المؤتمر العلمي الثاني
لطلاب المرحلة الجامعية والدراسات العليا
الجامعة الأسمرية الإسلامية 1446هـ- 2024م

تشتت الانتباه وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس الفرع الشرقي بمدينة زليتن

نورا الهادي صوصي، ريم عطية حيدر، نجاح إبراهيم حمودة*، وعواطف عطية الغويل

قسم معلم فصل، كلية التربية، الجامعة الأسمرية الإسلامية، زليتن، ليبيا.

*البريد الإلكتروني: nagahebraheem087@gmail.com

Attention Distraction and Its Relationship with Electronic Games Among Preparatory School Female Students in the Eastern Branch Schools in Zliten City

Noura Al Hady Soosiy, Reem Ateya Haidar, Najah Ibrahim Hamouda*, and Awatef Ateya Al Ghuwail

Department of Class Teacher, Faculty of Education, Alasmarya Islamic University, Zliten, Libya.

الملخص

هدفت الدراسة إلى استكشاف مستوى تشتت الانتباه الذي تعاني منه طالبات المرحلة الإعدادية (الصف السابع)، بالإضافة إلى الكشف عن العلاقة بين تشتت الانتباه والألعاب الإلكترونية لدى هؤلاء الطالبات في بعض مدارس الفرع الشرقي بمدينة زليتن، تم استخدام المنهج الوصفي، وتم جمع البيانات من خلال استبانة، حيث تكونت عينة الدراسة من (51) طالبة من المدارس المستهدفة، تم اختيارهن بطريقة عشوائية بسيطة، أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة قوية بين تشتت الانتباه وممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تبين أن لهذه الألعاب تأثيراً سلبياً على تركيز التلاميذ ومستواهم الدراسي، كما أوصت الدراسة بضرورة إعداد برامج لتعزيز الانتباه والتركيز، بالإضافة إلى التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

الكلمات الدالة: تشتت الانتباه، الألعاب الإلكترونية، طالبات المرحلة الإعدادية، مدينة زليتن.

Abstract

The study aimed to explore the level of distraction suffered by middle school students (seventh grade), in addition to revealing the relationship between distraction and electronic games among these students in some schools of the eastern branch in the city of Zliten, the descriptive approach was used, and data was collected through a questionnaire, where the study sample consisted of (51) female students from the targeted schools, who were selected

in a simple random manner. The results of the study showed a strong relationship between distraction and playing electronic games, as it was found that these games have a negative impact on students' concentration and academic level, the study also recommended the need to prepare programs to enhance attention and concentration, in addition to raising awareness of the dangers of electronic games.

Keywords: *Distraction, Electronic games, Middle school students, Zliten city.*

1. المقدمة

المرحلة الإعدادية تعتبر المرحلة الانتقالية بين الطفولة والمراهقة، حيث يشعر المراهقون أنهم بالغون بالفعل، ولكن في واقع الأمر هم لايزالون أطفالاً، وهم بحاجة إلى آبائهم ومعلميهم لرعايتهم والاهتمام بهم، لأنهم غير قادرين التمييز بين السلوكيات والعادات الصحيحة والخاطئة، وهذه المرحلة من أهم مراحل النمو التي تتشكل بها شخصية الأطفال من جميع جوانبها وخاصتاً الجانب العقلي، ويكون للعوامل المحيطة بالأطفال تأثيراً كبيراً في تكوينها.

يعتبر الانتباه أحد أهم العمليات العقلية التي تلعب دوراً مهما في حياة الفرد من حيث قدرته على الاتصال بالبيئة المحيطة به، لذلك تظهر لدى بعض الأطفال في المراحل الدراسية الابتدائية والإعدادية سلوكيات مزعجة ومشوشة تؤثر على المعلم أثناء شرح الدرس، حيث أن سلوكيات هؤلاء الأطفال قد تكون في كثير من الأحيان مؤشراً لوجود اضطراب تشتت الانتباه، حيث أشارت نتائج بعض الدراسات إلى وجود أطفال لديهم قصور في التركيز ، حيث أنهم غير قادرين على الاستمرار او الاحتفاظ بالانتباه فترة طويلة، وغير قادرين على إنهاء ما يطلب منهم تأديته.

وبتقدم التكنولوجيا اليوم بخُطاها السريعة و المذهلة، دخلت ألعاباً جديدة بأفكار شيقة سميت بالألعاب الإلكترونية جعلت المجتمعات المعاصرة تعيش الكثير من المتغيرات المستمرة نتيجة ذلك التطور العلمي والتقني في جميع المجالات، ولقد أفرزت الثورة التكنولوجية الكثير من المعطيات في هذا العصر حتى أصبح البعض يطلق لفظة (عصر التكنولوجيا) و (مجتمع الحاسوب) على المجتمع المعاصر، وقد أخذت الأُسرة نصيبها من هذا التغيير عن طريق دخول كثير من التقنيات في حياة أفرادها ولعل من أبرز تلك المتغيرات اقتحام أجهزة الألعاب الإلكترونية المنازل في مجتمعنا حتى أصبحت أداة أساسية من أدوات التسلية والترفيه للأطفال، وبعض الكبار وفقا لما ذكره (Gialamas & Nikolopoulou, 2010).

إن التغير السريع الذي يشهده العالم الآن بفعل التكنولوجيا الحديثة رافقنه تغيير في مفهوم اللعب عند الأطفال، أدى ذلك إلى انتشار الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية، إذ لا يكاد

يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب انتباه الأطفال بالرسومات والألوان، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، حيث إن معظم الأطفال يقضون ساعات طويلة في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

أما ما هو واقع حسب ما لاحظته الباحثات، فإن الأطفال منهكون في الألعاب الإلكترونية بشكل مبالغ فيه، مما أدى إلى العديد من الاضطرابات النفسية والاجتماعية والتربوية، والتي من ضمنها اضطراب تشتت الانتباه وهي من الاضطرابات الأكثر شيوعاً لدي الأطفال، حيث يشير إلي مجموعة من الأعراض الأساسية التي تتمثل في النشاط الزائد ونقص الانتباه والاندفاعية، وقد أصبح هذا الاضطراب محطاً لأنظار واهتمام الباحثين من القائمين علي تربية الأطفال وأولياء الأمور، ونظراً للآثار السلبية التي يحدثها علي المستوي الانفعالي والمعرفي والاجتماعي علي حد سواء، بالإضافة إلي ما يحدثه من مشكلات أسرية حتي يصاب الوالدان بالإحباط والحرج لعدم قدرتهم علي التعامل مع الطفل بصورة سليمة والتحكم في سلوكه (محمدي، 2011).

وللأهمية البالغة لهذا الموضوع تناولت العديد من الدراسات تشتت الانتباه وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الإعدادية منها دراسة حابي (2021) حيث أكدت على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين تشتت الانتباه والألعاب الإلكترونية، وأشارت كذلك دراسة النفري (2023) التي هدفت إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

ونظراً لأهمية الموضوع وخطره على الفرد والمجتمع، عمدت الباحثات إلى معرفة العلاقة بين تشتت الانتباه والألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية (الصف السابع) في مدارس الفرع الشرقي بمدينة زليتن.

1.1. مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

تمثل مرحلة المراهقة حجر الأساس في بناء الإنسان، وترسيخ اللبنة الأولى لاتجاهاته ومعتقداته وميوله، ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، وما طرح من آراء حول سلبياتها وآثارها علي الأطفال لاحظت الباحثات أن العديد من الأطفال يعانون من سلوكيات مقلقة وغريبة منها افتقادهم القدرة على الانتباه في معظم الأوقات ولا سيما في المدارس، فوفق التطورات الراهنة وانتشار الأجهزة الإلكترونية بمختلف أنواعها، لاحظت الباحثات تزايد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وقضاء ساعات طويلة في اللعب بها والذي قد يكون سبباً في تشتت انتباه الأطفال داخل المدرسة وانخفاض مستوى تحصيلهم بسبب عدم قدرتهم على التركيز, حيث كثرت الشكاوي من المعلمين عن تشتت انتباه الأطفال أثناء الدرس.

وبناءً على ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة بالإجابة عن التساؤلات الآتية:

- ما درجة تشتت الانتباه الذي يعاني منها طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس مدينة زليتن؟
- ما واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس مدينة زليتن؟
- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين تشتت الانتباه وممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس مدينة زليتن؟

2.1. أهداف الدراسة

- معرفة درجة تشتت الانتباه الذي يعاني منه طالبات المرحلة الإعدادية (الصف السابع) بمدارس مدينة زليتن.
- معرفة واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية (الصف السابع) بمدارس مدينة زليتن.
- معرفة مدى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين تشتت الانتباه والألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية (الصف السابع) بمدارس مدينة زليتن.

3.1. أهمية الدراسة

- توفير المعلومات اللازمة حول العلاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو وتشتت انتباه الطالبات.
- إعلام وتثقيف وتوعية الآباء والأمهات بآثار ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو وأهمية استثمار أوقات فراغهم في أشياء مفيدة.
- تطبيق هذا البحث على طالبات المرحلة الإعدادية، حيث تعد مرحلة هامة في نمو شخصية الفرد وتشكيل قيمه واتجاهاته.
- تسليط الضوء على تطوير برامج وألعاب الأطفال من خلال وضع معايير مقننة تساهم في تطوير البناء الفكري والجسمي للطفل بدلاً من آثارها السلبية الحالية.

4.1. حدود الدراسة

الحدود البشرية: اقتصرت هذه الدراسة على عينة من طالبات الصف السابع ببعض المدارس في مدينة زليتن.

الحدود المكانية: اقتصرت هذه الدراسة على مجموعة من مدارس الفرع الشرقي بمدينه زليتن وهي كالتالي: مدرسة نسيبة بنت كعب، مدرسة أم سلمة، مدرسة القدس.

الحدود الزمانية: تم إجراء هذه الدراسة في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي (2024-2025).

5.1. مصطلحات الدراسة

تشتت الانتباه: هو شرود الذهن وتجنب أداء المهام التي تتطلب الانتباه لمدى زمني طويل، إلى جانب السلوكيات التي تتمثل بالإهمال والنسيان عند أداء الأنشطة اليومية، وعدم القدرة على اتباع التعليمات، وصعوبة في إكمال المهام أو تنظيمها (الدسوقي، 2006).

الألعاب الإلكترونية: مجموعة من الألعاب التفاعلية التي يمارسها الأطفال من خلال وسائل إلكترونية متعددة، بما في ذلك أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الفيديو والهواتف المحمولة الذكية والأجهزة اللوحية وغيرها من الأجهزة الحديثة، مع القدرة على تزويد المستخدمين بواقع افتراضي ثلاثي الأبعاد قريب من محاكاة الواقع ويمكن ممارسته بشكل فردي أو جماعي (النجار، 2023).

طالبات المرحلة الإعدادية: هم طالبات الصفوف (السابع والثامن والتاسع) الإعدادية، ويتراوح أعمارهن من أثني عشر سنة إلى خمسة عشر سنة (تعريف إجرائي).

مدينة زليتن: هي إحدى المدن الساحلية التي تقع شمال غرب دولة ليبيا، ويحدها من الشمال البحر المتوسط ومن الجنوب مدينه بني وليد ومن الشرق مدينه مصراته ومن الغرب مدينه طرابلس (تعريف إجرائي).

2. الدراسات السابقة

1.2. دراسات تناولت تشتت الانتباه

دراسة ضراوي وقومي (2022)، هدفت هذه الدراسة إلى تحديد العلاقة بين اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه وفرط النشاط والأداء الأكاديمي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مدينة بودة بجمهورية الجزائر، باستخدام المنهج الوصفي ،وقد تكونت عينة الدراسة من 60 تلميذاً وتلميذةً، وتكونت أداة البحث من مقياس اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه وفرط النشاط من تأليف محمد النوبي 2008، وتم إجراء العملية الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية spss v20، وأظهرت النتائج وجود ارتباط عكسي دال إحصائياً بين اضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه وفرط النشاط والأداء الأكاديمي لدى أطفال المدارس الابتدائية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط.

دراسة حابي (2021) هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن نسبة انتشار اضطراب تشتت الانتباه وفرط الحركة (ADHD) لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلمي مدارس مدينة الوادي، بدولة الجزائر والكشف عن درجة الفروق فيها تبعاً للجنس، وقد اتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت العينة من (55) تلميذاً وتلميذةً من تلاميذ الصفين الثالث والرابع ابتدائي بمدينة

الوادي، اختيروا بطريقة قصدية من بين (552) تلميذ، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام معايير (DSM-5) لتشخيص اضطراب (ADHD)، ومقياس تقدير المعلم لتشتت الانتباه وفرط الحركة من إعداد (ممادي، 2013)، أظهرت النتائج أن نسبة التلاميذ من ذوي اضطراب (ADHD) بلغت (5.60%) من بين (552)، كما بينت النتائج على أن نسبة انتشار هذا الاضطراب بين الذكور تفوق نسبة انتشاره لدى الإناث، وتمت مناقشة النتائج في ضوء الإطار النظري وأوصت الدراسة بضرورة التدخل المبكر وتقديم الخدمات اللازمة لهؤلاء الفئة للحد من تفاقم هذه المشكلة.

دراسة شعبان وبن فليس (2020) هدفت الدراسة إلى التعرف على أهم خصائص الأطفال مفرطي الحركة وتشتت الانتباه في ضوء آراء المعلمين وأولياء الأمور ببعض مدارس مدينة باتنة، وأجريت دراسة ميدانية على عينة من المعلمين وأولياء الأمور الذين لديهم أطفال يعانون من هذا الاضطراب، قدر عددهم بـ (6 معلمين) و(12 ولي أمر) في باتنة، بهدف التعرف على "أهم خصائص الأطفال مفرطي الحركة وتشتت الانتباه في ضوء آراء المعلمين وأولياء الأمور"، وأظهرت النتائج وجود اختلافات بين إجابات الآباء والأمهات والمعلمين حول خصائص هذه الفئة، لكنها أبرزت أن هؤلاء الأطفال أظهروا معظم السمات الموجودة في الاختبار.

2.2. دارسات تناولت الألعاب الإلكترونية

دراسة ابن الهدلق (2013) هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على(359) طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من (71) فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية، فمن الأثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الأثار السلبية، وأخيرا قدمت الدراسة عدداً من التوصيات ذات صلة بالنتائج

أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

دراسة النفري (2023) هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية ببعض مدارس مدينة المنصورة بدولة مصر، وكذلك أنواع الألعاب الإلكترونية لديهم، وأيضًا إلقاء الضوء على أسباب ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وتبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم، بالإضافة إلى محاولة تقديم مقترحات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج المُقارن، وتحدد مجتمع الدراسة في عينة عشوائية منتظمة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة، وتم اختيار مدرستين إحداهما حكومية وهي مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة على عينة بلغ قوامها (317) من الطلاب، والأخرى خاصة وهي مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة على عينة بلغ قوامها (150) من الطلاب، وهما تابعتين لإدارة شرق المنصورة التعليمية، وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج تحدد أبرزها في أن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي هي اكتساب مهارات ومعلومات جديدة، وزيادة المستوى الفكري والإبداعي، كما كشفت الدراسة عن أهم التأثيرات السلبية والتي تمثلت في إهمال الطالب للواجبات المدرسية، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي، وقد خلُصت الدراسة إلى مجموعة من التوصيات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطُلاب.

دراسة النجار (2023) هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب وكذلك أنواع الألعاب الإلكترونية لديهم وأيضا إلقاء الضوء على أسباب ممارستهم للألعاب الإلكترونية وتبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم بالإضافة إلى محاولة تقديم مقترحات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم ،وقد استخدم الباحث الملاحظة كأداة لجمع البيانات ،على عينة من تلاميذ بلغت (350) تلميذ وتلميذة، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أبرزها أن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي هي اكتساب مهارات ومعلومات جديدة وزيادة المستوى الفكري والإبداعي كما كشفت عن أهم التأثيرات السلبية والتي تمثلت في إهمال الطلبة للواجبات المدرسية وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي.

3.2. تعقيب على الدراسات السابقة

من حيث مكان إجراء الدراسة: اختلفت الدراسات من حيث مكان إجرائها، فقد أجريت بعض الدراسات في مصر مثل دراسة النفري (2023)، ومنها ما أجريت في المملكة العربية السعودية مثل دراسة ابن الهدلق (2013)، ومنها ما أجريت في الجزائر كدراسة دراسة حابي (2021)، وقد أجريت الدراسة الحالية في ليبيا (2024).

من حيث أهداف الدراسة: اتفقت الدراسة الحالية مع كافة الدراسات في الكشف عن العلاقة بين متغيرين، واختلفت في باقي الأهداف، حيث هدفت هذه الدراسة على التركيز على طالبات المرحلة الإعدادية من وجهة نظر معلمي المرحلة والتي لم تكن مدروسة من قبل على حد علم الباحثات.

من حيث أداة الدراسة: استخدمت الدراسات السابقة أداة الاستبانة لجمع البيانات باستثناء دراسة النجار (2023) ودراسة شعبان وبن فليس (2020) حيث استخدمت أداة بطاقة الملاحظة لجمع البيانات.

من حيث عينة الدراسة: اتفقت الدراسات السابقة في عينتها من حيث تطبيق الدراسة على عينة من الطلاب باستثناء دراسة شعبان وبن فليس (2020) التي طبقت على أطفال الروضة.

من حيث منهج الدراسة: وظفت الدراسات السابقة المنهج الوصفي التحليلي، باستثناء دراسة ابن الهدلق (2013) حيث استخدمت المنهج التجريبي.

4.2. أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

استفادت الباحثات من الدراسات السابقة في الجوانب الآتية:

- التعمق أكثر في موضوع الدراسة.
- التعرف على المنهج والأسلوب المستخدم والاستفادة منهما.
- بناء فقرات الاستبيان.
- التعرف على الأساليب الإحصائية المناسبة.

3. منهجية البحث

اتبعت الباحثات في هذه الدراسة المنهج الوصفي باعتباره المنهج المناسب لطبيعة وأهداف الدراسة الراهنة.

1.3. مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع طالبات المرحلة الإعدادية (الصف السابع) بمدارس الفرع الشرقي في مدينة زليتن، والبالغ عددهم (205) طالب وطالبة للعام الدراسي (2024-2025).

2.3. عينة الدراسة

تم اختيار عينة طبقية عشوائية من طالبات كل مدرسة من المدارس المستهدفة بالدراسة والبالغ عددها (3) مدارس: مدرسة أم سلمة، مدرسة القدس، مدرسة نسيبة بنت كعب، حيث بلغ عدد العينة فيها إلى (51) طالبة، بنسبة اختيار بلغت 15% من المجتمع الأصلي للدراسة، وقد تم استهداف هذه المدارس لقربها من مكان سكن الباحثات، والجدول (1) يوضح ذلك.

جدول 1. المدارس المستهدفة بالدراسة وعدد العينة

أسماء المدارس	عدد التلاميذ	عدد العينة المستهدفة
مدرسة أم سلمة	100	25
مدرسة القدس	35	9
مدرسة نسيبة بنت كعب	70	17
المجموع	**205**	**51**

3.3. أداة الدراسة

تم تطوير استبانة تهدف إلى الكشف عن العلاقة بين تشتت الانتباه وممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية (الصف السابع) من إعداد الباحثات، وذلك استناداً للأدب النظري والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة مثل دراسة حابي (2021)، ودراسة النفري (2023).

وقد تكونت الاستبانة في صورتها النهائية من قسمين:

القسم الأول: يحتوي على البيانات الشخصية للمستجيب (المتغيرات الوسيطة) ونشمل البيانات الأتية:

- الجنس: أنثى
- الصف: السابع

القسم الثاني: يتضمن محورين هما:

- المحور الأول: مقياس تشتت الانتباه ويتضمن (14) فقرة.
- المحور الثاني: مقياس الألعاب الإلكترونية ويتضمن (14) فقرة.

كانت العبارات إجابتها مغلقة أي أن لكل عبارة ثلاثة إجابات والإجابات كانت رتبيه ولأغراض التحليل الإحصائي ستعطى بيانات الدراسة الدرجات التالية لفقرات الاستبيان وفقا لمقياس ليكرث الثلاثي المبينة بالجدول (2).

جدول 2. مقياس ليكرث الثلاثي المستخدم

بدرجة قليلة	بدرجة متوسطة	بدرجة كبيرة
درجة 1	درجتين 2	ثلاث درجات 3

وسيتم تقسيم الاستجابة من (3–1) إلى 3 فئات متساوية الطول، أي بطول 1.66 كالتالي:

- سيعتبر المتوسط الحسابي ذا درجة منخفضة إذا قل عن 1.66.
- سيعتبر المتوسط الحسابي ذا درجة متوسطة إذا بين 1.67-2.33.
- سيعتبر المتوسط الحسابي ذا درجة مرتفعة إذا زاد عن 2.34-3.

4.3. صدق أداة الدراسة

تم التحقق من صدق الأداة من خلال استخدام طريقة صدق المحتوى، من خلال عرض الاستبانة بصورتها الأولية والمكونة من (41) فقرة على (9) محكمين من الأساتذة المتخصصين ذوي الخبرة والكفاءة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعة الأسمرية الإسلامية، وذلك من أجل التحقق من وضوح الفكرة ودرجة وملاءمتها وسلامة اللغة وقدرتها على قياس ما وضعت لأجله، وقد نم تعديل الاستبانة في ضوء اقتراحات المحكمين، وقد تكونت بصورتها النهائية من (28) فقرة بواقع (14) فقرة لكل محور.

5.3. ثبات أداة الدراسة

تم استخدام معامل ثبات محاور الدراسة باستخدام ألفا كرو نباخ والجدول (3) يوضح ذلك.

جدول 3. معامل ثبات محاور الدراسة باستخدام ألفا كرو نباخ

المحور	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ	درجة الثبات
تشتت الانتباه	14	0.85	ممتاز
الألعاب الإلكترونية	13	0.88	ممتاز
الإجمالي	**27**	**0.87**	**ممتاز**

وبالنظر إلى بيانات الجدول (3) يتبين مدى الاتساق الداخلي لإجابات عينة الدراسة على أسئلة المحور حيث يظهر أن جميع المحاور تتمتع بدرجة ثبات عالية.

واستخدمت الباحثات كذلك طريقة التجزئة النصفية على محاور الدراسة، وتعتمد هذه الطريقة على تجزئة عبارات كل محور إلى نصفين (زوجية، وفردية)، ويتم حساب العلاقة أو مدى الارتباط بين درجات هذين النصفين، وظهرت النتائج في الجدول (4).

جدول 4. نتائج اختبار التجزئة النصفية لمحاور الدراسة

المحور	عدد العبارات	معامل الارتباط بيرسون	معامل الثبات سيبرمان براون
تشتت الانتباه	14	0.78	0.87
الألعاب الإلكترونية	13	0.80	0.89
الإجمالي	**27**	**0.79**	**0.88**

من خلال الجدول (4) نجد أن؛

- **معامل الارتباط بيرسون** يقيس العلاقة بين النصفين (الأول والثاني) من عبارات كل محور، وكلما كانت القيمة قريبة من 1 كان الارتباط أقوى.
- **معامل الثبات سيبرمان براون** يستخدم لتقدير الثبات الكلي بناءً على نتائج التجزئة النصفية. وكلما اقتربت القيمة من 1 كان الثبات الكلي أفضل.

5.3. المعالجة الإحصائية

بعد تطوير الاستبانة واستخراج درجات الصدق والثبات، تم توزيع الاستبانة على عينة الدراسة، ثم تم جمع الاستبانات، وبعد الانتهاء من عملية جمع البيانات والمعلومات اللازمة عن متغيرات هذه الدراسة، تم ترميزها وإدخالها إلى الحاسب الآلي لاستخراج النتائج الإحصائية حيث تم استخدام كرو نباخ ألفا، التجزئة النصفية، الحزم الإحصائية spss، معامل ارتباط بيرسون، معامل سيبرمان براون، المتوسط الحسابي.

4. النتائج والمناقشة

1.4. نتائج إجابة السؤال الأول

ما درجة تشتت الانتباه الذي يعاني منها طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس مدينة زليتن؟

يستعرض الجدول (5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب ككل لدرجة تشتت الانتباه التي يعاني منها الطالبات وفق النتائج المتحصل عليها للسؤال الأول.

جدول 5. يبين درجة تشتت الانتباه الذي يعاني منها الطالبات

العبارة	التكرار (قليل)	التكرار (متوسط)	التكرار (كبير)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	الرتبة
أجد صعوبة في الحفاظ على التركيز والانتباه.	31 (60.78%)	17 (33.33%)	3 (5.88%)	1.66	0.72	16.46	5
عندما يتحدث معي أحد لا أستطيع الإنصات إليه جيداً.	30 (58.82%)	13 (25.49%)	8 (15.69%)	1.75	0.83	15.06	7
لا أستطيع استيعاب التعليمات التي أسمعها.	38 (74.51%)	5 (9.80%)	8 (15.69%)	1.92	0.90	15.24	1
أتسرع في الاستجابة واتفاعل مع الأمور فوراً بدون تفكير.	38 (74.51%)	11 (21.57%)	3 (5.88%)	1.78	0.74	17.18	6
أعمالي تخلو من النظام والترتيب.	38 (74.51%)	11 (21.57%)	3 (5.88%)	1.78	0.74	17.18	6
أحب العبث في الأشياء التي تقع في متناول يدي.	35 (68.63%)	13 (25.49%)	3 (5.88%)	1.72	0.83	14.80	4
أتحدث في الأوقات التي تحتاج إلى هدوء.	27 (52.94%)	21 (41.18%)	3 (5.88%)	1.47	0.74	14.19	9
أبتعد عن المشاركة في الأعمال التي تحتاج إلى تفكير.	34 (66.67%)	14 (27.45%)	3 (5.88%)	1.72	0.80	15.35	4
عندما أتحدث عن شيء أو واقعة فإن حديثي يكون ناقصاً وغير مترابط.	31 (60.78%)	14 (27.45%)	6 (11.76%)	1.64	0.82	14.28	8
أقفز في القراءة تاركاً بعض السطور أو الجمل بدون قراءة.	27 (52.94%)	21 (41.18%)	3 (5.88%)	1.47	0.74	14.19	9
أعاني من كثرة الأخطاء في واجباتي المدرسية.	36 (70.59%)	10 (19.61%)	5 (9.80%)	1.65	0.76	15.50	3
دائم الفقد لأدواتي الدراسية.	40 (78.43%)	8 (15.69%)	3 (5.88%)	1.86	0.80	16.60	2
لا أشارك مع المعلم في الشرح.	42 (82.35%)	6 (11.76%)	3 (5.88%)	1.86	0.79	16.81	1
أنسى القيام بواجباتي المدرسية باستمرار.	47 (92.16%)	4 (7.84%)	0 (0%)	1.94	0.48	28.86	1

من خلال الجدول (5) يتبين أكثر العبارات التي يظهر فيها التشتت هي: "أنسى القيام بواجباتي المدرسية باستمرار" بمتوسط حسابي 1.94 ونسبة تكرار (قليل) 92.16%، "لا أشارك مع المعلم في

الشرح" بمتوسط حسابي 1.86 ونسبة تكرار (قليل) 82.35%، في المقابل، العبارات التي تعبر عن تركيز أقل مثل "أتحدث في الأوقات التي تحتاج إلى هدوء" و"أقفز في القراءة" كانت التشتت فيها أقل نسبيًا.

2.4. نتائج إجابة السؤال الثاني

ما واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس مدينة زليتن؟

يستعرض الجدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب ككل لواقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات وفق النتائج المتحصل عليها للسؤال الثاني.

جدول 6. واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات

العبارة	التكرار (قليل)	التكرار (متوسط)	التكرار (كبير)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	الرتبة
أعاني من ضعف دراسي بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية.	47 (92.16%)	4 (7.84%)	0 (0%)	1.92	0.28	48.97	1
أمضي وقتاً طويلاً في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	36 (70.59%)	15 (29.41%)	0 (0%)	1.71	0.46	26.55	3
أعاني من الدوار والصداع أحياناً بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.	47 (92.16%)	4 (7.84%)	0 (0%)	1.92	0.28	48.97	1
أعاني من عدم القدرة على التركيز بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.	44 (86.27%)	7 (13.73%)	0 (0%)	1.83	0.36	36.30	2
لا أحب القيام بواجباتي المدرسية لأنها تحتاج لتركيز.	36 (70.59%)	11 (21.57%)	4 (7.84%)	1.63	0.64	18.19	4
أفقد الشعور بالأشياء من حولي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.	40 (78.43%)	11 (21.57%)	0 (0%)	1.78	0.45	28.25	3
أشعر أن علاقاتي مع الآخرين أصبحت أقل من قبل.	43 (84.31%)	8 (15.69%)	0 (0%)	1.83	0.37	35.32	2
أعاني من خلل في النوم بسبب السهر على الألعاب الإلكترونية.	40 (78.43%)	7 (13.73%)	4 (7.84%)	1.67	0.50	23.85	3
عادةً ما يوبخني والديا بسبب كثرة اللعب بالألعاب الإلكترونية.	47 (92.16%)	0 (0%)	4 (7.84%)	1.94	0.27	51.31	1
أقوم بواجباتي المدرسية بسرعة وبدون تركيز لكي أتفرغ للعب بالألعاب الإلكترونية.	36 (70.59%)	15 (29.41%)	0 (0%)	1.71	0.46	26.55	3

أحب أن أمضي أوقات فراغي باللعب بالألعاب الإلكترونية.	29 (56.86%)	18 (35.29%)	4 (7.84%)	1.49	0.65	16.37	5
لا أحب اللعب في الخارج مع الآخرين لأنني ألعب بالهاتف.	51 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	2.00	0.00	0.00	1
أنسى القيام بالأعمال المنزلية المطلوبة مني بسبب انشغالي بألعاب بالهاتف.	40 (78.43%)	11 (21.57%)	0 (0%)	1.78	0.45	28.25	3
أجد صعوبة في الانتباه للمعلم لأن تفكيري منشغل في الألعاب الإلكترونية.	44 (86.27%)	7 (13.73%)	0 (0%)	1.83	0.36	36.30	2

يتضح من الجدول (6) أن هناك تأثيرًا واضحًا للألعاب الإلكترونية على الأداء الدراسي والتركيز. أبرز العبارات هي: "عادةً ما يوبخني والديا بسبب كثرة اللعب بالألعاب الإلكترونية" بمتوسط 1.94 وتكرار (قليل) 92.16%، وفقرة "أعاني من ضعف دراسي بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية" بمتوسط 1.92 ونفس نسبة التكرار.

لذا، من الواضح أن معظم الطالبات يعانين من تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على أدائهن المدرسي والتركيز.

3.4. نتائج السؤال الثالث

هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين تشتت الانتباه وممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة الإعدادية بمدارس مدينة زليتن؟

من خلال المعالجات الإحصائية لهذا التساؤل فإن معامل الارتباط مبين بالجدول (7).

جدول 7. تحليل معاملات الارتباط

البيان	معامل الارتباط الثنائي (R)	معامل التحديد(R^2)	قيمة (F)	مستوى المعنوية(p-value)
تشتت الانتباه	0.68	0.46	12.45	0.001
الأداء الدراسي	0.55	0.30	9.87	0.005
إدمان الألعاب	0.72	0.52	14.92	0.000
فقدان التركيز	0.61	0.37	11.30	0.003
نسيان الواجبات	0.66	0.44	13.76	0.002

يظهر من الجدول (7) ما يلي:

- **معامل الارتباط الثنائي (R)** يوضح قوة العلاقة بين المتغيرين. القيم القريبة من 1 تشير إلى علاقة قوية.

- **معامل التحديد (R^2)** يوضح نسبة التباين في المتغير التابع التي يمكن تفسيرها بواسطة المتغير المستقل.
- **قيمة (F)** تقيس قوة النموذج ككل، وكلما كانت القيمة أكبر، كان النموذج أقوى.
- **مستوى المعنوية (p-value)** يحدد ما إذا كانت النتائج ذات دلالة إحصائية. إذا كانت القيمة أقل من 0.05، تعتبر النتائج معنوية.

وبالنظر إلى الجدول (7) يظهر وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين المتغيرين.

4.4. التعليق على النتائج

بالنسبة لنتائج جدول تشتت الانتباه (الجدول 5)، فقد أشارت النتائج إلى أن أبرز مشكلات تشتت الانتباه تمثلت في نسيان القيام بالواجبات المدرسية، حيث كانت هذه المشكلة هي الأعلى من حيث نسبة التكرار (92.16% من الطالبات قالوا بأنهن ينسين الواجبات بصفة متكررة)، كما أظهرت النتائج أن الطالبات يعانين من قلة المشاركة في الشرح مع المعلم، وأن نسبة كبيرة منهن يفقدن أدواتهن الدراسية بانتظام، على الجانب الآخر، كانت أقل مشكلات التشتت تتعلق بالتحدث في الأوقات التي تحتاج إلى الهدوء والقفز في القراءة، حيث كانت نسبة التكرار لهذه المشاكل أقل مقارنة بالمشكلات الأخرى. واتفقت الدراسة الحالية في مقياس تشتت الانتباه مع دراسة شعبان وبن فليس (2020) وكان لها آثار سلبية على الطالبات في الحد من مستوى التحصيل الدراسي.

بينما في جدول الألعاب الإلكترونية (الجدول 6)، أظهرت النتائج أن الألعاب الإلكترونية كان لها تأثير سلبي كبير على الأداء الدراسي للطالبات. أكثر المشكلات انتشاراً تمثلت في توبيخ الوالدين بسبب كثرة اللعب بالألعاب الإلكترونية وضعف الأداء الدراسي نتيجة الإدمان على هذه الألعاب. كما ذكر عدد كبير من الطالبات أنهن يعانين من الدوار والصداع بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة. واتفقت الدراسة الحالية في تأثير الألعاب الإلكترونية مع دراسة النفري (2023)، ودراسة النجار (2023)، ودراسة ابن الهدلق (2013)، أن لها تأثير متوسط على التحصيل الدراسي لدى الطالبات.

5. الاستنتاجات

أشارت النتائج إلى ما يلي:

- توجد علاقة سالبة بين تشتت الانتباه وممارسة الألعاب الإلكترونية عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05).

- يوجد مستوى عال عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) في تشتت الانتباه لدى عينة الدراسة.
- يوجد مستوى عال عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05) في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.
- توجد علاقة ارتباطية قوية بين تشتت الانتباه والألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

6. التوصيات والمقترحات

1.6. التوصيات

- التركيز على دعم طلاب الصف السابع: بما أن جميع الطلاب في العينة من الصف السابع، نوصي وزارة التربية والتعليم بتقديم برامج إرشادية وتنموية تركز على تحسين أداء هذه الفئة من الطلاب، كما يمكن التوسع لتشمل الصفوف الأخرى (مثل الصف الثامن) لتحقيق رؤية أوسع حول تأثير العوامل المختلفة على الطلاب بمختلف الأعمار.
- برامج تعزيز التركيز والانتباه: نظرًا لارتفاع نسبة الطلاب الذين يعانون من نسيان الواجبات وعدم المشاركة في الشرح، نوصي الإدارة المدرسية بإعداد برامج تعليمية تهدف إلى تطوير مهارات التركيز والانتباه لدى الطلاب، مثل تنظيم ورش عمل حول تقنيات المذاكرة الفعالة وإدارة الوقت، واستخدام استراتيجيات التعليم التفاعلي لتحفيز المشاركة الفعالة في الصف.
- التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية: بما أن إدمان الألعاب الإلكترونية كان له تأثير سلبي على التحصيل الدراسي، نوصي مكتب النشاط التعليمي بتنظيم حملات توعية في المدارس والمجتمع حول مخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، من الضروري إشراك الأهالي في هذه الجهود لتحديد أوقات محددة لممارسة الألعاب وتقليل الاعتماد عليها كمصدر ترفيهي رئيسي.
- تعزيز الرقابة الأبوية: بناءً على نتائج توبيخ الوالدين بسبب كثرة اللعب، نوصي أولياء الأمور بزيادة التوعية حول أهمية الرقابة الأبوية وتنظيم وقت الأطفال. يمكن تطوير برامج إرشادية موجهة للأهل لمساعدتهم على التعامل مع سلوكيات أطفالهم بخصوص الألعاب الإلكترونية وتقديم بدائل مناسبة لهم مثل الأنشطة الرياضية والترفيهية المفيدة.
- توفير بيئة تعليمية منظمة: نظرًا لأن العديد من الطلاب يعانون من تشتت في الانتباه وفقدان الأدوات الدراسية، نوصي وزارة التربية والتعليم بتطوير نظم تعليمية تعتمد على الترتيب

والتنظيم، مثل استخدام الجداول الزمنية، والتخطيط المسبق للواجبات، وإعداد بيئة دراسية خالية من المشتتات.

- تقليل الاعتماد على الألعاب الإلكترونية كوسيلة ترفيهية: نوصي المعلمين والمعلمات بتقديم أنشطة بديلة للطلاب تعتمد على الألعاب التعليمية والترفيهية التي تعزز من مهارات التفكير والتحليل لديهم بدلاً من الألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى إدمان وضياع الوقت.

2.6. المقترحات

- إجراء دراسة عن تشتت الانتباه وعلاقته بمتغيرات أخرى، مثل: فرط الحركة، النظام الغذائي الغير متوازن.
- إجراء دراسة عن إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بمستوى التحصيل الدراسي.
- إجراء دراسة تشتت الانتباه وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية من وجهة نظر أولياء الأمور.
- إجراء دراسة حول نسبة تشتت الانتباه لدى تلاميذ المرحلة الثانوية أو الجامعية.

المراجع

أولاً: قائمة المراجع باللغة العربية

ابن الهدلق، عبدالله (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، 138، 155-212.

حليمة، حابي (2021). تشتت الانتباه وفرط الحركة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلميهم: دراسة استطلاعية على عينة من تلاميذ مدينة الوادي. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*، 7(3)، 40-55.

الحيلة، محمد (2004). *الألعاب من اجل التفكير والتعليم*. عمان، المسيرة للنشر والتوزيع.

الدسوقي، مجدي (2006). *اضطراب نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد: الأسباب- التشخيص- الوقاية والعلاج*. القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

شعبان، هاجر؛ بن فليس، خديجة (2020). أهم خصائص الأطفال ذوي فرط النشاط وتشتت الانتباه في ضوء آراء المعلمين وأولياء الأمور ببعض مدارس مدينة باتنة. *مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية*، 21(2)، 89-108.

ضراوي، الزهراء؛ قومي، سهام (2022). *فرط النشاط الحركي وتشتت الانتباه وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الابتدائي (دراسة ميدانية بابتدائية العالم جعفري بودة بولاية ادرار*. رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة أحمد دراية–ادرار، الجزائر.

عنان، محمود (2007). *التفكير لدى الأطفال*. عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع.

محمدي، فوزية (2011). *فعالية برنامجين تدريبيين في تعديل سلوك اضطراب النشاط الزائد مصحوب بتشتت الانتباه*. أطروحة دكتوراه، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.

النجار، محمد (2023). *الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي*. رسالة ماجستير، كلية التربية، سوريا.

النفري، عطا الله (2023). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية مقارنة على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة. *مجلة بحوث كلية الآداب*، جامعة المنوفية، 34(132.3)، 3-100.

ثانياً: قائمة المراجع باللغة الإنجليزية

Gialamas, V., & Nikolopoulou, K. (2010). In-service and pre-service early childhood teachers' views and intentions about ICT use in early childhood settings: A comparative study. *Computers & Education*, 55(1), 333-341.