجتماعية مع قصور إنتباه وإفراط في الحركة. فتكونت عينة البحث من (١٤٥) طفلاً مقسمين على ثلاث مجاميع كانت كالآتي مجموعة ذوي النشاط المفرط ، مجموعة أطفال قصور انتباه ، مجموعة ضابطة بواقع (٦٢، ٣٧، ٤٦) طفلاً بالتتالي كلهم من عمر سبع سنوات . واعتمد الباحثون على عدة أدوات في تشخيص متغيرات البحث منها : مقياس تقدير المعلمة والوالدين لـ (روتر) ، مقياس (كونرز) لتقدير سلوك الطفل، مقياس العلاقات الأسرية .

أهم النتائج: إن قصور الإنتباه إرتبط بالأسر ذات المكانة الاجتماعية والاقتصادية المتدنية، كما ارتبط سلوك قصور الإنتباه والإفراط في الحركة بالبيئة الثقافية المتدنية (**Warner ,2000,p1-22**).

الفصل الثالث/منهجية البحث واجراءاته:

-اجراءات البحث:

أولا/ مجتمع البحث :

اشتمل مجتمع البحث الحالي على تلامذة المرحلة الابتدائية في المديريات العامة لتربية بغداد الكرخ البالغ عددهم (١٣١٤٨١) تلميذاً وتلميذة ، وقد بلغ عدد التلاميذ (٧١٨٠٧) وبنسبة (٥٤.٦) في حين بلغ عدد التلميذات (٥٩٦٧٤) وبنسبة (٤٥.٤) تلميذة موزعين على مديريات التربية فيها . والجدول (١) يوضح ذلك .

جدول (١) مجتمع البحث

مديرية التربية	عدد التلامذة	
	ذ	إ
الكرخ الأولى	١٨٠١٢	١٥٦٦٨
الكرخ الثانية	٣٥٤٥٣	٢٨٧٩٩
الكرخ الثالثة	١٨٣٤٢	١٥٢٠٧
المجموع	٧١٨٠٧	٥٩٦٧٤

ثانيا/ عينة البحث:

اختيرت عينة المدارس بالطريقة الطبقية العشوائية (Stratified Random Sampling) إذ تم اختيار جانب الكرخ بمديريات تربياته الثلاث ومن ثم تَم اختيار مدرستين بصورة عشوائية من كل مديرية وبعد ذلك تم اختيار عدد من التلامذة من كل مدرسة . وقد شملت عينة البحث الحالي (٤٠٠) تلميذا وتلميذة ، وبعد تفريغ البيانات أهملت الباحثتان (٢٤) استمارة لعدم اكتمال الاجابة وبذلك اصبحت العينة (٣٧٦) تلميذا وتلميذة، بواقع (٢٢٣) ذكور، و (١٥٣) إناث، والجدول (٢) يوضح ذلك .

جدول (٢) توزيع عينة البحث

ت	اسم المدرسة	عدد التلامذة	
		ذ	أ
الكرخ الأولى	مدرسة الاشبال الابتدائية المختلطة	٣٥	٣٠
	مدرسة المهيمن الابتدائية المختلطة	٣٠	٣٥
الكرخ الثانية	مدرسة الرصافي الابتدائية المختلطة	٣٠	٣٥
	مدرسة قتيبة الابتدائية المختلطة	٣٥	٣٠
الكرخ الثالثة	مدرسة العودة الابتدائية المختلطة	٣٥	٣٥
	مدرسة الفضائل الابتدائية المختلطة	٣٥	٣٥
المجموع		٢٠٠	٢٠٠

ثالثا/ أداتا البحث:

-**مقياس إدمان الألعاب الالكترونية** : لغرض تحقيق أهداف البحث فقد تطلب توافر اداة لقياس إدمان الألعاب الالكترونية، وأخرى لقياس تشتت الإنتباه . وبعد الاطلاع على عدد من الدراسات السابقة تم بناء مقياس إدمان الألعاب الالكترونية على وفق النظرية السلوكية وكالآتي:

١. حدد مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية بناء على التعريف النظري.
٢. تبين أن المقياس ذو بعد واحد.
٣. تم صياغة الفقرات التي تتناسب مع المفهوم.
٤. تم استخراج الخصائص السايكومترية للمقياس . وقد تكَون المقياس من (٢٠) فقرة تمت صياغتها على شكل اسئلة ، اما بدائلها فقد كانت ثلاثية وهي (كثيرا ، احيانا ، نادرا)(ملحق١). وللتحقق من صدق مقياس إدمان الألعاب الالكترونية فقد تم عرض القائمة على عدد من الخبراء*، وقد ابدوا موافقتهم على فقراتها ولم يتم حذف اية فقرة منها .

٢: **قائمة تشتت الإنتباه:** تبنت الباحثتان قائمة تشتت الإنتباه لتلامذة المرحلة الابتدائية والتي اعدت من قبل (الشمري، ٢٠٠٢)، و تتألف من (٣٤) فقرة منها (١٧) فقرة تمثل السلوك الإنتباهي و (١٧) فقرة تمثل السلوك اللانتباهي، وعدلت من قبل (العامري ، ٢٠٠٥) فأصبحت (٣٠) فقرة وتمَ استخراج الخصائص السايكومترية لها. وكانت بدائل الإجابة عنها بـ (تنطبق، لا تنطبق)، ثم كيفت القائمة من قبل (العامري) ، وتمت اضافة بديل ثالث لتصبح البدائل (تنطبق كثيراً، تنطبق أحياناً، لا تنطبق). واعطيت الدرجات (٣،١،٢) للفقرات التي لا تقيس الإنتباه والعكس للفقرات التي تقيس تشتت الإنتباه (ملحق ٢) . وقد قامت الباحثتان باسخراج الصدق والثبات للقائمة. فقد تم عرضه على نفس الخبراء الذين تم عرض الاداة الأولى عليهم [١]لقياس الصدق الظاهري ، وقد اجمع الخبراء على صلاحية فقراتها لقياس تشتت الإنتباه ، اما فيما يخص الثبات فقد تم استخراجه بطريقة الفا كرونباخ وقد بلغ معامل الثبات (٠,٨٣) وهو معامل ثبات عال ويمكن الركون اليه.

القوة التمييزية لفقرات مقياس الإدمان : لغرض ايجاد الفقرات التمييزية لفقرات مقياس إدمان الألعاب الألكترونية اتبعت الباحثتان اسلوب المجموعتين المتطرفتين من حجم العينة البالغ عددهم (٣٧٦) تلميذ وتلميذة وبنسبة (٢٧%) لتمثل المجموعتين المتطرفتين . وبعد تصحيح المقياس رُتبت

*-ا. م. د. كمال محمد سرحان الخيلاني – جامعة بغداد – كلية الآداب .
-أ.م.د. اخلاص زكي فرج - مركز البحوث /وزارة التربية.
-ا.م.د. لمياء ياسين الركابي- جامعة بغداد/كلية الآداب.
-.م،د. احمد لطيف جاسم-الجامعة المستنصرية /كلية التربية.
-م. د. سلام احمد الجنابي- جامعة بغداد /كلية الآداب.
-ا.م.د.علي داخل - مركز البحوث /وزارة التربية ..

الدرجات ترتيباً تنازلياً من اعلى درجة إلى ادنى درجة ، ثم حددت المجموعتان المتطرفتان بنسبة (٢٧%) من أفراد العينة في كل مجموعة فأصبح العدد (١٠٢) تلميذ وتلميذة في المجموعة العليا و(١٠٢) تلميذ وتلميذة في المجموعة الدنيا. وبعد استعمال الاختبار التائي (t–test) لعينتين مستقلتين لاختبار دلالة الفروق الإحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين العليا والدنيا لكل فقرة من فقرات المقياس البالغ عددها (٢٠) فقرة، إذ أظهرت النتيجة ان الفقرات جميعها دالة احصائياً عند مستوى ٠,٠٥ وبدرجة حرية ٢٠٢، إذ إن القيمة التائية الجدولية تساوي (١,٩٦) ، والجدول (٣) يوضح ذلك .

جدول (٣) يوضح القوة التميزية لفقرات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية

الفقرات	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		القيمة التائية
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	٢,٢٧	٠,٤٤٨	١,٨٦	٠,٤٦٨	٦,٤١٩
٢	١,٧٨	٠,٧٦٦	١,٤٦	٠,٥٠١	٣,٥٧٠
٣	٢,١٦	٠,٤٨٢	١,٨٧	٠,٥٠١	٤,١٣٠
٤	١,٧٥	٠,٧٨٠	١,٤٢	٠,٤٩٦	٣,٥٣٦
٥	٢,٣٤	٠,٧٢٤	١,٧٦	٠,٧٦٠	٥,٥٦٤
٦	١,٩٦	٠,٦٧٤	١,٥١	٠,٥٥٨	٥,٢٠٥
٧	١,٩٦	٠,٦٤٤	١,٥٧	٠,٥٥٤	٤,٦٦٣
٨	١,٧٨	٠,٧٥٣	١,٥٢	٠,٥٠٢	٢,٩٥٤
٩	٢,٠١	٠,٦٠٥	١,٦٦	٠,٤٧٧	٤,٦٢٥
١٠	٢,٤٩	٠,٥٤٠	١,٩٧	٠,٦٦٧	٦,١١٤
١١	٢,٤٧	٠,٦٢٥	١,٩٢	٠,٧١٣	٥,٨٤٨
١٢	٢,١٩	٠,٤٦١	١,٨٢	٠,٤٥٤	٥,٦٦٢
١٣	١,٢٩	٠,٤٥٨	١,٦٥	٠,٤٨٠	٥,٣٧٢
١٤	٢,٠١	٠,٦٣٧	١,٥٢	٠,٥٠٢	٦,١٠٤
١٥	١,٨٣	٠,٧٣٢	١,٥٥	٠,٥٠٠	٣,٢٣٨
١٦	٢,١١	٠,٣٧٠	١,٩١	٠,٤٢٥	٣,٥١٧
١٧	١,٧٨	٠,٧٢٦	١,٥٨	٠,٥٣٥	٢,٣٠٦
١٨	٢,٠٤	٠,٥٢٥	١,٧٢	٠,٤٥٣	٤,٧١٠
١٩	٢,٣٧	٠,٤٥٢	١,٨٢	٠,٣٩٢	٧,٢٧٨
٢٠	١,٩٠	٠,٦٩٧	١,٢٧	٠,٤٤٨	٧,٦٤٨

-**علاقة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية :** يعد حساب علاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس مؤشرا من مؤشرات الصدق ، وقد ظهر ان جميع معاملات الارتباط دالة إحصائياً لمقياس إدمان الألعاب الألكترونية عند مقارنتها بالقيمة الجدولية التي تساوي (٠,٠٩٨)عند مستوى (٠,٠٥) وبدرجة حرية (٣٧٥)، وتبين ان الفقرات جميعها دالة إحصائياً ، وكما مبين في الجدول (٤).

جدول (٤) نتائج معاملات الارتباط لعلاقة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

ت	معامل الارتباط	ت	معامل الارتباط	ت	معامل الارتباط	ت	معامل الارتباط
١	٠,٤٢٤	٦	٠,٤١٣	١١	٠,٣٦٠	١٦	٠,٣٩١
٢	٠,٢٠٥	٧	٠,٢٨٠	١٢	٠,٥٠٢	١٧	٠,٢٨٣
٣	٠,٢٩٥	٨	٠,٣٧٠	١٣	٠,٢٠٦	١٨	٠,٥١١
٤	٠,٣٧٨	٩	٠,٣٢١	١٤	٠,٥٩٠	١٩	٠,٢٨١
٥	٠,٣٠٣	١٠	٠,٣٩٥	١٥	٠,٣١٢	٢٠	٠,٣٠١

الثبات Reliability: يعد التثبت من ثبات المقياس أمراً ضرورياً في القياس النفسي والتربوي، كما يشير إلى الدقة في درجات المقياس لقياس ما يجب قياسه إذا ما تقرر تطبيقه تحت الشروط والظروف نفسها. (Baron،1980,p.418). وللتحقق من ثبات مقياس إدمان الألعاب الألكترونية فقد تم اسخراجه بطريقة الفا كرونباخ ، وقد بلغ (٠,٨٤٦) وهو معامل ثبات عال ويمكن الركون اليه .

الوسائل الإحصائية:

١.الاختبار التائي لعينتين مستقلتين t–test :لاستخراج القوة التميزية لفقرات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية.

٢–معامل ارتباط بيرسون Person – Correlation :لاستخراج علاقة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية، وإستخراج معامل الثبات بطريقة إعادة الاختبار لمقياسي إدمان الألعاب الالكترونية وتشتت الإنتباه، ولبيان العلاقة الارتباطية بين **مقياس إدمان الألعاب الالكترونية و تشتت الإنتباه.**

٣–معادلة الفاكرونباخ (Cronbach – Alpha Formulle): استعملت لاستخراج ثبات مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية وتشتت الإنتباه بطريقة الاتساق الداخلي..

٤–الاختبار التائي t–test لعينة واحدة: لمعرفة إدمان الألعاب الالكترونية وتشتت الإنتباه لدى افراد العينة.

الفصل الرابع/ عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها:

تحقيقا لأهداف البحث الحالي استعملت الباحثتان الحقيبة الاحصائية spss للعلوم الاجتماعية لاستخراج النتائج وكما يأتي:

الهدف الأول: التعرف على إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلامذة المرحلة الابتدائية. وعند التحقق إحصائياً تبين أن المتوسط الحسابي للعينة قد بلغ (٣٥,٤٩٢٠) والانحراف المعياري (١١,٢٧٦٥٠)، أما الوسط الفرضي فكان(٤٠) وعند مقارنة المتوسطين باستعمال (t–test) لعينة واحدة تبين أن الفروق ذات دلالة إحصائية ولصالح المتوسط الفرضي . إذ إن القيمة التائية

المحسوبة (٢٦,٠٠٩) ، أما الجدولية فكانت (١,٦٧) عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣٧٥) . والجدول (٥) يوضح ذلك .

جدول (٥) نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة

حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	الدلالة الإحصائية
٣٧٦	٣٥,٤٩٢٠	١١,٢٧٦٥٠	٤٠	٢٦,٠٠٩	١,٦٧	دالة إحصائياً بالاتجاه السالب

وهذا يعني أن أفراد عينة البحث الحالي لا يعانون من إدمان الألعاب الالكترونية ،أي أن التلاميذ في المدرسة الابتدائية لا تشكل الألعاب الالكترونية لديهم ظاهرة إدمان ، ويمكن عزو هذه النتيجة الى ان الألعاب قد تشكل نشاطاً موجهاً أو غير موجه من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الراشدون في تنمية الجوانب العقلية والجسمية والوجدانية لدى الأطفال .وهو فاعلية يجريها الفرد أو الجماعة للمتعة، ويتميز بالتلقائية بعيداً عن الضغط والإكراه الخارجي **(الشحروري والريمأوي،٢٠١١،ص٦٤٧)**.كما إن اللعب يخلص الطفل من همومه وتنمية مهاراته وأستعدادته وخبراته وبمرور الوقت يصبح وسيلة تفريغ للانفعالات العصبية حيث تؤكد الدكتورة ماريا بيرز من معهد أريكسون للتعليم المبكر في شيكاغو" ان الاطفال ومن خلال اللعب يتعلمون ويحسنون مهاراتهم الاجتماعية والعاطفية والجسدية والذهنية واذا لم يلعب الاطفال فانهم لا يستطيعون النمو بقوة وقد لا يعيشون بشكل طبيعي" (حسن ،٢٠١٥، ص١).وإن الالعاب الالكترونية أصبحت هي الغالبة في كافة المجتمعات كونها وسيلة ترفيهية وتعليمية تمكن الطفل من تطوير وممارسة العديد من المهارات لديهم .

أما **الهدف الثاني :التعرف على دلالة الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلامذة المرحلة الابتدائية على وفق متغير الجنس (ذكور– اناث).**

للتعرف على نتائج هذا الهدف استعمل الاختبار التائي لعينتين مستقلتين فظهر أن المتوسط الحسابي للذكور (٣٦,٨٣٨٦) والانحراف المعياري (٧,١٠٤) ، في حين كان المتوسط الحسابي للاناث (٣٣,٥٢٩٤)، والانحراف المعياري (٧,٣٨١) وعند مقارنة الوسطين تبين أن القيمة التائية المحسوبة والبالغة (٤,٣٦٧) دالة تحت مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣٧٤) مقارنة بالجدولية البالغة (١,٩٦).وهذا يشير إلى أن هناك فروقاً بين العينتين ولصالح الذكور كما في جدول (٦). وممكن القول بإن الفتيان يقضون وقتاً أطول بكثير مما تقضيه الفتيات، إذ جاء في دراسة تبين الفرق بين الاولاد والاناث في الوقت المخصص للالعاب ،إذ يفضل الاولاد وقت اللعب فوق أي شيْ آخر بنسبة ٢٧% ، بينما كانت النسبة المواجهة لذلك في الفتيات ضئيلة ل٢% (محمد ،٢٠١٥، ص٢). فضلاً عن الفرق في نوعية الألعاب التي يفضلها كل منهم. ومع ذلك فلابد من الاشارة لعدم الافراط في ممارسة الألعاب فقد تؤدي الى ظهور بعض الاعراض العصابية كما جاء ذلك في دراسة (الساعدي) التي أوضحت بأن

هنالك فروقاً ذات دلالة احصائية في الاعراض العصابية بين ممارسي الألعاب الالكترونية وغير الممارسين والفرق يعود الى عامل الممارسة .

جدول (٦) نتائج الاختبار التائي لعينتين مستقلتين

إدمان الألعاب الالكترونية	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	الدلالة الإحصائية
ذكور	٢٢٣	٣٦,٨٣٨٦	٧,١٠٤	٤,٣٦٧	١,٩٦	دالة
اناث	١٥٣	٣٣,٥٢٩٤	٧,٣٨١			

الهدف الثالث : التعرف على تشتت الإنتباه لدى تلامذة المرحلة الابتدائية.

وعند التحقق إحصائياً تبين أن المتوسط الحسابي للعينة قد بلغ (٤٢,٤٦٢٨) والانحراف المعياري (١٦,٩٣٨٤٤)، أما الوسط الفرضي فكان (٦٠) . وعند مقارنة المتوسطين باستعمال (t–test) لعينة واحدة تبين أن الفروق ذات دلالة إحصائية ولصالح المتوسط الفرضي ، إذ إن القيمة التائية المحسوبة (٨٢,٥٥) أما الجدولية فكانت (١,٦٧) عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣٧٥).

جدول (٧)نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة

حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	الدلالة الإحصائية
٣٧٦	٤٢,٤٦٢٨	١٦,٩٣٨٤٤	٦٠	٨٢,٥٥	١,٦٧	دالة إحصائياً

يتبين من النتائج الموضحة في جدول (٧)، أن أفراد عينة البحث الحالي ليس لديهم تشتت انتباه. ويمكن عزو ذلك إلى قدرة التلاميذ على تنظيم نشاطهم الذهني وتفاعلهم في البيئة الصفية بما يتناسب مع عملية التعلم .

الهدف الرابع :التعرف على دلالة الفروق في تشتت الإنتباه لدى تلامذة المرحلة الابتدائية على وفق متغير الجنس (ذكور– اناث).

للتعرف على نتائج هذا الهدف استعمل الاختبار التائي لعينتين مستقلتين فظهر أن المتوسط الحسابي للذكور (٤٣,٩٠١٣) والانحراف المعياري (١٧,٨٩٦) ، في حين كان المتوسط الحسابي للاناث (٤٠,٣٦٦٠)، والانحراف المعياري (١٥,٢٥٠). وعند مقاررنة الوسطين تبين أن القيمة التائية المحسوبة البالغة (١,٩٩٦) دالة تحت مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣٧٥) مقارنة بالجدولية البالغة(١,٩٦).وهذا يشير إلى أن هناك فروقاً بين العينتين ولصالح الذكور كما في جدول (٨).

جدول (٨) نتائج الاختبار التائي لعينتين مستقلتين

تشتت الإنتباه	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	الدلالة الإحصائية
ذكور	٢٢٣	٤٣,٩٠١٣	١٧,٨٩٦	١,٩٩٦	١,٩٦	دالة
اناث	١٥٣	٤٠,٣٦٦٠	١٥,٢٥٠			

يتبين من النتائج الموضحة في جدول (٨) بأن هناك عدداً من المتغيرات تؤثر بشكل سلبي في تشتت الإنتباه لدى افراد العينة من الذكور، وهذا يتفق مع (دراسة الشمري) التي أوضحت بأن هناك متغيرات تؤثر في تشتت الإنتباه قد يكون منها : طريقة التدريس أومدى رغبة التلميذ للتعلم.. الخ ، وقد تكون ممارسة الألعاب احد هذه المتغيرات، وإن هؤلاء الاطفال يكونون عادة مفرطي النشاط وأندفاعيين ولا يستطيعون التركيز على أمرٍ ما لأكثر من دقائق فقط .حيث يصاب من ٣-٥% من طلاب المدارس بهذه الحالة ويصيب الذكور بنسبة تزيد على أربعة أضعاف من الاناث وعلى مستوى العالم ،وهذا يرجع الى تأثيرات تغير البيئة ودور وسائل الاعلام والانترنت اضافة الى تغير أنماط الأبوة والأمومة في المجتمعات (بولحبال ، ٢٠١٣، ص١). كما لم تتفق دراسة الشمري مع الدراسة الحالية في ان التشتت يكون موجوداً سواء لدى الذكور والاناث أي **أن** التلاميذ لا يختلفون في مستوى تشتت انتباههم بحسب جنسهم.

الهدف الخامس :التعرف على العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الألكترونية وتشتت الإنتباه لدى تلامذة المرحلة الابتدائية. وعند معالجة البيانات إحصائياً باستخدام معامل ارتباط بيرسون ظهرت القيمة المحسوبة (٠,٥٣٥) وهي دالة إحصائياً تحت مستوى دلالة (٠,٠٥) بالمقارنة بالقيمة الجدولية لمعامل ارتباط بيرسون (٠,١٩٤٦) . وهذا يدل أن هناك علاقة طردية موجبة ، فكلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية زاد تشتت الإنتباه لدى أفراد العينة والعكس بالعكس.وبذلك لا شك إن إستخدام أبناؤنا للتكنولوجيا الحديثة أمرُ لابد منه ، ولكن الطفل لا يدرك مخاطر وتبعات الألعاب الالكترونية إذ تبقى مسؤولية ذلك على المنزل .فمتى أدرك الوالدان العواقب المترتبة على إقتناء تلك الألعاب والوقت المخصص في إستخدامها ، فإن الأضرار سوف تكون بسيطة بإذن الله .

التوصيات :بناءً على ماتوصلت اليه نتائج البحث الحالي توصي الباحثتان بما يأتي :

١-ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

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

٣-ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل ١٥ دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

٤-ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

٥-على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

٦- تأكيد أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

المصادر:

١. إبراهيم ، أسامة ،(٢٠١٣)، مخاطر الاجهزة الالكترونية على الاطفال . مجلة الطبي www.altibbi.com .

٢. الحضيف ، يوسف،(٢٠١٠)، هناك حياة افتراضية رائعة، جريدة الرياض، العدد ١٥٢٢٦، ١٦ ربيع أول ١٤٣١هـ.

٣. الحمامي، صادق(١٩٩٨). الوسائط المتعددة ، مجلة الإذاعات العربية، اتحاد اذاعات الدول العربية ،ع١٢، تونس.

٤. الخليفة ، هند،(٢٠٠٩)، الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير .جريدة الرياض، العدد، ١٤٩١٧ ، الاثنين، ٢ جمادي الأولى٢٧،١٤٣٠، ابريل ٢٠٠٩ م.

٥. السالم ، هدى ،(٢٠٠٩) العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الاجهزة الالكترونية لدى الاطفال ، جريدة الرياض موقع المرأة العربية ١٤/يوليو/٢٠٠٩.

٦. الساعدي ،نداء جمال جاسم،(٢٠٠٥)، بعض الاعراض العصبية لدى الاطفال من مستخدمي الألعاب الالكترونية، ماجستير، الجامعة المستنصرية ، كلية الاداب، علم النفس السريري.

٧. السعد، نورة، (٢٠٠٥)، الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ – ٨ مارس ٢٠٠٥.

٨. السيد، فؤاد البهي (١٩٧٥): الأسس النفسية للنمو، ط٤، دار الفكر العربي، القاهرة.

٩. الشحروري مها، ومحمد عودة الريماوي، (٢٠١١)، أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، دراسات، المجّلد 38 ، ملحق ٢،عمان.

١٠. الشمري، ثناء عبد الودود (٢٠٠٢): تشتت الإنتباه وعلاقته بجنس الطفل ودرجة ذكائه لدى تلامذة المرحلة الابتدائية (رسالة ماجستير غير منشورة) كلية التربية، ابن رشد، جامعة بغداد.

١١. العامري، سميرة إبراهيم عباس، (٢٠٠٥)، أثر برنامج تدريبي لتعديل تشتت الإنتباه لدى تلامذة المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية– ابن الهيثم– جامعة بغداد.

١٢. العتوم، يوسف(٢٠٠٤)، علم النفس المعرفي النظرية والتطبيق، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان، الطبعة الأولى.

١٣. النوبي ،محمد علي محمد ،(٢٠٠٩) اضطراب الإنتباه المصحوب بالنشاط الزائد، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان،ط١

١٤. الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (٢٠١٤) ، الألعاب الألكترونية . الإيجابيات والسلبيات ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود، الرياض.

١٥. بركات، وجدي محمد،وتوفيق، توفيق عبد المنعم (٢٠٠٩)، الاطفال والعوالم الافتراضية "آمال وأخطار"مؤتمر الطفولة في عالم متغير،البحرين.

١٦. بلقيس، احمد، ومرعي توفيق (١٩٩٨): الميسر في علم النفس التربوي، دار الفرقان، عمان.

١٧. بولحبال ، لبنى ، فرط النشاط ونقص الانتباه – مشكلة نفسية تؤرق الجميع ، جريدة الخليج ، مركز الخليج للدراسات.www. Alkhaleej.ae .

١٨. جابر ،فايز محمد (١٩٩٦): تشتت الإنتباه لدى الاطفال ، مجلة رسالة العلم ، وزارة التربية والتعليم، عمان، العدد ٤.

١٩. حسن ،شذى حسين (٢٠١٥) : الجوانب التربوية في ألعاب الاطفال ،جريدة المدى ،العدد ٣٣٩٣.

٢٠. حمدي، نزيهة (١٩٩٨): برنامج تعديل السلوك ، ط١ مديرية الصحة المدرسية، وزارة التربية والتعليم، عمان، الاردن .

٢١. ديبيس، سعيد، وإبراهيم السمادوني (١٩٨٨): فعالية التدريب على الضبط الذاتي في علاج اضطرابات عجز الإنتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد لدى الأطفال المتخلفين عقلياً القابلين للتعلم، مجلة علم النفس،ع (٤٦)، مصر.

٢٢. راجح، احمد عزت (١٩٧٣): أصول علم النفس، ط٩ ودار القلم، بيروت.

٢٣. –سبتي ،عباس (٢٠١٣)، دراسة الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد من الدراسة، الكويت.

٢٤. سليمان، عرفان عبد العزيز (١٩٧٧): دراسة تحليلية مقارنة لطبيعة المهنة، مجلة العلم والتربية ، ط١ ، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة .

٢٥. شاهين، عوني معين ،(2011) متلازمة النشاط الزائد (الاندفاعية وتشتت الإنتباه)، دار الشروق للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى عمان.

٢٦. صادق ،غادة، (٢٠١٢) إدمان الأطفال على الألعاب الألكترونية المتنوعة و نتائج الأمتحانات لا تبشر بالخير ghada sadik blogspot .com

٢٧. عاقل، فاخر (١٩٨٨): معجم العلوم النفسية ، ط١، دار الرائد العربي، بيروت.

٢٨. عبد العزيز ، عمر فواز،(٢٠١٤)، تدريبات عملية لمعالجة تشتت الإنتباه و ضعف التركيز . قسم التربية الخاصة . كلية المعلمين بجدة / أطفال الخليج .

٢٩. علي ، نور،(٢٠١٥)، الأجهزة الذكية والألعاب الألكترونية موظة الطفولة ، مجلة المدى ،العدد ٣٣٩٠، بغداد.

٣٠. فتيحي، وليد أحمد (٢٠١٤)، ما وراء الإدمان ، http:// www.alwatan .com .sa/Articles

٣١. لازاروس، ريتشارد(١٩٨٩)، الشخصية ، ترجمة سيج محمد غنيم ، الطبعة الثالثة ، دار الشروق، القاهرة.

٣٢. لورنس ولترز، سيزرز ميلر وآخرون (٢٠٠٢)، سيكولوجية العدوان ، ترجمة عبد الكريم ناصيف ، دار منارات للنشر، عمان ، الأردن.

٣٣. محبوبة ،ديما ، (٢٠١٣) ، إدمان الاطفال على الأجهزة الالكترونية خطر على صحتهم ، مجلة الغد ، عمان www.alghad.com.

المصادر الاجنبية

1. - Baron, A. & Omer's (1980): Psychology Understand Behavior, 2ed. Halt-Sannser's, U.S.A.
2. - Berk, Laura E (1997): Child Development Boston: Allyn and Bacom lnc.
3. -Brophy, 1 & Rohrkemper M. (1982): Motivational Factor: in Teacher,s problem Students the Institute for Research on Teaching. Michigan State University.
4. Cruz, Rye E.Deal. (1995): Teacher Perspectins of Social, Skills Development of Children with Learning Disabilities
5. -Chalton , 2002, a Factor Analytic Investion of Computure Addiction and Engagement Journal of British of Psychology , 93, 3
6. -Colwell ,john & Payne ,jo(2000) Negative Correlates of Compute Game play in Adolescents ,British journal of Psychology .no 91 .Printed in Great Britian @2000 the British Psychological Society.
7. -Graf w.,chatrian G.,S.T.,Knauss T.A.(1994)"Video Game Related Seizure ,Areport on 10 Patient and are View of the Literature .Pediatrics;no.93 .
8. Nunnally, J.C (1978): Psychometric Theory, Mc Graw-Hill, New York-
9. -Miles,H.,Wolfgang.(2001).Introduction to Social Psychology .Blakwell Publishing
10. Oxford Word Power (2000): Oxford University Press.
11. - Obrien, Mary, & other's (1991): Mother's and Sons Cognitive an Emotional Reactions to Simulated Marital and Family Conflict. Journal of Consulting Psychology, vol. 59
12. -Robinson, H. S. 1976. "Excavations at Corinth: Temple Hill, 1968-1972," Hesperia 45, pp. 203-239
13. -Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MA: MIT Press.
14. Warner, Roger's, Jody & other's (2000): Inttetive Behavior in Childhood, Journal and Learing Disabilities vol.33.

References :

1) Baron, A. & Omer's (1980): Psychology Understand Behavior, 2ed. Halt-Sannser's, U.S.A.
2) Berk, Laura E (1997): Child Development Boston: Allyn and Bacom lnc.
3) -Brophy, 1 & Rohrkemper M. (1982): Motivational Factor: in Teacher,s problem Students the Institute for Research on Teaching. Michigan State University.
4) Cruz, Rye E.Deal. (1995): Teacher Perspectins of Social, Skills Development of Children with Learning Disabilities.
5) -Chalton , 2002, a Factor Analytic Investion of Computure Addiction and Engagement Journal of British of Psychology , 93, 3
6) -Colwell ,john & Payne ,jo(2000) Negative Correlates of Compute Game play in Adolescents ,British journal of Psychology .no 91 .Printed in Great Britian @2000 the British Psychological Society.
7) -Graf w.,chatrian G.,S.T.,Knauss T.A.(1994)"Video Game Related Seizure ,Areport on 10 Patient and are View of the Literature .Pediatrics;no.93 .
8) Nunnally, J.C (1978): Psychometric Theory, Mc Graw-Hill, New York-
9) -Miles,H.,Wolfgang.(2001).Introduction to Social Psychology .Blakwell Publishing
10) Oxford Word Power (2000): Oxford University Press.
11) Obrien, Mary, & other's (1991): Mother's and Sons Cognitive an Emotional Reactions to Simulated Marital and Family Conflict. Journal of Consulting Psychology, vol. 59
12) -Robinson, H. S. 1976. "Excavations at Corinth: Temple Hill, 1968-1972," Hesperia 45, pp. 203-239
13) -Salen,K.,& Zimmerman,E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MA: MIT Press.
14) Warner, Roger's, Jody & other's (2000): Inttetive Behavior in Childhood, Journal and Learing Disabilities vol.33.