الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لأطفال الروضة

إعـــداد

ا / شيماء إسماعيل أحمد إسماعيل

المستلخص:

هدف البحث الحالي إلى تصميم وبناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة، والتأكد من الخصائص السيكومترية الخاصة بالمقياس، والتحقق من فاعلية صدقه وثباته، وتكونت عينة البحث(١٦٥) طفل وطفلة، وتكون مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من أربعة أبعاد وهما(معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية، مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية، قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة، قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة)، وتوصل البحث إلى أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة، والذي تم إعداده في البحث الحالي يتمتع بدرجة عالية من الصدق والثبات، وتوافر الشروط السيكومترية للمقياس، وتحققت الخصائص السيكومترية للمقياس حيث تم التحقق من صدق المقياس تم إستخدام صدق المحكمين، وصدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وصدق الإتساق الداخلي، وأسفرت أن التحليل العاملي التوكيدي أكد صدق البنية للمقياس، كما أكد صدق الإتساق أن معاملات الإرتباط مرتفعة ودالة عند مستوى٠,٠١ والذي يؤكد الإتساق الداخلي للمقياس ككل، للتحقق من ثبات المقياس تم إستخدام طريقة ألفا كرونباخ وطريقة إعادة التطبيق وإتضح أن جميع معاملات الإرتباط دالة مما يدل علي صلاحية المقياس وقابليته للتطبيق.

الكلمات الإفتتاحية : الخصائص السيكومترية – مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

Summary:

The aim of the current research is to design and construct a measure of electronic games addiction among kindergarten children, and to verify the psychometric characteristics of the scale, and to verify the effectiveness of the expressions and indications of its validity and stability, The research sample consisted of (165) boys and girls, The measure of electronic games addiction consists of four dimensions, namely (knowledge and information about technological devices and electronic games, skills of dealing with electronic games, the values and behaviors of the child with the teacher in the kindergarten, the values and behaviors of the child with peers in the kindergarten), and the research concluded that the measure of electronic games addiction among kindergarten children, which was prepared in the current research, has a high degree The validity and reliability, the availability of the psychometric conditions of the scale, and the psychometric characteristics of the scale were verified, where the validity of the scale was verified. The validity of the arbitrators, the validity of the structure of the electronic games addiction scale, and the validity of the internal consistency were used, and it resulted that the confirmatory factor analysis confirmed the validity of the structure of the scale, and the validity of the consistency confirmed that The correlation coefficients are high and function at the level of 0.01, which confirms the internal consistency of

the scale as a whole. To verify the stability of the scale, Cornbrash's alpha method and the method of re-application were used.

Keywords: Psychometric properties - electronic games addiction scale.

مقدمة :

شَهدت التكنولوجيا تطورًا هائلًا في مختلف مجالات الحياة بشكل عام، في مجال الترفيه والتسلية بشكل خاص، فهذا التقدم الإكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب،فقد أصبح تقريبًا لكل شيء تقليدي يقابله شيء تقني، حتى في مجال اللعب، فلم نعد نشاهد الأطفال يلعبون مع بعضهم البعض كالسابق، بل أصبح مجتمعين في العالم الافتراضي عن العالم الواقعي ذلك عن طريق الألعاب الإكترونية المتاحة عبر شبكة الإنترنت والتي لاقت ترويجًا هائلًا بين مختلف الفئات العمرية خاصة الأطفال في هذه المرحلة العمرية التي ينجذبوا لها بشكل سريع، وذلك لتعدد أنواعه وهذا التنوع سمح بجذب الأطفال أكثر، فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه، وقد يصل إلى درجة الإدمان على لعبة ما، ومع عدم القدرة هؤلاء الأطفال بإيجاد البديل لكي يصل إلى الإمتناع عنها ولهذا تأثير على العديد من المجالات على حياة الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، بإعتبار مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة عمرية حساسة وقابلة للتأثر ،حيث أثبتت العديد من الدراسات أن للألعاب الإلكترونية أثار كثيرة ومتعددة على طفل الروضة التي ينجذب إليها بشكل يصل إلى حد الإدمان، فيعشق الأطفال الألعاب الإلكترونية ويقضون معظم وقتهم فيها لِما تُقدمه من عناصر إثارة تحدي وقد تصل إلى حد الإدمان، فالإدمان على الألعاب الإلكترونية يُشكل تهديد كبير للأطفال وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة ويُمكن أن تؤدي إلي إضطرابات نفسية لأن الأطفال أصبحوا يقضون معظم وقتهم في اللعب الإلكتروني، وهذه الألعاب لا يُمكن أن تبني علاقات إجتماعية بين هؤلاء الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة(دقي عبير،عبسي سعيدة، 2022).

فأصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الأنترنت، حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب إرتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة،

وهذه القدرات المكتسبة من خلال الإعتياد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الإضطرابات السلوكية عند الأطفال(عباس سبتي، ٢٠١٣، ٤-٥) كمشكلة الإدمان على تلك الألعاب.

ولذلك ترى الباحثة أنه من الضروري عمل مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية لأطفال ماقبل المدرسة يساعد في التشخيص والتعرف علي هذا النوع من الإدمان.

مشكلة البحث

تعتمد نتائج الأبحاث على البيانات والمعلومات التي يتم الحصول عليها من الأدوات المختلفة لجمع البيانات، من خلال تطبيقها على أفراد العينة، وعليه فإن دقة النتائج والتفسيرات المرتبطة بها تكون مرهونة بمدى صدق وثبات هذه الأدوات، لذا فإن إنخفاض دقة النتائج قد لا يكون بسبب عدم تحقق الظاهرة موضوع الدراسه، وإنما قد تكون أداة جمع البيانات لا تتمتع بقدرٍ كافٍ من الصدق والثبات، كما تؤكد(٢٠١٧) DeVellisبأن مجموعة من الفقرات لا تشكّل بالضرورة مقياسًا ما لم يتم التحقق من مصداقية هذا المقياس، وصلاحيته للتطبيق، وأنه يقيس فعلاً ما أُعد لقياسه(شريف عبدالرحمن السعودي؛ خالد محمود النعيمات؛ أمجد عزات جمعة، ٢٠٢٢، ٢٧٩)

ومع زيادة إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بصورة مرعبة تزداد نسبة إدمانه لها مما يؤدي إلى إضطربات نفسية تؤثر عليه سلبيًا وليس إيجابيًا ترى الباحثة أنه من الضروري عمل مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية لأطفال ماقبل المدرسة، يتطلب ذلك تطبيق مقاييس بحثية تتمتع بخصائص سيكومترية جيدة، للحصول على نتائج صادقة وثابتة، وعليه جاء هذا البحث للكشف عن الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة، نظراً لقلة الأدوات والمقاييس في البيئة العربية التي تهتم بقياس درجة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية وخاصة في

عمر ما قبل المدرسة، ومما سبق فتبلورت مشكلة البحث الحالي في التساؤل الرئيسي التالي:

- إلى أي مدى توافر أداة تهدف إلى قياس مستوى إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية في عمر ما قبل المدرسة؟

أهداف البحث

١- تصميم أداة مقننة يُمكن إستخدامها لتقدير مستوي إدمان الألعاب الالكترونية لدى أطفال ما قبل المدرسة.

٢- التحقق من الخصائص السيكومترية للأداة المقننة (مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية) لطفل ما قبل المدرسة من حيث صدقه وثباته.

أهمية البحث

تنبثق أهمية البحث من التغيرات التكنولوجية الحديثة التي تتطور بشكل مذهل وسريع في عصرنا الحاضر والجدل الواسع الذي لاحق بالألعاب الالكترونية لمحاولة إستغلال إيجابيات الألعاب الإلكترونية لصالح الأطفال والحد من سلبياتها وبذلك تتمثل أهمية البحث في الآتي:

الأهمية النظرية:

١. إلقاء الضوء على إدمان الألعاب الإلكترونية التي يزداد أضرارها يومًا بعد يوم وذلك يجب الوقف أمام هذه الألعاب بالمرصاد وذلك بالطرق المناسبة لطفل ما قبل المدرسة.

٢. إفادة الباحثين في نفس المجال والمهتمين بالمجال التربوي لمرحلة ما قبل المدرسة والأبحاث المتعلقة بهذه الدراسة.

٣. وضع إطار نظري يستفيد منه الباحثين في فهم ظاهرة إدمان أطفال ما قبل المدرسة للألعاب الإلكترونية والأثار السلبية المترتبة على ذلك، بالإضافة إلى وضع مجموعة من الأليات لعلاج إدمان الأطفال لمثل هذه الألعاب.

الأهمية التطبيقية:

يسعي البحث إلى الإستفادة من النظريات والمفاهيم العلمية والدراسات السابقة في تصميم مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لطفل ما قبل المدرسة، وقد يُفيد هذا المقياس كل المعنيين بالبرامج التربوية والنفسية التي تسهم في توجيه وإرشاد هؤلاء الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة بالطرق التي تناسب أعمارهم وتجنب إدمان هذا النوع من الألعاب الإلكترونية.

مصطلحات البحث:

أولًا الخصائص السيكومترية Psychometric properties :

أشار(شريف؛ وآخرين، ٢٠٢٢)عن (Cohen & Swerdlik,2010)إلى أن الخصائص السيكومترية هي مؤشرات إحصائية للدلالة على جودة أدوات القياس وفقر اتها، وتم تعريفها إجرائيًا بأنها دلالات الصدق والثبات والبنية العاملية لمقياس دوافع استخدام مواقع التواصل الاجتماعي(شريف عبدالرحمن السعودي؛ خالد محمود النعيمات؛ أمجد عزات جمعة، ٢٠٢٢، ٢٧٦).

ثانيًا إدمان الألعاب الإلكترونية (Electronic Game Addiction):

- **الإدمان:**

- هو الإعتياد على شيء وعدم القدرة على تركه(دقي عبير،عبسي سعيدة، 2022، ١٦).
- وهو أيضًا حالة نفسية وأحيانا عضوية، تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار أو المادة، ومن خصائصها إستجابات وأنماط سلوك مختلفة، تشمل دائما الرغبة الملحة على التعاطي أو الممارسة بصورة متصلة أو دورية، للشعور بآثاره النفسية أو لتجنب الآثار المزعجة التي تنتج عن عدم توفره، وقد يدمن الشخص على أكثر من مادة(خالد حمد المهندى، 2013 ، ٥١).

- **الألعاب الإلكترونية (Electronic Game):**

- عرفها (عثمان، ٢٠١٨) أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية.
- تعرفها (الشحراوي،2008) أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال إستخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي)أو إستخدام الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (الشحراوي، ٢٠٠٨،31).

- **إدمان الألعاب الإلكترونية (Electronic Game Addiction):**

- هو الافراط في إستخدامها والإعتماد عليها بشكل شبه تام والشعور بالاشتياق الدائم لها فيما لو منع منها(دقي عبير،عبسي سعيدة، 2022، ١٦).
- هو إضطراب من الإضطرابات السلوكية، ويتشابه مع إدمان الإنترنت حيث يؤثر على كل الأعمال والواجبات اليومية المطلوبة منه والتقصير فيها وإعطاء الأولوية لممارسة الألعاب الإلكترونية، مع الفشل لكل محاولة للإبتعاد عن اللعب، ويتضح ذلك من خلال إهمال مسئولياته والتوقف عن أنشطته المعتادة التى كان يؤديها(Vukosavljevic –Givozden Filipovic & Opacic,2015, P. 388).

الإجراءات المنهجية للبحث :

- **منهج البحث:** إعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي وذلك لملاءمته لطبيعة وأهداف البحث، إذ يعد البحث الحالي من الأبحاث السيكومترية التي تهدف لفحص دلالات الصدق والثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة.
- **عينة البحث :** تكونت عينة البحث من (١٦٥) طفل وطفلة من الأطفال التي ينطبق عليهم الشروط.

- **أدوات البحث:** مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة.
- **مبررات إعداد المقياس:**

تم إعداد المقياس نظرًا للأسباب الآتية:

- لتحقيق هدف البحث الحالي وهو قياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة بمحافظة الفيوم.
- بعد إطلاع الباحثة على بعض الدراسات السابقة والمقاييس لم تتمكن من إيجاد مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية ملائم مع عينه البحث (أطفال الروضة).

- **هدف المقياس:**

صمم مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة لقياس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على طفل ما قبل المدرسة(طفل الروضة).

- **خطوات تصميم المقياس :**

١- الإطلاع على بعض المراجع للتعرف على كيفية بدء عمل المقياس وإعداده بصوره جيدة.

٢- الاطلاع على الدراسات السابقة والبحوث ذات الصلة بموضوع الدراسة والإستفادة منها في إعداد المقياس ومنها (إبراهيم جابر السيد، ٢٠١٣؛ محمد إبراهيم الدسوقي، وزين عبده، ومحمد الباز، ٢٠٢١؛ رفيدة حامد الانصاري، ٢٠٢٠؛ أميرة مشري، ٢٠١٧؛ الصوالحه، ٢٠١٦؛ Mamaia,2015).

٣- الإطلاع على العديد من المقاييس ومنها التالي:

- مقياس الأمان النفسي(عبدالرحمن سيد سليمان؛ وبسمة أسامة السيد، ٢٠٢٠).
- إختبارات إدمان الإنترنت(إبراهيم الشافعي إبراهيم، ٢٠١٩).
- مقياس مفهوم الذات للأطفال(عادل أحمد الأشول، ٢٠١٥).
- مقياس المهارات الحياتية(ريهام علي، ٢٠١٩).
- مقياس إدمان الإنترنت(السيد يوسف، ٢٠١٧).

وإستفادت الباحثة من هذه المقاييس في:(معرفة كيفية إعداد المقياس- صياغة عبارات المقياس – تحديد طريقة بناء المقياس).

وقد راعت الباحثة أثناءإعداد المقياس ما يلي: وضوح صياغة الأهداف – مدى ملائمة الصياغة اللغوية لعبارات المقياس – مدى ملائمة الأبعاد الرئيسية – مدى مناسبة المفردات لكل بعد).

- **صياغة عبارات المقياس:**

قامت الباحثة بصياغة صورة أولية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة والذي تكون من (٦٤) عبارة مقسم على (٤) أبعاد مختلفة وتشمل الأبعاد الآتية؛ البعد الأول(معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية) وشمل(١٢) عبارة؛ والبعد الثاني (مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية) وشمل (١٤) عبارة؛ والبعد الثالث (قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة) وشمل (٢٥) عبارة؛ والبعد الرابع(قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة) وشمل (١٣)عبارة.

العرض على المحكمين:

قامت الباحثة بعرض الصورة الأولية للمقياس على السادة المحكمين والخبراء والمختصين في مجال الطفولة وعلم النفس والصحة النفسية وذلك بهدف إبداء الرأي فيها من حيث:

- حذف أو إضافة أو تعديل أي عبارة لاتتناسب مع هدف المقياس.
- التأكد من تحقيق المقياس للهدف المراد قياسه.
- التأكد من مناسبة العبارات من حيث الوضوح والصياغة.

وقد رأى المحكمون تعديل بعض العبارات لتكون واضحة من حيث الصياغه والمضمون ثم قامت الباحثة بتفريغ آراء السادة المحكمين، حيث إتفق السادة المحكمون على تعديل بعض عبارات المقياس، إبدال بعض العبارات التي يشملها المقياس، إعادة صياغة بعض عبارات المقياس، وبالتالي حصلت المقياس نسبة الإتفاق على ٩٠% والجدول التالي يوضح نسبة الإتفاق على أبعاد المقياس الأربعة:

جدول رقم (١) نسبة الإتفاق على أبعاد المقياس الأربعة

أبعاد المقياس	نسبة الاتفاق
البعد الأول	%100
البعد الثاني	%١٠٠
البعد الثالث	%90
البعد الرابع	%٩٠

فتعتبر عبارات المقياس ملائمة إذا حصلت علي نسبة إتفاق ٩٠% فأكثر من الآراءوفي ضوء مقترحات السادة المحكمين وتوصياتهم، قامت الباحثة بإجراء التعديلات وفقًا لآراء السادة المحكمين، وبعد إجراء التعديلات أصبح المقياس جاهز في صورته النهائية لتطبيقه.

- **زمن تطبيق المقياس :**

قامت الباحثة بتحديد (٢٠) دقيقة لكل معلمة وذلك كمتوسط زمني في ضوء التجربة الإستطلاعية.

- **تعليمات المقياس :**

تعرض الباحثة المقياس على كل معلمة بصورة فردية وتقوم كل المعلمة بوضع علامة صح على الإختيار الذي يناسب العبارة التي أمامها في المقياس.

- **تصحيح المقياس :**

بعد تطبيق المقياس يتم تصحيح وفقًا لمعايير التصحيح، وتوضح الباحثة أن لكل عبارة أربع بدائل (دائمًا– غالبًا– نادرًا– أبدًا) دراجات إختيار كل بديل كالتالي(إختيار دائمًا= ٤ وذلك يوضح أن الطفل يعاني من إدمان الألعاب الإلكتروني بدرجة شديدة، وإختيار غالبًا= ٣ وذلك يوضح أن الطفل يعاني من إدمان الألعاب الإلكتروني بدرجة متوسطة، وإختيار نادرًا=٢ وذلك يوضح أن الطفل يعاني من إدمان الألعاب الإلكتروني بدرجة بسيطة، وإختيار أبدًا= ١ وذلك يوضح أن الطفل لا يعاني من إدمان الألعاب الإلكتروني).

- **الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة:**

(أ) الصدق الظاهري : للتحقق من صدق المقياس على مجموعة من المحكمين وذلك بهدف تحديد ما يرونه لازمًا وضروريًا من تعديلات أو مقترحات، ولقد أجرت الباحثة التعديلات اللازمة في ضوء آراء المحكمين بعد مراجعتها مع السادة المشرفين.

(ب) الإتساق الداخلي :

يعد الاتساق الداخلي عادةً مقياسًا يستند إلى الارتباط بين عناصر مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ، وهو يقيس عدة بنود :-

(١) معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية :

جدول (٢)

معامل إرتباط بنود معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية للبعد

م	العبارة	معامل إرتباط كل بند بدرجه البعد الذى يقيسه	مستوي الدلالة
١	يتعامل الطفل مع الأجهزة بشكل سليم	٠.٧٤٠	٠.٠١
٢	يهتم الطفل بالأجهزة التكنولوجية الحديثة	٠.٨٦٩	٠.٠١
٣	يتفاعل الطفل مع الأجهزة التكنولوجية الحديثة	٠.٧٣٠	٠.٠١
٤	يتحدث الطفل عن الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر	٠.٨٩٨	٠.٠١
٥	يعرف الطفل أنواع الألعاب الإلكترونية	٠.٨٨٢	٠.٠١
٦	يبتعد الطفل عن اللعب مع زملائه	٠.٧٥٩	٠.٠١
٧	يحدث تغير ملحوظ في سلوك الطفل	٠.٩٥٩	٠.٠١
٨	يذكر الطفل أنواع الألعاب بإستمرار	٠.٨٧٣	٠.٠١
٩	يهتم الطفل بالبحث عن الألعاب الإلكترونية الحديثة بإستمرار	٠.٨٧٥	٠.٠١
١٠	يبحث الطفل عن أحداث الألعاب الإلتكرونية	٠.٩٤٣	٠.٠١
١١	يعرف الطفل كل أنواع الألعاب الإلتكرونية القديمة والحديثة	٠.٨٩٨	٠.٠١
١٢	يعرف الطفل كيفية تنزيل الألعاب الإلتكرونية	٠.٨٧٥	٠.٠١

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) تساوى (٠.٢٣٥)، وعند مستوى دلالة (٠.٠١) تساوى (٠.٢٧٩)، فيتضح لنا من الجدول السابق أن معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية لبعد معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية جميعها دالة عند مستوي (٠.٠١).

(٢) مهارات التعامل مع الألعاب الإلتكرونية

جدول (٣)

معامل إرتباط بنود مهارات التعامل مع الألعاب الإلتكرونية بالدرجة الكلية للبعد

م	العبارة	معامل ارتباط كل بند بدرجه البعد الذى يقيسه	مستوي الدلالة
١٣	يقلل الطفل الإهتمام بالأنشطة الأخرى(كالرياضة – الذهاب من الوالدين ...)	٠.٩٠١	٠.٠١
١٤	يتعامل الطفل بعنف مع الأجهزة الإلكترونية أثناء اللعب	٠.٤٨٢	٠.٠١
١٥	يحاول الطفل تخريب الجهاز عند فصل الشحن	٠.٩٠١	٠.٠١
١٦	يفقد الطفل مهارة الإستكشاف العلمي	٠.٩٤٧	٠.٠١
١٧	يمنتع الطفل عن الذهاب إلى الروضة	٠.٨٨٥	٠.٠١
١٨	يجلس الطفل لوقت طويل على الألعاب الإلتكرونية	٠.٨٧٥	٠.٠١
١٩	يتزايد أهتمام الطفل بالألعاب الإلتكرونية بشكل غير طبيعي	٠.٩٢٢	٠.٠١
٢٠	عدم قدرة الطفل على إكمال المهام المطلوبة منه	٠.٨٥٨	٠.٠١
٢١	لا يعبر الطفل عن آرائه	٠.٨٦٨	٠.٠١
٢٢	يتمركز تفكير الطفل حول اللعب الإلكتروني فقط	٠.٩١٨	٠.٠١
٢٣	يحد الطفل من الحديث مع أصدقائه في الروضة	٠.٩٤٩	٠.٠١
٢٤	لا يستجيب الطفل للتعلم	٠.٩٢٣	٠.٠١
٢٥	عدم قدرة الطفل في التحكم بعضلات اليد	٠.٩٠٣	٠.٠١
٢٦	تقل مهارة التفكير لدي الطفل بشكل ملحوظ	٠.٩٧٩	٠.٠١

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) تساوى (٠.٢٣٥)، وعند مستوى دلالة (٠.٠١) تساوى (٠.٢٧٩)، فيتضح لنا من الجدول السابق أن معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية لبعد مهارات التعامل مع الألعاب الإلتكرونية جميعها دالة عند مستوي (٠.٠١).

(٣) قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة :

جدول (٤)

معامل إرتباط بنود قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة بالدرجة الكلية للبعد

م	العبارة	معامل إرتباط كل بند بدرجه البعد الذى يقيسه	مستوي الدلالة
٢٧	يتعامل الطفل مع المعلمة بعنف شديد	٠.٩٠٩	٠.٠١
٢٨	يظهر تغيير في سلوك الطفل حيث يبدوا أكثر عنفًا وعدوانًا	٠.٩٠١	٠.٠١
٢٩	يزداد التغيير في سلوك الطفل يومًا بعد يومًا	٠.٨٤٧	٠.٠١
٣٠	يرفض التحدث مع المعلمة ويفضل العزله	٠.٩٥١	٠.٠١
٣١	يرفض الذهاب إلى اللعب خارج القاعة	٠.٩٢٧	٠.٠١
٣٢	يرفض ممارسة الألعاب الرياضية المختلفة	٠.٩٥١	٠.٠١
٣٣	يتنابي الطفل ضيق شديد عند منعه من اللعب الإلكتروني	٠.٩٢٧	٠.٠١
٣٤	يظهر على الطفل بعض الأعمال التخريبية الخاصة بالمعلمة	٠.٩١٢	٠.٠١
٣٥	يظهر على الطفل عدم إدراك لتعليماتك	٠.٨٤٠	٠.٠١
٣٦	يظهر على الطفل مشاكل صحية بعد الجلوس على اللعبة	٠.٨٤٦	٠.٠١

م	العبارة	معامل إرتباط كل بند بدرجه البعد الذى يقيسه	مستوي الدلالة
٣٧	يبدأ الطفل بأذي نفسه وإذاء أصدقائه	٠.٨٢٠	٠.٠١
٣٨	يقلد الطفل بعض الشخصيات الموجودة في اللعبة الإلكترونية التي يمارسها	٠.٨٣٤	٠.٠١
٣٩	يزداد غضب الطفل عند الخسارة أثناء اللعب الإلكتروني	٠.٩٢٧	٠.٠١
٤٠	يشعر الطفل بالملل الشديد أثناء تواجده بالروضة	٠.٦٨٥	٠.٠١
٤١	يذكر الطفل بإستمرار مواقف متعددة من اللعبة الإلكترونية	٠.٩٧٧	٠.٠١
٤٢	تشكو الأم للمعلمة من عدم قدرتها عل منع الطفل من اللعب الإلكتروني	٠.٩٣٢	٠.٠١
٤٣	يشعر الطفل بحزن شديد إذا مر الوقت ولم يلعب على الجهاز الإلكتروني	٠.٨٤٠	٠.٠١
٤٤	يظهر على الطفل تبديل في قيمه وبعض الظواهر المخالفة للعقيدة	٠.٨٤٤	٠.٠١
٤٥	يتحدث بكلمات غير مفهومة أو يظهر عليه بعض التأتأة أو التلعثم	٠.٩٠٦	٠.٠١
٤٦	ينخفض أداء الطفل أثناء ممارسة الأنشطة بالروضة	٠.٦٨٥	٠.٠١
٤٧	يسلك الطفل طريق التخريب والعدوان	٠.٨٣٤	٠.٠١
٤٨	ينشغل الطفل باللعب الإلكتروني سوء كان متصلًا أو غير متصلًا	٠.٦٧٤	٠.٠١
٤٩	لم تنجح المعلمة في الحد من اللعب الإلكتروني بالطرق التقليدية (إعطاء النصيحة المباشرة ...)	٠.٩٥٦	٠.٠١
٥٠	يعاني الطفل من التشتت المستمر وقلة التركيز	٠.٧٨٠	٠.٠١
٥١	يظهر على الطفل إضطرابات نوم وإجهاد مستمر	٠.٩٤٠	٠.٠١

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) تساوى (٠.٢٣٥)، وعند مستوى دلالة (٠.٠١) تساوى (٠.٢٧٩)، فيتضح لنا من الجدول السابق أن معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية لبعد قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة جميعها دالة عند مستوي (٠.٠١).

(٤) قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة :

جدول (٥)

معامل ارتباط بنود قيم وسلوكيات الطفل مع الاقران في الروضة بالدرجة الكلية للبعد

م	العبارة	معامل إرتباط كل بند بدرجه البعد الذى يقيسه	مستوي الدلالة
٥٢	عدم قدرة الطفل على الإنتباه وضعف الذاكرة	٠.٩٠٨	٠.٠١
٥٣	تزداد المشاعر السلبية للطفل إتجاه أقرانه	٠.٩٢١	٠.٠١
٥٤	يتنمر الطفل على أقرانه بشكل واضح	٠.٧٢٣	٠.٠١
٥٥	يعاني من ضعف عام أو سمنه مفرطه	٠.٧١٠	٠.٠١
٥٦	يغضب الطفل دون سبب من أقرانه	٠.٩٨١	٠.٠١
٥٧	يرفض اللعب الجماعي	٠.٩١٩	٠.٠١
١١٨	يعاني الطفل بصعوبة في التواصل مع أقرانه	٠.٨٤٦	٠.٠١
٥٩	يصدر من الطفل كلمات غير واضحة بعد ممارسة اللعب الإلكتروني	٠.٩٤١	٠.٠١
٦٠	يتحدث الطفل بشكل غير مفهوم أو ينطق كلمات غير واضحة	٠.٩٤٦	٠.٠١
٦١	يفضل الطفل العمل الفردي أو العزله	٠.٦٥٠	٠.٠١
٦٢	يرفض الطفل الإنضمام إلى المجموعات والعمل التعاوني والعمل الجماعي	٠.٨٦٣	٠.٠١
٦٣	يفقد الطفل الضغف أثناء تواجده بالروضة	٠.٨٧٤	٠.٠١
٦٤	استبدال الطفل أصدقائه في الروضة بأصدقاء جدد عبر الألعاب الإلتكرونية التي يمارسها	٠.٩٤٦	٠.٠١

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) تساوى (٠.٢٣٥)، وعند مستوى دلالة (٠.٠١) تساوى (٠.٢٧٩)، فيتضح لنا من الجدول السابق أن معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية لبعد قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة جميعها دالة عند مستوي (٠.٠١).

ومن ناحية أخري تم حساب الإتساق الداخلي للمقياس بحساب إرتباط درجة كل بعد من أبعاد المقياس بالدرجة الكلية للمقياس، وهذا ما يوضحه الجدول التالى :

جدول (٦)

معامل الإرتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة

م	الأبعاد والمقياس ككل	معامل الإرتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس	مستوي الدلالة
١	معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية	٠.٩٨٦	٠.٠١
٢	مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٠.٩٨١	٠.٠١
٣	قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة	٠.٩٩٦	٠.٠١
٤	قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة	٠.٩٩٣	٠.٠١

ويتضح من الجدول السابق قوة تماسك أبعاد المقياس بالمقياس ككل عند مستوي (٠.٠١).

(جـ) صدق المقارنة الطرفية لمقياس إدمان الألعاب الألكترونية لدى أطفال الروضة :

قامت الباحثة بحساب الفروق بين درجات المفحوصين فى الأعلى والأدنى فى الأداء على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية لدي أطفال الروضة، وجاءت النتائج كالتالي:

جدول (٧)

قيمة (Z) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات المفحوصين في الأدنى والأعلى لمقياس إدمان الألعاب الألكترونية لدى أطفال الروضة

م	الأبعاد	الارباعى	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
١	معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية	الأدنى	١١	٦٦.٠٠	٦.٠٠	٤.٤٠٤	٠.٠١
		الأعلى	١١	١٨٧.٠٠	١٧.٠٠		
٢	مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	الأدنى	١١	٦٦.٠٠	٦.٠٠	٤.٤٠٤	٠.٠١
		الأعلى	١١	١٨٧.٠٠	١٧.٠٠		
٣	قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة	الأدنى	١١	٦٦.٠٠	٦.٠٠	٤.٤٠٤	٠.٠١
		الأعلى	١١	١٨٧.٠٠	١٧.٠٠		
٤	قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة	الأدنى	١١	٦٦.٠٠	٦.٠٠	٤.٤٠٤	٠.٠١
		الأعلى	١١	١٨٧.٠٠	١٧.٠٠		
	المجموع الكلى	الأدنى	١١	٦٦.٠٠	٦.٠٠	٤.٤٠٤	٠.٠١
		الأعلى	١١	١٨٧.٠٠	١٧.٠٠		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (Z) المحسوبة أكبر من قيمة (Z) الجدولية تساوي (١.٩٦) عند مستوى ثقة ٠.٠٥ وتساوي (٢.٥٨) عند مستوى ثقة ٠.٠١ عند درجة حرية (٢٨)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية لصالح الأعلى، وهذا يؤكد على أن المقياس قادرًا على التمييز بين درجات المفحوصين ويتضح من الجدول السابق أن المقياس يتمتع بالقدرة على التمييز بين المستويين القوى والضعيف، مما يعنى أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الصدق.

(د) ثبات المقياس :

أ- طريقة ألفا كرونباخ :

تم حساب الثبات بمعادلة كرونباخ والتي نطلق عليها إسم معامل ألفا Alpha، وقد بلغت معاملات ثبات الأبعاد (٠,٩٦٦)، (٠,٩٨٥) وجميعها دالة عند مستوى (٠,٠١)، بينما كان معامل ثبات المقياس كله مساويا (٠,٩٩٤) وهذا ما يوضحه الجدول التالى :

جدول (٨)

معاملات الثبات للأبعاد والمقياس ككل بطريقة ألفا كرونباخ

لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة

م	الأبعاد والمقياس ككل	معاملات الثبات
١	معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية	٠.٩٦٦
٢	مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٠.٩٧٦
٣	قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة	٠.٩٨٥
٤	قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة	٠.٩٧٠
	المقياس ككل	٠.٩٩٤

* جميع معاملات الإرتباط٠ دالة عند مستوى (٠,٠١).

ب – طريقة إعادة التطبيق :

تم حساب الإرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني بعد مرور إسبوعين، وقد بلغت معاملات ثبات الأبعاد (٠,٩٦٠)، (٠,٩٩٣) وجميعها دالة عند مستوى (٠,٠١)، بينما كان معامل ثبات المقياس كله مساويًا (٠,٩٩٣)، وهذا ما يوضحه جدول التالى :

جدول (٩)

معاملات الثبات للأبعاد والمقياس ككل بطريقة إعادة التطبيق

لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة

م	الأبعاد والمقياس ككل	معاملات الثبات
١	معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية	٠.٩٦٢
٢	مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٠.٩٧٥
٣	قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة	٠.٩٦٠
٤	قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة	٠.٩٩٣
	المقياس ككل	٠.٩٩٣

* جميع معاملات الإرتباط دالة عند مستوي (٠,٠١)

ملخص النتائج:

تكون مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من أربعة أبعاد وهما(معارف ومعلومات عن الأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية، مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية، قيم وسلوكيات الطفل مع المعلمة داخل الروضة، قيم وسلوكيات الطفل مع الأقران في الروضة).

وقد تحقق لمقياس الخصائص السيكومترية على النحو التالي:

التحقق من صدق المقياس تم إستخدام صدق المحكمين، وصدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وصدق الإتساق الداخلي ، وأسفرت أن التحليل العاملي التوكيدي أكد صدق البنية للمقياس، كما أكد صدق الإتساق أن معاملات الإرتباط مرتفعة ودالة عند مستوى٠,٠١ والذي يؤكد الإتساق الداخلي للمقياس ككل، للتحقق من ثبات المقياس تم إستخدام طريقة ألفا كرونباخ وطريقة إعادة التطبيق وإتضح أن جميع معاملات الإرتباط ثابته مما يمكن تطبيق المقياس لقياس مدى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة.

المراجع

١- إبراهيم الشافعي إبراهيم(٢٠١٩)،إختبارات إدمان الإنترنت، القاهرة : دار الكتاب الحديث.
٢- أسامة سمير حسين(٢٠١١)، ثورة الحاسوب والإتصالات: ط1 ، الجنادرية، عمان.
٣- آسيا الجري(٢٠٢١)،سيكولوجية الطفل (الصحة النفسية للطفل) ، القاهرة : مكتبة الأنجلو.
٤- السيد يوسف (٢٠١٧)، مقياس إدمان الانترنت، مجلة أبحاث كلية تربية ، مجلد ٢١ :جامعة طنطا.
٥- عادل أحمد الأشول (٢٠١٥)، مقياس مفهوم الذات للأطفال، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، الترقيم الدولي ٩٧٨٩٧٧٠٥٠٢٣٢٧.
٦- عبد الرازق بن إبراهيم القاسم.(٢٠١١) العلاقة بين الممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، رسالة ماجيستر، قسم علم النفس : كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة، الجزائر .
٧- عبدالرحمن سيد سليمان،بسمة أسامة السيد(٢٠٢٠)،مقياس الآمان النفسي ،القاهرة : مكتبة الأنجلو.
٨- عبير الرحباني(٢٠١٢)، الإعلام الرقمي الإلكتروني: ط ١، دار أسامة، عمان الأردن.
٩- ماجد محمد الزبدوي(٢٠١٥). الا نعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية،مجلة جامعة طبية للعلوم التربوية:دار المنظومة.
١٠- محمد إبراهيم الدسوقي،زين عبده محمود،محمد عبدالقادر الباز(٢٠٢١)،تكنولوجيا التعليم الرياضي : القاهرة ، معرض الكتاب الدولي.
١١- محمد أحمد الصوالحة (2014) ، علم نفس اللعب: الطبعة الأولي ،دار المسيرة.

١٢- محمد سلمان فياض الخزاعلة وآخرون(٢٠١١)،اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية، الطبعة الأولي،عمان: دار صفاء.
١٣- محمد عادل خطاب (٢٠١٧). النشاط الترويجي وبرامجه ، ملتزم بالطبع والنشر : مكتبة القاهرة الحديثة .
١٤- محمود محمد الحيلة (٢٠١٠)، تكنولوجيا التّعليم بين النّظرية والتّطبيق: الطبعة الرابعة، دارالمسيرة للنشر والتوزيع.
١٥- مرعي سلامة يونس(٢٠١١)،علم نفس الإيجابي ،القاهرة : مكتبة الأنجلو.
١٦- مريم قويدر(٢٠١٣).أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلة على عينة من الأطفال بالجزائر العاصمة رسالة ماجستير ،جامعة الجزائر :مجلة العلوم الإنسانية.
١٧- منال البلقاسي ، برمجة الألعاب الإلكترونية "محاكاة تفكير العقل البشرى" ، دار التعليم الجامعي ، القاهرة.
١٨- مها حسني ألشحروري(٢٠٠٨)، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1 عمان،20 : دار المسيرة.
١٩- وسام سالم خايف(2015). تاثير الألعاب الالكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية، الشباب الرياضية: دار المنظومة.

٢٠-Cash, Melanie & Gardner, Dianne (2011). Cognitive Hardiness, appraisal and coping comparing two transactional ,Journal *of managerial Psychology* Vol(26)No (8) pp 646 – 664.
٢١-Cohen, R. J., & Swerdlik, M. E. (2010). Psychological testing and assessment: An introduction to tests and measurement (7th ed) McGraw-Hill.

٢٣-cunter,Barrie(1998),the Effects of video games on children the myth unmasked , Sheffield academic: press.

٢٤-DeVellis, R. F. (2017).Scale Development: Theory and Applications (4th ed).Thousand Oaks, CA: Sage.

٢٥-Echevarría, Maria Elena,Guanilo and Natália ,Gonçalves and Priscila, Juceli Romanoski (2017), Psychometric Properties of Measurement Instruments: Conceptual Bases and Evaluation methods.

٢٦-Golinsky ,Ellen (2010), Mind in the Making The Seven Essential Life Skills Every Child Needs: HarperCollins.

٢٧-joyce mathwasa,lwazi sibanda(2021),inclusion in early childhood development settings: Reality or an oasis.

٢٨-li lee, Chen ,(2019), Brainchild Secrets to Unlocking Your Child's Potential,petaling jaya,Selangor:Malaysia.

٢٩-Liew, Lee Chan and Noraini, Idris (2017). Validity and Reliability of The Instrument Using Exploratory Factor Analysis and Cronbach's alpha . International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences.

٣٠-Maddi, Salvatore R.(2013): *Hardiness turning stressful circumstances into resilient growth* Springer Dordrecht Heidelberg New York London.

٣١-Peirce , Neil (2013) . Digital Games and Child . A Case Analysis with Positive and Negative Examples .

٣٢-Rachel Kowert(2015) ,The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games , Routledge.

٣٣-Vukosavljević -Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (2015). The Mediating Role of Symptoms of Psychopathology Between Irrational Beliefs and Internet Gaming Addiction. Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy, 33, 387-405.

٣٤-wilkinson,johneric(2021),contemporary challenges for education in early childhood.university of vecha, vecha,Germany.

٣٥-Zaheer, Hussain and Halley, M. Pontes (2018). *Personality, Internet Addiction and Other Technological Addictions:A Psychological Examination of Personality Traits and Technological Addictions*.

٣٦-http://www:kenanaonline.com/files/0066/66830/.doc