جامعة سوهاج
كلية التربية
مجلة شباب الباحثين

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بدافعية الإنجاز الأكاديمي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية

(بحث مشتق من رسالة علمية تخصص الصحة النفسية)

إعداد

أ.د/ خلف أحمد مبارك السيد
أستاذ الصحة النفسية
كلية التربية–جامعة سوهاج

د/ ميخائيل رزق حكيم
مدرس الصحة النفسية
كلية التربية–جامعة سوهاج

أ / الحسن جلال أحمد رضوان
باحث ماجستير – قسم الصحة النفسية

تاريخ الاستلام: ١٢ أبريل ٢٠٢١ - تاريخ القبول: ٢٩ أبريل ٢٠٢١
DOI :10.21608/JYSE.2021. 188040

ملخص :

هدفت الدراسة إلى التعرف على درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ثم الكشف عن العلاقة بين دافعية الإنجاز الأكاديمي وممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك التعرف على دلالة الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث من أفراد العينة والتي بلغت ٤٠٠ طالب وطالبة من طلاب المرحلة الثانوية، (٢٠٩ ذكورًا،١٩١ إناثًا) حيث تراوحت أعمارهم ما بين ١٥ و ١٧ عامًا بمتوسط عمري قدره ١٦,١١ سنة وانحراف معياري قدره ٨٢,. ، وقد تمثلت أدوات الدراسة في: استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية ومقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي من إعداد: الباحث. وأوضحت نتائج الدراسة أن هناك فروق جوهرية بين المتوسط الفرضي ومتوسط درجات العينة على بعدين وهما أثر الألعاب الإلكترونية، الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن الارتباطات في مجملها ضعيفة وغير دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز الأكاديمي، وأنه لا توجد هناك فروق جوهرية بين الذكور والإناث بشكل عام على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية : (الألعاب الإلكترونية – دافعية الإنجاز الأكاديمي– طلاب المرحلة الثانوية).

ABSTRACT

The study aimed to identify degree of electronic games practice then detection of the relationship between academic achievement motivation and electronic games practice and to know the differences connotation on these variables between males and females of sample which consisted of 400 students of the secondary stage (209 males, 191 females) their ages ranged between (15: 17) years with an average of 16.11 years and a standard deviation of 0.82. The tools of the study were: Electronic games practice questionnaire, academic achievement motivation scale, prepared by: Researcher. The results of the study showed that there are fundamental differences between the hypothetical average and the average of the sample degrees on two dimensions, the effect of electronic games, and the trend towards electronic games practice ,and the correlations were generally weak and non-significant between electronic games practice and academic achievement motivation ,and there are no fundamental differences between males and females on electronic games practice generally.

Keywords: (Electronic games –academic achievement motivation – secondary stage students).

مقدمة:

تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية تحتاج إلى إعمال العقل لإنجازها، وظلت البشرية تضيف أنواع مختلفة من الألعاب حتى ظهر الكمبيوتر فأضاف بعدًا جديدًا به كثير من التحديات الذهنية، ومع تطور أجهزة الحاسبات ولغات البرمجة ونظم التشغيل وجد أن الألعاب الإلكترونية قد تطورت تطورًا مذهلًا حتى أصبحت تضاهي الخيال البشري ولقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة جدًا حيث أصبحت حديث الساعة في أغلب الوقت، خاصةً بين المراهقين الذين يقضون معظم أوقاتهم أمام هذه الألعاب الإلكترونية والتي لها العديد من الإيجابيات، ولكن بالطبع فإن الافراط في استخدامها بصورة خاطئة يتسبب بالعديد من السلبيات.

فالألعاب الإلكترونية هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتُلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب الكفي أو الشبكة العنكبوتية الدولية، والمفهوم البرمجي للألعاب الإلكترونية هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبًا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء إلى آخره، بالإضافة إلى القدرة على الإستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي(مصطفى المصمودي، ٢٠٠١: ١٣).

تلعب دافعية الإنجاز الأكاديمي دورًا فعالًا وحيويًا في إثارة رغبة المتعلم للاهتمام بالموضوعات الدراسية وتوجيه سلوكياته التعليمية وتعزيزه واستمراره وتجعله أكثر نشاطًا وحيوية وتفاعلًا في المواقف الصعبة، وهي شكلًا من أشكال دافعية الإنجاز التي يكون التركيز فيها على المهام والنشاطات المدرسية، وهي التنافس في ضوء مستوى معين من مستويات الإمتياز الأكاديمي أو الإهتمام بالمنجزات الأكاديمية أو الرغبة في الأداء الجيد سواءً في المدرسة أو الكلية أو في أي مجالات أخرى، أو الميل إلى السعي والكفاح في سبيل النجاح في المواقف الأكاديمية(معاوية أبو غزال، ٢٠٠٧ : ٩٢).

ولهذا جمعت هذه الدراسة بين كلًا من ممارسة الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز الأكاديمي معًا، وذلك في محاولة للكشف عن طبيعة العلاقة التبادلية بين المتغيرات، بالإضافة إلى التعرف على دلالة الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعًا لاختلاف متغير الجنس (ذكور – إناث) في ضوء ما تُسفر عنه من درجات المقاييس المستخدمة.

مشكلة الدراسة:

إن مشكلة الألعاب الإلكترونية قد حظيت باهتمام بالغ من الباحثين، نظرًا لسعة انتشارها وخطورتها في بعض الحالات، فمن خلال قيام الباحث باستطلاع رأي طُبق على(٣٠) طالب من طلاب المرحلة الثانوية لاحظ كثرة ممارستهم للألعاب الإلكترونية داخل وخارج المدرسة وكثرة ذهابهم لمقاهي الإنترنت لكي يمارسوا الألعاب الإلكترونية فرادى أو جماعات، وخاصَة بعد توزيع التابلت(الجهاز اللوحي المحمول) على طلاب المرحلة الثانوية حيث زادت ممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما لاحظ الباحث من خلال المقابلة الشخصية شكوى أولياء الأمور والمعلمين من كثرة ممارسة طلاب المرحلة الثانوية للألعاب الإلكترونية مما يؤثر على دافعية الإنجاز الأكاديمي لديهم.

بل وجدت بعض الألعاب الإلكترونية ذات خطورة على الممارس مثل لعبة "الحوت الأزرق"، والتي قد تؤدي في أحيان كثيرة إلى الإنتحار، ولخطورة هذه اللعبة تم تحريمها في دار الافتاء المصرية (موقع دار الإفتاء المصرية، ٢٠١٨).

وعند الحديث عن الألعاب الإلكترونية فإنه قد يكون من الواجب عدم الاقتصار على مرحلة الطفولة فقط، فقد استحوذت تلك الألعاب على اهتمام الصغار والكبار معًا، وظهرت تلك الألعاب بمستويات مختلفة من البساطة والتعقيد بحيث أصبحت محطة جذب للجميع، حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة عامة موجودة في كل المجتمعات(مرح حسن، ٢٠١٣ : ٦).

لذلك شعر الباحث بأهمية تأثير هذه الممارسة على طلاب المرحلة الثانوية خاصَة، كما أن هذه المعرفة تمكننا من التعامل مع هذه الظاهرة، ومحاولة التقليل منها حتى لا تؤثر على قدراتهم ومهاراتهم.

ومن ثم تأتي هذه الدراسة التي تسعى للتعرف على درجة مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية فضلًا عن العلاقة التبادلية بين هذه الممارسة ودافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة.

بناءً على ما سبق يمكن بلورة مشكلة الدراسة في محاولة الكشف عن درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بدافعية الإنجاز الأكاديمي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية. ومن ثم تحدد مشكلة هذه الدراسة في اثارتها لعدد من الأسئلة البحثية ومحاولة الاجابة عنها، وهذه الأسئلة هي:

١- ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة؟

٢- ما العلاقة بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية و درجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة؟

٣- ما دلالة الفروق بين متوسطي درجات الذكور ودرجات الإناث لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد العينة على استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

أهداف الدراسة:

تمثلت أهداف هذه الدراسة فيما يلي:

١- التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة.

٢- التعرف على طبيعة العلاقة التبادلية بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة الثانوية، وطبقًا لنتائج المقاييس المستخدمة.

٣- الكشف عن دلالة الفروق بين متوسطي درجات الذكور والإناث من طلاب المرحلة الثانوية في ممارسة الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز الأكاديمي، وطبقًا لنتائج المقاييس المستخدمة.

أهمية الدراسة:

يمكن التعرف على أهمية الدراسة من خلال:-

١- الاهتمام بمفهوم ممارسة الألعاب الإلكترونية، والذي يُعد من المفاهيم التي مازالت حديثة وتحتاج إلى دراسة لتحديد معالمه.

٢- لفت نظر الباحثين والمتخصصون في مجال علم النفس والصحة النفسية والمجالات الأخرى ذات العلاقة بموضوع الدراسة، وذلك لما تسببه الألعاب الإلكترونية من مشكلات نفسية واجتماعية واقتصادية للأفراد والجماعات.

٣- تدعم هذه المعرفة العلمية برامج الإرشاد النفسي الوقائية والعلاجية التي تسعى للارتقاء بالكفاءة الإنجازية لطلاب المرحلة الثانوية؛ فهي ربما تسهم نتائجها في توفير أساسًا علميًا سليمًا لوضع البرامج الإرشادية.

٤- تسهم هذه المقاييس في اجراء المزيد من الدراسات والبحوث المتعلقة بهذا المجال، كما انها تسهم في تقييم فاعلية البرامج الإرشادية والعلاجية التي يمكن تصميمها وتنفيذها في هذا المجال.

مصطلحات الدراسة:

١) الألعاب الإلكترونية: Electronic Games

راجع الباحث العديد من تعريفات الألعاب الإلكترونية مثل تعريف برينسكي ,Prensky) (2001:3 ، وتعريف حسن شحاته وزينب النجار(٢٠٠٣ : ٧٣)، وتعريف ابراهيم الفار (٢٠٠٣: ٢٢٧)، وبفحص هذه التعريفات وأخذ المشتركات بينها وكذلك خصائص هذه الدراسة وأهدافها وعينتها فقد أمكن للباحث تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب ونشاط منظم يتبع مجموعة من القواعد يُقدم للفرد الإثارة والمتعة، وتعتمد على روح المنافسة لإثارة دافعية الفرد، وهي أحد أنواع الألعاب التي تستخدم الكترونيًا ويمكن التعرف على نوعها ودرجتها من خلال استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة من إعداد الباحث.

٢) دافعية الإنجاز الأكاديمي : Academic Achievement Motivation

من خلال مراجعة وفحص العديد من تعريفات دافعية الإنجاز الأكاديمي مثل تعريف ولفولك(Woolfolk,١٩٩٣:٥٩)، وتعريف عبد اللطيف خليفة (٢٠٠٠ : ٩٠)، وتعريف كولمان(Colman,٢٠٠٦,٤٩٤)، وتعريف سعدة أبو شقة (٢٠٠٧ : ١١)، وبفحص هذه التعريفات وأخذ المشتركات بينها وكذلك خصائص هذه الدراسة وأهدافها وعينتها، فقد امكن للباحث تعريف دافعية الإنجاز الأكاديمي بأنها: حافز مركب ورغبة الإنسان في تحقيق هدف ما، والنجاح في تحقيق ذلك الهدف وإتقانه، وذلك طبقًا لنتائج مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي المستخدم في هذه الدراسة من إعداد الباحث.

محددات الدراسة:

تحددت الدراسة الحالية بعدد من المحددات، لعل ابرزها ما يلي:-

المحدد المنهجي: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي القائم على الوصف العلمي للظاهرة موضوع الدراسة، ودراسة العلاقات القائمة بينها وبين الظواهر الأخرى، وبأساليبه المختلفة المسحية والارتباطية والفارقة، وذلك طبقًا لما هو موجود في الواقع.

المحدد البشري: ويتمثل في عينة الدراسة المكونة من(٤٠٠) طالبًا وطالبة مستخدمين للألعاب الإلكترونية من طلاب المرحلة الثانوية العامة بسوهاج منهم ٢٠٩ طالبًا من الذكور و١٩١ طالبة من الإناث، حيث تراوحت أعمارهم ما بين ١٥-١٧ عامًا وكما مثلت الفرق الدراسية الثلاث المرحلة الثانوية (الفرقة الأولى، والثانية، والثالثة).

المحدد المكاني والزماني: تم التطبيق أدوات الدراسة المستخدمة على بعض مدارس ادارة طهطا بريفها وحضرها في محافظة سوهاج، وتم التطبيق غالبًا بشكل جماعي وأحيانًا بشكل فردي حسب الحالة والظروف المتاحة.

الأدوات المستخدمة في الدراسة:

١- استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية. إعداد الباحث

٢- مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي. إعداد الباحث

أساليب المعالجة الإحصائية:

١- معامل الارتباط بيرسون.

٢- اختبار "ت" T-test لمجموعة واحدة.

٣- اختبار "ت" T-test لمجموعتين مستقلتين.

***وفي جميع هذه الأساليب أُستخدم برنامج الحزمة الإحصائية في العلوم الإجتماعية.**

الإطار النظري للدراسة

المحور الأول: ممارسة الألعاب الإلكترونية

لقد انتشرت في السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأنواعها، وقابل هذا الإنتشار وجود طلب متزايد على اقتناء هذه الألعاب، وتنتشر الألعاب الإلكترونية في المنازل والنوادي ومراكز الألعاب وغالبًا ما تعتمد تلك الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير (Gentile et al,٢٠٠٤:٥,٢٢).

فيعرفها Salen ,and Zimmerman (2004 : 80) بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، وهي لعبة متوفرة على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية.

بينما تعرفها مها الشحروري (٢٠٠٨: ٤٦) باعتبارها نوع من الألعاب التى تُعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتى تزود الفرد

بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التأزر البصري /الحركي) أو الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

في حين يعرفها William Morris (2012 : 1505) بأنها لعبة حاسوبية أو إلكترونية تُلعب بواسطة التلاعب بالصور على شاشة عرض، وهي ألعاب مصممة للعب على وحدة تحكم وألعاب متنوعة تُلعب بواسطة تحكم إلكتروني لتحريك رموز الشاشة.

ولممارسة الألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على الناحية الإجتماعية والصحية والنفسية والعلمية والثقافية والمادية للفرد، فقد تؤدي إلى كثرة العنف ومشكلات أسرية والإنفصال عن الواقع والتقليد وضعف التحصيل الدراسي وضعف الشخصية والإضطراب العقلي وضياع الوقت، وقد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى الإنتحار، وعلى ما يبدو أن هذه السلبيات قد تكون أكثر خطرًا على طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة هذه الدراسة، وبالتالي كان الاهتمام الأول فيها بمتغير ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى هؤلاء الطلاب.

المحور الثاني: دافعية الإنجاز الأكاديمي

تتعدد التعريفات المحددة لمفهوم دافعية الإنجاز الأكاديمي، كلًا حسب اهتماماته الشخصية ومنطلقاته النظرية ومحدداته البحثية، فيُعرفها Colman (2006 : 494) في قاموس أكسفورد Oxford بأنها تكوين إجتماعي للدافعية يشترك في قوة دافعة للتنافس لتقابل معايير الامتياز، وكذلك هي قياس تقليدي لاختبار إسقاطي.

ويرى ثائر غباري (٢٠٠٨ : ٤٩) أن دافعية الإنجاز الأكاديمي هي الرغبة فى القيام بعمل جيد والنجاح فيه وتتميز هذه الرغبة فى الطموح والإستمتاع فى المواقف المنافسة والرغبة الجامحة فى العمل بشكل مستقل، وفي مواجهة المشكلات وحلها، وتفضيل المهمات التى تنطوي على مجازفة متوسطة بدل المهمات التى تنطوي على مجازفة قليلة أومجازفة كبيرة جدًا.

ويعرف فرج طه (٢٠٠٩ : ٣٥٢) دافعية الإنجاز الأكاديمي على أنها رغبة الفرد وميله لإنجاز ما يعهد إليه من أعمال ومهام وواجبات بأحسن مستوى وأعلى ناحية ممكنة فتنفتح إليه سبل التقدم.

ويُحدد مجدي عبد الله (٢٠٠٣ : ٣٣، ١٨٣) أبعاد دافعية الإنجاز الأكاديمي فيما يلي: البعد الشخصى، والبعد الإجتماعي، وبعد المستوى العالي في الإنجاز، ومراعاة التقاليد والمعايير الإجتماعية ومسايرة الجماعة، وتنظيم الأعمال وترتيبها بهدف إنجازها بدقة وإتقان،

والإنتماء إلى الجماعة والعمل من أجلها، والقدرة على إنجاز الأعمال الصعبة بالتحكم فيها، والإنجاز عن طريق الإستقلال عن الآخرين والتطلع للنجاح.

دراسات سابقة وفروض الدراسة

أولًا : دراسات سابقة :

يعرض الباحث بإيجاز الدراسات السابقة المرتبطة بموضوعه جزئيًا أو كليًا، ومنها:-

١)دراسات تناولت ممارسة الألعاب الإلكترونية:

ولعل من ابرز هذه الدراسات دراسة Kutner ,et al (2008) التي اهتمت بالكشف عن وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية، على عينة من (٢١) طفلًا و(٢١) من أهاليهم ومرافقيهم. وتوصلت الدراسة إلى أن آراء بعض الأهالى أكدت قلقها لما تحتويه الألعاب الإلكترونية من مشاهد عنف ولقطات جنسية وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية.

بينما تناولت دراسة Chuang ,and Chen (2009) تأثير ألعاب الفيديو القائمة على الكمبيوتر على الأطفال، وبلغ قوام العينة (١٠٨) من طلاب الصف الثالث في تايوان، حيث طبق عليهم مقياس تعلم تقليدي قائم على الكمبيوتر ومقياس ألعاب فيديو قائم على الكمبيوتر. وكانت النتائج تشير إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو القائمة على الكمبيوتر تعزز مهارات حل المشكلات من خلال ايجاد حلول متعددة لها، وانه لا توجد فروق بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وأجرى Teng ,et al (2014) دراسة هدفت إلى التعرف على الدور الوسيط لضبط النفس المنخفض على العلاقة بين ألعاب الإنترنت العنيفة وإدمان الإنترنت والعدوانية في الصين، وتكونت عينة الدراسة من (٢١١) طالبًا، وتم استخدام استبيانات تقرير ذاتي على الإنترنت لتقييم التعرض لألعاب الإنترنت العنيفة وإدمان الإنترنت وضبط النفس المنخفض والعدوانية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين التعرض للألعاب العنيفة على الإنترنت وإدمان الإنترنت وضبط النفس المنخفض والعدوانية، ولم يتم التنبؤ بالعدوانية بشكل مباشر فقط بواسطة التعرض لألعاب الإنترنت العنيفة وإدمان الإنترنت بل تم التوسط فيها بواسطة ضبط النفس المنخفض.

وأما دراسة Zorbaz ,etal (2015) هدفت إلى التعرف على العلاقة بين ادمان ألعاب الفيديو والعلاقات ضمن العائلة (عدم تشجيع العلاقات العائلية، والعلاقات العائلية الداعمة

وإجمالي الوقت الذي يتم قضاؤه على الكمبيوتر) في تركيا، وتم استخدام ثلاثة مقاييس (مقياس ادمان الألعاب للأطفال ومقياس العلاقات العائلية للأطفال ونموذج المعلومات الشخصية)، وتكونت عينة الدراسة من (٣٩٦) طالبًا وطالبة، وأظهرت النتائج أن نسبة الطلبة الذكور في الإدمان كانت أعلى من نسبة الإناث، كما أظهرت وجود فروقات دالة في نسب إدمان الطلبة على ألعاب الفيديو استنادًا إلى المستوى التعليمي للأهل.

أما دراسة لخضر سلامي (٢٠١٥) حاولت التعرف على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، على عينة تكونت من (٥٠) فرد من المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية، وطبق عليهم استبيان من اعداد الباحث. وكشفت النتائج أن لممارسة الألعاب الإلكترونية علاقة ارتباطية مع العنف لدى المراهقين خاصة في الأنواع ذات الطابع العنيف، وأن المراهق يتعلم نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية.

كذلك كانت دراسة بشري العبيدي (٢٠١٧) عن بعض الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الإبتدائية، وبلغ قوام العينة (١٥٠) تلميذ وتلميذة اختيرت بالطريقة العشوائية وبواقع (٨٠) تلميذ و(٧٠) تلميذة للصفين الخامس والسادس الإبتدائي، وطبق عليهم مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية لتلاميذ المرحلة الابتدائية ومقياس الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، وأوضحت النتائج أن أفراد عينة البحث لديهم مستوى عال من العدوان والغضب ومستوى منخفض من العناد وأن لديهم استعمالًا مفرطًا للألعاب الإلكترونية، كما لا يوجد فروقًا ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، فكلما زاد الافراط في استخدام الألعاب الإلكترونية زاد اضطراب العدوان والغضب لدى التلاميذ.

٢)دراسات تناولت دافعية الإنجاز الأكاديمي :

عرض الباحث الدراسات التي تناولت هذا الموضوع ومنها:-

اهتمت دراسة داليا عبد الهادي (٢٠١١) بالتعرف على أثر برنامج تدريبي قرائي في مهارات الاستذكار ودافعية الإنجاز الأكاديمي وما وراء الفهم القرائي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتكونت عينة الدراسة من (٦٧) تلميذًا، وبلغ متوسط أعمارهم (١١) سنة، وطبق عليهم اختبار الذكاء المصور ومقياس ما وراء الفهم ومقياس مهارات الاستذكار

ومقياس دافعية الإنجاز الأكاديمية. وأوضحت النتائج عن وجود تأثير إيجابى دال للبرنامج التدريبي القرائي في مهارة تنظيم الوقت للمذاكرة وتحسين دافعية الاستذكار وتركيز الانتباه، ووجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة تنظيم الوقت للمذاكرة.

كما اهتمت دراسة حنان الصبحية (٢٠١٣) بالكشف عن الذكاء الروحي وعلاقته بدافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب وطالبات معهد العلوم الشرعية بسلطنة عمان، حيث بلغ قوام العينة (١١٠) من طلبة تخصص دبلوم وبكالوريوس الدراسات الإسلامية في معهد العلوم الشرعية (الذكور ٤٢، والإناث ٦٨)، وقد استخدمت الباحثة مقياس الذكاء الروحي اعداد العناني (٢٠١١) ومقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي اعداد المشرفي (٢٠١٢). وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين متغيري الذكاء الروحي ودافعية الإنجاز الأكاديمي، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث على درجاتهم في مقياس الذكاء الروحي ودافعية الإنجاز الأكاديمي.

وأما دراسة Roy, et al (2013) فقد حاولت الكشف عن العلاقة بين الذكاء الإنفعالى ودافعية الإنجاز الأكاديمي، على عينة شملت (١٠٥) من الطلاب (٤٨) من الذكور، و(٥٧) من الإناث من الصف الثاني عشر من باتنا. وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية ذات دلالة إحصائية بين الذكاء الإنفعالي ودافعية الإنجاز الأكاديمي، وكما تشير النتائج إلى أن درجات الطلاب في دافعية الإنجاز الأكاديمي تختلف باختلاف درجاتهم في الذكاء العاطفي.

في حين اهتمت دراسة احمد القلهاتي (٢٠١٤) بالكشف عن الأفكار اللاعقلانية وعلاقتها بدافعية الإنجاز الأكاديمى لدى طلبة الصف العاشر بمحافظة مسقط، حيث بلغ قوام العينة (٣٩٢) طالب وطالبة منهم (١٩٤) طالبًا و(١٩٨) طالبة، ومن أدوات الدراسة مقياس الأفكار اللاعقلانية ومقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي. وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية عكسية دالة احصائيًا بين الأفكار اللاعقلانية ودافعية الإنجاز الأكاديمي، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات طلبة الصف العاشر في مستوى دافعية الإنجاز الأكاديمي تعزي لاختلاف النوع الإجتماعي (ذكر – انثى) لصالح الإناث.

وأخيرًا اهتمت دراسة محمود الرويني (٢٠١٥) في الكشف عن فعالية برنامج معرفي سلوكي لزيادة دافعية الإنجاز الأكاديمي وتقدير الذات لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسى ذوي صعوبات التعلم، حيث بلغ قوام العينة (٤٠) تلميذًا وتلميذة، وتتراوح

أعمارهم بين (١٢-١٥) سنة، وطبق عليهم اختبار القدرة العقلية واختبار الفرز العصبي السريع ومقياس الدافع للإنجاز والبرنامج المعرفي السلوكي. وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات التلاميذ لدافعية الإنجاز الأكاديمي، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياس القبلي والقياس البعدي في الدافع للإنجاز لدى تلاميذ المجموعة الضابطة.

تعقيب عام على الدراسات السابقة :

بعد الانتهاء من عرض الدراسات السابقة، يورد الباحث ملخصًا لبعض الملاحظات:

١- تنوع الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسات السابقة ما بين معاملات الارتباط، واختبار "ت" وتحليل التباين، وذلك حسب فروض كل دراسة والهدف منها، وقد اختار الباحث معاملات الارتباط واختبار "ت" لاختبار صحة الفروض.

٢- تنوعت العينات التي أجريت عليها معظم الدراسات السابقة من أطفال ومراهقين وطلاب جامعة وبعضها تناول وجهات نظر الوالدين، وعلى الرغم من قلة الدراسات التي تناولت الطلاب العاديين في المرحلة الثانوية.

٣- كما استخدمت الدراسات السابقة أدوات مختلفة وعديدة في قياس كلًا من ممارسة الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز الأكاديمي، فممارسة الألعاب الإلكترونية تختلف باختلاف عينة الدراسة من أطفال ومراهقين وطلاب جامعة، لذلك اهتمت الدراسة الحالية بإعداد استبيان يتناسب مع العينة.

٤- كما اختلفت نتائج الدراسات السابقة في التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز الأكاديمي، الأمر الذي يدعو لمواصلة البحث العلمي سعيًا للتعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقة هذه الممارسة بدافعية الإنجاز الأكاديمي، ومن ثم كانت هذه الدراسة.

ثانيًا: فروض الدراسة:

في ضوء العرض السابق للبحوث والدراسات السابقة بالشكل المذكور أعلاه، ثم التعقيب عليها تمت صياغة فروض الدراسة الحالية كما يلي:-

١- يُعبر طلاب المرحلة الثانوية من أفراد العينة عن متوسط فعلي أعلى بشكل دال من المتوسط الافتراضي طبقًا لنتائج استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٢- توجد علاقة ارتباطية سالبة ودالة بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة.

٣- توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور ودرجات الإناث لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد العينة على استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية.

اجراءات الدراسة:

أولًا : منهج الدراسة :

وفي هذه الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي في أساليبه المسحية والارتباطية والفارقة، وذلك لتلبية أهدافها والاجابة عن أسئلتها واختبار صحة فروضها.

ثانيًا: عينة الدراسة :

تكونت عينة هذه الدراسة من 400 طالب وطالبة بالمرحلة الثانوية تراوحت أعمارهم من (١٥ : ١٧) عامًا، (٢٠٩ ذكورًا بمتوسط ١٦,١١ سنة وانحراف معياري ٨٢,، ١٩١ إناثًا بمتوسط ١٥,٧٣ سنة وانحراف معياري ٦٩,)، وقد مثلوا جميع الأقسام والتخصصات، وهي: (علمي علوم، وعلمي رياضيات، وآدبي)، وكذلك كانوا من الفرق الدراسية الثلاث (الفرقة الأولى، والثانية، والثالثة).

ثالثًا : أدوات الدراسة :

١- استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية

(أ) مبررات اعداد استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

١- ندرة وجود أدوات لقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية في البيئة المصرية.

٢- عدم مناسبة الأدوات المتوفرة لعينة الدراسة.

٣- قلة تلك الأدوات في البيئات العربية.

٤- اختلاف الثقافة الفرعية لتلك الأدوات عن الثقافة المصرية.

(ب) خطوات اعداد استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

١- تحديد الهدف من استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

يهدف هذا الاستبيان إلى اعطاء صورة متكاملة نسبيًا عن الأبعاد الرئيسة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة، وتقدير درجة ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية كما يدركها هؤلاء الطلاب.

٢- تعريف الظاهرة المقاسة :

تم تحديد مفهوم الألعاب الإلكترونية فى ضوء التراث النظري حول هذا المفهوم، فضلًا عن طبيعة عينة الدراسة الحالية، وهم طلاب المرحلة الثانوية فى التعريف الإجرائي الذي سبق ذكره في تحديد المصطلحات.

٣- مصادر الحصول على عبارات استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

تم اشتقاق عبارات الاستبيان من عدة مصادر، لعل من أبرزها ما يلي:

أولًا:- استطلاع رأي مفتوح طبق على عينة أولية قوامها (٣٠) طالب وطالبة من طلاب المرحلة الثانوية بإدارة طهطا محافظة سوهاج، حيث طلب الباحث من كل طالب تحديد مفهومه عن الألعاب الإلكترونية، ومدى شعوره عند ممارستها، ووصف تلك المظاهر السلوكية المختلفة المرتبطة بهذا الشعور، وقد تم تحليل هذه الإجابات والحصول منها على بعض العبارات أو الأفكار المحددة لها.

ثانيًا:- الاطلاع على الإطار النظري و بعض الدراسات السابقة.

ثالثًا:- الاطلاع على بعض المقاييس السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية، والتي من خلالها استطاع الباحث أن يكون فكرة عامة لإعداد الاستبيان، ومن هذه المقاييس:

١- مقياس الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة اعداد فاطمة همال (٢٠١١).

٢- استمارة بحث ميداني حول اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات اعداد مريم قويدر (٢٠١١).

٣- مقياس الألعاب الإلكترونية اعداد لخضر سلامي (٢٠١٥).

ومن الواضح أن مثل هذه الأدوات تم اعدادها واستخدامها في بيئات مغايرة نسبيًا للبيئة المصرية حتى وإن كانت بيئات عربية، فهي تمثل على الأقل اختلاف في الثقافات الفرعية، فضلًا عن أن أغلبها تم استخدامها في مراحل عمرية مختلفة من أفراد عينة هذه الدراسة.

٤- الصورة الأولية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

تكونت الصورة الأولية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية من (٢٠) عبارة لقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية، وقد صيغت العبارات بلغة سهلة وواضحة، حيث روعي في صياغة عبارات الاستبيان ما يلي:

- **مراعاة ألا تحتمل العبارة اكثر من معنى.**
- **عدم تناول اكثر من شئ واحد في نفس العبارة.**
- **صياغة العبارات بحيث يكون بعضها إيجابيًا والآخر سلبيًا، فكانت العبارات السلبية كالتالي : ٦-١٣-١٥-١٧ .**

٥- عرض الصورة الأولية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية على المحكمين:

تم عرض الصورة الأولية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (١٠) من المتخصصين في علم النفس والصحة النفسية وذلك لتقرير مدى ملائمة العبارات التي يندرج تحتها الجانب المقاس، وقد طلب الباحث منهم ابداء الرأي فيما يلي:

١- مدى ملاءمة العبارة للهدف من هذا الاستبيان.

٢- مدى الدقة في صياغة العبارة لغويًا وعلميًا.

٣- تحديد كون العبارة ايجابية ام سلبية.

٤- إضافة أي عبارة أخرى يرون ضرورتها في هذا الاستبيان.

٥- إبداء أي آراء أخرى أو ملاحظات يمكن أن تزيد من صلاحية هذا الاستبيان للتطبيق في هذه الدراسة.

(ج) الخصائص السيكومترية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

تم التأكد من الكفاءة القياسية للاستبيان من خلال حساب ثباته وصدقه.

صدق استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية :

تم الاستدلال على صدق الاستبيان من خلال صدق المحكمين وصدق المحتوى والصدق العاملي. وبالإضافة إلى صدق المحكمين الذي سبق الإشارة إليه حاول الباحث استخدام بعض المؤشرات الأخرى للدلالة على صدق الاستبيان ومنها ما يلي :-

١- صدق المحتوى:

يهدف صدق المحتوى إلى قياس مدى تمثيل الاختبار للجوانب المقاسة ويطلق عليه الصدق المنطقي، أي انه يتناول دراسة بنود المقياس ومحتوياته وتحليل مواده للتأكد من دلالتها للخاصية المقاسة (محمود عنان ومصطفى باهي، ٢٠٠٥).

وقد تحقق للاستبيان ذلك من خلال قيام الباحث بفحص منظم للعبارات التي تناولها الاستبيان، لتقدير مدى تمثيلها للمجال السلوكي الذي اعد الاختبار لقياسه، كما تأكد ذلك أيضًا عن طريق القيام بجمع بنود الاستبيان من خلال نتائج أبحاث ودراسات سابقة عديدة تناولت الألعاب الإلكترونية وعدة مصادر أخرى سبق ذكرها، وبسؤال عدد من طلاب المرحلة الثانوية عن الألعاب الإلكترونية، وتحليل هذه الإجابات وجد أن غالبية هذه الإجابات جاءت ممثلة في فقرات الاستبيان، مما يدل على أن الاستبيان صادق من حيث محتواه لأنه شمل جميع جوانب الألعاب الإلكترونية.

٢- الصدق العاملي:

يعتمد هذا النوع من الصدق على التحليل العاملي للاختبار ولموازينه التي تُنسَب إليه، وتقوم فكرة التحليل العاملى على حساب مُعاملات ارتباط الاختبار، ثُم تحليل هذه الارتباطات إلى العوامل التى أدت لِظُهورِها، وللتأكد من كفاءة التعيين تم حساب اختبار Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) وفقًا لمحك كايزر يجب أن تكون القيمة أعلى من ٠.٠٥ مما يعطي دلالة على أن الارتباطات عمومًا في المستوى المطلوب، ومن خلال نتائج اختبار KMO بلغت قيمته (٠.٨٢٣) مما يعطي مؤشر جيد لصالح العينة الحالية لحساب التحليل العاملي. ومن ناحية ثانية ينبغي أن يكون اختبار برتليت Bartlett's Test of Sphericity دالًا إحصائيًا وعندما تكون دالة فهي تعني أن المصفوفة الارتباطية تتوفر على الحد الأدنى من العلاقات، ومستوى دلالة اختبار برتليت ٠.٠١ وبهذا فهي مصفوفة مقبولة للتحليل العاملي (محمد تيغزة، ٢٠١٢: ٨٣).

وقد قام الباحث بحساب المصفوفة الارتباطية لبنود الاستبيان تلاه إجراء التحليل العاملي بطريقة المكونات الأساسية Principle Components لهوتلينج Hotelling مع تدوير مائلًا للمَحاور بطريقة الفاريماكس Varimax لكايزر Kaiser، وقد تم استخدام محك الجذر الكامن واحد صحيح للعوامل التى تم استخراجها ومحك التشبع الجوهري للبند بالعامل ≤ ٣,٠، ومحك جوهرية العامل هو أن يحتوى على ثلاثة بنود جوهرية على الأقل، وقد أمكن استخراج ستة عوامل من المصفوفة العاملية يوجد أربعة عوامل فقط مقبولة.

فتبين أنَّ العامل الأول قد تشبع عليه (٥) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الأول وجد أنَّها تُشير إلى المتعة والرغبة الشديدة والقهرية في ممارسة الألعاب الإلكترونية،

لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية)، وقد بلغ جذره الكامن (٢.٧٨٥)، ونسبة تباينه (٢٥.١١%). ويشمل هذا العامل الفقرات الآتية: (أستغرق وقتًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، أشعر برغبة شديدة لممارسة الألعاب الإلكترونية، تدفعني رغبة قهرية لممارسة الألعاب الإلكترونية، أجد صعوبة في التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، أجد متعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية)، وقد تشبع على العامل الثاني (٤) بنود وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الثاني وجد أنَّها تُشير إلى استحواذ الألعاب على وقت المذاكرة وتناول الغذاء وتأثيرها السلبي بالتوتر، لذلك اقترح الباحث تسمية هذا العامل بـ (أثر الألعاب الإلكترونية)، وقد بلغ جذره الكامن (٢.٣٨٣)، ونسبة تباينه (٢١.٤٨%)، ويتكون هذا العامل من الفقرات الآتية: (تستحوذ الألعاب الإلكترونية على الوقت المخصص للمذاكرة، تشغلني ممارسة الألعاب الإلكترونية عن تناول غذائي في الوقت المناسب، أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن مذاكرة دروسي، أشعر بالتوتر عند ممارستي للألعاب الإلكترونية).

وكما قد تشبع على العامل الثالث (٤) بنود وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الثالث وجد أنَّها تُشير إلى الأفكار والمعتقدات حول ممارسة الألعاب الإلكترونية، لذلك اقترح الباحث تسمية هذا العامل بـ (الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية)، وقد بلغ جذره الكامن (١.٧٠١)، ونسبة تباينه (١٥.٣٣%)، ويشمل هذا العامل الفقرات الآتية: (اعتقد اللعبة الإلكترونية مشوقة، أتقبل الهزيمة في اللعب بصدر رحب، أتغلب علي ما يصادفني من مشكلات أثناء ممارستي الألعاب الإلكترونية، أمارس الألعاب الإلكترونية حبًا في المغامرة).

وكما قد تشبع على العامل الرابع (٣) بنود وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الرابع وجد أنَّها تُشير إلى حب ممارسة اللعب الجماعي وصورة البطل في الألعاب الإلكترونية، لذلك اقترح الباحث تسمية هذا العامل بـ (الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية)، وقد بلغ جذره الكامن (١.٥٣٣)، ونسبة تباينه (١٣.٨٢%)، ويشمل هذا العامل الفقرات الآتية: (يعجبني الأبطال داخل الألعاب الإلكترونية، أفضل البطل القوي عضليًا داخل الألعاب الإلكترونية، أفضل اللعب الجماعي عند ممارستي للألعاب الإلكترونية).

جدول (١) معاملات الارتباط بين درجات كل بند ودرجات البعد الذي ينتمي إليه، وينطبق ذلك على الارتباطات بين كل بعد والدرجة الكلية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية(ن= ٢٠٠)

الأبعاد	شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية		أثر الألعاب الإلكترونية		الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية		الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية	
	البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط
البنود	1	0.598**	6	0.554**	10	0.761**	14	0.697**
	2	0.619**	7	0.488**	11	0.677**	15	0.638**
	3	0.768**	8	0.561**	12	0.605**	16	0.604**
	4	0.628**	9	0.412**	13	0.518**		
	5	0.501**						
الدرجة الكلية	0.744**		0.725**		0.711**		0.765**	

تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الأول (شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية) بين (٠.٥٠١ إلى ٠.٧٦٨)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الثاني (أثر الألعاب الإلكترونية) بين (٠.٤١٢ إلى ٠.٥٦١)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الثالث (الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية) بين (٠.٥١٨ إلى ٠.٧٦١)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الرابع (الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية) بين (٠.٦٠٤ إلى ٠.٦٩٧)، وكما بلغت معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية (٠.٧٤٤، ٠.٧٢٥، ٠.٧١١، ٠.٧٦٥)، والأبعاد الفرعية تُشير إلى متغيرات (شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأثر الألعاب الإلكترونية، والاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية) على التوالي، وهي قيم تعبر عن اتساق داخلي مقبول.

جدول (٢) ثبات ألفا كرونباخ لاستبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية (ن= ٢٠٠)

الأبعاد	المتوسط	الإنحراف المعياري	التباين	معاملات ألفا كرونباخ
شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية	9.98	1.71	2.91	0.754
أثر الألعاب الإلكترونية	7.98	0.99	0.98	0.721
الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية	7.33	1.58	2.50	0.729
الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية	7.10	1.13	1.27	0.700
الدرجة الكلية	32.39	2.63	6.92	0.791

بلغ معامل ارتباط ألفا كرونباخ (٠.٧٥٤، ٠.٧٢١، ٠.٧٢٩، ٠.٧٠٠، ٠.٧٩١) لمتغيرات شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأثر الألعاب الإلكترونية، والاتجاه نحو ممارسة

الألعاب الإلكترونية، والاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية، والدرجة الكلية على التوالي، وهي قيم تعبر عن ثبات مقبول للاستبيان.

٢- مقياس دافعية الانجاز الأكاديمي:

(أ) مبررات اعداد مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي:

١- معظم المقاييس عن دافعية الإنجاز.

٢- عدم مناسبة الأدوات المتوفرة لعينة الدراسة.

٣- قلة تلك الأدوات في البيئات العربية.

٤- اختلاف الثقافة الفرعية لتلك الأدوات عن الثقافة المصرية.

(ب) خطوات اعداد مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي:

مر اعداد هذا المقياس بعدة خطوات، لعل أبرزها ما يلي:-

١- تحديد الهدف من مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي:

يهدف هذا المقياس إلى تقدير درجة دافعية الإنجاز الأكاديمي كما يدركها طلاب المرحلة الثانوية.

٢- تعريف الظاهرة المقاسة:

تم تحديد مفهوم دافعية الإنجاز الأكاديمي في التعريف الإجرائي الذي سبق ذكره في تحديد المصطلحات.

٣- مصادر الحصول على عبارات مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي:

تم اشتقاق عبارات المقياس من المصادر التالية:

أولًا: استطلاع رأي مفتوح طبق على عينة أولية قوامها (٣٠) من طلاب وطالبات المرحلة الثانوية بمحافظة سوهاج، وطلب الباحث من كل فرد من أفراد هذه العينة تحديد مفهومه عن دافعية الإنجاز الأكاديمي، ومدى شعوره بها، ووصف تلك المظاهر السلوكية المختلفة المرتبطة بهذا الشعور، والتي يمكن أن تميز ذوي دافعية الإنجاز الأكاديمي عن غيرهم، وقد تم تحليل هذه الإجابات والحصول منها على بعض العبارات أو الأفكار المحددة لها.

ثانيًا: الاطلاع على الإطار النظري وبعض الدراسات السابقة.

ثالثًا: الاطلاع على بعض المقاييس السابقة التي تناولت دافعية الإنجاز الأكاديمي، والتي من خلالها استطاع الباحث أن يكون فكرة عامة لإعداد المقياس، ومن هذه المقاييس:

١- مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي اعداد داليا عبد الخالق عثمان يوسف (٢٠٠٨).
٢- مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي اعداد حنان بنت خلفان بن زايد الصبحية (٢٠١٣).
٣- مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي اعداد أحمد بن سالم بن خميس القلهاتي (٢٠١٤).

٤- الصورة الأولية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي :

تكونت الصورة الأولية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية من (٥٥) عبارة تصلح لقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية، تم تصنيفهم على الأبعاد السابقة وهي الطموح الأكاديمي (١١ عبارة)، التوجه نحو الهدف (١١ عبارة)، التوجه نحو الإنجاز (١١ عبارة)، المثابرة على بذل الجهد (١١ عبارة)، المنافسة (١١ عبارة)، وقد صيغت العبارات بلغة سهلة وواضحة، وقد روعي في صياغة عبارات المقياس ما يلي:

- مراعاة ألا تحتمل العبارة اكثر من معنى.
- عدم تناول اكثر من شئ واحد في نفس العبارة.
- صياغة العبارات بحيث يكون بعضها إيجابيًا والآخر سلبيًا، فكانت العبارات السلبية كالتالي : ٥-٢٠-٢١-٢٤-٢٥-٢٧-٤٦ .

٥- عرض مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي على المحكمين :

تم عرض الصورة الأولية للمقياس على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (١٠) من المتخصصين في علم النفس والصحة النفسية، وذلك لتقرير مدى ملائمة العبارات التي يندرج تحتها الجانب المقاس، وقد طلب الباحث منهم ابداء الرأي فيما يلي:

١- مدى ملاءمة العبارة للهدف من هذا المقياس.
٢- مدى الدقة في صياغة العبارة لغويًا وعلميًا.
٣- إضافة أي عبارات أخرى يرون ضرورتها في هذا المقياس.
٤- إبداء أي آراء أخرى يمكن أن تزيد من صلاحية هذا المقياس للتطبيق في هذه الدراسة.

ج- الخصائص السيكومترية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي :

تم التأكد من الكفاءة السيكومترية للمقياس من خلال حساب ثباته وصدقه.

صدق مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي:

تم الاستدلال على صدق المقياس من خلال صدق المحكمين وصدق المحتوى والصدق العاملي. وبالإضافة إلى صدق المحكمين الذي سبق الإشارة إليه حاول الباحث استخدام بعض المؤشرات الأخرى للدلالة على صدق المقياس، ومنها ما يلي:-

١- صدق المحتوى :

وقد تحقق للمقياس ذلك من خلال قيام الباحث بفحص منظم للعبارات والأبعاد التي تناولها المقياس، لتقدير مدى تمثيلها للمجال السلوكي الذي اعد الاختبار لقياسه، كما تأكد ذلك أيضًا عن طريق القيام بجمع بنود المقياس من خلال نتائج أبحاث ودراسات سابقة عديدة تناولت دافعية الإنجاز الأكاديمي وعدة مصادر أخرى سبق ذكرها مما يدل على أن المقياس صادق من حيث محتواه لأنه شمل جميع جوانب دافعية الإنجاز الأكاديمي.

٢- الصدق العاملى :

للتأكد من كفاءة التعيين تم حساب اختبار Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) وفقًا لمحك كايزر يجب أن تكون القيمة أعلى من ٠.٠٥ مما يعطي دلالة على أن الارتباطات عمومًا في المستوى المطلوب، ومن خلال نتائج اختبار KMO بلغت قيمته (٠.٨٥٥) مما يعطي مؤشر جيد لصالح العينة الحالية لحساب التحليل العاملي. ومن ناحية ثانية ينبغي أن يكون اختبار برتليت Bartlett's Test of Sphericity دالًا إحصائيًا وعندما تكون دالة فهي تعني أن المصفوفة الارتباطية تتوفر على الحد الأدنى من العلاقات وفق مستوى دلالة اختبار برتليت ٠.٠١ ، وبهذا فهي مصفوفة مقبولة للتحليل العاملي (محمد تيغزة، ٢٠١٢: ٨٣)، وقد أمكن استخراج ١٦ عامل من المصفوفة العاملية يوجد سبعة عوامل فقط مقبولة.

وفيما يلي توضيحًا للعوامل السبعة المقبولة للمقياس في الجداول (٣ إلى ٩):

العامل الأول: الطموح الأكاديمي.

يتبين أن العامل الأول قد تشبع عليه (٨) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الأول وجد أنَّها تُشير إلى السعي والحرص على التميز واثبات الكفاءة، واغتنام الفرص والاجتهاد وبذل قصارى الجهد في المهام الدراسية لتحقيق الطموح الأكاديمي، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (الطموح الأكاديمي)، وقد بلغ جذره الكامن (٤.٥٨٥)، ونسبة تباينه (١٢.٨٤%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (٢، ٣، ٤، ٧، ٨، ٩، ١٢، ٢٣).

جدول (٣) التشبعات وقيم الشيوع للعامل الأول (الطموح الأكاديمي) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م		البند	التشبع	قيم الشيوع
1	3	أسعي للوصول إلي التميز والتفوق في دراستي.	0.679	0.719
2	7	أحرص علي إثبات كفاءتي بين زملائي.	0.677	0.658
3	8	أبذل جهدي للتفوق في دراستي.	0.657	0.651
4	4	أغتنم الفرص المتاحة للتفوق الدراسي.	0.631	0.571
5	9	أسعى باستمرار لأحقق الأفضل في أدائي الدراسي.	0.553	0.661
6	12	أسعي لتحقيق أهدافي بطريقة إيجابية.	0.583	0.733
7	2	اجتهد في دراستي كي أحقق طموحاتي الأكاديمية.	0.558	0.692
8	23	أبذل قصارى جهدي فيما يُوكل إليَّ من مهام دراسية.	0.358	0.585
الجذر الكامن				4.585
التباين الارتباطي				8.337
التباين العاملي				12.84

العامل الثاني: المنافسة.

جدول (٤) التشبعات وقيم الشيوع للعامل الثاني (المنافسة) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م		البند	التشبع	قيم الشيوع
9	46	المنافسة تشحن طاقتي للوصول لأهدافي.	0.708	0.707
10	45	أحب المنافسة وأبذل جهدي للفوز.	0.697	0.595
11	52	يشتد حماسي حين أشعر بمنافسة الآخرين.	0.668	0.611
12	49	أميل إلي الدخول في المنافسات أو المسابقات.	0.655	0.635
13	47	أحب منافسة الآخرين وأشعر بالفخر عند التفوق عليهم.	0.632	0.687
14	51	أشعر بالفخر في المنافسة حين أقدم العمل الأفضل.	0.558	0.611
15	50	أشعر بروح المنافسة في أعمالي وأنشطتي.	0.513	0.671
16	32	أسعى جاهدًا للانضمام إلى المجموعات التي يغلب عليها التنافس.	0.465	0.567
17	54	أحقق نتائج أفضل فيما أقوم به من أعمال تنافس الآخرين.	0.433	0.697
18	37	أبذل قصاري جهدي لأكون في مركز الصدارة بين زملائي.	0.380	0.683
الجذر الكامن				4.452
التباين الارتباطي				8.095
التباين العاملي				12.47

يتضح من جدول (٤) أنَّ: العامل الثاني قد تشبع عليه (١٠) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الثاني وجد أنَّها تُشير إلى الطاقة والمنافسة والحماس وتحقيق النتائج الجيدة من خلال التنافس الأكاديمي، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (المنافسة)، وقد بلغ جذره الكامن (٤.٤٥٢)، ونسبة تباينه (١٢.٤٧%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (٣٢، ٣٧، ٤٥، ٤٦، ٤٧، ٤٩، ٥٠، ٥١، ٥٢، ٥٤).

العامل الثالث: التوجه نحو الهدف.

جدول (٥) التشبعات وقيم الشيوع للعامل الثالث (التوجه نحو الهدف) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م		البند	التشبع	قيم الشيوع
19	17	أضع خططًا لتحقيق أهدافي.	0.725	0.709
20	14	أسير في حياتي وفق خطة واضحة في ذهني.	0.580	0.691
21	15	لديّ قناعة بضرورة تحديد أهدافي.	0.571	0.624
22	1	أضع خططًا لمستقبلي الدراسي.	0.530	0.744
23	18	أثابر من أجل الوصول إلى أهدافي.	0.515	0.59
		الجذر الكامن		3.238
		التباين الارتباطي		5.887
		التباين العاملي		9.07

يتضح من جدول (٥) أنَّ: العامل الثالث قد تشبع عليه (٥) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الثالث وجد أنَّها تُشير إلى وضع خطط والسير عليها وتحديد الأهداف والمثابرة من أجل الوصول للهدف، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (التوجه نحو الهدف)، وقد بلغ جذره الكامن (٣.٢٣٨)، ونسبة تباينه (٩.٠٧٠%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (١، ١٤، ١٥، ١٧، ١٨).

العامل الرابع: الجدارة الأكاديمية.

يتبين أن العامل الرابع قد تشبع عليه (٥) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الرابع وجد أنَّها تُشير إلى رفض الاستسلام والنجاح في تحقيق الواجبات والاستفادة من الخبرات، وبذل المزيد من الجهد لتحقيق الأهداف والتغلب على الصعوبات، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (الجدارة الأكاديمية)، وقد بلغ جذره الكامن (٢.٥٦٠)، ونسبة تباينه (٧.١٧%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (١٦، ٢٥، ٤٠، ٤١، ٤٤).

جدول (٦) التشبعات وقيم الشيوع للعامل الرابع (الجدارة الأكاديمية) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م		البند	التشبع	قيم الشيوع
24	40	أرفض الاستسلام بسهولة.	0.738	0.626
25	25	أنجح في تحقيق واجباتي اليومية.	0.426	0.552
26	16	أعمل على الاستفادة من خبرات الآخرين في الحياة.	0.417	0.66
27	44	أبذل المزيد من الجهد لتحقيق أهدافي.	0.368	0.65
28	41	أتغلب على ما يواجهني من صعوبات ببذل مزيد من الجهد.	0.336	0.553
الجذر الكامن				2.560
التباين الارتباطي				4.655
التباين العاملي				7.17

العامل الخامس: الارادة الأكاديمية.

جدول (٧) التشبعات وقيم الشيوع للعامل الخامس (الارادة الأكاديمية) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م		البند	التشبع	قيم الشيوع
29	55	أصر على إنجاز العمل الصعب.	0.761	0.683
30	42	أمتلك قوة الإرادة في إنجاز المهام المطلوبة مني.	0.554	0.728
31	35	أثابر للتغلب علي الصعوبات التي تحول دون تحقيق طموحاتي.	0.525	0.655
32	38	لدي المقدرة علي الصبر وتحمل مشاق الدراسة.	0.503	0.704
الجذر الكامن				2.498
التباين الارتباطي				4.542
التباين العاملي				6.99

يتضح من جدول (٧) أنَّ: العامل الخامس قد تشبع عليه (٤) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل الخامس وجد أنَّها تُشير إلى الإصرار وامتلاك القوة والإرادة والمثابرة والمقدرة والصبر وتحمل المشاق الدراسية لتحقيق الطموحات، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (الارادة الأكاديمية)، وقد بلغ جذره الكامن (٢.٤٩٨)، ونسبة تباينه (٦.٩٩%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (٣٥، ٣٨، ٤٢، ٥٥).

العامل السادس: التوجه نحو الانجاز.

جدول (٨) التشبعات وقيم الشيوع للعامل السادس (التوجه نحو الانجاز) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م	البند		التشبع	قيم الشيوع
33	26	عملي ينقصه التنظيم.	0.691	0.57
34	36	أتميز بقوة الإرادة.	0.404	0.628
35	28	أحب أن أكمل واجباتي بنجاح.	0.372	0.64
36	24	أتغلب علي صعوبات الدراسة بالإستذكار الجيد.	0.356	0.566
الجذر الكامن				2.103
التباين الارتباطي				3.823
التباين العاملي				5.89

يتضح من جدول (٨) أنَّ: العامل السادس قد تشبع عليه (٤) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل السادس وجد أنَّها تُشير إلى التنظيم، وقوة الارادة، واكمال الواجبات والتغلب على الصعوبات المتعلقة بالاستذكار، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (التوجه نحو الانجاز)، وقد بلغ جذره الكامن (٢.١٠٣)، ونسبة تباينه (٥.٨٩%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (٢٤، ٢٦، ٢٨، ٣٦).

العامل السابع: المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي.

جدول (٩) التشبعات وقيم الشيوع للعامل السابع (المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي) وفقًا للمصفوفة العاملية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

م	البند		التشبع	قيم الشيوع
37	30	أجد متعة فيما أقوم به من أعمال.	0.542	0.644
38	19	أتغلب على الفشل بمزيد من المثابرة وبذل الجهد.	0.492	0.584
39	33	أتبنى أفكار جديدة.	0.480	0.597
40	43	لدي قناعة بأنه لا يأس مع الحياة ولا حياة مع اليأس.	0.446	0.659
الجذر الكامن				2.094
التباين الارتباطي				3.807
التباين العاملي				5.86

يتضح من جدول (٩) أنَّ: العامل السابع قد تشبع عليه (٤) بنود، وبفحص البنود التى تَشبع بِها العامل السابع وجد أنَّها تُشير إلى المتعة المتعلقة بالعمل، والتغلب على الفشل، وتبني أفكار جديدة والتفاؤل الأكاديمي، لذا يقترح الباحث تسمية هذا العامل (المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي)، وقد بلغ جذره الكامن (٢.٠٩٤)، ونسبة تباينه (٥.٨٩٠%). ويشمل هذا العامل البنود رقم (١٩، ٣٠، ٣٣، ٤٣).

جدول (١٠) معاملات الارتباط بين درجات كل بند ودرجات البعد الذي ينتمي إليه مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

الطموح الأكاديمي		المنافسة		التوجه نحو الهدف		الجدارة الأكاديمية		الارادة الأكاديمية		التوجه نحو الانجاز		المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي	
البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط	البند	الارتباط
1	0.645**	9	0.745**	19	0.635**	24	0.731**	29	0.589**	33	0.769**	37	0.619**
2	0.784**	10	0.459**	20	0.658**	25	0.724**	30	0.689**	34	0.758**	38	0.690**
3	0.700**	11	0.794**	21	0.639**	26	0.653**	31	0.756**	35	0.768**	39	0.638**
4	0.615**	12	0.638**	22	0.678**	27	0.699**	32	0.689**	36	0.777**	40	0.766**
5	0.712**	13	0.630**	23	0.712**	28	0.738**						
6	0.645**	14	0.710**										
7	0.633**	15	0.741**										
8	0.609**	16	0.753**										
		17	0.689**										
		18	0.614**										

تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الأول (الطموح الأكاديمي) بين (٠.٦٠٩ إلى ٠.٧٨٤)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الثاني (المنافسة) بين (٠.٤٥٩ إلى ٠.٧٩٤)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الثالث (التوجه نحو الهدف) بين (٠.٦٣٥ إلى ٠.٦٧٨)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الرابع (الجدارة الأكاديمية) بين (٠.٦٥٣ إلى ٠.٧٣٨)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد الخامس (الارادة الأكاديمية) بين (٠.٥٨٩ إلى ٠.٧٥٦)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد السادس (التوجه نحو الانجاز الأكاديمي) بين (٠.٦١٩ إلى ٠.٧٦٩)، وكما تراوحت معاملات الارتباط بين درجات البنود ودرجة البعد السابع (المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي) بين (٠.٦١٩ إلى ٠.٧٦٦)، وجميع القيم تعبر عن اتساق داخلي جيد للمقياس.

جدول (١١) معاملات الارتباط بين درجات كل بعد والدرجة الكلية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (ن= ٢٠٠)

الأبعاد	الدرجة الكلية
الطموح الأكاديمي	0.845
المنافسة	0.769
التوجه نحو الهدف	0.779
الجدارة الأكاديمية	0.765
الارادة الأكاديمية	0.731
التوجه نحو الانجاز	0.738
المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي	0.792

وكما بلغت معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي بالأبعاد الفرعية (٠.٨٤٥، ٠.٧٦٩، ٠.٧٧٩، ٠.٧٦٥، ٠.٧٣١،

٠.٧٣٨، ٠.٧٩٢) لمتغيرات الطموح الأكاديمي، المنافسة، التوجه نحو الهدف، الجدارة الأكاديمية، الارادة الأكاديمية، التوجه نحو الانجاز، المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي، والدرجة الكلية للمقياس على التوالي وهي قيم تعبر عن اتساق داخلي مقبول للمقياس.

جدول (١٢)ثبات ألفا كرونباخ لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية (ن= ٢٠٠)

الأبعاد	المتوسط	الإنحراف المعياري	التباين	معاملات ألفا كرونباخ
الطموح الأكاديمي	19.52	2.73	7.46	0.775
المنافسة	22.53	2.31	5.33	0.842
التوجه نحو الهدف	8.79	1.74	3.04	0.765
الجدارة الأكاديمية	12.52	2.17	4.69	0.712
الارادة الأكاديمية	9.75	1.89	3.57	0.764
التوجه نحو الانجاز	9.64	1.33	1.77	0.736
المثابرة على بذل الجهد لأكاديمي	9.28	1.24	1.55	0.766
الدرجة الكلية	92.03	7.74	59.89	0.798

بلغ معامل ارتباط ألفا كرونباخ للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي حيث بلغت معاملات ألفا كرونباخ (٠.٧٧٥، ٠.٨٤٢، ٠.٧٦٥، ٠.٧١٢، ٠.٧٦٤، ٠.٧٣٦، ٠.٧٦٦، ٠.٧٩٨) لمتغيرات الطموح الأكاديمي، المنافسة، التوجه نحو الهدف، الجدارة الأكاديمية، الارادة الأكاديمية، التوجه نحو الانجاز، المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي، والدرجة الكلية للمقياس على التوالي وهي قيم تعبر عن معامل ألفا كرونباخ مقبول للمقياس.

نتائج الدراسة ومناقشتها

نتائج الفرض الأول ومناقشتها:

وينص هذا الفرض على:

" يُعبر طلاب المرحلة الثانوية من أفراد العينة عن متوسط فعلي أعلى بشكل دال من المتوسط الافتراضي طبقًا لنتائج استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية ".

ولإختبار صحة هذا الفرض تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات أفراد عينة البحث على ممارسة الألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية والدرجة الكلية، وتم تقدير المستوى وفقًا للمعيار التالي:

تم تحديد المستوى بناءً على قيمة المتوسط الحسابي والأوزان النسبية وفي ضوء درجات قطع مقياس أداة البحث، حيث تم تحديد طول فترة مقياس ليكرت الثلاثي المستخدمة في هذه

الأداة (١ : ٣)، وتم حساب المدى (٣-١= ٢)، والذي تم تقسيمه على عدد فترات المقياس الثلاثة للحصول على طول الفترة أي (٣/٢= ٠.٦٧) ثم تم اضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس وهي (١) وذلك لتحديد الحد الأعلى للفترة الأولى، وهكذا بالنسبة لباقي الفترات كما هو مبين بالجدول التالي:

جدول (١٣) الفترات وتحديد درجة الانطباق والأوزان النسبية

م	الوزن النسبي	الفترة	المتوسط الحسابي الموزون	درجة الانطباق	المستوى
1	33 - 57%	(١) إلى أقل من (١.٧)	1.7 -1	لا تنطبق تمامًا	منخفض
2	57 – 80%	(١.٧) إلى أقل من (٢.٤)	2.4 - 1.7	تنطبق بدرجة متوسطة	متوسط
3	80 - 100%	(٢.٤) إلى أقل من (٣)	3 - 2.4	تنطبق تمامًا	مرتفع

معيار الحكم على قيمة المتوسط الحسابي: تم التوصل إلى أنه: من (١) إلى (١.٧) تعني أن مستوى منخفض، ومن (١.٧) إلى (٢.٤) تعنى أنه مستوى متوسط، ومن (٢.٤) إلى (٣) تعني أنه مستوى مرتفع.

وفيما يلي عرض لنتائج السؤال الأول

جدول (١٤) مستوى تحقق ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة (ن= ٤٠٠)

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	المستوى	الترتيب
شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.01	0.67	67.00	متوسط	3
أثر الألعاب الإلكترونية	1.72	0.57	57.33	متوسط	4
الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.14	0.71	71.33	متوسط	1
الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية	2.03	0.68	67.67	متوسط	2
الدرجة الكلية	1.97	0.66	65.67	متوسط	

جدول (١٥) اختبار "ت" لعينة واحدة لدلالة الفروق بين المتوسط الفرضي للاستبيان ومتوسط درجات عينة الدراسة على استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة

(ن= ٤٠٠)

المتغيرات	ن	متوسط العينة	المتوسط الفرضي للاستبيان	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة
شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية	400	10.05	10	2.31	0.454	399	غير دال
أثر الألعاب الإلكترونية	400	6.87	8	2.11	10.681	399	0.01
الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية	400	8.57	8	1.59	7.179	399	0.01
الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية	400	6.09	6	1.59	1.131	399	غير دال
الدرجة الكلية	400	31.59	32	5.18	1.602	399	غير دال

يتضح من خلال جدول (١٥) أن هناك فروق جوهرية بين المتوسط الفرضي ومتوسط العينة على بعدين وهما أثر الألعاب الإلكترونية، الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة ت (١٠.٦٨١، ٧.١٧٩) لمتغيري أثر الألعاب الإلكترونية، الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية على التوالي وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١ وكانت الفروق في اتجاه المتوسط الفرضي لبعد اثر الألعاب الإلكترونية، وأكبر من المتوسط الفرضي لبعد الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين لم تكن هناك فروق جوهرية بين المتوسط الفرضي ومتوسط درجات أفراد العينة على باقي المتغيرات حيث بلغت قيمة ت (٠.٤٥٤، ١.١٣١) لمتغيرات شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية، الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية على التوالي وهي قيم جميعها غير دال.

وبصفة عامة لا توجد فروق جوهرية بين المتوسط الفرضي والدرجة الكلية للاستبيان، أي أن طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة يعبرون عن متوسط لا يختلف عن المتوسط الفرضي، وهذا لا يحقق صحة الفرض الأول من الدراسة، ويمكن تفسير هذه النتيجة أن الفروق في اتجاه المتوسط الفرضي لبعد اثر الألعاب الإلكترونية، وأكبر من المتوسط الفرضي لبعد الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين لم تكن هناك فروق جوهرية بين المتوسط الفرضي ومتوسط درجات أفراد العينة على متغيرات شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية، الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية على التوالي وهي قيم جميعها غير دال.

نتائج الفرض الثاني ومناقشتها:

والذي ينص على أنه:

"توجد علاقة ارتباطية سالبة ودالة بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة" .

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام معامل ارتباط بيرسون للتعرف على طبيعة العلاقة الارتباطية بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة، كما هو موضح بجدول (١٦)، كما يلي:

جدول (١٦) معاملات الارتباط بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى أفراد عينة الدراسة (ن= ٤٠٠)

أبعاد ممارسة الألعاب الإلكترونية / أبعاد دافعية الإنجاز الأكاديمي	شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية	أثر الألعاب الإلكترونية	الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية	الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية	الدرجة الكلية
الطموح الأكاديمي	-0.021	-0.005	-0.021	-0.012	-0.022
المنافسة	0.064	0.106*	0.054	0.135**	0.130**
التوجه نحو الهدف	0.141**	0.213**	0.112*	0.074	0.207**
الجدارة الأكاديمية	-0.040	-0.093	-0.014	0.050	-0.045
الارادة الأكاديمية	-0.091	-0.072	-0.057	0.000	-0.087
التوجه نحو الانجاز	0.048	0.139**	0.061	0.109*	0.130**
المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي	-0.105*	0.047	-0.006	0.007	-0.027
الدرجة الكلية	0.013	0.095	0.037	0.098*	0.086

** دال عند مستوى دلالة ٠.٠١، * دال عند مستوى دلالة ٠.٠٥

يتضح من خلال جدول (١٦) أن متغير شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية ارتبط سلبيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ببعد المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي، في حين ارتبط ببعد التوجه نحو الهدف إيجابيًا عند مستوى دلالة ٠.٠١. وكما ارتبط بعد أثر الألعاب الإلكترونية إيجابيًا ببعدي التوجه نحو الهدف، التوجه نحو الانجاز عند مستوى دلالة ٠.٠١ ، في حين كان الارتباط ببعد المنافسة إيجابي ودال عند مستوى دلالة ٠.٠٥. كما ارتبط بعد الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية إيجابيًا عند مستوى دلالة ٠.٠٥ ببعد التوجه نحو الهدف، وكما ارتبط بعد الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية بالمنافسة عند مستوى دلالة ٠.٠١، وكذلك ارتبط إيجابيًا بعد الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية وببعد التوجه نحو الإنجاز وكان الارتباط دال عند مستوى دلالة ٠.٠٥، وكما ارتبطت الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي بشكل إيجابي بكل من المنافسة، والتوجه نحو الهدف، والتوجه نحو الإنجاز وكانت قيمة الارتباط دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١.

وبهذا يمكن القول بأن الارتباطات في مجملها ضعيفة وغير دالة بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية، وهذا لا يحقق صحة الفرض الثاني من الدراسة، ويمكن تفسير هذه النتيجة من خلال اختلاف الارتباطات بين درجات ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجات دافعية الإنجاز الأكاديمي ايجابيًا وسلبيًا مما أدى إلى أن أصبحت الارتباطات في مجملها ضعيفة وغير دالة، إلا أن الأبعاد التوجه نحو الهدف والتوجه نحو الإنجاز والمنافسة واثر الألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية والاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية ارتبط إيجابيًا، في حين أن الأبعاد المثابرة على بذل الجهد الأكاديمي وشدة ممارسة الألعاب الإلكترونية ارتبط سلبيًا.

نتائج الفرض الثالث ومناقشتها:

والذي ينص على أنه:

"توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور ودرجات الإناث لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد العينة على استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية".

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث باستخدام اختبار "ت" لحساب دلالة الفروق بين متوسطي درجات الذكور ودرجات الإناث لدى طلاب المرحلة الثانوية من أفراد عينة الدراسة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويبين جدول (١٧) نتائج هذا الإجراء:

جدول (١٧) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الذكور ودرجات الإناث لدى أفراد عينة الدراسة في ممارسة الألعاب الإلكترونية (ن= ٤٠٠)

أبعاد استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية	ذكور (ن=٢٠٩)		إناث (ن= ١٩١)		قيمة (ت)	مستوى الدلالة	اتجاه الفروق
	م	ع	م	ع			
شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية	10.08	2.27	10.03	2.37	0.217	غير دال	-
أثر الألعاب الإلكترونية	6.93	2.12	6.81	2.10	0.599	غير دال	-
الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية	8.41	1.49	8.75	1.67	2.161	0.05	الإناث
الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية	6.06	1.67	6.13	1.50	0.428	غير دال	-
الدرجة الكلية	31.47	5.00	31.71	5.38	0.449	غير دال	-

يتضح من جدول (١٧) أن هناك فروق جوهرية بين الذكور والإناث على بعد واحد فقط من أبعاد ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة ت (٢.١٦١) لمتغير الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٥ وكانت في اتجاه الإناث على بعد الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين بلغت قيمة ت (٠.٢١٧، ٠.٥٩٩، ٠.٤٢٨، ٠.٤٤٩) لمتغيرات شدة ممارسة الألعاب الإلكترونية، أثر الألعاب الإلكترونية، الاستعداد لممارسة الألعاب الإلكترونية، والدرجة الكلية لمقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية وهي قيم جميعها غير دالة إحصائيًا.

ويتضح من خلال النتيجة السابقة أنه لا توجد فروق جوهرية بين الذكور والإناث بشكل عام على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا لا يحقق صحة الفرض الثالث. واتفقت هذه النتيجة مع دراسة فرومي (Fromme,2003) التي أسفرت نتائجها عن عدم وجود فروق دالة بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأيضًا دراسة كلًا من: تشوانج، وتشن (Chuang ,and Chen,2009) حيث أشارت نتائجها إلي عدم وجود فروق بين

الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند المقارنة بينهما، وكذلك دراسة بشرى العبيدي (٢٠١٧) التي أشارت نتائجها إلى عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند المقارنة بينهما.

ويرجع الباحث هذه النتيجة السابقة إلي أن عامل النوع أو الجنس لا يؤثر بصورة مباشرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية، فربما يكون التأثير عن طريق التفاعل مع متغيرات أخرى (إجتماعية، أو فسيولوجية، أو ديموجرافية)، ولأن طبيعة مرحلة المراهقة التي اهتمت بها الدراسة الراهنة فلا توجد فروق بينهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أصبح كلا الجنسين تستهويهم الألعاب الإلكترونية علي حد سواء حيث تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة ألعابهم نظرًا لإنتشار وشيوع الأجهزة الإلكترونية في كل منزل وتماشيًا مع التقنيات الحديثة التي يميل لها كل المراهقين وما يشهده هذا العصر من تكنولوجيا حديثة.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

ابراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٣) : تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، العين/الإمارات العربية المتحدة : دار الكتاب الجامعي .

أحمد بن سالم بن خميس القلهاتي (٢٠١٤) : "الأفكار اللاعقلانية وعلاقتها بدافعية الإنجاز الأكاديمي لدي طلبة الصف العاشر بمحافظة مسقط"، رسالة ماجستير، كلية العلوم والآداب، جامعة نزوي On line at: http://www.search.shamaa.org

بشري محمد حسن العبيدي (٢٠١٧) :"بعض الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الإبتدائية"، مجلة البحوث التربوية والنفسية تصدر عن مركز البحوث التربوية والنفسية بجامعة بغداد، ع٥٣، – 418 444 .

ثائر أحمد غباري (٢٠٠٨) : الدافعية – النظرية والتطبيق، عمان/ الأردن: دار المسيرة.

حسن شحاته وزينب النجار (٢٠٠٣) : معجم المصطلحات التربوية والنفسية، القاهرة : الدار المصرية اللبنانية .

حنان بنت خلفان بن زايد الصبحية (٢٠١٣) :"الذكاء الروحي وعلاقته بدافعية الإنجاز الأكاديمي لدي طلاب وطالبات معهد العلوم الشرعية بسلطنة عمان"، رسالة ماجستير، كلية العلوم والآداب، جامعة نزوي On line at: http://www.search.shamaa.org

داليا خيري عبد الوهاب عبد الهادي (٢٠١١) :"أثر برنامج تدريبي قرائي في مهارات الإستذكار ودافعية الإنجاز الأكاديمي وما وراء الفهم القرائي لدى تلاميذ الصف السادس الإبتدائي"، مجلة كلية التربية بالزقازيق، ع٧١، . 122 – 35

سعدة أحمد إبراهيم أبوشقة (٢٠٠٧) : دافعية الإنجاز – دراسة تنموية، القاهرة : مكتبة النهضة المصرية .عبد اللطيف محمد خليفة (٢٠٠٠) : الدافعية للإنجاز، القاهرة : دار غريب .

فاطمة السعدي همال (٢٠١١) : "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر – باتنة On line at: http://www.thesis.univ-batna.dz

فرج عبدالقادر طه (٢٠٠٩) : موسوعة علم النفس والتحليل النفسي، القاهرة : مكتبة الأنجلو المصرية .

لخضر سلامي (٢٠١٥) :" الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدي المراهقين الذكور – دراسة ميدانية بمدينة البويرة"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، جامعة البويرة

بالجزائر On line at: http://www.dspace.univ-bouira.dz

مجدي أحمد عبد الله (٢٠٠٣) : السلوك الإجتماعي وديناميانه- محاولة تفسيرية، الإسكندرية : دار المعرفة الجامعية .

محمد بوزيان تيغزة (٢٠١٢) : التحليل العاملي الإستكشافي والتوكيدي: مفاهيمهما ومنهجيتهما بتوظيف حزمة SPSS وليزرل LISREL، الأردن ، دار المسيرة .

محمود عبد الفتاح عنان ومصطفى حسين باهي (٢٠٠٥) : قراءات فى البحث العلمي، القاهرة : الدار العالمية .

محمود علي عبد المجيد الرويني (٢٠١٥) : "فعالية برنامج معرفي سلوكي لزيادة دافعية الإنجاز الأكاديمي وتقدير الذات لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ذوي صعوبات التعلم"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ .

مرح مؤيد حسن (٢٠١٣): "ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها علي الفرد"، مجلة إضاءات موصلية تصدر عن مركز دراسات الموصل بجامعة الموصل بالعراق، ع٧٥، 1-14.

مريم قويدر (٢٠١١) : "أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدى الأطفال"، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر

On line at: http://www.biblio.univ-alger.dz

مصطفى بن عبد السلام المصمودي (٢٠٠١) : "ثورة المعلومات- يوم تتفاعل كل الحواس عن بعد"، المجلة العربية للعلوم الإنسانية تصدر عن مجلس النشر العلمي بجامعة الكويت، مج١٩، ع ٧٣، 11-63.

معاوية محمود أبو غزال (٢٠٠٧) : "العلاقة بين ما وراء الذاكرة ودافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلبة جامعة اليرموك"، المجلة الأردنية في العلوم التربوية تصدر عن جامعة اليرموك عمادة البحث العلمي، مج٣، ع ١، . 89-105

مها الشحروري (٢٠٠٨) : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، عمان/ الأردن، دار المسيرة .

موقع دار الافتاء المصرية، فتوى لعبة الحوت الأزرق، نشر في يوم ٢-٤- ٢٠١٨ www.dar-alifta.org.eg ,

أولاً: المراجع الانجليزية:

Chuang, T.Y; Chen, W.F (2009): Effect of Computer-based Video Games on Children: an Experimental Study, Educational Technology and Society, 12 (2), 1 – 10.

Colman, A.M (2006): Oxford Dictionary of Psychology, (2nd ed), New York: Oxford University Press Inc.

Fromme.J (2003): Computer Games as a Part of Children's Culture, the International Journal of Computer Game Research, 3 (1), 1 – 21.

Gentile,D,A; Lynch,P,J; Linder,J,R; Walsh,D,A (2004): The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance, Journal of Adolescence, 27, 5-22.

Kutner.L; Olson.C; Warner.D; Hertzog.S (2008): Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play, Journal of Adolescent Research, 23, 76 – 96.

Prensky.M (2001): Digital Game-based Learning, New York: Mc Graw-Hill.

Roy.B; Sinha.R; Suman.S (2013): Emotional Intelligence and Academic Achievement Motivation Among Adolescents: a Relationship Study, Journal of Arts, Science and Commerce, 5 (4), 126 – 130.

Salen.K; Zimmerman.E (2004): Rules of Play: Game Design Fundamentals, Massachusetts : the MIT Press Cambridge.

Teng,Z; Li,Y; Liu,Y (2014): Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students : the Mediating Role of Low Self-control, International Journal of Psychological Studies, 6 (2), 89-97 .

William Morris (2012): The American Heritage Dictionary of the English Language, (5th ed), Boston, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.

Wilson.R; Shulha.D (1995): The Relationship of Social Skills to Academic Achievement, Guidance and Counseling, 11(1), 8 – 11.

Woolfolk.A (1993): Educational Psychology, Boston: Allyn and Bacon.

Zorbaz,S; Ulas,O; Kizildag,S (2015): Relation between Video Game Addiction and Interfamily Relationships on Primary School Students, Educational Sciences : Theory and Practice, 15(2),489-49