



جامعة النجاح الوطنية
كلية الدراسات العليا

إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين

إعداد

هبة أحمد أبو ساكور أبو عيشة

إشراف

د. إبراهيم مصري

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإرشاد النفسي والتربوي، من كلية الدراسات العليا، في جامعة النجاح الوطنية، نابلس-فلسطين.

2024

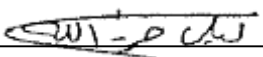
إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات
النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين

إعداد

هبة أحمد أبو ساكور أبو عيشة

نوقشت هذه الرسالة بتاريخ 2024/10/08، وأجيزت:


التوقيع


التوقيع


التوقيع

د. إبراهيم مصري

المشرف الرئيسي

د. ليلى حرز الله

المتحن الخارجي

د. شادي أبو الكباش

المتحن الداخلي

الاهداء

الى روح والدتي الغالية صاحبة القلب الكبير التي منحت حياتي الثقة والأمل،

الى من أحمل اسمه فخرا، الى من مهد لي طريقي منتظرا، الى من أحسن تربيتي وزادني تهذيبا، من كان له

الدور الكبير في مساندي لتحقيق طموحاتي...

والدي الغالي

الى من دعمني وساندي وشاركني فرح نجاحي في نهاية المطاف... الى رفيق دربي...

زوجي الحبيب

الى من تشاركنا حنان الأسرة، الى من عشنا أسعد اللحظات، الى نبض البيت وفرحه...

اخواني واخواتي

الى كل من قدم لي الدعم والمساندة، إليهم جميعا اهدي هذا الجهد المتواضع.

الشكر والتقدير

الحمد لله والصلاة والسلام على أشرف الخلق وخاتم المرسلين، معلم البشرية وقائدها سيدنا محمد وعلى اله وصحبه ومن سار على هديه واستن بسنته الى يوم الدين.

يسعدني أن أتقدم بخالص الشكر وجزيل العرفان لمشرفي الفاضل الدكتور إبراهيم المصري، والى الدكتور فاخر الخليلى على ما قدمه من توجيه ومتابعة لنا خلال فترة انجاز الرسالة، فلهم منا أطيب الشكر والعرفان ويسعدني أن أتقدم بعظيم الامتنان لصرح العلم الشامخ جامعتي العريقة "جامعة النجاح الوطنية"، التي شقت طريقا صعبا حتى وصلت الى هذه المكانة العالية بين صروح العلم رئاسة، وعمادة، وأساتذة، وإداريين.

الإقرار

أنا الموقع أدناه مقدم الرسالة التي تحمل عنوان:

إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين

أقر بأن ما اشتملت عليه هذه الرسالة هي نتاج جهدي الخاص، باستثناء ما تمت الإشارة إليه حيثما ورد، وأن هذه الرسالة ككل أو أي جزء منها لم يقدم من قبل لنيل أية درجة أو لقب علمي أو بحثي لدى أية مؤسسة تعليمية أو بحثية أخرى.

اسم الطالب: هبه أحمد أبو ساكور أبو عيشة

التوقيع: هبه أبو عيشة

التاريخ: 2024/10/08

فهرس المحتويات

ج	الاهداء
د	الشكر والتقدير
هـ	الإقرار
و	فهرس المحتويات
ح	فهرس الجداول
ل	فهرس الملاحق
م	الملخص
1	الفصل الأول: المقدمة والإطار النظري
1	المقدمة
4	مشكلة الدراسة
5	أسئلة الدراسة
6	أهداف الدراسة
6	أهمية الدراسة
7	مصطلحات الدراسة
9	حدود الدراسة
10	الإطار النظري
25	الدراسات السابقة
30	التعقيب على الدراسات السابقة
32	الفصل الثاني: منهج الدراسة

32	منهجية الدراسة
32	مجتمع الدراسة
32	عينة الدراسة
33	أداة الدراسة
43	تصميم الدراسة ومتغيراتها
44	إجراءات تنفيذ الدراسة
45	المعالجات الإحصائية
46	الفصل الثالث: نتائج الدراسة
46	نتائج الدراسة
59	الفصل الرابع: مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات
75	قائمة المصادر والمراجع
82	الملاحق
B	Abstract

فهرس الجداول

- الجدول 2: درجات احتساب مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال 34
- الجدول 4: نتائج اختبار معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية 35
- الجدول 5: درجات احتساب مستوى النمو الاجتماعي 37
- الجدول 6: يوضح قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس النمو الاجتماعي (ن=30) 38
- الجدول 7: نتائج اختبار معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا على مقياس النمو الاجتماعي 39
- الجدول 8: درجات احتساب مستوى اضطراب النوم عند الأطفال 41
- الجدول 9: يوضح قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس اضطراب النوم (ن =30) 42
- الجدول 10: نتائج اختبار معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا على مقياس اضطراب النوم 43
- الجدول 1: يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة الديمغرافية 88
- الجدول 3: يوضح قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية 89
- الجدول 11: نتائج المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل 90
- الجدول 12: نتائج المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل 92
- الجدول 13: نتائج اختبار (ت) والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل 93
- الجدول 14: اختبار بيرسون الخطي بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل 94
- الجدول 15: الوصف الاحصائي لمتغير المؤهل العلمي 94

الجدول 16: اختبار بيرسون الخطي بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة

أم الفحم من وجهة نظر الاهل 94

الجدول 17: نتائج اختبار تحليل الانحدار البسيط لتأثير الألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى

الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل 94

الجدول 18: نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو

ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر

الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس ولي الأمر 95

الجدول 19: نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو

ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر

الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس الطفل 95

الجدول 20: الوصف الاحصائي لمتغير عمر ولي الأمر لمستوى ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين 95

الجدول 21: نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان

الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في

فلسطين تعزى لمتغير عمر ولي الامر 96

الجدول 22: الوصف الاحصائي لمتغير عمر الطفل لمستوى ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين 96

الجدول 23: نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان

الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في

فلسطين تعزى لمتغير عمر الطفل 97

الجدول 24: المقارنات البعدية بين المتوسطات ادمان الألعاب الالكترونية لمتغير عمر الطفل 97

- الجدول 25: الوصف الاحصائي لمتغير المؤهل العلمي 97
- الجدول 26: نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير المؤهل العلمي 98
- الجدول 27: الوصف الاحصائي لمتغير الدخل الشهري 98
- الجدول 28: نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري 99
- الجدول 29: نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير العمل 99
- الجدول 30: الوصف الاحصائي لمتغير حجم الأسرة 100
- الجدول 31: نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة 100
- الجدول 32: نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير امتلاك ابياد 100
- الجدول 33: الوصف الاحصائي لمتغير الألعاب المفضلة للطفل 101

الجدول 34: نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان

الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في

فلسطين تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل101

الجدول 35: المقارنات البعدية بين المتوسطات ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الألعاب المفضلة للطفل

102.....

الجدول 36: المقارنات البعدية بين المتوسطات اضطرابات النوم تبعاً لمتغير الألعاب المفضلة للطفل..102

فهرس الملاحق

82	ملحق أ: مقياس الدراسة
87	ملحق ب: أسماء محكمي الاستبانة
88	ملحق ج: الجداول

ادمان الألعاب الالكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين

اعداد

هبة أحمد أبو ساكور أبو عيشة

إشراف

د. إبراهيم سليمان مصري

الملخص

هدفت هذه الدراسة الى التعرف على ادمان الألعاب الالكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين، كذلك الكشف عن الفروق في مستويات ادمان الألعاب الالكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل لمتغيرات (جنس ولي الأمر، جنس الطفل، عمر ولي الأمر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، العمل، حجم الاسرة، امتلاك ايباد والألعاب المفضلة)، والعلاقة الارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال، وتم اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية متيسرة من (235) شخصا من الأسر في مدينة أم الفحم، وتم تحليل (231) استبانة صالحة للتحليل، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة بتطوير مقياس ادمان الألعاب الالكترونية من اعداد جامعة النجاح، ومقياس النمو الاجتماعي من اعداد (العدوي،2022)، واستخدام مقياس اضطرابات النوم من اعداد (الجوارنة واخرون، 2018)، وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوى ادمان الألعاب الالكترونية ومستوى النمو الاجتماعي، ومستوى اضطرابات النوم جاءت بدرجة متوسطة، وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباط طردية بين ادمان الألعاب الالكترونية وكل من النمو الاجتماعي واضطرابات النوم، وبينت النتائج وجود فروق في ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم التي تعزى الى متغير جنس ولي الأمر، وكانت الفروق لصالح الذكور على محور الإدمان، وللإناث على محوري النمو الاجتماعي واضطرابات النوم، وأيضا فروق على جنس الطفل، حيث كانت الفروق لصالح الذكور، وعدم وجود فروق في ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم تعزى

الى متغيرات عمر ولي الطفل، المؤهل العلمي، الدخل الشهري، العمل، حجم الأسرة وبينت النتائج وجود فروق في ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير عمر الطفل، وكانت الفروق لصالح من أعمارهم (9-12)، ولا توجد فروق في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم تعزى الى متغير عمر الطفل، وأظهرت النتائج وجود فروق في ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال تبعاً لمتغير امتلاك ايباد لصالح من يمتلكون ايباد، وكذلك توجد فروق ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال تبعاً لمتغير الألعاب المفضلة للطفل لصالح الألعاب التنافسية والقتالية، بينما لا يوجد فروق على محور النمو الاجتماعي تبعاً لمتغير الألعاب المفضلة للطفل.

الكلمات المفتاحية: ادمان الألعاب الالكترونية، النمو الاجتماعي، اضطرابات النوم وأم الفهم.

الفصل الأول

المقدمة والإطار النظري

المقدمة:

شهد العقد الأخير نموا مضطربا في مجال التكنولوجيا، من حيث الكم والتطور، وهذا الأمر جعل التكنولوجيا الحديثة سهلة الاستعمال لمختلف الأجيال والأعمار، وهذه التغيرات الكبيرة والمتلاحقة والمتسارعة في المعلومات التي حدثت نتيجة التطور الهائل في المنظومات الرقمية، وهذه التغيرات هي تغيرات كمية ونوعية، وانطوى على ذلك تسهيل عملية الاتصال والتواصل بين الأفراد مع بعضهم البعض، مما أدى الى نفي البعد المكاني ليصبح العالم عبارة عن قرية صغيرة.

ومما لا شك فيه أن الانترنت يعتبر من اهم وسائل الاتصال الحديثة، حيث عملت هذه الوسيلة على تغيير حياة الأفراد وكذلك شكل الحياة العامة في مدة زمنية مقتضبة من خلالها تم تحقيق غايات وأهداف عظيمة في خدمة المعرفة والعلم والتقدم العلمي، وتجلت ذلك التقدم في مجال إقامة مدن إعلامية للإنترنت، والحكومات الالكترونية، والجامعات الالكترونية، وانتشار الفضائيات بشكل كبير في جميع دول العالم العربي والدخول الى عصر المجتمع المعلوماتي وما يحمله ذلك من تأثيرات سياسية واقتصادية وثقافية واجتماعية على بنية المجتمع ككل (إبرييم، 2014).

مع إزدياد الإنتشار الواسع للتقنيات والأجهزة الحديثة وانتشار الحواسيب المحمولة الشيء الذي مهد للإنترنت لفرض نفسه على ساحة المعرفة وساحة جمع المعلومات، حيث أنه أثبت فوائده الهائلة والمتعددة في مجالات الحياة المختلفة، ولكنه في بادئ الامر كان معقدا ويختص بفئة معينة قادرة على اقتناء الأجهزة، وبعد الثورة التكنولوجية وانتشار مواقع التواصل الاجتماعي، ازدادت قوة الطلب على استخدام الانترنت عبر مواقع التواصل الاجتماعي ليصبح الانترنت من الحاجات الأساسية في حياتنا (بشيش، 2018).

ان لكل شيء مزايا وعيوب، وكذلك استخدام الانترنت له مزايا وعيوب، فكما له العديد من الجوانب الجيدة التي نسهل علينا عمليات البحث والتواصل وجمع المعلومات وغير ذلك، له عيوب وسلبيات تؤثر على الأفراد الذين يستخدمون الانترنت، منها الاستغلال الخاطيء والاستخدام المفرط له من قبل مستخدميه كالتعرض لخطر الإدمان عليها الذي أصبح منتشرا بين الفئات المختلفة من الاعمار وخصوصا الطلبة الأطفال، وذلك نتيجة سوء الاستخدام لها وتضييع الوقت على حساب واجباتهم الدراسية وعلاقاتهم الاجتماعية، مما حدا بالتربويين الى دق ناقوس الخطر حول هذا الموضوع لأنه يعمل على تدمير هذه الفئة من الأطفال وانتشار السلوكيات الغير مرغوب فيها بينهم (موصلي، 2014).

لقد تزايدت في الآونة الأخيرة إضطرابات الادمان على الإنترنت حيث تظهر السلوكيات المؤيدة لهذه الاضطرابات كالتضحية بالعمل والمدرسة والعلاقات الاجتماعية والمال، ومن المحتمل أن تشوه السمعة الشخصية وتهدم حياته عبر الانترنت، والسقوط في حلقة الإدمان على الانترنت، حيث يمثل هذا الأمر نقطة تحول في حياة الفرد وتصبح لديه مشكلات كثيرة يعاني منها مثل الشعور بالوحدة النفسية والفراغ واضطراب الهوية وغير ذلك من المشكلات (حامدي، 2015).

والطفولة هي المرحلة التي تتكون فيها البذور الأولى للشخصية، اذ يتكون من خلالها الإطار العام للشخصية، ومن خلال تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة يكتسب الخبرات الشخصية والاجتماعية والسلوكية، والتي يمكن ان يكون لها التأثير الأكبر على شخصيته في المستقبل، وخبرات النمو المختلفة تعتبر بمثابة محددات نفسية اجتماعية هامة لنمو شخصية الطفل (جودة، 2010).

يظهر الأشخاص المدمنون على الانترنت انشغالا مستمرا بالمحتويات الموجودة على الانترنت، وتظهر عليهم أعراض الانسحاب (مثل التهيج والضيق) عندما لا يتمكن الشخص من الاتصال بالانترنت، والحاجة الى قضاء قدر متزايد من الوقت عبر الانترنت لتحقيق أهدافه، وعلى الرغم من ادراك العواقب السلبية لاستخدام الانترنت للهروب من المشاكل أو تخفيف المزاج السلبي لديه، مع فقدان الاهتمام بالأنشطة الاجتماعية

الأخرى، وكذلك الصراعات الاجتماعية بما في ذلك فقدان علاقة مهمة مع الآخرين، ومشاكل في المدرسة بسبب الاستخدام المفرط للإنترنت (Petry , Rehbein , Chin, & Charles , 2015).

فمرحلة الطفولة المبكرة والوسطى تعتبر من المراحل الهامة التي يمر بها الطفل، حيث أن لها تأثير عليه مستقبلاً، حيث إنها مرتبطة بتكوين شخصيته بشكل حاسم، حيث انه في هذه المرحلة يظفر بالعادات والسلوك الاجتماعي والمواقف المختلفة والاتجاهات، حيث أن سلوكه يصبح قابلاً للتعديل نحو تحقيق النمو السوي فيصبح أكثر قدرةً على امتلاك المهارات المتنوعة التي تُعينه على التكيف واعمال الذات ومغادرة ما هو اعتيادي (الغامدي، 2010).

وتعتبر مرحلة الطفولة المتوسطة (6-9 سنوات) من المراحل النمائية المهمة في حياة الافراد، وتؤثر البيئة المحيطة في نمو الطفل بشقيها المادي والمعنوي في هذه المرحلة، اذ تلعب الظروف الصحية والاقتصادية والاجتماعية والتربوية والنفسية أدواراً مهمة في تحقيق المطالب النمائية للطفل.

واعتبر أريك اريكسون (Erikson) في نظريته أن مرحلة الطفولة المتوسطة تقابل مرحلة الاجتهاد والمواظبة مقابل الشعور بالنقص، وهي المرحلة النمائية الرابعة من مراحل النمو النفس اجتماعي، والتي تمتد من سن السادسة حتى الحادية عشر، اذ يتمكن الطفل من التأقلم للقيام بالمهام والمهارات وتنشئة احساسه بالكد والاجتهاد ليصبح فرداً يحقق التحصيل الدراسي واللعب (Rideout, 2013)

يؤدي تكوين الإحساس بالاجتهاد والمثابرة لدى الطفل الذي يحاول الحصول على تقدير واحترام مدرسيه ورفاقه، حيث تتضمن مثابراته الإنجازات التعليمية والمهارات الاجتماعية والحركية وغيرها، ليشعر بالكفاءة وأنه مرحباً به بالمحيط الاجتماعي، والطفل عند عجزه في تحقيق التفاعل مع محيطه الاجتماعي ولديه اخفاق في اتمام الوظائف المنسوبة اليه فيتطور لديه الشعور بالنقص (الطفيلي، 2004).

ولقد أصبح الاهتمام بمرحلة الطفولة ذو أهمية كبرى وخصوصاً يرامج رياض الأطفال والمدارس الأساسية ليصبح أمراً مهماً، وذلك لأنها تعتبر اللبنة الأساسية للبنية التحتية جميعها، وليتسنى لها القيام بدورها على

أتم وجه يجب أن لا تكون المدارس الأساسية صغيرة بصفوفها ومقرراتها، بل يجب أن تصبح محيط متكامل وهيئة إنتقالية تحفظ للطفل ميداناً ليتمكن من التعليم واللعب والنماء الجسديّ وانماء الحواسِ واندماجه مع الجماعة بما لا يسبب للطفل او لأسرته الضرر (هجرس، 2024)

تحتل الألعاب الالكترونية دورا بارزا في المجتمعات الأسرية، حيث لا يوجد بيت يخلو من هذه الألعاب، وهناك شيوع كبير للألعاب الالكترونية التي تسود هذا العصر، وهي عبارة عن ألعاب تفاعلية، يجري عرضها على الشاشة، ويتم التحكم باللعب والأحداث من قبل اللاعب وأن الإدمان عليها قد يسبب اضطرابا في النوم لدى الأطفال، كما أنها قد تؤدي الى فشله في الحياة الاجتماعية والتعليمية، كما تؤدي الى الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، مما ينتج عنه توتر اجتماعيا وفقدان للقدرة على التركيز والتفكير المنطقي وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد (حسن، 2017).

وتعتبر اضطرابات النوم من الاضطرابات الشائعة بين الأطفال، حيث تربط بعوامل عدة منها الاجهاد والتفكير وممارسة الألعاب، والأوضاع الصحية والنفسية للطفل، وتعتبر الألعاب الالكترونية من مشتتات التفكير التي يرتبط بها الطفل مما قد تؤثر على طبيعة النوم كما ونوعا مما يحتاجه الطفل من ساعات النوم وهذا قد ينتج عنه اثار سلبية كثيرة على الصحة النفسية والجسمية، ونظرا لان هذه الفئة تحتاج للانتباه والذاكرة والصحة الجيدة لتحقيق التحصيل الأكاديمي (يونس، 2016).

مشكلة الدراسة:

في ظل التطورات التكنولوجية المعاصرة، واتجاهات الأبناء نحو التعامل مع هذه التطورات، من خلال استخدام الألعاب الالكترونية، والتي تأخذ من وقتهم الكثير في ممارسة هذه الألعاب، حيث تعمل الألعاب الالكترونية على جذب الطفل الى العالم الافتراضي، فهي تجعلهم أسيري هذه الألعاب بسهولة وسرعة فائقة، وبالرغم من الإيجابيات لها الا أن هناك جوانب سلبية عديدة تؤدي الى انعكاسات سلبية على الطفل من الناحية النفسية والاجتماعية والصحية، ما يتطلب مراعاة خاصة، ومن خلال معايشة الباحثة هذه الظاهرة

مع أطفالها في المنزل، ومع الأطفال الآخرين في المحيط الاجتماعي الذي تعيش فيه، فقد شعرت الباحثة بأن هنالك حالة من الإدمان على هذه الألعاب سواء من خلال الحاسب الآلي أو من خلال الهواتف المحمولة، وبالتالي يمكن تحديد مشكلة الدراسة من خلال التساؤل الآتي:

ما تأثير ادمان الألعاب الالكترونية في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

أسئلة الدراسة:

وينبثق عن السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل؟
2. ما مستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟
3. ما مستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل؟
4. هل يوجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟ وهل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟
5. هل يوجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟ هل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل؟
6. هل يوجد اختلاف في استجابات عينة الدراسة نحو تأثير ادمان الألعاب الالكترونية في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل تعزى لمتغيرات الدراسة (جنس ولي الأمر، جنس الطفل، عمر ولي الأمر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، عمل ولي الأمر، حجم الأسرة، امتلاك ايباد، الألعاب المفضلة)؟

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة الى الاتي:

1. التعرف الى مستويات ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.
2. التحقق من العلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.
3. التحقق من العلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.
4. معرفة أثر الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.
5. الكشف عن الفروق في متوسطات درجات ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل تعزى لمتغيرات (جنس ولي الأمر، جنس الطفل، عمر ولي الامر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، العمل، حجم الاسرة، امتلاك ايباد، الألعاب المفضلة).

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

1. تسهم الدراسة الحالية على القاء الضوء على بعض الحقائق المتعلقة بمفهوم ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل خاصة والمجتمع الفلسطيني عامة.
2. تسهم الدراسة الحالية في توضيح دور الأسرة في رعاية الأطفال في فلسطين المحتلة والحد من تأثير الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الاهل.

3. قلة الدراسات والبحوث العربية والأجنبية - في حدود علم الباحثة- التي ناقشت موضوع تأثير ادمان الألعاب الالكترونية في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال.

الأهمية التطبيقية

1. تزويد أصحاب القرار والمهتمين برعاية الطفولة بتأثيرات ادمان الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم للأطفال وتأثيرها في الصحة الجسمية والنفسية بشكل كامل.
2. يتوقع من نتائج هذه الدراسة العمل على برامج ارشادية في مجال معالجة اضطرابات النوم وادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال وتوجيههم التوجيه الصحيح.
3. تسهم الدراسة الحالية في اعداد الخطط المناسبة من قبل مراكز رعاية الأطفال للحد من ادمان الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل.

مصطلحات الدراسة:

ادمان الانترنت:

"حالة نظرية من الاستخدام المرضي للإنترنت الذي يؤدي الى اضطرابات في السلوك، وهو ظاهرة قد تكون منتشرة تقريبا لدى جميع المجتمعات في العالم بسبب توفر أجهزة الحاسوب في كل بيت، وان لم يكن في كل بيت يكفي للفرد الذهاب الى احدى الأصدقاء أو المقاهي التي توفر له استخدام الانترنت، وترجع ظاهرة الإدمان على الانترنت لعدة أسباب " الملل، الفراغ، الوحدة، المغريات التي يوفرها الانترنت للفرد وغيرها حسب ميول الفرد" (بشيش، 2018).

ويعرف ادمان الانترنت اجرائيا: بأنه حالة من الجلوس لفترات طويلة على الأجهزة الالكترونية دون تحديد وقت ودون مراعاة عوامل النمو لدى الطفل، مما يؤدي الى عصبية الطفل عند سحب الأجهزة الالكترونية منه.

الألعاب الالكترونية:

"جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هواتف الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو (Play station) وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (Palm device)" (ابن الهدلق، 2012).

وتعرّف اجرائياً بأنها الألعاب التي يتم تداولها عبر شبكة الانترنت، ويتم استخدام الأجهزة اللوحية أو المحمولة كالهاتف النقال في ممارستها.

النمو الاجتماعي:

"يمكن تعريف النمو الاجتماعي على أنه "التحسن التقدمي عن طريق النشاط الموجه للطفل في فهم التراث الاجتماعي وتكوين أنماط سلوك مرنة من الامتثال المعقول لهذا التراث وهو عملية تكوين واعداد الشخصية الإنسانية للحياة في المجتمع وتبدأ من الأسرة، ويبدأ في تكوين علاقات اجتماعية من نوع جديد مع غيره من الأطفال ويقضي معظم وقته مع جماعة الأقران." (بركات، 2019).

ويعرّف اجرائياً بأنه مرحلة من مراحل النمو الاجتماعي للعلاقات الاجتماعية وتفاعل الطفل مع الآخرين وتكوين صداقات اجتماعية، وكذلك معرفة العادات والتقاليد في المجتمع.

اضطرابات النوم:

"مجموعة من المتلازمات التي تتميز بخلل أو اضطراب في عدد ساعات النوم التي يحتاجها الشخص، أو نوعية النوم، أو خلل في الظروف الفسيولوجية المرتبطة بالنوم، أو الناتجة عن الضغوط الانفعالية، وهي حالة من عدم الانتظام التي ترافق النوم" (الجوارنة، زيادة، و المومني، 2018).

ويعرّف اجرائياً بأنه عدم قدرة الفرد على التكيف مع أوقات النوم مما يبقيه يقظاً ليلاً، أو النوم لفترات طويلة.

أم الفحم

"تقع أم الفحم على الشارع الرئيسي المؤدي من مدينة الخضيرة الى مدينة العفولة، ويحدها من الشمال بلدة العفولة، ومن الشمال الشرقي بلدة رمانة، ومن الشمال الغربي قرية لد العرب أو لد العوادين، ومن الشرق قرية عانين، ومن الجنوب الشرقي قرية عرعة، ومن الجنوب الغربي قرية الكفرين وقرية المنسي. وتعد جبال أم الفحم امتدادا لسلسلة جبال نابلس التي تمتد شمالا حتى مرج ابن عامر، ومن الجنوب حتى جبال القدس، وهي مكونة من العديد من المرتفعات والتلال المحيطة بالبلدة من كل جوانبها، أشهرها جبل إسكندر وارتفاعه (521) مترا عن سطح البحر. تقع المدينة -التي يطلق عليها أيضا أم النور- وفق التقسيم الإداري الإسرائيلي ضمن منطقة حيفا، وأصبحت منذ 1985 مدينة معترفا بها، وقد سلمت الى إسرائيل في اتفاقية الهدنة المعروفة باتفاقية رودس مع الأردن" (الجزيرة نت، 2011)

تعرف الباحثة مدينة أم الفحم اجرائيا بأنها مدينة فلسطينية محتلة عام 1948 وتخضع للقانون الإسرائيلي منذ ذلك الحين، ويبلغ عدد سكانها 41 ألف نسمة تقريبا.

حدود الدراسة

تتمثل حدود الدراسة بالحدود الآتية:

الحد الزمني: سيتم اجراء هذه الدراسة في العام الدراسي 2022./2023

الحد المكاني: تم تطبيق هذه الدراسة في مدينة أم الفحم بالداخل الفلسطيني.

الحد البشري: أجريت الدراسة على عينة عشوائية متيسرة من أهالي الأطفال في مدينة أم الفحم بالداخل الفلسطيني.

الإطار النظري

الألعاب الالكترونية:

يعتبر القرن التاسع عشر بداية صناعة الألعاب التي انتشرت انتشارا كبيرا في ظل الثورة الرقمية التي تجتاح العالم، فقد عملت هذه الثورة على التنوع الكبير في الألعاب الالكترونية، وهذه الألعاب لها مميزات منها سرعة الانتباه والتركيز والتفكير، ومع تنوعها وانتشارها على الأجهزة الرقمية المختلفة، ازداد عدد مستخدمي هذه الألعاب، وفي الآونة الأخيرة انتشرت الألعاب التي تعتمد على العنف، والتي هي مشبعة بالعنف والتي تستخدم لفترات طويلة من الأعمار وخصوصا الأطفال في المراحل المختلفة من النمو، مما يؤثر سلبا على هذا النمو.

ومع انتشار هذه الألعاب لا يكاد بيت في العالم لا يخلو منها، حيث أن معظمها يعتمد على المغامرة والخيال، لذلك فهي استطاعت جذب الأطفال إليها واهتمامهم بها، أصبحت الشغل الشاغل لكثير من الأطفال في المجتمعات المختلفة، مما أدى الى نموها وانتشارها، كما أن الألعاب الالكترونية لا تعد حكرا على فئة عمرية معينة، بل أصبحت أيضا تمثل هوسا للكبار (ابن الهدلق، 2012).

تعرف الألعاب الالكترونية "بأنها الالكترونيات المتعددة التي تشكل ألعاب متفاعلة، ويتم ذلك عن طريق استخدام الأجهزة الالكترونية المعينة، أو الحواسيب والأجهزة الخلوية" (أحمد، 2022)، وعرفها سلطاني (2012) "بأنها ظاهرة تكنولوجية ثقافية، ترفيهية تتميز بأنها تفاعلية، وهي ظاهرة من الظواهر الاتصالية التي تمارسها شريحة لا بأس بها من أفراد المجتمع، بينما عرفها أحمد (2020) "بأنها نشاطات يندمج فيه الأفراد في خلاف مفتعل، ومرتبطة بأسس معينة، وذلك بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويمكننا أن نطلق على لعبة معينة أنها الكترونية، عندما تتوفر على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على منصة الحواسيب والهواتف المتنقلة والانترنت والتلفاز وغيرها من الأجهزة المرتبطة".

تأثيرات الألعاب الالكترونية على الأطفال

نتيجة التطورات في الألعاب الالكترونية فقد أجريت العديد من الدراسات في العالم حول الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على الأطفال خصوصا، حيث درست أثر تلك الألعاب على مستوى العنف في المدارس والمجتمع، وقدرتها على توسيع مدارك الأطفال، حيث برز في تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال اتجاهين، الأول يرى أنها تؤثر بشكل إيجابي على نمو العمليات المعرفية للأطفال، فتعمل على انماء السرعة والتركيز والانتباه وحل المشكلات، أما الإتجاه الثاني فيرى أن هذه الألعاب تُعرض الطفل للكثير من المخاطر، منها الضغط النفسي والعزلة الاجتماعية ومشكلات صحية (حسن، 2017).

التأثيرات الإيجابية

1. ممارسة الألعاب الالكترونية تنمي الذكاء والمهارات الشخصية.
2. تسهم الألعاب الالكترونية في تحسين مستويات الادراك والانتباه وسرعة البديهة والتخطيط والتحليل لدى الطفل.
3. تساعد الألعاب الالكترونية الأطفال على تنمية القدرات العقلية والذهنية لدى الطفل، وتسهم في تقوية الذاكرة، وتساعد الطفل على تأدية أكثر من مهمة في نفس الوقت.
4. تساهم الألعاب الالكترونية في اكساب الطفل عددا من الطرق الجديدة في حل المشكلات واتخاذ القرارات.
5. يمكن استخدام الألعاب الالكترونية كوسيلة تعليمية ترفع من كفاءة الأطفال وتحصيلهم الدراسي (حاج قويدر، 2020).

كما اشارت برهومي (2020) الى بعض من إيجابيات الألعاب الالكترونية وذلك كما يلي:

1. تعمل على اثارة النقص والتفكير.
2. تعزز الحلول الإبداعية التآقلم .
3. تعزز من التطبيق الفعلي للآراء والأفكار في وقائع الحياة الحقيقية.

التأثيرات السلبية

ومن أبرز السلبيات التي تمتلكها الألعاب الالكترونية:

1. تعلم الطفل عادات غير العادات السائدة في المجتمع، مما تؤثر على بناءه النفسي، كما أنها تفسد عقول العديد من الأطفال.
2. تؤدي الألعاب الالكترونية الى العديد من المشكلات الصحية بالغة الخطورة، كاصابات الرقبة وتقوس الظهر، واعوجاج الأطراف، كما أنها قد تسبب التهاب المفاصل، وقد تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية بكثرة الى اعاقات دائمة.
3. من الممكن أن يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية الى مشكلات بصرية لدى الطفل، وذلك نتيجة المشاهدة الطويلة طوال النهار، مما يؤدي الى تعرض العصب البصري للخلل.
4. قد يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية الى حالة صداع دائمة واجهاد بدني، قد يؤدي الى الشعور بالقلق والاكتئاب، وذلك نتيجة التركيز الشديد واستمرار التعرض للأشعة المنبعثة من الأجهزة المستخدمة.
5. فقدان مهارات الاتصال والتواصل مع الآخرين، وفقدان روح الابداع.
6. تؤدي الى سلوكيات عدوانية عند الأطفال حيث يصبح عصبيا بسبب التعلق الشديد والرغبة في أن يبقى ويستمر باللعب (حاج قويدر، 2020).

أدى استخدام تطبيقات محددة عبر الانترنت الى تجربة مرضية، مما أدى الى تغذية حلقة مفرغة من توقعات المكافأة، وبالتالي تعزيز أسلوب التكيف المختل. بالإضافة الى ذلك فان العجز في عمليات الرقابة التنفيذية من شأنه أن يزيد السلوك السلبي. وفي الوقت نفسه، يمكن لاستخدام الوسائط الرقمية أيضا أن يخفف من التوتر لأنه قد يكون بمثابة أداة تعويضية تعزز التواصل الاجتماعي، خاصة عند الأشخاص المصابين بالاكتئاب. ومع ذلك فمن المرجح أن يكون هذا التأثير الإيجابي مؤقتا فقط. (Stankovic' et al.,2021)

ادمان الألعاب الالكترونية

لقد ظهر مفهوم ادمان الانترنت بالقاموس الطبي سنة (1995)، ويعرف الإدمان لغويا بأنه المداومة على الشيء أو الاعتماد عليه، والذي يعني تكريس الفرد نفسه أو تسليمها الى فرد اخر أو الى شيء ما، سواء أكان حسنا أو سيئا، وقد جاءت كلمة ادمان من الفعل اللاتيني (Addico)، ولقد تم تناول مفهوم الإدمان من قبل العديد من العلماء بترادفات كثيرة مثل إساءة الاستخدام، أو الاستخدام الخاطئ أو الاستخدام غير الطبي، كما تناوله البعض بوصفه الاعتماد أو الاعتياد أو الاستخدام القهري (الرفاعي، 2011).

فيما تعرف منظمة الصحة العالمية الإدمان بأنه " الحالة النفسية أو العضوية التي تنتج من اعتماد الكائن على الحصول على الشيء المعتمد عليه، أو الحاجة الدائمة لزيادة الجرعة، الاعتماد الجسمي والنفسي على هذا الشيء، أي الخضوع والتبعية النفسية والعضوية، وظهور أعراض نفسية وجسمية عند الامتناع المفاجئ أو الانقطاع الفوري عن الشيء المعتمد عليه وتسمى تلك بأعراض الانسحاب وله تأثير ضار على الفرد والمجتمع" (الرفاعي، 2011).

يتم تعريف ادمان الألعاب عبر الانترنت على أنه الاستخدام المستمر والمطول للإنترنت للعب ألعاب الفيديو، في كثير من الأحيان مع لاعبين اخرين، مما يسبب الاضطراب الذي يضعف عدة جوانب من حياة الشخص مثل (العلاقات الشخصية و/أو المهنية و/أو التعليم). الخصائص الرئيسية لإدمان الألعاب عبر الانترنت هي الأفراد الذين يمارسون ألعاب الفيديو عبر الانترنت بشكل مهووس الى حد اهمال كل شيء اخر في حياتهم، مما يؤدي الى اضطرابات اجتماعية و/أو نفسية لدى هؤلاء الأفراد (Ates, Kaya, & Tunc, 2018; Batmaz, Turk, & Dogrusever, 2021)

ازدادت معدلات الإدمان على الانترنت بسرعة بسبب زيادة استعمال الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة. علاوة على ذلك، تم تصور الافراط في استخدام الانترنت بعدد من الطرق المختلفة، بما في ذلك الاستخدام الشكلي للإنترنت، حيث يعتبره البعض اضطرابا اندفاعيا (Griffiths, 2017)

وإدمان الإنترنت هو عبارة عن اضطراب في السلوك غير المرضي، وهي من الظواهر التي لا يخلو مُجْتَمَعُ منها وذلك بسبب الوفرة في أجهزة الحاسوب عند النَّاسِ، وإذا كان الجهاز غَيْرَ متوفر لدى النَّاسِ فَانَّ الأشخاص يتوجهون الى مقاهي الإنترنت حيث يتوفر الإنترنت للاستخدام، ويورد علي (2010) أن أعراض الإدمان هي:

- زيادة مدّة الجلوس أمام الإنترنت بشكلٍ متّطردٍ تتجاوز المدة التي عينها الشخص لنفسه
- التّوتر الشّديد عند وجود عائقٍ للدخول للإنترنت قد يسبب الاكتئاب إذا ما طالت المدة، والاحساس بالسعادة الكبيرة والراحة النفسيّة عند العودة الى استخدامه.
- يشرع بالحديث عن الإنترنت في شؤونه اليوميّة.
- اهمال واجباته الاجتماعيّة والأسريّة والوظيفية بسبب استخدام الإنترنت.
- المداومة على استعمال الإنترنت على الرغم من معاناته خسارة وقلّة العلاقات الاجتماعيّة، والتأخر في العمل.
- النهوض من النّوم فجأة والرغبة في فتح الإنترنت.

الأسباب التي تجعل من الإنترنت سبباً للإدمان

هناك أربعة أسباب يوردها حمزة (2010) تجعل من الإنترنت سبباً في الإدمان:

1. السرية: يوفر الإنترنت مكاناً للتواصل مع الآخرين دون اظهار الشخصية الحقيقية للفرد، حيث يوفر ذلك شعاراً لطيفاً بالقدرة والسيطرة، أضف الى ذلك القدرة على الظهور كل يوم بشخصية أخرى، مما يجعله مكاناً مناسباً للسرية الشخصية دون تقديم حقيقتها.
2. الراحة: ان توفر استعمال الإنترنت في البيت والعمل، حيث انه يتطلب الجلوس في البيت وعدم الخروج منه أو السفر أو إيجاد المبررات لاستخدامه. هذا التيسير يوفر قدرة عالية وسهلة فيما يتعلق بتجميع المعلومات التي لم نتمكن من تجميعها دون الإنترنت.

3. الهروب: ان الانترنت أصبح مكانا بديلا عن الواقع الفعلي، وقد يعمل الانسان من نفسه بطلاً اذا كان معدوم الثقة بنفسه، وقد يتبنى لنفسه هوية مختلفة ويحصل عبرها على كل ما ينقصه في واقعه الحقيقي.
4. عدم وضوح الهدف من الدخول للانترنت، مما جعل الشباب والمراهقين أكثر عرضة للبحث عن المواقع المشبوهة لتسليية أوقات فراغهم.

النظريات المفسرة لإدمان الانترنت:

نظرية التعلم

يرى ألبرت باندورا (Albert Bandura) أن الشخصية تتكون من خلال سياق اجتماعي ينمو فيه، ويتم ذلك من خلال التعلم بطريقة المحاكاة والتقليد والنمذجة، وخاصة أن نظريات التعلم السلوكي لم تقوم بتقديم ما يفسر تعلم خصائص وصفات وأدوار أكثر تعقيدا من مجرد تعلم الاستجابة البسيطة، وتركز هذه النظرية أيضا على العمليات العقلية كالملاحظة والذاكرة والنمذجة وفقا للسياق الاجتماعي ومنحنى التعلم الاجتماعي المعرفي، قد يساهم أيضا في تغيير بعض المتغيرات الشخصية، السمات الشخصية الشاملة التي لوحظت من خلال بعض المؤشرات السلوكية والأنشطة المعرفية، ويحدث ذلك التبديل وفقا لشروط محددة وما اذا كانت تستدعي بقاءها أو تعديلها وتتم تلك التعديلات من خلال المقابلة العمومية بين الأشخاص المختلفين في تقييم ما يفعلونه بشكل سلوكي أو معرفي في علاقته بالشروط النفسية فيما يقومون به، حيث أن فحص الشخصية وفقا الى سلوك التعلم الاجتماعي والمعرفي التي تعمل على تطوير البنية المعرفية التي تترتب على تغيير بعض الخصائص الشخصية للفرد (بو عسلي و عزيزة، 2020).

تؤكد هذه النظرية على التأثيرات المعززة إيجابيا لاستخدام الانترنت، والتي تعمل على شعور المستخدم للألعاب الالكترونية بالنشوة والسعادة تحت مبدأ الاشراف الاجرائي، حيث يرى (George & Murali, 2007) أن الأشخاص الذين لديهم الخجل الاجتماعي أو القلقين من المواقف الاجتماعية المباشرة، يميلون الى استخدام التفاعلات مع الألعاب الالكترونية لتعزيز المواجهة الاجتماعية

عبر التفاعلات الافتراضية، أي أن هؤلاء الأشخاص يهربون من مواجهة الواقع الاجتماعي الى الواقع الافتراضي لتعزيز وجودهم، وهذا بالتالي يؤثر على علاقاتهم الاجتماعية وميلهم نحو الانعزال.

النظرية المعرفية

تقوم هذه النظرية على اقتراح مفاده أن المعارف ذات الصبغة التكيفية السيئة تعمل على ظهور عدد من الاضطرابات المصاحبة لها، فإدمان الانترنت يمثل صبغة من عدم التكيف لدى الطفل، حيث ان الألعاب الالكترونية تندمج في معارف الطفل مما يولد تشوهات معرفية لديه حول الذات وانخفاض كفاءتها من خلال الشك الذاتي، فهذه التشوهات المعرفية التي يدركها الأطفال تحمل في طياتها مشكلات نفسية مختلفة، وادراكات سلبية عن ذاتهم وعن شخصياتهم مما يجعلهم يفضلون الاندماج في الأنشطة التي تقدمها الألعاب الالكترونية، لأنهم يرون فيها تهديد أقل من التفاعل المباشر (العصيمي، 2010).

النظرية السلوكية

يطلق على هذه النظرية في بعض الأحيان نظرية المثير والاستجابة، فالشخصية من منظور أصحاب هذا الاتجاه هي بمثابة الأساليب السلوكية التي يتعلمها الفرد والتي تتصف بالثبات النسبي والتي تعمل على تمييز الفرد عن الآخرين وللعادة قيمة كبيرة في النظرية السلوكية، باعتبار الحاجة رابطاً بين المثير والاستجابة، واهتم أصحاب هذا الاتجاه بتحديد الظروف التي تسهم في تكوين العادات أو اطفائها، فتعتبر العادة من منظور أصحاب هذا الاتجاه بأنها تكويناً مؤقتاً غير دائم وعادات مكتسبة غير موروثية، فنصل الى أن الشخصية تبنى وقد يتم تعديلها وقد تتغير حيث ان نظريات السلوك والتعلم ترجع الى وجهة النظر الفلسفية التي تقر بأن المعارف تبدأ لتو الممارسة (البادي، 2014).

ويوجد هناك أربعة مبادئ تقوم عليها عملية التعلم التي من خلالها يكتسب سلوكياته ويقوم بتطوير خبراته وتحديد اتجاهاته الفكرية وتتمثل في الدافع (الاستجابة)، التعزيز، المثير (ابراخ و مولى، 2017).

ويميز أصحاب هذه النظرية بين نوعين من السلوك، السلوك المكتسب والسلوك الانعكاسي، فالسلوك المكتسب يتم اكتسابه عن طريق التعليم والتدريب، والذي قد يتطور الى عادة نتيجة لرابطة قوية بين مثير واستجابة. أما السلوك الانعكاسي فيتضمن سلوكا ليس فيه إرادة، ويؤكد مؤيدو النظرية أن سلوكيات المولود أغلبها انعكاسية، أما العادات التي يمارسها الأطفال الأكبر عمرا والراشدون مكتسبة غير موروثة (البادي، 2014).

لذلك فالإنترنت والألعاب الالكترونية تمثل مدخلا للأشخاص الذين يشعرون بالخجل من التفاعل المباشر مع الاخرين، من الدخول اليها بارتياح كبير، لما توفره من هذه الألعاب من مكافئات مختلفة من خلال اللعب، حيث إنها تجمع ما بين أشكال المرح المختلفة الى المعلومات العديدة، لذلك يندمج الطفل في هذه الألعاب التي يرى فيها ارتياحا كبيرا لنفسيته دون خجل من الاخرين، وتمثل له قمة السعادة والسرور في التفاعل معها (العصيمي، 2010).

المحور الثاني: النمو الاجتماعي

في مرحلة الطفولة المتوسطة يبدأ عالم الطفل بالانتساع ويميل الى مخالطة الاخرين والبقاء مع الجماعة، وفيها أيضا تتسع دائرة اتصالاته ومعارفه، الأمر الذي يساعده على اكتساب أخلاق وقيم قد لا تكون بالأسرة أو المجتمع وهذه القيم اما بالإيجاب أو بالسلب، كما يميل الطفل الى التنافس مع الاخرين من أقرانه في المجتمع المدرسي، ويظهر ذلك بوضوح بمجموعات الأطفال المتفوقين دراسيا وفي الألعاب الرياضية سواء كانت فردية أو جماعية، وفي جيل السادسة تكون قدرات الأطفال على العمل ضمن مجموعة غير ظاهرة، وتتسع دائرة الاتصال الجماعي للطفل بدخوله المدرسة، حيث تظهر لديه الرغبة في العمل مع الجماعة ويكون لعبه جماعيا، وأيضا يصبح لديه الكثير من الصداقات، ويعمل على زيادة التفاعل مع الأقران في المدرسة والمنزل، الأمر الذي يضمن له الوصول الى مكانة اجتماعية، وتكوين صداقات أكثر عن ذي قبل لازدياد تفاعله بالآخرين.

ويكون لاهتمامه برفاق الصف والأصدقاء والمحيط الاجتماعي أكثر من اهتمامه بأفراد الأسرة، والتعاون بين التلاميذ يعد من أهم مطالب النمو الاجتماعي في المرحلة التعليمية الأساسية ، ويظهر التعاون عبر النشاطات الصفية والألعاب اللغوية التي أعدادها المعلم ، فيتعلم الأطفال كيفية التعايش مع أنفسهم، والتفاعل مع بقية الناس، إضافة الى التعاون فيعمل على مساعدة الطالب في تحقيق أحسن نمو اجتماعي ،عبر دراسة نمو السلوك الانساني للوصول الى أفضل الشروط البيئية التي تحقق التعاون، والتي قد تعمل على تحقيق أحسن نمو ممكن، ولكي يكتسب الطفل تكيفه الاجتماعي السوي لا بد من اكتسابه لأساليب التعلم للمهارات الاجتماعية خاصة التعاونية حيث تكون واضحة في الاداءات التي يقوم الطلبة بها تحت اشراف من المعلمين. (الحاجة، 2016).

متطلبات النمو الاجتماعي في مرحلة الطفولة المتوسطة:

في هذه المرحلة هناك ما يسمى بالمرغوب الاجتماعي حيث نشهد ميل الطفل الى كسب ثقة الاخرين للاعتراف بهم كأصدقاء مقربين، يمكن الركون لهم للتنفيس عن ذاته من خلال هذا الاعتبار، وقد يسلك تصرفاً سلبياً كأن يكذب أو يغش ليحصل على رضا الأصدقاء وقبولهم، وهنا تبرز أهمية المدرسة كأحد مؤسسات التنشئة الاجتماعية والضبط الاجتماعي التي تعمل على تعليم الطفل القيم والمعايير الاجتماعية والاتجاهات الإيجابية، وذلك بهدف معالجة السلوكيات السلبية لديه وتمكينه داخل الجماعة.

من المهم دراسة المشكلات التي يعاني منها الطفل مبكراً حسب علماء الصحة النفسية، لأن استئصالها فيما بعد سيكون من الصعوبة العمل على تعديلها، حيث انها ستؤدي لانحرافات نفسية واعتلال في الصحة النفسية في المراحل العمرية اللاحقة، حيث إن الطفل يتطور اجتماعياً من خلال تطوره التعليمي في الصفوف المدرسية، لذلك تتطور معه وظائفه الاجتماعية مما يجعله يفكر ويعمل مع الاخرين، متبادلاً معهم الحزن ويتعلم من ذلك القواعد والمعايير الاجتماعية التي تحكمه من خلال مشاركته فيه (قاسم، 2011).

ويورد زهران (2001) بعضاً من سمات النمو الاجتماعي لهذه المرحلة، كالسعي لتحقيق الاستقلال وبزوغ معاني جديدة للمواقف الاجتماعية، وأيضاً تعديل السلوك بحسب الاتجاهات الاجتماعية والقيم للكبار حيث تتسع دائرة الميول والاتجاهات لدى الطفل وينمو الضمير ومفاهيم الصدق والأمانة والوعي الاجتماعي والمهارات الاجتماعية.

مظاهر النمو الاجتماعي: تعتبر التنشئة الاجتماعية العملية التي يسلكها الوالدان إلى إحلال عادات جديدة لتحل بدلاً من عادات كان الطفل قد كونها بطريقته، ويهدف الوالدان من خلال التنشئة الاجتماعية إلى جعل أبنائهم يكسبون أساليب سلوكية تتناسب مع المجتمع ومقبولة من الثقافة المحلية التي تنتمي إليها، أما الطرق التي يتم استخدامها في اكتساب الوان جديدة من السلوك، فهي أسلوب الثواب والعقاب وأسلوب الملاحظة وأسلوب المحاكاة والتقليد، وهذه الأساليب والعمليات هي متداخلة ومتكاملة مع بعضها البعض، وهنا تتكون المبادئ والقيم لديه ويصبح أكثر استقلالاً وتقل نزعته للتمركز حول نفسه (الداهري، 2012).

يحقق الأطفال تقدماً كبيراً من الزاوية الاجتماعية، من خلال الانفتاح على بيئاتهم والأوساط التي يعيشون بها، فالأطفال في جيل 6-9 سنوات يكونوا اجتماعيين بكل ما في الكلمة من معنى، لأنهم يتفاعلون مع ما يدور حولهم، ويتقبلوا صفات المجتمع وثقافته ويعملوا بها ويحرصوا على عدم العمل بسلوكيات منافية للبيئة التي يعيشون بها، وهناك مظاهر للنمو الاجتماعي لهذه المرحلة، كالميل للاحتكاك بالأكبر سناً واللعب الجماعي، والميل لتجميع الأشياء، والصدقة والزعامة، وتطور المصطلحات الدينية (قاسم، 2011).

في جيل الثامنة يتسع محيط معلوماتهم وأفكارهم عن الأديان المتعددة وفكرة الله في نظرهم امتداداً لسلطة الوالدين، وهنا يعتمد الوالدين على عمليتي الترهيب من عقاب الله والترغيب بثواب الجنة، والدين في نظر الطفل في هذه المرحلة من (6-9) سنوات هو فقط مجموعة من المصطلحات التي يرددها الأطفال دون معرفتهم لدلالاتها وأدائها للعبادات تقليد ومسايرة للجماعات التي ينتمون إليها والألفاظ التي يرددونها يكتسبونها

بالتلقين ويتشبث الطفل بالشعور الديني لكي يحقق الامن والطمأنينة، وتستمر عملية التنشئة الاجتماعية وتتسع دائرة الاتصال الاجتماعي وهذا يحتاج أنواعاً جديدةً من التوافق (أبو جادو، 2011).

وفي سن السادسة يذهب الأطفال الى المدرسة وتكون قدرات العمل الجماعي لديهم ما زالت محدودة، وبدخولهم المدرسة تأخذ دائرة اتصالهم بالتوسع اجتماعياً، وهنا تبدأ الرغبة في العمل الجماعي وذلك من خلال اللعب الجماعي، وتزداد الصداقات اكثر فاكثر مع التفاعل الاجتماعي مع الاخرين، ويبدأ الاهتمام بجماعة الرفاق والأقران اكثر من الاسرة، ويشير فروبل الى " أن الفرد وحده في كتلة هي المجتمع هدفها تحقيق وجودها والاعتراف بعضويتها في المجتمع ولا سبيل لبلوغ هذه الغاية الا بنشاط الطفل الذاتي" ويتضح ذلك عبر لتعاون، حيث ان التعاون هو من احدى المبادئ التي يتم اكتسابها عن طريق المخالطة. ويكون الأطفال في هذه المرحلة لديهم حساسية اتجاه النقد والسخرية كما أنهم يجدون صعوبة في التوافق مع الإخفاق بأنهم بحاجة تقديرٍ وثناء (نيسان، 2009).

يعتبر التعاون في المرحلة الاساسية بين الطلبة مطلباً مهماً لعملية النمو الاجتماعي، ويتشكّل التعاون عبر النشاطات الصفية التي يقوم بتحضيرها المعلم ، فيتعلم الطفل التعايش مع نفسه، والتفاعل مع محيطه، كما يعمل التعاون على مساعدة التلاميذ على الحصول على افضل نمو ممكن لهم، وتعد دراسة السلوك للأطفال ضرورة ومهمة لتحديد الشروط التي تتوافق مع البيئة المحيطة والتي تعمل على زيادة التعاون بين الأطفال، وذلك من اجل تحقيق التكيف الاجتماعي الذي يحقق الانسجام ما بين البيئة والسلوك، وما بين السلوك والرضا النفسي عند الطفل، وكذلك معرفة الطرق الجيدة لاكتساب المهارات الاجتماعية وخصوصا مهارات التعاون مع الاخرين، والتي يتم الاستدلال عليها من خلال المواقف الاجتماعية التي تحدث بين التلاميذ وتحت اشراف المعلم (أبو جادو، 2011).

يعد التعاون الذي يتم تشكيله في هذا السن والذي يعتبر صورة مهمة من صور السلوك الاجتماعي، حيث يلعب التعاون دورا مهما في زيادة المشاركة الاجتماعية للطفل مع الاخرين، حيث يرى الطفل في هذه

المشاركة نوعا من العضوية الاجتماعية له في المجتمع، كما يرى فيها اعترافا به كأحد أفراد المجتمع، مما ينعكس إيجابا على عمليات التكيف الاجتماعي، كما انه يشعر بأهمية النشاط مع الآخرين في تحقيق عضويته في المجتمع وبفاعليته فيه من خلال الاختلاط بالآخرين، كما انه يشجع على العمل بروح الجماعة، وبذلك يزداد ميله الى الاشتراك للعمل ضمن جماعات، تحقيقا لغريزة السيطرة التي تصر عليه بأعماقه، ويكون العمل الجماعي هنا بحاجة الى توجيه حكيم (قاسم، 2011).

من خلال اللعب مع أصدقائهم يظهر لديهم مشكلات العدوان أكثر بين الذكور وتقل بين الاناث ويميل الذكور الى العدوان باليد، أما البنات فيملن الى العنف اللفظي وأيضا تظهر مبادئ أخلاقية جديدة مثل الإخلاص والتسامح والمساواة، وينمو الضمير ومفاهيم الصدق والأمانة كما ينمو لديهم الوعي الاجتماعي والمهارات الاجتماعية (أبو جادو، 2011).

ومن أهم مظاهر النمو الاجتماعي في مرحلة الطفولة المتوسطة التي يوردها (قاسم، 2011):

1. بذهابه الى المدرسة تتوسع لديه دائرة العلاقات والاتصال.
2. يختار الأصدقاء ويكون لديه صديق شبه دائم.
3. تكثر من الصداقات واللعب الجماعي.
4. ينال الطفل مكانة اجتماعية.
5. ينمو شعور الشخص بالفردية المختلفة عن البقية.
6. ابتعاد كلا الجنسين عن الاختلاط كل عن بعضهما.
7. يظهر لديه حب التعلق بشخصيات مشهورة ويتخذها نموذجا.
8. التذبذب بين الخنوع والتمرد.

المحور الثالث: اضطراب النوم

يعتبر النوم حاجة أساسية للإنسان كالأكل والشرب، ولا يمكن الاستغناء عن هذه الحاجة اليومية للأفراد، فالفرد يحتاج الى النوم مدة ثمانى ساعات على الأقل خلال الليل، وان الانقطاع عن النوم يؤدي الى الوفاة، فالنوم حالة من الجمود يكون فيها الفرد منفصلا عن العالم الذي حوله كأنه في حالة موت (Marcus, 2009).

"فالجسم يتكيف مع العالم الداخلي بيولوجيا، حيث أن لديه دورة داخلية تشبه الليل والنهار والتي مدتها (24) ساعة،" فالتكيف بالتوقيت في الساعات المتأخرة من الليل، وساعات الصباح الأولى، سواء كان الفرد مستيقظا أو نائما، فالنشاط العقلي يكون في أدنى مستوياته، ويزيد مع اقتراب الفجر، فالنوم مهم جدا لتحقيق التوافق، والوقت الطبيعي له الليل حيث تقل خلاله جميع الأنشطة الحيوية لأدنى مستوياتها، فالأفراد الذين يبقون مستيقظين ليلا يتجاهلون عمدا ساعاتهم البيولوجية الداخلية لأجسامهم، وبهذا يواجهون الكثير من الصعوبات كأن يظلوا مستيقظين، وعدم أدائهم لأعمالهم بإتقان خلال الليل، لأن أجسامهم معدة للنوم بيولوجيا في الليل والصحو خلال النهار" (الجوارنة، زيادة، و المومني، 2018).

مراحل النوم في الموجات الدماغية

مع تذبذب النشاط الكهربائي في المخ يتم تحديد مراحل النوم كما يراها (الخالدي، 2006) وهي كالتالي:

1. المرحلة الأولى: مرحلة الوعي الكامل واليقظة الكاملة ويكون الدماغ في حالة نشطة جدا من التركيز والتفكير المنظم، وترتيب وحفظ المعلومات، وتتراوح ذبذبتها بين 40-80 هيرتز غاما.
2. المرحلة الثانية: مرحلة الوعي المنخفض، وفيها يكون الدماغ في حالة نشاط منخفض التركيز مع اليقظة وتتراوح ذبذبتها بين 13-39 هيرتز غاما.
3. المرحلة الثالثة: مرحلة الاسترخاء وهي المرحلة التي تسبق النوم أو تليه، وتتراوح ذبذبتها بين 8-13 هيرتز غاما.

4. المرحلة الرابعة: مرحلة النوم الخفيف وبدء ظهور الأحلام، تتراوح ذبذبتها بين 4-8 هيرتز غاما.
5. المرحلة الخامسة: حالة من الغوص في النوم والدخول الكامل بحالة اللاوعي، وتتراوح ذبذبتها بين 5، 4-0 هيرتز غاما.

أنواع النوم

" يمكن التمييز بين نوعين من النوم هما " (أشرف، 2015):.

1. "النوم الكلاسيكي: يتميز هذا النوع من النوم بانتقال الفرد من حالة اليقظة تدريجيا الى حالة السكون والرقود، ويكون في أول الليل، فهي تعتبر مرحلة التخلص من التعب خلال مرحلة اليقظة.
2. النوم النقيضي: يتميز هذا النوع بحركة العين السريعة والأحلام والقدرة على وصف هذه الأحلام بطريقة واضحة، وتكون وظائف الجسم مشابهة لحالة الصحو الى حد ما، اذ يزداد تدفق الدم الى الدماغ ويرتفع ضغط الدم ويزيد معدل ضربات القلب والتنفس، ويشمل العديد من الوظائف، ك معالجة المعلومات المكتسبة خلال اليقظة ونضج الجهاز العصبي" (أشرف، 2015).

مفهوم اضطراب النوم

يعاني الانسان في بعض الأحيان من عدم القدرة على النوم نتيجة وجود عوائق تحول بينه وبين ذلك، حيث ان الانسان يقضي ثلث حياته نائما، ومن المستغرب ألا يعاني الانسان في حياته من هذا الاضطراب ولو لمرة واحدة، وان انقطاع الفرد عن النوم لفترات طويلة قد يؤدي الى الموت (Marcus, 2009).

فاضطراب النوم هو عدم قدرة الفرد على التكيف مع أوقات النوم ليلا مما يبقيه يقظا، أو النوم لأوقات طويلة، فاضطراب النوم يحدث نتيجة علل في عملية النوم ليلا أو النوم مدة أطول من المعتاد، حيث إن هناك أشخاص ينامون لساعات طويلة (الجوارنة، زيادة، و المومني، 2018).

أنواع اضطرابات النوم

لقد اعتمد التصنيف (DSM-VI) الوارد في الحمادي (2015) أنواع متعددة من اضطرابات النوم وهي كما

يلي:

اضطراب صعوبات النوم:

تكون هذه الاضطرابات بأشكال متعددة أهمها: الأرق، فرط النعاس، النوم الانتيابي.

1. اضطراب الأرق: ويأخذ هذا الاضطراب أنواع مختلفة أهمها:

- اضطراب الدخول في النوم أو مواصلة النوم، حيث يكون غير مرتبط باضطرابات جسمية، سببها القلق والتوتر والاكتئاب أو من البيئة الضاغطة.

- اضطراب فرط النعاس: يتمثل هذا الاضطراب بزيادة في ساعات النوم، مع وجود نعاس مستمر، وحتى نوبات من النوم لمدة طويلة تكون اما نهارا أو ليلا وتستمر حتى ساعات متأخرة من النهار أو نهار اليوم التالي، هذا الوضع يحدث خلا في نفسية الفرد، وتعطيل للنشاط الوظيفي والاجتماعي (الجوارنة، زيادة، و المومني، 2018).

2. اضطراب النوم الانتيابي: وهو يعني حاجة الشخص الى النوم لفترات متكررة، أو الى الغفوة التي يتكرر حدوثها في نفس اليوم، وهي متكررة بحدود ثلاث مرات أسبوعيا في حدودها الدنيا.

3. اضطرابات النوم التي لها الصلة بالتنفس: وتأخذ هذه الاضطرابات أشكالا مختلفة، ومن أهم أشكالها:

- قصور التنفس الانسدادي: وينتج عنه الشخير واللهثات.
- توقف التنفس عند الفرد أثناء نومه: وهو توقف كلي أو جزئي للتنفس خلال ساعة من النوم.
- حدوث نقص في التهوية المتعلقة بالنوم، وهذا يعني وجود ارتفاع في مستوى ثاني أكسيد الكربون مع تناقص في التنفس.

- اضطراب وتيرة النوم وهذا يعني خلل بين اليقظة والنوم مع التغيير في جدول العمل اليومي.

4. حالات النوم المضطرب.

5. اضطراب الكوابيس وغيرها (الجوارنة، زيادة، و المومني، 2018).

الدراسات السابقة:

دراسات تتعلق بإدمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

هدفت دراسة العتيبي وآخرون (2021) الى معرفة قيمة أثر الألعاب الالكترونية على أفراد الدراسة من وجهة نظر الأهل، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة التي تم التطبيق عليها من (278) من أهل أبناء مرحلة الطفولة والمراهقة، وقد تم اختيار والدي الأبناء الذين أعمارهم تتراوح بين (1-16) سنة، حيث تم تطبيق أداة الدراسة في جميع مناطق المملكة العربية السعودية. وتم عمل استبانة أثر الألعاب الالكترونية وتوجيهها للأهل، وتم تحليل بياناتها كميًا بحساب التكرار والنسب المئوية. والنتائج التي وصلت إليها الدراسة هي: كانت التأثيرات الإيجابية كتنمية مهارة التفكير من خلال التفاعل مع التقنيات أعلى نسبة في هذه التأثيرات للألعاب الالكترونية، وكانت التأثيرات السلبية مثل ضياع الوقت، والعنف، والعزلة الأعلى في التأثيرات السلبية، أما في التأثيرات الصحية فقد وجد ان تشتيت التركيز والتشويش على العين هي الأعلى، أما بالنسبة لأفكار الأهل لوجود اشكال انتحار وقتل تسببه الألعاب الالكترونية فكانت النسبة الأعلى أنه قد يكون هناك حالات قتل وانتحار. ووفقا لهذه النتائج أوصت الباحثات بهذه التوصيات منها: وضع شروط لاستيراد الألعاب الالكترونية، اختيار الألعاب التي تناسب عمر وجنس الابن وتثقيف الأطفال بضرر وخطورة بعض من الألعاب الالكترونية.

أما عثمان (2018) دراسته التي كان هدفها معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، واستخدمت المنهج الوصفي الارتباطي طبقت الاستبانة كأداة للدراسة وجمع المعلومات على عينة من (200) أب، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي وتوصلت الدراسة الى ان العوامل مثل السعي للفوز والتحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور تدفع الأطفال لممارسة الألعاب، ومن الآثار الإيجابية تطوير

بعضاً من المهارات الأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعارف، اكتساب اللغات وحل المشكلات، ومن الآثار السلبية: العنف المدرسيّ وادمان اللعب وما يرتبط به من مشاكل البصر والسمع.

أما دراسة النيف ورضوان (2017) فهدفت الى معرفة التداعيات للألعاب الالكترونية على القيم التربوية لطلبة المرحلة المتوسطة (9-12) عام من زاويتهم، ونهج المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الاستبانة لجمع البيانات وتم تطبيقها على عينة من (708) طالبا وطالبة، وبيّنت نتائجها أن التداعيات للألعاب الالكترونية على القيم التربوية لجميع أبعاد الدراسة جاءت بدرجة متوسطة.

وفي دراسة حسن (2017) التي هدفها التعرف على أثر لعب الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي عند أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت المنهج الوصفي التحليلي وتألفت عينة الدراسة من (322) طالبا وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية لسنة مدارس من محافظات الرياض، المدينة المنورة، الخرج، وتم تنفيذ أدوات الدراسة التي اشتملت على استبانة لعب الألعاب الالكترونية لأفراد العينة، وأوضحت النتائج الافتقار لفروق دالة احصائيا بين أشخاص العينة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية والذين لا يستخدمونها على مقياس الذكاء اللغوي، بينما ظهرت فروق دالة احصائيا بين أشخاص العينة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية والذين لا يستخدمون على مقياس الذكاء الاجتماعي حيث كانت لصالح من يستخدمون، وأظهرت النتائج الافتقار لفروق دالة احصائيا ترمز لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أشخاص العينة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، ووجدت فروق دالة احصائيا تعزى للجنس بين متوسطات درجات أشخاص العينة ممن يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي، وأظهرت النتائج أيضا الافتقار لفروق دالة احصائيا تعزى لمتغير المدينة بين متوسطات درجات أشخاص العينة ممن يستعملون الألعاب الالكترونية على المقياسين .

كما هدفت دراسة عبد الله (2015) الى بحث ادمان الانترنت وعلاقته بسمات الشخصية المرضية والفروق حسب متغيري الجنس والمرحلة النمائية للأطفال والمراهقين. واستخدمت المنهج الوصفي الارتباطي، وتضمنت

العينة من (351) تلميذا (184 اناث، 167 ذكور) من مدينة حلب، ضمن الصفوف (4-5-6) ومتوسط عمر (11.6) والصفوف (7-8-9) ومتوسط عمر (13.9) وتم استخدام مقياسين: ادمان الانترنت، والتحليل الاكلينيكي لقياس الصفات اللاسوية لشخصية الفرد. وأوضحت النتائج وجود علاقة دالة احصائيا بين ادمان الانترنت والاتي: الوهم بالمرض، الاستثارة، القلق الاكتئابي، الاكتئاب منخفض الطاقة، الانسحاب، الشعور بالذنب والانحراف السيكوباتي والوهن النفسي وعدم الاكتفاء النفسي. في حين كانت العلاقة غير دالة احصائيا مع: الفصام، البارنويا والاكتئاب الانتحاري. وقد ظهرت فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث لإدمان الانترنت لصالح الذكور، واختلافات دالة احصائيا بين الأطفال والمراهقين لصالح المراهقين.

فيما هدفت دراسة Bonetti (2010) الى التحقق من الاختلاف في نمط استخدام الانترنت بين الأطفال والمراهقين مع أو بدون الملاحظة الذاتية للشعور بالوحدة والقلق الاجتماعي، وتألفت العينة من (626) الذين أدوا الاستبيان المتعلق بعدد الساعات التي يستخدمونها فيها الانترنت وغرضهم من استخدامه واستخدام مقياس القلق UCLA اعداد راسيل 1996، واستخدم الباحث مقياس الشعور بالوحدة الاجتماعي لدى المراهقين من اعداد لاجرسيا ولوبيز. 1998 ولقد تم تقسيم العينة الى أربع مجموعات من المراهقين والأطفال 220 منهم لا يعانون من الوحدة ولا من القلق الاجتماعي و 139 لديهم قلق اجتماعي ولكن لا يعانون من الوحدة و 107 من الذين يعانون من الوحدة ولا يعانون من القلق الاجتماعي و 159 من الذين يعانون من الوحدة والقلق الاجتماعي، وتوصل الباحث الى عدد من النتائج أبرزها أن الأطفال والمراهقين الذين يعانون من الوحدة كانوا يستخدمون الانترنت بعكس الذين لم يعانون من الوحدة النفسية بالإضافة الى أن الدراسة أظهرت أن الاستخدامات السابقة في كثير من الأحيان كانت لأسباب شخصية ولمواضيع عاطفية، ولكن كانت أحيانا كتعويض لضعف القدرات الاجتماعية لمقابلة اشخاص جديدة.

كما هدفت Junttila (2010) الى البحث في مسائل التقييم والعلاقات المتبادلة ونقل الأجيال والكفاءات الاجتماعية للأطفال والمراهقين والوحدة النفسية لديهم. واستخدمت المنهج الوصفي الارتباطي وتكونت عينة

الدراسة من (958) طالب، للحصول على المعلومات واستخدم الباحث مقياس الوحدة النفسية وتحقيق أهداف الدراسة.

وتوصلت الدراسة الى عدد من النتائج أهمها وجود ارتباط قوي لدى المراهقين بين قلقهم ورهابهم الاجتماعي وذلك يمكن النظر الى الكفاءة الاجتماعية كعامل وقائي والوحدة النفسية كعامل خطر للرفاه الاجتماعي. كما أظهرت الدراسة أن انتقال الشعور بالوحدة النفسية بين الأجيال كان موجود ضمناً بواسطة الكفاءة الاجتماعية للأطفال داخل الأسر.

دراسات تتعلق باضطرابات النوم

دراسة عزروق (2020) التي هدفت الى معرفة العلاقة بين ادمان الانترنت واضطرابات النوم عند الطلاب الجامعيين، فتم انتقاء حالتين من كلا الجنسين وهما تلميذان جامعيان أعمارهم بين 20 و 25 عام، وتم اجراء مقابلة ودراسة الحالة بالمركز الاستشفائي المقدم خدمات اجتماعية بعين النويصي مستغانم. ولتحقيق غايات الدراسة، استخدمت الباحثة المنهج العيادي ودراسة الحالة، واستخدام مقياس ادمان الانترنت " لبشرى إسماعيل أحمد 2012" ومقياس اضطرابات النوم " لأنور حمودة البناء 2007". وتوصلت بعد التحليل أنه يوجد علاقة ارتباطية إيجابية بين ادمان الانترنت واضطرابات النوم، وأوضحت النتائج أنه لا توجد فروق فردية لمتغير الجنس لإدمان الانترنت واضطرابات النوم.

دراسة أمقران (2017) بعنوان " ادمان الانترنت وعلاقته باضطراب النوم" دراسة ميدانية بجامعة أم البواقي، حيث هدفت الدراسة الى معرفة العلاقة بين ادمان الانترنت واضطرابات النوم لدى عينة من طلاب جامعة العربي بن مهيدي جامعة أم بواقي الجزائر، واتبعت المنهج الوصفي الارتباطي وتكونت العينة من (100) طالب من الجنسين، بواقع (58) طالبة و (42) طالب، وللوصول لأهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي كما تم اتباع كل من المنهج من مقياس ادمان الانترنت " لبشرى أحمد"، واضطرابات النوم من اعداد " أفراح هادي حمادي الطائي"، وكشفت الدراسة عن وجود ارتفاع نسبي في درجة ادمان

الانترنت وكذلك ارتفاع نسبي في اضطرابات النوم مع وجود علاقة ارتباطية موجبة بين ادمان الانترنت واضطرابات النوم.

دراسة Altintas et al. (2019) التي عنيت باستكشاف جودة النوم عند لاعبي ألعاب الفيديو، والتنبؤ بأدوار الأمور المتعددة مثل المعلومات الديمغرافية، وكثافة لعب الفيديو، والصحة العقلية والجسدية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت العينة من (217) لاعبا من لاعبي ألعاب الفيديو الذين تتراوح أعمارهم بين (9-13) عاما، وتم تطبيق استبانة مؤشر جودة النوم، والصحة الجسدية والعقلية، ووقت وكثافة ألعاب الفيديو، وأوضحت النتائج الى ارتباط جودة النوم بشكلٍ سلبيٍ مع كثافة لعب ألعاب الفيديو، بينما كانت كثافة اللعب من العوامل الواضحة للتنبؤ بنوعية النوم السيئة مقارنة بمدة اللعب.

هدفت دراسة Lange et al. (2017) تقدير الارتباط بين الوقت الشامل لاستخدام وسائل الاعلام الالكترونية وشكاوى الأرق عند المراهقين، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت العينة من (2533) مراهق من الجنسين أعمارهم من (11-17) وتم عقد مقابلات واستطلاع عقده الصحة الألمانية، واشتملت وسائل الاعلام استبانة لتقرير ذاتي ، وتم تقدير الارتباطات بين المدة التي يقضيها في النوم مع وسائل الاعلام الالكترونية وشكاوى الأرق، وتشير النتائج الى ظهور ارتباط بين الاستخدام الدائم لأجهزة الوسائل الالكترونية والأرق.

دراسة Gritemeyer (2018) عنيت بفحص فكرة أن ألعاب الفيديو الشرسة لها تأثير على المتنافس وشبكتها الاجتماعية. واشتملت الدراسة المنهج الوصفي واستخدمت الاستبانة التي طبقت على مجموعة تكونت من (998) شخصا، ومتوسط جيل (36,6) عام، ورمزت النتائج الى أن استعمال ألعاب الفيديو الشرسة يرافق زيادة العدوان، كما أن المشاركين الذين لا يستعملون ألعاب الفيديو الشرسة ظهر عليهم العدوان بكثرة حين تكونت شبكتهم الاجتماعية من أشخاص يلعبون ألعاب فيديو شرسة.

وأجرى Gritemeyer & Mugge (2014) دراسة عنيت باختبار أثار ألعاب الفيديو على المخرجات الاجتماعية، وتم التنقيب عن الأبحاث ذات العلاقة، واستخدام PsycINFO Scopus, Google Scholar، كقواعد بيانات، واشتملت العينة على (98) بحث شارك خلالها (36965) مشاركا، وأوضحت النتائج لوجود ارتباط بين المخرجات الاجتماعية وألعاب الفيديو الشرسة، واتضح بأن ألعاب الفيديو الشرسة تعمل على زيادة العدوان وتُخفف من النتائج الاجتماعية الحسنة.

وقام Tear & Nielsen (2014) بدراسة تهدف لاستكشاف أثر لعب الفيديو الشرسة بشكلٍ كاملٍ مع التركيز على السلوك الاجتماعي الحسن، وتم تطبيق اليات الدراسة على مجموعة تكونت من (120) متطوعاً جامعياً يلعبوا ألعاب فيديو شرسة جداً أو شرسة أو غير شرسة، وتم تقديرهم بعد ذلك على مقياسين للسلوك الاجتماعي الحسن، وأظهرت النتائج بعدم وجود تأثيرات للألعاب الشرسة على السلوك الاجتماعي الحسن.

وهدف Oei & Patterson (2013) الى التعرف ما اذا كانت ممارسة الألعاب غير القتالية تحسن الإدراك، واستدعى (5) فئات مشاركين (لا يستخدموا الألعاب الالكترونية) لعبوا لعبة واحدة لفترة ساعة خلال اليوم ولفترة خمس أيام بالأسبوع طوال اربعة أسابيع، واشتملت على الألعاب (القتالية، والذاكرة المكانية، المباراة ثلاث، وجوه مخفية)، وعمل المشاركون (4) وظائف سلوكية بعد وقبل البدء بالتدريب، وأظهرت النتائج الى أن لعبة مطابقة ثلاث، والذاكرة المكانية، وألعاب الكائنات الخفية أسهمت بتحسين مهام البحث المرئي، واستندت اخر لعبتان على تحسين الذاكرة العاملة المكانية.

التعقيب على الدراسات السابقة

بعد عرض الدراسات والبحوث السابقة الخاصة بالمحاور السابقة، فقد تباينت أهداف الدراسات السابقة للمتغيرات الخاصة بكل دراسة مع الدراسة الحالية من حيث المتغيرات المستقلة والتابعة تبعا لتلك الدراسة وما هو مطلوب منها.

ولقد استفادت الدراسة من الدراسات السابقة في عدة نقاط هامة وهي:

1. تدعيم نتائج الدراسة بنتائج الدراسات السابقة المتعلقة بإدمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال ومقارنتها بنتائج الدراسة الحالية وعرض أوجه الشبه والاختلاف.

2. صياغة مشكلة الدراسة بعد اطلاع الباحثة على هذه الدراسات والأبحاث ذات الصلة بموضوع الدراسة.

3. ستساعد الدراسات السابقة الباحث في مناقشة وتحليل نتائج البحث من حيث أوجه التشابه والاختلاف.

تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

1. تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في تناولها الألعاب الالكترونية وتأثيرها في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال والمتغيرات الديمغرافية، حيث إن الدراسات السابقة كانت بين متغيرين فقط دون العلاقة مع المتغيرات الديمغرافية.

2. اختلفت هذه الدراسة من حيث المنهج مع دراسة العتيبي وآخرون (2019) التي استخدمت المنهج الوصفي المسحي، النيف ورضوان (2017) ودراسة حسن (2017) حيث استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، ودراسة عزروق (2020) التي استخدمت دراسة الحالة ودراسة جريتمير (Gritemeyer, 2018) حيث استخدمت المنهج الوصفي

3. وتشابهت مع بقية الدراسات السابقة من حيث المنهج المستخدم وهو المنهج الوصفي الارتباطي.

4. تختلف الدراسات الحالية عن الدراسات السابقة من حيث الحدود المكانية والزمانية.

الفصل الثاني

منهج الدراسة

يتضمن الفصل وصفاً لمنهج الدراسة والطريقة التي اتبعتها الباحثة، وتعريف منهج الدراسة، ووصف مجتمع الدراسة، وتحديد عينة الدراسة، ومن ثم اعداد أداة الدراسة (الاستبانة)، والتأكد من صدقها وثباتها، وبيان إجراءات الدراسة، والأساليب الإحصائية التي استخدمت في معالجة النتائج وتحليل البيانات.

منهجية الدراسة:

انطلاقاً من طبيعة البحث والمعلومات التي نهدف للحصول عليها منه، فقد تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي بأحد صوره المسحية لجني المعلومات المتخصصة بموضوع البحث، لأنه من أكثر المناهج التي تلائم الدراسة، فالمنهج الوصفي الارتباطي الأفضل لتحقيق أهداف الدراسة، فهو المنهج الذي يعمل على فهم ووصف الظاهرة وصفاً دقيقاً عبر المعلومات والادبيات السابقة، كما أن هذا المنهج لا يركز فقط على تجميع المعلومات، إنما يقوم بالربط وتحليل العلاقة بين متغيرات الدراسة حتى الوصول الى النتائج المرجوة من خلال الدراسة (ملحم، 2002).

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من الأسر التي لديها أطفال في أم الفحم في الداخل الفلسطيني.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (235) شخصاً من الأسر التي لديها أطفال في منطقة أم الفحم، وتم اختيار أفراد العينة بالطريقة العشوائية المتيسرة، مع العلم أنه الغيت (4) استمارات، بسبب عدم الصلاحية للتحليل للنقص في البيانات، لتصبح العينة (231) الصالحة للتحليل والجدول 1 - الملحق ج- يبين توزيع عينة الدراسة بحسب متغيرات الدراسة الديمغرافية:

طرق جمع المعلومات والبيانات متضمنة أداة أو أدوات الدراسة الأولية:

أداة الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة، تم الاعتماد على ثلاثة مقاييس لجمع البيانات، هم مقياس ادمان الألعاب الالكترونية، مقياس النمو الاجتماعي ومقياس اضطرابات النوم كما يلي:

1. مقياس ادمان الألعاب الالكترونية:

ولتحقيق الهدف من الدراسة الحالية، وبعد الرجوع الى الأدب التربوي والدراسات السابقة ومقاييس ادمان الألعاب الالكترونية في بعض الدراسات، وقد تم الاستعانة بمقياس ادمان الألعاب الالكترونية من اعداد مبادرة الأمن والأمان على الانترنت، جامعة النجاح الوطنية في اعداد المقياس، وفيما يلي الخصائص السيكومترية لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية. (مقياس الإدمان على الإنترنت | Security and Safety Initiative).

وصف مقياس ادمان الألعاب الالكترونية:

يقوم مقياس ادمان الألعاب الالكترونية على تقدير الفرد للطريقة التي يراه بها الاخرين ، نتيجة ملازمة الطفل للألعاب الالكترونية، فيجيب بالطريقة التي يرى فيها ذلك، ويتألف مقياس ادمان الألعاب الالكترونية من (37) فقرة، ولكل فقرة خمسة أجوبة ويطلب من المستجيب تقدير اجاباته عن طريق تدرج ليكرت (Likert) الخماسي، يتم الإجابة عليها باختيار بديل من خمسة بدائل (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا)، وقد أعطيت الأوزان لل فقرات على النحو الاتي: أبدا (1) درجة، نادرا(2) درجة، أحيانا(3) درجات، غالبا (4) درجات، دائما (5) درجات.

ومن أجل تفسير النتائج ولتحديد مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في فلسطين، تم تحويل العلامة وفق المستوى الذي يتراوح من (1-5) درجات وتصنيف المستوى الى ثلاثة مستويات، وذلك وفقا للمعادلة الاتية:

$$1.33 = \frac{1-5}{3} = \frac{\text{الحد الاعلى-الحد الأدنى (الدرج)}}{\text{عدد المستويات المقترضة}} = \text{طول الفئة}$$

وبناء على ذلك، فإن مستويات الإجابة على المقياس تكون كما يوضحها جدول 2:

جدول 2

درجات احتساب مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال

النسبة المئوية	المتوسط	المستوى
أقل من 46.8%	أقل من 2.34	منخفض
46.8%-73.3%	2.34-3.66	متوسط
73.4 فأعلى	3.67 فأعلى	مرتفع

صدق مقياس ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال

للتحقق من صدق مقياس مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال استخدم نوعان من الصدق كما يلي:

1. الصدق الظاهري (Validity Face) لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية

للتأكد من الصدق الظاهري أو ما يعرف بصدق المحكمين لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية تم عرضه بصورته الأولية على جماعة متخصصين يحملون درجة الدكتوراة في الخدمة الاجتماعية والإرشاد النفسي والتربوي، وعلم النفس التربوي، والقياس والتقويم، وعددهم (7) محكمين موضح ذلك في ملحق (ب)، حيث اتفق المحكمون على ضرورة تبسيط الصياغة اللغوية لل فقرات واختصارها، وتم إضافة بعض الفقرات حسب توجيهات المحكمين، حيث بلغت نسبة الاتفاق بين المحكمين على عبارات الاستبانة 87% وذلك يدل أن المقياس يتمتع بصدق مقبول (عودة، 1998).

2. صدق البناء (Construct Validity) لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية

للتحقق من صدق البناء أو ما يشار اليه أحيانا بصدق الاتساق الداخلي، تم تطبيق صدق البناء على عينة استطلاعية مكونة من (30) شخصا ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، واستخدم معامل ارتباط بيرسون

(Pearson Correlation) لاستخراج قيم معاملات ارتباط الفقرة بالمجال الذي تنتمي اليه، وقيم معاملات ارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية لمقياس (ادمان الألعاب الالكترونية) كما هو مبين في الجدول 3- الملحق ج-.

يلاحظ من البيانات الواردة في الجدول 3 أن معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية تراوحت ما بين (0.647-0.826)، كما ان جميع معاملات الارتباط كانت ذات درجات مقبولة ودالة احصائيا، اذ اورد جازمي وزهدسال (Ghasemi & Zahediasl, 2012) أن قيمة معامل الارتباط التي تقل عن (0.30) تعتبر ضعيفة، والقيم التي تقع ضمن المدى (0.30 أقل أو يساوي-0.70) تعتبر متوسطة، والقيمة التي تزيد عن (0.70) تعتبر قوية، مما يشير الى وجود صدق بنائي لفقرات مقياس الدراسة، وبعدها تم التحقق من صدق مقياس ادمان الألعاب الالكترونية فقد أصبح عدد الفقرات النهائية (37) فقرة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق النهائي للدراسة.

ثبات مقياس ادمان الألعاب الالكترونية

للتأكد من ثبات مقياس ادمان الألعاب الالكترونية، تم توزيع أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (30) شخصا، من خارج عينة الدراسة المستهدفة، وذلك من أجل التحقق من ثبات الاتساق الداخلي للمقياس، فقد استخدمت معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) على بيانات التطبيق الأول للعينة الاستطلاعية، ويرتكز هذا الأسلوب على مدى توافر الاتساق في استجابة الأشخاص من فقرة الى أخرى من مقياس ادمان الألعاب الالكترونية ونتائج الجدول 4 توضح ذلك:

جدول 4

نتائج اختبار معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية

البيد	قيمة كرونباخ ألفا
الدرجة الكلية	0.972

يتضح من النتائج الموضحة في جدول (2.4) أن قيمة معامل كرونباخ ألفا كانت مقبولة على جميع فقرات أداة القياس حيث بلغ معامل كرونباخ ألفا (0.972) وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، إذ أشارت معظم الدراسات الى أن نسبة قبول معامل الثبات (0.60)، فقد أشار Sekaran & Bougie (2010) بأن قيمة معامل ألفا كرونباخ تعد مقبولة من الناحية التطبيقية إذا كانت (Alpha≥0.60)

مقياس النمو الاجتماعي

من أجل الوصول الى الهدف المرجو من الدراسة الحالية، وبعد الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة وعلى مقاييس النمو الاجتماعي في بعض الدراسات، وقد تم الاستعانة بمقياس النمو الاجتماعي في دراسة العدوي (2021) في اعداد المقياس وفيما يلي الخصائص السيكومترية لمقياس النمو الاجتماعي

وصف مقياس النمو الاجتماعي

تم استخدام مقياس مكون من (29) فقرات مصممة لقياس النمو الاجتماعي لدى الأطفال في مدينة أم الفحم، وتتضمن فقرات ذات اتجاه إيجابي، ولكل فقرة خمسة أجوبة ويطلب من المستجيب تقدير اجاباته عن طريق تدرج ليكرت (Likert) خماسي، يتم الإجابة عليها باختبار بديل من خمسة بدائل (دائماً، غالباً، أحياناً، نادراً، أبداً)، وقد أعطيت الأوزان للفقرات على النحو الآتي: ابداً (1) درجة، نادراً (2) درجة، أحياناً (3) درجات، غالباً (4) درجات، دائماً (5) درجات.

ومن أجل تفسير النتائج ولتحديد النمو الاجتماعي لدى الأطفال في مدينة أم الفحم، حولت العلامة وفق المستوى الذي يتراوح من (1-5) درجات وتصنيف المستوى الى ثلاثة مستويات، وذلك وفقاً للمعادلة الآتية:

$$1.33 = \frac{1-5}{3} = \frac{\text{الحد الاعلى-الحد الأدنى(التدرج)}}{\text{عدد المستويات المقترضة}} = \text{طول الفئة}$$

وبناء على ذلك، فإن مستويات الإجابة على المقياس تكون كما يوضحها جدول 5:

جدول 5

درجات احتساب مستوى النمو الاجتماعي

النسبة المئوية	المتوسط	المستوى
أقل من 46.8%	أقل من 2.34	مرتفع
46.8%-73.3%	3.66-2.34	متوسط
73.4 فأعلى	3.67 فأعلى	منخفض

صدق مقياس النمو الاجتماعي

للتحقق من صدق مقياس النمو الاجتماعي تم استخدام نوعان من الصدق كما يلي:

1. الصدق الظاهري (Validity Face) لمقياس النمو الاجتماعي:

للتأكد من الصدق الظاهري أو ما يوصف بصدق المحكمين لمقياس النمو الاجتماعي، تم عرضه بصورته الأولية على مجموعة من المتخصصين الحاملين لدرجة الدكتوراة في الخدمة الاجتماعية والإرشاد النفسي والتربوي، وعلم النفس التربوي، والقياس والتقويم، وعددهم (7) محكمين موضح ذلك في ملحق (ب)، حيث اتفق المحكمون على ضرورة تبسيط الصياغة اللغوية لل فقرات واختصارها، وبلغت نسبة الاتفاق بين المحكمين على عبارات الاستبانة 88% وهذا يرمز أن المقياس يتمتع بصدق مقبول (عودة، 1998).

2. صدق البناء (Construct Validity) لمقياس النمو الاجتماعي:

للتحقق من صدق البناء أو ما يطلق عليه أحيانا بصدق الاتساق الداخلي، تم تطبيق صدق البناء على عينة استطلاعية تتكون من (30) شخصا من خارج فئة الدراسة المستهدفة، واستعمل معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لاستخراج قيم معاملات ارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية لمقياس (النمو الاجتماعي) كما هو مبين في الجدول 6:

جدول 6

يوضح قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس النمو الاجتماعي (ن=30):

الارتباط مع الدرجة الكلية	الفقرة	الرقم
.656**	يلتزم طفلي بقواعد السلوك الأخلاقي، ويعمل على تطبيقها من خلال أفعاله وتصرفاته.	1.
.600**	يحرص طفلي على اكتساب احترام الآخرين.	2.
.458**	يعمل طفلي على تنمية الميول لديه من خلال المشاركة بالأنشطة والفعاليات الاجتماعية أو الجماعية.	3.
.608**	يميل طفلي الى المزاح ولديه حس الدعابة.	4.
.654**	يستطيع طفلي الفاء الكلمات أو قراءة النصوص أمام زملائه أو في الإذاعة المدرسية	5.
.608**	يستطيع طفلي التواصل مع الآخرين بشكل لبق.	6.
.652**	يلتزم طفلي بالقواعد والمعايير وتوجيهات المعلمين أو المرشدين أو أولياء الأمور.	7.
.667**	يتفاعل طفلي مع المرشدين أو المعلمين أو أعضاء الأسرة بشكل لائق.	8.
.654**	يحاول طفلي ان يكون الفائز، ومن الصعب عليه تقبل الخسارة.	9.
.762**	يبادر طفلي الى مساعدة الآخرين في حل مشكلاتهم.	10.
.815**	يؤثر طفلي في المحيطين به ولديه شخصية قيادية.	11.
.725**	يحرص طفلي الأطفال الآخرين على القيام بالمخالفات والعصيان.	12.
.797**	يلتزم طفلي بقواعد اللعب الجماعي.	13.
.736**	يتحلى طفلي بروح الانتماء للجماعة.	14.
.637**	يقطب طفلي جبينه رافضا الكلام أو الحديث مع الآخرين.	15.
.780**	إن طفلي ثرثار ومن الصعب عليه التوقف عن الكلام.	16.
.682**	يدمر طفلي الممتلكات الشخصية للآخرين.	17.
.648**	يعتذر طفلي عن الخطأ.	18.
.667**	يميل طفلي الى التسامح والصفح عن الآخرين عندما يخطئون بحقه.	19.
.670**	يشعر طفلي بالإحراج عند التكلم أمام الآخرين.	20.
.648**	يزعج طفلي وجود الغرباء.	21.
.642**	يشيح طفلي بوجهه جانبا أو يغطيه بيديه عندما يتواصل مع الآخرين.	22.
.624**	يتلعثم طفلي عند حديثه أمام الآخرين.	23.
.680**	يتجنب طفلي المشاركة في المواقف الاجتماعية.	24.
.787**	من الصعب على طفلي الدخول الى مكان فيه عدد من الافراد.	25.
.714**	من الصعب أن يهدأ طفلي ويشعر بعدم الراحة والتوجس.	26.
.463**	يتسم طفلي بالعصبية الزائدة.	27.
.667**	يتردد طفلي عندما يرغب بالتفاعل مع الآخرين.	28.
.717**	يميل طفلي الى العزلة والوحدة الاجتماعية.	29.

* دال احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

يلاحظ من البيانات الواردة في الجدول 6 أن معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس النمو الاجتماعي تراوحت ما بين (-0.463 - 0.815)، وأن كل معاملات الارتباط مقبولة، إذ ذكر Ghasemi & Zahediasl (2012) قيمة معامل الارتباط التي تقل عن (0.30) تعتبر ضعيفة، والقيم التي تقع ضمن المدى (0.30 - أقل أو يساوي 0.70) تعتبر متوسطة، والقيمة التي تزيد عن (0.70) تعتبر قوية، لذلك تم حذف الفقرات (19،20،21)، لأن معامل الارتباط مع الدرجة الكلية كان ضعيف، وهذه النتائج تشير إلى وجود صدق بنائي لفقرات مقياس الدراسة، وبعدها تم التحقق من صدق مقياس النمو الاجتماعي، فقد أصبح عدد الفقرات النهائية (29) فقرة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق النهائي للدراسة.

ثبات مقياس النمو الاجتماعي

لفحص ثبات أداة الدراسة، تم توزيع مقياس النمو الاجتماعي على عينة استطلاعية مكونة من (30) طالب وطالبة، ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، فقد استخدمت معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) على بيانات التطبيق الأول للعينة الاستطلاعية، ويرتكز الأسلوب على مدى توافر الاتساق في استجابة الأشخاص من فقرة إلى أخرى لكل مقياس النمو الاجتماعي ونتائج الجدول 7 توضح ذلك:

جدول 7

نتائج اختبار معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا على مقياس النمو الاجتماعي

البيد	قيمة كرونباخ ألفا
الدرجة الكلية	0.855

يتضح من النتائج الموضحة في جدول 7 أن قيمة معامل كرونباخ ألفا كانت مقبولة على أداة القياس، حيث بلغ معامل كرونباخ ألفا (0.855) ويدل ذلك أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، إذ أظهرت معظم الدراسات إلى أن نسبة قبول معامل الثبات (0.60)، فقد أشار (Sekaran & Bougie, 2010) بأن قيمة معامل ألفا كرونباخ مقبولة من الناحية التطبيقية إذا كانت $(\text{Alpha} \geq 0.60)$.

مقياس اضطراب النوم

من أجل تحقيق الهدف المرجو من الدراسة الحالية، وبعد الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة وعلى مقاييس اضطراب النوم عند الأطفال في بعض الدراسات، وقد تم تطوير هذا المقياس بالاستعانة بمقياس اضطراب النوم عند الأطفال من اعداد (الجوارنة واخرون، 2018) وفيما يلي الخصائص السيكومترية لمقياس اضطراب النوم:

وصف مقياس اضطراب النوم

تم استخدام مقياس اضطراب النوم من اعداد الجوارنة واخرون (2018) وهو مكون من (20) فقرة مصممة لقياس اضطراب النوم عند الأطفال، وتتضمن فقرات ذات اتجاه إيجابي، ولكل فقرة خمسة أجوبة، ويطلب من المستجيب تقدير اجاباته عن طريق تدرج ليكرت (Likert) خماسي، يتم الإجابة عليها باختيار بديل من خمسة بدائل (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا)، وقد أعطيت الأوزان للفقرات على النحو الآتي: أبدا (1) درجة، نادرا (2)، أحيانا (3) درجات، غالبا (4) درجات، دائما (5) درجات.

ومن أجل تفسير النتائج ولتحديد مستوى اضطراب النوم عند الأطفال في مدينة ام الفحم، حولت العلامة وفق المستوى الذي يتراوح من (1-5) درجات وتصنيف المستوى الى ثلاثة مستويات، وذلك وفقا للمعادلة الآتية:

$$1.33 = \frac{1-5}{3} = \frac{\text{الحد الاعلى-الحد الأدنى (التدرج)}}{\text{عدد المستويات المقترضة}} = \text{طول الفئة}$$

وبناء على ذلك، فإن مستويات الإجابة على المقياس تكون كما يوضحها جدول 8:

جدول 8

درجات احتساب مستوى اضطراب النوم عند الأطفال

النسبة المئوية	المتوسط	المستوى
أقل من 46.8%	أقل من 2.34	منخفض
46.8% - 73.3%	2.34 - 3.66	متوسط
73.4 فأعلى	3.67 فأعلى	مرتفع

صدق مقياس اضطراب النوم

للتحقق من صدق مقياس اضطراب النوم تم استخدام نوعان من الصدق كما يلي:

1. الصدق الظاهري (Validity Face) لمقياس اضطراب النوم:

للتحقق من الصدق الظاهري أو ما يعرف بصدق المحكمين لمقياس اضطراب النوم فقد تم عرضه بصورته الأولية على مجموعة من المتخصصين ممن يحملون درجة الدكتوراه في الخدمة الاجتماعية والإرشاد النفسي والتربوي، وعلم النفس التربوي، والقياس والتقويم، وبلغ عددهم (7) محكمين موضح ذلك في ملحق (ب)، حيث اتفق المحكمون على ضرورة تبسيط الصياغة اللغوية لل فقرات واختصارها، وقد وصلت نسبة الاتفاق بينهم على عبارات الاستبانة 89% وهذا يدل أن المقياس يتمتع بصدق مقبول (عودة، 1998).

2. صدق البناء (Construct Validity) لمقياس اضطراب النوم

للتحقق من صدق البناء أو ما يطلق عليه أحيانا بصدق الاتساق الداخلي، تم تطبيق صدق البناء على عينة استطلاعية مكونة من (30) شخصا من أسر أطفال مدينة أم الفحم، ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، واستخدم معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لاستخراج قيم معاملات ارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية لمقياس (اضطراب النوم) كما هو مبين في الجدول 9:

جدول 9

يوضح قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس اضطراب النوم (ن = 30):

الارتباط مع الدرجة الكلية	الفقرة	الرقم
.670**	ينام طفلي بمجرد دخوله الفراش.	1.
.604**	طفلي لا ينام عددا مناسباً من الساعات.	2.
.673**	أشعر بأن طفلي يتقلب في نومه.	3.
.578**	يعاني طفلي من صعوبة كبيرة في الاستمرارية بالنوم.	4.
.684**	أشعر أنه نوم طفلي متقطع.	5.
.639**	يصدر طفلي أصوات غريبة أثناء النوم.	6.
.728**	يحتاج طفلي لوقت طويل للبدء بالنوم.	7.
.711**	تنتاب طفلي أحلام مزعجة بالليل.	8.
.616**	أشعر أن طفلي دائم النعاس.	9.
.542**	أشعر أن عدم انتظام نوم طفلي سبب له مشاكل دراسية.	10.
.682**	يعاني طفلي من التبول اللاإرادي بسبب مشكلات النوم.	11.
.539**	يستيقظ طفلي عدة مرات في الليل.	12.
.704**	أشعر أن نوم طفلي زيادة عن المعدل الطبيعي.	13.
.653**	يشعر طفلي بالخمول والتعب عند الاستيقاظ من النوم.	14.
.640**	أشعر أن طفلي لا يستغرق في النوم بشكل كافي.	15.
.680**	أشعر أن طفلي يعاني من ضيق التنفس أثناء النوم.	16.
.642**	يشكو طفلي أنه يحلم بكوابيس أو أحلام مزعجة.	17.
.727**	يقوم طفلي خائفاً من النوم.	18.
.661**	يشعر طفلي بالرغبة بالنوم خلال النهار.	19.
.505**	يعاني طفلي من الأرق في الليل أو صعوبة الخلود للنوم.	20.

*دال احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

يلاحظ من البيانات الواردة في الجدول 9 أن معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس اضطراب النوم تراوحت ما بين (0.505-0.728)، وجميع معاملات الارتباط درجاتها مقبولة، إذ أورد Ghasemi & Zahediasl (2012) قيمة أن قيمة معامل الارتباط التي تقل عن (0.30) تعتبر ضعيفة، والقيم التي تقع ضمن المدى (0.30 - أقل أو يساوي 0.70) تعتبر متوسطة، والقيمة التي تزيد عن (0.70) تعتبر قوية، مما يشير إلى وجود صدق بنائي لفقرات مقياس الدراسة، وبعدها تم التحقق من

صدق مقياس اضطراب النوم عند الأطفال فقد أصبح عدد الفقرات النهائية (20) فقرة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق النهائي للدراسة.

ثبات مقياس اضطراب النوم

للتأكد من ثبات أداة الدراسة ، وزع مقياس اضطراب النوم على عينة استطلاعية مكونة من (30) شخصا ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، فقد استخدمت معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) على بيانات التطبيق الأول للعينة الاستطلاعية، ويرتكز هذا الأسلوب على مدى توافر الاتساق في استجابة الأشخاص من فقرة الى أخرى على مقياس اضطراب النوم، ونتائج الجدول 10 توضح ذلك:

جدول 10

نتائج اختبار معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا على مقياس اضطراب النوم

البعد	قيمة كرونباخ ألفا
الدرجة الكلية	0.932

ينتضح من النتائج الموضحة في جدول 10 أن قيمة معامل كرونباخ ألفا كانت مقبولة على مقياس اضطراب النوم وقد بلغت قيمة معامل الثبات (0.932) وهذا يدل أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، إذ أشارت معظم الدراسات الى ان نسبة قبول معامل الثبات (0.60)، فقد أشار Sekaran & Bougie (2010) بأن قيمة معامل ألفا كرونباخ تعد مقبولة من الناحية التطبيقية اذا كانت $(\text{Alpha} \geq 0.60)$.

تصميم الدراسة ومتغيراتها

اشتملت الدراسة على المتغيرات المستقلة والتابعة الآتية:

المتغير المستقل (Independent Variable): مقياس ادمان الألعاب الالكترونية

المتغيرات التابعة (Dependent Variable): مقياس النمو الاجتماعي ومقياس اضطراب النوم.

المتغيرات الديمغرافية (الوسيط): جنس ولي الأمر، جنس الطفل، عمر ولي الأمر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، العمل، حجم الأسرة، امتلاك ابياد

1. جنس ولي الأمر: وله مستويان: (ذكر، أنثى).
2. جنس الطفل: وله مستويان (ذكر، أنثى).
3. عمر ولي الأمر: وله أربعة مستويات (أقل من 25، 25-35، 35-45، أكبر من 45).
4. عمر الطفل: وله ثلاث مستويات: (أقل من 6، 6-9، 9-12).
5. المؤهل العلمي: وله أربعة مستويات: (ثانوية فأقل، دبلوم، بكالوريوس، دراسات عليا).
6. مستوى الدخل: وله خمسة مستويات (أقل من 3000، 3000- 6000، أكثر من 6000).
7. العمل: وله مستويان: (أعمل، لا أعمل).
8. حجم الأسرة: وله ثلاثة مستويات: (4 وأقل، 5-8، أكثر من 8)

إجراءات تنفيذ الدراسة

تم الاتباع في تنفيذ الدراسة عددا من الخطوات على النحو الاتي:

- تم تجميع المعلومات الثانوية من مصادر ثانوية كالكتب، والمقالات، والتقارير، والرسائل الجامعية وغيرها، من أجل وضع الاطار النظري للدراسة، والاستعانة بها في بناء أدواتها وتوظيفها للوصول الى نتائج الدراسة لاحقا.
- تحديد مجتمع الدراسة، ثم تحديد عينة الدراسة.
- الحصول على موافقة الجهات الرسمية لتوزيع الاستمارة الالكترونية.
- تطوير أداة الدراسة من خلال مراجعة الادب التربوي المنشور في هذا المجال.
- تحكيم المقاييس المراد تطبيقها في الدراسة، بعد تطويرها من الأدب النظري والدراسات السابقة.

- تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية ومن خارج عينة الدراسة الأساسية، اذ شملت (30) شخصا من أسر أطفال في مدينة أم الفحم، ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، وذلك بهدف التأكد من دلالات صدق وثبات أداة الدراسة.
- تطبيق أداة الدراسة على العينة الأصلية، والطلب منهم الإجابة على فقرات الأداة بكل صدق وموضوعية، بعد اعلامهم بأن اجابتهم لن تستخدم الا لأغراض البحث العلمي.
- ادخال البيانات الى ذاكرة الحاسوب، حيث استخدم برامج الرزمة الاحصائي (SPSS) لتحليل البيانات، واجراء التحليل الاحصائي الملائم.
- مناقشة النتائج التي نتجت عن التحليل في ضوء الأدب النظري والدراسات السابقة، والخروج بنتائج الدراسة وكتابة مجموعة التوصيات والمقترحات البحثية.

المعالجات الإحصائية

من أجل معالجة البيانات وبعد جمعها تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وذلك باستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

1. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية.
2. معادلة " كرونباخ الفا" Cronbach's Alpha للكشف عن ثبات أدوات الدراسة.
3. معاملات ارتباط بيرسون.
4. اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (Sample T Test Independent)
5. اختبار التباين الأحادي (One Way Anova)

الفصل الثالث

نتائج الدراسة

يحتوي هذا الفصل عرضاً لأهم النتائج التي آلت إليها الدراسة وفقاً للأسئلة والفرضيات التي انطلقت منها الدراسة.

نتائج الدراسة

ترمي هذه الدراسة الى التعرف على ادمان الألعاب الالكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين، ومن أجل تحقيق ذلك استخدمت الباحثة استبانة مؤلفة من (86) فقرة وزعت على ثلاثة محاور، وعلى عينة مؤلفة من (231) شخصا من أسر أطفال في مدينة أم الفحم، ونتائج الدراسة كالتالي:

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ونصه

ما مستوى استخدام ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟
ومن أجل الإجابة عن هذا المجال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة من فقرات المحور والدرجة الكلية، وفيما يلي بيان ذلك:

أولاً: مقياس إدمان الألعاب الالكترونية انظر الجدول 11 -الملحق ج-.

يتضح من خلال الجدول 11 أن فقرات مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل، كانت جميعها متوسطة باستثناء الفقرتين رقم (1، 36) فقد كانتا مرتفعتين، وتراوحت المتوسطات الحسابية للفقرات ما بين (2.84) الى (3.78)، وأن الفقرة التي حصلت على أعلى متوسط حسابي هي الفقرة رقم (36) والتي نصها (يمارس طفلي الألعاب الالكترونية عندما يشعر بالعزلة)، وحصلت على متوسط حسابي (3.78) ونسبة مئوية (75.6%) والفقرة التي حصلت على أدنى متوسط

حسابي هي الفقرة رقم (24) والتي نصها (الوقت الذي يقضيه طفلي على الألعاب الالكترونية تزايد على مدار الشهور الماضية) وحصلت على متوسط حسابي (2.84) ونسبة مئوية (56.8%) وتشير النتيجة أن مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل كانت متوسطة، وذلك بدلالة الدرجة الكلية التي بلغ متوسطها الحسابي (3.29) نسبتها المئوية(65.8%).

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني ونصه

ما مستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

ومن أجل الإجابة عن هذا المجال، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة من فقرات المحور، والجدول 12 -الملحق ج- يبين ذلك:

يتضح من خلال الجدول 12 أن فقرات مستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل كانت جميعها متوسطة، باستثناء الفقرات رقم (1، 2، 6، 7) حيث كانت مرتفعة، وتراوحت المتوسطات الحسابية للفقرات ما بين (2.64) الى (3.71)، وأن الفقرة التي حظيت على أعلى متوسط حسابي هي الفقرة رقم (7) والتي نصها (يلتزم طفلي بالقواعد والمعايير وتوجيهات المعلمين أو المربين أو أولياء الأمور)، وحظيت على متوسط حسابي (3.71) ونسبة مئوية (74.2%) وأن الفقرة التي حصلت على أدنى متوسط حسابي هي الفقرة رقم (16) والتي نصها (ان طفلي ثرثار ومن الصعب عليه التوقف عن الكلام)، وحظيت على متوسط حسابي (2.64) ونسبة مئوية (52.8%) وتؤول هذه النتيجة الى مستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل كانت متوسطة، وذلك بدلالة الدرجة الكلية التي بلغ متوسطها الحسابي (3.26) نسبتها المئوية(65.2%).

النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث ونصه

ما مستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

ومن أجل الإجابة عن هذا المجال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة من فقرات المجال، والجدول 13 -الملحق ج- يبين ذلك:

يتضح من خلال الجدول 13 أن فقرات مستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل كانت جميعها متوسطة، فقد تراوحت المتوسطات الحسابية للفقرات ما بين (2.86) الى (3.26)، وأن الفقرة التي حظيت على اعلى متوسط حسابي هي الفقرة رقم (9) والتي نصها (أشعر أنه دائم النعاس) حيث حصلت على متوسط حسابي (3.26) ونسبة مئوية(65.2%) وأن الفقرة التي حظيت على أدنى متوسط حسابي هي الفقرة رقم (15) والتي نصها (أشعر أن طفلي لا يستغرق في النوم بشكل كافي) و حظيت على متوسط حسابي (2.86) ونسبة مئوية (57.2%) وتوول النتيجة الى أن مستويات اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل كانت متوسطة، وذلك بدلالة الدرجة الكلية التي بلغ متوسطها الحسابي (3.09) نسبتها المئوية (61.8%).

النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع ونصه

هل يوجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل؟ وهل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار بيرسون الخطي والجدول 14 -الملحق ج- يوضح ذلك.

يتضح من الجدول 14 وجود علاقة ارتباط عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة للاختبار ($a=0.05$) بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة

نظر الالهل، حيث كانت مستوى الدلالة للاختبار أقل من ($a = 0.05$) حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بينهما (-0.477)، وهي علاقة عكسية، وتعني أنه كلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية قل النمو الاجتماعي الفعلي للطفل في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل.

هل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الالهل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام تحليل الانحدار الخطي البسيط (Simple Linear Regressions)، باستخدام أسلوب الادخال (Enter)، للتحقق من تأثير الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الالهل، ونتائج الجدول 15 -الملحق ج- توضح ذلك:

أ. متغير مستقل: (ثابت) ادمان الألعاب الالكترونية

ب. متغير تابع: النمو الاجتماعي

يوضح الجدول رقم 15 أن مستوى الدلالة أقل من ($a \leq 0.05$) وذلك قبلت الفرضية الصفرية أي أن هناك تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الالهل، وبينت نتائج التحليل الاحصائي أن الألعاب الالكترونية قد أوضحت ما نسبته (22.8%) من نسبة التباين في مستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الالهل، أما البقية والبالغة (77.2%) تعزى لمتغيرات أخرى لم تدخل نموذج الانحدار، وهذا بدوره يؤول أن هناك متغيرات مستقلة أخرى قد يكون لها دورا ثانويا في مستوى النمو الاجتماعي، ومنه يمكن كتابة معادلة الانحدار كالاتي:

$y = 2.191x + 0.326$ ، أي كلما تغيرت وارتفعت درجة ادمان الألعاب الالكترونية درجة واحدة، يحدث

تغير إيجابي في مستوى النمو الاجتماعي بمقدار (0.326).

واستنادا الى ما سبق تبين أنه يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.

النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس ونصه

هل يوجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟ وهل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار بيرسون الخطي، والجدول 16 -الملحق ج- يوضح ذلك

يتبين من الجدول 16 وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة للاختبار ($a=0.05$) بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل، حيث كانت مستوى الدلالة للاختبار أقل من ($a=0.05$) حيث بلغت معامل الارتباط بينهما (0.618)، وهي علاقة موجبة طردية، وتعني أنه كلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية زادت اضطرابات النوم لدى الطفل في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.

هل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام تحليل الانحدار الخطي البسيط (Simple Linear Regressions)، باستخدام أسلوب الادخال (Enter)، للتحقق من تأثير الألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل، ونتائج الجدول 17 -الملحق ج- توضح ذلك:

أ. متغير مستقل: (ثابت) ادمان الألعاب الالكترونية

ب. متغير تابع: اضطرابات النوم

يوضح الجدول رقم 17 ان مستوى الدلالة أقل من ($\alpha \leq 0.05$) وذلك قبلت الفرضية الصفرية أي أن هناك تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل، كما بينت نتائج التحليل الاحصائي أن الألعاب الالكترونية قد أوضحت ما نسبته (38.2%) من نسبة التباين في مستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الأهل، أما البقية والبالغة (61.2%) تعزى لمتغيرات أخرى لم تدخل نموذج الانحدار، وهذا بدوره يؤول أن هناك متغيرات مستقلة أخرى تلعب دورا ثانويا في مستوى اضطرابات النوم، وعليه يمكن كتابة معادلة الانحدار كالاتي: $y = 1.054x + 0.620$ ، أي كلما تغيرت وارتفعت درجة ادمان الألعاب الالكترونية درجة واحدة يحدث تغير في مستوى اضطرابات النوم بمقدار (0.620)

واستنادا الى ما سبق تبين أنه يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.

النتائج المتعلقة بالسؤال السادس ونصه.

هل يوجد اختلاف في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغيرات الدراسة (جنس ولي الامر، جنس الطفل، عمر ولي الامر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، العمل، حجم الأسرة، امتلاك ايباد، والألعاب المفضلة)؟

1. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس ولي الأمر.

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent Sample t- test ونتائج

الجدول 18 -الملحق ج- تبين ذلك.

يتبين من نتائج الجدول 18 أن مستوى الدلالة أقل من ($a \geq 0.05$) لذلك تم رفض الفرضية، أي أنه توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس ولي الأمر على جميع المحاور، حيث كانت الفروق لصالح الإناث على محوري النمو الاجتماعي واضطرابات النوم، وكانت لصالح الذكور على محور ادمان الألعاب الإلكترونية، أي أن الإناث أكثر نظرة نحو النمو الاجتماعي واضطرابات النوم من الذكور، بينما كان الذكور أكثر نظرة نحو ادمان الانترنت.

2. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس الطفل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent sample t- test ونتائج الجدول 19 -الملحق ج- تبين ذلك.

يتبين من نتائج الجدول 19 أن مستوى الدلالة أقل من ($a \geq 0.05$) لذلك تم رفض الفرضية، أي أنه توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير جنس الطفل على جميع المحاور، حيث كانت الفروق لصالح الذكور على جميع المحاور، أي الأطفال الذكور أكثر ادماناً للإنترنت ولديهم نمو اجتماعي، ولديهم اضطرابات في النوم أكثر من الإناث.

3. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر ولي الأمر.

ولفحص هذا السؤال استخدمت الباحثة اختبار تحليل التباين الأحادي (One- Way Anova) ونتائج الجدولين 20 و 21 -الملحق ج- تبين ذلك.

يلاحظ من الجدول 20 أعلاه أنه توجد فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية لمستوى ادمان الانترنت والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تبعا لمتغير عمر ولي الامر، ولمعرفة لمن تؤول الفروق، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One- Way Anova)، بهدف التعرف على ما إذا كانت الفروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير عمر ولي الأمر.

يتضح من نتائج الجدولين 20 و 21 أن مستوى الدلالة أكبر من $(a \leq 0.05)$ لذلك تم قبول الفرضية أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(a = 0.05)$ في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين المحتملة تعزى لمتغير عمر ولي الامر على جميع المجالات والمحاور.

4. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر الطفل؟

ولفحص هذا السؤال استخدمت الباحثة اختبار تحليل التباين الأحادي (One- Way Anova) ونتائج الجدولين 22 و 23 -الملحق ج- تبين ذلك.

يلاحظ من الجدول 22 انه توجد فروق ظاهرية في المستويات الحسابية لمستوى ادمان الانترنت والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين المحتملة تبعا لمتغير عمر الطفل، ولمعرفة لمن تؤول الفروق، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One- Way Anova)، بهدف التعرف على ما إذا كانت الفروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير عمر الطفل.

يتبين من نتائج الجدولين 22 و 23 أن مستوى الدلالة أكبر من $(a \leq 0.05)$ لذلك تم قبول الفرضية أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(a = 0.05)$ في استجابات عينة الدراسة نحو النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر الطفل،

بينما توجد فروق دالة احصائية على محور ادمان الألعاب الالكترونية، ولمعرفة لمن ترجع الفروق تم اجراء المقارنات البعدية باستخدام اختبار أقل فرق جوهري (LSD)، والذي يوضحه الجدول 24 -الملحق ج-.

يتضح من نتائج الجدول 24 أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند $(\alpha \leq 0.05)$ في ادمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير عمر الطفل، وذلك بين متوسطات من أعمار أطفالهم (أقل من 6، 6-9) من جهة وبين من أعمار أطفالهم (9-12)، ولصالح أعمار أطفالهم (9-12)، كون المتوسط أعلى من متوسط أعمار أطفالهم (أقل من 6، 6-9)

5. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير المؤهل العلمي؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) ونتائج الجدولين 25 و 26 -الملحق ج- تبين ذلك.

يلاحظ من الجدول 25 انه توجد فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية لمستوى ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير المؤهل العلمي، ولمعرفة لمن تؤول الفروق تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova)، بهدف التعرف على ما إذا كانت الفروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير المؤهل العلمي.

يتبين من نتائج الجدولين 25 و 26 أن مستوى الدلالة أكبر من $(\alpha \leq 0.05)$ لذلك تم قبول الفرضية أي أنه لا توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير المؤهل العلمي على جميع المحاور

6. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري.

ولفحص هذا السؤال تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) ونتائج الجدولين 27 و 28 -الملحق ج- تبين ذلك.

يلاحظ من الجدول (27) أنه توجد فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري، ولمعرفة لمن تؤول الفروق، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova)، بهدف التعرف على ما إذا كانت الفروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير الدخل الشهري

يتبين من نتائج الجدولين 27، 28 أن مستوى الدلالة أكبر من ($a \leq 0.05$) لذلك تم قبول الفرضية أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a=0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري على جميع المجالات والمحاور.

7. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير العمل.

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent sample t- test ونتائج الجدول 29 -الملحق ج- تبين ذلك.

- يتبين من نتائج الجدول 29 أن مستوى الدلالة أكبر من ($a \geq 0.05$) لذلك تم قبول الفرضية أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a=0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير العمل على جميع المجالات والمحاور.

8. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) ونتائج الجدولين 30 و 31 تبين ذلك.

يلاحظ من الجدول 30 أنه توجد فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة، ولمعرفة لمن تقول الفروق تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way Anova)، بهدف التعرف على ما إذا كانت الفروق ذات دلالة إحصائية تبعاً لمتغير حجم الأسرة.

- يتضح من نتائج الجدولين 30، 31 أن مستوى الدلالة أكبر من $(\alpha \leq 0.05)$ فتم قبول الفرضية أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha = 0.05)$ في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة على جميع المجالات والمحاور.

9. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير امتلاك ابياد.

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent sample t- test ونتائج الجدول 32 -الملحق ج- تبين ذلك.

- يتبين من نتائج الجدول 32 أن مستوى الدلالة أقل من $(\alpha \geq 0.05)$ لذلك تم رفض الفرضية أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha = 0.05)$ في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين

تعزى لمتغير امتلاك ايباد على جميع المجالات والمحاور، وكانت الفروق لصالح من يمتلكون ايباد، أي أن من يمتلكون ايباد لديهم مستوى أعلى من الإدمان، ونمو اجتماعي أكثر واضطرابات في النمو أكثر ممن لا يملكون ايباد.

10. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل؟
ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) ونتائج الجدولين 33 و 34 -الملحق ج- تبين ذلك.

يلاحظ من الجدول 33 انه توجد فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل، ولمعرفة لمن تؤول الفروق تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova)، بهدف التعرف على ما إذا كانت الفروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير الألعاب المفضلة للطفل.

يتضح من نتائج الجدول 33، 34 أن مستوى الدلالة أقل من ($\alpha \leq 0.05$) لذلك تم رفض الفرضية أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل، بينما لا توجد فروق دالة احصائيا على محور النمو الاجتماعي. ولمعرفة لمن ترجع الفروق تم اجراء المقارنات البعدية باستخدام اختبار أقل فرق جوهري (LSD)، والذي يوضحه الجدول 35 و 36 -الملحق ج-.

- يتضح من نتائج الجدول 35 أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في ادمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الألعاب المفضلة للطفل، وذلك بين متوسطات من ألعابهم (التنافسية) من جهة

وبين من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، ولصالح من ألعابهم (التنافسية)، كون المتوسط أعلى من متوسط من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، وأيضا بين من ألعابهم (القتالية) من جهة وبين من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، وأيضا بين من ألعابهم (القتالية) من جهة وبين من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، ولصالح من ألعابهم (القتالية)، كون المتوسط أعلى من متوسط من ألعابهم (الرياضية والثقافية).

يتضح من نتائج الجدول 36 أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في اضطراب النوم تبعا لمتغير الألعاب المفضلة للطفل، وذلك بين متوسطات من ألعابهم (التنافسية) من جهة وبين من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، ولصالح من ألعابهم (التنافسية)، كون المتوسط أعلى من متوسط من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، وأيضا بين من ألعابهم (القتالية) من جهة وبين من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، ولصالح من ألعابهم (القتالية)، كون المتوسط أعلى من متوسط من ألعابهم (الرياضية والثقافية).

الفصل الرابع

مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات

تهدف هذه الدراسة الى التعرف على ادمان الألعاب الالكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين، كذلك الكشف عن الفروق في مستويات ادمان الألعاب الالكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل لمتغيرات (جنس ولي الأمر، جنس الطفل، عمر ولي الأمر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، العمل، حجم الاسرة، امتلاك ايباد، وألعاب تنافسية)، والعلاقة الارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال، وفيما يلي مناقشة لنتائج الدراسة وفقا لأسئلتها.

أولاً: مناقشة النتائج الخاصة بالإجابة عن السؤال الأول والذي ينص على "ما مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الأهل؟

أظهرت النتائج أن مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل كانت متوسطة، ويعزى ذلك الى أن انتشار هذه الألعاب لا يكاد بيت في العالم لا يخلو منها، حيث إن معظمها يعتمد على المغامرة والخيال، لذلك فهي استطاعت جذب الأطفال اليها واهتمامهم بها، أصبحت الشغل الشاغل لكثير من الأطفال في المجتمعات المختلفة مما أدى الى نموها وانتشارها، كما ان الألعاب الالكترونية لا تعد حكراً على فئة عمرية معينة، بل أصبحت أيضاً تمثل هوساً للكبار .

كما تعزو الباحثة هذه النتائج الى أن نتيجة التطورات في الألعاب الالكترونية فقد أجريت العديد من الدراسات في العالم حول الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على الأطفال خصوصاً، حيث درست أثر تلك الألعاب على مستوى العنف في المدارس والمجتمع، وترى الباحثة أن هناك اهمال من قبل الطفل في واجباته اليومية بسبب جلوسه أطول من المدة المسموح به أن يجلسها على الألعاب الالكترونية، مما أدى الى انخفاض إنجازه

الدراسي بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الالكترونية، وهذه مؤشرات على أن هناك نوع من الإدمان لدى الأطفال على هذه الألعاب. وهذا يتفق مع ما ذهبت اليه منظمة الصحة العالمية في تعريف الإدمان حول أن " الحالة النفسية او العضوية التي تنتج من اعتماد الكائن على الحصول على الشيء المعتمد عليه، أو الحاجة الدائمة لزيادة الجرعة، الاعتماد الجسمي والنفسي على هذا الشيء، أي الخضوع والتبعية النفسية والعضوية، وظهور أعراض نفسية وجسمية عند الامتناع المفاجئ أو الانقطاع الفوري عن الشيء المعتمد عليه وتسمى تلك بأعراض الانسحاب وله تأثير ضار على الفرد والمجتمع"، وهنا نلاحظ من خلال النتائج أن الطفل يطلب مدة أطول للجلوس على الألعاب الالكترونية.

وهذه النتائج جاءت متساوية مع نظرية التعلم التي تؤكد على التأثيرات المعززة إيجابيا لاستخدام الانترنت والتي تعمل على شعور المستخدم للألعاب الالكترونية بالنشوة والسعادة تحت مبدأ الاشراف الاجرائي حيث يرى George & Murali (2007) ان الأشخاص الذين لديهم الخجل الاجتماعي أو القلقين من المواقف الاجتماعية المباشرة يميلون الى استخدام التفاعلات مع الألعاب الالكترونية لتعزيز المواجهة الاجتماعية عبر التفاعلات الافتراضية، ويميز أصحاب هذه النظرية بين نوعين من السلوك، السلوك المكتسب والسلوك الانعكاسي، فالسلوك المكتسب يتم اكتسابه من خلال التعلم والتدريب، وقد يتطور الى عادة نتيجة للرابطة القوية بين المثير والاستجابة وتكرار الممارسة.

واتفقت هذه النتائج مع دراسة النيف ورضوان (2017) والتي أسفرت النتائج عن أن تداعيات ممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية في كل أبعاد الدراسة حققت بدرجة متوسطة.

وتعارضت مع دراسة أمقران (2017) التي كان من نتائجها وجود ارتفاع نسبي في درجة ادمان الانترنت وكذلك ارتفاع نسبي في اضطرابات النوم.

ثانيا: مناقشة النتائج الخاصة بالإجابة عن السؤال الثاني والذي ينص على " ما مستوى النمو الاجتماعي

لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل؟

لقد أظهرت النتائج أن مستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل كانت متوسطة، حيث تظهر النتائج أن الطفل يستطيع التواصل مع الآخرين بشكل لبق في عالمه الافتراضي، لكنه يعمل على تنمية الميول لديه من خلال المشاركة بالأنشطة والفعاليات الاجتماعية أو الجماعية بشكل جيد، مما يعني ميله الى الانعزال الاجتماعي والتلثم عند الحديث أمام الآخرين، رغم أن لديه ميول لتحقيق ذاته، كما تظهر النتائج أن هناك ميلا الى اللعب الجماعي لدى الطفل والعمل ضمن روح الفريق ولكن بشكل متوسط مما انعكس على نتائج النمو الاجتماعي لديه.

وتعزو الباحثة ذلك الى ان الطفل في هذه المرحلة يتسع عالمه ويميل للاختلاط مع الجماعة، وفيها أيضا تتوسع اتصالاته ومعارفه، الأمر الذي يساعده على اقتناء أخلاق وقيم دخيلة على الأسرة اما بالإيجاب أو بالسلب كما يميل الطفل الى روح التنافس خاصة في المدرسة، ويكون هذا واضحا عند المتفوقين دراسيا أو في الألعاب الرياضية فردية كانت أو جماعية، ويورد زهران (2001) بعض سمات النمو الاجتماعي في هذه المرحلة، كالسعي المتواصل نحو الاستقلال وبزوغ معاني وعلامات جديدة للمواقف الاجتماعية وأيضا تعديل السلوك حسب المعايير الاجتماعية والقيم للكبار، حيث تتسع دائرة الميول والاتجاهات لدى الطفل وينمو الضمير ومفاهيم الصدق والأمانة والوعي الاجتماعي والمهارات الاجتماعية.

وترى الباحثة أن الأطفال في هذه المرحلة يميلون الى اللعب الجماعي عبر الألعاب الالكترونية، حيث يلعبون كفريق ضد الآخرين، وهذا الميل يعود الى كون الطفل في هذه المرحلة يسعى الى تحقيق اللعب الجماعي مع أقرانه خارج الاطار المدرسي، وضمن ما يراه أنه يحقق له التواصل مع الآخرين عبر العالم الافتراضي، من خلال القيام بالإحياءات والتلميحات الاجتماعية والعجز في التواصل واللغة، أي قصور في تطور النمو اللغوي وضعف القدرات الوظيفية الذكائية والاستجابة غير الاعتيادية للمثيرات الحسية والإصرار على التماثل وتجمع الأشياء المتماثلة والمحافظة على نمط روتيني معين والسلوكيات النمطية.

وانتقلت هذه النتائج مع دراسة Junttila (2010) أن انتقال الشعور بالوحدة النفسية بين الأجيال كان موجودا ضمنيا بواسطة الكفاءة الاجتماعية للأطفال داخل الاسر .

ثالثا: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث والذي ينص على " ما مستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

أظهرت النتائج أن مستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل كانت متوسطة، فالجسم يتكيف مع العالم الداخلي بيولوجيا، حيث أن لديه دورة داخلية تشبه الليل والنهار والتي مدتها (24) ساعة، "حيث يكون التكيف في الساعات المتأخرة من الليل مع هذا التوقيت ، وساعات الصباح الأولى، سواء كان الفرد مستيقظا أو نائما، فالنشاط العقلي يكون في أدنى مستوياته، ويكثر مع اقتراب الفجر، فالنوم مهم جدا لتحقيق التوافق، والليل هو الوقت الطبيعي له حيث تقل فيه جميع الأنشطة الحيوية لأدنى مستوياته، فالأفراد الذين يبقون مستيقظين ساعات الليل متجاهلين عمدا الساعة البيولوجية الداخلية لأجسامهم، ولذلك يواجهون الكثير من الصعوبات كأن يبقوا مستيقظين، وعدم القيام بأعمالهم بإتقان طوال الليل، لأن أجسامهم مهياة بيولوجيا للنوم في الليل واليقظة في النهار .

يعاني الانسان في بعض الأحيان عدم القدرة على النوم نتيجة وجود عوائق تحول بينه وبين ذلك، حيث إن الانسان يقضي ثلث حياته نائما، ومن المستغرب ألا يعاني الانسان في حياته من هذا الاضطراب ولو لمرة واحدة، وأن انقطاع الفرد عن النوم لفترات طويلة قد يؤدي الى الموت .

وترى الباحثة أن الأطفال ينامون مدة كافية رغم وجود الألعاب الالكترونية، وقد يشعروا بالنعاس في فترات النهار نتيجة شعورهم بالإرهاق من الألعاب الالكترونية، فاضطراب النوم هو عدم قدرة الفرد على التكيف مع أوقات النوم ليلا مما يبقيه يقظا أو النوم لأوقات طويلة، فاضطراب النوم يحدث نتيجة خلل في عملية النوم ليلا مدة أطول من المعتاد حيث أن هناك أشخاص ينامون لساعات طويلة، كما ترى الأسر أن الأطفال لا

ينامون عددا مناسباً من الساعات، وأنهم يتقبلون أثناء نومهم مما يعني وجود نوع من الاضطرابات في النوم المصاحبة للألعاب الالكترونية.

وتعارضت مع دراسة أمقران (2017) التي كان من نتائجها وجود ارتفاع نسبي في درجة ادمان الانترنت وكذلك ارتفاع نسبي في اضطرابات النوم.

رابعا: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع والذي ينص على " هل يوجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل؟ هل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار بيرسون الخطي وتحليل الانحدار الخطي البسيط والجداول السابقة توضح ذلك، وأظهرت النتائج وجود علاقة موجبة طردية، وتعني انه كلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية زاد النمو الاجتماعي للطفل في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل. كما بينت النتائج وجود أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين ادمان الألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل.

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى ان الألعاب الالكترونية لها علاقة بالنمو الاجتماعي للطفل حيث ان الألعاب الالكترونية تعمل على زيادة الحصيلة اللغوية والتفاعلات الاجتماعية داخل المجتمع الافتراضي الذي يلعب به الطفل، ففي هذه المرحلة يحرز الطفل تقدما كبيرا من الناحية الاجتماعية لأنه يفتح على بيئته والبيئة التي يعيش فيها، وبذلك يتفاعل بما يدور حوله، ويتقبل ويعمل بمعايير المجتمع وثقافته ويحرص كل الحرص على عدم الاتيان بسلوك منافيا للبيئة التي يعيش فيها لأنه بذلك يجد تحقيقا لذاته، ومن مظاهر النمو الاجتماعي في هذه المرحلة، الميل للتواصل مع الكبار واللعب الجماعي، الميل لجمع الأشياء، الصداقة والزعامة وتطور المفاهيم الدينية.

وترى الباحثة أن هناك تأثير للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للطفل حيث برز في تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال اتجاهين، الأول يرى أنها تؤثر بشكل إيجابي على انماء العمليات المعرفية للأطفال، وانها تعمل على تنمية السرعة والتركيز والانتباه وحل المشكلات، بينما يرى الفريق الثاني أن مثل هذه الألعاب تعرض الطفل للكثير من الاخطار منها الضغط النفسي والانعزال الاجتماعي وبعض من المشكلات الصحية، وهنا ترى الباحثة أن هناك تأثيرات إيجابية للألعاب الالكترونية على النمو الاجتماعي للطفل مع عدم اغفال الجوانب السلبية.

اتفقت هذه النتائج جزئيا مع دراسة العتيبي واخرون (2012) حول تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية، دراسة عثمان (2018) ووجد ان هناك عوامل تؤول بالأطفال لممارسة الألعاب كالسعي للفوز والتحدي وحب الاستطلاع، التخيل والتصور، ومن الاثار الإيجابية تحسين البعض من المهارات الأكاديمية كمهارة البحث عن المعلومات، الكتابة، اكتساب اللغات وحل المشكلات، ومن الاثار السلبية: العنف المدرسي وادمان اللعب وما ارتبط به من مشكلات البصر والسمع.

مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الخامس والذي ينص على: هل يوجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟ وهل يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار بيرسون الخطي وتحليل الانحدار الخطي البسيط والجداول السابقة توضح ذلك.

أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباط وهي علاقة موجبة طردية، وتعني أنه كلما زاد الإدمان على الألعاب الالكترونية زادت اضطرابات النوم لدى الطفل في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل.

كما أظهرت النتائج وجود أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل، وتعزو الباحثة هذه النتائج الى انه كلما كان هناك ازدياد في الجلوس على الألعاب الالكترونية أكثر كلما كان هناك اضطراب في النوم لدى الأطفال، فالإنترنت والألعاب الالكترونية تمثل مدخلا للأشخاص الذين يشعرون بالخجل من التفاعل المباشر مع الآخرين، من الدخول اليها بارتياح كبير، لما توفره هذه الألعاب من مكافآت مختلفة من خلال اللعب، حيث أنها تجمع ما بين اشكال المرح المختلفة الى المعلومات العديدة، لذلك يندمج الطفل في هذه الألعاب التي يرى فيها ارتياحا كبيرا لنفسيته دون خجل من الآخرين، وتمثل له قمة السعادة والسرور في التفاعل معها، وهذا يقود بدوره الى التماهي مع هذه الألعاب لأطول فترة ممكنة، مما يحدث خلا في الجهاز العصبي والقدرة على رفض النوم من أجل اكمال الألعاب مما يؤثر سلبا على القدرة على النوم وظهور القلق والتوتر على الأطفال والتقلب في الفراش.

وانتقدت هذه النتائج مع دراسة عزروق (2020) التي وجدت علاقة ارتباطية إيجابية بين ادمان الإنترنت واضطرابات النوم، ودراسة أمقران (2017) حيث كشفت الدراسة عن وجود ارتفاع نسبي في درجة ادمان الانترنت وكذلك ارتفاع نسبي في اضطرابات النوم مع وجود علاقة ارتباطية موجبة بين ادمان الانترنت واضطرابات النوم، ودراسة Altintas et al. (2019) التي أظهرت أن ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب الفيديو، ومع دراسة Lange et al. (2017) وكانت أهم النتائج وجود ارتباط بين الاستخدام اليومي لأجهزة الوسائط الالكترونية والأرق.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال السادس والذي ينص على: هل يوجد اختلاف في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغيرات الدراسة (جنس ولي الأمر، جنس الطفل، عمر ولي الأمر، عمر الطفل، المؤهل العلمي، مستوى الدخل، حجم الأسرة، امتلاك ابياد، العمل والألعاب المفضلة)؟

1. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس ولي الأمر

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent sample t-test والنتائج تبين ذلك.

أظهرت النتائج أنه توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس ولي الأمر على جميع المحاور، حيث كانت الفروق لصالح الاناث على محوري النمو الاجتماعي واضطرابات النوم، وكانت لصالح الذكور على محور ادمان الألعاب الالكترونية، أي أن الاناث أكثر نظرة نحو النمو الاجتماعي واضطرابات النوم من الذكور، بينما كان الذكور أكثر نظرة نحو ادمان الانترنت.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة الى أن النساء أكثر تأثراً بقضايا النمو الاجتماعي عند أطفالهم وكذلك تقلبات النوم حيث تحمل المرأة المسؤولية عن متابعة الطفل وما يحدث في الأسرة، وكذلك هي السياج الذي يحاول حماية الطفل فهي التي يقع على عاتقها تربية الطفل، لذلك فهي التي تتابع سلوك الطفل داخل البيت باستمرار، حيث أن الأب يكون في العمل، أما الأب فيرى الأولاد وهم جالسون على الألعاب الالكترونية فيرى أن ادمانهم أعلى بكثير من النساء التي تستخدم ذلك من اجل القيام بالأعمال المنزلية والتي ترى فيه عملية ابعاد الطفل عن المشكلات المنزلية، وكذلك لطبيعة المرأة الحساسة اتجاه كل ما يقال عن الطفل، كذلك طبيعة الأمومة وعاطفتها كأم تجعل منها أكثر شعورا بالنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لديه، وهذا الأمر مرده الى أن النساء تعيش في نفس البيئة الاجتماعية ويواجهن نفس المشكلات من قبل الأطفال.

واتفقت هذه النتائج مع دراسة عبد الله (2015) التي بينت وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث في ادمان الانترنت لصالح الذكور، وتعارضت مع دراسة عزروق (2020) التي بينت النتائج أنه لا توجد فروق تعزى لمتغير الجنس في ادمان الانترنت واضطرابات النوم.

2. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس الطفل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" للمجموعتين مستقلتين Independent sample t- test والنتائج تبين ذلك.

أظهرت النتائج انه توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس الطفل على جميع المحاور، حيث كانت الفروق لصالح الذكور على جميع المحاور أي ان الأطفال الذكور أكثر ادمانا للإنترنت، ولديهم نمو اجتماعي ولديهم اضطرابات في النمو أكثر من الاناث.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة الى أسر الأطفال الذين يعطون مساحات أكبر من التعامل مع الألعاب الالكترونية للذكور من الاناث، حيث ان المجتمعات العربية تفضل الذكور على الاناث، وهذا نابع من حرص الأسرة على عدم تعرض الاناث للابتزاز الالكتروني أولاً، وثانياً من أجل المحافظة على الأسرة، كما ترى الأسر أن النمو الاجتماعي للذكور نتيجة استخدام الألعاب الالكترونية قد زاد عند الذكور أكثر من الاناث بسبب مواظبة الذكور على هذه الألعاب، كما زاد لديهم اضطرابات النوم حيث أصبح الانترنت مكانا بديلا عن الواقع الفعلي، ومن الممكن للإنسان الذي يفتقر الى الثقة بالنفس أن يعمل من نفسه بطلا، ويستطيع كل انسان أن يتبنى لنفسه هوية مختلفة وأن يحصل من خلالها على كل ما ينقصه في الواقع اليومي والحققي.

فاضطراب النوم هو عدم قدرة الفرد على التكيف مع أوقات النوم ليلا مما يبقيه يقظا أو النوم لأوقات طويلة، فاضطراب النوم يحدث نتيجة خلل في عملية النوم ليلا أو النوم مدة أطول من المعتاد حيث إن هناك أشخاص ينامون لساعات طويلة ويكون عند الأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية أكثر منه عند الاناث.

وانتقلت هذه النتائج مع دراسة حسن (2017) وجدت فروق دالة احصائيا تعزى لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي، ومع دراسة عبد الله (2015) التي بينت وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث في ادمان الانترنت لصالح الذكور، وتعارضت مع دراسة عزروق (2020) حيث بينت النتائج بأنه لا توجد فروق فردية تعزى لمتغير الجنس في ادمان الانترنت واضطرابات النوم.

3. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر ولي الأمر؟

ولفحص هذا السؤال استخدمت الباحثة اختبار التباين الاحادي (One- Way Anova) والنتائج تبين ذلك.

أظهرت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في استجابات عينة

الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر

الاهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير عمر ولي الامر على جميع المجالات والمحاور .

وتعزو الباحثة ذلك الى أولياء الأمور على اختلاف أعمارهم حيث يرون أن هناك تأثيرا للألعاب الالكترونية

على الأطفال باستخدامهم الألعاب الالكترونية حيث إنها تؤثر في ادمانهم عليها وحبهم وشغفهم على مواصلة

اللعبة لساعات طويلة وهذا ما يلمسه هؤلاء من خلال متابعتهم لأولادهم في المنزل وكذلك لها تأثيرات على

مواعيد النوم لديهم، وأيضا لها تأثيرات على نموهم الاجتماعي وتفاعلاتهم الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها.

4. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر الطفل؟

ولفحص هذا السؤال استخدمت الباحثة اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) والنتائج تبين

ذلك.

أظهرت النتائج لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير عمر الطفل، بينما توجد فروق دالة احصائيا على محور ادمان الألعاب الالكترونية.

كما بينت أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير عمر الطفل، وذلك بين متوسطات من أعمار أطفالهم (أقل من 6، 6-9) من جهة وبين من أعمار أطفالهم (9-12)، كون المتوسط أعلى من متوسط من أعمار أطفالهم (أقل من 6، 6-9).

وتعزو الباحثة هذه النتائج أن أفراد عينة الدراسة اتفقوا في النمو الاجتماعي واضطرابات النوم حيث ان الأطفال يتكيفون مع الألعاب الالكترونية ولديهم اضطرابات في النوم نوعاً ما، لكنهم اختلفوا حول الفئة العمرية الأكثر ادماناً لهذه الألعاب، حيث يرون في الفئة العمرية (9-12) أكثر استخداماً لهذه الألعاب مما يولد لديهم ادماناً على مواصلة اللعب بها سواء مع الآخرين من الأقران او الغرباء، وهذه الفئة تمثل مرحلة نمائية لها متطلباتها التي يجب العمل على حل المشكلات السلوكية التي تواجه هذه الفئة نتيجة استخدام هذه الألعاب، لأن استفعالها فيما بعد سيكون من الصعوبة العمل على تعديلها، حيث أنها ستؤدي لانحرافات نفسية واعتلال في الصحة النفسية في المراحل العمرية اللاحقة.

وانتقلت جزئياً مع دراسة عبد الله (2015) وقد تبين وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث في ادمان الانترنت لصالح الذكور، وفروقا دالة احصائيا بين الأطفال لصالح المراهقين.

5. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير المؤهل العلمي؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) والنتائج تبين ذلك.

وضحت النتائج أنه لا توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير المؤهل العلمي على جميع المحاور .

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى ان المستوى التعليمي لم يلعب دورا في اختلاف نظرة أفراد عينة الدراسة نحو محاور الدراسة، وذلك الممارسات التي يقوم بها الأطفال في استخدام الألعاب الالكترونية يرون فيها نوع من الإدمان الذي يؤثر على اضطرابات النوم، وذلك ناتج عن المتابعة لأطفالهم، وان النمو الاجتماعي يجعلهم أكثر التصاقا بهذه الألعاب للمحافظة على العلاقات الافتراضية التي نسجوها من خلال هذه الألعاب.

6. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) والنتائج تبين ذلك.

وضحت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري على جميع المجالات والمحاور .

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى ان الدخل الشهري سواء كان قليلا أم كثيرا لهذه الأسر، فإنها تحاول التأقلم مع أوضاعها الاقتصادية، لذلك فان الدخل لم يكن له أثر في الاستجابات على محاور الدراسة، لأننا نتكلم عن مواضيع نفسية لها علاقة بالإدمان والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم، ولها علاقة بمعاملة الآخرين والانسجام الداخلي للأسرة، لذلك يرى الجميع أن هناك تأثيرات للألعاب على محاور الدراسة المختلفة، وأن هذه الأمور تتبع السلوك الذي يقوم به الطفل اثناء ممارسة هذه الألعاب وتأثيراتها عليه لذلك فهم رغم اختلاف دخولهم الشهرية يعلمون بهذه التأثيرات ويلامسونها من خلال سلوك أبنائهم.

7. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير العمل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent sample t- test والنتائج تبين ذلك.

أظهرت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير العمل على جميع المجالات والمحاور.

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى ان افراد عينة الدراسة سواء كانوا يعملون أم لا، يرون من خلال ما يقوم به أطفالهم من اللعب على هذه الألعاب لساعات أكثر من الازم ادمانا على هذه الألعاب، ما ينتج عنها تأثيرات على نموهم الاجتماعي واضطرابات في النوم لديهم، كون هذه الألعاب لها جاذبية لديهم مما يدفعهم الى الاستمرار في اللعب على حساب علاقاتهم الأسرية والاجتماعية.

8. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way Anova) والنتائج تبين ذلك. وضحت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة على جميع المجالات والمحاور.

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى حجم أسر عينة الدراسة سواء كان كبيرا أو صغيرا لم يكن له تأثير على استجاباتهم، حيث إن هذه المحاور تتعلق بقضايا نفسية واجتماعية أكثر من تعلقها بحجم الأسرة، رغم أن

الأطفال قد يتخذون من الكبار قدوة لهم في ممارسة هذه الألعاب التي لها تأثيرات إيجابية وسلبية على سلوكياتهم.

9. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير امتلاك ايباد؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent sample t- test والنتائج تبين ذلك.

أظهرت النتائج انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a = 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير امتلاك ايباد على جميع المجالات والمحاور، وكانت الفروق لصالح من يمتلكون ايباد، أي أن من يمتلكون ايباد لديهم مستوى أعلى من الإدمان، ونمو اجتماعي أكثر واضطرابات في النوم أكثر ممن لا يمتلكون ايباد.

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى ان معظم أفراد عينة الدراسة أولادهم يمتلكون ايباد، وهذا مؤشر على وجود سماح أسري باستخدام الايباد للطفل في الألعاب الالكترونية المختلفة، وأن هؤلاء الذين يستخدمون الايباد في التعرف على الألعاب الالكترونية وممارستها لديهم تأثيرا بالإدمان على لعبها وتأثيرات على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم، حيث يزداد ذلك لمن يمتلكون هذا النوع من التكنولوجيا.

10. هل توجد فروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي

واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل؟

ولفحص هذا السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way Anova) والنتائج تبين ذلك.

وضحت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a= 0.05$) في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل، بينما لا توجد فروق دالة احصائيا على محور النمو الاجتماعي. وكانت الفروق على ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم وذلك بين متوسطات من العابهم (التنافسية) من جهة وبين من العابهم (الرياضية والثقافية)، ولصالح من ألعابهم (التنافسية)، كون المتوسط اعلى من متوسط من ألعابهم (الرياضية والثقافية)، وأيضا بين من ألعابهم (القتالية) من جهة وبين من ألعابهم (القتالية)، كون المتوسط أعلى من متوسط من ألعابهم (الرياضية والثقافية).

وتعزو الباحثة هذه النتائج الى نوع اللعبة المفضلة لدى الأطفال فهي تلعب دورا مهما في الإدمان على هذه الألعاب، حيث إن الألعاب التنافسية والقتالية أكثر جذبا للطفل من الألعاب الرياضية والثقافية، مما يجعله مدمنا على لعبها لساعات أطول مما هو مسموح به له، كون عناصر التشويق فيها والاثارة أكثر من الألعاب الأخرى، لذلك فان الأهل يرون في ممارسة الألعاب القتالية والتنافسية تأثيرا على سلوك أطفالهم باتجاه الإدمان مما يؤثر على نوعية النوم لديهم.

التوصيات:

في ضوء نتائج هذه الدراسة فان الباحثة توصي بالآتي:

1. تصميم برامج ارشادية للأطفال في المنطقة للتخفيف من الإدمان على الانترنت لما لذلك من أهمية في استقرارهم الاجتماعي والنفسي.
2. تصميم برامج ارشادية في مجال اضطرابات النوم للأطفال بمشاركة الاهل من أجل التخفيف من اضطرابات النوم لدى الأطفال مدمني الألعاب الالكترونية.
3. ضرورة العمل على اشراكهم في أنشطة لتنمية المهارات الاجتماعية لديهم وتفرغ طاقاتهم ليشعروا بأهميتهم وينخفض لديهم مستوى الشعور بالوحدة النفسية، حيث إن الانترنت يجذبهم لساعات عليه.

4. ضرورة العمل على تشجيع الأطفال على الانضمام للنوادي والنشاطات الاجتماعية المختلفة لملئ أوقات فراغهم وخصوصا أن هناك بعض الأطفال علاقاتهم الاجتماعية سطحية.

5. ضرورة العمل على اصدار نشرات إعلامية ارشادية من قبل الجهة المختصة داخل المنطقة مثل المجلس المحلي توزع على الأهالي لتوضح لهم طريقة استخدام الانترنت بالشكل المناسب ونحدد ساعات الاستخدام لهم.

6. العمل على تحضير برنامج ارشادي مختص لمدمني الألعاب الالكترونية التنافسية (الببجي) حيث تعتبر من الألعاب التنافسية التي يوجد عليها ادمان لدى الكثير من أبناء المجتمع وتشكل اضطرابا اجتماعيا لهم بحاجة الى تعديل سلوك.

7. نوصي بمراقبة الأهل لأطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب التنافسية وتحديد استخدامها، وذلك من أجل التقليل من الإدمان عليها.

المقترحات

1. اجراء دراسات أخرى على ادمان الانترنت وعلاقته بالذكاء الاجتماعي والتكيف في مناطق أخرى.
2. اجراء دراسة حول ادمان الانترنت وعلاقته بالنتمر والسلوك العدواني لدى الأطفال في المرحلة النمائية المتوسطة.

قائمة المصادر والمراجع

- ابراج، عائشة ومولى، ميلودة. (2017). السمات الشخصية لدى المتأخرين دراسيا. الجزائر: رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي.
- إبريغم، سامية. (2014). الشعور بالوحدة النفسية وعلاقتها بإدمان الانترنت لدى طلبة جامعة أم البواقي في الجزائر. مجلة جامعة النجاح للأبحاث. 28(10)، الصفحات 2309-2340.
- أحمد، أسماء. (2022). الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد 19. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، 85(1)، الصفحات 1-32.
- أحمد، سامح. (91-112). الألعاب الالكترونية وتداعياتها أثناء فيروس كورونا المستجد، المؤتمر الدولي للألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد 19-. ألمانيا: المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية.
- أشرف، عبد الحليم. (2015). اضطراب النوم وعلاقتها بالشعور بالملل النفسي والاضطرابات النفسية الجسمية لدى عينة من الشباب الجامعي. مجلة الارشاد النفسي، 1(44)، الصفحات 51-101.
- أمقران، صباح. (2017). ادمان الانترنت وعلاقته باضطراب النوم" دراسة ميدانية بجامعة أم البواقي. الجزائر: رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم البواقي.
- البادي، عائشة بنت سعيد بن سالم. (2014). بعض سمات الشخصية وعلاقتها بفاعلية الذات لدى الاخصائيين الاجتماعيين في مدارس سلطنة عمان. عمان: رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة نزوى.
- بركات، زياد. (2019). مظاهر النمو لدى أطفال مرحلة الروضة من وجهة نظر المعلمات في محافظة طولكرم. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، 1(7)، الصفحات 163-186.

بشيش، صبا منير. (2018). ادمان الانترنت وعلاقته بالاكتئاب والوحدة النفسية لدى طلبة الجامعات في قطاع غزة. غزة، فلسطين: رسالة ماجستير الجامعة الإسلامية.

أبو جادو، صالح. (2011). علم نفس التطوري-الطفولة والمراهقة، ط1. عمان، الأردن: دار المسيرة.

الجزيرة نت. (2011). أم الفحم. تم الاسترداد من الجزيرة نت: <https://www.aljazeera.net>

الجوارنة، أحمد وزيادة، أحمد والمومني، محمد. (2018). مستوى اضطرابات النوم لدى عينة من اللاجئين السوريين في الأردن في ضوء بعض المتغيرات. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 9(25)، الصفحات 197-211.

جودة، مهيب. (2010). الخبرات النفسية في الطفولة وعلاقتها بالاتجاه نحو المشاركة السياسية لدى الطلبة الجامعيين في غزة. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر.

الحاجة، رجم. (2016). النمو النفسي للطفل اليتيم المحروم عاطفياً دراسة عيادية لخمس حالات بروضة آيات للبنين والبنات بمدينة المسيلة. المسيلة. الجزائر: رسالة ماجستير. جامعة محمد بوضياف.

حامدي، صبرينة. (2015). الإدمان على الانترنت وعلاقته بالاغتراب النفسي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية دراسة ميدانية بثانويات الدبيلة وحاسي خليفة - بولاية الوادي. باتنة. الجزائر: رسالة ماجستير. جامعة الحاج لخضر.

حسن، أماني عبد التواب. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة العلوم النفسية والاجتماعية، الجامعة الإسلامية، 25(3)، الصفحات 230-253.

حمزة، أحمد. (2010). كيف نربي أبناءنا. ط1. عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

الخالدي، أديب. (2006). مرجع في علم النفس الاكلينيكي، ط1. عمان، الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع.

الداهري، صالح. (2012). سيكولوجية الطفولة ومشكلاتها. القاهرة: مصر: دار العلوم للنشر والتوزيع.

الرفاعي، صباح. (2011). فاعلية برنامج ارشادي لتعديل سلوك الانترنت لدى طالبات جامعة الملك عبد

العزيز بجدة المدمنات للانترنت. الرياض، السعودية: رسالة دكتوراة غير منشورة، جامعة الملك عبد

العزيز.

رهومي، سمية. (2020). تأثير الألعاب الالكترونية على جوانب صحة الطفل في ظل جائحة كوفيد 19،

المؤتمر الدولي للألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد- 19.

المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، الصفحات 113-

127.

زهران، حامد. (2001). علم نفس الطفولة والمراهقة، الطبعة الخامسة. القاهرة: مصر: مكتبة عالم الكتب.

سلطاني، عادل. (2012). الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة.

رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة.

الطيفلي، امتثال. (2004). علم نفس النمو. بيروت: لبنان: دار المنهل اللبناني.

عبد الله، محمد قاسم. (2015). ادمان الانترنت وعلاقته بسمات الشخصية المرضية لدى الأطفال

والمراهقين: دراسة ميدانية في حلب. مجلة الطفولة العربية، (64)، الصفحات 9-31.

العتيبي، ضحى مناحي والصبان، عبير محمد والشريف، أمينة عبد القادر والشخص، فاطمة عدنان.

(2021). تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين. مجلة بحوث التربية

النوعية جامعة المنصورة، (62)، الصفحات 191-207.

عثمان، أماني خميس محمد. (2018). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية، 34(1)، الصفحات 126-160.

العدوي، فاتن. (2022). الخصائص السيكومترية لقائمة مؤشرات النمو النفسي وعلاقته بالمشكلات السلوكية لدى الطفولة المتوسطة في شمال الضفة الغربية. نابلس، فلسطين: رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح.

عزروق، البتول. (2020). ادمان الانترنت وعلاقته باضطرابات النوم لدى الطلبة الجامعيين - دراسة ميدانية لحالتين بمدينة مستغانم. مستغانم، الجزائر: رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عبد الحميد بن باديس.

العصيمي، سمطان عائض مفرح. (2010). ادمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي لدى طلاب المرحلة الثانوية. الرياض: جامعة نايف العربية للعموم الأمنية.

علي، محمد النوبي. (2010). مقياس ادمان الانترنت لدى طلبة الجامعة الموهوبين. عمان: دار الصفاء للنشر والتوزيع.

عودة، علي جميل. (1998). الأساليب الإحصائية في البحث العلمي. الأردن: دار حامد للنشر.

الغامدي، عبد الفتاح. (2010). تقنين اختبار القدرة المبكرة في الرياضيات على عينة تلاميذ الصفوف الأولية المرحلة الابتدائية. جامعة ام القرى: رسالة ماجستير منشورة.

قاسم، انس محمد أحمد. (2011). اللغة والتواصل لدى الطفل. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.

قويدر، مصطفى حاج. (2020). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتمتع الالكتروني لدى الأطفال، المؤتمر الدولي للألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد19. المركز

الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا، الصفحات 70-90.

ملحم، سامي. (2002). علم نفس النمو- دورة حياة الانسان، ط3. الأردن: دار الفكر.

موصلي، أحمد. (2014). الانترنت واستخداماته التربوية. المنصورة. مصر: المكتبة العصرية.

نيسان، خالدة. (2009). سلوكيات الأطفال بين الاعتدال والافراط، ط1. عمان: دار أسامة.

النيف، سليمان ورضوان، عبد رحيم. (2017). الألعاب الالكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب

المرحلة المتوسطة دراسة ميدانية. السعودية: رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القصيم.

هجرس، منى. (2024). دور رياض الأطفال في تنمية المهارات الحياتية للطفل، دراسة ميدانية. المجلة

العلمية لكلية الآداب، 13(1)، الصفحات 1-63.

ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من

وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، 1(138)، الصفحات 155-

212.

يونس، بسمة حسين عيد. (2016). ادمان شبكات التواصل الاجتماعي وعلاقتها بالاضطرابات النفسية لدى

طلبة الجامعة في محافظة غزة. غزة، فلسطين: رسالة ماجستير، جامعة الأزهر.

- Altintas, E., Karaca, Y., Hullaert, T., & Tassi, P. (2019). Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry Research, 273*, pp. 487-492.
- Ates, B., Kaya, A., & Tunc, E. (2018). The investigation of predictors of cyberbullying and cyber victimization in adolescents. *International Journal of Progressive Education, 14(5)*, pp. 103-118.
- Batmaz, H., Turk, N., & Dogrusever, C. (2021). The mediating role of hope and loneliness in the relationship between meaningful life and psychological resilience in the Covid-19 Pandemic during. *Anemon Mus Alparslan Universitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9(5)*, pp. 1403- 1420.
- Bonetti, L., Campbell, M. A., & Gilmore, L. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children's and adolescents' online communication. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13(3)*, pp. 279-285.
- Ghasemi , A., & Zahediasl , S. (2012). Normality tests for statistical analysis: aguide for non- statisticians. *Int J Endocrinol Metab. 10(1)*, pp. 486-489.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behaviour, 80*, pp. 219-216.
- Greitemeyer, T., & Mugge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of Effect of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin, 40(5)*, pp. 578-589.
- Griffiths, M. D. (2017). Behavioural addiction and substance addiction should be defined by their similarities not their dissimilarities. *Addiction, 112(10)*, pp. 1718-1720.
- Hoza, B., Bukowski, W. M., & Beery, S. (2000). Assessing peer network and dyadic loneliness. *Journal of Clinical Child Psychology, 29*, pp. 119-128.
- Juntile, N. (2010). *Social competence and loneliness during the school years*. . Unpublished master's Thesis. University of Turku.

- Lange, K., Cohrs, S., Skarupke, C., Gorke, M., Szagun, B., & Schlack, R. (2017). Electronic media use and insomnia in German adolescents: Gender differences in use patterns and sleep problems. *Journal of Neural Transmission*, 124, pp. 79-87.
- Marcus, M. (2009). *Sleep Disorder*. New York: Chelsea House Publisher.
- Oei AC, Patterson MD (2013) Enhancing Cognition with Video Games: A Multiple Game Training Study. *PLOS ONE* 8(3), p. 58546.
- Murali, V., & George, S. (2007). Lost online: An overview of internet addiction. *Advances in Psychiatric Treatment*, 13(1), pp. 24-30.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Chin, H. K., & Charles, P. (2015). *Internet Gaming Disorder in the DSM-5 Curr Psychiatry Rep*. Retrieved from DOI 10.1007/s11920-015-0610-0
- Rideout, V. J. (2013). *Zero to eight: Children's media use in America*. San Francisco: CA: Common Sense Media.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2010). *Research methods for business: A skill building approach (5th ed.)*. New York: NY: John Wiley & Sons Ltd.
- Tear, M. J., & Nielsen, M. (2014). Video game and prosocial behavior: A study of the effect of non-violent and ultra-violent gameplay. *Computers in Human Behavior*, 1(41), pp. 8-13.

الملاحق

ملحق أ

مقياس الدراسة



جامعة النجاح الوطنية

كلية الدراسات العليا

برنامج ماجستير الارشاد النفسي والتربوي

تقوم الباحثة بإجراء دراسة لنيل درجة الماجستير في الإرشاد النفسي والتربوي بعنوان (إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها على النمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين المحتلة) لتحقيق الهدف وإجراء الدراسة قامت الباحثة بتطوير مقياس الدراسة بعد الاطلاع على الأدب التربوي ودراسات سابقة ذات علاقة بموضوع البحث. وعليه يرجى الإجابة على الأسئلة أدناه؛ لما في ذلك من أهمية كبيرة في إنجاز هذه الدراسة، علماً بأن جميع المعلومات التي سيتم جمعها من خلال هذه الاستبانة سوف تستخدم لأغراض البحث العلمي فقط، كما أنها ستعامل بسرية تامة.

الباحثة: هبة أحمد أبو عيشة

الجنس (ولي الأمر): ذكر أنثى

جنس الطفل: ذكر أنثى

عمر ولي الأمر: أقل من 25 سنة 25-35 سنة

36-45 سنة أكبر من 45 سنة

عمر الطفل: أقل من 6 سنوات 6-9 سنوات 9-12 سنة

المؤهل العلمي: ثانوية فأقل دبلوم بكالوريوس دراسات عليا

مستوى الدخل: (أقل من 3000 شيقل) (من 3000-6000) (أكثر من 6000 شيقل)

العمل: أعمل لا أعمل

حجم الأسرة: 4 وأقل 5-8 أكثر من 8

هل يمتلك طفلك جوال أم ايباد؟ نعم لا

يفضل طفلي الألعاب الإلكترونية التنافسية القتالية الرياضية الثقافية

أولاً: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

الرقم		دائماً	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
1.	يجلس طفلي على الألعاب الإلكترونية وقتاً أطول مما هو مسموح به.					
2.	يهمل طفلي واجباته اليومية بسبب الجلوس على الألعاب الإلكترونية.					
3.	يفضل طفلي متعة الجلوس على الألعاب الإلكترونية على معايشة العائلة أو الآخرين.					
4.	يكون طفلي علاقات اجتماعية مع آخرين عبر الألعاب الإلكترونية.					
5.	يشكو الآخرين (من أهلك أو أصحابك) من أن طفلك يقضي وقتاً أطول مما ينبغي على الألعاب الإلكترونية.					
6.	يتأثر أداء طفلي في المدرسة بسبب طول الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.					
7.	يقوم طفلي بفتح الألعاب الإلكترونية قبل أن يبدأ بأداء عمل آخر يجب إنجازه.					
8.	يتأثر أداء طفلي في المدرسة بسبب الألعاب الإلكترونية.					
9.	يقوم طفلي بالتهرب من الإجابة أو التبرير عندما يسأله الآخرون عما يفعله على الألعاب الإلكترونية.					
10.	عندما يشعر طفلي بالانزعاج يلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
11.	يجد طفلي نفسه متشوق للوقت الذي يدخل فيه إلى الألعاب الإلكترونية ثانية.					
12.	يلجأ طفلي للألعاب الإلكترونية عند شعوره بالتوتر.					
13.	يشعر طفلي أن حياته بدون الألعاب الإلكترونية مملة.					
14.	يغضب طفلي إذا أزعجه أحد وهو جالس على الألعاب الإلكترونية.					
15.	يتأخر طفلي في الذهاب للنوم بسبب الألعاب الإلكترونية.					
16.	يفكر طفلي في الألعاب الإلكترونية خارج المنزل.					
17.	يراوغ طفلي عند الطلب منه التوقف عن الألعاب الإلكترونية ويطلب المزيد من الوقت.					
18.	تشغل محاولاتي للتقليل من ساعات جلوس طفلي على الألعاب الإلكترونية.					

				يقوم طفلي بإخفاء عدد الساعات التي يقضيها على الألعاب الإلكترونية عن الآخرين.	19.
				يفضل طفلي الجلوس على الألعاب الإلكترونية على الخروج من المنزل مع الآخرين.	20.
				يشعر طفلي بالضيق أو الاكتئاب عندما يكون خارج الألعاب الإلكترونية.	21.
				يشعر طفلي بأن الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية غير كاف.	22.
				يضطرب طفلي في نومه بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.	23.
				الوقت الذي يقضيه طفلي على الألعاب الإلكترونية تزايدت على مدار الشهور الماضية.	24.
				حاول طفلي أن يقلل من الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية، إلا أنه فشل.	25.
				يتنمر أفراد الأسرة من كثرة جلوس طفلي على الألعاب الإلكترونية.	26.
				انخفض إنجاز طفلي الدراسي بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.	27.
				يجد طفلي نفسه منخرطاً على الألعاب الإلكترونية لفترة أطول من الوقت الذي حدده له.	28.
				هناك أوقات يقضيها طفلي على الألعاب الإلكترونية على حساب قضايا ملحة أخرى.	29.
				يجد طفلي أنه من الصعبة ان يغلق الألعاب الإلكترونية التي يلعبها.	30.
				يجد أصدقاء أبنّي صعوبة في التواصل معه.	31.
				يشعر طفلي بالانزعاج والضيق إذا لم يتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية.	32.
				يشعر طفلي بالضياع دون ممارسة الألعاب الإلكترونية.	33.
				يجد طفلي نفسه مشغولاً في التفكير بالألعاب الإلكترونية عندما يعمل أشياء أخرى.	34.
				يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر.	35.
				يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية عندما يشعر بالعزلة.	36.
				يتابع طفلي بشكل مستمر المستجدات في عالم الألعاب الإلكترونية.	37.

ثانياً: مقياس النمو الاجتماعي

الرقم	العبارة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً
38.	يلتزم طفلي بقواعد السلوك الأخلاقي، ويعمل على تطبيقها من خلال أفعاله وتصرفاته.					
39.	يحرص طفلي على اكتساب احترام الآخرين.					
40.	يعمل طفلي على تنمية الميول لديه من خلال المشاركة بالأنشطة والفعاليات الاجتماعية أو الجماعية.					
41.	يميل طفلي الى المزاح ولديه حس الدعابة.					
42.	يستطيع طفلي الفاء الكلمات أو قراءة النصوص أمام زملائه أو في الإذاعة المدرسية					
43.	يستطيع طفلي التواصل مع الآخرين بشكل لبق.					
44.	يلتزم طفلي بالقواعد والمعايير وتوجيهات المعلمين أو المربين أو أولياء الأمور.					
45.	يتفاعل طفلي مع المربين أو المعلمين أو أعضاء الأسرة بشكل لائق.					
46.	يحاول طفلي ان يكون الفائز، ومن الصعب عليه تقبل الخسارة.					
47.	يبادر طفلي الى مساعدة الآخرين في حل مشكلاتهم.					
48.	يؤثر طفلي في المحيطين به ولديه شخصية قيادية.					
49.	يحرص طفلي الأطفال الآخرين على القيام بالمخالفات والعصيان.					
50.	يلتزم طفلي بقواعد اللعب الجماعي.					
51.	يتحلى طفلي بروح الانتماء للجماعة.					
52.	يقطب طفلي جبينه رافضا الكلام أو الحديث مع الآخرين.					
53.	إن طفلي ثرثار ومن الصعب عليه التوقف عن الكلام.					
54.	يدمر طفلي الممتلكات الشخصية للآخرين.					
55.	يعتذر طفلي عن الخطأ.					
56.	يميل طفلي الى التسامح والصفح عن الآخرين عندما يخطئون بحقه.					
57.	يشعر طفلي بالإحراج عند التكلم أمام الآخرين.					
58.	يزعج طفلي وجود الغرباء.					
59.	يشيح طفلي بوجهه جانبا أو يغطيه بيديه عندما يتواصل مع الآخرين.					
60.	يتلعثم طفلي عند حديثه أمام الآخرين.					
61.	يتجنب طفلي المشاركة في المواقف الاجتماعية.					
62.	من الصعب على طفلي الدخول الى مكان فيه عدد من الافراد.					
63.	من الصعب أن يهدأ طفلي ويشعر بعدم الراحة والتوجس.					
64.	يتسم طفلي بالعصبية الزائدة.					
65.	يتردد طفلي عندما يرغب بالتفاعل مع الآخرين.					
66.	يميل طفلي الى العزلة والوحدة الاجتماعية.					

ثالثاً: مقياس اضطراب النوم

الرقم	العبارة	دائماً	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
67.	ينام طفلي بمجرد دخوله الفراش.					
68.	طفلي لا ينام عددا مناسباً من الساعات.					
69.	أشعر بأن طفلي يتقلب في نومه.					
70.	يعاني طفلي من صعوبة كبيرة في الاستمرارية بالنوم.					
71.	أشعر أنه نوم طفلي متقطع.					
72.	يصدر طفلي أصوات غريبة أثناء النوم.					
73.	يحتاج طفلي لوقت طويل للبدء بالنوم.					
74.	تنتاب طفلي أحلام مزعجة بالليل.					
75.	أشعر أن طفلي دائم النعاس.					
76.	أشعر أن عدم انتظام نوم طفلي سبب له مشاكل دراسية.					
77.	يعاني طفلي من التبول اللاإرادي بسبب مشكلات النوم.					
78.	يستيقظ طفلي عدة مرات في الليل.					
79.	أشعر أن نوم طفلي زيادة عن المعدل الطبيعي.					
80.	يشعر طفلي بالخمول والتعب عند الاستيقاظ من النوم.					
81.	أشعر أن طفلي لا يستغرق في النوم بشكل كافي.					
82.	أشعر أن طفلي يعاني من ضيق التنفس أثناء النوم.					
83.	يشكو طفلي أنه يحلم بكوابيس أو أحلام مزعجة.					
84.	يقوم طفلي خائفاً من النوم.					
85.	يشعر طفلي بالرغبة بالنوم خلال النهار.					
86.	يعاني طفلي من الأرق في الليل أو صعوبة الخلود للنوم.					

ملحق ب

أسماء محكمي الاستبانة

الاسم	الدرجة العلمية	الجامعة
أ.د أحمد عبد اللطيف أبو أسعد	أستاذ	جامعة مؤتة
أ.د عمر الريماوي	أستاذ	جامعة القدس
أ.د كمال سلامة	أستاذ	جامعة القدس المفتوحة
أ.د محمد شاهين	أستاذ	جامعة القدس المفتوحة
د. فدوى حلبية	أستاذ مشارك	جامعة القدس
د. فاخر نبيل الخليلي	أستاذ مساعد	جامعة النجاح الوطنية
د. زهير النواجحة	أستاذ مساعد	جامعة القدس المفتوحة

ملحق ج

الجداول

جدول 1

يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة الديمغرافية

المتغير	التصنيف	العدد	النسبة %
جنس ولي الامر	ذكر	132	57.1
	أنثى	99	42.9
	المجموع	231	100%
جنس الطفل	ذكر	168	72.7
	أنثى	63	27.3
	المجموع	231	100%
عمر ولي الأمر	أقل من 25	38	16.5
	25-35	85	36.7
	36-45	63	27.3
	أكبر من 45 سنة	45	19.5
	المجموع	231	100%
عمر الطفل	أقل من 6	52	22.5
	6-9	100	43.3
	9-12	79	34.2
	المجموع	231	100%
المؤهل العلمي	ثانوية فأقل	83	35.9
	دبلوم	64	27.7
	بكالوريوس	64	27.7
	دراسات عليا	20	8.7
	المجموع	231	100%
مستوى الدخل	أقل من 3000	36	15.6
	3000-6000	118	51.1
	أكثر من 6000	77	33.3
	المجموع	231	100%
العمل	يعمل	181	78.4
	لا يعمل	50	21.6
	المجموع	231	100%
حجم الأسرة	4 وأقل	105	45.5
	5-8	100	43.3

11.2	26	أكثر من 8	
%100	231	المجموع	
84.4	195	نعم	
15.6	36	لا	امتلاك الطفل ايباد
%100	231	المجموع	
34.6	80	التنافسية	
41.1	95	القتالية	
18.6	43	الرياضية	الألعاب المفضلة
5.7	13	الثقافية	
%100	231	المجموع	

جدول 3

يوضح قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية

الارتباط مع الدرجة الكلية	الفقرة	الرقم
.478**	يجلس طفلي على الألعاب الإلكترونية وقتاً أطول مما هو مسموح به.	1.
.689**	يهمل طفلي واجباته اليومية بسبب الجلوس على الألعاب الإلكترونية.	2.
.825**	يفضل طفلي متعة الجلوس على الألعاب الإلكترونية على معايشة العائلة أو الآخرين.	3.
.818**	يكون طفلي علاقات اجتماعية مع آخرين عبر الألعاب الإلكترونية.	4.
.690**	يشكو الآخرين (من أهلك أو أصحابك) من أن طفلي يقضي وقتاً أطول مما ينبغي على الألعاب الإلكترونية.	5.
.721**	يتأثر أداء طفلي في المدرسة بسبب طول الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.	6.
.624**	يقوم طفلي بفتح الألعاب الإلكترونية قبل أن يبدأ بأداء عمل آخر يجب إنجازه.	7.
.755**	يتأثر أداء طفلي في المدرسة بسبب الألعاب الإلكترونية.	8.
.572**	يقوم طفلي بالتهرب من الإجابة/ أو التبرير عندما يسأله الآخرون عما يفعله على الألعاب الإلكترونية.	9.
.651**	عندما يشعر طفلي بالانزعاج يلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.	10.
.658**	يجد طفلي نفسه متشوق للوقت الذي يدخل فيه الى الألعاب الإلكترونية ثانية.	11.
.721**	يلجأ طفلي للألعاب الإلكترونية عند شعوره بالتوتر.	12.
.713**	يشعر طفلي أن حياته بدون الألعاب الإلكترونية مملة.	13.
.551**	يغضب طفلي إذا أزعجه أحد وهو جالس على الألعاب الإلكترونية.	14.
.681**	يتأخر طفلي في الذهاب للنوم بسبب الألعاب الإلكترونية.	15.
.693**	يفكر طفلي في الألعاب الإلكترونية خارج المنزل.	16.
.754**	يرaug طفلي عند الطلب منه التوقف عن الألعاب الإلكترونية ويطلب المزيد من الوقت.	17.
.598**	تتشغل محاولاتي للتقليل من ساعات جلوس طفلي على الألعاب الإلكترونية.	18.
.778**	يقوم طفلي بإخفاء عدد الساعات التي يقضيها على الألعاب الإلكترونية عن الآخرين.	19.
.793**	يفضل طفلي الجلوس على الألعاب الإلكترونية على الخروج من المنزل مع الآخرين.	20.

.737**	21.	يشعر طفلي بالضيق أو الاكتئاب عندما يكون خارج الألعاب الإلكترونية.
.813**	22.	يشعر طفلي بأن الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية غير كاف.
.750**	23.	يضطرب طفلي في نومه بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.
.685**	24.	الوقت الذي يقضيه طفلي على الألعاب الإلكترونية تزايدت على مدار الشهور الماضية.
.509**	25.	حاول طفلي أن يقلل من الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية، إلا أنه فشل.
.695**	26.	يتنمر أفراد الأسرة من كثرة جلوس طفلي على الألعاب الإلكترونية.
.696**	27.	انخفض إنجاز طفلي الدراسي بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.
.659**	28.	يجد طفلي نفسه منخرطاً على الألعاب الإلكترونية لفترة أطول من الوقت الذي حدد له.
.795**	29.	هناك أوقات يقضيها طفلي على الألعاب الإلكترونية على حساب قضايا ملحة أخرى.
.778**	30.	يجد طفلي أنه من الصعبة أن يغلق الألعاب الإلكترونية التي يلعبها.
.765**	31.	يجد أصدقاء أبنائي صعوبة في التواصل معه.
.826**	32.	يشعر طفلي بالانزعاج والضيق إذا كان لم يتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية.
.817**	33.	يشعر طفلي بالضياع دون ممارسة الألعاب الإلكترونية.
.696**	34.	يجد طفلي نفسه مشغولاً في التفكير بالألعاب الإلكترونية عندما يعمل أشياء أخرى.
.739**	35.	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر.
.724**	36.	يمارس طفلي الألعاب الإلكترونية عندما يشعر بالعزلة.
.614**	37.	يتابع طفلي بشكل مستمر المستجدات في عالم الألعاب الإلكترونية.

*دال احصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$)

جدول 11

نتائج المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل

الدرجة	النسبة المئوية	الانحراف المعياري	المتوسط	الفقرات	الرقم
مرتفعة	74.8	96.	3.74	يجلس طفلي على الألعاب الإلكترونية وقتاً أطول مما هو مسموح به.	1.
متوسطة	71.8	95.	3.59	يهمل طفلي واجباته اليومية بسبب الجلوس على الألعاب الإلكترونية.	2.
متوسطة	66.6	1.15	3.33	يفضل طفلي متعة الجلوس على الألعاب الإلكترونية على معايشة العائلة أو الآخرين.	3.
متوسطة	61.6	1.23	3.08	يكون طفلي علاقات اجتماعية مع آخرين عبر الألعاب الإلكترونية.	4.
متوسطة	63.4	1.19	3.17	يشكو الآخريين (من أهلك أو أصحابك) من أن طفلك يقضي وقتاً أطول مما ينبغي على الألعاب الإلكترونية.	5.
متوسطة	63.8	1.13	3.19	يتأثر أداء طفلي في المدرسة بسبب طول الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.	6.
متوسطة	68.0	99.	3.40	يقوم طفلي بفتح الألعاب الإلكترونية قبل أن يبدأ بأداء عمل آخر يجب إنجازه.	7.
متوسطة	64.2	11.5	3.21	يتأثر أداء طفلي في المدرسة بسبب الألعاب الإلكترونية.	8.

متوسطة	61.6	1.18	3.08	9. يقوم طفلي بالتهرب من الإجابة أو التبرير عندما يسأله الآخرون عما يفعله على الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	68.8	96.	3.44	10. عندما يشعر طفلي بالانزعاج يلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	72.6	95.	3.63	11. يجد طفلي نفسه متشوق للوقت الذي يدخل فيه إلى الألعاب الإلكترونية ثانية.
متوسطة	68.0	1.05	3.40	12. يلجأ طفلي للألعاب الإلكترونية عند شعوره بالتوتر.
مرتفعة	70.8	1.03	3.54	13. يشعر طفلي أن حياته بدون الألعاب الإلكترونية مملة.
متوسطة	68.6	96.	3.43	14. يغضب طفلي إذا أزعجه أحد وهو جالس على الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	65.4	1.14	3.27	15. يتأخر طفلي في الذهاب للنوم بسبب الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	64.2	1.05	3.21	16. يفكر طفلي في الألعاب الإلكترونية خارج المنزل.
متوسطة	70.8	93.	3.54	17. يراوغ طفلي عند الطلب منه التوقف عن الألعاب الإلكترونية ويطلب المزيد من الوقت.
متوسطة	66.6	1.08	3.33	18. تفشل محاولاتي للتقليل من ساعات جلوس طفلي على الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	64.2	1.12	3.21	19. يقوم طفلي بإخفاء عدد الساعات التي يقضيها على الألعاب الإلكترونية عن الآخرين.
متوسطة	62.4	1.19	3.12	20. يفضل طفلي الجلوس على الألعاب الإلكترونية على الخروج من المنزل مع الآخرين.
متوسطة	62.0	1.19	3.10	21. يشعر طفلي بالضيق أو الاكتئاب عندما يكون خارج الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	59.6	1.20	2.98	22. يشعر طفلي بأن الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية غير كاف.
متوسطة	66.4	1.10	3.32	23. يضطرب طفلي في نومه بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	56.8	1.22	2.84	24. الوقت الذي يقضيه طفلي على الألعاب الإلكترونية تزايدت على مدار الشهور الماضية.
متوسطة	64.8	1.13	3.24	25. حاول طفلي أن يقلل من الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية، إلا أنه فشل.
متوسطة	61.2	1.19	3.06	26. يتنمر أفراد الأسرة من كثرة جلوس طفلي على الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	69.0	1.04	3.45	27. انخفض إنجاز طفلي الدراسي بسبب الوقت الذي يقضيه على الألعاب الإلكترونية.
متوسطة	64.4	1.03	3.22	28. يجد طفلي نفسه منخرطاً على الألعاب الإلكترونية لفترة أطول من الوقت الذي حدد له.
متوسطة	66.2	1.01	3.31	29. هناك أوقات يقضيها طفلي على الألعاب الإلكترونية على حساب قضايا ملحة أخرى.
متوسطة	57.8	1.17	2.89	30. يجد طفلي أنه من الصعوبة أن يغلق الألعاب الإلكترونية التي يلعبها.
متوسطة	64.6	1.08	3.23	31. يجد أصدقاء أبنائي صعوبة في التواصل معه.
متوسطة	61.6	1.13	3.08	32. يشعر طفلي بالانزعاج والضيق إذا لم يتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

متوسطة	62.4	1.10	3.12	33. يشعر طفلي بالضياح دون ممارسة الألعاب الالكترونية.
متوسطة	67.2	97.	3.36	34. يجد طفلي نفسه مشغولا في التفكير بالألعاب الالكترونية عندما يعمل أشياء أخرى.
متوسطة	65.8	1.09	3.29	35. يمارس طفلي الألعاب الالكترونية بشكل مستمر.
مرتفعة	75.6	98.	3.78	36. يمارس طفلي الألعاب الالكترونية عندما يشعر بالعزلة.
متوسطة	68.8	1.21	3.44	37. يتابع طفلي بشكل مستمر المستجدات في عالم الألعاب الالكترونية.
متوسطة	65.8	0.77	3.29	الدرجة الكلية للمحور

جدول 12

نتائج المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمستوى النمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الأهل

الدرجة	النسبة المئوية	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرات	الرقم
مرتفعة	73.4	91.	3.67	يلتزم طفلي بقواعد السلوك الأخلاقي، ويعمل على تطبيقها من خلال أفعاله وتصرفاته.	1.
مرتفعة	73.6	96.	3.68	يحرص طفلي على اكتساب احترام الآخرين.	2.
متوسطة	67.4	1.04	3.37	يعمل طفلي على تنمية الميول لديه من خلال المشاركة بالأنشطة والفعاليات الاجتماعية أو الجماعية.	3.
متوسطة	71.0	1.00	3.55	يميل طفلي الى المزاح ولديه حس الدعابة.	4.
متوسطة	73.0	94.	3.65	يستطيع طفلي الفاء الكلمات أو قراءة النصوص أمام زملائه أو في الإذاعة المدرسية	5.
مرتفعة	73.8	97.	3.69	يستطيع طفلي التواصل مع الآخرين بشكل لبق.	6.
مرتفعة	74.2	94.	3.71	يلتزم طفلي بالقواعد والمعايير وتوجيهات المعلمين أو المربين أو أولياء الأمور.	7.
متوسطة	69.0	1.13	3.45	يتفاعل طفلي مع المربين أو المعلمين أو أعضاء الأسرة بشكل لائق.	8.
متوسطة	67.8	97.	3.39	يحاول طفلي ان يكون الفائز، ومن الصعب عليه تقبل الخسارة.	9.
متوسطة	68.8	1.18	3.44	يبادر طفلي الى مساعدة الآخرين في حل مشكلاتهم.	10.
متوسطة	58.2	1.29	2.91	يؤثر طفلي في المحيطين به ولديه شخصية قيادية.	11.
متوسطة	69.8	94.	3.49	يحرص طفلي الأطفال الآخرين على القيام بالمخالفات والعصيان.	12.
متوسطة	69.6	1.00	3.48	يلتزم طفلي بقواعد اللعب الجماعي.	13.
متوسطة	63.4	1.09	3.17	يتحلى طفلي بروح الانتماء للجماعة.	14.
متوسطة	59.2	1.24	2.96	يقطب طفلي جبينه رافضا الكلام أو الحديث مع الآخرين.	15.
متوسطة	52.8	1.13	2.64	إن طفلي ثرثار ومن الصعب عليه التوقف عن الكلام.	16.
متوسطة	70.2	96.	3.51	يدمر طفلي الممتلكات الشخصية للآخرين.	17.
متوسطة	73.0	83.	3.65	يعتذر طفلي عن الخطأ.	18.
متوسطة	63.4	1.01	3.17	يميل طفلي الى التسامح والصفح عن الآخرين عندما يخطئون بحقه.	19.
متوسطة	61.6	1.07	3.08	يشعر طفلي بالإحراج عند التكلم أمام الآخرين.	20.

متوسطة	58.0	1.18	2.96	21. يزعم طفلي وجود الغرباء .
متوسطة	58.0	1.11	2.90	22. يشيح طفلي بوجهه جانبا أو يغطيه بيديه عندما يتواصل مع الآخرين.
متوسطة	59.4	1.13	2.97	23. يتلعثم طفلي عند حديثه أمام الآخرين.
مرتفعة	59.0	1.25	2.95	24. يتجنب طفلي المشاركة في المواقف الاجتماعية.
متوسطة	58.2	1.21	2.91	25. من الصعب على طفلي الدخول الى مكان فيه عدد من الافراد.
متوسطة	60.4	1.09	3.02	26. من الصعب أن يهدأ طفلي ويشعر بعدم الراحة والتوجس.
متوسطة	58.2	1.07	2.91	27. يتسم طفلي بالعصبية الزائدة.
متوسطة	58.2	1.26	2.91	28. يتردد طفلي عندما يرغب بالتفاعل مع الآخرين.
متوسطة	66.8	1.02	3.34	29. يميل طفلي الى العزلة والوحدة الاجتماعية.
متوسطة	56.2	0.52	3.26	الدرجة الكلية للمحور

جدول 13

نتائج اختبار (ت) والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمستوى اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل

الدرجة	النسبة المئوية	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرات	الرقم
متوسطة	63.2	1.10	3.16	ينام طفلي بمجرد دخوله الفراش.	1.
متوسطة	64.0	1.04	3.20	طفلي لا ينام عددا مناسباً من الساعات.	2.
متوسطة	65.0	1.25	3.25	أشعر بأن طفلي يتقلب في نومه.	3.
متوسطة	61.8	1.24	3.09	يعاني طفلي من صعوبة كبيرة في الاستمرارية بالنوم.	4.
متوسطة	58.8	1.29	2.94	أشعر أنه نوم طفلي متقطع.	5.
متوسطة	62.8	1.10	3.14	يصدر طفلي أصوات غريبة أثناء النوم.	6.
متوسطة	61.4	1.11	3.07	يحتاج طفلي لوقت طويل للبدء بالنوم.	7.
متوسطة	62.2	1.19	3.11	تنتاب طفلي أحلام مزعجة بالليل.	8.
متوسطة	65.2	1.24	3.26	أشعر أن طفلي دائم النعاس.	9.
متوسطة	62.8	1.20	3.14	أشعر أن عدم انتظام نوم طفلي سبب له مشاكل دراسية.	10.
متوسطة	59.4	1.15	2.97	يعاني طفلي من التبول اللاإرادي بسبب مشكلات النوم.	11.
متوسطة	61.6	1.20	3.08	يستيقظ طفلي عدة مرات في الليل.	12.
متوسطة	63.2	1.20	3.16	أشعر أن نوم طفلي زيادة عن المعدل الطبيعي.	13.
مرتفعة	61.6	1.23	3.08	يشعر طفلي بالخمول والتعب عند الاستيقاظ من النوم.	14.
متوسطة	57.2	1.30	2.86	أشعر أن طفلي لا يستغرق في النوم بشكل كافي.	15.
متوسطة	60.4	1.16	3.02	أشعر أن طفلي يعاني من ضيق التنفس أثناء النوم.	16.
متوسطة	60.6	1.19	3.03	يشكو طفلي أنه يحلم بكوابيس أو أحلام مزعجة.	17.
متوسطة	60.0	1.14	3.00	يقوم طفلي خائفاً من النوم.	18.
متوسطة	63.2	1.23	3.16	يشعر طفلي بالرغبة بالنوم خلال النهار.	19.
متوسطة	61.2	1.25	3.06	يعاني طفلي من الأرق في الليل أو صعوبة الخلود للنوم.	20.
متوسطة	61.8	0.77	3.09	الدرجة الكلية للمحور	

الجدول 14

اختبار بيرسون الخطي بين ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل

المتغيرات	ادمان الألعاب الالكترونية	النمو الاجتماعي
ادمان الألعاب الالكترونية		.477**
النمو الاجتماعي	.477**	

* دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05=a) ** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.01=a)

الجدول 15

الوصف الاحصائي لمتغير المؤهل العلمي

النموذج	المعامل	المعاملات غير المعيارية	المعاملات المعيارية	قيمة ت	مستوى الدلالة	معامل الارتباط	التباين المفسر R^2	معامل الارتباط المعدل
الثابت	2.191	الخطأ المعياري	بيتا Beta	16.322	.000			
الألعاب الالكترونية	326.	040.	477.	8.213	.000	.224	228.	.477**
.....								
قيمة "ف" المحسوبة = 67.460 دالة عند مستوى دلالة * 0.00								

الجدول 16

اختبار بيرسون الخطي بين ادمان الألعاب الالكترونية واضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة أم الفحم من وجهة نظر الاهل

المتغيرات	ادمان الألعاب الالكترونية	اضطرابات النوم
ادمان الألعاب الالكترونية		.618**
اضطرابات النوم	.618**	

* دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05=a) ** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.01=a)

الجدول 17

نتائج اختبار تحليل الانحدار البسيط لتأثير الألعاب الالكترونية على اضطرابات النوم لدى الأطفال في منطقة ام الفحم من وجهة نظر الاهل.

النموذج	المعامل	المعاملات غير المعيارية	المعاملات المعيارية	قيمة ت	مستوى الدلالة	معامل الارتباط	التباين المفسر R^2	معامل الارتباط المعدل
الثابت	1.054	الخطأ المعياري	بيتا Beta	5.982	.000			
الألعاب الالكترونية	.620	.052	.618	11.893	.000	.379	382.	.618*
.....								
قيمة "ف" المحسوبة = 67.460 دالة عند مستوى دلالة * 0.00								

الجدول 18

نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس ولي الأمر

المحور	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة t	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	ذكر	132	3.3939	60206.	229	4.848	.000
	أنثى	99	2.9309	.84917			
النمو الاجتماعي	ذكر	132	3.4551	54334.	229	6.976	.000
	أنثى	99	3.0094	.38068			
اضطرابات النوم	ذكر	132	3.3455	72621.	229	6.142	.000
	أنثى	99	2.7581	.70998			

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05).

الجدول 19

نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير جنس الطفل

المحور	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة t	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	ذكر	168	3.2704	73322.	229	2.499	.013
	أنثى	63	2.9957	.77293			
النمو الاجتماعي	ذكر	168	3.3504	54793.	229	4.201	.000
	أنثى	63	3.0339	.38907			
اضطرابات النوم	ذكر	168	3.1923	77554.	229	3.221	.001
	أنثى	63	2.8310	.77554			

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05).

الجدول 20

الوصف الاحصائي لمتغير عمر ولي الأمر لمستوى ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين

المتغيرات	العمر	أقل من 25 سنة	من 25-35 سنة	من 36-45 سنة	أكبر من 45	الكلية
حجم العينة		38	85	63	45	180
ادمان الألعاب الالكترونية	متوسط	3.2546	3.1097	3.1051	3.4342	3.1955
	انحراف	69108.	71326.	77996.	80226.	.75261

3.2641	3.2736	3.02578	3.2304	3.3385	متوسط	النمو الاجتماعي
.52796	72925.	44189.	45809.	53690.	انحراف	
3.0937	3.1900	2.9008	3.1088	3.2658	متوسط	اضطرابات النوم
.77461	92550.	80259.	65865.	73578.	انحراف	

الجدول 21

نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر ولي الامر

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	3.838	3	1.279	2.297	0.078
	خلال المجموعات المجموع	126.440	227	0.557		
النمو الاجتماعي	بين المجموعات	0.313	3	0.104	0.371	0.774
	خلال المجموعات المجموع	63.799	227	0.281		
اضطرابات النوم	بين المجموعات	3.907	3	1.302	2.204	0.088
	خلال المجموعات المجموع	134.097	227	0.591		

* دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 22

الوصف الاحصائي لمتغير عمر الطفل لمستوى ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين

المتغيرات	العمر	أقل من 6 سنوات	من 6-9 سنة	من 9-12 سنة	الكلية
حجم العينة		38	85	63	231
ادمان الألعاب الالكترونية	متوسط	3.0873	3.2885	3.1144	3.0873
	انحراف	52	52	52	52
النمو الاجتماعي	متوسط	7.9820	53551.	75195.	.79820
	انحراف	3.1114	3.2648	3.0815	3.1114
اضطرابات النوم	متوسط	100	100	100	100
	انحراف	68961.	39456.	70154.	.68961

الجدول 23

نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير عمر الطفل

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	3.813	2	1.906	3.437	0.034
	خلال المجموعات المجموع	126.466	228	0.555		
النمو الاجتماعي	بين المجموعات	0.054	2	0.270	.096	0.909
	خلال المجموعات المجموع	64.058	228	.281		
اضطرابات النوم	بين المجموعات	0.037	2	0.019	0.031	0.970
	خلال المجموعات المجموع	137.966	228	0.605		
			230			

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 24

المقارنات البعدية بين المتوسطات ادمان الألعاب الالكترونية لمتغير عمر الطفل

المتغيرات	سنوات الخدمة	أقل من 6	9-6	12-9
أقل من 6	الفرق بين متوسطين		-0.2403	* -0.28593
	مستوى الدلالة		850.	.033
ادمان الألعاب الالكترونية	الفرق بين متوسطين			* -0.26190
	مستوى الدلالة			.020
	الفرق بين متوسطين			
	مستوى الدلالة			

* دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a=0.05) ** دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.01)

الجدول 25

الوصف الاحصائي لمتغير المؤهل العلمي

المتغيرات	المؤهل	ثانوية فأقل	دبلوم	بكالوريوس	دراسات عليا	الكلية
ادمان الألعاب الالكترونية	حجم العينة	86	63	62	20	231
	متوسط	3.3253	3.1853	3.0057	3.2581	3.1955
النمو الاجتماعي	انحراف	80101.	70263.	64817.	91011.	.75261
	متوسط	3.2602	3.3810	3.2164	3.0603	3.2641
	انحراف	65177.	41205.	37615.	60753.	.52796

3.0937	3.0400	3.0524	3.1040	3.1285	متوسط	اضطرابات النوم
.77461	84660.	67741.	71495.	87062.	انحراف	

الجدول 26

نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين المحتلة تعزى لمتغير المؤهل العلمي

مستوى الدلالة	قيمة F	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين	المجالات
		1.256	3	3.767	بين المجموعات	
.083	2.253	.557	227	126.511	خلال المجموعات	ادمان الألعاب الالكترونية
			230	130.279	المجموع	
		611.	3	1.833	بين المجموعات	
.086	2.227	.274	227	62.279	خلال المجموعات	النمو الاجتماعي
			230	64.112	المجموع	
		091.	3	274.	بين المجموعات	
.929	151.	.607	227	137.729	خلال المجموعات	اضطرابات النوم
			230	138.003	المجموع	

* دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 27

الوصف الاحصائي لمتغير الدخل الشهري

المتغيرات	الدخل	أقل من 3000	3000-6000	أكثر من 6000	الكلي
حجم العينة		74	58	48	231
ادمان الألعاب الالكترونية	متوسط	2.9860	2.8818	3.0300	2.9641
	انحراف	0.36412	0.55504	0.41738	0.44685
النمو الاجتماعي	متوسط	3.2594	3.3469	3.3415	3.3095
	انحراف	0.36412	0.55504	0.41738	0.44685
اضطرابات النوم	متوسط	3.6861	3.6388	3.7894	3.6984
	انحراف	0.52950	0.44610	0.33532	0.45899

الجدول 28

نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الأهل في فلسطين تعزى لمتغير الدخل الشهري

المجالات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	3.767	3	1.256	2.253	.083
	خلال المجموعات	126.511	227	.557		
	المجموع	130.279	230			
النمو الاجتماعي	بين المجموعات	1.833	3	611.	2.227	.086
	خلال المجموعات	62.279	227	.274		
	المجموع	64.112	230			
اضطرابات النوم	بين المجموعات	274.	3	091.	151.	.929
	خلال المجموعات	137.729	227	.607		
	المجموع	138.003	230			

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 29

نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير العمل

المحور	العمل	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة t	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	يعمل	181	3.2406	65811.	229	1.738	.083
	لا يعمل	50	3.0324	1.01642			
النمو الاجتماعي	يعمل	181	3.2475	50026.	229	-909.0	.365
	لا يعمل	50	3.3241	.61999			
اضطرابات النوم	يعمل	181	3.0994	72103.	229	213.	.831
	لا يعمل	50	3.0730	.95186			

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a=0.05)

الجدول 30

الوصف الاحصائي لمتغير حجم الأسرة

المتغيرات	الدخل	4 وأقل	5-8	أكثر من 8	الكلية
حجم العينة	105	100	26	231	
ادمان الألعاب الالكترونية	متوسط	3.1521	3.2135	3.0400	3.1521
	انحراف	105	105	105	105
النمو الاجتماعي	متوسط	0.79169	0.55499	0.81197	0.79169
	انحراف	3.2016	3.2893	3.1415	3.2016
اضطرابات النوم	متوسط	100	100	100	100
	انحراف	0.73721	0.52454	0.73203	0.73721

الجدول 31

نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير حجم الأسرة

المجالات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	800	2	400.	704.	.496
	خلال المجموعات المجموع	129.479	228	.568		
النمو الاجتماعي	بين المجموعات	632.	2	316.	464.	.629
	خلال المجموعات المجموع	63.480	228	.278		
اضطرابات النوم	بين المجموعات	560.	2	280.	151.	.929
	خلال المجموعات المجموع	137.443	228	.607		
		138.003	230			

*دالة احصائية عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 32

نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير امتلاك ابياد

المحور	العمل	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة t	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	نعم	195	3.3437	63782.	229	7.826	.000
	لا	36	2.3926	.82579			

.003	3.010	229	53938.	3.3082	195	نعم	النمو الاجتماعي
			.38659	3.0249	36	لا	
.005	2.859	229	77190.	3.1554	195	نعم	اضطرابات النوم
			.71021	2.7597	36	لا	

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 33

الوصف الاحصائي لمتغير الألعاب المفضلة للطفل

المتغيرات	الدخل	التنافسية	القتالية	الرياضية	الثقافية	الكلبي
حجم العينة	80	95	43	13	231	
ادمان الألعاب الالكترونية	متوسط	3.1618	3.3741	3.1100	2.3805	3.1955
	انحراف	83595.	47836.	8.6943	90109.	.75261
النمو الاجتماعي	متوسط	3.3509	3.2497	3.2318	2.9416	3.2641
	انحراف	56854.	45829.	62011.	23530.	.52796
اضطرابات النوم	متوسط	3.1294	3.2153	2.9163	2.5731	3.0937
	انحراف	81856.	61907.	86056.	981411.	.77461

الجدول 34

نتائج اختبار التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في استجابات عينة الدراسة نحو ادمان الألعاب الالكترونية والنمو الاجتماعي واضطرابات النوم لدى الأطفال من وجهة نظر الاهل في فلسطين تعزى لمتغير الألعاب المفضلة للطفل

المجالات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
ادمان الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	12.072	3	4.024	7.727	.000
	خلال المجموعات المجموع	118.207	227	.521		
النمو الاجتماعي	بين المجموعات	2.019	3	673.	2.460	.064
	خلال المجموعات المجموع	62.093	227	.274		
اضطرابات النوم	بين المجموعات	6.383	3	2.128.	3.669	.013
	خلال المجموعات المجموع	131.621	227	.580		
		138.003	230			

*دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (a= 0.05)

الجدول 35

المقارنات البعدية بين المتوسطات ادمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الألعاب المفضلة للطفل

المتغيرات	سنوات الخدمة	التنافسية	القتالية	الرياضية	الثقافية
ادمان الألعاب الالكترونية	الفرق بين متوسطين	التنافسية	-21229	.05183	.78137 *
	مستوى الدلالة		054.	704.	.000
	الفرق بين متوسطين	القتالية		.26412 *	.99365 *
	مستوى الدلالة			048.	.000
	الفرق بين متوسطين	الرياضية			.72954 *
	مستوى الدلالة				.002
	الفرق بين متوسطين	الثقافية			
	مستوى الدلالة				

* دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a= 0.05) ** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a= 0.01)

الجدول 36

المقارنات البعدية بين المتوسطات اضطرابات النوم تبعا لمتغير الألعاب المفضلة للطفل

المتغيرات	سنوات الخدمة	التنافسية	القتالية	الرياضية	الثقافية
اضطرابات النوم	الفرق بين متوسطين	التنافسية	08589.	.29898	.64219 *
	مستوى الدلالة		458.	034.	.005
	الفرق بين متوسطين	القتالية		.29898 *	.64219 *
	مستوى الدلالة			034.	.005
	الفرق بين متوسطين	الرياضية			.34320
	مستوى الدلالة				.156
	الفرق بين متوسطين	الثقافية			
	مستوى الدلالة				

* دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a= 0.05) ** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a= 0.01)



An-Najah National University
Faculty of Graduate Studies

**ADDICTION TO ELECTRONIC GAMES AND ITS IMPACT ON
SOCIAL DEVELOPMENT AND SLEEP DISORDERS AMONG
CHILDREN PERSPECTIVES OF PARENTS IN PALESTINE**

By
Heba Ahmed Abu Sakour Abu Aisha

Supervisor
Dr. Ibrahim masri

**This Thesis is Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Master of Psychological and Educational Counseling, Faculty of Graduate Studies, An-
Najah National University, Nablus- Palestine.**

2024

**ADDICTION TO ELECTRONIC GAMES AND ITS IMPACT ON SOCIAL
DEVELOPMENT AND SLEEP DISORDERS AMONG CHILDREN
PERSPECTIVES OF PARENTS IN PALESTINE**

By
Heba Ahmed Abu Sakour Abu Aisha
Supervisor
Ibrahim masri

Abstract

This study aimed to identify electronic game addiction and its impact on social development and sleep disorders in children from the perspective of parents in occupied Palestine. Additionally, it sought to reveal differences in the levels of electronic game addiction and its effects on social development and sleep disorders in children, considering variables such as gender and parental characteristics. The variables examined included the child's gender, guardian's age, child's age, educational qualifications, income level, employment status, family size, ownership of a work iPad, and engagement in competitive gaming. The study also explored the correlation between electronic game addiction, social development, and sleep disorders in children. A random sample of 235 individuals from families in the city of Umm al-Fahm was selected, and 231 questionnaires were deemed suitable for analysis.

To achieve the objectives of the study, the researcher developed the Electronic Games Addiction Scale, created by An-Najah University, and utilized the Social Development Scale prepared by Al-Adawi (2022) as well as the Sleep Disorders Scale developed by Al-Jawarneh et al. (2018). The results indicated that the levels of electronic game addiction, social development, and sleep disorders were moderate. Furthermore, the findings revealed a direct correlation between electronic game addiction and both social development and sleep disorders. The study also identified significant differences in electronic game addiction, social development, and sleep disorders, which were attributed to the gender of the guardian. Specifically, the differences favored males in terms of addiction, while females showed better outcomes on the axes of social development and sleep disorders. Additionally, differences were observed based on the sex of the child, with males exhibiting higher levels of addiction. However, no significant differences were found in electronic game addiction, social development, and sleep disorders related

to the child's guardian's age, educational qualifications, monthly income, employment status, or family size.

The results indicated variations in electronic game addiction based on the child's age. Specifically, children aged 9 to 12 exhibited higher levels of addiction. However, no significant differences were found in social development or sleep disorders across age groups. Regarding the variable of owning an iPad, the findings revealed that children who own an iPad demonstrated greater levels of electronic game addiction, as well as differences in social development and sleep disorders. Additionally, there were notable differences in electronic game addiction and sleep disorders related to the child's preferred games, with competitive and fighting games showing a stronger association. Conversely, no differences were observed in social development based on the child's gaming preferences.

Keywords: electronic game addiction, social development, sleep disorders, children, parents, family, technology, mental health, behavioral problems, parenting, media literacy, digital literacy