الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة فى ظل جائحة كورونا

د. نجلاء محمود الحبشي
أستاذ مشارك التربية الخاصة
التخصص: تربية الكلية: التربية الجامعة: الباحة.

ملخص البحث:

هـدف البحث إلى التعرف على درجـة الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمـان الألعاب الإلكترونية لـدى الطلبة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحـة كورونـا. أجريـت الدراسـة على عينـة شملـت (٢٠٨) طالباً وطالبـة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة. تم تطبيق مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية اعداد الباحثـة، ويشتمل (٤٤) فقرة تتوزع على سبعـة أبعاد (التحدي المصحوب بالمعارضة، والانسحـاب الاجتماعـي، والقلـق، والنشـاط الزائد، وتشتـت الانتبـاه، والاندفاعية، والتصـرف. ومقياس إدمـان الألعـاب الإلكترونيـة ترجمـة الباحثـة، ويشمـل (٢١) فقـرة موزعة علـى سبعة أبعاد (الصمت، التحمل، تعديل المـزاج، الانسحاب، الصراع، الانتكاس، المشكلات). تتبع الدراسة المنهـج الوصفي الارتباطي. أوضحت النتائج أن معاملات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية تتراوح على الأبعاد الفرعية ما بـين (١٥,٣٨٪- ٤٨,٠٧٪). وأن المتوسـط لإدمان الألعـاب الإلكترونية الدرجة الكلية (٣,٠١٧) وهـو يقابـل الدرجة «متوسط». أمـا معاملات الارتباط بـين الاضطرابات السلوكية والانفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية تراوحت بين (.٢٩٦- .٧٦٢)، وهي دالـة عنـد مستـوى (٠,٠١)، ممـا يشير إلى وجود علاقـة ارتباطية ايجابيـة بينهما. وتوجـد فـروق ذات دلالـة احصائية بـين الذكور والإنـاث في الاضطرابـات السلوكية والانفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور. وفروق ذات دلالة احصائية تعزى لمتغير الصف في الاضطرابات السلوكية والانفعالية لصالح الصف الثاني، وفي إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الصف السادس.

الكلمـات المفتاحية: الاضطرابات السلوكية والانفعاليـة، إدمان الألعاب الإلكترونية، جائحة كورونا.

Abstract :

Study aimed to identify prevalence rates of behavior and emotional disorders, and its correlation with electronic games addiction, among elementary school students, Al-Baha city In light of Corona pandemic. sample included (208) male and female students. behavior and emotional disorders scale was prepared by researcher, it includes (44) items divided into seven dimensions (Oppositional Defiant, Social Withdrawal, Anxiety and Hyperactivity, Attention Deficit, Impulsivity, and Conduct). And scale of electronic games addiction translated by researcher, it includes (21) items divided into seven dimensions (salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, and problems). Study follows the correlational descriptive approach. Results showed that the prevalence rates of behavior and emotional disorders ranged on the sub-dimensions between (15.38% - 48.07%). The «medium» score for electronic games addiction is (3.017), which corresponds to the «medium» score. The correlation coefficients between behavior and emotional disorders and electronic games addiction ranged between (.296- .762), at the level of significance (0.01). There are differences between males and females in behavior and emotional disorders and electronic games addiction in favor of males. And there are differences attributed to the grade in behavior and emotional disorders and electronic games addiction.

Key words: Behavior and Emotional Disorders, Electronic Games Addiction, Corona pandemic.

مقدمة:

تُعد مرحلة الطفولة من المراحل المهمة التي تتشكل فيها شخصية الطفل، وتنتج معظم الاضطرابات السلوكية في تلك المرحلة من سوء التوافق والإهمال وعدم وجود التوجيه الصحيح لتطوير شخصية الطفل (Pourhossein, Habibi, Ashoori, Ghanbari & Riahi, 2015).

وكما ذكر (Owens, Storer, Holdaway, Serrano, Watabe, Himawan, Krelko,, 2015) أن (١٥٪) من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٦-١٧) عاماً لديهم اضطرابات سلوكية وانفعالية، والقليل منهم يقدم إليه الخدمات المناسبة.

ويشير (Pierce, Lambert, & Alamer, 2016) إلى ظهور اهتمام في السنوات الأخيرة بالكشف عن الطلاب المعرضون لخطر الاضطرابات السلوكية والانفعالية، إلا أن الجهود المقدمة للتعرف على تلك الفئة من الطلاب ما زالت غير كافية. وإذا لم يتم تقديم برامج وعلاج لتلك الاضطرابات السلوكية غالباً ما تتسبب في حدوث نواتج أكثر شدة.

ومع ظهور جائحة كورونا عام ٢٠١٩، والتي ترتب عليها اغلاق المدارس وتنفيذ اجراءات التباعد الجسدي والاجراءات الاحترازية، حيث اتجهت السلطات التعليمية في جميع الدول بسبب جائحة كورونا لتلبية الاحتياجات التعليمية للطلاب باستخدام بوابات الإنترنت المختلفة وحلول التعليم عن بُعد (ÖZER, 2020). مما يمكن أن يكون قد ترك بعض الأثار النفسية والاجتماعية على الأطفال والشباب في جميع أنحاء العالم، ومن ثم توجد أهمية للكشف عن الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأطفال في ظل جائحة كورونا (Nonweiler, Rattray, Baulcomb, Happé & Absoud, 2020).

كما أن هذه الجائحة أدت إلى تغير في عدة جوانب تتعلق بالتعليم مثل عدم الحضور بالمدارس، والجلوس بالمنزل لفترات طويلة وبالتالي بدأ الطلاب في جميع المراحل في التركيز على الألعاب الإلكترونية لشغل أوقاتهم.

حيث أصبحت شعبية الألعاب الإلكترونية بين الأطفال ظاهرة مثيرة للاهتمام في الوقت الحاضر، كما يقضي الكثير من الأطفال وقتًا طويلاً في الألعاب الإلكترونية، لأنها تسبب فقدان الاهتمام بالقيام بالأنشطة الأخرى (Anandari, 2016).

وكما أوضح (Sookpiam & Viriyapong, 2018) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر على العدوان على المدى القصير والطويل بالإضافة إلى التأثير على الاعتقادات المعرفية والعاطفية للطفل.

ولذلك تزداد شدة إدمان الأطفال للعبة كما يترتب عليها نقص الشعور بالمسؤولية والانخراط في السلوك العدواني. كما يتبع الإدمان على ألعاب الفيديو والإنترنت نفس الحالة النفسية لأنواع الإدمان الأخرى (Charoenwanit, Sumneangsanor, 2014) .

ومن ثم فالتعرف على معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأطفال بالمرحلة الابتدائية والتعرف على العلاقة بينها وبين إدمان الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا يعد جانباً هاماً قد يساعد في التعرف على الواقع الفعلي لها.

مشكلة البحث:

يوجد انتشار كبير للاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأطفال فكما أشار (Stephens, 2006) أن تقديرات تلك الاضطرابات تتراوح ما بين (٥٪-٢٦٪). وكما ذكر (Barco, Lázaro, Río & Ramos, 2019) أن التقديرات تتراوح ما بين (١٠٪-٢٠٪).

ولذا يوجد اهتمام بالكشف عن تلك الاضطرابات لدى الأطفال وتقديم الدعم لهم ولأسرهم سواء برامج الوقاية أو التدخل (Stephens, 2006). وكما أشار (Eklund, Renshaw, Dowdy, Jimerson, Hart, Jones, & Earhart, 2009) إلى أنه على الرغم من وجود تلك الاضطرابات إلا أن الغالبية من هؤلاء الطلاب لا يتم التعرف عليهم وبالتالي لا تتم معالجتهم.

ومع تعرض العالم بأسره إلى جائحة كورونا وما ترتب عليها من إغلاق متكرر، وتحول للتعليم الإلكتروني عن بُعد، كل هذه المتغيرات يمكن أن تؤثر على نسب انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية، حيث أشار(Alonzi, Torre & Silverstein, 2020) إلى أن الأفراد في مرحلة الطفولة والمراهقة وبداية الرشد أحد المجموعات المستهدفة التي يمكن أن تعاني من مستويات مرتفعة من الاضطرابات الانفعالية على الرغم من انخفاض عامل الخطورة لإصابتهم بفيروس كورونا.

ومع التحول الإلكتروني أصبحت الألعاب الإلكترونية مجال يجذب الأطفال ومتاح للتواصل مع الأخرين خلال الألعاب الإلكترونية المشتركة. وكما ذكر (Altun & Atasoy, 2018) أن ألعاب الكمبيوتر تؤثر بشكل خاص على الأطفال بالفئة العمرية ١١-١٤ عامًا أكثر من البالغين، وأن اللاعبين الذكور أكثر تضررًا من الإناث. وقد لوحظت مشاكل نفسية مثل السلوكيات العدوانية، واضطرابات الشخصية ، واضطرابات انفعالية، والسلوك المعادي للمجتمع، وانهيار العلاقات الشخصية لدى الأطفال.

وكما اتضح من نتائج دراسة المطيري (٢٠٠٤) أن (٣,٥٪) من الأطفال يعانون من اضطرابات سلوكية ظاهرة عند مستويات إكلينيكية. واتضح عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في تلك الاضطرابات. أما دراسة المطيري والشمري (٢٠١٧) اتضح من نتائجها الدراسة وجود تطابق في تقدير درجة حدوث الاضطرابات السلوكية لدى المعلمين والمرشدين حيث كانت بدرجة متوسطة لدى العينتين.

يتضح مما سبق ارتفاع انتشار الاضطرابات السلوكية الانفعالية لدى بعض الفئات في بعض المجتمعات وأن دراسة معدل انتشار تلك الاضطرابات يعد جانب مهم للتعرف على الحجم الفعلي للمشكلة، وكما اتضح ارتباط إدمان الألعاب الإلكترونية ببعض المشكلات السلوكية كالعدوان والانفعالية كالقلق، ويمكن أن تتزايد تلك الاضطرابات والمشكلات بالأخص مع جائحة كورونا، ومن ثم اتجه البحث إلى الكشف عن درجة الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا، وعليه فإن البحث يسعى إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

(١) هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين الاضطرابات السلوكية والانفعالية والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة؟

(٢) ما معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا؟

(٣) ما درجة إدمان الالعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا؟

(٤) هل توجد فروق في الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة تعزى إلى متغير النوع والصف؟

(٥) هل توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة تعزى إلى متغير النوع والصف؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى:

(١) الكشف عن العلاقة بين الاضطرابات السلوكية والانفعالية ودرجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة.

(٢) تحديد معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة.

(٣) تحديد درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة.

(٤) الكشف عن الفروق في الاضطرابات السلوكية والانفعالية والإدمان على الألعاب الإلكترونية والتي تعزى إلى متغير النوع والصف.

أهمية البحث:

(١) تظهر أهمية البحث في دراسته لأحد الاضطرابات واسعة الانتشار وهي الاضطرابات السلوكية والانفعالية، والتي لا يوجد اهتمام كافٍ بها مثل بقية فئات التربية الخاصة، وذلك على الرغم من النواتج السلبية التي تستمر إذا لم تقدم برامج التدخل المناسبة.

(٢) يساعد الكشف عن درجة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية في ظل التعلم عن بعد وجائحة كورونا في الكشف عن درجة المشكلة.

(٣) الاستفادة من نتائج البحث على مستوى المناهج والمعلمين والوالدين للاهتمام بنوعية الألعاب التي يتعامل معها الأبناء وتوجيههم إلى الألعاب الهادفة.

المفاهيم الإجرائية:

الاضطرابات السلوكية والانفعالية Behavior and Emotional Disorders: تُعرف على أنها حالة تكون فيها ردود الأفعال السلوكية والانفعالية لفرد ما مختلفة تماماً عن المعايير الثقافية والخلقية، الملائمة للعمر والمقبولة عامة (خطاب، ٢٠١٥). وتُعرف اجرائياً في البحث بأنها الدرجة التي يحصل عليها الطفل على أبعاد المقياس، ويشمل الأبعاد (التحدي والمعارضة، والانسحاب الاجتماعي، والقلق، والنشاط الزائد، وتشتت الانتباه، والاندفاعية، والتصرف).

الإدمان على الألعاب الإلكترونية: Electronic Game Addiction : يُعرّف بأنه "الاستخدام المستمر للكمبيوتر أو ألعاب الفيديو بطريقة متطرفة وقهرية، مع التسبب في مشاكل اجتماعية و/ أو عاطفية" (Altun & Atasoy, 2018, 1742).

تعريف أبعاد المقياس:

يشمل المقياس سبعة أبعاد يُعرفها (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009):

(١) **الصمت:** Silence ويقصد به أن تصبح اللعبة أهم نشاط في حياة الشخص وتهيمن عليه تفكيره ومشاعره وسلوكه.

(٢) **التحمل:** Tolerance ويشير إلى العملية التي يبدأ من خلالها الشخص ممارسة الألعاب في كثير من الأحيان، وبالتالي زيادة مقدار الوقت الذي يقضيه في الألعاب.

(٣) **تعديل الحالة المزاجية:** Mode Modification الخبرات الذاتية التي يبلغ عنها الأشخاص كنتيجة للمشاركة في الألعاب. ويمكن أن يشمل تعديل المزاج والهدوء و/ أو الاسترخاء والهروب من الواقع.

(٤) **الانسحاب:** withdrawalالمشاعر غير السارة و/ أو الآثار الجسدية التي تحدث عندما يتم تخفيض أو توقف اللعب فجأة. الانسحاب يتكون في الغالب من تقلب المزاج والتهيج، ولكنه قد يشمل أيضًا بعض الأعراض الفسيولوجية.

(٥) **الصراع**: Conflict وهذا يشير إلى جميع النزاعات الشخصية الناتجة عن الإفراط في اللعب وتحدث مع المحيطين بالفرد.

(٦) **الانتكاس**: Relapse الميل للعودة بشكل متكرر لأنماط اللعب السابقة بعد فترات الامتناع أو السيطرة.

(٧) **المشاكل**: Problems يشير إلى المشاكل الناجمة عن اللعب المفرط.

ويُعرف ادمان الألعاب الإلكترونية اجرائياً في البحث بأنه الدرجة التي يحصل عليها الطفل على أبعاد المقياس.

محددات البحث:

المحددات الموضوعية: يتحدد موضوع البحث بالكشف عن معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية ودرجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعلاقة بينهما لدى الأطفال بالمرحلة الابتدائية في ظل جائحة كورونا.

المحددات الزمنية: تم اجراء البحث في الفصل الدراسي الأول للعام ١٤٤١-١٤٤٢ هـ.

المحددات المكانية: اقتصر البحث بالتطبيق على عينة من طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة.

أدبيات البحث:

الاضطرابات السلوكية والانفعالية:

تعد الاضطرابات السلوكية والانفعالية من أكثر فئات التربية الخاصة انتشاراً وذلك كما اتضح من التقرير السنوي للكونجرس الأمريكي لعام (٢٠٠٦) حيث أشار التقرير إلى أن انتشار تلك الاضطرابات يختلف وفقاً للمرحلة العمرية، وأن نسبة تلك الاضطرابات تبلغ (٣٠٪) من أعداد الأطفال والمراهقين (عمر، ٢٠١٤).

وتؤثر نسب الانتشار المرتفعة لتلك الاضطرابات على المجتمع بجميع مؤسساته، فالطفل المضطرب سلوكياً يربك العملية التعليمية داخل الصف الدراسي، كما أن الأطفال الذين تظهر عليهم تلك الاضطرابات في مراحل مبكرة ولا يتم تقديم التدخل المناسب لهم يمكن أن تتطور مشكلاتهم أكثر في مرحلة الرشد (المطيري، ٢٠٠٤).

ويمكن تعريف الاضطرابات السلوكية والانفعالية بأنها مجموعة من أشكال السلوك المنحرف والمتطرف بشكل ملحوظ ومتكرر باستمرار وتخالف الملاحظ وتتمثل في الاندفاع والعدوان والاكتئاب والانسحاب (عبد الحميد، ٢٠١٣).

وتصنف الاضطرابات السلوكية والانفعالية إلى: اضطرابات خارجية وتكون موجهة نحو الأخرين مثل العدوان والنشاط الزائد واضطراب التصرف، وداخلية مثل الانسحاب الاجتماعي والقلق والاكتئاب والمخاوف (يحيى، ٢٠١٤).

وقد يكون التعرف على الاضطرابات السلوكية والانفعالية من حيث نوع وحجم انتشارها في المرحلة الابتدائية بمثابة الخطوة الأولى التي تساعد في ايجاد برامج التربية الخاصة لهذه الفئة (المطيري، والشمري، ٢٠١٧).

ولذا اتجهت بعض الدراسات للكشف عن معدلات الاضطرابات السلوكية مثل دراسة المطيري (٢٠٠٤) والتي أشارت نتائجها إلى أن (٣,٥٪) من الأطفال في الأسر محدودة الدخل يعانون من اضطرابات سلوكية ظاهرة عند مستويات إكلينيكية. واتضح عدم وجود فروق بين الذكور والإناث.

كما اتضح من نتائج دراسة سركز (٢٠٠٦) أن نسبة قصور الانتباه بلغت (٧٢٪) لدى الذكور و(٥٨٪) لدى الإناث، يليه الغضب (٥٢,٢٪) لدى الذكور و(٣٧,٥٪) لدى الإناث، ثم العناد والمشاكسة (٣٤,٨٪) لدى الذكور و(٢٠,٨٪) لدى الإناث، والاخلال بالنظام (٢٣,٩٪) لدى الذكور و(٨,٣٪) لدى الإناث.

واتجهت دراسة المطيري والشمري (٢٠١٧) إلى تحديد أكثر السلوكيات المضطربة شيوعاً لدى طلاب المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمرشدين والفروق بينهما في تقدير هذه السلوكيات. اتضح من نتائج الدراسة وجود تطابق في تقدير درجة حدوث الاضطرابات السلوكية لدى المعلمين والمرشدين حيث كانت بدرجة متوسطة لدى العينتين.

وكما يتضح من تلك الدراسات وجود تباين في معدلات الاضطرابات السلوكية والانفعالية، كما اتضح من دراسة سركز وجود اختلاف بين معدلات الانتشار بين الذكور والإناث وأنها أكثر ارتفاعاً لدى الذكور.

وتتعدد أسباب الاضطرابات السلوكية والانفعالية، حيث يمكن أن تؤثر العوامل الجسمية والبيولوجية خاصة لدى ذوي الاضطرابات الشديدة، كما يمكن أن تؤثر الأسرة من حيث العلاقات بين أفرادها وأساليب معاملة الوالدين. ويمكن أن يوجد أيضا تأثير للمدرسة وهنا يظهر تأثير المعلمين بدرجة كبيرة، وأيضا للمجتمع دور كظروف الفقر الشديد (يحيى، ٢٠١٤). ومن ثم يمكن أن تكون التغيرات التي حدثت في المجتمعات لمجابهة فيروس كورونا وما تم اتخاذه من اجراءات أحد عوامل ارتفاع معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية.

إدمان الألعاب الالكترونية:

لم يؤد التطور السريع للألعاب الرقمية إلى توفير الترفيه للمستهلكين فحسب، بل زاد أيضًا من الحافز لممارسة الألعاب. وعلى الرغم من أنه يُعتقد أن إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية أكثر شيوعًا بين المراهقين، فمن الممكن رؤية الأفراد من جميع الأعمار يعانون من هذه المشاكل (Altun, & Atasoy, 2018).

ويعد إدمان الألعاب هو المصطلح الأكثر انتشارًا بين الباحثين لوصف اللعب المفرط، الوسواسي القهري، ويسمى أيضا المشاكل في استخدام الألعاب الإلكترونية (Lemmeen, Valkenburg & Peter, 2009).

ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

أصبحت الألعاب الإلكترونية أداة تعليمية إلكترونية مجدية. وتعمل تلك الألعاب على الترفيه والتغذية الراجعة والشعور بالانتصار والتفاعل الاجتماعي، وتوفر للطلاب شكلاً من أشكال المتعة (Fu, Su & Yu, 2009) .

كما أشار حجازي (٢٠١٠) إلى دور الألعاب الإلكترونية الايجابي في نمو وتعلم الطفل. حيث يوجد دور ايجابي في تنشئة الطفل وفي التعليم كتقنية حديثة إذا استخدمت الألعاب بطريقة موجهة ومنظمة.

ويمكن أن يؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية إلى تأثيرات سلبية على الأطفال بعدة طرق مثل الصحة البدنية والتعلم والسلوك. كما يمكن أن ينتج إدمان الألعاب الإلكترونية بشكل أساسي عن مشكلة نفسية أو عائلية أو اجتماعية (Sookpiam & Viriyapong, 2018).

ويمكن أن يتحول بعض الأطفال إلى الإدمان الشديد للألعاب وفقدان الاهتمام بالدراسة وانخفاض مستوى التحصيل (Charoenwanit & Sumneangsanor, 2014).

وكما ذكر (Anandari, 2016) توجد عدة خصائص للأفراد المدمنين على الألعاب الإلكترونية: الاعتماد النفسي، واضطراب الحياة اليومية، ومستوى التبعية في العلاقات الشخصية نحو الألعاب الإلكترونية، وشدة أو تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية، والسلوكيات والعواطف السلبية الناجمة عن الألعاب الإلكترونية، والاضطرابات العقلية، والاضطراب الجسمية.

وقد يكون تأثير هذه الألعاب الإلكترونية على المراهقين والأطفال، أكثر خطورة من الحقائق التي تظهر في نتائج الدراسات المختلفة (Hong & Do, 2020).

ويمكن أن يكذب الأطفال المدمنون على الألعاب الإلكترونية على الوالدين بشأن عدد المرات التي يلعبون فيها وعن المدة التي تستغرقها جلسات اللعب (Wang, 2018).

ولذلك اتجهت بعض الدراسات إلى التعرف على درجة ممارسة وتأثير الألعاب الإلكترونية مثل دراسة الدرعان والشريفين (٢٠١٦) والتي اتضح من نتائجها أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية كان منخفضاً. كما اتضح دلالة نموذج التنبؤ بالمشكلات من خلال الأبعاد الفرعية لإدمان الألعاب الإلكترونية.

وأوضحت دراسة مرزوق (٢٠١٧) وجود سلبيات لممارسة الألعاب الإلكترونية منها غرس ثقافة العنف والجريمة في سلوك الممارسين لها، كما اتضح وجود بعض الايجابيات لممارسة الألعاب الإلكترونية.

وأشارت دراسة عثمان (٢٠١٨) إلى وجود أثار ايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي بالفوز والمنافسة وحب الاستطلاع والتخيل والعديد من الجوانب الأخرى، ومن الأثار السلبية حوادث العنف المدرسي ومشكلات البصر والسمع.

أما دراسة (Altun & Atasoy, 2018) اتضح من نتائجها وجود فروق في درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى إلى متغير النوع لصالح الذكور، ووفقًا للعمر حيث ينخفض درجة إدمان اللعبة مع تقدم العمر.

وأظهرت نتائج دراسة العنزي (٢٠٢٠) وجود العديد من الأثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، ومن أهمها الأثار الاجتماعية والأسرية التي تتمثل في انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية.

اتضح من نتائج الدراسات السابقة وجود بعض الايجابيات والسلبيات لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل دراسة مرزوق (٢٠١٧) وعثمان (٢٠١٨) والعنزي (٢٠٢٠)، كما اتضح من دراسة الدرعان والشريفين (٢٠١٦) انخفاض ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما ظهر فروق بين الذكور والإناث لصالح الذكور وأن ممارسة الألعاب تقل مع التقدم في العمر دراسة (Altun & Atasoy, 2018).

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات السلوكية:

تم التركيز حديثاً على دراسة العوامل المتعلقة بمشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال مثل عامل الأطفال أنفسهم حيث يمكن أن تكون مجموعات معينة من الأطفال أكثر عرضة للإدمان على الألعاب؛ فالأطفال الذين يعانون من اضطراب نقص الانتباه، والأطفال الذين يعانون من مشاكل عاطفية، والاكتئاب أو القلق، والأطفال ذوي المهارات الاجتماعية غير الكافية وغير القادرين على التوافق مع أقرانهم، قد يكونون أكثر عرضه من غيرهم (Charoenwanit & Sumneangsanor, 2014).

ومن ثم اتجهت بعض الدراسات إلى الكشف عن بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية كما في دراسة العبودي والساعدي (٢٠٠٨) والتي اتضح من نتائجها وجود مستوى طبيعي من القلق لدى ممارسي الألعاب الإلكترونية. ولكن عند مقارنة درجة القلق بين ممارسي الألعاب وغير الممارسين اتضح وجود فروق ذات دلالة احصائية لصالح الممارسين للألعاب الإلكترونية.

كما أشارت نتائج دراسة الحمداني ونادر (٢٠١١) إلى وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين السلوك العدواني وممارسة الألعاب الإلكترونية.

واتضح من دراسة عبدالله (٢٠١٤) وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة احصائياً بين المشكلات النفسية والسلوكية لدى الأطفال مستخدمي الأجهزة التكنولوجية، كما اتضح وجود فروق في الاضطرابات النفسية والسلوكية تعزى إلى متغير النوع لصالح الذكور.

وأشارت نتائج دراسة عبد اللاه (٢٠١٦) إلى وجود علاقة ارتباطية داله بين درجات الأطفال على مقياس الاضطرابات السلوكية ودرجاتهم على الألعاب الالكترونية.

وأظهرت نتائج دراسة عيسو وبوشيربي (٢٠١٦) وجود علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة، كما اتضح وجود فروق بين الجنسين في العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

وأوضحت نتائج دراسة مطر (٢٠١٦) وجود فروق ذات دلالة احصائية في السلوك العدواني لدى التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية.

وأشارت نتائج دراسة العبيدي (٢٠١٧) إلى وجود مستوى مرتفع من العدوان والغضب، ومستوى منخفض من العناد، واستعمال مفرط للألعاب الإلكترونية، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الاضطرابات السلوكية والانفعالية وفي الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية. كما اتضح وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية واضطراب العدوان والغضب، ولا توجد علاقة بين اضطراب العناد والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية.

وأوضحت نتائج دراسة عبد الهادي (٢٠١٧) أن من السلبيات الأكثر تكراراً سمة ايذاء الأخرين وخرق القانون والسرقة والألفاظ البذيئة والتعصب.

اتضح من نتائج تلك الدراسات وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض الاضطرابات السلوكية مثل: القلق دراسة العبودي والساعدي (٢٠٠٨)، ايذاء

الأخرين والسرقة عبد الهادي (٢٠١٧)، والعدوان والعنف المدرسي الحمداني ونادر (٢٠١١) وعيسو وبوشيربي (٢٠١٦) ومطر (٢٠١٦) والعبيدي (٢٠١٧)، والاضطرابات السلوكية عبدالله (٢٠١٤). كما اتضح وجود فروق بين الذكور والإناث في الاضطرابات السلوكية والانفعالية والإدمان على الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور عبدالله (٢٠١٤) و عيسو وبوشيربي (٢٠١٦) وتعارضت معهم دراسة العبيدي (٢٠١٧) في عدم وجود فروق بين الجنسين. كما توجد علاقة بين الاضطرابات السلوكية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى ذوي الحاجات الخاصة عبد اللاه (٢٠١٦).

الأثار النفسية والاجتماعية لجائحة كورونا:

ظهر كورونا فيروس عام ٢٠١٩ وشكل مصدر تهديد للعالم بأسره، حتى أطلقت منظمة الصحة العالمية عليه "جائحة كورونا". وفقاً لتقديرات اليونسيف فإن أكثر من بليون ونصف طالب قد تأثروا من إغلاق المدارس في ١٨٨ دولة في مارس ٢٠٢٠. وتم تقديم التعلم من خلال منصات وتعليم عن بُعد. وهذا يعد البديل الوحيد لإكمال متطلبات التعليم وفقاً لعملية الإغلاق التي شهدها العالم (ÖZER, 2020).

وبدأت تظهر أثار نفسية نتيجة تلك الجائحة، ومن الأثار النفسية التي ظهرت في الصين نوبات هلع ومخاوف وردود فعل مثل التعرض للصدمات. ويمكن أن تتغير تلك الأثار وتتباين وفقاً لعدة عوامل بيئية وثقافية واجتماعية وسياسية. ولذا توجد حاجة لدراسة تلك الأثار على الأفراد بمختلف المجتمعات (Sun, Lin & Operario, 2020).

ولذلك اتجهت بعض الدراسات للتعرف على الأثار النفسية لجائحة كورونا وكما اتضح من دراسة (Alonzi et al., 2020) والتي أجريت على أفراد في المرحلة العمرية من (١٨-٣٥) للبحث عن تقدير الذات لديهم للقلق والاكتئاب خلال فترة الإغلاق. اتضح وجود مستويات مرتفعة من القلق والاكتئاب.

وكما أشار (Zhou, 2020) إلى أن الأطفال والمراهقون معرضون لوباء فيروس كورونا الجديد ٢٠١٩ (COVID-19) ويميلون لإظهار اضطراب ما بعد الصدمة. ولذا لابد أن تتوجه الحكومات والمنظمات المعنية بتقديم خدمات نفسية للأطفال والمراهقين لتخفيف معاناتهم.

وحيث أن الأطفال بالمرحلة الابتدائية طبق عليهم أيضا الاجراءات الاحترازية كالتعليم عن بُعد والتباعد الاجتماعي، ومن خصائص الأطفال في تلك المرحلة الميل إلى اللعب بشكل كبير وخاصة مع الأخرين، وعدم اتاحة ذلك اضطر الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفي الارتباطي كونه يناسب البحث من حيث الكشف عن معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا.

مجتمع وعينة البحث:

تم الحصول على احصائية من ادارة التعليم بمدينة الباحة واتضح منها أن عدد طلبة المرحلة الابتدائية لمدينة الباحة (٤٥٢٢) الذكور، أما الإناث (٥٢٤٦). تكونت العينة من (٢٠٨) طالباً وطالبة بالمرحلة الابتدائية بمدارس التعليم العام بمدينة الباحة، تم اختيارهم بالطريقة العشوائية حيث تم ارسال روابط المقاييس إلى الأمهات من خلال قادة وقائدات المدارس. وفيما جدول يوضح توزيع العينة وفقاً للمتغيرات:

جدول (١)

توزيع أفراد عينة البحث وفقاً للمتغيرات

م	المتغير	مستوياته	العدد	النسبة
١	النوع	ذكر	٩٠	٪٤٣,٣
		أنثى	١١٨	٪٥٦,٧
٢	الصف	الأول	٥٢	٪٢٥,٠
		الثاني	٤٦	٪٢٢,١
		الثالث	٣٨	٪١٨,٣
		الرابع	٢٨	٪١٣,٥
		الخامس	٢٦	٪١٢,٥
		السادس	١٨	٪٨,٧
	الإجمالي		٢٠٨	٪١٠٠

أدوات البحث:

أولا مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية:

لتحقيق أهداف البحث أعدت الباحثة مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية لطلبة المرحلة الابتدائية، من خلال الاطلاع على بعض المقاييس للاضطرابات السلوكية مثل (Egger & Angold, 2006)و(Newman, Zuellig, Kachin, Constantino, Przeworski, Erickson, Cashman-Mcgrath ,2002)، ويشمل المقياس (٤٤) فقرة موزعة على سبعة أبعاد: التحدي المصحوب بالمعارضة (٩)، والانسحاب الاجتماعي (٧)، والقلق (٥)، والنشاط الزائد (٥)، وتشتت الانتباه (٧)، والاندفاعية (٤)، والتصرف (٧). يجيب على المقياس القائم على رعاية الطفل. وتتراوح الاستجابة على المقياس من (لا ينطبق- ينطبق) وتقابل الدرجات (١-٣).

صدق المقياس:

تم التحقق من الصدق من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين (٩) تخصص التربية الخاصة وعلم النفس، وتم الابقاء على الفقرات التي حظيت بنسبة اتفاق (٨٥٪)، وبالتالي لم يتم حذف أي فقرة من الفقرات لكن تم التعديل على صياغة بعض الفقرات.

الاتساق الداخلي:

تم التحقق من صدق المقياس من خلال تطبيقه على عينة من الطلبة بالمرحلة الابتدائية خارج عينة البحث الأساسية؛ (٣٩) طالباً وطالبة، من خلال ارسال رابط المقياس لأمهات الأطفال لتقدير سلوكهم، وتم حساب معاملات الارتباط بين الفقرة والبعد الذي تنتمي إليه.

جدول (٢)

معاملات الارتباط بين الفقرة والبعد الذي تنتمي إليه

م	البعد	أرقام الفقرات	معامل الارتباط	م	البعد	أرقام الفقرات	معامل الارتباط
١	التحدي والمعارضة	١	.٧٨٤**	٤	النشاط الزائد	١	.٧٨١**
		٢	.٧٢٩**			٢	.٨٨٨**
		٣	.٧٥٨**			٣	.٨٥٣**
		٤	.٨٢٧**			٤	.٨٩٠**
		٥	.٧٢٧**			٥	.٧٩١**
		٦	.٧٢٤**	٥	تشتت الانتباه	١	.٧٩٢**
		٧	.٧٧٦**			٢	.٨٤٩**
		٨	.٨١٠**			٣	.٨٦٥**
		٩	.٦٤٧**			٤	.٨٢٢**
٢	الانسحاب الاجتماعي	١	.٧٦٨**			٥	.٨٥٣**
		٢	.٨٩٤**			٦	.٨٥١**
		٣	.٨٥٧**			٧	.٨٧١**
		٤	.٧٩٣**	٦	الاندفاعية	١	.٨٦٢**
		٥	.٧٧٥**			٢	.٨٦٠**
		٦	.٧٧٢**			٣	.٨٤٧**
		٧	.٧٦٩**			٤	.٨٣٩**
٣	القلق	١	.٨٢٦**	٧	التصرف	١	.٨٦٥**
		٢	.٨٤٥**			٢	.٨٧٤**
		٣	.٧٥٢**			٣	.٧٧١**
		٤	.٧٨٨**			٤	.٩٠٨**
		٥	.٧٦٦**			٥	.٦٦٥**
		٧				٦	.٧٩٤**

** دالة عند مستوى (٠,٠١).

يتضح من الجدول (٢) أن معاملات الارتباط بين الفقرة والبعد الذي تنتمي إليه تراوحت ما بين (٠,٦٤٧ -٠,٩٠٨) وجميعها دالة عند مستوى (٠,٠١).

الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية):

تم حساب الفروق بين متوسطات ذوي الدرجات المنخفضة وذوي الدرجات المرتفعة للتحقق من الصدق التمييزي للمقياس باستخدام اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات وتتضح النتائج في الجدول التالي:

جدول (٣)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطات درجات المنخفضين والمرتفعين

الأبعاد	النوع	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	قيمة (ت)	الدلالة
التحدي والمعارضة	المنخفضين	١٢,٠٧٦	١,٨٩١	١٣	١١,٢٤٣	.٠٠
	المرتفعين	٢٢,٢٣٠	٢,٦٥٠	١٣		
الانسحاب الاجتماعي	المنخفضين	٧,٠٠٠	.٠٠٠	١٣	١٠,٨١٨	.٠٠
	المرتفعين	١٥,٢٣٠	٢,٧٤٣	١٣		
القلق	المنخفضين	٥,٣٨٤	.٦٥٠	١٣	١١,٧٢٠	.٠٠
	المرتفعين	١١,٣٠٧	١,٧٠٢	١٣		
النشاط الزائد	المنخفضين	٦,٤٦١	١,٦١٣	١٣	١٢,٠٧١	.٠٠
	المرتفعين	١٣,٤٦١	١,٣٣٠	١٣		
تشتت الانتباه	المنخفضين	٧,٣٨٤	.٥٠٦	١٣	١٧,٧٥٢	.٠٠
	المرتفعين	١٧,٧٦٩	٢,٠٤٧	١٣		
الاندفاعية	المنخفضين	٤,٨٤٦	.٩٨٧	١٣	١٢,٥٨٨	.٠٠
	المرتفعين	١٠,٦١٥	١,٣٢٥	١٣		
التصرف	المنخفضين	٧,٣٨٤	.٥٠٦	١٣	١١,٩٠٧	.٠٠
	المرتفعين	١٤,٥٣٨	٢,١٠٦	١٣		

يتضح من الجدول (٣) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المنخفضين والمرتفعين على الأبعاد لمقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية حيث تتراوح قيمة (ت) على الأبعاد ما بين (١٠,٨١٨- ١٧,٧٥٢) وجميعها قيم دالة عند مستوى (٠٠)، مما يشير إلى الصدق التمييزي للمقياس.

ثبات المقياس:

تم التحقق من الثبات باستخدام معامل كرونباخ ألفا للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية.

جدول (٤)

معامل كرونباخ ألفا للأبعاد والدرجة الكلية

م	الأبعاد	عدد الفقرات	معامل الفا
١	التحدى والمعارضة	٩	.٩٠٤
٢	الانسحاب الاجتماعي	٧	.٩٠٧
٣	القلق	٥	.٨٥٤
٤	النشاط الزائد	٥	.٨٩٦
٥	تشتت الانتباه	٧	.٩٣١
٦	الاندفاعية	٤	.٨٧٣
٧	التصرف	٧	.٩١١

يتضح من جدول (٤) أن معاملات كرونباخ ألفا للأبعاد تراوحت ما بين (٠,٨٥٤- ٠,٩١١) وتدل تلك المعاملات على ثبات المقياس.

يتضح من خلال من تم عرضه من معاملات الصدق والثبات تمتع المقياس بدرجة صدق وثبات تبرر استخدامه في البحث.

حساب معدل الانتشار:

تم حساب درجة الانطباق للأبعاد الفرعية للمقياس وفقاً لعدد فقرات كل بُعد، وإذا انطبق على الطفل نصف عدد الفقرات التي تندرج تحت البُعد أو أكثر يعتبر الطفل لديه هذا الاضطراب. وتم حساب معدل الانتشار من خلال عدد الطلاب الذين انطبق عليهم البُعد نسبة إلى العدد الكلي للطلاب.

ثانياً: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

لتحقيق أهداف البحث ترجمت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لأطفال المرحلة الابتدائية لـ (Lemmens et al., 2009)، كما تم الاطلاع على مقياس (Fu et al., 2009)، ويشمل المقياس (٢١) فقرة موزعة على سبعة أبعاد (الصمت، التحمل، تعديل المزاج، الانسحاب، الصراع، الانتكاس، المشكلات) كل بعد ثلاث فقرات. ويجيب على المقياس القائم على رعاية الطفل. وتتراوح الاستجابة على المقياس من (أبداً- كثيراً جداً) وتقابل الدرجات (١-٥).

صدق المقياس:

تم التحقق من الصدق من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين (٩) تخصص التربية الخاصة وعلم النفس، وتم الابقاء على الفقرات التي حظيت بنسبة اتفاق (٨٥٪)، وبالتالي لم يتم حذف أي فقرة من الفقرات لكن تم التعديل على صياغة بعض الفقرات.

الاتساق الداخلي:

تم التحقق من صدق المقياس من خلال تطبيقه على عينة من طلبة المرحلة الابتدائية خارج عينة البحث الأساسية؛ (٣٩) طفلاً وطفلة، من خلال ارسال رابط المقياس لأمهات الأطفال لتقدير سلوكهم، وتم حساب معاملات الارتباط بين الفقرة والبعد الذي تنتمي إليه.

جدول (٥)

معاملات الارتباط بين الفقرة والبعد الذي تنتمي إليه

م	البعد	أرقام الفقرات	معامل الارتباط	م	البعد	أرقام الفقرات	معامل الارتباط
١	الصمت	١	.٩٢٥**	٥	الصراع	١	.٨١٨**
		٢	.٩٥٧**			٢	.٨٥٥**
		٣	.٩٣٣**			٣	.٨٦٩**
٢	التحمل	١	.٩٠٩**	٦	الانتكاس	١	.٨٧٤**
		٢	.٩٣٥**			٢	.٩٠٠**
		٣	.٨٩٧**			٣	.٩٣٤**
٣	تعديل المزاج	١	.٩٢٦**	٧	المشكلات	١	.٨٦١**
		٢	.٩٤٢**			٢	.٩٠٥**
		٣	.٨٩٧**			٣	.٨٣٦**
٤	الانسحاب	١	.٨٩٠**				
		٢	.٩٤٦**				
		٣	.٩٢١**				

** دالة عند مستوى (٠,٠١).

يتضح من الجدول (٥) أن معاملات الارتباط بين الفقرة والبعد الذي تنتمي إليه تراوحت ما بين (٠,٨١٨ -٠,٩٥٧) وجميعها دالة عند مستوى (٠,٠١).

الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية):

تم حساب الفروق بين متوسطات ذوي الدرجات المنخفضة وذوي الدرجات المرتفعة للتحقق من الصدق التمييزي للمقياس باستخدام اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات وتتضح النتائج في الجدول التالي:

جدول (٦)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين المتوسطات

الأبعاد	النوع	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	قيمة (ت)	الدلالة
الصمت	المنخفضين	٧,٧٦٩٢	١,٧٨٦	١٣	١١,٢٢٨	.٠٠
	المرتفعين	١٤,٠٧٦	.٩٥٤	١٣		
التحمل	المنخفضين	٦,٩٢٣	٢,١٠٠	١٣	٩,٢٠٦	.٠٠
	المرتفعين	١٣,٢٣٠	١,٣٠٠	١٣		
تعديل المزاج	المنخفضين	٣,٨٤٦	.٨٩٨	١٣	١١,٧٥٨	.٠٠
	المرتفعين	١٠,٢٣٠	١,٧٣٩	١٣		
الانسحاب	المنخفضين	٥,٦١٥	٢,٢٦٠	١٣	٩,٨٤٣	.٠٠
	المرتفعين	١٣,٢٣٠	١,٦٤٠	١٣		
الصراع	المنخفضين	٤,٦١٥	١,٥٠٢	١٣	٨,٠٧٠	.٠٠
	المرتفعين	١١,٠٧٦	٢,٤٦٥	١٣		
الانتكاس	المنخفضين	٤,٣٨٤	١,١٩٢	١٣	١٠,٠٢٨	.٠٠
	المرتفعين	١٠,٨٤٦	١,٩٩٣	١٣		
المشكلات	المنخفضين	٤,٦٩٢	١,٣١٥	١٣	١٠,٦٥٦	.٠٠
	المرتفعين	١١,٦١٥	١,٩٣٨	١٣		
الدرجة الكلية	المنخفضين	٤٧,٩٢٣	١٣,٩٠١	١٣	٩,١٥٣	.٠٠
	المرتفعين	٩٤,٢٣٠	١١,٨١٢	١٣		

يتضح من الجدول (٦) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المنخفضين والمرتفعين على الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس ادمان الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة (ت) على الدرجة الكلية (٩,١٥٣) وهي دالة احصائياً عند مستوى (٠٠.)، وتتراوح قيمة (ت) على الأبعاد ما بين (٨,٠٧٠- ١١,٧٥٨) وجميعها قيم دالة عند مستوى (٠٠.)، مما يشير إلى الصدق التمييزي للمقياس.

ثبات المقياس:

تم التحقق من الثبات باستخدام معامل كرونباخ ألفا للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية.

جدول (٧)

معامل كرونباخ ألفا للأبعاد والدرجة الكلية

م	الأبعاد	عدد الفقرات	معامل الفا
١	الصمت	٣	.٩٣٠
٢	التحمل	٣	.٨٩٨
٣	تعديل المزاج	٣	.٩١١
٤	الانسحاب	٣	.٩٠٦
٥	الصراع	٣	.٨٠٣
٦	الانتكاس	٣	.٨٨٦
٧	المشكلات	٣	.٨٣٥
	الدرجة الكلية	٢١	.٨٦٩

يتضح من جدول (٧) أن معاملات كرونباخ ألفا للأبعاد والدرجة الكلية تراوحت ما بين (.٨٠٣- .٩٣٠) وتدل تلك المعاملات على ثبات المقياس.

يتضح من خلال من تم عرضه من معاملات الصدق والثبات تمتع المقياس بدرجة صدق وثبات تبرر استخدامه في البحث.

الحكم على الدرجة:

تم حساب معايير للحكم على الدرجة كما يلي:

أبداً تتراوح الدرجة من ١- أقل من ١,٨.

نادراً الدرجة من ١,٨- أقل من ٢,٦.

أحياناً الدرجة من ٢,٦ - أقل من ٣,٤.

كثيراً الدرجة من ٣,٤- أقل من ٤,٢.

كثيراً جداً الدرجة من ٤,٢- ٥.

الأساليب الإحصائية:

تم استخدام التكرارات والنسب، المتوسطات والانحرافات المعيارية، ومعامل ارتباط بيرسون، واختبار (ت) وتحليل التباين الأحادي.

نتائج البحث:

نتيجة السؤال الأول ومناقشتها وتفسيرها:

للإجابة على السؤال الأول ونصُه "هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين الاضطرابات السلوكية والانفعالية والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة؟" تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات السلوكية والانفعالية.

جدول (٨)

معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات السلوكية والانفعالية

الأبعاد	التحدي والمعارضة	الانسحاب الاجتماعي	القلق	زيادة النشاط	تشتت الانتباه	الاندفاعية	التصرف
الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية	.٧٥٢**	.٥٩٦**	.٧٢٨**	.٥٤٢**	.٦٥٣**	.٦٢٩**	.٥٥٢**

** دالة عند مستوى ٠,٠١.

يتضح من الجدول (٨) أن جميع معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات السلوكية دالة عند مستوى (٠,٠١)، حيث تراوحت معاملات الارتباط بين (.٥٤٢- .٧٥٢)، مما يشير إلى وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الاضطرابات السلوكية والانفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية. وتتفق تلك النتيجة مع نتائج دراسة العبودي والساعدي (٢٠٠٨) والتي اتضح منها وجود علاقة بين القلق وممارسة الألعاب الإلكترونية، ودراسة عبد الهادي (٢٠١٧) والحمداني ونادر (٢٠١١) وعيسو وبوشيربي (٢٠١٦) ومطر (٢٠١٦) والعبيدي (٢٠١٧)، فممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن ينعكس سلبياً على ظهور بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأطفال، من الممكن أن يكون ذلك بسبب محتوى تلك الألعاب، أو تعرض الطفل لأضرار نفسية وسلوكية وصحية نتيجة طول فترة ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويمكن أن يوجد تفسير أخر وهو أن الأطفال ذوي الاضطرابات السلوكية والانفعالية يميلون أكثر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية. فالعلاقة بين الاضطرابات السلوكية والانفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية متبادلة فكلاهما يمكن أن يؤدي إلى الأخر.

نتيجة السؤال الثاني ومناقشتها وتفسيرها:

للإجابة على السؤال الثاني ونصه «ما معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورنا؟ تم حساب التكرارات والنسب المئوية.

جدول (٩)

التكرارات والنسب المئوية لأبعاد الاضطرابات السلوكية والانفعالية

م	الأبعاد	التكرار	النسبة	الترتيب
١	التحدي والمعارضة	٨٠	٣٨,٤٦٪	٢
٢	الانسحاب الاجتماعي	٣٢	١٥,٣٨٪	٤
٣	القلق	٤٨	٢٣,٠٧٪	٣
٤	تشتت الانتباه	١٠٠	٤٨,٠٧٪	١
٥	النشاط الزائد	٨٠	٣٨,٤٦٪	٢
٦	الاندفاعية	١٠٠	٤٨,٠٧٪	١
٧	التصرف	٣٢	١٥,٣٨٪	٤

يتضح من جدول (٩) أن أبعاد تشتت الانتباه والاندفاعية جاءت في الترتيب الأول حيث بلغت نسبة انتشارها (٤٨,٠٧٪)، يليها بعدي التحدي المصحوب بالمعارضة والنشاط الزائد بنسبة انتشار (٣٨,٤٦٪)، ثم القلق بنسبة انتشار (٢٣,٠٧٪)، ثم الانسحاب الاجتماعي واضطراب التصرف بنسبة (١٥,٣٨٪). ومن ثم فإن معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية تتراوح على الأبعاد الفرعية ما بين (١٥,٣٨٪- ٤٨,٠٧٪).

وتختلف تلك النتيجة جزئياً مع نتيجة دراسة المطيري والشمري (٢٠١٧) والتي اتضح منها وجود الاضطرابات السلوكية بدرجة متوسطة. حيث أن معدلات الانتشار تعد مرتفعة عن المعدلات التي تم الإشارة إليها سابقا، فكما أشار (Stephens, 2006) أن تقديرات تلك الاضطرابات تتراوح ما بين (٥٪- ٢٦٪). وكما ذكر (Barco et al., 2019) أن التقديرات تتراوح ما بين (١٠٪- ٢٠٪). ويمكن تفسير تلك الزيادة الواضحة في معدلات الانتشار في ضوء ما تمر به المجتمعات من جائحة كورونا، والتي من أثارها اغلاق المدارس والتعليم عن بُعد،

والتباعد الاجتماعي والتي يمكن أن تكون قد انعكست سلبياً على طلبة المرحلة الابتدائية والتي تعبر عن مرحلة الطفولة المتوسطة والمتأخرة والتي يحتاج فيها الطفل لتكوين علاقات اجتماعية وتطوير مهاراته المختلفة، والظروف التي تمر بها المجتمعات قد تكون سبباً في ارتفاع معدلات الانتشار للاضطرابات السلوكية والانفعالية مقارنة بمثيلاتها في دراسات أخرى سابقة. ويتفق ذلك مع دراسة (Alonzi et al. 2020) والتي اتضح منها وجود مستويات مرتفعة من القلق والاكتئاب خلال جائحة كورونا لدى الأطفال والمراهقين.

نتيجة السؤال الثالث ومناقشتها وتفسيرها:

للإجابة على السؤال الثالث ونصُه "ما درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا؟" تم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية.

جدول (١٠)

يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية

م	الأبعاد	المتوسط	الانحراف المعياري	الدرجة	الترتيب
١	الصمت	٣,٥٥	١,٠٣	كثيراً	١
٢	التحمل	٣,٢١	١,٠١	متوسط	٢
٣	تعديل المزاج	٢,١٧	١,٠٦	منخفضة	٨
٤	الانسحاب	٣,٠١	١,٠٨	متوسط	٤
٥	الصراع	٢,٥٨	١,٠٣	منخفضة	٥
٦	الانتكاس	٢,٥٠	١,٠٩	منخفضة	٦
٧	المشكلات	٢,٤٩	١,٠٨	منخفضة	٧
	الدرجة الكلية	٢,٨٢	.٩٠٢	متوسط	

يتضح من الجدول (١٠) أن أعلى درجة هي لبُعد "الصمت" حيث بلغ المتوسط الحسابي (٣,٥٥) وهو يقابل الدرجة "كثيراً"، يليه "التحمل والانسحاب" بمتوسط حسابي على التوالي (٣,٠١- ٣,٠٣) وهو يقابل الدرجة "متوسط"، يليه "الصراع والانتكاس والمشكلات وتعديل المزاج" بمتوسط حسابي (٢,٥٨ – ٢,٥٠- ٢,٤٩- ٢,١٧) بدرجة منخفضة، أما الدرجة الكلية بمتوسط حسابي (٣,٠١٧) وهو يقابل الدرجة "متوسط".

وتختلف نتيجة الدراسة مع نتيجة دراسة الدرعان والشريفين (٢٠١٦) والتي اتضح منها انخفاض ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويمكن تفسير ذلك في ضوء التغيرات التي يمر بها العالم من جائحة كورنا وعدم ذهاب الأطفال للمدارس وزيادة فترة تعاملهم مع الأجهزة الإلكترونية، بالإضافة إلى مرور العالم بالعديد من فترات الحجر في المنازل وعدم خروج الأطفال مما أدى إلى زيادة ممارسة الألعاب الإلكترونية. ويفسر لنا ذلك لماذا جاء بُعد "الصمت" بدرجة "كثيراً" حيث أنه يعبر عن التفكير في اللعب طوال الوقت وقضاء الكثير من الوقت في اللعب.

نتيجة السؤال الرابع ومناقشتها وتفسيرها:

للإجابة على السؤال الرابع ونصُه «هل توجد فروق في الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة تعزى إلى متغير النوع والصف؟».

أولاً الفروق التي تعزى إلى متغير النوع:

للكشف عن الفروق تم استخدام اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات وذلك بعد التحقق من شروط الاختبار، حيث تم حساب اختبار ليفين للتجانس بين المجموعات وكانت جميع القيم غير داله مما يشير إلى وجود تجانس بين المجموعات.

جدول (١١)

نتائج اختبار (ت) للفروق وفقا لمتغير النوع

الأبعاد	النوع	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	(قيمة (ت	الدلالة
التحدي والمعارضة	الذكور	١٧,٤٢٢٢	٥,٠٣٢٤٣	٩٠	٣,٦٤٣	.٠٠
	الإناث	١٥,٠٦٧٨	٤,٢٧٦٢١	١١٨		
الانسحاب الاجتماعي	الذكور	٩,٩٣٣٣	٣,٨٤١٨٢	٩٠	.٨٧٠	.٣٨
	الإناث	٩,٥٠٨٥	٣,١٩٩٢١	١١٨		
القلق	الذكور	٨,٠٦٦٧	٢,٧٢٦٤٨	٩٠	٢,٠٢٣	.٠٤
	الإناث	٧,٣٧٢٩	٢,٢١٨٠٢	١١٨		
النشاط الزائد	الذكور	٩,٧١١١	٣,٣٠٢١٨	٩٠	٢,٢٧٣	.٠٢
	الإناث	٨,٧٦٢٧	٢,٧١٣٣٠	١١٨		
تشتت الانتباه	الذكور	١٢,٢٨٨٩	٤,٣٨٩٠٧	٩٠	١,٨٩٩	.٠٥
	الإناث	١١,٢٠٣٤	٣,٨٣٧٦٤	١١٨		
الاندفاعية	الذكور	٧,٨٢٢٢	٢,٥١٩٩٣	٩٠	٣,٣٩١	.٠٠١
	الإناث	٦,٦٩٤٩	٢,٢٥٨٩٢	١١٨		
التصرف	الذكور	١٠,٩٧٧٨	٣,٨٣٦٤٨	٩٠	٣,٠٥٢	.٠٠٣
	الإناث	٩,٥٤٢٤	٢,٩٤٨٦٩	١١٨		

يتضح من الجدول (١١) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والإناث بالمرحلة الابتدائية على أبعاد (التحدي- المعارضة والقلق وتشتت الانتباه والاندفاعية والتصرف) لصالح الذكور حيث بلغت قيمة (ت) (٣,٦٤٣- ٢,٠٢٣- ٢,٢٧٣- ١,٨٩٩- ٣,٣٩١- ٣,٠٥٢) على التوالي، وهي قيم دالة عند مستوى (.٠٠- .٠٤- .٠٢- .٠٥- .٠٠١- .٠٠٣). وتتفق تلك النتيجة مع دراسة عبدالله (٢٠١٤) و عيسو وبوشيربي (٢٠١٦)، وسركز (٢٠٠٦) والتي أشارت إلى وجود اختلاف بين معدلات الانتشار بين الذكور والإناث وأنها أكثر ارتفاعاً لدى الذكور وتتعارض مع

دراسة العبيدي (٢٠١٧). وكما ذكر (Boden, Fergusson & Horwood, 2010) أنه توجد مجموعة من العوامل الشخصية التي ترتبط بارتفاع خطورة التعرض للاضطرابات السلوكية مثل الجنس حيث اتضح أن الاضطرابات السلوكية تنتشر أكثر لدى الذكور مقارنة بالإناث.

ثانياً الفروق التي تعزى إلى متغير الصف:

جدول (١٢)

يوضح نتائج تحليل التباين الأحادي

الأبعاد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
التحدي والمعارضة	بين المجموعات	١٣٨,٩٤٣	٥	٢٧,٧٨٩	١,٢٣٧	.٢٩٣
	داخل المجموعات	٤٥٣٧,٥٠٠	٢٠٢	٢٢,٤٦٣		
	الكلي	٤٦٧٦,٤٤٢	٢٠٧			
الانسحاب الاجتماعي	بين المجموعات	١٤٥,١٠٩	٥	٢٩,٠٢٢	٢,٤٦٨	.٠٣٤
	داخل المجموعات	٢٣٧٥,١٩٨	٢٠٢	١١,٧٥٨		
	الكلي	٢٥٢٠,٣٠٨	٢٠٧			
القلق	بين المجموعات	٥٠,٧٢٩	٥	١٠,١٤٦	١,٦٩٢	.١٣٨
	داخل المجموعات	١٢١١,٠٤٠	٢٠٢	٥,٩٩٥		
	الكلي	١٢٦١,٧٦٩	٢٠٧			
النشاط الزائد	بين المجموعات	٢٢,٢٢١	٥	٤,٤٤٤	.٤٨٤	.٧٨٨
	داخل المجموعات	١٨٥٥,٥٤٨	٢٠٢	٩,١٨٦		
	الكلي	١٨٧٧,٧٦٩	٢٠٧			
تشتت الانتباه	بين المجموعات	٢٦١,٧٠٩	٥	٥٢,٣٤٢	٣,٢٦٧	.٠٠٧
	داخل المجموعات	٣٢٣٦,٠٦٠	٢٠٢	١٦,٠٢٠		
	الكلي	٣٤٩٧,٧٦٩	٢٠٧			
الاندفاعية	بين المجموعات	١٠٨,٠٦٠	٥	٢١,٦١٢	٣,٩٠١	.٠٠٢
	داخل المجموعات	١١١٨,٩٩٨	٢٠٢	٥,٥٤٠		
	الكلي	١٢٢٧,٠٥٨	٢٠٧			
التصرف	بين المجموعات	١٨٢,٥٣٠	٥	٣٦,٥٠٦	٣,٢٧٨	.٠٠٧
	داخل المجموعات	٢٢٤٩,٩١٢	٢٠٢	١١,١٣٨		
	الكلي	٢٤٣٢,٤٤٢	٢٠٧			

يتضح من الجدول (١٢) وجود فروق ذات دلالة احصائية على أبعاد الانسحاب الاجتماعي وتشتت الانتباه والاندفاعية والتصرف حيث بلغت قيمة (ف) (٣,٢٦٧ -٢,٤٦٨-٣,٩٠١ -٣,٢٧٨) على التوالي، وهي دالة عند مستوى (.٠٣٤- .٠٠٧- .٠٠٢- .٠٠٧)، ولا توجد فروق ذات دلالة على بقية الأبعاد، ولذا تم حساب اختبار توكي للتعرف على اتجاه الدلالة.

جدول (١٣)

نتيجة اختبار توكي

الأبعاد	مستويات المتغير	الأول	الثاني	الثالث	الرابع	الخامس	السادس
الانسحاب الاجتماعي	الأول	— —					
	الثاني	.٤٠٦—	— —				
	الثالث	١,٨٥٢	٢,٢٥٨*	— —			
	الرابع	.٤٧٢	.٨٧٨	١,٣٧٩—	— —		
	الخامس	.١١٥—	.٢٩٠	١,٩٦٧—	.٥٨٧—	— —	
	السادس	١,٤٤٨	١,٨٥٥	.٤٠٣—	.٩٧٦	١,٥٦٤	— —
تشتت الانتباه	الأول	— —					
	الثاني	٢,٠٤٥—	— —				
	الثالث	١,٣٤٦	٣,٣٩١**	— —			
	الرابع	.٠١٠—	٢,٠٣٤	١,٣٥٧—	— —		
	الخامس	.١٩٢—	١,٨٥٢	١,٥٣٨—	.١٨١—	— —	
	السادس	١,٠٩٨—	.٩٤٦	٢,٤٤٤—	١,٠٨٧—	.٩٠٥—	— —
الاندفاعية	الأول	— —					
	الثاني	١,١٨٨—	— —				
	الثالث	.٨٥٢	٢,٠٤١**	— —			
	الرابع	.٤٧٢	١,٦٦١*	.٣٧٩—	— —		
	الخامس	.٥٠٠—	.٦٨٨	١,٣٥٢—	.٩٧٢—	— —	
	السادس	.٤٤٨	١,٦٣٧	.٤٠٣—	.٠٢٣—	.٩٤٨	— —
التصرف	الأول	— —					
	الثاني	.٩٢٨—	— —				
	الثالث	.٧٩٩	١,٧٢٧	— —			
	الرابع	.٤٥٦—	.٤٧٢	١,٢٥٥—	— —		
	الخامس	.٩٦١—	.٠٣٣—	١,٧٦١—	.٥٠٥—	— —	
	السادس	٢,٢٢٦	٣,١٥٤**	١,٤٢٦	٢,٦٨٢	٣,١٨٨*	— —

** دالة عند مستوى .٠١. *دالة عند مستوى .٠٥.

يتضح من الجدول (١٣) وجود فروق بين الصف الثاني والثالث على بُعد الانسحاب الاجتماعي وتشتت الانتباه، لصالح الصف الثاني.

نتيجة السؤال الخامس ومناقشتها وتفسيرها:

للإجابة على السؤال الخامس ونصُّه «هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية تعزى إلى متغير النوع؟».

أولاً الفروق التي تعزى إلى متغير النوع:

للكشف عن الفروق تم استخدام اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات وذلك بعد التحقق من شروط الاختبار، حيث تم حساب اختبار ليفين للتجانس بين المجموعات وكانت جميع القيم غير داله مما يشير إلى وجود تجانس بين المجموعات.

جدول (١٤)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين المتوسطات

الأبعاد	النوع	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	(قيمة (ت	الدلالة
الصمت	الذكور	١١,٦٢٢٢	٢,٨٩٣٥٣	٩٠	٤,٠٢٢	.٠٠
	الإناث	٩,٩٣٢٢	٣,٠٨٢١٥	١١٨		
التحمل	الذكور	١٠,٧١١١	٢,٨٨٨٣٥	٩٠	٤,٦٠٤	.٠٠
	الإناث	٨,٨٣٠٥	٢,٩٤١٩٠	١١٨		
تعديل المزاج	الذكور	٧,١١١١	٣,٤٨٤٩٤	٩٠	٢,٢٨٨	.٠٢٣
	الإناث	٦,١٠١٧	٢,٨٧٤٥٦	١١٨		
الانسحاب	الذكور	٩,٨٢٢٢	٣,٤٤٦٤٧	٩٠	٣,٠٩٠	.٠٠٢
	الإناث	٨,٤٤٠٧	٢,٩٨٨٧٠	١١٨		
الصراع	الذكور	٨,٧١١١	٣,٤٦٨١٤	٩٠	٣,٩٣٩	.٠٠
	الإناث	٧,٠٥٠٨	٢,٦١١١١	١١٨		
الانتكاس	الذكور	٨,٢٨٨٩	٣,٦٨١٨٥	٩٠	٣,٠٧٦	.٠٠٢
	الإناث	٦,٨٩٨٣	٢,٨٣٨٦٥	١١٨		
المشكلات	الذكور	٨,٠٨٨٩	٣,٥٤٦٣١	٩٠	٢,٤٢١	.٠١٦
	الإناث	٧,٠٠٠٠	٢,٩٣٥٢٠	١١٨		
الدرجة الكلية	الذكور	٧٤,٨٦٦٧	٢٣,١١١٤٥	٩٠	٤,٣١٦	.٠٠
	الإناث	٦٢,٣٠٥١	١٨,٨٤٣٧٢	١١٨		

يتضح من الجدول (١٤) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين أطفال المرحلة الابتدائية الذكور والإناث في الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور، حيث بلغت قيمة (ت) (٤,٣١٦) وهى دالة عند مستوى (٠٠)، كما توجد فروق ذات دلالة احصائية على الصمت والتحمل وتعديل المزاج والانسحاب والصراع والانتكاس والمشكلات لصالح الذكور حيث بغت قيمة (ت) (٤,٠٢٢- ٤,٦٠٤- ٢,٢٨٨- ٣,٠٩٠- ٣,٩٣٩- ٣,٠٧٦-٢,٤٢١) على التوالي، وهي قيم دالة عند مستوى الدلالة (٠,٠١). وتتفق تلك النتيجة مع نتائج دراسة (Altun & Atasoy, 2018) والتي اتضح منها وجود فروق بين الذكور والإناث لصالح الذكور.

ثانياً الفروق التي تعزى إلى متغير الصف:

للكشف عن الفروق تم استخدام تحليل التباين الأحادي.

جدول (١٥)

يوضح نتائج تحليل التباين الأحادي

الأبعاد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
الصمت	بين المجموعات	٢١٠,٩٨٠	٥	٤٢,١٩٦	٤,٧٥٨	.٠٠
	داخل المجموعات	١٧٩١,٤٦٣	٢٠٢	٨,٨٦٩		
	الكلي	٢٠٠٢,٤٤٢	٢٠٧			
التحمل	بين المجموعات	٢٣٣,٤٢٢	٥	٤٦,٦٨٤	٥,٥٤٠	.٠٠
	داخل المجموعات	١٧٠٢,٢٥١	٢٠٢	٨,٤٢٧		
	الكلي	١٩٣٥,٦٧٣	٢٠٧			
تعديل المزاج	بين المجموعات	١٧٣,٥٧٢	٥	٣٤,٧١٤	٣,٦٤١	.٠٠
	داخل المجموعات	١٩٢٦,١٢٠	٢٠٢	٩,٥٣٥		
	الكلي	٢٠٩٩,٦٩٢	٢٠٧			
الانسحاب	بين المجموعات	٩٩,٨٣١	٥	١٩,٩٦٦	١,٩٢١	.٠٩
	داخل المجموعات	٢٠٩٩,٨٦٢	٢٠٢	١٠,٣٩٥		
	الكلي	٢١٩٩,٦٩٢	٢٠٧			

الأبعاد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
الصراع	بين المجموعات	١٠٣,٨٥٠	٥	٢٠,٧٧٠	٢,٢٠٢	.٠٥
	داخل المجموعات	١٩٠٥,٠٧٣	٢٠٢	٩,٤٣١		
	الكلي	٢٠٠٨,٩٢٣	٢٠٧			
الانتكاس	بين المجموعات	٨٣,٩٢٣	٥	١٦,٧٨٥	١,٥٦٧	.١٧
	داخل المجموعات	٢١٦٤,٠٧٧	٢٠٢	١٠,٧١٣		
	الكلي	٢٢٤٨,٠٠٠	٢٠٧			
المشكلات	بين المجموعات	٩٧,٦١٦	٥	١٩,٥٢٣	١,٨٨٧	.٠٩
	داخل المجموعات	٢٠٩٠,٢١١	٢٠٢	١٠,٣٤٨		
	الكلي	٢١٨٧,٨٢٧	٢٠٧			
الدرجة الكلية	الكلي	٧١١٠,٨٦٨	٥	١٤٢٢,١٧٤	٣,١٩١	.٠٠
	بين المجموعات	٩٠٠٢٩,١١٣	٢٠٢	٤٤٥,٦٨٩		
	داخل المجموعات	٩٧١٣٩,٩٨١	٢٠٧			

يتضح من الجدول (١٥) وجود فروق ذات دلالة احصائية على أبعاد الصمت والتحمل وتعديل المزاج والصراع والاندماج والدرجة الكلية حيث أن قيمة (ف) بلغت (٥,٥٤٠ -٤,٧٥٨-٣,٦٤١- -٢,٢٠٢ ٣,١٩١)، وهي دالة عند مستوى (.٠٠- .٠٠- .٠٠- .٠٥ - .٠٠)، ولا توجد فروق ذات دلالة على بقية الأبعاد، ولذا تم حساب اختبار توكي للتعرف على اتجاه الدلالة.

جدول (١٦)

يوضح نتيجة اختبار توكي لمتغير الصف

البعد	مستويات المتغير	الأول	الثاني	الثالث	الرابع	الخامس	السادس
الصمت	الأول	— —					
	الثاني	.١٥٥	— —				
	الثالث	.٩٢٩—	١,٠٨٤—	— —			
	الرابع	٢,٠٤٩—*	٢,٢٠٤—*	١,١٢٠—	— —		
	الخامس	١,٥٧٦—	١,٧٣٢—	.٦٤٧—	.٤٧٢	— —	
	السادس	٢,٨٥٨—**	٣,٠١٤—**	١,٩٢٩—	.٨٠٩—	١,٢٨٢—	— —
التحمل	الأول	— —					
	الثاني	.١٢٥	— —				
	الثالث	.٢٤٨	.١٢٣	— —			
	الرابع	١,٦٠٤—	١,٧٢٩—	١,٨٥٣—	— —		
	الخامس	١,٥٧٦—	١,٧٠٢—	١,٨٢٥—	.٠٢٧	— —	
	السادس	٣,٠٧٢—**	٣,١٩٨—**	٣,٣٢١—**	١,٤٦٨—	١,٤٩٥—	— —
تعديل المزاج	الأول	— —					
	الثاني	١,٣٣٧—	— —				
	الثالث	.٠٢٨	١,٣٦٦	— —			
	الرابع	.٨٦٢—	.٤٧٥	.٨٩٠—	— —		
	الخامس	.٣٠٧	١,٦٤٥	.٢٧٩	١,١٧٠	— —	
	السادس	٢,٨٥٤—**	١,٥١٦—	٢,٨٨٣—**	١,٩٩٢—	٣,١٦٢—**	— —
الصراع	الأول	— —					
	الثاني	.٨٦٤—	— —				
	الثالث	.١٩٦—	.٦٦٨	— —			
	الرابع	١,٦٨١—	.٨١٦—	١,٤٨٤—	— —		
	الخامس	١,٨٠٧—	.٩٤٣—	١,٦١١—	.١٢٦—	— —	
	السادس	١,٤٨٢—	.٦١٨—	١,٢٨٦—	.١٩٨	.٣٢٤	— —
الدرجة الكلية	الأول	— —					
	الثاني	٢,٩١٦—	— —				
	الثالث	.١٤٩—	٢,٧٦٦	— —			
	الرابع	١٢,٤٥٠—	٩,٥٣٤—	١٢,٣٠٠—	— —		
	الخامس	٩,٩٢٣—	٧,٠٠٦—	٩,٧٧٣—	٢,٥٢٧	— —	
	السادس	١٦,٨٦٣—*	١٣,٩٤٦—	١٦,٧١٣—	٤,٤١٢—	٦,٩٤٠—	— —

**دالة عند مستوى .٠١. *دالة عند مستوى .٠٥.

يتضح من الجدول (١٦) أن الفروق بين الصف السادس وبعض الصفوف الأخرى لصالح الصف السادس.

تتعارض تلك النتيجة مع نتائج دراسة (Altun & Atasoy, 2018) والتي اتضح منها أن ممارسة الألعاب تقل مع التقدم في العمر دراسة. ويمكن تفسير ذلك بأن الأطفال في الصفوف الأولية والمتوسطة من المرحلة الابتدائية يميلون إلى اللعب الحركي أكثر من الأطفال بالصف السادس، حيث أن الأطفال بالصف السادس في نهاية مرحلة الطفولة وبالقرب من بداية مرحلة المراهقة.

توصيات واقتراحات:

١. تقديم خدمات الارشاد المناسبة للعمل على خفض معدلات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية لطلبة المرحلة الابتدائية، والتي إذا لم تلقى الدعم المناسب يمكن أن تتفاقم وتؤثر على الطفل والمجتمع.
٢. تقديم برامج ارشادية للأطفال بالمرحلة الابتدائية وبالأخص الصف السادس، للتدريب على خفض ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث اتضح علاقتها بالاضطرابات السلوكية والانفعالية.
٣. تقديم برامج ارشادية خاصة للأطفال الذكور بالمرحلة الابتدائية حيث اتضح وجود فروق بينهم وبين الإناث في الاضطرابات السلوكية والانفعالية وكذلك ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٤. تقديم برامج تدخل للأطفال في الصفوف الأولى لخفض بعض مظاهر الاضطرابات السلوكية والانفعالية.
٥. كما تقترح الدراسة الحالية اجراء دراسة مشابهة على الطلاب بالمراحل التعليمية الأخرى.

المراجع

حجازي، آندي محمد حسن. (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، ١١ (٤٣)، ٦٦-١٠١.

حسن، أماني عبد التواب صالح. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال «دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية، الجامعة الاسلامية بغزة، ٢٥ (٣)، ٢٣٠-٢٥٣.

الحمداني، شهباء أحمد جاسم. (٢٠١١). العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة تكريت كلية التربية.

خطاب، رأفت عوض. (٢٠١٥). الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لذوي الاحتياجات الخاصة: التشخيص والعلاج. الدمام: مكتبة المتنبي.

الدرعان، فرحان عبد العزيز. (٢٠١٦). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الاكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة اليرموك كلية التربية.

سركز، العجيلي عصمان. (٢٠٠٦). الاضطرابات السلوكية لدى عينة من متمدرسي مرحلة التعليم الأساسي: دراسة تتبعيه من الصف الأول إلى الصف التاسع. مجلة الجامعي، النقابة العامة لأعضاء هيئة التدريس الجامعي، ١١، ٢٨١-٣٠٢.

عبد الحميد، منى عبد الحميد درويش. (٢٠١٣). مقياس الاضطرابات السلوكية للأطفال. مجلة الارشاد النفسي، جامعة عين شمس، ٣٦، ٦٠٥-٦٣٨.

عبد اللاه، فايزة إبراهيم. (٢٠١٦). الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة. مجلة التربية الخاصة، ١٦، ٢٦٤-٣١٥.

عبد الله، حنان موسى السيد. (٢٠١٤). اضطرابات النوم وعلاقتها بالمشكلات النفسية والسلوكية لدى الأطفال مستخدمي الأجهزة التكنولوجية المتقدمة. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب، ٥٥، ١٢٩-١٩٥.

عبد الهادي، رضوى طارق محمد. (٢٠١٧). السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الإلكترونية للأطفال من ٩-١٢ سنة: دراسة تحليلية. المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية، جامعة بورسعيد- كلية التربية الرياضية، ٣٣، ٢٨٧-٣٠٦.

العبودي، ستار جبار غانم؛ الساعدي، نداء جمال جاسم. (٢٠٠٨). القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية. مجلة الآداب، جامعة بغداد، ٨٤، ٢٨٢-٣٤٧.

العبيدي، بشرى محمد حسن. (٢٠١٧). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ٥٣، ٤١٨-٤٤٤.

عثمان، أماني خميس محمد. (٢٠١٨) أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، ٣٤ (١)، ١٢٦-١٦٠.

العنزي، إبراهيم بن هلال بن عقيل. (٢٠٢٠). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية. المجلة العربية للدراسات الأمنية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، ٣٦ (٣)، ٤٨٣- ٥٠٢.

عيسو، عقيلة؛ بوشيربي، إكرام. (٢٠٢٠). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة. مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، جامعة زيان عاشور بالجلفة، ١١ (٢)، ١٩٢-٢٠٦.

مرزوق، فاروق جعفر عبد الحكيم. (٢٠١٧). الألعاب الإلكترونية وممارسة السلوك الإجرامي: دراسة ميدانية بمدارس التعليم العام في مصر. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، جامعة حلوان- كلية التربية، ٢٣ (٣)، ٥٠١-٥٦٠.

مطر، محمد السيد. (٢٠١٦). ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، جامعة المنصورة، ٢٧، ٢٠٥-٢٣٣.

المطيري، حامد نهار. (٢٠٠٤). الاضطرابات السلوكية لدى أطفال الأسر الكويتية محدودة الدخل. مجلة العلوم الاجتماعية، ٢٨ (٣)، ٦٥-٨٨.

المطيري، ماجد بن مدعج؛ الشمري، طارش بن مسلم. (٢٠١٧). الاضطرابات السلوكية والانفعالية الأكثر انتشاراً من وجهة نظر معلمي ومرشدي المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. مجلة بحوث التربية النوعية، ٤٦، ١-٣٣.

يحيى، خولة أحمد. (٢٠١٤). الاضطرابات السلوكية والانفعالية. عمان، دار الفكر.

Alonzi, S., Torre, A., & Silverstein, M. (2020). The Psychological Impact of Preexisting Mental and Physical Health Conditions During the COVID-19 Pandemic. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12 (S1), S236–S238.

Altun, M. & Atasoy, M. (2018). Investigation of Digital Game Addiction 0f Children Between 9-11 Age Groups: Kirşehir Sample, *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9 (33), 1740-1757.

Altun, M. & Atasoy, M. (2018). Investigation of Digital Game Addiction 0f Children Between 9-11 Age Groups: Kirşehir Sample, International *Journal of Eurasia Social Sciences*, 9 (33), 1740-1757.

Anandari, D. (2016) Permissive Parenting Style and its Risks to Trigger Online Game Addiction among Children. *Aseancnference 2nd Psychology & Humanity,* 19-20.

Barco, B., Lázaro, S., Río, M., & Ramos, V. (2019). Parental Psychological Control and Emotional and Behavioral Disorders among Spanish Adolescents. *Public Health*, 16, 1-13.

Boden, J., Fergusson, D., & Horwood, J. (2010). Risk factors for conduct disorder and oppositional/defiant disorder: evidence

from a New Zealand birth cohort, *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 49 (11), 1125-1133.

Charoenwanit, S. & Sumneangsanor, T. (2014). Predictors of Game Addiction in Children and Adolescents. *Thammasat Review*, 17 (1), 150-166.

Egger, H. & Angold, A. (2006). Common emotional and behavioral disorders in preschool children: presentation, nosology, and epidemiology. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 47:3/4, 313–337.

Eklund, K., Renshaw, T., Dowdy, E., Jimerson, S., Hart, S., Jones, C., & Earhart, J. (2009). Early Identification of Behavioral and Emotional Problems in Youth: Universal screening versus Teacher-Referral Identification. *The California School Psychologist*, 14, 89-95.

Esau, A & Boucherby, E. (2020). School violence and its relationship to addiction to violent electronic games. *Ansna Journal for Research and Studies,* Zian Ashour University in Djelfa, 11 (2), 192-206.

Fu, F., Su, R., & Yu, S. (2009). EGame Flow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers & Education*, 52 , 101–112.

Hong, Y. & Do, E. (2020). Factors Influencing on-line Game Addiction of Children. *Medico-legal,* 20 (1) , 2173-2178.

Jeroen, S., Patti, M., & Peter J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.

Lemmeen, J., Valkenburg, A. & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology* , 12, 77-95.

Newman, A., Zuellig, K., Kachin, M., Constantino, A. & Erickson, L. (2002). Preliminary Reliability and Validity of the Generalized Anxiety Disorder Questionnaire-IV: A Revised Self-Report Diagnostic Measure of Generalized Anxiety Disorder. *BEHAVIOR THERAPY*, 33,215-233.

Nonweiler, J., Rattray, F., Baulcomb, J., Happé, F. & Absoud, M. (2020). Prevalence and Associated Factors of Emotional and Behavioral Difficulties during COVID-19 Pandemic in Children with Neurodevelopmental Disorders. *Children*, 7 (128), 1-4.

Owens,J., Storer, J., Holdaway, A., Serrano, V., Watabe, Y., Himawan, L., Krelko, R., et al. (2015). Screening for Social, Emotional, and Behavioral Problems at Kindergarten Entry: Utility and Incremental Validity of Parent Report. *School Psychology Review*, 44(1), 21–40.

ÖZER, M. (2020). Educational Policy Actions by the Ministry of National Education in the times of COVID-19. *Kastamonu Education Journal*, 28 (3), 1124-1129.

Pierce, C., Lambert, M. & Alamer, H. (2016). Convergent, Criterion and Social Validity of the Emotional and Behavioral Screener. *J Child Fam Stud*, 25,77–85.

Pourhossein, R., Habibi, M., Ashoori, A., Ghanbari, N., & Riahi, Y. (2015). Prevalence of behavioral disorders among preschool children. *Fundamentals of Mental Health,* 234-239.

Sookpiam, M. & Viriyapong, R. (2018). Modeling the effects of education campaign on online game addiction of children and youth in Thailand. *International Journal of Science*, 15(1), 15-24.

Stephens, C. (2006). Estimating the Prevalence of Early Childhood Serious Emotional/Behavioral Disorders: Challenges and Recommendations. *Child Mental Health*, 121, 303-310.

Sun, S., Lin, D., & Operario, D. (2020). Need for a Population Health Approach to Understand and Address Psychosocial Consequences of COVID-19. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy,* 12 (S1), S25–S27.

Wang, Y. (2018). Using Virtual Ethnography for Psychological and Social Problems in Children: Online Game Addiction. *International Journal of Medical Science and Health Research,* 2 (6), 29-39.

Zhou, X. (2020). Managing Psychological Distress in Children and Adolescents Following the COVID-19 Epidemic: A Cooperative Approach. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12 (S1), S76–S78.