الألعاب الكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة

د .فايزة إبراهيم عبداللاه أحمد
أستاذ التربية الخاصة المساعد- كلية التربية
جامعة الامير سطام بن عبدالعزيز

ملخص البحث:

استهدف البحث الكشف عن الارتباط بين الألعاب الكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية و صعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد، وتكونت عينة الدراسة من ثلاث مجموعات من الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم (الذكور والإناث) في المرحلة الابتدائية الملتحقين ببرنامج الدمج بمحافظة الخرج (ن =١٢٠) وتنتمي المجموعات إلى فئة عمرية واحدة من سن (٦-١٢)سنوات، وتستخدم الدراسة الأدوات التالية: مقياس الألعاب الكترونية (إعداد الباحثة) ،مقياس القلق (إعداد فيولا الببلاوى)، مقياس الاكتئاب من (إعداد محمد عبد الظاهر الطيب)، مقياس السلوك العدواني (إعداد الباحثة)،ومقياس الانسحاب الاجتماعي(إعداد الباحثة). توصلت نتائج البحث إلى الأتي :وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم ،و اضطراب طيف التوحد، والإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا للأطفال ذوى صعوبات التعلم وذوى الإعاقة الفكرية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على مقياسى الاكتئاب، والعدوان. وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم و اضطراب طيف التوحد على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية و اضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم بين (الذكور والإناث) في متغير القلق والعدوان، وإنما ظهرت الفروق في الانسحاب الاجتماعي والاكتئاب لصالح الذكور بمعني أن الذكور كانوا أكثر انسحاب اجتماعي واكتئاب من الإناث. عدم وجود فروق بين الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية و اضطراب طيف التوحد بين(الذكور والإناث)في القلق والعدوان، وإنما ظهرت الفروق في الانسحاب الاجتماعي و الاكتئاب لصالح الذكور بمعني أن الذكور كانوا أكثر من الاناث.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الكترونية، الاضطرابات السلوكية، الاحتياجات الخاصة

r d r

r drdr dr d

dr d

r

The study aimed to relationship between electronic games and with some behavioral disorders in children with disabilities intellectually and Learning Disabilities and autism spectrum, the study sample consisted of three groups of disabled children intellectually, and autism spectrum and Learning Disabilities(male and female) in primary school enrollment program merger province output (n = 120) and groups belong to the age group and one of the age (6-12 years), the study uses the following tools: electronic games scale (the researcher), anxiety scale (preparation Viola Beblawy), depression scale of (preparation Mohammed Abdul apparently good), a measure of aggressive behavior (the researcher), and the measure of social withdrawal (the researcher). Find reached on the following results: the existence of a positive correlation statistically significant at the level of significance (0.01) between the scores of children with learning difficulties, people with autism spectrum, and people with intellectual disabilities to electronic games and scores on the scale Standart anxiety, social withdrawal. The correlation is positive there are statistically significant for children with learning difficulties and people with intellectual disabilities at the level of (0.05) on the Standart depression, and aggression. There are significant differences between the mean scores of children with learning difficulties and autism spectrum on all the scales in favor of children with autism spectrum. lack of statistically significant differences between mean scores of children with intellectual disabilities and autism spectrum and learning difficulties among the (male and female) in anxiety and aggression variable, but differences have emerged in the social

withdrawal and depression in favor of males in the sense that males were more social withdrawal and depression than females. no differences between children with intellectual disabilities and autism spectrum between (male and female) in anxiety and aggression, but the differences in the social withdrawal and depression in favor of males appeared in the sense that males were more than femalesKey words: electronic games

rd electronic games, behavioral disorders, special needs

مقدمة:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

كما أشار أبو العينين (٢٠١٠) أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، فلا يكاد يخلو بيت في الدول العربية وبخاصة الخليج العربي منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل؛ بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح ألعاب الحاسب والفيديو ٠

ويوضح فرغلي (٢٠١١) خطر استخدام الألعاب الكترونية على عقول الأطفال دون التاسعة،وأكد ذلك الدكتور آريك سيجمان أن الحياة توقفت بالنسبة لبعض الأطفال عند متابعة ألعاب الفيديو في موقع "يوتيوب دوت كوم" ؛ وبعضهم يمارس ١٢ لعبة في وقت واحد، وهم يتناولون المأكولات السريعة والمشروبات الغازية الضارة بسبب افتقادهم للوقت اللازم للركون إلى طاولة الطعام.

ويؤكد إبراهيم، الشيخ (٢٠١٠) على وجود الكثير من التأثيرات الإيجابية لاستخدام الأطفال للكمبيوتر، إلا أنه يرى الأمر يتعلّق أيضاً بما يفعلونه على هذه الأجهزة المتخمة بالمحتويات المفسدة للأخلاق والضارة بالعقول٠

"وتكمن المشكلة الكبرى في أطفال اليوم في أننا لم نعد نراهم يمارسون القراءة ولا الكتابة. وبات من العسير عليهم الانتباه إلى ما يقوله معلموهم. وأصبحوا أقلّ ميلاً لعقد الصداقات المفيدة والتفاعل مع الآخرين. ويمكن لهذه السلوكيات السلبية أن تدمّر قدراتهم على التركيز والانتباه»

أهمية الكمبيوتر في حياتنا حقيقة لايمكن إنكارها ولكن أحدث الدراسات العلمية كشفت عن خطورة الإسراف في الاستخدام اليومي حيث يؤدي إلى أمراض تفوق الوصف وتتمثل في اعوجاج العمود الفقري وآلام مبرحة في المفاصل والعظام وتآكل في الفقرات وضعف الإبصار والكثير من المتاعب النفسية أهمها الاكتئاب وتراجع الإبداع.

يعتبر الحاسب الآلي أداة مهمة في حياة البشر بصفة عامة و ذوي الإعاقة بصفة خاصة، واكتساب المهارات الأكاديمية الأساسيةBasic Academic Skills أمر ضروري يؤدي إلى زيادة كفاءتهم في التعامل مع مظاهر الحياة وسرعة تفاعلهم واندماجهم فيها، وبالتالي تحقيق قدر كبير من الاستقلالية في حياتهم.

وأوضح الأطباء في العديد من التخصصات فأكدوا أن التعامل مع الكمبيوتر لفترات طويلة بسبب قدرته علي أداء الكثير من الأعمال وفي نفس الوقت يستطيع الجالس أمامه الانفتاح علي العالم بكل مافيه مما يؤدي علي ألمدي الطويل إلى الإصابة بالعديد من الأعراض التي تتحول مع مرور الوقت إلى أمراض مزمنة قد يصعب الشفاء منها ويصبح الشخص غير قادر علي مواجهة مشاكله اليومية بسبب انهماكه بشكل غير صحي وطبيعي مع الكمبيوتر والانترنت.

كما تؤكد دراسة McGonagall (2011) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسيوتوضح مدي التأثيرات القوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام.فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثراتها على الأطفال.

أبرزت دراسة Sanders (2010) علاقة الألعاب الالكترونية بالاكتئاب والانسحاب الاجتماعي عند الأطفال الموهوبين من ذوي الإعاقة. فلقد أفادت الدراسة، إضافة إلى وجود هذه العلاقة الطردية، إلى أن مستخدمي الحاسب الآلي والإنترنت المتزايد سجلوا انخفاضا في التفاعل مع الوالدين (سواء كان الأب، أو الأم). وهذا يعكس نوعا من أنواع الاضطراب في العلاقات الفردية داخل نطاق الأسرة الواحدة.

ففي هذا السياق تشير السعد (٢٠٠٥) التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط.. ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية٠

إن الألعاب الكترونية السلبية لها تأثيرات نفسية علي شخصية الأطفال بصفة عامة وبخاصة الأطفال ذوي الإعاقة من صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد و ذوي الإعاقة الفكرية ، وظهور بعض الاضطرابات السلوكية مثل (القلق- الاكتئاب-إدمان الإنترنت-والعدوان-الانسحاب الاجتماعي) عليهم ٠

- لذلك الدراسة الحالية تتضمن محاولة التعرف علي الألعاب الكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدي عينة من الأطفال ذوي الإعاقة « سن (٦-١٢)سنة٠

مشكلة البحث:

إن فئات الأطفال العاديين وذوي الإعاقة هم أكثر استخداما للحاسب الآلي وبخاصة الألعاب الكترونية، وهم الأكثر إساءة لهذا الاستخدام. وبالتالي، من الممكن جدا بأن يرتبط سوء الاستخدام ببعض من الآثار الاجتماعية والنفسية. فهناك أمور مغرية بالنسبة لهذه الفئة لقضاء الساعات الطويلة أمام جهاز الحاسب الآلي مستخدمة الإنترنت، وألعاب الفيديو والذي من الممكن أن يؤثر على العلاقات الاجتماعية الحقيقية، ويترك بعض الاضطرابات السلوكية مثل (القلق- الاكتئاب- إدمان الإنترنت- والعدوان- الانسحاب الاجتماعي)، ولذلك، فهذه الفئة العمرية هي الفئة المعنية وذلك بهدف تسليط الضوء على أحد بعض الاضطرابات السلوكية لاستخدامها الألعاب الكترونية وبخصوص فئة الأطفال ذوي الإعاقة من صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد، وذوي الإعاقة الفكرية « لذلك دعت الحاجة إلى هذه الدراسة ٠

وبناء علي ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة الحالية في التساؤل الآتي: هل يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين الألعاب الكترونية وبعض الاضطرابات السلوكية لدي عينة من الأطفال ذوي الإعاقة ؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية :

(١) هل يوجد ارتباط دال على مقياس الألعاب الكترونية مع درجات الاضطرابات السلوكية (العدوان–القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم؟.

(٢) هل يوجد ارتباط دال على مقياس الألعاب الكترونية مع درجات الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية؟.

(٣) هل يوجد ارتباط دال على مقياس الألعاب الكترونية مع درجات الاضطرابات السلوكية (العدوان–القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد؟.

(٤) هل تختلف بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد؟.

(٥) هل تختلف الألعاب الكترونية لدى الأطفال ذوي الإعاقة باختلاف النوع (ذكر-أنثي) الأطفال المعاقون فكريا و اضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم؟.

(٦) هل تختلف بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال صعوبات التعلم باختلاف النوع (ذكر –أنثي) ؟.

(٧) هل تختلف بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال المعاقون فكريا واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم»؟ باختلاف النوع (ذكر –أنثي)؟.

أهداف البحث:

تهدف الدراسة الحالية إلى :

(١) الكشف عن الارتباط بين الألعاب الكترونية مع درجات الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى عينة من الأطفال صعوبات التعلم.

(٢) الكشف عن الارتباط بين الألعاب الكترونية مع درجات الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد.

(٣) الكشف عن الارتباط بين الألعاب الكترونية مع درجات الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

(٤) الكشف عن الفروق في بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى عينة من الأطفال المعاقون فكريا وصعوبات التعلم والتوحد.

(٥) الكشف عن الفروق في أثر الألعاب الكترونية السلبية لدى الأطفال باختلاف النوع (ذكر-أنثي) ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم.

(٦) الكشف عن الفروق في بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) لدى الأطفال صعوبات التعلمباختلاف النوع (ذكر –أنثي).

(٧) الكشف عن الفروق في بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي)لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية باختلاف النوع (ذكر –أنثي).

(٨) الكشف عن الفروق في بعض الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي)لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد باختلاف النوع (ذكر –أنثي).

أهمية البحث:

(١) تتأتى أهمية الدراسة من متغيرات البحث فضلاً عن الشريحة التي يتم دراستها وهم الأطفال ذوي الإعاقة وهم شريحة من دون شك من الشرائح المهمة في أي مجتمع فضلاً عن دورهم الفعّال في تحقيق تقدم المجتمع ومواكبته للتطورات العلمية والثقافية التي يشهدها العالم في وقتنا الحاضر.

(٢) كما تسهم هذه الدراسة في إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين تربويين)، وأولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية المترتبة على ممارسة الأطفال المعاقون فكريا و اضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم السعوديين للألعاب الإلكترونية.

(٣) تفيد الدراسة القائمين علي تخطيط وتنفيذ برامج التربية الخاصة في عملهم مع هذه الفئة.

مصطلحات البحث:

١ـ الألعاب الإلكترونية: يعرفها Salen & Zimmerman(2004) بأنها « عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وهي نشاط ينخرط فيها الاطفال في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

وإجرائيا تعرف الألعاب الكترونية بأنها: «الدرجات التي يحصل عليها الطفل على مقياس الألعاب الكترونية».

٢ـ الحاسب الآلي: يعرفه طارق(٢٠٠٩) هو جهاز إلكتروني مصمم بطريقة تسمح باستقبال البيانات واختزانها ومعاملتها وذلك بتحويل البيانات إلى معلومات صالحة للاستخدام واستخراج النتائج المطلوبة لاتخاذ القرار.

٣ـ الأطفال ذوي الإعاقة: كرم الدين(٢٠٠٩: ٨) يشير إلى الأطفال الذين يبعدون، أو ينحرفون عن المتوسط بعدًا واضحًا، سواء في قدراتهم العقلية، أو التعليمية، أو الاجتماعية، أو الانفعالية، أو الجسمية، بحيث يترتب على ذلك حاجاتهم إلى نوع خاص من الخدمات والرعاية؛ لتمكينهم من تحقيق أقصى ما تسمح به طاقاتهم .

وستتناول الدراسة الحالية ثلاث فئات وهي(الإعاقة الفكرية – اضطراب طيف التوحد- صعوبات التعلم)

١ـ الإعاقة الفكرية : تعرفها الجمعية الأمريكية)**MM**(Luckasson, et al) "أنها إعاقة تتسم بالقصور الواضح في كل من الأداء الوظيفي العقلي، والمهارات الكيفية والمفاهيمية والاجتماعية والعملية، وتظهر الإعاقة قبل سن الثامنة عشر" ٠

ويعرف الطفل ذي الإعاقة الفكرية إجرائيا هو الطفل ذي الإعاقة ضمن الفئة العمرية من (٦-١٢)سنة من فئة الإعاقة الفكرية البسيطة والملحقة بأحد مدارس الدمج بمحافظة الخرج.

٢ـ اضطراب طيف التوحد spectrum يعرف متولي (٢٠١٥) أنه ذلك الطفل الذي تظهر لديه المظاهر الأساسية التالية قبل ٨سنوات مثل : الإخفاق في تنمية القدرة على الكلام والتحدث الموجود أصلاً، أو القدرة المتعلمة، أو القدرة على استخدام ما تعلمه للتواصل الطبيعي مع الآخرين. والانطواء والانعزال وعدم القدرة على تكوين علاقات واقعية مع الآخرين. بالإضافة إلى وجود سلوكيات نمطية / غير هادفة متكررة بشكل واضح.

ويعرف طفل اضطراب طيف التوحدإجرائيا هو الطفل ذي الإعاقة ضمن الفئة العمرية من (٦-١٢)سنة من فئة اضطراب طيف التوحد والملحقة بأحد مدارس الدمج بمحافظة الخرج ٠

٣ـ صعوبات التعلم:) (. يُعرَّف الزيات (٢٠٠٢) وهم الأطفال الذين يظهرون اضطرابات في واحدة، أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية التي تتضمن فهم واستخدام اللغة المكتوبة، أو المنطوقة والتي تبدو في اضطرابات السمع والتفكير والكلام والقراءة والتهجئة والحساب والتي لا تعود إلى أسباب تتعلق بالإعاقة العقلية، أو السمعية، أو البصرية، أو غيرها من الإعاقات ٠

ويعرف طفل ذي صعوبات التعلم إجرائيا هو الطفل ذي الإعاقة ضمن الفئة العمرية من (٦-١٢)سنة صعوبات التعلم البسيطة والملحقة بأحد مدارس الدمج بمحافظة الخرج ٠

٤ـ الاضطرابات السلوكية :وتعرفها الكحيمي وآخرون (٢٠٠٨، ص٢٠٧)هي تلك الاضطرابات التي تحدث عند الأطفال وتتخذ شكلاً مستمراً ومقاوماً للعلاج. وهي تفوق التفاعلات العابرة والموقفية، ولكنها لا تصل إلى درجة العُصاب، أو الذهان، أو اضطرابات الشخصية. وهذه الدرجة المتوسطة من الرسوخ ترجع إلى الطبيعة المرنة للسلوك في هذه المرحلة من العمر.، وتضم تلك الاضطرابات في الدراسة الحالية :

١ـ الاكتئاب Depression : ويعرفها الطيب (٢٠٠١، ص٤) هو حالة الشعور بالحزن، اغتمام، اضطراب نفسي مصحوب بالحزن و الخمول و صعوبة بالتفكير والتركيز، نقص النشاط وكمية و نوعية العمل والقوة، انخفاض في الحيوية٠

٢ـ القلق Anxiety: البلاوى (١٩٨٧)هو حالة نفسية تحدث حين يشعر الفرد بوجود خطر يهدده وهو ينطوي علي توتر انفعالي تصاحبه اضطرابات فسيولوجية مختلفة٠

التعريف الإجرائي للقلق: هو الدرجة الكلية التي يحصل عليها المستجيب في إجابته على فقرات مقياس القلق المستخدم في هذا الدراسة.

٣ـ السلوك العدوان : ويعرفةملجم(٢٠٠٧ ، ص ٦)العدوان سلوك يقصد به المعتدى إيذاء الآخرين وقد عرف العدوان من قبل العديد من علماء النفس وتطلق صفة العدوان على أشكال محددة من السلوك (كالضرب والصدم)، أو على أشكال معينة من الحوادث الانفعالية أو كليهما معا، أو على الظواهر المرافقة للحوادث الاجتماعية (كالغصب والكرة)، أو على مضامين دافعية (كالغريزة الدافع).

٤ـ الانسحاب الاجتماعي :: ويعرفه السعادات (٢٠٠٩ ، ص٨) نمط من السلوك يتميز عادةً بإبعاد الفرد نفسه عن القيام بمهمات الحياة العادية ويرافق ذلك إحباط وتوتر وخيبة أمل ، فالانسحاب الاجتماعي عامةً هو الميل إلى تجنب التفاعل الاجتماعي والإخفاق في المشاركة في المواقف الاجتماعية بشكل مناسب والافتقار إلى أساليب التواصل الاجتماعي ، ويتراوح هذا السلوك بين عدم إقامة علاقات اجتماعية، أو بناء صداقة مع الأقران إلى كراهية الاتصال

بالآخرين والانعزال عن الناس والبيئة المحيطة ، وكذلك من عدم الاكتراث بما يحدث في البيئة المحيطة بهم.

إطار نظري ودراسات سابقة:

تشير نتائج الدراسات التي أجريت في السنوات الأخيرة على الألعاب الإلكترونية لوحظ أنها انتشرت بمحلات البيع بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

ويري أبو العينين (٢٠١٠) أن والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات.

وأشار (أبو جراح ٢٠١١) لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف، أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.

وقبل التوسع في الحديث عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، فإنه سيتم المرور على ذكر بعض الأمور ذات العلاقة بالألعاب الإلكترونية مثل تعريف الألعاب الإلكترونية وأصنافها، وأسباب ودواعي ممارسها .

وبناء عليه فالألعاب الكترونية يمكن **تعريف وتصنيفاتها وأسباب ودواعي ممارسها**

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية Salen & Zimmerma l.(2004)

ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices).

هذا ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا (Salen & Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

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

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

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية،، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا (الحضيف، ٢٠١٠) بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون.

وفي هذا الإطار؛ توضح الخليفة(٢٠٠٩) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

كما يضيف الهدلق(٢٠١٥) للأسباب التي تدعو الاطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- جودة رسوم اللعبة.
- الأسلوب القصصي الممتع.
- كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
- طريقة التلفظ بالكلمات

إن العناصر المذكورة أعلاه ساهمت بشكل كبير في انتشار الألعاب الإلكترونية وشيوعها وازدياد عدد الممارسين لها، وتشير دراسة (Gallagher2011) أي نسبة من يمارس الألعاب الإلكترونية من الأطفال ذوي الإعاقة ومتوسط أعمارهم٧٢٪ من الأسر الأمريكية تمارس الألعاب الإلكترونية.، العمر الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية هو (١٢) عام بالنسبة للذكور، وسن العشر (١٠) سنوات بالنسبة للإناث.

وحدد الشريف (٢٠٠٤)أنواع الألعاب الإلكترونية :-

(١) ألعاب تعليمية تعتمد على قصة، أو شخصية كرتونية: هذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

(٢) ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة - التركيز...). عملياً تعتبر هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً لأنها تقوي المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.

(٣) الألعاب التي تعتمد إستراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط). هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعا ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج

عقلي ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة حتى الشباب وأكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها.

(٤) ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا ولكنه يؤدي إلى تبلد الفكر إذ أنه يعتمد على صيد معين (طائرات... مراكب فضائية...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

تمتازا لألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يوضح الجارودي (٢٠١١) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي، أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

كما يرى (الانباري، ٢٠١٠) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عند الأطفال، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

كما أشار Allen(2010) إلى إيجابيات الألعاب الإلكترونيةوذلك كما يلي:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف، أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر(Mai،2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال وبخاصة ذوي الإعاقة ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع

مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال العاديين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقول الأطفال العاديين وذوي الإعاقةقدرات ومهارات ألتها العنف والعدوان والانسحاب الاجتماعي والقلق ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

كما تؤكد السعد (٢٠٠٥) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

إضافة إلى ما سبق، فإن الباحثة ترى أن الحاسب الآلي قد فتح باباً لذوي الإعاقة مكنهم من الدخول في العالم الواسع والتواصل معه والتفاعل مع أحداثه وذلك عن طريق الانترنت، هذه التكنولوجيا التي جعلت هؤلاء التلاميذ وغيرهم من التواصل مع أي شخص في العالم والتفاعل مع أي حدث كان، ولكن الاستخدام السلبيللألعاب الكترونية يترك بعض الآثار السلبية عند الأطفال وبخاصة منيعانون (صعوبات التعلم – الإعاقة الفكرية – اضطراب طيف التوحد)،وبذلك يشعر هؤلاء بأنهم مندمجون تماماً في العالم الواسع هو الشعور بالوحدة والانعزالية والاكتئاب والقلق، والعدوان التي قد تنتاب بعضهم في كثير من الأحيان .

الاضطرابات السلوكية عند الأطفال ذوي الإعاقة

تعد الاضطرابات السلوكية من أخطر العوامل التي يتوقف عليها نجاح الأطفال ذوي الإعاقة في حياتهم، كما تعد مرحلة التعليم الابتدائي من أهم المراحل التعليمية في حياة الإنسان، نظرا لأنه يتلقى خلالها أولى التجارب المعرفية، بعد خروجه من نطاق الأسرة، ومن ثم أكد جاد المولي (٢٠١٥) على أهمية المشكلات السلوكية والانفعالية التي يمكن أن يعاني منها أطفال المرحلة الابتدائية بصفة

عامة والطلاب الذين يعانون من (صعوبات التعلم – الإعاقة الفكرية – اضطراب طيف التوحد)بصفة خاصة، تظهر لديهم الكثير من المشكلات السلوكية أبرزها (العدوان- القلق- الاكتئاب) لدي صعوبات التعلم (العدوان- القلق- الاكتئاب- والانسحاب الاجتماعي)لدي ذوي الإعاقة الفكرية – اضطراب طيف التوحد ٠

كما يؤكد Abrahams (2008) أن الدراسات التي أجريت أثبتت وجود علاقة بين الاضطرابات السلوكية منها السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز، أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية كما ذكر أبو جراح(٢٠١١) أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم٠

ويري Chidsey (2000) أن هذه الألعاب الكترونية قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية، أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

في هذا السياق أكدت دراسة Sanders، أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وأفادت دراسة(Alice, (2004 أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون، أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف والقلق لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية والتوحد، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال سلوكيا). وأكدت الدراسة إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وأوصت الوالدين والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية، أو المواد الكيماوية الموجودة في المنزل. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الأطفال عبر زيادة سلوكهم العدواني، أو خوفهم.

وفي دراسة قام بها Kraut et. al. (2010) عن الألعاب الكترونية (١٦٠) طفلاً في مدينة بيتسبرج الأمريكية، فقد حاولت الدراسة تسليط الضوء على تأثير استخدام الألعاب الكترونية على الأطفال ذوي الإعاقة ،ولقد أوضحت الدراسة إلى إن استخدام الألعاب الكترونية يسهم في التقليل من التفاعل الاجتماعية. فقلد أوضحت الدراسة على العلاقة بين كثرة استخدام الالعاب الكترونية وقضاء ساعات طويلة في استخدام الألعاب الكترونية من جهة وبين زيادة معدل الاكتئاب والقلق والعدوان وإدمان للإنترنيت، ومعدل الوحدة لدى الاطفال من جهة أخرى. فكثرة استخدام الالعاب الكترونية وقضاء ساعات طويلة أمام الجهاز ارتبطت بالاكتئاب والانسحاب الاجتماعي، واللذان يعتبران جانبين اجتماعيين نفسيين مهمين يؤثران على الصحة الخاصة بالأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية.

وأشار White, et al. (2010) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.كماأكدت الدراسة على وجود أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.

وأخيرا يذكر Blazer &Siewert (2011) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليلفي ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة حسني(٢٠١٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل ذوي الإعاقة الفكرية، تؤدي إلى بعض الاضطرابات السلوكية في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

ومن العرض السابق للإطار النظري والدراسات السابقة ؛ أن معظم الدراسات سعت إلى التعرف علي درجة شيوع الظاهرة، ومدي ارتباطها ببعض المتغيرات كالجنس، والعمر، كما توصلت الدراسات السابقة إلى وجود علاقة بين بمفهوم العزلة والوحدة، القلق، الاكتئاب وإدمان الانترنيت ،والعدوان و استخدام العاب الكترونية السلبي لذوي الإعاقة، أو العاديين بالمستوي الاجتماعي والثقافي، وفى ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسات السابقة أن أهم مخاطر أللألعاب الإلكترونية عند الأطفال ذوي الإعاقة هي الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي)

فروض البحث

(١) يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي).

(٢) يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوى التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «.

(٣) يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «.

(٤) تتباين درجات الأطفال (ذوى صعوبات التعلم/ ذوى التوحد/ ذوى الإعاقة الفكرية) على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «

(٥) توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث بالمجموعات الثلاث (ذوى صعوبات التعلم/ ذوى التوحد/ ذوى الإعاقة الفكرية) على مقياس الألعاب الإلكترونية «

(٦) توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «

(٧) توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى التوحد على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي)

(٨) توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي

إجراءات الدراسة وتتمثل تلك الإجراءات في :

أولاً: **عينة الدراسة** : وتتمثل تلك الإجراءات في اختيار عينة الدراسة من ثلاث مجموعات من الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم (الذكور والإناث) في المرحلة الابتدائية الملتحقيين ببرنامج التربية الخاصة بمحافظة الخرج - المملكة العربية السعودية (ن =١٢٠)و تنتمي المجموعات إلى فئة عمرية واحدة من سن (٦-١٢)سنوات، وتمثل المجموعة الأولي من صعوبات التعلم(٤٠)طفلا (٢٠)ذكور ،(٢٠) إناث، والمجموعة الثانية من اضطراب طيف التوحد ،وعددهم (٤٠)طفلا منهم(٢٠)ذكور (٢٠) إناث ،والمجموعة الثالثة من الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية بدرجة بسيطة وعددهم (٤٠)طفلا منهم(٢٠)ذكور (٢٠) إناث، ونسبة ذكائهم بين (٧٠-١٠٠) درجة تبعا لمقياس ستانفورد - بينيه للذكاء (الصورة الرابعة)

واستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة٠

حيث يوضح التكافؤ كما في (جدول ١، ٢، ٣) وتم تحقيق التجانس بين تلك المجموعات وذلك في العمر الزمني، ومستوى الذكاء، والمستوى الاجتماعي الاقتصادي الثقافي.

جدول (١)

نتائج تحليل التباين بطريقة كروسكال - واليز، (H) للفرق بين رتب درجات المجموعات الثلاث على مقياس الألعاب الكترونية (ن ١ = ن٢= ن٣= ٢٠)

المجموعة	م الرتب	مج الرتب	ك	كا٢	د.ح	H ه	الدلالة
الأولى	٣٥,٢٠	٥,٢٠٣	٢٢٥,٢١٤١	١٨,٤٤٧	٢	١٨,٣٣١	٠,٠١
الثانية	٢٠,٦٥	٢٠٦,٥	٢٢٦٤,٢٢٥				
الثالثة	١٥,٥٠	٥٥,٠	١٥٢,٥٠٠				

حيث: المجموعة الأولى هي من يعاني أعضاؤها من صعوبات التعلم، والمجموعة الثانية هي من يعاني أعضاؤها من قصور في مهارتي الحساب، والأشكال، أما المجموعة الثالثة فهي التي تضم اضطراب طيف التوحد أما المجموعة الثالثة فهي التي تضم الإعاقة الفكرية

ويتضح من الجدول أن قيمة ه (٢) للفرق بين متوسطات رتب درجات هذه المجموعات في مقياس الالعاب الكترونية دالة عند (٠,٠١) ويوضح الجدول التالي اتجاه دلالة هذه الفروق وذلك بالنسبة للمجموعات الثلاث.

جدول (٢)

قيم U, W , Z ودلالتها للفرق بين متوسطات رتب درجات المجموعات الثلاث في مقياس الألعاب الكترونية (ن١ = ن٢= ن٣= ٢٠)

المجموعة	النوع	م الرتب	مج الرتب	U	W	Z	الدلالة
الأولى	ذكور	٢٠,٣٥	١٠٣,٥٠	٤٩،٥٠	٢٠٣,٥٠	-٠,١١٤	غير دالة
الثانية	إناث	٢٠,٦٥	١٠٦,٥٠				
الأولى	ذكور	١٥,٥٠	١٥٦	صفر	٥٦	- ٤,٧٨٥	٠,٠١
الثالثة	إناث	٥,٥٠	٥٦				
الثانية	إناث	١٥,٥٠	١٥٦	صفر	٥٦	-٤,٧٨٨	٠,٠١
الثالثة	ذكور	٦,٥٠	٥٦				

ويتضح من الجدول (٢) عدم وجود فروق دالة بين المجموعتين الأولى والثانية والثالثة

جدول (٣)

يوضح نتائج تحليل التباين بطريقة كروسكال- واليز (H) للفرق بين رتب درجات المجموعات الثلاث في المتغيرات الخاصة بالمجانسة.

المتغير	المجموعة	م الرتب	مج (الرتب)	ك	كا٢	د.ح	H ه	الدلالة
العمر الزمني	الأولى	١٦,٥٥	١٦,٥٥	٢٢٥,٢٤٥٦	٠,٠٤٥	٢	٠,٢٤٣	غير دالة
	الثانية	١٦,٣٦	٥,١٦٣	٢٢٥,٢٤٥٦				
	الثالثة	١٦,٨٥	٥,١٦٨	٢٤٥,٢٥١٢				
معامل الذكاء	الأولى	١٥,١٢	١٥١.٠	١٩٩٨,١٠٠	٠,٣٩٥	٢	٠,٤٨٥	غير دالة
	الثانية	١٦.٣٥	١٦٣.٥	٢٦٧٣.٢٢٥				
	الثالثة	١٧,٠٥	١٧٠,٥	٢٦٦٧.٠٢٥				
م. اجتماعي	الأولى	١٦,٩٠	١٦,٩٠	٢٦٢٩,١٠٠	٠,٠٣٤	٢	٠,٠٣٢	غير دالة
	الثانية	١٦,٢٥	١٦٢.٥	٢٣٢٥.٦٢٥				
	الثالثة	١٧,٣٥	١٧٣.٥	٢٤٥٦.٢٢٥				
م. اقتصادي	الأولى	١٦,٣٠	١٥٣	٢٠٤٤,٩	٠,٦٧٧	٢	٠,٥٩١	غير دالة
	الثانية	١٧.٢٠	١٧٢	٢٩٥٨,٤				
	الثالثة	١٦,٥٠	١٦٥	٢٢٥٠,٠٠				
م. ثقافي	الأولى	١٤.٣٠	١٤٣.٠	٢٠٤٤,٩٠٠	٠,٤٧٣	٢	٠,٤٢٤	غير دالة
	الثانية	١٥.٣٥	١٥٣.٥	٢٣٥٦.٢٢٥				
	الثالثة	١٦.٨٥	١٦٨.٥	٢٨٣٩.٢٢٥				
م. كلي	الأولي	١٥,٥٠	١٥٥	٢١٠٢,٥	٠,٢٠٥	٢	٠,١٨٥	غير دالة
	الثانية	١٧,٠٠	١٧٠	٢٥٧٠,٠				
	الثالثة	١٧,٠٠	١٧٠	٢٥٧٠,٠				

ويتضح من الجدول (٣) عدم وجود فروق ذات دلالة بين متوسطات رتب درجات المجموعات الثلاث في المتغيرات الخاصة بالمجانسة بحسب ما هو موضح بالجدول وهو الأمر الذي يدل على أن تلك المجموعات متجانسة.

ثانياً: أدوات الدراسة :

استخدمت الباحثة الأدوات التالية في دراستها وهي :

(اختبار ستانفورد - بينيه للذكاء (الصورة الرابعة) (إعداد: مليكة ،١٩٩٨)

مقياس الألعاب الكترونية (إعداد الباحثة).

مقياس القلق للأطفال (اعداد / فيولا الببلاوى ١٩٨٧)

مقياس الاكتئاب إعداد (إعداد /محمد عبد الظاهر الطيب٢٠٠١)

مقياس العدوان (إعداد الباحثة).

مقياس الانسحاب الاجتماعي (إعداد الباحثة)

وفيما يلى بيان بهذه الأدوات :

اختبار ستانفورد - بينيه للذكاء (الصورة الرابعة) ترجمة وتعريب (مليكة :١٩٩٨)

يهدف هذا المقياس إلى استراتيجيه تختار بموجبها عينة عريضة من مدى كبير من المهام المعرفية التي تنبئ بالعامل العام للذكاء. ويتمثل نموذج تنظيم القدرات المعرفية في هذه الصورة من المقياس في ثلاثة مستويات هي عامل الاستدلال العام (في المستوى الأعلى)، في حين يتمثل المستوى الثاني في ثلاثة عوامل عريضة هي القدرات المتبلورة، والقدرات السائلة التحليلية، والذاكرة قصيرة المدى. أما المستوى الثالث فيتكون من ثلاثة مجالات أكثر تخصصاً هي الاستدلال اللفظي ويتضمن اختبارات المفردات، والفهم، والسخافات، والعلاقات اللفظية، في حين يتمثل المجال الثاني في الاستدلال الكمي ويندرج تحته الاختبار الكمي، وسلاسل الأعداد، وبناء المعادلة. أما الاستدلال المجرد البصري وهو ثالث هذه المجالات فيندرج تحته اختبارات تحليل النمط، والنسخ، والمصفوفات، وثني وقطع الورق. وإلى جانب ذلك تشمل الذاكرة قصيرة المدى اختبارات تذكر نمط من الخرز، وتذكر الجمل، وإعادة الأرقام، وتذكر الأشياء ليصل بذلك عدد الاختبارات التخصصية التي تندرج تحت هذه المجالات ١٥ اختباراً يحصل كل منها على درجة معيارية إلى جانب أربع درجات معيارية عمريا للمجالات الأربعة فضلاً عن درجة مركبة، كما يمكن رسم صفحة نفسية فارقة (بروفيل)، وقد قام مليكة (١٩٩٤) بتعريب المقياس وحاول الاحتفاظ قدر الإمكان بمواد المقياس الأصلية التي يفترض أن تكون متحررة نسبياً من تأثيرات العوامل الثقافية المختلفة، وعد حساب صدق هذه الصورة من المقياس

وثباتها اتضح أنها تتمتع بمعدلات صدق وثبات مناسبة يمكن الاعتداد بها، والوثوق فيها، والاعتماد عليها حيث بلغت قيم معاملات الثبات عن طريق إعادة الاختبار عنى عينة (ن= ٣٠) بين ٠,٥٨ – ٠,٨٨ وباستخدام معادلة KR – 20 بلغت هذه القيم بين(٠,٩٥ – ٠,٩٧) وتراوحت معاملات ثبات المجالات الأربعة بين (٠,٨٠ -٠,٩٧) كما تراوحت بالنسبة للمقاييس الفرعية بين (٠,٨٠ – ٠,٩٠)

الخصائص السيكومترية للمقياس الخاص بدراسة الحالية

فقد استخدمت عدة طرق في سبيل ذلك منها التحليل ألعاملي لمكوناته التي كشفت عن وجود تشبعات عالية بعامل عام في كل الاختبارات وهو ما يدعم استخدام درجة مركبة كلية واحدة، وأوضحت نتائج الصدق باستخدام محكات خارجية تمثلت في الصورة ل - م السابقة لهذه الصورة، ومقياس وكسلر - بلفيو، أن دلالتها جميعا كانت عند(٠,٠١) وعند تطبيق المقياس على فئات مختلفة من المتخلفين عقلياً، وذوي صعوبات التعلم، والعاديين، والمتفوقين كانت النتائج التي تم الحصول عليها مدعمة لقدرة القياس على التمييز بين مثل هذه الفئات المختلفة.

ثبات المقياس

استخدمت الباحثة أكثر من أسلوب لحساب الثبات حيث تم تطبيق هذا المقياس على أفراد العينة، ثم أعيد تطبيق المقياس عليهم مرة أخرى بعد مرور أسبوعين نفس التطبيق الأول، وبإتباع نفس الإجراء السابق في إعطاء درجة للمفحوصين على المقياس بلغت قيمة معامل الثبات(٠,٧١٧)، وباستخدام معادلة kr-12 بلغت (٠,٨٧) وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١)، وهذا يعني أن المقياس بذلك يتمتع بدرجة مناسبة من الصدق والثبات يمكن الثقة فيها، واستخدامها في الدراسة الحالية.

ويلاحظ أن معاملات الصدق والثبات معاملات دالة إحصائيًا مما يتيح استخدام المقياس في الدراسة الحالية.

مقياس الألعاب الكترونية(إعداد الباحثة).

يهدف المقياس إلى قياس الألعاب الكترونيةعند الأطفال ذوي الإعاقة الفكريةوذوي صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد **وفي سبيل إعداد المقياس** :ـ

١. قامت الباحثة على الاطلاع علي الدراسات السابقة والأدبيات التي استخدمت مقياس الألعاب الكترونية عند الأطفال والاستبيانات التي استخدمت في هذا المجال، ثم قامت الباحثة بطرح مجموعة من الأسئلة عن المشكلات التي يعاني منها الأطفال ذوي الإعاقة الفكريةوذوي صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد من الألعاب الكترونية السلبية ،والتي تمثل أهمية ،بالنسبة للعينة قوامها (١٢٠) من الأطفال ذوي الإعاقة الفكريةوذوي صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد ،و المشرفين، المعلمين، وأولياء الأموربا عتبارهم هم أفضل فئة تعبر عن الألعاب الكترونية السلبية ٠

٢. تم جمع أراء المشرفين، المعلمين، وأولياء الأمور التي تعبر عن الألعاب الكترونية السلبية، ومن تم تحديد العبارات التي تحدد مقياس الألعاب الكترونية٠

٣. تم عرض المقياس في صورته الأولية علي المعلمين والمعلمات، وأولياء الأمور وقد تم موفقتهم علي عبارته بالإضافة إلى مجموعة من العبارات التي اتفق عليها المعلمين والمعلمات من حيث أهميتها ٠

٤. تم عرض المقياس علي(٩) من الأستاذة المتخصصين في مجال علم النفس، والتربية الخاصة والصحة النفسية، وقد تم تعديل المقياس في ملاحظات المحكمين ٠

٥. صدق المقياس تم تحديد صدق المقياس من خلال المحكمين المختصين علم النفس و التربية الخاصة والصحة النفسية ونسبة الاتفاق (٨٧,٥٪)

٦. ثبات المقياس : تم حساب الثبات بإعادة التطبيق بعد (١٥) يوم من التطبيق الأول، وبلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون ٠,٩٤.

٧. تتكون عبارات المقياس من (٤٠)عبارة حيث قامت الباحثة بتحديد بدائل كل فقرة البدائل (أوافق بشدة) و (أوافق)و (أوافق نوعاً) و(أرفض) و(أرفض بشدة) مع أوزانها وعلى وفق اتجاهها الدرجات(٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١) وتتراوح الدرجة الكلية على المقياس بين (٤٠- ٢٠٠) حيث يدل اقتراب درجة الفرد من الحد الأعلى (٢٠٠) على أنه يعاني بدرجة مرتفعة، و اقترابه من الحد الأدنى (٤٠) منخفض ٠

مقياس القلق للأطفال (اعداد / البيلاوى : ١٩٨٧)

يتضمن المقياس (٥٣) بنداً لقياس القلق عند الأطفال باعتباره زمله من الأعراض التي تتضح فى مظاهر سيكولوجية وسلوكية وفسيولوجية حيث نجد أن هذه البنود ركزت على العديد من المواقف التى يمكن أن يتعرض لها الطفل فى حياته والتى تعبر عن مواقف قلق يمر بها الطفل فى مدرسته ومع أصحابه وداخل المنزل بالإضافة إلى رأيه عن نفسه ومدى إحساسه بقدراته وإمكانياته، وكل ذلك من خلال بنود تعبر عن مشكلة يمكن أن يمر بها فى حياته. وقد عبرت هذه البنود عن مواقف تمثل حب الوالدين، حب المدرسة وذلك من خلال مواقف تجعل الطفل يتفاعل معها ويفكر فى مدى تطابقها مع أفكاره وأفعاله، وقد اجرت (فيولا البيلاوى) عمل ثبات وصدق للمقياس وتم التحقق من ذلك بعد التطبيق على عينة قوامها (٤٠) طفل تتراوح أعمارهم ما بين (٩ : ١٢) عام **وتحدد ثبات المقياس عن طريق الآتي :**

- **طريقة إعادة الاختبار** : وذلك بفاصل زمنى بين الإجرائيين يتراوح بين (١٥ : ٢٠) يوم وقد حسب معامل الارتباط بطريق بيرسون بين نتائج التطبيق وكان معامل الثبات (٠,٨٤) وتلك قيمة تدل على معامل مرضى يمكن الوثوق به.

- **طريقة التجزئة التصفية** : (بطريقة سبيرمان وبراون). تم حساب معامل الارتباط بين جزئى المقياس (الفردي والزوجى) وكان معامل الثبات (٠,٧٦) وهى قيمة مناسبة للتحقق من ثبات المقياس.

أما بالنسبة لصدق المقياس : فقد تحققت منه عن طريق

- **الصدق الداخلى** : من خلال تحديد التجانس الداخلى للاختبار وذلك على عينة قوامها (١٦٠) طفل موزعين بالتساوى بين الذكور والإناث من تلاميذ التعليم الأساسي فى مراحل عمرية من (٩ : ١٢).

حيث تم قياس مدى تماسك المفردات باختبارها. هذا ووفقاً لحساب معاملات الصدق الداخلى على أساس ارتباط كل بند من بنود المقياس بالدرجة الكلية على المقياس وجد أن معاملات الصدق الداخلى دالة إحصائيًا عند مستوى دالة (٠,٠١) وذلك بالنسبة ل(٣٤) بند، (٠,٠٥) بالنسبة (٨) بنود.

- **الصدق العاملى** : يستخدم هذا النوع من الصدق ليبين إلى أى مدى يقيس الاختبار السمة، أو الظاهرة المراد قياسها وذلك بحساب درجة تشبع الاختبار بهذه السمة وتم استخدام التحليل العاملى بهدف حصر جميع العوامل الأساسية الداخلة فى الاختبار بهذه السمة وتم استخدام التحليل العاملي بهدف حصر جميع العوامل الأساسية الداخلة فى الاختبار ودرجة التشبع بكل عامل من هذه العوامل وهذا وقد توصلت جميع معاملات الصدق العاملى إلى وجود دلالة عند مستوى (٠,٠١) وهذا يعبر عن الثقة فى صدق المقياس وصلاحيته للتطبيق. البيلاوى (١٩٨٧)

وقامت الباحثة بإعادة تقنين المقياس على البيئة السعودية وحساب الصدق والثابت فى محاولة لزيادة التأكد من صلاحيته للتطبيق على العينة الحالية الخاضعة للدراسة ووجد ما يلى :

ثبات المقياس : تم استخدام طريقة إعادة التطبيق وذلك بتطبيق المقياس مرتين بفارق زمنى (١٥) يوماً على نفس عينة التقنين وتم حساب معامل الارتباط بطريقة سبيرمان حيث وجد أنها تتراوح ما بين (٠,٨٢ : ٠,٩٤).

حساب الصدق : وقد استخدم صدق الاتساق الداخلى وهو أسلوب معروف لحساب الصدق كما يشير إلى ثبات المقياس وتوصلت معاملات الصدق الداخلى وجد أنها تتراوح ما بين (٠,٦٢ : ٠,٨٣). وهي جميعا قم دالة عند(٠,٠١) وهذا يعبر عن الثقة فى صدق المقياس وصلاحيته للتطبيق.

مقياس الاكتئاب للأطفال (إعداد /الطيب: ٢٠٠١)

قام محمد عبد الظاهر الطيب بإعداد الاختبار للنسخة العربية. هذا ويقيس الاختبار مدى واسع من الأعراض الاكتئابية وتشمل اضطرابات المزاج والقدرة على تحقيق الاستمتاع. تقويم الذات، الخصائص المتصلة بالسلوك المعبر عن العلاقات بين الأفراد، تتصل بعض العبارات بتأثير الاكتئاب على الوظائف والأدوار التى يقوم بها الفرد فى المؤسسات التى تعنى بالأطفال (كالمدارس- دور الحضانة مثلاً). كما وجد أن الاختبار يصلح للتطبيق على الأطفال فى مراحل الطفولة ويتكون من (٢٧) عبارة أمام كل منها ثلاث اختبارات تمثل الحالة الراهنة للفرد، حيث تمثل

تدرج فى الشدة للأعراض الاكتئابية حتى تتناسب مع حالة الطفل. وذلك من خلال مواقف يمر بها الطفل فى حياته مع الآخرين سواء فى الشارع، أو المنزل، أو كافة المواقف الحياتية. وهذا الاختبار صمم للتطبيق الفردى، أو الجماعى (فى حالة جماعة صغيرة من الأطفال) فى البحوث الإكلينيكية وينبغى أن يطبق تحت شروط الاختبار الجيد من (هدوء- إضاءة جيدة وغيرها). كما يحتاج الاختبار انتباه الطفل لكل عبارة حتى يستطيع اختبار الصورة التى تنطبق عليه.

ثم تم حساب الصدق والثبات على عينات مصرية من خلال :ـ

- حساب الثبات عن طريق فحص التماسك الداخلي والذى أظهر معامل ارتباط بين كل فقرات الاختبار وبين الدرجة الكلية مما يدل على تمتعه بدرجة مقبولة من الثبات، ذلك بعد تطبيق الاختبار على عينة مكونة من (١٠٠) تلميذ بالمدارس الابتدائية (١٠٠ ذكور- ١٠٠ إناث) تتراوح أعمارهم ما بين ٩ : ١٢ سنة. وحساب الثبات بطريقة التجزئة التضييق : وكان معامل الارتباط وفقاً لمعادلة سبيرمان براون ر= (٠,٧٠٤)- ووفقاً لمعادلة جتمان ر= ٠,٧٦٨.
- أما بالنسبة لحساب الصدق : فقد تم حسابه عن طريق استخدام بيانات مستمدة عن عينة مكونة من (٢٠٠) تلميذ بالمدارس الابتدائية. (١٠٠ ذكور- ١٠٠ إناث) تتراوح أعمارهم ما بين (٩- ١٢) سنة وذلك باستخدام الطرق الآتية. (الصدق المتعلق بالمحك- صدق المقارنة الطرفية) واتضح من خلالهم أن الاختبار صادق وله دلالة واضحة يمكن الوقوف بها فى التطبيق.

هذا وقد قامت الباحثة بإعادة تقنين المقياس على البيئة السعودية وحساب الصدق والثابت وفي محاولة لزيادة التأكد من صلاحيته فى التطبيق ومدى قدرته على تحديد أعراض الاكتئاب لدى الأطفال للدراسة الحالية ووجد ما يلى:

أـ الثبات بطريقة إعادة التطبيق : تم حساب الثبات بطريقة إعادة التطبيق وذلك بتطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه بفارق زمنى خمسة عشر يوماً (١٥) يوم وتم حساب معامل الثبات (٠,٩١) بطريق سبيرمان وهو دال عند مستوى (٠,٠١)

بـ صدق الاختبار : قامت الباحثة باستخدام طريقة المقارنة الطرفية لحساب الصدق، وذلك على عينة التقنين وحصلت على قيمة (٨٣,٠٠) ل «ت». وهي جميعا قم دالة عند (٠,٠١) وهذا يعبر عن الثقة فى صدق المقياس وصلاحيته للتطبيق.

مقياس العدوان للأطفال (إعداد الباحثة).

يهدف المقياس إلى قياس السلوك العدواني عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم، وفي سبيل إعداد المقياس

١. **قامت الباحثة علي الاطلاع علي الدراسات السابقة والأدبيات التي استخدمت مقياس السلوك العدواني عند الأطفال والاستبيانات التي استخدمت في هذا المجال، ثم قامت الباحثة بطرح مجموعة من الأسئلة عن المشكلات التي يعاني منها الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم السلوك العدواني ،والتي تمثل أهمية ،بالنسبة للعينة قوامها (٩٠) من الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم ،و المشرفين، المعلمين، وأولياء الأمور باعتبارهم هم أفضل فئة تعبر عن قياس السلوك العدواني عند الأطفال ٠**

٢. **تم جمع أراء المشرفين، المعلمين، وأولياء الأمورالتي تعبر عن قياس السلوك العدواني، ومن تم تحديد العبارات التي تحدد قياس السلوك العدواني ٠**

٣. **تم عرض المقياس في صورته الأولية علي المعلمين والمعلمات، وأولياء الأمور وقد تم موفقتهم علي عبارته بالإضافة إلى مجموعة من العبارات التي اتفق عليها المعلمين والمعلمات من حيث أهميتها ٠**

٤. **تم عرض المقياس علي (١٠) من الأستاذة المتخصصين في مجال علم النفس، والتربية الخاصة والصحة النفسية، وقد تم تعديل المقياس في ملاحظات المحكمين ٠**

٥. **صدق المقياس تم تحديد صدق المقياس من خلال المحكمين المختصين علم النفس و التربية الخاصة والصحة النفسية ونسبة الاتفاق (٨٧,٥٪)**

٦. **ثبات المقياس : تم حساب الثبات بإعادة التطبيق بعد (١٥) يوم من التطبيق الأول، وبلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون(٠,٩٤)**

٧. **تتكون عبارات المقياس من (٢٣) عبارة حيث قامت الباحثة بتحديد بدائل المقياس وأوزانها بالاعتماد على طريقة (ليكرت) في تصميم المقياس ووضع أمام كل فقرة البدائل (لا يحدث) و (أحيانا)و (باستمرار) مع أوزانها وعلى وفق اتجاهها يكون التصحيح (٠ ،١ ،٢) وتتراوح الدرجة الكلية على المقياس بين (صفر٤٦) حيث يدل اعتبرت العلامة (١٨) فما فوق مستوى عالي من العدوانية٠**

مقياس الانسحاب الاجتماعي(إعداد/ الباحثة)

يهدف المقياس إلى قياس الانسحاب الاجتماعي عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم، وفي سبيل إعداد المقياس

١. **قامت الباحثة علي الاطلاع علي الدراسات السابقة التي استخدمت مقياس الانسحاب الاجتماعي والمقاييس التي استخدمت في هذا المجال، ثم قامت الباحثة بطرح مجموعة من الأسئلة عن المشكلات التي يعاني منها الطفل ذي إعاقة ذهنياً والتي تمثل أهمية بالنسبة للعينة قوامها(٩٠) من المعلمين والمعلمات في مدارس التربية الخاصة وبعض أولياء أمور التلاميذ باعتبارهم هم المسئولون عن الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم ٠**

٢. **تم جمع أراء المعلمين والمعلمات، وأولياء الأمور التي تعبر عن الانسحاب الاجتماعي، ومن ثم تحديد العبارات التي تحدد مقياس الانسحاب الاجتماعي٠**

٣. **تم عرض المقياس في صورته الأولية علي المعلمين والمعلمات، وأولياء الأمور، وقد تم موفقتهم علي عبارته بالإضافة إلى مجموعة من العبارات التي اتفق عليها المعلمين والمعلمات من حيث أهميتها ٠**

٤. **تم عرض المقياس علي(٨) من الأستاذة المتخصصين في مجال التربية الخاصة وعلم النفس والصحة النفسية، وقد تم تعديل المقياس في ملاحظات المحكمين - وتتكون عبارات المقياس من (٢٠)عبارة ٠**

٥. **صدق المقياس تم تحديد صدق المقياس من خلال المحكمين المختصين في التربية الخاصة وعلم النفس ونسبة الاتفاق (٨٧,٥٪)**

٦. **ثبات المقياس : تم حساب الثبات بإعادة التطبيق بعد (١٥) يوم من التطبيق الأول، وبلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون (٠,٨٥.)**

٧. **تصحيح المقياس : تتكون عبارات المقياس من (٢٠)عبارة حيث قامت الباحثة بتحديد بدائل المقياس وأوزانها بالاعتماد على طريقة (ليكرت) في تصميم المقياس ووضع أمام كل فقرة البدائل (نعم) و (أحيانا)و (مطلقا) مع أوزانها وعلى وفق اتجاهها يكون التصحيح (٣ ، ٢ ، ١) وتتراوح الدرجة الكلية على المقياس بين (صفر٦٠)درجة، تعني الدرجة المرتفعة زيادة معدل سلوك**

الانسحاب الاجتماعي لدي الطفل والعكس صحيح حيث يقل معدل سلوك الانسحاب الاجتماعي كلما قلت درجته على المقياس٠،حيث اعتبرت العلامة (٣٠) فما فوق مستوى عالي (زيادة معدل الانسحاب الاجتماعي) واعلي درجة هي (٦٠) واقل درجة تدل علي الطفل العادي الاجتماعي٠

ونلاحظ مما سبق عرضه ثبات وصدق كل بعد من أبعاد المقياس في سياق الدرجة الكلية للمقياس وهو الأمر الذي يؤكد على ثبات المقياس.

نتائج الدراسة ومناقشتها:-

نتائج الفرض الأول : ينص الفرض على أنه:» يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «.وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي).

جدول (٤)

معاملات الارتباط بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس(القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) (ن = ٤٠)

القلق	الاكتئاب	العدوان	الانسحاب الاجتماعي
❖❖٠,٥٧١	❖٠,٣٦٦	❖٠,٣٩٤	❖❖٠,٤٧١

❖❖ دال عند مستوى (٠,٠١) ❖ دال عند مستوى (٠,٠٥)

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على مقياسى الاكتئاب، والعدوان.

نتائج الفرض الثانى: ينص هذا الفرض على أنه " يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوى التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي) ". وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات الأطفال ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي).

جدول (٥)

معاملات الارتباط بين درجات الأطفال ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس(القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي)(ن = ٤٠)

القلق	الاكتئاب	العدوان	الانسحاب الاجتماعي
❖❖٠,٤٠٤	❖❖٠,٥٥٥	❖❖٠,٦٠٧	❖❖٠,٧٤٠

❖❖ دال عند مستوى (٠,٠١) ❖ دال عند مستوى (٠,٠٥)

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق، الاكتئاب، العدوان، والانسحاب الاجتماعي).

نتائج الفرض الثالث: ينص هذا الفرض على أنه " يوجد ارتباط دال إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي) ".وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي).

جدول (٦)

معاملات الارتباط بين درجات الأطفال ذوى الإعاقة الفكريةعلى مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس(القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي) (ن = ٤٠)

القلق	الاكتئاب	العدوان	الانسحاب الاجتماعي
❖❖٠,٣٦٣	❖٠,٣٣٧	❖٠,٥٨٣	❖❖٠,٤٠٤

❖❖ دال عند مستوى (٠,٠١) ❖ دال عند مستوى (٠,٠٥)

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على مقياسى الاكتئاب، والعدوان.

نتائج الفرض الرابع: ينص الفرض على أنه " تتباين درجات الأطفال (ذوى صعوبات التعلم/ ذوى التوحد/ ذوى الإعاقة الفكرية) على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) "وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام تحليل التباين أحادى الاتجاه، والجدول التالي يوضح نتائج هذا التحليل.

جدول (٧)

تحليل التباين أحادى الاتجاه لدرجات الأطفال على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي)

المقياس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
القلق	بين المجموعات	٢٤١٣١,١١٧	٢	١٢٠٦٥,٥٥٨	٢٥,٤٨٥	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	٥٥٣٩٢,٧٥٠	١١٧	٤٧٣,٤٤٢		
	الكلى	٧٩٥٢٣,٨٦٧	١١٩			
الاكتئاب	بين المجموعات	١١٠٦١,٦٥	٢	٥٥٣٠,٨٢٥	٦٠,٣٥١	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	١٠٧٢٢,٣٥	١١٧	٩١,٦٤٤		
	الكلى	٢١٧٨٤	١١٩			
العدوان	بين المجموعات	٢٦١٠,٧١٧	٢	١٣٠٥,٣٥٨	١٧,٢٣٧	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	٨٨٦٠,٤٥٠	١١٧	٧٥,٧٣٠		
	الكلى	١١٤٧١,١٦٧	١١٩			
الانسحاب	بين المجموعات	١٠٤٥١,١٥	٢	٥٢٢٥,٥٧٥	٥٨,٤٧٥	٠,٠٠١
	داخل المجموعات	١٠٤٥٥,٦٥	١١٧	٨٩,٣٦٥		
	الكلى	٢٠٩٠٦,٨	١١٩			

يتضح من الجدول السابق وجود تأثير دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٠١) بين درجات الأطفال على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي). ولمعرفة اتجاه دلالة الفروق التى ترجع الأطفال (ذوى صعوبات التعلم/ ذوى اضطراب طيف التوحد/ ذوى الإعاقة الفكرية) تم استخدام اختبار

شفيهSchefee للمقارنات البعدية، وذلك للمقارنة بين متوسطات درجات الأطفال بالمجموعات الثلاث (ذوى صعوبات التعلم/ ذوى اضطراب طيف التوحد/ ذوى الإعاقة الفكرية) على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي)، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال بالمجموعات الثلاث على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي) باستخدام اختبار شفيه

المقياس	المجموعة	العدد	المتوسط	فروق المتوسطات ودلالتها		
				١	٢	٣
القلق	١-صعوبات التعلم	٤٠	٥٥,٧٣	-		
	٢-اضطراب طيف التوحد	٤٠	٨٩,٨٨	٣٤,١٥❖❖	-	
	٣-الإعاقة الفكرية	٤٠	٧٨,٣٠	٢٢,٥٧٥❖❖	١١,٥٧٥	-
الاكتئاب	١-صعوبات التعلم	٤٠	٣٧,٤٨	-		
	٢-التوحد	٤٠	٥٦,٧٣	١٩,٢٥❖❖	-	
	٣-الإعاقة الفكرية	٤٠	٥٨,٨٠	٢١,٣٢٥❖❖	٢,٠٧٥	-
العدوان	١-صعوبات التعلم	٤٠	٢٠,١٣	-		
	٢-اضطراب طيف التوحد	٤٠	٣٠,٩٨	١٠,٨٥❖❖	-	
	٣-الإعاقة الفكرية	٤٠	٢٨,٦٥	٨,٥٢٥❖❖	٢,٣٢٥	-
الانسحاب الاجتماعى	١-صعوبات التعلم	٤٠	١٩,٩٨	-		
	٢-اضطراب طيف التوحد	٤٠	٤١,٦٨	٢١,٧❖❖	-	
	٣-الإعاقة الفكرية	٤٠	٣٧,٠٥	١٧,٠٧٥❖❖	٤,٦٢٥	-

❖❖ دال عند المستوى (٠,٠١) ❖ دال عند المستوى (٠,٠٥)

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم والتوحديين على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد.

وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى اضطراب طيف التوحد وذوي الإعاقة الفكرية على جميع المقاييس.

نتائج الفرض الخامس: ينص الفرض على أنه « توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث بالمجموعات الثلاث (ذوى صعوبات التعلم/ ذوى **اضطراب طيف التوحد** / ذوى الإعاقة الفكرية) على مقياس الألعاب الإلكترونية ٠، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار « ت « للمجموعات المستقلة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٩)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث على مقياس الألعاب الإلكترونية (ن = ٤٠)

العينة	ذكور (ن = ٢٠)		إناث (ن = ٢٠)		قيمة " ت "	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع		
صعوبات التعلم	٥٦,٧٠	١٨,٣٤٢	٥٩,٧٠	١٩,١٧٠	٠,٥٠٦	غير دالة
اضطراب طيف التوحد	١١٣,٣٥	٢٠,٣٠٩	٩٥	٢٠,٣١١	٢,٨٥٧	٠,٠١
الإعاقة الفكرية	١٠٩,٥	١٧,٧٦٦	٨٥,٣٥	١٤,٤١٢	٤,٧٢١	٠,٠١

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الإلكترونية.

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى **اضطراب طيف التوحد** على مقياس الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

نتائج الفرض السادس: ينص الفرض على أنه « توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقاييس (القلق -الاكتئاب- العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار « ت « للمجموعات المستقلة، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول (١٠)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقاييس (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) (ن = ٤٠)

المقاييس	ذكور (ن = ٢٠)		إناث (ن = ٢٠)		قيمة " ت "	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع		
القلق	٥٣,٧٥	١٣,١٨٢	٥٧,٧	١٢,٢٣٩	٠,٩٨٢	غير دالة
الاكتئاب	٤٢	١٣,١٣٩	٣٢,٩٥	٧,١٤٩	٢,٧٠٦	٠,٠١
العدوان	١٧,٨	٩,١٤٦	٢٢,٤٥	١٠,١٣٣	١,٥٢٣	غير دالة
الانسحاب الاجتماعى	١٨,٧٥	٦,٣٧٣	٢١,٢٠	١٠,٧	٠,٨٨٠	غير دالة

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقياس الاكتئاب لصالح الذكور.

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقاييس القلق، العدوان، والانسحاب الاجتماعي.

نتائج الفرض السابع: ينص الفرض على أنه « توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) « ،وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار « ت « للمجموعات المستقلة، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول(١١)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى التوحدعلى مقاييس (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) (ن = ٤٠)

المقاييس	ذكور (ن = ٢٠)		إناث (ن = ٢٠)		قيمة " ت "	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع		
القلق	٩٨,٤	١٩,١٣٥	٨١,٣٥	٢٢,٦٣٥	٢,٥٧٣	٠,٠٥
الاكتئاب	٦٠,٤٥	٧,٥١٥	٥٣	٨,٥٤١	٢,٩٢٩	٠,٠١
العدوان	٣١,٥	١٠,٣٩	٣٠,٤٥	٦,٨٣٢	٠,٣٧٨	غير دالة
الانسحاب الاجتماعي	٤٥,٧	٨,١٣٨	٣٧,٦٥	١٠,٨٥٩	٢,٦٥٣	٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعى لصالح الذكور.

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الاكتئاب لصالح الذكور.

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس العدوان.

نتائج الفرض الثامن: ينص الفرض على أنه « توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي) «، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار « ت « للمجموعات المستقلة، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول (١٢)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقاييس (العدوان – القلق –الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) (ن = ٤٠)

المقاييس	ذكور (ن = ٢٠)		إناث (ن = ٢٠)		قيمة " ت "	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع		
القلق	٨٩,٢	٢٩,٢٣٧	٦٧,٤	٢١,١٤٧	٢,٧٠٢	٠,٠١
الاكتئاب	٦٢,٠٥	٨,٧٥١	٥٥,٥٥	٦,٣٢٩	٢,٦٩٢	٠,٠٥
العدوان	٢٩,١٥	٧,٥١٣	٢٨,١٥	٧,٥١٥	٠,٤٢١	غير دالة
الانسحاب الاجتماعي	٣٩,٩٥	٩,٣٩٥	٣٤,١٥	٨,٢٣٥	٢,٠٧٦	٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس القلق لصالح الذكور.

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥)بين متوسطي درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياسى الاكتئاب، والانسحاب الاجتماعي لصالح الذكور.

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس العدوان.

مناقشة نتائج البحث:

إجمالاً لما سبق ؛ وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث ؛ فنجد دراسة (صالح ليري ومحمد حاجي (١٩٩٨) التي أشارت إلى أن كثير من أفراد العينة تميزوا بزيادة مشكلاتهم الأسرية، وأصبح كثير منهم أكثر توتراً في الأعصاب واتسامهم بعدم الصبر، إضافة إلى ذلك، فهناك أيضا بعض التأثيرات على العين وإجهادها من كثرة استخدام الألعاب الكترونية، ولتحديد

فوائد ومضار استخدام تكنولوجيا المعلومات وإبراز الإيجابيات والعواقب السلوكية بشكل عام. و دراسة (Thompson,1990) التي أشارت إلى خلصت النتائج إلى فاعلية الحاسب الآلي كأداة تعليمية إيجابية في تعليم ذوي الإعاقة الفكرية وصعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد مهارات القراءة والكتابة. وهي نتيجة خلصت إليها العديد من الدراسات التي أثبتت حصول التلاميذ ممن يستخدمون الحاسوب على درجات أعلى ممن يتعلمون بالطرق التقليدية .

قد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج حيث تؤكد نتائج الفرض الأول وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على مقياسى الاكتئاب، والعدوان. مما يدل على ارتباط كثرة استخدام الألعاب الكترونية من جهة وبين زيادة معدل الاكتئاب والقلق والعدوان والانسحاب الاجتماعي، ومعدل الوحدة لدى الأطفال من جهة أخرى، وكثرة استخدام الألعاب الكترونية وقضاء ساعات طويلة أمام الجهاز ارتبطت بالاكتئاب والانسحاب الاجتماعي ،ويتفق هذا الفرض مع نتائج دراسة Mai (2010) وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوي صعوبات التعليم العنف والعدوان والانسحاب الاجتماعي والقلق والاكتئاب وهذه الاضطرابات تكتسب من خلال التعود على ممارسة تلك الألعاب الكترونية.

واكدت دراسة Sanders et. al.(2000) علاقة استخدام الكمبيوتر بالاكتئاب والعزلة الاجتماعية. فلقد أفادت الدراسة، إضافة إلى وجود هذه العلاقة الطردية، إلى أن مستخدمي الكمبيوتر المتزايد سجلوا انخفاضا في التفاعل مع الوالدين (سواء كان الأب، أو الأم). وهذا يعكس نوعا من أنواع الاعتلال في العلاقات الفردية داخل نطاق الأسرة الواحدة.

وتشير نتائج الفرض الثاني إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس القلق، الاكتئاب، العدوان، والانسحاب الاجتماعي.

ويتفق هذا الفرض مع نتائج دراسة Kraut et. al (2010) وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا بين درجات الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقاييس القلق، الاكتئاب، العدوان، والانسحاب الاجتماعي.

حيث اوضحت ان واستخدام الألعاب الكترونية لاضطراب طيف التوحد يسهم في التقليل من التفاعل الاجتماعي. فقلد أكدت الدراسة على العلاقة بين كثرة استخدام الألعاب الكترونية وقضاء ساعات طويلة في استخدام الألعاب الكترونية من جهة وبين زيادة معدل الاكتئاب والقلق والعدوان وإدمان للإنترنيت، ومعدل الانسحاب الاجتماعي لدى الأطفال من جهة أخرى. فكثرة استخدام الألعاب الكترونية وقضاء ساعات طويلة أمام الجهاز ارتبطت بالاكتئاب والانسحاب الاجتماعي، واللذان يعتبران جانبين اجتماعيين نفسيين مهمين يؤثران على الصحة الخاصة بالأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد ٠

وتؤكد نتائج الفرض الثالث إلى وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على مقياسى الاكتئاب، والعدوان.ويتفق هذا الفرض مع نتائج دراسة حسني(٢٠١٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل ذوي الإعاقة الفكرية، تؤدي إلى بعض الاضطرابات السلوكية في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

وفى ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسات السابقة أن أهم مخاطر أللألعاب الإلكترونية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم هي الاضطرابات السلوكية (العدوان – القلق -الاكتئاب–الانسحاب الاجتماعي) وأكدت الدراسات على من يلعب ثلاث ساعات وأكثر في اليوم و قد يدمن على ممارسة هذه الألعاب من توفر ومصاحبة بعض الاضطرابات السلوكية لهذا الإدمان مثل العزلة الاجتماعية والتوتر والاكتئاب والأرق وقلة النوم ٠

وتري الباحثة أن الاستخدام السلبي للألعاب الكترونية يترك بعض الآثار السلبية عند الأطفال وبخاصة من يعانون (صعوبات التعلم – الإعاقة الفكرية – اضطراب طيف التوحد)،وبذلك يشعر هؤلاء بأنهم مندمجون تماماً في العالم الواسع هو الشعور بالوحدة والانسحاب الاجتماعي والاكتئاب والقلق، والعدوان التي قد تنتاب بعضهم في كثير من الأحيان

وتشير نتائج الفرض الرابع إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد على جميع المقاييس لصالح الأطفال واضطراب طيف التوحد. ،وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.، عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى التوحد وذوي الإعاقة الفكرية على جميع المقاييس، ويتفق هذا الفرض مع نتائج دراسة Alice, (2004) أن الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف والقلق لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية والتوحد، وأكدت علي وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد على جميع المقاييس لصالح الأطفال واضطراب طيف التوحد. ،وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية على درجات الأطفال على مقاييس (القلق -الاكتئاب– العدوان -الانسحاب الاجتماعي)على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.، عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى التوحد والمعاقين وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الأطفال عبر زيادة سلوكهم العدواني

وتشير نتائج الفرض الخامس إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الإلكترونية.، وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى التوحد على مقياس الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور. ،وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

ويتفق هذا الفرض مع نتائج تؤكد السعد (٢٠٠٥) أنه لايوجد فروق بين ممارسة الألعاب الإلكترونية الأطفال الذكور والإناث من ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الإلكترونية.، ووجود فروق دالة بين الأطفال الذكور والإناث ذوى التوحد على مقياس الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور. ،وجود فروق بين الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس، وكانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

وتشير نتائج الفرض السادس إلى وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقياس الاكتئاب لصالح الذكور عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقاييس القلق، العدوان، والانسحاب

ويتفق هذا الفرض مع نتائج دراسة Hughes (1999) من خلالها بتحديد العلاقة بين استخدام الكمبيوتر والوحدة بين طلبة صعوبات التعلم في الولايات المتحدة، بان هناك علاقة ذات دلالة إحصاءيه بين استخدام الكمبيوتر والوحدة، وفيما يتعلق الفروق الإحصائية بين الجنسين في درجة الوحدة، ووجود فروقا ذات دلالة إحصاءيه بين الذكور والإناث،حيث أن الذكور هم أكثر استخداما، وبالتالي فهم يعانون ويشعرون بالوحدةوالاكتئاب بشكل أكبر من الإناث.

الاجتماعي. وأكدت نتائج دراسة Blazer &Siewert (2011)أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليلفي ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم.

وتشير نتائج الفرض السابع إلى وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعى لصالح الذكور، وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الاكتئاب لصالح الذكور.

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس العدوان.

ويتفق هذا الفرض مع نتائج دراسة Chidsey, (2000) على وجود فروق دالة إحصائيًا بين الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد أن هذه الألعاب الكترونية قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية، أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الأطفال الذكور وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

وتشير نتائج الفرض الثامن إلى وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس القلق لصالح الذكور.

وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياسى الاكتئاب، والانسحاب الاجتماعي لصالح الذكور.

عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس العدوان.

كما تؤكد Abrahams (2008) أن الدراسات التي أجريت أثبتت وجود علاقة بين الاضطرابات السلوكية منها السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز، أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية كما ذكر أبو جراح (٢٠١١) أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.

بشكل عام ترى الباحثة في ضوء نتائج الدراسة الحالية ارتباط استخدام الألعاب الكترونية السلبي ببعض الاضطرابات السلوكية منها الانسحاب الاجتماعي ،والقلق، الاكتئاب، والعدوان لدي الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم، ومدي ارتباطها ببعض المتغيرات كنوع الجنس.

ملخص نتائج البحث:

(١) أسفرت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم، ذوى اضطراب طيف التوحد ،و ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الكترونية ودرجاتهم على مقياسى القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا للأطفال ذوى صعوبات التعلمو ذوى الإعاقة الفكرية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على مقياسى الاكتئاب، والعدوان.

(٢) وتشير الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم و اضطراب طيف التوحد على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد

(٣) وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية.

(٤) عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال ذوى اضطراب طيف التوحد وذوي الإعاقة الفكرية على جميع المقاييس.

(٥) وأوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقياس الألعاب الإلكترونية.

(٦) وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد و ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

(٧) وأظهرت نتائج الدراسةإلي وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقياس الاكتئاب لصالح الذكور.

(٨) عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى صعوبات التعلم على مقاييس القلق، العدوان، والانسحاب الاجتماعي

(٩) وتشير نتائج الدراسة إليوجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياسي القلق، والانسحاب الاجتماعي لصالح الذكور.

(١٠) وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس الاكتئاب لصالح الذكور.

(١١) عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى اضطراب طيف التوحد على مقياس العدوان.

(١٢) وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس القلق لصالح الذكور.

(١٣) وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥)بين متوسطى درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياسى الاكتئاب، والانسحاب الاجتماعي لصالح الذكور. بمعني أن الذكور كانوا أكثر من الاناث٠

(١٤) عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الأطفال الذكور والإناث ذوى الإعاقة الفكرية على مقياس العدوان.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج الدراسة الحالية، توصي الباحثة بما يأتي:

(١) زيادة الاهتمام بالأطفال ذوي الإعاقة ،علي مستوي الأسرة والمجتمع من خلال إعداد وتخطيط وتنفيذ برامج خاصة بهم تساعدهم علي التكيف اجتماعيا مع المحيط الذي يعيشون فيه ٠

(٢) إعداد برامج إعلامية لتوعية المجتمع بطبيعة ذوي الإعاقة ،وخصائص الأطفال ذوي الإعاقة وأساليب التعامل الايجابي مع استخدام العاب الكترونية٠

(٣) إقرار برامج الزيارات المنزلية ضمن خطة الخدمات الاجتماعية والنفسية بالمدارس لمتابعة أوضاع الأطفال ذوي الإعاقة، في بيئاتهم الأسرية ولتوعية أولياء أمور الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم ٠ فيما يتعلق بالتبصير بمؤشرات احتمالات تعرض أطفالهم للألعاب الكترونية السلبية٠

(٤) تثقيف الوالدين معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من خلال زيارة بعض المواقع الإلكترونية الخاصة التي تقدم نصائح لهما ٠

(٥) تشجيع الاطفال على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة٠

(٦) مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان والإضرار بالمرافق العامة والخاصة٠

(٧) تحديد وقت اللعب للطفل على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم ٠

المراجع

إبراهيم ، الشيخ (٢٠١٠). سيكولوجية ذوي الاحتياجات الخاصة : المفهوم والفئات،ط،١،ج١، مكتبة الرشد ناشرون

أبو العينين(٢٠١٠). دراسة التواصل غير اللفظي لدي كل من متلازمة داون والشلل الدماغي والذاتوية ممن يعانون الاعاقة العقلية،المؤتمر الإقليمي لعلم النفس من ١٨-٢٠نوفمبر ، القاهرة ، مجلة رابطة الأخصائيين النفسيين ، ص ص٦٥-٩٦

أبو جراح (٢٠١١). تأثير الألعاب الالكترونية (البلايستيشن) على مستخدميها ،ط،١،ج١، مكتبة الرشد ناشرون

الانباري(٢٠١٠). الحاسوب في التعليم.عمان:الأهلية للنشر والتوزيع.ط١.

البلاوى (١٩٨٧). مقياس القلق للأطفال، القاهرة ، مكتبة النهضة٠

جاد المولي (٢٠١٥). الإعاقة العقلية المتوسطة ، مكتبة المتنبي ، الرياض ٠

الجارودي(٢٠١١). استخدام الحاسوب والأجهزة مع الأفراد غير العاديين (ترجمة : عبد العزيز السرطاوي، أيمن خشان، ووائل أبوجوده) دبي، دار القلم الأمارات العربية المتحدة.

حسني(٢٠١٢). أثر المشكلات الاجتماعية والنفسية المصاحبة لمستخدمة مقاهي الإنترنت: في مؤتمر الكويت حول الطرق السريعة للمعلومات : التقنية في خدمة المجتمع « . ج ١ . ١٦ — ١٨ مارس . ص ص٢٠٥-٢١٨

الحضيف(٢٠١٠). طرق تعليم الأطفال القراءة والكتابة، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان الأردن ط الثانية.

الخليفة(٢٠٠٩). الرعاية التربوية لذوي الاحتياجات الخاصة دار الفجر للنشر والتوزيع٠

الزيات (٢٠٠٢). الكمبيوتر والإنترنت وتعليم الأطفال ذوي الإعاقة العقلية.مجلة المنال،العدد١٥٦

السعادات(٢٠٠٩)فاعلية برنامج حاسوبي في تعديل سلوك النشاط الزائد وخفض وقت التعديل باستخدام تصميم العينة الفردي لفئة الإعاقة البسيطة. رسالة ماجستير كلية التربية جامعة الملك سعود الرياض

السعد (٢٠٠٥). فاعلية استخدام التعليم المبرمج على التحصيل والاتجاه نحو الرياضيات لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمكة المكرمة.

الشريف(٢٠٠٤).القلق الاجتماعي والعدوانية لدى الأطفال،دار وحي القلم ، دمشق ،سوريا٠

طارق (٢٠٠٩).لحاسب الآلي في التربية. www.elharamedu.com

الطيب(٢٠٠١). مقياس الاكتئاب ، القاهرة ، مكتبة النهضة٠

فرغلي(١٩٩٩) فعالية برنامج كومبيوتر بالوسائط المتعددة في تحصيل التلاميذ المعاقين عقلياً (القابلين للتعلم) لبعض مفاهيم العلوم والتربية الصحية في المملكة العربية السعودية. مجلة القراءة والمعرفة. (٤٩). جامعة عين شمس. ص ٤٩-٧٣.

الكحيمي (٢٠٠٨). الصحة النفسية (للطفل والمراهق) ، ط ٢ ، مكتبة الرشد ، الرياض .

كرم الدين(٢٠٠٩) شبكة إرادة لذوى الإعاقة ، مركز دراسات الطفولة - جامعة عين شمس – مصر٠

متولي (٢٠١٥). استراتجيات التدريس لذوي اضطراب الاوتيزم، ط١، دار الرشد، الرياض٠

ملحم)٢٠٠٧(.المشكلات النفسية عند الأطفال ،،دار الفكر، الاردن

الهدلق(٢٠١٥). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، مجلة المعلم الكويتية ، عدد ١٦٥٦

Abrahams BS, Geschwind DH. Advances in autism genetics: on the threshold of a new neurobiology. Nature Reviews Genetics. 2008;9(5).341–55. doi:10.1038/nrg2346. PMID 18414403

Abrahams(2008). Communication Between Parents and Deaf Children Implications for Social Emotional Development", Journal of Child Psychology Psychiatry , 38, 7, PP.793-801.

Allen, S.(2010). Child Abuse and Mental Retardation: A Problem of Cause and Effect. American Journal of Mental Deficiency, 79, 327-330.

Blazer & Siewert, Jane. (2011). Implementation of new technology for persons with mental retardation and the importance of staff education. International Journal of Rehabilitation Research, 21, 68-155.

Chidsay, R. (2000). Making the most of computers: An investigation of the attitudes and opinions of students and teachers concerning the use of computers for the instruction of students with special learning needs. Unpublished doctoral dissertation, University of Massachusetts, Amherst

Gallagher & Morvant, M. ,(2011),). Microcomputer in special education classrooms: Themes from Research and Implication for practice. Computer in the Schools, 3(3), 97-109.

Hughes, Carole (1999).The Relationship of Use of the Internet and Loneliness among College Students. Dissertation Abstract . 60 (3 – A).

Kraut, R. et at (1998) . Internet Paradox : A SocialTechnology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being . American Psychologist. 53, 9, 1017 – 1031

Kraut, R. et at (2010) . Internet Paradox : A SocialTechnology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being . American Psychologist. 53, 9, 1017 – 1031

Luckasson, et al,(2002). elementary teachers of hearing-impaired children. American annals of the deaf, 135 (3), pp. 257-263.

mail , Erbing, Lutz (2010). Internet and Society: A Preliminary Report. Stanford Institute for the Quantitative Study of Society. Intersurvey Inc., and McKinsey and Co.

McGonagall(2011). Implementation of new technology for persons with mental retardation and the importance of staff education. International Journal of Rehabilitation Research, 21, 68-155.

Salen & Zimmerman, J. (2004). Computer Based video instruction to teach persons with moderate intellectual disabilities to read grocery aisle signs and locate items. The Journal of Special Education, 35(4), 224-240

Sanders et. al Smith, M. (2000). Spoken language, in p.scholoss, C. Hughes and M. Smith (Eds), community integrating for person with mental retardation (pp. 173-217). Boston, MA. College-Hill Press.

Sanders, CE; Field, TM.; Diego, M; and Kaplan (2010). The Relationship of Internet Use to Depression and Social Isolation among Adolescents. Adolescence. 35(138).237-42

White, H. et al. (1999) . Surfing the net in Later Life: A review of the Literature and Pilot Study of Computer use and Quality of life. Journal of Applied Gevontolog . Sept. 18 (3). 358 – 378.

White, H. et al. (2010) . Surfing the net in Later Life: A review of the Literature and Pilot Study of Computer use and Quality of life. Journal of Applied Gevontolog . Sept. 18 (3). 358 – 378.

فعالية برنامج علاجي تدريبي لخفض فرط حساسية السمع لدى الأطفال ذوي اضطراب التوحد

دكتور / فكري لطيف متولي
أستاذ التربية الخاصة المساعد
كلية التربية بالدوادمي – جامعة شقراء