المجلّة الدّوليّة للبحث والتّطوير التّربويّ
International Journal of Educational Research and Development
مجلّة علميّة – دوريّة – محكّمة – مصنّفة دوليّاً

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمنطقة حائل.

بحث مقدم لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير (تخصص الإرشاد النفسي المدرسي الأكاديمي).

أ. سلمى سالم سعد الشمري (١)*
*١- جامعة حائل - كلية التربية
د.عبد الله سيد محمد جاب الله (٢)*
*٢- قسم علم النفس جامعة حائل

Playing electronic games and its relationship to academic achievement and social interactions among a sample of primary school students in the Hail region.

Thesis Submitted to the Department of Educational psychology, Faculty of Graduate Studies of Education in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master's Degree in Educational psychology.

Salma Salem Al-shammari[*(1)]
*1 - College of Education - Hail University.
Prof. Abdullah Sayed Mohamed[*(2)]
*2- Professor of Educational psychology, Graduate Studies of Education Hail University

Email: salary1999@gmail.com

الكلمات المفتاحيّة:
ممارسة الألعاب الإلكترونية - التحصيل الدراسي - التفاعلات الاجتماعية - تلاميذ المرحلة الابتدائية.

KEY WORDS:
Secondary education pathways, life skills, secondary school.

مستخلص البحث:

هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية، وكذلك التعرف على مستوى كل من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة، كما تهدف إلى إمكانية التنبؤ بالتفاعلات الاجتماعية والتحصيل الدراسي لدى عينة الدراسة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية ، طُبقت الدراسة على عينة مكونة من ١٩٠ من التلاميذ ١٠٤ منهم ذكور و٨٦ أنثى من مدارس المرحلة الابتدائية في مدينة حائل بالمملكة العربية السعودية، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، كما أُستُخْدِم المقاييس التالية: (مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد: الدرعان ٢٠١٦) و(مقياس التفاعلات الاجتماعية من إعداد: محمد ٢٠٠٨)، كما أُعْتُمِد التقدير الكلي في الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي ١٤٤٢ هـ في التحصيل الدراسي للطلاب.

واستخدام الأساليب الإحصائية لمعالجة البيانات وتفسيرها، وبعد جمع البيانات وتحليلها أشارت النتائج إلى وجود مستوى متوسط من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة البحث، بينما يوجد مستوى مرتفع من التحصيل الدراسي، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي كل من مجموعتي مرتفعي ومنخفضي الإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، في حين أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق بين مجموعتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية على التفاعلات الاجتماعية، كما أشارت النتائج إلى اختلاف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس في اتجاه الذكور، بينما لا توجد فروق في التفاعلات الاجتماعية والتحصيل الدراسي، كما تحقق الفرض القائل أن أكثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب والطالبات هي الألعاب لقتالية مثل فورت نايت، بوبجي، وأخيراً تُوُوصِّلت الباحثة إلى أنه يمكن التنبؤ بانخفاض التفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية في حين لا يمكن التنبؤ بانخفاض التحصيل الدراسي لدى العينة.

ABSTRACT:

The study aimed to identify the relationship between playing electronic games and academic achievement and social interactions, as well as to identify the level of both electronic games and social interactions in the study sample, and finally aimed at predicting social interactions and academic achievement in the study sample through playing electronic games, the study was applied On a sample of 190 students, 104 of whom are males and 86 females, from primary schools in the city of Hail, Saudi Arabia, the researcher used the descriptive approach, and the following scales were used: Prepared by: Muhammad 2008), and the total assessment was approved in the first semester of the academic year 1442 AH in the academic achievement of students. And the use of statistical methods for processing and interpreting data. After collecting and analyzing the results, the results resulted in the presence of a medium level of practicing electronic games and a medium level of social interactions among the research sample, but there is a high level of academic achievement, and that there are statistically significant differences between the averages of both groups of high and low addiction to electronic games. On academic achievement, but there are no differences between the two groups, high and low, playing games on social interactions, and the degree of playing electronic games varies according to the gender variable in the direction of males, while there are no differences in social interactions and academic achievement, and it also fulfills the assumption that most electronic games are That which male and female students practice is fighting games such as Fort Knight, PUBG, and finally it has been concluded that the decrease in social interactions among the study sample can be predicted through the practice of electronic games, but the decrease in academic achievement of the sample cannot be predicted.

المقدمة:

يشهد العالم تقدما تقنيا عظيما في مجال تقنية الاتصال، حيث اختزلت معه المسافات، وذابت على إثره الحدود الثقافية والسياسية ليصبح العالم بأسره كقرية صغيرة، إذ أصبح من الضروري وخاصة أجيال المستقبل أن يفقهوا هذه الأجهزة الحديثة كأجهزة الحاسوب والهواتف النقالة، حتى لا يسبقهم الزمن، ويضيعون وسط زحمة التقدم العلمي الرهيب وحيث يميل الطفل للعب بشكل فطري؛ فهو من الأنشطة المهمة في حياته وباللعب تتكون شخصية الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله كما أنه وسيلة من وسائل التعليم الأساسية، -وفي السابق- كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنه يتطور العلم والتقنية التي رافقته تغير مفهومه عن المفهوم السابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع، ولاقت نجاحا فائقا. وانتشرت في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم (الهدلق, ٢٠١٢). وبالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر في الفرد والمجتمع حيث إن لها تأثيراً كبيراً على الثقافة العامة للأفراد، بسبب انتشارها الواسع بينهم، وقد تتسبب الألعاب الإلكترونية بإصابة اللاعبين بالسُّمنة، والكَسل، والأمراض الاجتماعية كالعزلة، بسبب كثرة استخدام هذه الألعاب حيث تَستهلك الكثير من وقت اللاعبين؛ مما يؤدي إلى إدمانها. وعلى الجانب الإيجابي فقد أكد كثير من الباحثين على فوائد هذه الأجهزة بالنسبة للأطفال، فهي تمثل الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل حيث يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله، كما أنه يصبح أكثر نشاطاً وحيوية، إلا أنها لا تخلو من سلبيات تؤثر خصوصاً على الأطفال الذين لا يستطيعون التمييز بين الصالح والطالح وبمخاطر التعلق بها لدرجة الإدمان؛ مما يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي وتشتيت الانتباه كما تؤدي إلى مشاكل سلوكية كالعنف والانسحاب الاجتماعي، بالإضافة إلى المخاطر الصحية التي تهدد الأطفال , في جميع أنحاء العالم وقد تمت دراسة آثار الألعاب الإلكترونية على.

السلوك الإنساني، ففي دول الغرب كان التركيز على ألعاب العنف وتأثيراتها السلبية، وفي اليابان كان التركيز على استخدام الألعاب الإلكترونية بصورة مكثفة لتنمية القدرات العقلية للأطفال، وخلصت الدراسات إلى أن التقنية ليست وحدها المسؤولة عن السلوك الإنساني ولكن محتواها يقع عليه العبء الأكبر من تلك المسؤولية (حسن، اماني,٢٠١٧).

ونظرا لمدى جدية الموضوع وأهميته وخطورته على النشء ارتأينا في البحث الحالي إلى دراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية على التفاعلات الاجتماعية والتحصيل الدراسي.

مشكله البحث:

نظراً لعمل الباحثة في الميدان التعليمي في الارشاد الطلابي لاحظت كثرة أعداد الأطفال الذين يعانون من مشكلات في التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية سواء داخل الأسرة أو خارجها , ودعماً للحاجة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في المملكة العربية السعودية ولحسم النقاش حول أثر هذه الألعاب على التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية ، وفي ظل قلة الدراسات لهذا الموضوع في الدول العربية رغم أهميته والزامية دراسته، فقد حاولت الباحثة الكشف تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي والتفاعل الاجتماعي لدى الطفل في المرحلة الابتدائية.

ويمكن صياغة مشكلة البحث من خلال التساؤل الرئيسي:

ما طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية في مدينة حائل؟ ويتفرع من هذا التساؤل الأسئلة التالية:

١. ما هو مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة؟

٢. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات كل من مجموعتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية بأبعاده الثلاثة؟

٣.هل تختلف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية تبعاً لمتغير الجنس؟

٤. ماهي أكثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب والطالبات؟

٥. هل يمكن التنبؤ بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لعينة الدراسة من خلال الألعاب الإلكترونية؟

أهداف البحث:

- يهدف إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية في ضوء المتغيرات الديموغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مدينة حائل.

- كما يهدف إلى معرفة أكثر الألعاب الإلكترونية ممارسة لدى هذه الفئة.

- الاسهام في زيادة الوعي المجتمعي لخطورة كثرة ممارسة الالعاب الإلكترونية وأثره على التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية عند الاطفال.

أهمية البحث:

يتناول البحث العلاقة بين مشكلة ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية عند شريحة مهمة من شرائح المجتمع ألا وهي الاطفال في المرحلة الابتدائية الذين هم صناع المستقبل وعمود الوطن وزهرة شبابه، ولمعرفة وزيادة وعي المجتمع وأولياء الأمور والقائمين على العملية التعليمية والتربوية بخطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وما تحويه من سلبيات قد تؤثر على الطفل وتشتت انتباهه وتضعف تركيزه مما يؤثر على تحصيله الدراسي، كما قد تجعله منعزلا اجتماعيا.

حدود الدراسة:

يتحدد البحث الراهن بالعينة المستخدمة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة حائل وبحدود عمرية حيث تراوحت المستويات العمرية لأفراد العينة من ٦-١٢ عام، وبحدود زمانية وهي الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٤١- ١٤٤٢هـ كما تحدد البحث بثلاثة بالأدوات المستخدمة وهي ممارسة الألعاب الإلكترونية ومقياس التفاعلات الاجتماعية لتحقيق أهداف الدراسة وقياس متغيراتها (ممارسة الألعاب الإلكترونية ، والتفاعلات الاجتماعية، والتحصيل الدراسي)، وأخير يتحدد البحث بحدود موضوعية حيث يركز البحث الحالي على الكشف عن إمكانية التنبؤ بالتحصيل الدراسي بمعلومية متغيرات الدراسة مستقلة أو مجتمعة وأي منها أكثر تأثيراً.

مصطلحات الدراسة:

الالعاب الإلكترونية: هي شكل من اشكال اللعب والترويح عن النفس من خلال وسائط الكترونية (آلية) مختلفة سواء كانت فردية او جماعية

التحصيل الدراسي: يعرف اجرائيا بأنه المجموع العام لدرجات التلميذ في الفصل الدراسي.

التفاعلات الاجتماعية: تعرف بأنها أي علاقة أو تفاعل بين شخصين أو أكثر.

الإطار النظري:

أولاً: الالعاب الإلكترونية

من خلال التطور التكنولوجي واستخدامات الأجهزة والآلات المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل بل أصبحت تلعب دوراً أساسيا في ثقافة الأطفال، حيث اكتسحت الالعاب الإلكترونية الساحة حتى يكاد لا يخلو بيت منها، وخصوصا لدى فئة الاطفال والمراهقين الذين انجذبوا لها وأدمنوا على ممارستها والتعلق بها واكتسحت الأسواق السعودية وصارت جزءا من المصروفات الترفيهية.

ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية أنها هي شكل من اشكال الترفيه والترويح عن النفس من خلال وسائط إلكترونية (آلية) مختلفة سواء كانت فردية او جماعية.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

ترى الباحثة ان اهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية تتلخص فيما يلي:

- التدريب على بعض المهارات مثل مهارات حل المشكلات.
- ايصال المعلومات بشكل أسهل مثل الألعاب التي تشمل على مسائل رياضية أو الكلمات المتقاطعة.
- تنمي لديهم قوة الملاحظة والخيال الواسع.
- التطور التقني للطفل ليواكب متطلبات العصر.
- التكيف مع اوضاع الفوز والخسارة.

وتذكر (همال، فاطمة، ٢٠١١) أن للألعاب الإلكترونية دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها. كما أن لها دوراً تربويا ايجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد التفكر الإبداعي لديهم. لذلك نجد أن أحدث الأبحاث تؤكد أن أداة اللهو هذه لا يستهان بها، خاصة حين يتم اختيار نوع اللعبة بعناية.

فألعاب الألغاز والاستراتيجية وتشكيل الحروف والكلمات والجمل كلها تنمي الجانب المعرفي لدى الطفل، وكذا الجانب اللغوي وتنشط لديه الذاكرة والعمليات العقلية العليا كالذكاء والتفكير والتخيل، وتنمي كذلك الجانب الحدسي الحسي لديه.

سلبيات الالعاب الإلكترونية:

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حسب (السعد، نورة,٢٠٠٥) أن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على الطفل نذكر منها:

- قد تزرع هذه الألعاب في الطفل حب العنف وارتكاب الجريمة: فالمعروف أن الطفل خلال مرحلة الطفولة يقلد العديد من النماذج، حيث نجد العديد من الأطفال يقلدون أبطال هذه الألعاب.
- قد تؤثر بعض الألعاب على عقيدة الطفل: إذ باعتبار أن هذه الألعاب غربية المنشأ فهي تسوق لأفكار وقيم وسلوكيات تشوه الثقافة القيمية والأخلاقية التي ينتمي إليها الطفل.
- تعلق الطفل وادمانه عليها قد يجعله منعزلا عن محيطه الاجتماعي: يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه

الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.
- ابتعاد الطفل عن الواقع والعيش في الخيال.
-الاضرار الصحية على الطفل تشمل اصابات العينين والدماغ والجهاز العضلي والعظمي وسوء التغذية او السمنة.

أسباب تعلق الاطفال بها:
- احتوائها على عنصر التحدي والمنافسة
- الاحساس بالنشوة والانتصار والانجاز
- توظيفها للألوان والحركة والخيال
- تحتوي على عنصر التشويق
- تشبع حب الاستطلاع لدى الطفل (الهدلق، عبدالله,٢٠١٣).

واقع الالعاب الإلكترونية من خلال عينة البحث:

جاء على رأس قائمة أكثر الالعاب الإلكترونية تفضيلاً لدى أفراد العينة المتمثلة من طلاب المرحلة الابتدائية في مدينة حائل (لعبة فورت نايت) وفيما يلي تحليل لهذه اللعبة.

فورت نايت (Fortnite)، هي لعبة فيديو إلكترونية من نوع البقاء واللعبة قتالية، صدرت يوم ٢٧ يوليو ٢٠١٧م. في غضون بضعة أشهر، أصبحت لعبة فورت نايت Fortnite ظاهرة عالمية واستحوذت على انتباه ملايين اللاعبين على جميع المنصات وسجلت أكثر من ٢ مليون عملية تسجيل.

لماذا يتعلق بها الاطفال؟
- مُتاحة للجميع: تعتبر لعبة fortnite من أكثر الألعاب سهولة ويسر في جيل الألعاب الحالية، وبسبب بساطة تصميمها وتوافر اللعبة بشكل مجاني، بالإضافة إلى توافرها على كل الأجهزة.
- الرسومات الكرتونية: تتسم الرسومات الكرتونية فيها بالبهجة بالإضافة إلى حبكتها الجيدة، بعيداً عن النمط الذي تتخذه معظم الألعاب حالياً.
- الخيال الإبداعي الذي تغذيه لعبة فورتنايت عند الأطفال: أكثر ما يميز اللعبة ويجعل الأطفال مُقبلين عليها، هو تصميمها الذكي المعتمد على خيال إبداعي، واللعبة كفيلة بتقديم تجربة مُمتعة. ولا تعتمد اللعبة على المهارات العالية والأساليب المعقدة للفوز، ولكن تتميز بالسهولة واليسر وأساليب اللعب التي تمتزج بنوع من الذكاء.
- لعل أبرز ما يميز اللعبة أيضاً أنها تتيح المشاركة في اللعب، حيث يصل عدد المشاركين إلى ١٠٠ لاعب، وهذا أمر ممتع بالنسبة للأطفال.
- رقصات فورت نايت: تحتوي اللعبة على رقصات مختلفة داخل اللعبة تشبه الرقصات البشرية، ومعظمها مستوحى من الأفلام والأغاني العالمية، وكل أشكال الرقصات هذه جعلت الأطفال مقبلين على اللعبة بشكل مبالغ فيه، ولم يقتصر فقط أداء الرقصة أثناء اللعب، بل وصل الأمر ليقوموا بها في المدارس والنوادي والشوارع.

تأثير اللعبة على الأطفال:

ترى الباحثة أن اللعبة تنمي العنف والأنانية لدى الطفل لأن الطفل يسعى داخل اللعبة للفوز من خلال إزاحة الآخرين من طريقه وغالبا بالعنف.

وقد تدفع بالأطفال إلى العزلة والتراجع الدراسي وربما السرقة حيث أن المستويات العليا تتطلب الاشتراك ودفع الأموال للاستمرار باللعب.

ثانيا: التحصيل الدراسي

يشير مفهوم التحصيل الدراسي الى الكشف عن جوانب القوّة والضعف في العملية التعليمية، ويحدد مستوى التلاميذ بحيث يمكن من خلاله التعرف على مشكلات رسوب أو تراجع المستوى التعليمي لدى الطلاب الذين لا يستطيعون أن يكونوا مثل أقرانهم في القدرة على التعلم واكتساب المعلومات

تعريف التحصيل:

يعرفه فجابلن على أنه "مستوى محدد من الآراء والكفاءة في العمل المدرسي، كما يقيم من قبل المعلمين أو عن طريق الاختبارات المقننة أو كليهما، كما يعرفه (السلخي، محمود, ٢٠١٣) على انه جملة المعارف والمهارات والمكتسبات التي يتلقاها التلميذ في المدرسة في فترة تعليمية معينة.

أنواع التحصيل:

انواع التحصيل كما تراها الباحثة وفق نظام التعليم العام للمرحلة الابتدائية في وزارة التعليم:
- التحصيل الدراسي المرتفع: أو كما يعبر عنه بمتفوق أو متقدم.
- التحصيل الدراسي المتوسط: يعبر عنه بتقدير متمكن
- التحصيل الدراسي المنخفض: يعبر عن بغير مجتاز أو ضعيف.

أهمية التحصيل الدراسي:
- التحصيل الدراسي هو المعيار الوحيد الذي بموجبه يتم قياس تقدّم الطلبة في الدراسة.
- يعتبر التحصيل الدراسي أحد المعايير في تقويم وتعليم المتعلمين.
- التحصيل الدراسي يمثل معرفة قدرات التلميذ ويكشف مواهبه من أجل تشجيعه على النجاح وتنمية مواهبه.
- يعمل التحصيل الدراسي على تحفيز المتعلمين على الاستذكار وبذل الجهد.
- يقوم التحصيل الدراسي على مساعدة المعلم على معرفة مدى استجابة المتعلمين لعملية التعلم واستفادتهم.
- يساعد على معرفة إذا كان المتعلمون قد وصلوا إلى المستوى المطلوب أم لا (علام، صلاح الدين، ٢٠٠٤).

أولا: التأخر الدراسي:

"التأخر الدراسي هو عدم القدرة على استيعاب المقررات الدراسية"، أي عجز التلميذ على فهم ما يقدم من دروس او كما يعرفه (محمد، زيدان) "بأنه مشكلة تربوية اجتماعية يقع فيها التلميذ فلا يستطيع متابعة الدراسة والنجاح في المواد الدراسية وقد يكون فيها سبب الرسوب هذا التلميذ لمرات عديدة".

ثانيا: الرسوب الدراسي:

والرسوب المدرسي حسب(اليونسكو) يخص التلاميذ الذين لا ينهون دراستهم في عدد السنوات المحددة لها، إما لأنهم ينقطعون عنها كليا أو لكونهم يعيدون السنة أو سنوات معينة وبعبارة أدق فهو عبارة عن الفرق بين عدد التلاميذ الذين يباشرون دراستهم وعدد أولئك الذين ينهونها في الآجال المحددة.

ثالثاً: التفاعلات الاجتماعية:

من المعروف أن الإنسان مخلوق اجتماعي بطبعه لا يبتعد عن أسرته ويشعر بالانتماء إليها ويحتاج لان يتفاعل معها بحسب الأدوار الاجتماعية التي يقوم بها في الجماعة.

تعريف التفاعلات الاجتماعية:

يعتبر التفاعل الاجتماعي مفهوماً أساسياً في علم النفس الاجتماعي، لأنه أهم عناصر العلاقات الاجتماعية، وبالتالي التنشئة الاجتماعية، ويتضمن التفاعل الاجتماعي مجموعة توقعات من جانب كل المشتركين فيهِ. ويتضمن التفاعل الاجتماعي كذلك إدراك الدور الاجتماعي وسلوك الفرد في ضوء المعايير الاجتماعية التي تحدد دورهِ الاجتماعي وأدوار الآخرين (الشناوي، واخرين,٢٠٠١).

ويعرف (البستنجي، مراد,٢٠٠٢) التفاعلات الاجتماعية بأبسط تعريف لها بأنها أي علاقة أو تفاعل بين شخصين أو أكثر. وتتمثل الانماط السلوكية التي تدل على التفاعل داخل الجماعة في ردود الفعل الايجابية، وردود الفعل السلبية.

خصائص التفاعل الاجتماعي:

- يعد التفاعل الاجتماعي وسيلة أتصال وتفاهم بين أفراد المجموعة، فمن غير المعقول أن يتبادل أفراد المجموعة الأفكار من دون أن يحدث تفاعل اجتماعي بين أعضائها.
- إن لكل فعل رد فعل، مما يؤدي إلى حدوث التفاعل الاجتماعي بين الأفراد.
- التفاعل الاجتماعي القائم على التواصل يحدث بين طرفين أو عدة أطراف تنشط باتجاه تحقيق أهداف معينة.
- في التفاعل الاجتماعي يتحدد السلوك الفردي، والنمط الشخصي لكل فرد ويكون نوعا من الالتزام.
- التفاعل بين أفراد المجموعة يؤدي إلى ظهور القيادات وبروز القدرات والمهارات الفردية.
- أيضا من خصائص ذلك التفاعل توتر العلاقات الاجتماعية بين الأفراد المتفاعلين مما يؤدي إلى تقارب القوى بين أفراد الجماعة (شروخ، صلاح الدين، ٢٠٠٤).

ونظرا لأن التفاعل الاجتماعي وسيلة اتصال بين الأفراد والجماعات، فإنه بلا شك ينتج عنه مجموعة من التوقعات الاجتماعية المرتبطة بموقف معين.

وسائل التفاعل الاجتماعي:

يحدث التفاعل الاجتماعي بين الأفراد والجماعات عادة من خلال الاتجاهين رئيسيين هما:

تفاعل لفظي:

تعتبر اللغة (الكلام المحكي) بأنماطها المختلفة من الوسائل الهامة للتفاعل الاجتماعي ويتأثر الوسيط في الصوت والنبرة والسرعة والوقت والصمت والإصغاء والألفاظ والمعاني والأفكار (أبو مغلي وسلامة, ٢٠١٣).

تفاعل غير لفظي:

وهو يضم كل ما هو غير لفظي حيث يشكل مثيرًا أو منبها لاستجابات سلوكية مختلفة تسهم في أحداث التفاعل (أبو مغلي وسلامة ،٢٠١٣).

أهمية التفاعل الاجتماعي:

- يسهم التفاعل في تكوين سلوك الفرد.
- التفاعل الاجتماعي ضروري لنمو الطفل.
- تهيئة الفرص للأفراد لتكوين شخصياتهم.
- يعد التفاعل شرطا لتكوين الجماعة.
- يساعد التفاعل الاجتماعي على تحديد الادوار والمسؤوليات الاجتماعية (هنود، علي,٢٠١٣).

انواع التفاعلات الاجتماعية:

- التفاعل بين فرد وفرد اخر.
- التفاعل بين الفرد والجماعة.
- التفاعل بين جماعة وجماعة اخرى.

اهداف التفاعل الاجتماعي:

- ييسر تحقيق اهداف الجماعة.
- يتعلم الفرد والجماعة بواسطة التفاعل الاجتماعي انماط السلوك والاتجاهات التي تنظم العلاقات.
- يساعد على تقييم الذات بصورة مستمرة.
- يساعد على تحقيق الذات (هنود، علي٢٠١٣).

مراحل التفاعل الاجتماعي:

قسم بيلز مراحل التفاعل على الشكل التالي:

- التعرف: أي الوصول الى تعريف مشترك للموقف.
- التقييم: أي تحديد النظام المشترك تقيم في ضوئه الحلول المختلفة.
- الضبط: أي محاولات الافراد للتأثير ببعضهم البعض.
- اتخاذ القرارات: أي الوصول الى القرار النهائي ويشمل عدم الموافقة والرفض.
- ضبط التوتر: أي علاج التوترات التي تنشأ في الجماعة.

- التكامل: أي صيانة تكامل الجماعة (حامد، جروة٢٠٠٩).

نتائج التفاعل الاجتماعي:

- نمو الشخصية: تنمو شخصية الفرد وترتفع الى مستوى ثقافة الجماعة.
- التعلم: باحتكاك الفرد بالجماعة التي يعيش فيها يكتس الانماط والمهارات التي يحتاج اليها.
- الانتماء: يتوصل الفرد الى حب الارض والوطن والاعتزاز بقيم الجماعة.
- التكيف: عندما يحتك الفرد بالجماعة يتعرف عليهم ويتشرب هذه الانماط فتصبح جزء من شخصيته.
- الانتاج: عندما يصل الفرد الى الراحة والطمأنينة فانه يبذل جهده في سبيل تقدم مجتمعه.
- الراحة النفسية: يتفاعل الفرد مع مجتمعه الذي يعيش فيه يأخذ منه ما يحتاجه ويقدم له كل ما يقدر عليه (براهيمي، محمد,٢٠١٧)

أولاً: الدراسات السابقة:

لتحقيق الهدف من الدراسات السابقة قامت الباحثة بانتقاء أكثر الدراسات ارتباطاً وأوثقها صلة بموضوع الدراسة الحالية من حيث بعض جوانبها، أو أهدافها أو أدواتها وإجراءاتها، فضلاً عن التركيز على اختيار الدراسات الحديثة، لأن الحداثة أكثر قرباً من الواقع الحالي.

دراسة قويدر(٢٠١١) بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر، تكونت عينة الدراسة من ٢٠٠ مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين ٠٧ و ١٢ عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، وكان اختيار هذه المدارس يقوم على أساس أقدمية المؤسسة وعدد التلاميذ فيها والحي المتواجدة فيه، بحيث أخذت الباحثة من كل واحدة خمسين مفردة من مختلف السنوات الدراسية الابتدائية كأقسام السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة، ومتنوعين بين الإناث والذكور.

دراسة وانغ، وآخرين (٢٠١٤) بحثت هذه الدراسة التجريبية في أنماط عادات ألعاب الفيديو والألعاب عبر الإنترنت وانتشار وترابط إدمان الألعاب في المراهقين في هونغ كونغ. تم تجنيد ما مجموعه ٥٠٣ طلاب من مدرستين ثانويتين. تم تقييم السلوكيات التي تسبب الإدمان لألعاب الفيديو والألعاب عبر الإنترنت باستخدام مقياس إدمان الألعاب. تم فحص عوامل الخطر لإدمان الألعاب باستخدام الانحدار اللوجستي. أبلغت الغالبية العظمى من الأشخاص (٩٤٪) عن استخدامهم لألعاب الفيديو أو الإنترنت، حيث تم تحديد واحد من كل ستة أشخاص (١٥,٦٪) على أنه إدمان للألعاب. وتشير هذه النتائج إلى أن هناك حاجة إلى برامج أو استراتيجيات تعليمية ووقائية فعالة.

دراسة سكوريك، وآخرين (٢٠١٥)هدف الدراسة إلى تقييم العلاقة بين عادات العاب الفيديو عند طلاب المدارس الابتدائية والأداء الأكاديمي في سنغافورة، وتكون مجتمع الدراسة من مدرستين ابتدائيتين في سنغافورة للمشاركة في هذه الدراسة وتكونت العينة من ٣٣٣ طالب وطالبة، ومن أهم نتائج الدراسة أن اتجاهات الإدمان مرتبطة سلباً باستمرار الأداء المدرسي بينما لا توجد علاقة في الوقت الذي تقضيه في ممارسة الألعاب والأثار المترتبة على هذه النتائج ومن أهم التوصيات ضرورة إيجاد استطلاعات مماثلة في المستقبل في الدراسات التي تنطوي على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ثمانية إلى تسع سنوات.

دراسة الدرعان،(٢٠١٦)وهي بعنوان الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس، والتي هدفت إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية ومستوى كل من المشكلات لدى طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية في ضوء متغيرات الجنس ونوع الالعاب والترتيب الولادي الطالب وهل يمكن أن يكون الإدمان على الألعاب الإلكترونية متنبأ بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد مقياس للإدمان على العاب الكترونيه وآخر لقياس المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٤١) طالباً و طالبة من طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية. أشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لأداء الطلبة كان منخفضاً وأن مستوى المشكلات الانفعالية والاجتماعية والدرجة الكلية للمقياس لأداء الطالبة جاءت بدرجة منخفضة اما مستوى المشكلات الأكاديمية فقد جاء بدرجة متوسطة.

دراسة مشري، (٢٠١٧) بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، هدفت الدارسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أولياء الامور بمدينة أم البواقي حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، وعليه فقد اختارت ١٠٠ مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورا وإناث كعينة قصديه، وخلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء، كما أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء، وأخيراً توصلت الدراسة إلى أن الالعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

دراسة الشهري، (٢٠١٩) تهدف الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بالوضع الاجتماعي والتحصيل الدراسي وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت الأداة في استبانة الكترونية تم توزيعها من خلال المواقع الإلكترونية ؛ وتكونت عينة الدراسة من55 شخصا من أولياء الأمور تم تعبئة الاستبانة من قبلهم، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تأثيراً سلبياً على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل الدراسي.

دراسة خانم، وآخرين (٢٠٢٠) تناولت هذه الدراسة ارتباط استخدام الإنترنت واللعب الإلكتروني مع الاداء الأكاديمي على التوالي في أيام الأسبوع وعطلات نهاية الأسبوع عند الأطفال الأستراليين, كما قامت بتقييم ما إذا كان يرتبط الميل للإدمان على الإنترنت ولعب الألعاب بالأداء الأكاديمي, تكونت العينة من(١٧٠٤) طفلاً تتراوح أعمارهم بين ١١ و ١٧ عامًا، دراسة مسحية مستعرضة على الصعيد الوطني, قضى حوالي ٧٠٪ من العينة اكثر من ساعتين يوميا في استخدام الإنترنت و الالعاب الإلكترونية , وحوالي ٣٠٪ لعب الألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعتين يوميا. ووجد أن الميل للإدمان على العاب الكترونيه مرتبه بشكل سلبي في التحصيل الأكاديمي. وأخيراً أشارت النتائج والتوصيات إلى الحاجة إلى المراقبة الأبوية أو التنظيم الذاتي للحد من توقيت مدة استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية للتغلب على الآثار الضارة على التحصيل الدراسي.

التعقيب على الدراسات السابقة:

تتشابه هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في أنها تدرس ممارسة الالعاب الإلكترونية عند طلاب المدارس، كما تشابهت مع دراسة (مشري،٢٠١٧)، (الشهري، ٢٠١٩)، (ورشيدة٢٠٢٠)، في دراسة علاقتها بالتحصيل الدراسي والاداء الأكاديمي.

تمثلت عينة الدراسة من طلاب المرحلة الابتدائية وتتشابه مع دراسة (قويدر٢٠١١)، (ماركو,٢٠١٥)، (الشهري,٢٠١٩)، في كون عينة البحث على طلاب المرحلة الابتدائية، واختلفت مع دراسة(وانغ,٢٠١٤) في كون عينتها تتمثل في طلاب المرحلة الثانوية. كما تشابهت مع دراسة (الدرعان، ٢٠١٦)، (الشهري، ٢٠١٩) في دراستها للمتغير الاجتماعي.

وتتميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في أنها تجمع بين دراسة العلاقة بين ممارسة الالعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لعينة البحث المتمثلة بتلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة حائل وقد استخدمت الباحثة مقياس (الدرعان، ٢٠١٦) ومقياس (محمد، ٢٠٠٨) للتفاعلات الاجتماعية كما اعتمدت في قياس التحصيل الدراسي على التقدير الكلي للطلبة في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي.

ثانياً: فروض البحث:

١. يوجد مستوى متوسط من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى العينة.

٢. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات كل من مجموعتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية.

٣. تختلف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية تبعاً لمتغير الجنس في اتجاه الذكور.

٤. أكثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب والطالبات الالعاب القتالية مثل فورت نايت، بوبجي.

٥. يمكن التنبؤ بانخفاض التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية.

اجراءات الدراسة:

أولاً: منهج الدراسة المستخدم:

اعتمدت الباحثة منهج البحث الوصفي الارتباطي التحليلي والذي يقصد به دراسة وتحليل الارتباط بين المتغيرات في إطار الظاهرة مجال البحث، حيث إن هذا المنهج هو الأفضل تناسباً مع تساؤلات البحث وأهدافه.

ثانياً: عينة البحث:

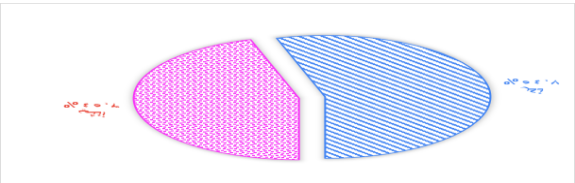
قامت الباحثة باختيار العينة عشوائيا من تلاميذ المرحلة الابتدائية (ذكور وإناث) من مدارس مدينة حائل وبلغت ١٩٠ تلميذاً من الصف الاول الى الصف السادس وتتراوح أعمارهم بين ٦ – ١٢ سنة.

- النوع:

جدول رقم (١)

توزيع مفردات الدراسة وفق متغير النوع

النوع	العدد	النسبة المئوية
ذكر	١٠٤	٥٤,٧
أنثي	٨٦	٤٥,٣
الإجمالي	**١٩٠**	**١٠٠,٠**



شكل رقم (١)

التوزيع النسبي لمفردات الدراسة وفق متغير النوع

- الفئة العمرية

جدول رقم (٢) توزيع الفئة العمرية لدى عينة البحث

الصف	المرحلة العمرية	العدد	النسبة المئوية
السادس	من١١-١٢سنة	٥٢	٢٧,٣٪
الخامس	من١٠-١١سنة	٤٠	٢١,٠٥٪
الرابع	من٩-١٠سنوات	٣١	١٦,٣٪
الثالث	من٨-٩سنوات	٣٣	١٧,٣٪
الثاني	من ٧- ٨سنوات	١٩	١٠٪
الاول	من٦-٧سنوات	١٥	٧,٨٪

شكل رقم (٢)

توزيع الفئة العمرية لدى عينة البحث

تبين من خلال الاشكال السابقة أن المرحلة العمرية لدى عينة البحث محصورة بين الفئة العمرية (٦-١٢) عاما وبحساب المتوسط الحسابي للأعمار تبين أنه ٩ سنوات ونصف، وبانحراف معياري قيمته ١,٦.

ثالثاً: أدوات البحث:

١- مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية من إعداد الدرعان (٢٠١٦)

اشتمل المقياس على معلومات أولية عن التلميذ و٣٥ عبارة يتم الإجابة عنها وفق العبارات (دائما – غالباً- احيانا– نادراً – مطلقا) تحصل على الدرجات من (٥- ٤- ٣- ٢- ١- ٠)على التوالي واشتملت على سبعة ابعاد , البعد الاول (السمة البارزة)حيث اشتمل على العبارات رقم١,٢,٣,٤,٥ والبعد الثاني (التحمل) اشتمل على العبارات رقم٦,٧,٨,٩,١٠ والبعد الثالث(تعديل المزاج) العبارات رقم ١١,١٢,١٣,١٤,١٥ والبعد الرابع(الانتكاس)اشتملت على العبارات رقم١٦,١٧,١٨,١٩,٢٠, والبعد الخامس(الانسحاب) اشتمل على العبارات رقم٢١,٢٢,٢٣,٢٤,٢٥ والبعد السادس(الصراع) اشتمل على العبارات رقم٢٦,٢٧,٢٨,٢٩,٣٠ والبعد السابع(المشاكل) اشتمل على العبارات رقم٣١,٣٢,٣٣,٣٤,٣٥ تدل الدرجة المرتفعة على مستوى مرتفع من الادمان على الالعاب الإلكترونية والعكس صحيح..

٢. مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال من إعداد محمد (٢٠٠٨):

ويتكون من (٣٢) عبارة ويتضمن ثلاثة أبعاد الأول الإقبال الاجتماعى ويشمل ١٠ عبارات والثانى الاهتمام الاجتماعي ويشمل ١٠ عبارات والبعد الثالث وهو التواصل الاجتماعي ويشمل ١٢ عبارة، هذا ويوجد أمام كل عبارة ثلاث اختيارات (نعم- أحيانا- مطلقا) تحصل على الدرجات (٢-١-٠) على التوالي باستثناء العبارات السلبية وهي تلك التي تحمل الأرقام ٣-٤-٧-١٠-١٤-١٥-١٨-١٩-٢٢-٢٦-٢٩-٣٢ وعددها ١٢ عبارة تتبع عكس التدريج ويحصل المفحوص على درجة مستقلة في كل عامل من تلك العوامل التي يتضمنها المقياس، كما يحصل على درجة كلية في المقياس عن طريق جمع درجاته في تلك العوامل الثلاثة، وتتراوح الدرجة الكلية للمقياس بين صفر-٦٤ درجة تدل الدرجة المرتفعة على مستوى مرتفع للتفاعلات الاجتماعية والعكس صحيح.

٣- التحصيل الدراسي:

واعتمدت الباحثة على التقدير الكلي للتلاميذ بالفصل الدراسي الأول لجميع المقررات طلبة المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية على مستويات (متفوق، متقدم، متمكن، غير مجتاز) وتعني عبارة (متفوق) أن الطالب أنجز٩٥٪ من معايير المادة، كما تعني عبارة (متقدم) أن الطالب أنجز ٨٥٪ إلى أقل من ٩٥٪من المعايير، وعبارة (متمكن) تعني أن الطالب قد أنجز ٧٥٪ إلى أقل من ٨٥٪ من معايير المادة، كما تدل عبارة (غير مجتاز) على أن الطالب انجازه أقل من ٧٥٪ من معايير المادة أو لم يجتاز معيار أو أكثر من المعايير.

رابعاً: الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة في الدراسة الحالية:

ثبات أداة الدراسة:

أولا: الاتساق الداخلي:

تم حساب الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط بيرسون لمعرفة الصدق الداخلي لكل مقياس حيث تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للاستبانة.

جدول رقم (٤) يوضح معاملات ارتباط بيرسون لعبارات مقياس الإدمان على الالعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية للمقياس

م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
١	**٠,٦٨٤	١٠	**٠,٧٦٩	١٩	**٠,٨٥٥	٢٨	**٠,٧٧٥
٢	**٠,٦٥٤	١١	**٠,٦٨١	٢٠	**٠,٨١٤	٢٩	**٠,٧٤٠
٣	**٠,٧٢٩	١٢	**٠,٧٢٢	٢١	**٠,٨٥٤	٣٠	**٠,٦٤١
٤	**٠,٧١٢	١٣	**٠,٧٠٣	٢٢	**٠,٨٥٠	٣١	**٠,٧٦٤
٥	**٠,٦٤١	١٤	**٠,٧٣٨	٢٣	**٠,٧٩٠	٣٢	**٠,٧٥٥
٦	**٠,٧٨٢	١٥	**٠,٧٥٧	٢٤	**٠,٧٨١	٣٣	**٠,٦١٦
٧	**٠,٧٧٢	١٦	**٠,٨٣٥	٢٥	**٠,٧٩٨	٣٤	**٠,٦٦٥
٨	**٠,٧٨٤	١٧	**٠,٧٦٩	٢٦	**٠,٧٩٧	٣٥	**٠,٧٧٥
٩	**٠,٨٣١	١٨	**٠,٧٥٥	٢٧	**٠,٨١٣	٢٨	**٠,٧٧٥

** ارتباط مهم عند مستوى الدلالة ٠,٠١

يلاحظ من الجدول (٤) أن قيم معاملات الارتباط بيرسون لعبارات المقياس الأول: مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية للمقياس، وهي ذات دلالة وارتباط عند مستوي الدلالة (٠,٠١) وذات علاقات طردية موجبة.

جدول رقم (٥) يوضح معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المقياس الثاني مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال بالدرجة الكلية للمقياس

م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
١	**٠,٣٩٦	٩	**٠,٣٦٣	١٧	**٠,٤٢٨	٢٥	**٠,٤١٨
٢	**٠,٤٦٤	١٠	**٠,٢٥٦	١٨	**٠,٣٠٦	٢٦	٠,٠٨٠
٣	**٠,٢٣٨	١١	**٠,٥٠٨	١٩	**٠,٣٥٢	٢٧	**٠,٤٤٦
٤	**٠,٢٨٠	١٢	**٠,٥٣١	٢٠	**٠,٤٦٥	٢٨	**٠,٣٧١
٥	**٠,٥٢٦	١٣	**٠,٤٨٢	٢١	**٠,٤٦٩	٢٩	**٠,٢٤٠
٦	**٠,٤٣٠	١٤	**٠,٣٦٣	٢٢	**٠,٣٨٦	٣٠	**٠,٤٩٥
٧	**٠,٣٨٤	١٥	**٠,٣٥٩	٢٣	**٠,٥٥٤	٣١	**٠,٢٨٢
٨	**٠,٤١١	١٦	**٠,٤٢٥	٢٤	**٠,٣٨٩	٣٢	**٠,٢٩٦

** ارتباط مهم عند مستوى الدلالة ٠,٠١

يلاحظ من الجدول (٥) أن قيم معاملات الارتباط بيرسون لعبارات المقياس الثاني مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج بالدرجة الكلية للمقياس، وهي ذات دلالة وارتباط عند مستوي الدلالة (٠,٠١)وذات علاقات طردية موجبة ومن جداول معامل الارتباط بيرسون السابقة نلاحظ أن جميع العبارات دالة عند مستوي الدلالة ٠,٠١ وهذا يدل على الاتساق الداخلي للمقياسين مما يشير إلى الصدق الداخلي لهما.

ثبات ألفا كرونباخ: ولقياس ثبات أداة الدراسة استخدمت الباحثة معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) على المقياسين للتأكد من ثبات الأداة.

جدول رقم (٦) يوضح معامل ألفا كرونباخ للمقياسين

المحور	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
المقياس الأول: مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية	١٣	٠,٦٣٩
المقياس الثاني مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال	٣٥	٠,٩٧٨

ومن الجدول رقم (٦) نلاحظ أن معامل ألفا كرونباخ للمقياسين بالترتيب (٠,٦٣٩، ٠,٩٧٨) وهي قيمة مقبولة مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة ثبات.

ثانياً: حساب الصدق

١- صدق المحكمين:

حيث تم عرض مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، ومقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال على عدد (٧) من المحكمين المتخصصين في مجال علم النفس (مرفق أسماؤهم بالملاحق)، ولقد تحصلت كل عبارة من عبارة المقياس على نسبة اتفاق فاقت (٧٥٪) وهو ما يشير إلى قدر جيد من الصدق للمقياسين.

٢- الصدق العاملي:

بعد تطبيق المقياسين وباستخدام أسلوب التحليل العاملي وفقا للمكونات الأساسية لهولتنج والتدوير بطريقة فاريماكس واستخراج المكونات اعتمادا على الجذر الكامن الأكثر من (١) جاءت النتائج كالتالي:

جدول (٧) مصفوفة عوامل مقياس الادمان على الألعاب الإلكترونية بطريقة المكونات الأساسية بعد التدوير

العبارة	العوامل		
	العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث
١-أفكر باللعب بالألعاب الإلكترونية طوال اليوم		٠,٧٦٥	
٢-أمضي وقت فراغي باللعب بالألعاب الإلكترونية		٠,٧٦٣	
٣-أعتقد بأني مدمن على الألعاب الإلكترونية		٠,٨٠٣	
٤-لا يمكنني الاستغناء عن اللعب الألعاب الإلكترونية		٠,٨١٥	
٥-أفضل إنجازات العالم هي الألعاب الإلكترونية		٠,٦٣٨	
٦-أقضي وقتا أكثر من المحدد لي باللعب بالألعاب الإلكترونية		٠,٧٥٤	
٧-اشعر بالعجز عن التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية		٠,٦٩٩	
٨-عند الاستيقاظ من النوم ابدأ فورا باللعب بالألعاب الإلكترونية		٠,٦٣٢	
٩-اتشوق للعودة إلى المنزل من أجل اللعب الألعاب الإلكترونية		٠,٦٣٤	
١٠-أنسى مشاكلي بمجرد البدء باللعب الألعاب الإلكترونية			٠,٥٨١
١١-العب بالألعاب الإلكترونية لأتجنب الضغط النفسي			٠,٦٠٣
١٢-اللعب بالألعاب الإلكترونية يشعرني بإحساس أفضل			٠,٧٩٠
١٣-اشعر بأن مزاجي تحسن عند القيام باللعب بالألعاب الإلكترونية			٠,٧٧٧
١٤-أفضل الأوقات لدي هي تلك التي العب بها الألعاب الإلكترونية			٠,٦٧٥
١٥-أفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الأخرى			٠,٥٦٢
١٦-اشعر بالعجز عن الإقلاع عن اللعب بالألعاب الإلكترونية رغم محاولاتي ذلك		٠,٦١٠	
١٧-حاول الأخرون مساعدتي للإقلاع عن اللعب بالألعاب الإلكترونية ولم تفلح محاولاتهم		٠,٦٣٣	
١٨-حاولت خفض عدد الساعات التي اقضيها باللعب بالألعاب الإلكترونية ولكنني فشلت		٠,٦٤٠	
١٩-شعرت بالضيق والتوتر عندما حاولت أن اتوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٥٧٦		
٢٠-رغم معاقبة أسرتي لي بسبب الألعاب الإلكترونية إلا إنني استمر باللعب	٠,٥٦٩		
٢١-اشعر بالقلق والتوتر عندما لا أستطيع اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٦٥٢		
٢٢-اشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٥٥٦		
٢٣-أشعر بالحزن الشديد إذا تعطلت اللعبة التي استمتع بها	٠,٤٨٠		
٢٤-استمر باللعب بالألعاب الإلكترونية حتى لو كنت مريضا	٠,٦٢٦		
٢٥-ازدادت خلافاتي مع أسرتي بسبب اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٨١١		

٢٦-اقوم بأهمال الآخرين عند اللعب الألعاب الإلكترونية	٠,٧٧١		
٢٧-ارفض المشاركة في الأنشطة العائلية من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٧٩٣		
٢٨-أخفي عن أسرتي عدد الساعات التي العبها بالألعاب الإلكترونية	٠,٧٣٣		
٢٩-أحطم ما بجانبي إذا طلب مني ترك اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٨٣٨		
٣٠-خسرت أصدقائي بسبب لعبي لساعات طويلة في الألعاب الإلكترونية	٠,٨٤٨		
٣١-اسهر لوقت متأخر من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٦٣٦		
٣٢-أهمل إنجاز الواجبات المدرسية من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٦٩٤		
٣٣-أعاني من آلام في الظهر والمفاصل بسبب اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٧٥٣		
٣٤-اعانى من مشاكل في عيوني بسبب قضاء وقت طويل في اللعب بالألعاب الإلكترونية	٠,٧٠٣		
٣٥-تشغلني الألعاب الإلكترونية عن تناول الطعام	٠,٦٩٦		
الجزر الكامن	٢٠,٠٥٧	٢,٨٧١	١,٢٨٢
التباين	٥٧,٣٠٥	٨,٢٠٣	٣,٦٦٢

يلاحظ أن المقياس أنتج ثلاثة عوامل فسرت مجتمع (٦٩,١٧٠) من التباين الكلي للمقياس وتم اختيار معامل التشبع لكل عبارة أن يكون أكبر من ٠,٣ كما ظهرت بعض العبارات متشبعة بأكثر من عامل فتم إضافة العامل للتشبع الأكبر وتم قبول النموذج كله ليظهر في صورته النهائية محتويا على ثلاثة محاور، فيها ٣٥ عبارة بحيث يحتوي العامل الأول على ١٧ عبارة والعامل الثاني ١٢ عبارة وأخير العامل الثالث يحتوي على ٦ عبارة.

جدول (٨) مصفوفة عوامل مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال بطريقة المكونات الأساسية بعد التدوير

	العوامل					
	١	٢	٣	٤	٥	٦
١-يمكنه إقامة علاقات صداقة تقليدية مع أقرانه.			٠,٧٨١			
٢-يشترك مع أقرانه في اللعب والأنشطة المختلفة.			٠,٥٤٩			
٣-يفضل الجلوس بمفرده معظم الوقت.		٠,٦٤٩				
٤-يتسم حواراه او حديثه مع الآخرين بالأنانية		٠,٦٨٩				
٥-يتمتع بشعبية كبيرة بين أقرانه.	٠,٥٦٦					
٦-يبدو ودوداً تجاه الأخرين.	٠,٧٠٦					
٧-إذا لم يحصل على ما يريد فانه يغضب وينفجر بكاء.		٠,٦٥٤				
٨-يشكر من يقدم له خدمة أو يساعده على أداء شيء ما.	٠,٧٨٣					
٩-يتشبث جسدياً بالآخرين للتواصل معهم.						٠,٧١٥
١٠-عندما يتحدث مع أحد أقرانه فانه يهرب من منتصف المحادثة.		٠,٧٤١				
١١-يشعر بالاستمتاع عند وجوده مع أقرانه.	٠,٦١٨					
١٢-يعمل على جذب اهتمام وانتباه المحيطين به.	٠,٣٥٤					
١٣-يحاول أن يكسب ود أقرانه.	٠,٥٤٩					
١٤-يصعب عليه القيام بالتواصل البصري حيث لا ينظر في عيني من يتحدث إليه.		٠,٧٣٠				
١٥-يتجنب التفاعلات الاجتماعية مع الآخرين حتى الأشكال البسيطة.		٠,٦٤٥				
١٦-يعتذر للآخرين عند ارتكاب خطأ.	٠,٥٧٦					
١٧-يعبر عن انفعالاته المختلفة كالخوف والحزن والسرور مثلاً بشكل واضح.					٠,٤٦٧	
١٨-يتجنب التعاون مع الآخرين ما لم يطلب أحد منه ذلك.					٠,٧١٧	

١٩-لا يتضايق من وجوده مع الأخرين أو وجوده بمفرده.	٠,٢٧٥					
٢٠-يتعاطف مع وجهات نظر ومشاعر الآخرين.	٠,٧١٣					
٢١-يهتم وينشغل كثيراً بإجراء حوار مع أحد أقرانه.	٠,٦٠١					
٢٢-حركة ونشاط الآخرين حوله تشعره بالإزعاج.		٠,٥٤٦				
٢٣-يقبل على الألعاب الجماعية.	٠,٥٧٠					
٢٤-يحب القيام بالمهام التي يشترك فيها مع بعض أقارنه.			٠,٥٠٠			
٢٥-يفهم تعبيرات الوجه بشكل صحيح.	٠,٣١٧					
٢٦-لا يهتم بفرح أقرانه أو حزنهم.		٠,٤٣٧				
٢٧-يدعو أقرانه لمشاركته في النشاط الذي يقوم به.	٠,٤٨٦					
٢٨-عندما يوجه أحد أصدقائه اللوم إليه فإنه لا يغضب من ذلك.			٠,٧٠٧			
٢٩-يخشى الآخرين ويخاف منهم ويحاول الابتعاد عنهم.		٠,٦٢٩				
٣٠-تسره التفاعلات والأعمال التعاونية أو المتبادلة مع الآخرين.	٠,٧٠٦					
٣١-يدرك الإيماءات الاجتماعية كالإشارة باليد وحركة الرأس للتعبير عن الرفض أو الموافقة مثلا				٠,٥٢٠		
٣٢-يغضب ويجري بعيداً عندما يقترب منه شخص آخر.						٠,٤٨٣
الجزر الكامن	٨,٨٨٦	٤,٤٦٣	١,٥١٤	١,٥٨٠	١,٢١٤	١,١٣٢
التباين	٢٧,٦	١٣,٩٤٨	٤,٧٣٢	٤,٩٣٦	٣,٧٩٣	٣,٥٣٦

يلاحظ أن المقياس أنتج ستة عوامل فسرت مجتمعة (٦١,٩٩) من التباين الكلي للمقياس وتم اختيار معامل التشبع لكل عبارة أن يكون أكبر من ٠,٣ كما ظهرت بعض العبارات متشبعة بأكثر من عامل فتم إضافته العامل للتشبع الأكبر وتم قبول النموذج كله بحيث ظهر في صورته النهائية ليحتوي على ستة محاور أو بنود تحتوي على ٣٢ عامل بحيث يحتوي العامل الأول (١٤) عبارة والثاني (٩) عبارات، بينما الثالث (٣) عبارات والرابع (٣) عبارات والخامس (٢) وأخيراً السادس (٢) عبارة.

يعرض الفصل الخامس نتائج تحليل البيانات من أجل التحقق من الفروض المتعلقة بممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مدينة حائل وكما سيتم التطرق إلى تفسير النتائج ومناقشتها بناء على الدراسات السابقة والإطار النظري.

الفرض الأول: يوجد مستوى متوسط من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة.

- ممارسة الألعاب الإلكترونية

تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وترتيب ودرجة موافقة عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للتعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة وجاءت النتائج كالآتي:

جدول رقم (٩) يوضح آراء عينة الدراسة حول المقياس الأول مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية وكان التدرج حسب مقياس ليكرت الخماسي

العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	المستوى	
١-أفكر باللعب بالألعاب الإلكترونية طوال اليوم	٣,٤٢	١,١٢٣	٣	مرتفع	غالباً
٢-أمضي وقت فراغي باللعب بالألعاب الإلكترونية	٣,٥٢	١,٠٦٣	١	مرتفع	غالباً
٣-أعتقد بأني مدمن على الألعاب الإلكترونية	٢,٨٤	١,٣٧٦	١٢	متوسط	أحياناً
٤-لا يمكنني الاستغناء عن اللعب الألعاب الإلكترونية	٢,٨٨	١,٣٢٨	١١	متوسط	أحياناً
٥-أفضل إنجازات العالم هي الألعاب الإلكترونية	٣,١٢	١,٣٦٤	٨	متوسط	أحياناً
٦-أقضي وقتا أكثر من المحدد لي باللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٩٥	١,٣٤٨	٩	متوسط	أحياناً
٧-اشعر بالعجز عن التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٦٨	١,٣٥٢	١٣	متوسط	أحياناً
٨-عند الاستيقاظ من النوم ابدأ فورا باللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٥٦	١,٤٥٦	١٦	ضعيف	أحياناً
٩-اتشوق للعودة إلى المنزل من أجل اللعب الألعاب الإلكترونية	٢,٨٩	١,٤٤٠	١٠	متوسط	أحياناً
١٠-أنسى مشاكلي بمجرد البدء باللعب الألعاب الإلكترونية	٣,٢٨	١,٤٦٦	٥	متوسط	أحياناً
١١-العب بالألعاب الإلكترونية لأتجنب الضغط النفسي	٢,٦٥	١,٤٥٣	١٥	متوسط	أحياناً
١٢-اللعب بالألعاب الإلكترونية يشعرني بإحساس أفضل	٣,٤٨	١,٣٢٤	٢	مرتفع	غالبا
١٣-اشعر بأن مزاجي تحسن عند القيام باللعب بالألعاب الإلكترونية	٣,٣٥	١,٣٥٥	٤	متوسط	أحياناً
١٤-أفضل الأوقات لدي هي تلك التي العب بها الألعاب الإلكترونية	٣,٢٢	١,٣٣٩	٦	متوسط	أحياناً
١٥-أفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب الأخرى	٣,١٢	١,٤٢٩	٧	متوسط	أحياناً
١٦-اشعر بالعجز عن الإقلاع عن اللعب بالألعاب الإلكترونية رغم محاولاتي ذلك	٢,٥٢	١,٣٥٦	١٨	ضعيف	نادرا
١٧-حاول الأخرون مساعدتي للإقلاع عن اللعب بالألعاب الإلكترونية ولم تفلح محاولاتهم	٢,٤٥	١,٤٩٢	٢٢	ضعيف	نادرا
١٨-حاولت خفض عدد الساعات التي اقضيها باللعب بالألعاب الإلكترونية ولكنني فشلت	٢,٥١	١,٣٨٧	١٩	ضعيف	نادرا
١٩-شعرت بالضيق والتوتر عندما حاولت أن اتوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٣٧	١,٤١٥	٢٤	ضعيف	نادرا
٢٠-رغم معاقبة أسرتي لي بسبب الألعاب الإلكترونية إلا إنني استمر باللعب	٢,٥٣	١,٤٨٢	١٧	ضعيف	نادرا
٢١-اشعر بالقلق والتوتر عندما لا أستطيع اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٣٥	١,٤٥٠	٢٥	ضعيف	نادرا
٢٢-اشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٤٨	١,٤٧٢	٢١	ضعيف	نادرا
٢٣-أشعر بالحزن الشديد إذا تعطلت اللعبة التي استمتع بها	٢,٦٨	١,٤١٦	١٤	متوسط	أحياناً
٢٤-استمر باللعب بالألعاب الإلكترونية حتى لو كنت مريضا	٢,١٨	١,٣٦٢	٣٠	ضعيف	نادرا
٢٥-ازدادت خلافاتي مع أسرتي بسبب اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,١٨	١,٤٣٨	٣١	ضعيف	نادرا

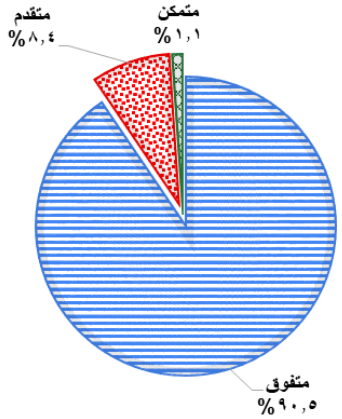
٢٦-اقوم بأهمال الآخرين عند اللعب الألعاب الإلكترونية	٢,٤٨	١,٤٣٢	٢٠	ضعيف	نادرا
٢٧-ارفض المشاركة في الأنشطة العائلية من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٢٢	١,٣٣٤	٢٩	ضعيف	نادرا
٢٨-أخفى عن أسرتي عدد الساعات التي العبها بالألعاب الإلكترونية	٢,٢٦	١,٣٥١	٢٨	ضعيف	نادرا
٢٩-أحطم ما بجانبي إذا طلب مني ترك اللعب بالألعاب الإلكترونية	١,٨٥	١,٢٢٧	٣٤	ضعيف	نادرا
٣٠-خسرت أصدقائي بسبب لعبي لساعات طويلة في الألعاب الإلكترونية	١,٦٣	١,٠٧٠	٣٥	ضعيف جداً	مطلقاً
٣١-اسهر لوقت متأخر من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٢٨	١,٤٤١	٢٧	ضعيف	نادرا
٣٢-أهمل إنجاز الواجبات المدرسية من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,١٠	١,٣٥٥	٣٢	ضعيف	نادرا
٣٣-أعاني من آلام في الظهر والمفاصل بسبب اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٠٦	١,٢٢٢	٣٣	ضعيف	نادرا
٣٤-اعانى من مشاكل في عيوني بسبب قضاء وقت طويل في اللعب بالألعاب الإلكترونية	٢,٣١	١,٣٤٢	٢٦	ضعيف	نادرا
٣٥-تشغلني الألعاب الإلكترونية عن تناول الطعام	٢,٣٨	١,٣٩٠	٢٣	ضعيف	نادرا
المتوسط	**٢,٦٢**	**١,٠٣١**		**متوسط**	**أحياناً**

اتضح من الجدول رقم (٩) مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية جاء بمتوسط حسابي يشير إلى مستوى متوسط بمتوسط حسابي بلغ (٢,٦٢ من ٥) درجات وهو متوسط حسابي يقع في الفئة الثالثة أي أحياناً (مستوى متوسط)، حيث تم قياس هذا الإدمان من خلال ٣٥ عبارة، ٣ منها بمتوسطات حسابية تشير إلى غالباً (مستوى مرتفع) بينما ١٣ عبارة تشير إلى أحياناً (مستوى متوسط) بينما ١٧ عبارة تشير إلى نادراً (مستوى ضعيف)، وعبارة واحدة تشير إلى مطلقا (مستوى ضعيف جداً)، وتراوحت متوسطات هذه العبارات ما بين (١,٦٣ و٣,٥٢ من ٥ درجات).

جدول رقم (١٠)

توزيع مفردات الدراسة وفق التقدير الكلي الذي حصلت عليه في الترم الأول

الخبرة المهنية	العدد	النسبة المئوية
متفوق	١٧٢	٩٠,٥
متقدم	١٦	٨,٤
متمكن	٢	١,١
الإجمالي	**١٩٠**	**١٠٠,٠**



شكل رقم (٤) التوزيع النسبي لمفردات الدراسة وفق التقدير الكلي الذي حصلت عليه في الترم الأول

يتضح من الجدول رقم (١٠) والشكل رقم (٤) أن نسبة ٩٠,٥٪ من عينة الدراسة متفوقين بينما ٨,٤٪ متقدمين و١,١٪ متمكن، وهذا يؤكد أن المستوى العام لعينة الدراسة دراسياً متوسط.

التفاعلات الاجتماعية:

تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وترتيب ودرجة موافقة عبارات مقياس التفاعلات الاجتماعية للتعرف على مستوى التفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة وجاءت النتائج كالآتي:

جدول رقم (١١) يوضح آراء عينة الدراسة حول مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل التدرج حسب مقياس ليكرت الثلاثي

العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	المدلول	المستوى
١-يمكنه إقامة علاقات صداقة تقليدية مع أقرانه.	٢,٥٤	٠,٦٤٧	١٠	نعم	مرتفع
٢-يشترك مع أقرانه في اللعب والأنشطة المختلفة.	٢,٦٤	٠,٥٨٩	٧	نعم	مرتفع
٣-يفضل أن يكون بمفرده معظم الوقت.	١,٦٣	٠,٦٩١	٢٤	مطلقا	ضعيف
٤-يتسم حواراه أو حديثه مع الآخرين بالأنانية	١,٤٥	٠,٦٧٨	٢٩	مطلقا	ضعيف
٥-يتمتع بشعبية كبيرة بين أقرانه.	٢,٤٩	٠,٦٤٠	١٤	نعم	مرتفع
٦-يبدو ودوداً تجاه الأخرين.	٢,٦٥	٠,٥٧٨	٦	نعم	مرتفع
٧-إذا لم يحصل على ما يريد يغضب وينفجر بكاء.	١,٨١	٠,٧٠٢	٢٢	أحياناً	متوسط
٨-يشكر من يقدم له خدمة أو يساعده في شيء ما.	٢,٦٨	٠,٥٦٨	٣	نعم	مرتفع
٩-يتشبث جسدياً بالآخرين للتواصل معهم.	١,٥٩	٠,٧٠٤	٢٥	مطلقا	ضعيف
١٠-عندما يتحدث مع أحد أقرانه فانه يهرب من منتصف المحادثة.	١,٤١	٠,٦٢٦	٣٢	مطلقا	ضعيف
١١-يشعر بالاستمتاع عند وجوده مع أقرانه.	٢,٦٩	٠,٥٨٣	١	نعم	مرتفع
١٢-يعمل على جذب اهتمام وانتباه المحيطين به.	٢,١٥	٠,٧٤٤	١٩	أحيانا	متوسط
١٣-يحاول أن يكسب ود أقرانه.	٢,٥٦	٠,٦٠٤	٩	نعم	مرتفع
١٤-يصعب عليه القيام بالتواصل البصري حيث لا ينظر في عيني من يتحدث إليه.	١,٤٧	٠,٦٢٣	٢٨	مطلقا	ضعيف
١٥-يتجنب التفاعلات الاجتماعية مع الآخرين حتى الأشكال البسيطة.	١,٥٨	٠,٦٧٦	٢٦	مطلقا	ضعيف
١٦-يعتذر عندما يرتكب أي خطأ تجاه الأخرين	٢,٤٩	٠,٦٣٢	١٣	نعم	مرتفع
١٧-يعبر عن انفعالاته المختلفة كالخوف والحزن والسرور مثلاً بشكل واضح.	٢,٤٦	٠,٦٧٩	١٥	نعم	مرتفع
١٨-يتجنب التعاون مع الآخرين ما لم يطلب أحد منه.	١,٨٧	٠,٧٠٤	٢١	أحياناً	متوسط
١٩-لا يتضايق من وجوده مع الأخرين أو وجوده بمفرده.	٢,٣٣	٠,٧٦٢	١٨	نعم	متوسط
٢٠-يتعاطف مع وجهات نظر ومشاعر الآخرين.	٢,٥٨	٠,٦٢٦	٨	نعم	مرتفع
٢١-يهتم وينشغل كثيراً بإجراء حوار مع أحد أقرانه.	٢,٣٧	٠,٧٢١	١٧	نعم	مرتفع
٢٢-حركة ونشاط الآخرين حوله تشعره بالإزعاج.	١,٧٧	٠,٧١٧	٢٣	أحياناً	متوسط
٢٣-يقبل على الألعاب الجماعية.	٢,٦٨	٠,٥٦١	٢	نعم	مرتفع
٢٤-يحب القيام بالمهام التي يشترك فيها مع أقارنه.	٢,٦٧	٠,٥٧٢	٤	نعم	مرتفع
٢٥-يفهم التعبيرات الوجهية بشكل صحيح.	٢,٤٩	٠,٦٢٤	١٢	نعم	مرتفع
٢٦-لا يهتم بفرح أقرانه أو حزنهم.	١,٤٣	٠,٦٣٧	٣١	مطلقاً	ضعيف
٢٧-يدعو أقرانه لمشاركته في النشاط الذي يقوم به.	٢,٤٤	٠,٦٧٧	١٦	نعم	مرتفع
٢٨-عندما يوجه أحد أصدقائه اللوم إليه فإنه لا يغضب من ذلك.	١,٩٩	٠,٦١٣	٢٠	أحيانا	متوسط
٢٩-يخشى ويخاف من الآخرين ويبتعد عنهم.	١,٥٧	٠,٦٦١	٢٧	مطلقا	ضعيف
٣٠-تسره التفاعلات والأعمال التعاونية أو المتبادلة مع الآخرين.	٢,٦٥	٠,٥٥١	٥	نعم	مرتفع
٣١-يدرك الإيماءات الاجتماعية كالإشارة باليد وحركة الرأس للتعبير عن الرفض أو الموافقة مثلا	٢,٥٤	٠,٦٥٦	١١	نعم	مرتفع
٣٢-يغضب ويجري بعيداً عندما يقترب منه شخص.	١,٤٤	٠,٦٦٢	٣٠	مطلقا	ضعيف
المتوسط	**٢,١٦**	**٠,٢٤٩**		**أحياناً**	**متوسط**

يتضح من الجدول رقم (١١) مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل جاء بمتوسط حسابي يشير إلى درجة متوسط (أحياناً) بمتوسط حسابي بلغ (٢,١٦ من ٣) درجات وهو متوسط حسابي يقع في الفئة الثانية أي أحياناً (مستوى متوسط)، حيث تم قياس هذا الإدمان من خلال اثنين وثلاثون عبارة جاءت ثمانية عشر عبارة بمتوسطات حسابية تشير إلى نعم (مرتفع) وخمس عبارة تشير إلى أحياناً (متوسط)، بينما تسع عبارات تشير إلى مطلقاً(ضعيف)، وتراوحت متوسطات هذه العبارات ما بين (١,٤١ و٢,٦٩ من ٥ درجات).

وهو ما يشير إلى تحقق الفرض بشكل جزئي حيث أنه يوجد مستوى متوسط من ممارسة الالعاب الإلكترونية ومستوى متوسط من التفاعلات الاجتماعية لكن يوجد مستوى مرتفع من التحصيل الدراسي

وهذا يتعارض مع نتائج دراسة الدرعان، (٢٠١٦) حيث أشار إلى أن مستوى ممارسة الألعاب ومستوى المشاكل الاجتماعية جاءت بمستوى منخفض وأن مستوى المشكلات الأكاديمية جاءت بمستوى متوسط.

وتفسر الباحثة بأن السبب في ارتفاع التحصيل الدراسي مقارنة بالمستوى المتوسط لممارسة الالعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية هو نظام التعليم عن بعد خلال فترة جائحة كورونا.

أما بالنسبة للفرض الثاني "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات كل من مجموعتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية"

تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) وذلك للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد الدراسة حول مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية ومقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل والتي تعزى لمتغير التفوق الدراسي

جدول رقم (١٢) تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) لمتوسط ردود العينة حول مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية ومقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل بمتغير التفوق الدراسي

البعد	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة	الدلالة الإحصائية
مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية	بين المجموعات	١٥,١٧١	٢	٧,٥٨٦	٧,٦٣٤	٠,٠٠١	دالة
	داخل المجموعات	١٨٥,٨١٩	١٨٧	٠,٩٩٤			
	المجموع	٢٠٠,٩٩٠	١٨٩				
مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل	بين المجموعات	٠,٠٤٤	٢	٠,٠٢٢	٠,٣٥٤	٠,٧٠٢	لا توجد دلالة
	داخل المجموعات	١١,٦٩٨	١٨٧	٠,٠٦٣			
	المجموع	**١١,٧٤٢**	**١٨٩**				

يتضح من الجدول رقم (١٢) حيث تم استخدام "تحليل التباين الأحادي" (ANOVA One Way) لتوضيح دلالة الفروق في إجابات أفراد الدراسة، تبعاً للتفوق الدراسي حيث أن بينما كان مستوي الدلالة للمقياس الثاني أكبر من مستوي الدلالة (٠,٠٥) مما يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) فأقل في اتجاهات أفراد الدراسة تبعاً لمتغير التفوق الدراسي بالنسبة للمقياس الثاني.

بينما كان مستوي الدلالة للمقياس الأول كان أقل من مستوي الدلالة (٠,٠٥) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) فأقل في اتجاهات أفراد الدراسة تبعاً لمتغير التفوق الدراسي بالنسبة للمقياس الأول ونظراً لوجود معنوية في اختبار التباين تم إجراء اختبار شيفيه لدلالة الفروق وكانت النتائج كالتالي:

جدول رقم (١٣) اختبار شيفا للمقارنات البعدية للكشف عن مصدر الفروق في الدرجة الكلية للمقياس الأول مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية

المرحلة(1)	المتوسط	المرحلة(2)	المتوسط	الفرق بين المتوسطات	مستوى الدلالة
متقدم	٣,٢٣٠	متفوق	٢,٥٤٣	*٠,٦٨٧٦٧	٠,٠٣
متمكن	٤,٦٤٣	متفوق	٢,٥٤٣	*٢,١٠٠١٧	٠,٠١

يتضح من الجدول (١٣) أن المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة المتقدمين والمتمكنين كانوا أكثر متوسطا مقابل، وهذا الفرق ذو دلالة إحصائية؛ حيث بلغ مستواها (0.03، 0.01) وهي أقل من (0.05).

يتضح من النتائج السابقة تحقق الفرض أيضاً بشكل جزئي حيث وجدت فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي كل من مجموعتي مرتفعي ومنخفضي الادمان على الالعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لكن لا توجد فروق بين مجموعتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الالعاب على التفاعلات الاجتماعية.

وهذا يتفق مع دراسة اماني عبد التواب (٢٠١٧) في انه ممارسة الالعاب الإلكترونية لا تؤثر على التفاعلات الاجتماعية، كما تتفق مع دراسة مشري (٢٠١٧) في ان الادمان على الالعاب الإلكترونية يؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ.

وبالنسبة للفرض الثالث "تختلف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية تبعاً لمتغير الجنس في اتجاه الذكور"

تم الإجابة عن هذه الفرضية من خلال استخدام اختبار t-test وذلك للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد الدراسة حول مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية ومقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل والتي تعزى متغير النوع.

جدول رقم (١٤) اختبار "ت" (T-Test) حول مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية ومقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل والتي تعزى متغير النوع

المقياس	الجنس	التكرار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوي الدلالة	الدلالة الإحصائية
مقياس الادمان على الالعاب الإلكترونية	ذكر	١٠٤	٢,٨٠٦	١,٠٥٩	٢,٧٤٥	٠,٠٠٧	دال
	أنثي	٨٦	٢,٤٠١	٠,٩٥٦			
مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل	ذكر	١٠٤	٢,١٥٦	٠,٢٧٠	-٠.٢٩٨	٠,٧٦٦	غير دال
	أنثي	٨٦	٢,١٦٧	٠,٢٢٣			

يتضح من خلال النتائج الموضحة في الجدول رقم (١٤) أن مستوي الدلالة للمقياس الأول كان أقل من مستوي الدلالة (٠,٠٥) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) فأقل في اتجاهات أفراد الدراسة تبعاً لمتغير النوع بالنسبة للمقياس الأول وكانت الفروق لصالح الذكور.

بينما كان مستوي الدلالة للمقياس الثاني أكبر من مستوي الدلالة (٠,٠٥) مما يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) فأقل في اتجاهات أفراد الدراسة تبعاً لمتغير النوع بالنسبة للمقياس الثاني.

تحقق الفرض بشكل جزئي حيث تختلف درجة ممارسة الالعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس لدى اتجاه الذكور، بينما لا توجد فروق في التفاعلات الاجتماعية والتحصيل الدراسي. وهذا يتفق مع دراسة قويدر (٢٠١١) ودراسة الدرعان (٢٠١٦) في أن الذكور أكثر ممارسة من الاناث للألعاب الإلكترونية.

الفرض الرابع "أكثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب والطالبات الالعاب القتالية".

تم حصر أكثر الألعاب التي يمارسها الطلاب والطالبات عينة الدراسة وجاءت النتائج بالآتي:

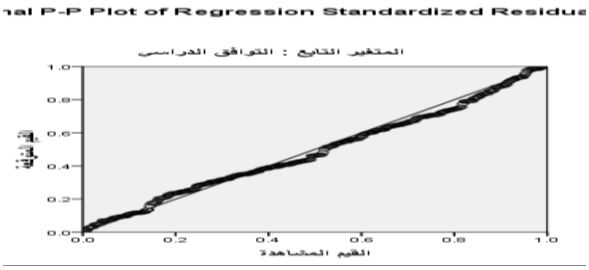
جدول رقم (١٥) توزيع الالعاب الإلكترونية المفضلة لدى عينة البحث.

اسم اللعبة	التكرار	النسبة
فورت نايت	٤٠	٢١٪
روبلكس	٣٤	١٧,٨٪
ماين كرافت	٢٥	١٣,٥٪
بوبجي	١٤	٧,٣٪
فري فاير	١٠	٥,٢٪
سكارى تيتشر	٧	٣,٦٪
امونقس	٥	٢,٦٪
اخرى	٥٥	٢٨,٩٪

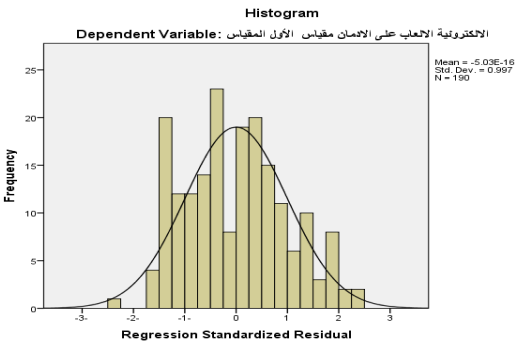
يتضح من الجدول السابق أن أكثر الألعاب ممارسة هي (فورت نايت) بنسبة ٢١٪ تليها (روبلكس) ثم (ماين كرافت) و(بوبجي) وألعاب متنوعة أخرى. يتضح من الجدول السابق تحقق الفرض القائل ان أكثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب والطالبات هي الألعاب القتالية مثل فورت نايت، بوبجي. وهذا يختلف مع دراسة قويدر (٢٠١١) ومشري (٢٠١٧) في ان أكثر الالعاب تفضيلا هي العاب المغامرات والرياضة.

الفرض الخامس " التنبؤ بانخفاض التحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية "

تحقق الفرض بشكل جزئي حيث يمكن التنبؤ بانخفاض التفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة من خلال ممارسة الالعاب الإلكترونية لكن لا يمكن التنبؤ بانخفاض التحصيل الدراسي لدى العينة. حيث تم استخدام تحليل الانحدار البسيط لتأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل وجاءت النتائج كالآتي:



شكل (٥) الخط الاعتدالي Normal Plot لمتبقيات الانحدار



شكل (٦) يوضح اعتدالية توزيع البواقي

وبتحليل scatter plot لمتبقيات الانحدار المقنن فإن معظم الأخطاء موجودة في منتصف scatter plot حول النقطة صفر حيث المتبقيات تقترب من التوزيع المستطيلي وهذا يفترض أيضاً أن تكون البيانات موزعة اعتدالياً كما هو الأمر في الشكل (٥) ففى scatter plot الإنحدارى فإن الأخطاء التي هي في نطاق plot ثابته نسبياً وذلك يشير إلى أن تباينات الخطأ تكون ثابته مع المتغيرات المستقلة (التنبؤية) وهذا يشير إلى فرضية homoscedasticity قد تحققت وأن heteroscedasticity لم تكن ذات أهمية في نموذج الانحدار.

يستخدم الشكل السابق فى اختبار اعتدالية توزيع الأخطاء أيضاً، والذي يعد أحد فروض الانحدار أو فروض طريقة المربعات الصغرى المستخدمة فى تقدير معالم معادلة الانحدار، كما يلي:

الفرض العدمي: الأخطاء تتبع التوزيع الطبيعي

الفرض البديل: الأخطار لا تتبع التوزيع الطبيعي

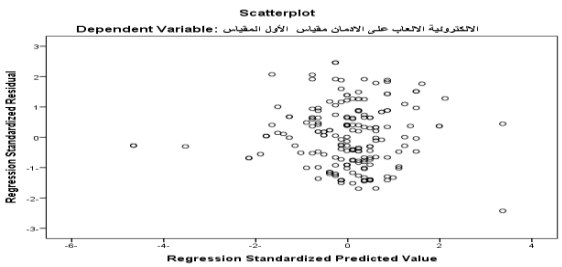
ويبدو من الشكل أن الأخطاء (النقاط) تقع أو تتوزع بشكل عشوائي حول الخط الممثل للتوزيع الطبيعي، بالتالي نقبل الفرض العدمي القائل بأن الأخطاء تتبع التوزيع الطبيعي بدرجة ثقة ٩٥٪.

يستخدم الشكل السابق فى اختبار تجانس توزيع الأخطاء، والذي يعد أحد فروض الانحدار أو فروض طريقة المربعات الصغرى المستخدمة فى تقدير معالم معادلة الانحدار، كما يلي:

الفرض العدمي: الأخطاء تتوزع بشكل متجانس

الفرض البديل: الأخطار لا تتوزع بشكل متجانس

ويبدو من الشكل أن الأخطاء ليس لها نمط أو شكل، مما يدل على أنها تتوزع بشكل متجانس، بالتالي نقبل الفرض العدمي القائل بأن الأخطاء متجانسة، بدرجة ثقة ٩٥٪.



شكل (٧) يوضح المتبقيات المقننة لبيانات الانحدار

توضح الأشكال السابقة اعتدالية توزيع البواقي وتجمع البيانات حول خط مستقيم كما أن تتبع التوزيع الطبيعي يعد من شروط صحة إجراء تحليل الانحدار.

الكشف عن العلاقات الخطية بين المتغيرات الكامنة.

جدول رقم (١٦) تحليل الانحدار البسيط لتأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل

البيان	معامل التحديد R^2	المحسوبة F	درجات الحرية	معامل الانحدار B	T المحسوبة	مستوى الدلالة
المقياس الالعاب الإلكترونية	٠,٠٧٣	١٤,٧٢٥	١٨٨	٠,٠٦٥	٣,٨٣٧	٠,٠٠٠

يوضح الجدول السابق أثر الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل بناء على آراء الطلاب والطالبات، حيث أظهرت النتائج بأن نموذج الانحدار لتمثيل العلاقة بينهما، هو نموذج معنوي استنادًا إلى قيمة F المحسوبة (١٤,٧٢٥) عند المقارنة مع قيمة الدلالة الإحصائية(0.05>) إذ بلغ معامل التحديد R2 (٠,٠٧٣) أي أن ما قيمته (٧,٣٪) من التغيرات في التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل ناتج عن التغير في الإدمان على الألعاب الإلكترونية ، وبلغت درجة التأثير "معامل الانحدار B" (٠,٠٦٥) وهذا يعني أن الزيادة بدرجة واحدة في إدمان الألعاب الإلكترونية يقابله زيادة بقيمة (٠,٠٦٥) في درجة التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل، ويؤكد معنوية هذا التأثير قيمة T المحسوبة والتي بلغت (٣,٨٣٧) وهي دالة عند مستوى معنوية (0.05>). كما أظهرت نتائج تحليل ارتباط بيرسون وجود ارتباط بين مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل الوظيفي وبقيمة ٠,٢٧٠ وهو ارتباط طردي ضعيف بين المحورين.

للتعرف على ما إذا كانت توجد علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤0.05) بين درجة تم استخدام معامل الارتباط بينهم، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (١٧) نتائج " معامل الارتباط بين درجة بين مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل

	مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل	
مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط	٠,٢٧٠**
	مستوي الدلالة	٠,٠٠٠

**** ارتباط مهم عند مستوى الدلالة 0.01،**

يتضح من خلال النتائج الموضحة في الجدول (١٧) وجود علاقة ارتباط طردية موجبة حيث جاءت علاقة الارتباط ذات دلالة إحصائية عند (٠,٠٠١)

الخلاصة:

بعد التحقق من صحة الفروض ومراجعة الدراسات السابقة توصلت الباحثة إلى عدة نتائج ابرزها وجود مستوى متوسط من ممارسة الالعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة البحث بينما يوجد مستوى مرتفع من التحصيل الدراسي، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي كل من مجموعتي مرتفعي ومنخفضي الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، في حين أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق بين مجموعتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الالعاب الإلكترونية على التفاعلات الاجتماعية، كما أشارت النتائج أيضاً إلى اختلاف درجة ممارسة الالعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس في اتجاه الذكور بينما لا توجد فروق في التفاعلات الاجتماعية والتحصيل الدراسي، كما تحقق الفرض القائل أن أكثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب والطالبات هي الالعاب القتالية مثل فورت نايت، بوبجي، وأخيراً تم التوصل إلي أنه يمكن التنبؤ بانخفاض التفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة من خلال ممارسة الالعاب الإلكترونية في حين لا يمكن التنبؤ بانخفاض التحصيل الدراسي وتعزو الباحثة ذلك إلى أن الدراسة طبقت في فترة (التعليم عن بعد) خلال جائحة كورونا المستجد الذي توقف على أثره حضور الطلبة للمدارس (التعليم الحضوري).

التوصيات والخاتمة:

نظرا لكون الألعاب الإلكترونية تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل وتؤثر على سلوكه لذا يلزم التأكيد على دور الوالدين في مشاهدة ما يلعبه اطفالهم و ما تؤثر عليهم من سلوكيات وانفعالات حيث تبين في هذه الدراسة ان اكثر الألعاب تفضيلاً لدى عينة الدراسة هي الألعاب القتالية ولا يخفى دورها في ارتفاع مستوى العنف والجريمة في محاولة الطفل تقليد ابطال هذه الألعاب وتقمص ادوارهم او ما قد تعزل الطفل عن مجتمعه مما يؤثر على نموه الاجتماعي وكما لا نغفل ايجابيات الألعاب الإلكترونية حيث انها تعمل على تعليم الطفل التعامل مع التقنية و مواكبة التطور التكنلوجي.

ويمكن حصر المقترحات بالنقاط التالية:

- عقد اتفاق ورقي بين الطفل ووالديه يشمل على تحديد الزمان والمكان المحدد للعب بالألعاب الإلكترونية حتى يتعلم الطفل المسؤولية والالتزام بالقوانين.
- عدم حرمان الطفل من الاجهزة الإلكترونية بشكل كامل حتى لا ينعكس تأثيره على الطفل.
- توضيح سلبيات وايجابيات الالعاب الإلكترونية للأطفال حتى يعي الطفل مخاطر الادمان عليها.
- -اجراء المزيد من الدراسات حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الاطفال.

أولاً: المراجع العربية: -

- الريماوي، محمد (٢٠٠٨). علم نفس النمو للطفولة والمراهقة، ط ٢، دار المسيرة للنشر. عمان.
- حسن، اماني (٢٠١٨). تأثير ممارسة الالعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الاطفال "دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية، (٣)، ص ٢٣٠-٢٥٣.
- حمدان، سارة (٢٠١٦). ايجابيات الالعاب الإلكترونية التي يمارسها اطفال مرحلة الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال، **رسالة ماجستير غير منشورة**. جامعة الشرق الاوسط.
- سلامة، فضل (٢٠٠٦). سيكولوجية اللعب عند الطفل., دار المشرق العربي. الاردن.
- علي، هنوده (٢٠١٣). التفاعل الاجتماعي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى بعض تلاميذ التعليم الثانوي.
- فلاق، احمد (٢٠٠٩) الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، **رسالة دكتوراه**، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.
- قويدر، مريم (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل. **رسالة ماجستير**، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.
- محمد، عادل عبد الله (٢٠٠٨) **مقياس التفاعلات الاجتماعية للأطفال خارج المنزل**، ط، ٢، دار الرشاد: القاهرة.
- مشري، اميرة (٢٠١٧). أثر الالعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ بالجزائر. **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية العلوم التربوية، الجزائر.
- منسي، حسن (٢٠١٢). الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، **مجلة كلية التربية**، جامعة المنصورة.
- همال، فاطمة (٢٠١٢). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، **مذكرة ماجستير**، جامعة الحاج لخضر، باتنة.
- الشافي سنينة (٢٠١٣). مدى تأثر الالعاب على تنمية الخيال العلمي لدى الاطفال، **رسالة ماجستير غير منشورة**، جامعة قناة السويس، مصر.
- سبتي، عباس (٢٠١٣). الالعاب الإلكترونية وعزوف الاولاد عن الدراسة نتائج-حلول بدولة الكويت، **مجلة العلوم الانسانية** ٢(١٢) ,٢٦٤-٢٨١.

ثانياً: المراجع الأجنبية: -

Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, *10*(4), 552-559.

Backman,R (1995).The Effect of Computer Games on Creative Thinking Development for School Children , *Journal of Family Violence* , V10 (4), P 564-574.

Monke, L. (2009). Video games: A critical analysis. *Encounter: Education for Meaning and Social Justice*, *25*(3), 7-20.

Sălceanu, C. (2014). The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *149*, 837-841.

Sharif, I., & Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, *118*(4), e1061-e1070.

Wittwer, J., & Senkbeil, M. (2008). Is students' computer use at home related to their mathematical performance at school?. *Computers & Education*, *50*(4), 1558-1571.

Wright, J. (2011). The effects of video game play on academic performance. *Modern psychological studies*, *17*(1), 6.