العدد 13 مجلة دراسات في الإنسانيات والعلوم التربوية نيسان 2026
No. 13 Journal of Studies in Humanities and Educational Sciences April 2026
Print ISSN 3006-3256 Online ISSN 3006-3264

الألعاب الرقمية وعلاقتها بمستوى الانتباه لدى أطفال الرياض

م.م اسراء علي زوين
الجامعة المستنصرية / كلية التربية الاساسية / قسم رياض الاطفال
asoo.asoo999@uomstansiriyah.edu.iq

المستخلص:

يهدف البحث التعرف على (الألعاب الرقمية وعلاقتها بمستوى انتباه أطفال الرياض) و لتحقيق اهدف البحث قامت الباحثة ببناء أداتي البحث المتكونة من(مقياس الألعاب الرقمية ، ومقياس الأنتباه)، وقد أعتمدت الباحثة على نظرية مجتمع المخاطرة لـأولريش بيك(Ulrich Beck , 1986)،في بناء مقياس الألعاب الرقمية حيث تكون مقياس الألعاب الرقمية من (31) فقرة اما لبناء مقياس الانتباه فقد أعتمدت الباحثة نظرية المصفاة لبرودبنت (1958) وتكون المقياس من (37) فقرة توزعت ،وطبق المقياس على عينة البحث التي تكونت من (200) طفل وطفلة من أطفال الرياض للمديرية العامة لتربية الرصافة الثانية، واعتمد المنهج الوصفي ، كما تم أستخراج الخصائص السيكومترية لكل من مقياس الألعاب الرقمية، والأنتباه وهما الصدق والثبات وأستعملت الوسائل الأحصائية المناسبة لأستخراج النتائج ،وقد وتوصلت الباحثة الى النتائج الاتية:
1- ان متوسط العينة على مقياس الأول الالعاب رقمية بلغ (73,0150) وهي اعلى من الوسط الفرضي (62)، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي (22,541) أكبر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96) 2- ان متوسط على مقياس الانتباه بلغ (70,8750) وهي اعلى من الوسط الفرضي (74)، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي (8,084-) أصغر من القيمة التائية الجدولية والبالغة **(1.96)** 3- الى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية ارتباطيه طردية ضعيفة بين الالعاب رقمية والانتباه لدى أطفال الرياض. الكلمات المفتاحية (الألعاب الرقمية – الانتباه- طفل الروضة)

الكلمات المفتاحية : الألعاب الرقمية – الانتباه- طفل الروضة

Digital Games and Their Relationship to Attention Levels in Kindergarten Children

A.L. Israa Ali Zwin
Al-Mustansiriya University / College of Basic Education / Department of Kindergarten

This study aimed to identify the relationship between digital games and the level of attention among kindergarten children. To achieve the objectives of the study, the researcher constructed two research instruments: the Digital Games Scale and the Attention Scale. The researcher adopted Ulrich Beck's Risk Society Theory (1986) in developing the Digital Games Scale, which consisted of (31) items. For the construction of the Attention Scale, the researcher relied on Donald Broadbent's Filter Theory (1958), and the scale consisted of (37) items. The instruments were administered to a research sample consisting of (200) male and female kindergarten children from the General Directorate of Education of Al-Rusafa Second. The descriptive approach was adopted in the study. Furthermore, the psychometric properties of both the Digital Games Scale and the Attention Scale were established, including validity and reliability. Appropriate statistical methods were used to obtain the results. The study reached the following findings: 1The sample mean score on the Digital

Games Scale was (73.0150), which is higher than the hypothetical mean of (62). The calculated t-value was (22.541), which is greater than the tabulated t-value of (1.96).2The sample mean score on the Attention Scale was (70.8750), which is lower than the hypothetical mean of (74). The calculated t-value was (-8.084), which is lower than the tabulated t-value of (1.96).
33.There was a statistically significant weak positive correlational relationship between digital games and attention among kindergarten children.
Keywords: Digital Games – Attention – Kindergarten Child.

مشكلة البحث :

يشهد العالم في الوقت الحاضر تغييرات وتطورات هائلة في مجال التكنولوجيا والاتصال الرقمي، ونرى انعكاس ذلك بصورة جلية في المجال التربوي وخصوصا مرحلة رياض الأطفال والتي تُعد من أهم المراحل التعليمية التي يتم فيها وتكوين شخصية الطفل ونموه بمختلف الجوانب ،أذ انها تعد الأساس الذي تعتمد عليه المراحل التعليمية اللاحقة، ولذا يتجه الاهتمام التربوي اليوم نحو رياض الأطفال واهم التطورات الحديثة في مناهجها وما يعرقل مسيرة التعليم في هذه المؤسسات (الشناوي،2018: 22) مظاهر هذا التطور هو الألعاب الرقمية التي أصبحت جزءاً من حياة الطفل، يساعد على ذلك الانتشار الواسع للأجهزة الذكية وشبكات الإنترنت، وقد اختلفت هذه الألعاب بشكل كلي عن الألعاب التقليدية التي كانت تقدم للطفل سابقآ، من حيث بنيتها، خصائصها، وأساليب التفاعل معها. وعلى الرغم من أن الدراسات اشارت الى أمكانية اسهام الألعاب الرقمية في تنمية بعض الجوانب لدى الطفل كالتفكير ،اللغة واكتساب المفردات، والمهارات العلمية والإدراكية (الخوالدة ،2021 :115) الأ أن الإفراط في استخدام هذه الألعاب، قد تؤثر سلبا على قدرات الطفل المعرفية والانتباهية حيث تتضمن هذه الألعاب مؤثرات صوتية وبصرية مشتتة للذهن كذلك الالعاب التي توفر التحديات المستمرة اذ تستحوذ على تركيز الطفل وتفقده الرغبة في التفاعل مع الأنشطة التعليمية والاجتماعية، والميل للعزلة للأنشغال بالعالم الافتراضي على حساب التواصل الواقعي مع الآخرين (العنزي، 2020: 484).من جهة أخرى فأن التطور الهائل لهذه الألعاب وماتقدمه ن أمكانيات ومستويات عالية من الواقعية وتوفر للمشاركين منافسة حقيقية وتحديات عبر الشاشة ، مما ما يثير لديه الدافعية نحو محاكاة مظاهر العنف والمطاردة، والاحساس بالانتصارات والاثارة ،والمطاردات والقتال(السطالي، 2019: 50)،الامر الذي ي من تأثيرها في اندماج الطفل وشد انتباهه ،ولاسيما ألعاب المنافسة والعنف واستخدام الأسلحة والمطاردات والقتال، إذ تمنح الطفل شعوراً بالإثارة والانتصار والمتعة، عن طريق محاكاة مواقف تبدو اقرب للواقعية (السطالي، 2019: 50). وهنا تكمن خطورة هذه الألعاب أذ أن الطفل في مرحلة الروضة قد لا يمتلك القدرة والادراك بمستوى كاف ليمكنه من التمييز بين الواقع والخيال، فهو يتأثر بما يشاهده ويمارسه داخل هذه الألعاب ،بالتالي ينعكس ذلك على تركيزة وانتباهه ويتأثر سلوكه ،وتفاعلاته الاجتماعية بمن حوله داخل او خارج الروضة. (عبد الرحمن، 2015: 39).

ونظرا لخبرة الباحثة العلمية والتطبيقية في رياض الأطفال كان لابد من دراسة الألعاب الرقمية وعلاقتها بالانتباه لدى طفل الروضة. وتكمن مشكلة البحث في التساؤل الاتي: -

هل للألعاب الرقمية علاقة في مستوى انتباه الأطفال في الروضة

اهمية البحث

تعتبر الألعاب الرقمية احد ابرز الوسائل المؤثرة في تكوين شخصية الطفل ، اذ أصبحت جزء لا يتجزأ من حياته اليومية ، (العطار ،2023 : 18) وبرزت اثارها واضحة على انتباه الأطفال والذي يعد من اهم العوامل المؤثرة تأثيرا سلبيا على التفكير عند الأطفال حيث تعد الألعاب الرقمية ظاهرة معاصرة ذات اثر مزدوج ، فهي من جانب تسهم في تنمية مهارات الأطفال وتوسيع مجالات تفكيرهم وانتباههم وتعزيز قدراتهم المعرفية والذهنية، وتدريبهم على سرعة الاستجابة، (الانصاري ،2020: 213)والأنتباه فضلا عن اكساب الأطفال خبرات متنوعة ، غير انها من جانب اخر قد تترك انعكاسات سلبية متعددة على النمو الصحي والنفسي والعقلي والسلوكي للأطفال خصوصا عندما يقضي الطفل وقتا طويلا في ممارسة هذه الألعاب دون رقابة او وقت محدد (مطر،2016: 233) يضاف الى ذلك قدرة هذه الألعاب على توفير بيئة خصبة قد تساعد في تنمية بعض السلوكيات السلبية وغير المرغوب بها عند الطفل كالمحاكاة والتقليد السلبي ، التنمر، والميل للسلوك العدواني، والرغبة في الاستحواذ على كل ترغب به نفسه (الهلال وابراهيم ،2018: 181) ،كما تسهم الألعاب الرقمية بصورة مباشرة في التأثير على انتباه الطفل، فهي تنقله إلى عالم افتراضي مليء بالمثيرات السمعية ،والبصرية السريعة والمتنوعة(أبو رياش، 2007: 23) والتي تقوم بجذب انتباهه بصورة مستمرة، الامر الذي يجعل الطفل يعتاد التركيز والاستجابة للمثيرات اللحظية والمتغيرة وتدريجيا يفقد الرغبة والقدرة على الأنتباه للأنشطة اليومية والمواقف المحيطة به والتي تتطلب التركيز لفترات زمنية اطول كذلك فان الألعاب الرقمية تسهم وبشكل مباشر في انعزال الأطفال عن العالم المحيط بهم فهي تنقلهم الى عالم أخر مليء بالمثيرات المتنوعة سمعية وبصرية وتنقل كثير منها رسائل مشفرة تؤثر على تفكير الطفل كالعنف اسلوب الاستحواذ والقتل والتسلح .(فرعون، 2025 : 22)

الأهمية النظرية

١- تنبع أهمية البحث الحالي ف كونه يتناول مرحلة أساسية في تكوين شخصية الطفل بمختلف الجوانب المعرفية، والانفعالية، والسلوكية وهي مرحلة رياض الأطفال ،أذ تحدث فيها كثير من العمليات العقلية والتي تؤثر في تعلمه اللاحق، ولاسيما عملية الانتباه.

٢- يستمد البحث أهميتة من تناوله لمتغير الألعاب الرقمية الذي يمثل أبرز مظاهر التطور التكنولوجي الذي أصبح جزء من بيئة الطفل اليومية ، الأمر الذي يؤكد الحاجة لدراسة انعكاساته التربوية والمعرفية.

٣- يواكب البحث الاتجاهات التربوية الحديثة التي تدعو إلى توظيف التقنيات الرقمية في العملية التعليمية بما يتناسب مع خصائص النمو لدى أطفال الروضة ويسهم في تحسين العملية التعليمية.

الأهمية التطبيقية

1- الإفادة من نتائج البحث الحالي في التوجه التربوي نحو استخدام الألعاب الرقمية داخل رياض الأطفال وبما يسهم في تنمية انتباه الأطفال وتحسين تفاعلهم مع الأنشطة التعليمية .

٢- تسهم نتائج البحث في تقديم مقترحات وتوصيات لأولياء الأمور حول أساليب الاستخدام المنظم والعملي للألعاب الرقمية بما يحقق لهم الفائدة التعليمية ويقلل من الآثار السلبية المحتملة.

٣- الأفادة من نتائج البحث في بناء برامج أو دراسات مستقبلية تتناول الألعاب الرقمية وعلاقتها بالعمليات العقلية المختلفة لدى الأطفال، ولاسيما الانتباه والتعلم.

اهداف البحث : يهدف البحث الحالي التعرف الى:

1- مستوى الألعاب الرقمية لدى طفل الروضة

2- مستوى الانتباه لدى طفل الروضة

3-العلاقة الارتباطية بين الألعاب الرقمية والانتباه لدى طفل الروضة.

حدود البحث : يتحدد البحث الحالي بأطفال الرياض في المديرية العامة لتربية الرصافة الثانية.للعام الدراسي (2025- 2026)

تحديد المصطلحات

أولا: الألعاب الرقمية : عرفها كل من

عطيفي والمليجي (2014) : بانها انشطة منظمة من خلال الحاسوب وتقوم على قواعد وأهداف محددة و تجعل الطفل نشطا ومتفاعلا من خلال مزج التعلم والترفيه وتساعد في اكسابه المفاهيم التعلمية المتنوعة وبصورة مثيرة وجذابة (عطيفي والمليجي،2014 :117).

مهدي (2020) : انها استخدام التقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم التنافسية، بما يحقق اشباع حاجات اللاعبين الى الفوز وتسود روح التحدي عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة الى الصعوبة. (مهدي،2020: 221).

التعريف النظري: تتبنى الباحثة تعريف الألعاب الرقمية تعريفا نظريا في إطار نظرية أولريش بيك المتبناه التي ترى بأن التحولات التكنولوجية المتسارعة اسهمت في ظهور مخاطر رقمية ومجتمعية ، انعكست على البناء النفسي والاجتماعي للأطفال، وبهذا تعرف الألعاب الرقمية : بأنها أنشطة إلكترونية تفاعلية تعتمد على الوسائط الرقمية، وتؤثر في تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة، وفي مستوى انتباهه واستجاباته المعرفية.

التعريف الاجرائي: يقصد به هي الدرجة التي يحصل عليها الطفل عند اجابتة على فقرات مقياس الألعاب الرقمية الذي قامت ببنائه الباحثة في البحث الحالي.

ثانيا: الانتباه عرفه كل من

الزغول والزغول (2003) :يعني قدرة الفرد على اختيار المعلومات ذات الصلة الوثيقة، وتركيز عمليات المعالجة وتجاهل المعلومات غير ذات الصلة. (الزغول والزغول ،2003: 69)

عبد الواحد (2005) :عملية انتقاء بعض المنبهات الواردة في البيئة التي تكون ذات صلة بالموقف التعليمي او المهمة الحالية وكبح واهمال المنبهات الأخرى غير ذات الصلة وهذا الانتقاء يتيح معالجة أفضل وأدق للمواقف او المهمة (عبد الواحد، 2005: 21)

التعريف النظري: تتبنى الباحثة تعريف الانتباه في ضوء نظرية برودبنت للفلترة المبكرة، التي تفترض أن الفرد يتعرض لعدد كبير من المثيرات الحسية، إلا أن الجهاز المعرفي يقوم بانتقاء بعض المثيرات والتركيز عليها وفق أهميتها، وعليه يُعرَّف الانتباه بأنه: عملية عقلية معرفية، يتم من خلالها تركيز الشعور والإدراك نحو المثيرات المهمة لمعالجتها بينما يتم استبعاد المثيرات غير الضرورية.

التعريف الاجرائي: هي الدرجة التي يحصل عليها طفل الروضة على مقياس الانتباه الذي قامت الباحثة ببنائه في البحث الحالي.

طفل الروضة تعريف (وزارة التربية):

ويعرف بأنه الطفل الصغير الذي يبلغ عمره ما بين (3-6) سنوات، والذي يتم إلحاقه بالمؤسسة التربوية الخاصة بطفل ما قبل المدرسة بهدف تنميته وإشباع احتياجاته من خلال أنشطة متنوعة، وفي هذه الحالة

سيتم دراسة أطفال الروضة الملتحقون بالصف البدء والذين تتراوح أعمارهم ما بين (4-6) سنوات (وزارة التربية 2015: 5)

الفصل الثاني - اطار نظري ودراسات سابقة

اولا: مفهوم الالعاب الالكترونية

يمثل المفهوم المعلوماتي للألعاب الرقمية في كونها برمجيات تم تصميمها لتحاكي مواقف وبيئات حقيقة او افتراضية وذلك بالاعتماد على امكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، كعرض الصورة وتحريكها واصدار الصوت، والتفاعل المباشر مع المستخدم، اما المفهوم الاجتماعي للألعاب الرقمية فيمثل التفاعل بين الانسان والالة والأستفادة من امكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الالعاب الرقمية اداة تحد لقدرات الطفل وتنمية مهاراته اذ تضعه امام صعوبات وعقبات متمثلة بالمهمات والمواقف وتتدرج من البساطة الى التعقيد فتدفعه للتفكير ومحاولة أتخاذ القرار للوصول للهدف او تحقيق الفوز، وبذلك تعمل كأداة تطوير لقدراته وتنمية خبراته بطريقة مشوقة ،أذ تنقل اليه المعلومة بصورة ممتعة تساعد على جذب انتباه الطفل والمحافظة على أستمرار تفاعله معا النشاط لفترة أطول. (همال ،2018: 29)

مميزات الالعاب الرقمية

تميزت الالعاب الرقمية بتدعيم الجانب المعرفي والثقافي لدى المتعلم وتمكينه من الاطلاع على ابعاد معرفية وثقافية مختلفة بطريقة مشوقة، وتتركز مميزات الالعاب الرقمية في اكتساب المتعلمين مهارات وخبرات واستراتيجيات جديدة، هذا ما قد اشارت اليه جوسيس (2016) حيث اكدت ان مميزات الالعاب الرقمية تتمثل على النحو الاتي:

1- تتيح للمتعلم امكانية الانخراط في محتوى معلوماتي عالمي مما يثري الجانب المعرفي.

2- المحتوى الرقمي في اللعبة ينبثق منه الكثير من المصادر التعليمية والمعارف والمعلومات التي يتفاعل معها المتعلم.

3- يكتسب المتعلم الخبرات الفنية والتقنية في التعامل مع اللعبة الرقمية وتعلم اوجه الاستفادة منها.

4- الاستخدام التقني الذي يعتبر تطوير للثقافة والمعرفة مما يساعد على التنمية المهنية والمعرفية.

5- المشاركة الجماعية للخبرات والمعلومات المختلفة عن بعد واوجه الاستفادة منها.

انواع الالعاب الالكترونية

يعد اللعب وسيلة لأعداد الطفل للحياة المستقبلية أذ يسهم بنموه من جوانب مختلفة ، النفسي ،المعرفي ، والاجتماعي، فهو نشاط حر وموجه، يكون على شكل حركة او عمل يمارس فرديا او جماعيا ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد للمعلومات ويصبح جزءا من حياته ولا يهدف الا الى الاستماع، وتنقسم الالعاب الالكترونية الى قسمين رئيسين هما:

العاب الكترونية ترفيهية، والعاب الكترونية تعليمية، ويقتصر الهدف في النوع الاول الى تقديم التسلية والمتعة دون ان يكون هناك اهداف تعليمية او تربوية يسعى الى تحقيقها، بعكس النوع الثاني الذي يهدف الى الجمع بين التعليم مع التسلية والمتعة. (همال، 2018: 42).

العنف في الألعاب الرقمية

تتضمن بعض الألعاب الرقمية ممارسات عنيفة قد يُكافأ عليها الطفل بدلاً من أن يعاقب ، إذ يحصل على نقاط أو مكافآت أو ينتقل إلى مراحل أصعب و أكثر عنفاً، الأمر الذي يجعل الاطفال لايرون الأذى الحقيقي الذي ينتج عنها(Zheng&Zhang,2016: 3) كما أن تكرار بعض السلوكيات عند الأطفال اثناء اللعب يسهم في ترسيخها بذاكرتهم ويزيد من مهاراتهم في ادائها ، ليصبح تلقائيا مستجيبا لتعليمات قد تعلم عليها مسبقا اثناء اللعب ، كذلك ان تكرار السلوك وبشكل كامل وغير مجزأ يعزز ثباته في الذاكرة .(Anderson&Warburton,2012: 71) اكدت الكثير من الدراسات والبحوث العلمية ان الألعاب الالكترونية العنيفة قد تكون اكثر خطرا من أفلام العنف التلفزيونية ، لانها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل ، لانها تتطلب منه تقمص الشخصيات العدوانية ليلعبها ويمارسها ، وأكدت دراسات أخرى على ان معظم الأطفال في مختلف الاعمار يتجسد لديهم استعداد العنف ، وان الطريقة التي يتعلم بها الأطفال العدوانية تكون عن طريق القدوة والتقليد ، فالاطفال يتأثرون بما قد يرونه من عنف في الألعاب الالكترونية ويقلدون ما يحدث وبالتالي تزيد هذه الألعاب من الادراك العدواني والمشاعر العدائية والأفكار السلبية والسلوكيات العدوانية.وان اكثر الأطفال طموحا وذكاء في الغالب يكونون اكثر عدوانية في الفترة العمرية من 3- 5 ولكن هذا العدوان سرعان ما يختفي بالطبع مع تطور حياة الأطفال الاجتماعية ، وتقدمهم في السن.(الشربيني وصادق،2000: 332)

النظريات التي تناولت الألعاب الالكترونية ومخاطرها

ـ نظرية مجتمع المخاطرة (Theory of Risk Society) : صاغ عالم الأجتماع اولريش بيك مصطلح (مجتمع المخاطرة) في كتابه الذي يحمل نفس العنوان والذي نشر في المانيا عام (1986) وقد اشار (بيك) فيه الى تطور نظرية قادرة على وصف التغيرات الاجتماعية المهمة التي تحدث في المجتمعات ، موضحًا أن التطور العلمي والتقني وما رافقه من عمليات التحديث أدى إلى ظهور أنواع جديدة من المخاطر التي أصبحت تؤثر في المجتمعات على مستوى عالمي. وقد عرف بيك المخاطرة بأنها طريقة منهجية للتعامل مع الأخطار وحالات عدم الأمان الناتجة عن التحديث نفسه.(Miles, 2001: 129) ، كما تفرق نظرية (مجتمع المخاطرة) بين المخاطر الحديثة والقديمة وتفترض ان الأنماط الحديثة من المخاطرة تقوم بتفعيل التنبؤ العالمي بالكوارث العالمية وتزعزع أسس المجتمعات الإنسانية الحديثة، وتتميز هذه المخاطر بثلاثة سمات هي :-

- عدم التمركز: اذ لا تقتصر أسبابها واثارها على مكان او نطاق جغرافي محدد فهي من حيث المبدأ صالحة لكل مكان.

- غير قابلة للحساب والتقدير: ان المخاطر الحديثة يصعب تحديد نتائجها وتقدير حجم اثارها كونها ترتبط بعوامل معقدة ومتغيرة.

- محدودية قابليتها للتعويض: ان الحداثة ونطاق الأمان فيها لم يقم باستيعاب الخسائر الكبيرة منها ولكنه اعتبر هذه الخسائر ممكنة التعويض وان عواقبها الناتجة عنها يمكن معالجتها الى حد ما(بيك،2013: 104).

اما (أنتوني جيدنز) فيرى اننا نشهد مرحلة تاريخية من مراحل تطور الاتصال الالكتروني ، مرحلة لها ثقافتها الخاصة بها والمختلفة الى حد ما عما سبقها من الثقافات الأخرى من حيث التغيير المستمر والمتسارع الذي ينتج ، وبالتالي يصعب استيعابها من قبل الافراد فهي لا تترك لديهم وقتا كافيا للفهم والتكيف معها اذ تبقيهم في عملية استهلاك متواصل ، حيث يبدأون بالتكيف مع نمط معين حتى يتفاجأ بوجود نمط جديد يتطلب منهم هو الاخر التكيف معه ، فان الثقافة ليست بهذا الشكل حسب راي(جيدنز) سلعة كباقي السلع تتحدد قيمتها بالمردود المادي الذي تعود به. (صالح، 59،2020) .

ومن هذا المنطلق ووفقا لنظرية (مجتمع المخاطرة) فان المشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وغيرها من الصعب حساب نتائجها ، لانها تتمركز على عدم الوعي الاسري والابناء بخطورة ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية بالإضافة على عدم القدرة على التعويض للخسائر المترتبة والناتجة عنها ، فان بعض هذه الألعاب تؤدي الى الانتحار ،اما البعض الاخر فانها تؤدي الى توقف عضلة القلب نتيجة الاندماج في اللعب وحالة الهيجان العصبي عند الخسارة اما على المدى البعيد فان الاثار السلبية الاجتماعية بين الاسرة والابناء واكتساب سلوكيات غير سوية كالتنمر والعدوانية كما انها تكسبهم قيم وتقاليد مختلفة عن قيم وتقاليد المجتمع الذي يعيش فيه وهذ يعد عائقا في تحقيق ما يهدف اليه في المستقبل . ان نظرية (مجتمع المخاطرة) تشير الى الأطفال الأصغر في الوقت الحاضر اصبحوا أكثر ارتباطا بالتقنيات الحديثة والألعاب الالكترونية على خلاف الاجيال السابقة ، ويرى من الصعب على الاطفال اكمال يومهم بدون الهاتف المحمول او الكمبيوتر او البلاي ستيشن لممارسة الألعاب الالكترونية وهذا كله يوضح عمق التغير الحاصل في الثقافات وفي حياتنا وهذا ما اكد علية (جيدنز) باننا اما مرحلة معقدة وغير مسبوقة من التغيرات الحاصلة وان ما يؤكد ذلك عملية انتاج هذه الألعاب اصبح يحدث بسرعة فائقة في حين ان الأطفال يمارسون لعبة معينة الا وقد ظهرت لعبة جديدة أخرى وبهذا تبدأ عملية استهلاك متواصلة ،يضاف الى ذلك سهولة الحصول على الكثير منها عبر شبكة الانترنت .(جيدنز،2003: 31)

المبحث الثاني: الانتباه (Attention)

الانتباه من حيث معناه العام هو حالة تركيز العقل والشعور حول موضوع معين. ويعد الانتباه احدى العمليات العقلية التي تلعب دورا مهما في حياة الفرد من حيث قدرته على الاتصال بالبيئة المحيطة به، والتي تعكس في اختياره للمنبهات الحسية المختلفة المناسبة فالانتباه ضروري لاي عملية تعلم. يوجد عدد كثير من المنبهات الحسية المختلفة البصرية والسمعية واللمسية، والشمسية، والذوقية، وغيرها. كما ان جسم الانسان يعد مصدرا لكثير من المنبهات الصادرة من احشائه وعضلاته، كما ان ذهن الانسان فيه الكثير من الافكار. ولكن الفرد لا ينتبه الى جميع هذه المنبهات، بل يختار منها ما يهمه معرفته او عمله او التفكير فيه وما يلبي حاجاته النفسية الوقتية والدائمة. وتسمى عملية الاختيار هذه بالانتباه. والانسان حين يكون منتبها الى شيء كان يكون مشغول بقراءة موضوع دراسي مهم او يفكر في محاولة لإيجاد حل مناسب لمشكلة صعبة، فهو لا يشعر بمن حوله من الناس والاشياء والاصوات الا شعورا غامضا في هذه الحالة يقال ان موضوع انتباهه يحتل (بؤرة) شعوره. اما ما عداه فيكون في (هامش) شعوره. كما ان عملية الانتباه من العمليات الهامة لاتصال الفرد بالبيئة المحيطة به، لوجود الكثير من المنبهات والمثيرات التي تجذب انتباهنا، ويتعرض الفرد يوميا الى الالاف المثيرات الحسية من خلال حواسه ولا تسمح طاقته الجسمية والعقلية ان يتعامل مع كل هذه المثيرات كان يستمع الى شخصين او يدرك صورتين متباعدتين بنفس الوقت، وبالتاي فان الانتباه يساعد الفرد على انتقاء المثيرات التي يريده ويعزل المثيرات الاخرى. (العتوم 2012: 97)

كما ويعد الانتباه ظاهرة معرفية اهتم بها علماء النفس المعرفي عند الحديث عن محاولة التركيز على مثير ما وما يعانيه البعض من تشتت الانتباه عند تركيزهم على مثير معين اثناء عملية التعلم، والانتباه هو اول عملية معرفية نمارسها عند التعامل مع مثيرات البيئة الحسية قبل الادراك حيث يصبح اول هدف لنا هو التعرف على طبيعة المثيرات المتوفرة في النظام الحسي للفرد لتقرير اي المثيرات سيتم الاهتمام بها وعالجتها وادراكها. (العتوم ،2004: 67)

طبيعة الأنتباه : تباينت وجهات النظر حول طبيعة الانتباه وخصائصه ويمكن ابراز الخصائص التالية للانتباه:

اولا: - ينظر الى الانتباه على انه عملية اختيار تنفيذية لحدث او مثير والتركيز فيه، فهو يمثل العملية التي يتم من خلالها اختيار بعض الخبرات الحسية الخارجية او الداخلية، والتركيز فيها من اجل معالجتها في نظام معالجة المعلومات. ولايعد الانتباه جزء من مكونات الذاكرة (Ashcroft ,1989:773)

ثانيا: - ينظر الى الانتباه على انه عملية شعورية في الاصل تتمثل في تركيز الوعي او الشعور في مثير معين دون غيره من المثيرات الاخرى، والانتباه اليه على نحو انتقائي لحين معالجته، ويمكن لعملية الانتباه ان تصبح عملية لا شعورية (اوتوماتيكية) في حالة الممارسة المكثفة لبعض المثيرات والمواقف، او في حالة المثيرات او العمليات المألوفة. (Cohen &Schooler , 1996:1144)

ثالثا: - هناك من ينظر الى الانتباه على انه مجهود عقلي او حالة استثارة تحدث عندما تصل الانطباعات الحسية عبر الحواس الى الذاكرة الحسية، ويستند هؤلاء الى فكرة ان الفرد عندما يقوم ببعض الانشطة التي تتطلب تركيز الانتباه مثل العمليات الحسابية او السباحة وغيرها من الانشطة، وهم يبذلون مجهودا عقليا يرافق تغيرات فسيولوجية.

رابعا: - ينظر (Anderson , 1990)الى الانتباه على انه طاقة محدودة (Limited energy) او مصدر محدود السعة (Limited capacity of Resource) لا يمكن تشتيتها لتنفيذ أكثر من مهمة في الوقت نفسه (الزغول، والزغول ،2003: 98)

النماذج التي فسرت الانتباه

يُنسب إلى برودبنت الفضل في وضع أول نموذج للانتباه، والذي يُوصف غالبًا بنظرية "المصفاه "او الفلترة نظرًا لضرورة تصفية المعلومات لتقييد تدفقها إلى كمية يمكن إدارتها إدراكيًا (أندرسون وآخرون، 2002). أذ يفترض برودبنت(1958) وفقا لأنموذجه الذي قدمه الى أن المعلومات الحسية التي يتلقاها الفرد تمر عبر مصفاة أو قناة محدودة السعة تقوم بانتقاء قدر معين من المثيرات والسماح بمروها للأنتقال إلى المراحل المتقدمة من المعالجة العقلية للأنتباه(الادراك ، أتخاذ القرار، حل المشكلات) بينما تقوم بحجب المثيرات الأخرى، أو تبقى لفترة وجيزة في الذاكرة قصيرة المدى قبل أن تتلاشى تدريجياً (Sweller, 2003:162). يوضح هذا الأنموذج أن الجهاز العصبي لايتمكن من معالجة جميع المعلومات التي يستقبلها وفي وقت واحد، ولذا تتم عملية "الانتقاء المبكر" للمعلومات المهمة قبل وصولها إلى الوعي الكامل، فالأنتباه عملية تنظيمية معقدة ومهمة معالجة المعلومات (السيد، 1990: 173). وقد فسّر برودبنت الأنتباه من خلال تنظيم تدفق المعلومات إلى الدماغ ،معتمداً في بناء أنموذجه على مجموعة من الافتراضات المتعلقة بآلية استقبال المعلومات وانتقائها وهي كالأتي :

1ـ محدودية السعة الناقلة للجهاز العصبي: فالاعصاب والجهاز العصبي للأنسان لا يستطيع نقل كل شيء يحدث حولنا في الوقت نفسه وذلك لأن الألياف العصبية لها طاقة استيعابية معينة.

2. ترشيح الانتقائي بين المستويات الدماغية: فعلى الرغم من قدرة المراكز الحسية الدنيا على استقبال كم هائل من المثيرات، إلا أن وصولها إلى مراكز المعالجة العليا للدماغ مشروطا بمرحلة الفلترة أذ لا يُسمح إلا لعدد محدود من هذه المثيرات بالنفاذ. (العتوم، 2004: 86–87).

في عام 1958، نشر برودبنت بحثًا رائدًا حول الانتباه الانتقائي، لم يقتصر دوره على تمهيد الطريق للبحوث المستقبلية فحسب، بل والأهم من ذلك، أنه أسس منهجًا معرفيًا في علم النفس. وقد مثّل هذا تحولًا نظريًا واضحًا عن نظرية "الصندوق الأسود" السلوكية للعقل، التي اعتبرت المعالجة الداخلية تخمينية وغير ضرورية (بارغ، 1996). وفي ستينيات القرن العشرين، طوّرت تريسمان نموذج برودبنت ليصبح ما يُعرف بنظرية التخفيف. وقد تحدّى بحثها فكرة نموذج الانتقاء المبكر وحده. وباستخدام تقنية الاستماع الثنائي، قام المشاركون في تجربة تريسمان بتكرار سردٍ مسموع في إحدى الأذنين بصوت عالٍ (مع التظليل) مع توجيهات بتجاهل سردٍ آخر في الأذن الأخرى. ولاحظت تريسمان أن انتباه المشاركين كان ينتقل أحيانًا بين الأذنين دون وعي. ولهذا السبب، جادلت تريسمان بأننا لا نتجاهل جميع المعلومات غير المُركّز عليها تمامًا؛ بل نُخفّف من حدة بعض المعلومات بناءً على كلٍّ من الخصائص الفيزيائية ومعايير الانتقاء الدلالي، واصل دويتش ودويتش (1963، في أندرسون، 1995) تعديل نموذج التصفية. واستنادًا إلى أبحاثهما، طورا نظرية الاختيار المتأخر. وقد أكد هذا العمل مجددًا النتيجة الأساسية القائلة بإمكانية معالجة المعلومات خارج نطاق الانتباه الواعي بقدر ما ترتبط بالتمثيلات الذهنية النشطة أو المتاحة بالفعل. كما طوّر نورمان (1968، في ليهي وهاريس، 1997) نموذج "الملاءمة" الذي يعتمد على المعالجة من أعلى إلى أسفل بدلاً من المعالجة القائمة على المحفزات. في هذا النموذج، يحظى مزيج من التنشيط الحسي والوساطة من أعلى إلى أسفل (المعالجة بالاستناد إلى قاعدة معرفية شخصية موجودة لتحديد مدى الصلة) باهتمام الانتباه الواعي. وقد دعمت ذلك دراسة تشيري السابقة (1953، في بارغ، 1996) المعروفة باسم "تأثير حفلة الكوكتيل"، والتي أظهرت أن المعلومات ذات الصلة بالذات تُعالج حتى عندما يكون الانتباه الواعي مُركزًا على شيء آخر، كما هو الحال عند سماع اسمك يُذكر من الجانب الآخر من الغرفة. (اندرسون ،1995: 325).

الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الرقمية

دراسة الخالدي (2023) هدفت الدراسة التعرف على (اثر الألعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة ، وكذلك الكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارة التحصيل الدراسي لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيري (نوع الدراسة ، الخبرة) واستخدم الباحثة المنهج الوصفي حيث تمثلت أداة البحث في استبانة تكونت من (26) فقرة وتكونت العينة الأساسية من (85) معلمة روضة وبنسبة (26%) من مجتمع البحث الأصلي، وأشارت النتائج الى ان الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة كبيرة كما انه لا توجد فروق إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات لمتغيري (نوع المدرسة ، الخبرة) .(الخالدي، 2023: 572).

الدراسات السابقة التي تناولت الانتباه

كابي وآخرون (Kappi et al., 2024): تأثير الذاكرة والأنتباه في العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو,و المهارات المعرفية والتعليمية لدى الاطفال" وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير "إدمان الألعاب الرقمية "في الانتباه والذاكرة والمهارات المعرفية، والتعلمية لدى الأطفال، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي، تكونت العينة من (169) طفلًا تراوحت أعمارهم ما بين (9–13) سنة في مدرستين بمحافظة الدقهلية في مصر، وتم جمع البيانات من خلال استجابات الأمهات على مجموعة من المقاييس ,،منها: مقياس إدمان الألعاب للأطفال(GASC) ، ومقياس مشكلات الانتباه, مقياس الذاكرة، ومقياس الوظائف المعرفية والتعليمية(LEAF)،واستخدمت الدراسة عددًا من الوسائل الإحصائية باستعمال برنامج(SPSS)،وقد أظهرت النتائج وجود تأثير لإدمان الألعاب الرقمية في ضعف الانتباه والذاكرة لدى الأطفال، كما اشارت الى النتائج التأثير السلبي للأنتباه على كفاءة المهارات المعرفية والتعلمية، كما اوضحت التأثير الغير مباشر للألعاب الرقمية في المهارات المعرفية من خلال الانتباه. وقد أوصت الدراسة بضرورة توعية الأسر بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الرقمية لما لها من آثار سلبية في الانتباه والتعلم لدى الأطفال.

الفصل الثالث ـ منهجية البحث واجراءاته

منهجية البحث: لتحقيق أهداف البحث لابد للباحثة من تحديد مجتمع البحث واختيار عينة ممثلة له، و بناء أداتي البحث، واستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة لمعالجة البيانات، ولغرض الإيفاء بمتطلبات البحث وتحقيق أهدافه، فقد اتبعت الإجراءات الآتية:

مجتمع البحث: يتحدد البحث الحالي بأطفال الرياض في محافظة بغداد- المديرية العامة لتربية الرصافة الثانية والبالغ عددهم (12935) طفل وطفلة للعام الدراسي (2025-2026) كما هو موضح في جدول(1)

جدول (1) توزيع افراد مجتمع البحث بحسب الجنس

العينة	عدد الاطفال	ذكور	اناث	المجموع
المديرية العامة لتربية الرصافة الثانية	12935	6463	6472	12935

عينة البحث : يتحدد عينة البحث الحالي ب (200) طفل وطفلة من أطفال الرياض للمديرية العامة لتربية الرصافة الثانية للعام الدراسي (2025 -2026) والجدول (2) يوضح ذلك.

جدول (2) توزيع افراد عينة البحث

اسم الروضة	عدد الأطفال		اسم الروضة	عدد الاطفال		المجموع
	ذكور	اناث		ذكور	اناث	
الاقحوان	10	10	شانا	8	12	
الياسمين	7	13	المروج	11	9	
الهديل	9	11	البراعم	7	13	
البهجة	12	8	الصفا	12	8	
الربيع	6	14	حمامة السلام	10	10	
المجموع	44	56		48	52	200

اداتا البحث: يتضمن البحث الحالي اداتي للبحث

أولا: مقياس اللعاب الرقمية لطفل الروضة:

من اجل ايجاد اداة لقياس اللعب الرقمي لدى الاطفال قامت الباحثة الاطلاع على العديد من الدراسات السابقة وقد وجدت أن المقاييس لاتناسب عينة البحث الحالية ، لذا قامت الباحثة ببناء المقياس بمايتناسب مع خصائص العينة المستهدفة وهم اطفال الروضة وفي ضوء الادبيات التربوية والنفسية معتمدة بذلك على نظرية المخاطرة لأولريش بيك (1986) وتكون المقياس من (31) فقرة توزعت على ثلاث بدائل المقياس (دائما، أحيانا،ابدا) وبأوزان (3، 2، 1) .

صدق الاداة : قامت الباحثة من التحقق من صدق المقياس من خلال:

الصدق الظاهري : بعد ان تم صياغة فقرات مقياس الالعاب الرقمية وللتأكد من صلاحية الفقرات،واستخراج الصدق الظاهري قامت الباحثة بعرض المقياس على مجموعة من التدريسيين المتخصصين في مجال العلوم التربوية والنفسية ورياض الاطفال والقياس التربوي وبلغ عددهم (10) محكمين،وقد ابدى المحكمون ارائهم و ملاحظاتهم على الفقرات من حيث مدى صلاحياتها وبذلك تم قبول جميع الفقرات والبالغ عددها (31) فقرة فلم تحذف أي فقرة من المقياس، اذ جاءت الموافقة مطلقة على صلاحية تلك الفقرات لقياس ما اعدت لقياسه ظاهريا. وسيتم تحليل هذه الفقرات احصائياً لحساب قوتها التمييزية ومعاملات صدقها وثباتها.

تصحيح مقياس الألعاب الرقمية

وهو منح درجة لأستجابة كل فرد من افراد العينة على كل فقرة من فقرات المقياس ، بهدف استخراج الدرجة الكلية للمقياس، وقد تم اعتماد التدرج الثلاثي وبدرجات متسلسلة (3، 2، 1) على التوالي جدول رقم (3) يوضح ذلك. **جدول (3) بدائل واوزان مقياس الألعاب الرقمية**

دائما	احيانا	ابدا
3	2	1

التحليل الاحصائي لفقرات المقياس

ان الهدف من تحليل فقرات المقياس هو الحصول على بيانات يتم من خلالها حساب القوة التميزية للفقرات، وان القوة التميزية لفقرات المقياس توضح مدى قدرتها على التميز بين الافراد في الصفة التي يقيسها المقياس وتعمل على إبقاء الفقرات الجيدة في المقياس. (Eble,1972: 3).

ـ القوة التميزية لمقياس الألعاب الرقمية لطفل الروضة

لحساب القوة التميزية لفقرات المقياس ليتم استبعاد الفقرات التي لم تكون مميزة ويتم البقاء على الفقرات المميزة (Eble, 1972:392)، وتكونت عينة المقياس من(200) طفل وطفلة من أطفال الرياض وقد رتبت الباحثة الاستمارات ترتيباً تصاعدياً وتنازلياً وبعدها تم اختيار نسبة (27**%**) لكل مجموعة من المجموعة الدنيا والمجموعة العليا فأن حدود الدرجات للمجموعة الدنيا تراوحت(70-52) اما المجموعة العليا فقد تراوحت حدود درجاتها(81-90)، وان العدد الاستمارات للمجموعين العليا والدنيا اصبح 108 استمارة، استعملت الباحثة الاختبار التائي لعينتين مستقلتين وأظهرت النتائج إن جميع الفقرات ذات تمييز جيد (لاحظ جدول 4).

جدول (4) القوة التمييزية لفقرات مقياس الألعاب الرقمية

ت	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		قيمة المحسوبة	الدلالة
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1.	1.9815	0,6290	1.6111	0,5961	3.140	0,001
2.	2.6111	0,5636	1.8148	0,6464	6.823	0,001
3.	2.7222	0,4521	1.9259	0,6964	7.048	0,001
4.	2.6852	0,8201	1.8704	0,7016	5.548	0,001
5.	2.6481	0,5878	1.8889	0,6635	6.294	0,001
6.	2.6111	0,5635	1.8889	0,7439	5.686	0,001
7.	2.7593	0,6989	1.7593	0,6123	7.910	0,001
8.	2.6481	0,7565	1.8148	0,5851	6.404	0,001
9.	2.5185	0,6062	1.9259	0,6399	4.940	0,001
10.	2.6296	0,5247	1.8704	0,7280	6.217	0,001
11.	2.0185	0,6290	1.6667	0,6442	2.871	0,001
12.	2.6111	0,4920	1.7222	0,6269	8.196	0,001
13.	2.6296	0,5247	1.9074	0,6224	6.519	0,001
14.	2.6667	0,6145	1.8704	0,6157	6.728	0,001
15.	2.7593	0,4315	1.7593	0,6711	9.210	0,001
16.	2.6667	0,5494	1.8704	0,6742	6.728	0,001
17.	2.6852	0,8201	1.9815	0,6584	4.917	0,001
18.	2.6481	0,7309	2.0185	0,5660	5.005	0,001
19.	2.5741	0,6325	2.0000	0,5494	5.035	0,001
20.	2.7778	0,7930	2.0556	0,5635	5.455	0,001
21.	2.6481	0,4820	2.3333	0,6143	2.963	0,001
22.	2.7779	0,5378	1.6112	0,6563	10.104	0,001
23.	2.7593	0.5472	2.5185	0,6933	2.003	0,001
24.	2.5927	0.5101	1.1851	0.3901	15.112	0,001
25.	2.7593	0,4732	2.4074	0,7401	2.943	0,001
26.	2.4074	0,7401	2.7778	0,4624	3.029	0,001
27.	2.4444	0,6635	2.8148	0,3921	2.463	0,001
28.	2.5741	0,6019	2.7593	0,5806	2.156	0,001
29.	2.5371	0.5151	1.3519	0.4851	12.111	0,001
30.	2.5370	0,6353	2.6852	0,5770	2.225	0,001
31.	2.2594	0,5887	1.5556	0,5015	6.687	0,001

* وجدول اعلاه يوضح ذلك وان القيمة الجدولية 1.96 وعند مستوى دلالة 0.05 وبدرجة حرية 106.

ـ علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس الألعاب الرقمية

تم استخراج الصـدق البنائـــي للمقياس لإيجاد علاقة الارتباطية بين درجة كل فقرة بالدرجـة الكلية ، ليتم الأبقاء على الفقرات التي تـكون درجاتها ذات ارتباط عالي بالدرجة الكلية اي انها دالة احصائيا ويمتلك المقياس صدقا بنائيا (Anastasi&Urbina, 1997 :174)، وان النتائـج تدل على ان الفقـرات جميعها مرتبط ارتباطاً معنويـاً بدرجـة المقياس الكلية (لاحظ جدول 5).

جدول (5) ارتباط الدرجة بالدرجة الكلية لمقياس

ت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	ت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0,234	0,001	17	0,382	0,001
2	0,510	0,001	18	0,352	0,001
3	0,492	0,001	19	0,341	0,001
4	0,413	0,001	20	0,371	0,001
5	0,395	0,001	21	0,212	0,001
6	0,403	0,001	22	0,320	0,001
7	0,509	0,001	23	0,347	0,001
8	0,458	0,001	24	0,286	0,001
9	0,363	0,001	25	0,267	0,001
10	0,426	0,001	26	0,250	0,001
11	0,244	0,001	27	0,321	0,001
12	0,540	0,001	28	0,335	0,001
13	0,422	0,001	29	0,226	0,001
14	0,487	0,001	30	0,327	0,001
15	0,540	0,001	31	0,239	0,001
16	0,486	0,001			

يتضح من الجدول (5) أن مستوى الدلالة (0,001) أظهرت النتائج أن القيم التائية لجميع فقرات مقياس الألعاب الرقمية كانت دالة إحصائياً عند مقارنتها بالقيمة الجدولية البالغة (1.96)، مما يدل على تمتع فقرات المقياس بقدرة تمييزية جيدة في التفريق بين أفراد المجموعتين العليا والدنيا في السمة المقاسة.

الخصائص السايكومترية للمقياس

الصدق (Validity): ويعد الصدق من الخصائص الأساسية التي ينبغي توافرها عند إعداد الاختبارات والمقاييس، إذ يشير إلى مدى قدرة الأداة على قياس السمة التي وضعت من أجلها بدقة. وقد أوضح كل من ثورندايك وهاجان أن الصدق يعبر عن مدى قياس الاختبار لما يراد قياسه دون غيره (Thorndike & Hagan, 1969: 163). وللتحقق من توافر هذه الخاصية في مقياس البحث الحالي، تم الاعتماد على عدد من الأساليب المناسبة لذلك، وهي كما يأتي:

أ ـ الصدق الظاهري: ان هذ النوع من الصدق يتم التحقق منه من خلال عرض المقياس (الألعاب الرقمية) على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة والمتخصصين في المجال لتقويم الفقرات والحكم على مدى صلاحية كل فقرة لقياس ما أعدت لقياسه ونتيجة للفحص الظاهري من المحكمين عد الاختبار صادقا منطقيا .

ـــ وضوح تعليمات المقياس " عينة استطلاعية " : ينصح قبل طباعة المقياس واخراجه بصورته النهائية بتطبيق فقرات المقياس على عينة صغيرة تتراوح ما بين (20-30) شخصاً (النبهان، 2004: 185)، اذ يساعد هذا التطبيق الباحث في معرفة مواطن القوة والضعف في المقياس (غرايبة، 2002: 8) وتأسيسا على ذلك قامت الباحثة بتطبيق مقياس بحثها على عينة عشوائية قوامها (30) طفلا وطفلة اختيرت من مدارس الرياض التابعة الى مديرية تربية الرصافة الثانية من مجتمع البحث وبطريقة عشوائية وقد تبين أن التعليمات واضحة والفقرات مفهومة، ولم يتم تعديل او اضافة اي فقرة وقد استغرق وقت الاجابة على فقرات المقياس (20) دقيقة .

ب ـ صدق البناء(Construct Validity) : حيث اشار عدد من المختصين في القياس النفسي والتربوي إلى أن صدق البناء يُعد من أكثر أنواع الصدق ارتباطاً بجوهر مفهوم الصدق، إذ يشير إلى مدى قدرة المقياس على قياس البناء النظري أو السمة التي وُضع لقياسها .(Anastasi, 1976: 151) وقد تحقق ذلك في البحث الحالي من خلال إجراء التحليل الإحصائي لفقرات المقياس، واستخراج القوة التمييزية لكل فقرة، فضلاً عن استخراج ارتباط علاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس.
معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس.

ـ الثبات (Reliability) : لحساب معامل الثبات تم تطبيق المقياس على عينة البحث وبلغ حجمها (200) طفل وطفلة من أطفال الرياض ثم استعملت الباحثة معادلة الفا كرونباخ اذ بلغ معامل الثبات لمقياس الألعاب الرقمية (0,830) وهو معامل ثبات جيد ، اذ يشير كل من نانلي و بيرنشتاين(1994) الى ان معامل الفاكرونباخ الذي يزيد عن (0,80) فأنه يدل على ثبات عال للمقياس في حين القيم التي تبلغ (0,60) فاقل فتشير الى معامل ثبات منخفض(Nunnally&Berbstein,1994 : 252) وتم اعتماد هذه المعايير في تفسير اداة البحث الحالي.

المؤشرات الإحصائية الوصفية لمقياس الألعاب الرقمية

ان المؤشرات الاحصائي للألعاب الرقمية الوصفية للمقياس الوسط، والوسيط والمنوال والموضحة في الجدول (6) تتضح انها متقاربة وهذا يدل على التوزيع الاعتدالي للبيانات ويوضح ذلك ان النتائج التي تم الحصول عليها من عينة البحث بالإمكان ان تعمم على مجتمع البحث الأصلي.

جدول(6) المؤشرات الإحصائية الوصفية لمقياس الألعاب الرقمية

ت	المؤشرات الإحصائية	القيم	ت	المؤشرات الإحصائية	القيم
1	حجم العينة	200	7	الالتواء	-0.300
2	المتوسط الحسابي	73.015	8	التفرطح	-0.497
3	الوسيط	73.500	9	المدى	33.00

4	المنوال	75.00	10	اقل درجة	56
5	الانحراف المعياري	6.911	11	اعلى درجة	89
6	التباين	47.764			

ـ **وصف المقياس بصيغته النهائية:** تألف مقياس الألعاب الرقمية بصيغته النهائية من (31) فقرة وقد وضع للمقياس ثلاث بدائل هي (دائما، احيانا، ابدا) ودرجات التصحيح (4،3،2،1) ويكون اعلى درجة للمقياس(89) وادنى درجة له (56) وبمتوسط فرضي مقداره(62).

ـ **التطبيق النهائي للمقياس:** تم تطبيق مقياس البحث على عينة التحليل الإحصائي البالغ عددهم(200) طفل وطفلة ،والمختارة بأسلوب الطبقة العشوائية وفق توزيعها في المجتمع الأصلي. وقد قامت الباحثة بتطبيق المقياس بنفسها، وبعد الانتهاء من التطبيق، تم تصحيح الاستجابات وتفريغ البيانات لمعالجتها إحصائيًا باستخدام برنامج.(SPSS)

ـ **الوسائل الاحصائية "Statistical Tools" :** وقد استعملت الحقيبة الاحصائية في معالجة البيانات، وذلك بواسطة برنامج الحقيبة الاحصائية للعلوم الاجتماعية(spss) وتضمنت الوسائل الاحصائية (الاختبار التائي T – Test لعينة واحدة، معامل ارتباط بيرسون، الاختبار التائي T – Test، معادلة الفاكرونباخ).

ـ **ثانيا مقياس الأنتباه:** ولغرض تحقيق أهداف البحث دعت الحاجة الى توفر أداة أخرى لقياس الأنتباه لدى أطفال الرياض عينة البحث، وقامت الباحثة بالأطلاع على المقاييس والاختبارات المستخدمة في الدراسات الأجنبية والعربية ،وبالاعتماد على الأطار النظري لنظرية المصفاة لبرودبنت (1958) تمكنت الباحثة من صياغة فقرات مقياس الأنتباه وتكون من(37) فقرة وببدائل (أوافق بشدة، أوافق، أحيانا، لا اوافق) وبدرجات (4،3،2،1) وعلى التوالي .

صدق المقياس: للتحقق من صدق مقياس الأنتباه تم ذلك من خلال :

ـ **الصدق الظاهري :**ويُعد الصدق الظاهري من المؤشرات الأولية لصدق الأداة، إذ يعتمد على تقدير المحكمين لمدى صلاحية الفقرات في قياس السمة المراد قياسها.(Anastasi & Urbina, 1979) وبعد ان أتمت الباحثة صياغة فقرات مقياس الأنتباه وللتحقق من صلاحيتها تم عرض المقياس على مجموعة من المتخصصين ذوي الخبرة في مجال العلوم التربوية والنفسية ورياض الأطفال لتحليل فقرات المقياس منطقيا وبلغ عددهم (10) محكمين. ابدى الخبراء حكمهم وملاحظاتهم على الفقرات من حيث مدى صلاحياتها ووضوحها ومدى أرتباطها بالمقياس ، وأسفرت نتائج التحكيم عن قبول جميع الفقرات والبالغ عددها (37) فقرة ولم تحذف أي فقرة من المقياس، وسيتم تحليلها احصائياً لحساب القوة التمييزية للفقرات ومعاملات الصدق والثبات.

تصحيح مقياس الأنتباه : وهو وضع درجة لأستجابة كل مفحوص على كل فقرة من فقرات المقياس ، ثم جمع كل درجة من الدرجات لايجاد الدرجة الكلية لكل استمارة ، وقد تم اعتماد التدرج الرباعي وبدرجات متسلسلة (4،3،2،1) وعلى التوالي جدول رقم (7) يوضح ذلك.

جدول (7) تقدير بدائل واوزان مقياس الأنتباه

أوافق بشدة	اوافق	احيانا	لا اوافق
4	3	2	1

التحليل الاحصائي لفقرات مقياس الأنتباه : لغرض اجراء التحليل الاحصائي لفقرات المقياس ، جرى تطبيقه على عينة بلغت (200) طفل وطفلة من اختيرو بالطريقة العشوائية .

معامل التمييز لمقياس الانتباه : بعد التحقق من صدق المقياس ظاهريا كان لابد من التحقق القوة التمييزية لفقرات المقياس في قياسها للظاهرة المدروسة ،أذ تم تطبيق مقياس الأنتباه على العينة البالغ عددها (200) طفل وطفلة تم حساب الدرجة الكلية لكل استمارة ومن ثم تم ترتيب الدرجات من اعلى الى ادني درجة وثم اختيرت نسبة(27%) للمجموعة العليا من الاستمارات الحاصلة على الدرجات العليا وتراوحت حدود الدرجات للمجموعة العليا(92-71) وبلغت (54) استمارة، ونسبة 27% للمجموعة الدنيا من الاستمارات الحاصلة على الدرجات الدنيا اذ تراوحت حدود الدرجات للمجموعة الدنيا(52-67)، وبلغت (54) استمارة وبذلك يكون مجموع الاستمارات (108) استمارة، ثم استعمل الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لاختبار الفروق بين متوسطي المجموعتين العليا والدنيا لكل فقرة من فقرات المقياس، وأظهرت النتائج إن جميع الفقرات مميزة لكونها دالة احصائيا، اذ كانت القيمة التائية المحسوبة اكبرمن قيمتها التائية الجدولية والتي بلغت (1.96) و وبدرجة حرية (106).عند مستوى دلالة (0.001) وجدول(8) يوضح ذلك .

جدول (8) القوة التمييزية لفقرات مقياس الانتباه

ت	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		Tقيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1.	1.9815	0,4116	1.5741	0,5356	4.432	0,001
2.	2.1852	0,6167	1.5556	0,5378	5.655	0,001
3.	2.3704	0,7083	1.6667	0,6442	5.401	0,001
4.	2.2963	0,7506	1.6296	0,5595	6.130	0,001
5.	2.2778	0,4920	1.5556	0,5378	7.280	0,001
6.	2.1667	0,6658	1.4815	0,5404	5.871	0,001
7.	2.3333	0,5494	1.6111	0,5634	6.743	0,001
8.	2.3148	0,6391	1.4259	0,5406	7.833	0,001
9.	2.2593	0,5887	1.5741	0,5356	6.326	0,001
10.	2.3519	0,5878	1.7593	0,5806	5.270	0,001
11.	2.6111	0,6845	1.7222	0,5961	7.196	0,001
12.	2.7407	0,4832	1.5370	0,5395	12.214	0,001
13.	2.7963	0,5277	1.7778	0,7181	8.398	0,001
14.	2.7407	0,4423	1.6296	0,5595	11.447	0,001
15.	1.9815	0,4116	1.5741	0.5356	4.4320	0,001
16.	1.9629	0.4253	1.5555	0.5421	4.3876	0,001
17.	2.9074	0,2925	2.5556	0,5718	4.025	0,001
18.	2.4259	0,6616	2.0741	0,6687	2.748	0,001
19.	1.9444	0.4391	1.5370	0.5487	4.3429	0,001

0,001	4.2980	0.5553	1.5185	0.4528	1.9259	**20.**
0,001	4.2529	0.5619	1.5000	0.4666	1.9074	**21.**
0,001	4.2076	0.5685	1.4815	0.4803	1.8889	**22.**
0,001	4.1621	0.5751	1.4630	0.4941	1.8704	**23.**
0,001	4.1164	0.5817	1.4444	0.5078	1.8519	**24.**
0,001	4.0705	0.5883	1.4259	0.5216	1.8333	**25.**
0,001	4.0244	0.5949	1.4074	0.5353	1.8148	**26.**
0,001	3.9782	0.6015	1.3889	0.5491	1.7963	**27.**
0,001	3.9317	0.6081	1.3704	0.5628	1.7778	**28.**
0,001	3.8851	0.6147	1.3519	0.5766	1.7593	**29.**
0,001	2.463	0,5043	1.5185	0,5115	1.7593	**30.**
0,001	3.8383	0.6213	1.3333	0.5903	1.7407	**31.**
0,001	3.7913	0.6279	1.3148	0.6041	1.7222	**32.**
0,001	3.7441	0.6345	1.2963	0.6178	1.7037	**33.**
0,001	3.6968	0.6411	1.2778	0.6316	1.6852	**34.**
0,001	3.6493	0.6477	1.2593	0.6453	1.6667	**35.**
0,001	3.6016	0.6543	1.2407	0.6591	1.6481	**36.**
0,001	3.5537	0.6609	1.2222	0.6728	1.6296	**37.**

ـ علاقة الدرجة بالدرجة الكلية لمقياس الانتباه

لحساب صدق الفقرة استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون، وأظهرت المعالجة الإحصائية ان جميع قيم المعاملات دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (198) اذ ان جميع قيم المعاملات أكبر من القيمة الجدولية (1.96) جدول (9).

جدول (9) معاملات ارتباط درجة كل فقرة بالدرجة الكلية للمقياس

ت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	ت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0,2323	0,001	**20**	0,4265	0,001
2	0,3512	0,001	**21**	0,3512	0,001
3	0,3725	0,001	**22**	0,3198	0,001
4	0,4032	0,001	**23**	0,2971	0,001
5	0,4401	0,001	**24**	0,4109	0,001
6	0,3528	0,001	**25**	0,3712	0,001
7	0,3934	0,001	**26**	0,3905	0,001
8	0,4765	0,001	**27**	0,3905	0,001
9	0,3875	0,001	**28**	0,3721	0,001
10	0,3491	0,001	**29**	0,2574	0,001
11	0,4418	0,001	**30**	0,2987	0,001
12	0,5409	0,001	**31**	0,3467	0,001
13	0,5294	0,001	**32**	0,2276	0,001

0,001	0,2684	**33**	0,001	0,5376	**14**
0,001	0,3125	**34**	0,001	0,2543	**15**
0,001	0,2467	**35**	0,001	0,3387	**16**
0,001	0,5285	**36**	0,001	0,3901	**17**
0,001	0,3374	**37**	0,001	0,2103	**18**
			0,001	0,4532	**19**

الخصائص السايكومترية للمقياس

1- **الصدق** للتحقق قامت الباحثة بالتحقق من صدق المقياس من خلال أعتمادها نوعين من الصدق :

أ- **الصدق الظاهري :** يُعدّ من أنواع الصدق المرتبطة بصياغة فقرات المقياس وإعدادها، إذ تم عرض فقرات المقياس على مجموعة من المحكمين المتخصصين بهدف التعرف إلى آرائهم حول مدى ملاءمة الفقرات ووضوحها، وقد أُخذت ملاحظاتهم العلمية بعين الاعتبار، وعد بذلك الاختبار صالحا منطقيا.

_ **عينة وضوح التعليمات وفهم الفقرات :** ، قامت الباحثة بتطبيق مقياس البحث على عينة استطلاعية عشوائية بلغ عددها (30) طفلاً وطفلة من أطفال الرياض التابعة لمديرية تربية الرصافة الثانية وأختيرت العينة بطريقة عشوائية،وقد أظهرت نتائج التطبيق أن تعليمات المقياس كانت واضحة، وأن فقراته مفهومة ، ولم تستدع الحاجة إجراء أي تعديل أو إضافة على الفقرات، وكما بلغ متوسط الزمن المستغرق للإجابة عن فقرات المقياس نحو (20) دقيقة.

ب- **صدق البناء** : ويعد صدق البناء مؤشراً على مدى "ارتباط فقرات المقياس بالإطار النظري الذي يستند إليه" وللتحقق من ذلك استُخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون لحساب العلاقة بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس، وقد أظهرت النتائج دلالة إحصائية لجميع معاملات الارتباط والذي يشير إلى تمتع المقياس بصدق بناء جيد.

- **الثبات** : ويقصد به مدى اتساق الدرجات التي يحصل عليها نفس افراد العينة عند إعادة تطبيق الاختبار عليهم في ظروف مختلفة، ولحساب معامل الثبات طبقت الباحثة المقياس على عينة البحث وبلغ حجمها (200) طفل وطفلة من أطفال الرياض، ثم استعملت الباحثة معادلة الفا كرونباخ وقد بلغ معامل الثبات (0,824) وعد معامل ثبات جيد، وذلك وفقا لما اشار فوران (Foran1961) الى أن معامل الثبات يعد جيدا اذ تجاوز نسبة (0.70) .(Foran,1961: 81)

المؤشرات الإحصائية لمقياس الأنتباه: ان المؤشرات الاحصائية الوصفية للمقياس الموضحة في الجدول (10) بدت متقاربة وهذا يدل على التوزيع الاعتدالي للبيانات ،ويوضح ذلك ان النتائج التي تم الحصول عليها من عينة البحث قابلة للتعميم تعمم على مجتمع البحث الأصلي.

جدول (10) المؤشرات الإحصائية الوصفية لمقياس الانتباه

ت	المؤشرات الإحصائية	القيم	ت	المؤشرات الإحصائية	القيم
1	حجم العينة	200	7	الالتواء	.77

2	المتوسط الحسابي	70.875	8	التفرطح	1.586
3	الوسيط	72.00	9	المدى	40
4	المنوال	72.00	10	اقل درجة	55
5	الانحراف المعياري	5.467	11	اعلى درجة	95
6	التباين	29.889			

ـ المقياس بصورته النهائية : تألف مقياس الأنتباه بصيغته النهائية من (37) فقرة ، ووضعت الباحثة اربعة بدائل للأجابة امام كل فقرة من الفقرات، وحددت اربع درجات (1,2,3,4) وبلغت اعلى درجة للمقياس (95) وادنى درجة (55) ومتوسط فرضي (70.875) وبعد ان تم اكمال اعداد المقياس الباحثة والتحقق من دقتة من خلال التحقق من الخصائص السيكومترية له.

التطبيق النهائي : بعد التحقق من كافة المتطلبات اللازمة لإعداد أداة البحث أصبح المقياس جاهزاً وطبقت الباحثة المقياس بنفسها على عينة البحث الاساسية البالغة (200) طفل وطفلة من اطفال الرياض في الرصافة الثانية وقد بلغ الزمن المستغرق في الأجابة عن المقياس(20-25) دقيقة تقريباً.

الوسائل الاحصائية Statistical Tools : لتحقيق اهداف البحث تم استعمال الحقيبة الاحصائية في معالجة البيانات والتي تضمنت الوسائل الاحصائية :

1. الاختبار التائي T – Test لعينة واحدة: اذ استخدم الاختبار دلالة متوسط العينة مع المجتمع.
2. الاختبار التائي T – Test لعينتين مستقلتين
3. معامل ارتباط بيرسون : استخراج الثبات بطريقة الاختبار واعادة الاختبار

واستعانت الباحثة ببرنامج "الحقيبة الاحصائية للعلوم الاجتماعية (spss)" لتحقيق اجراءات البحث

الفصل الرابع /عرض النتائج ومناقشتها :

الهدف الأول التعرف مستوى استخدام الالعاب الرقمية لدى أطفال الرياض: ولتحقيق هذا الهدف أستعملت الباحثة الأختبار التائي لعينة واحدة ،لأستخراج دلالة الفرق بين متوسط درجات العينة والبالغ عددهم(200)طفل وطفلة والمتوسط الفرضـي للمقياس.والجدول (11) يوضح ذلك.

جدول (11) الاختبار التائي لعينة واحدة لمقياس

المتغير	مجموع العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	القيمة التائية		مستوى الدلالة 0,001
					المحسوبة	الجدولية	
الالعاب رقمية	200	73.0150	6.91112	62	22.541	1.96	داله

القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96) عند مستوى دلالة (0.001)وبدرجة حرية (199)

نجد القيمة التائية المحسوبة تساوي (22,541) وهي اعلى من القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96)

وهذ يفسر أن عينة البحث يستخدمون الألعاب الرقمية وبدرجة عالية وتعزو الباحثة هذه النتيجة الى أن الضغوط الحياتية وتعدد المسؤوليات الأسرية والمهنية قد ينعكسان على قدرة الوالدين على متابعة مراقبة الاطفال اثناء اللعب وتحديد الوقت المسموح به للممارسة الالعاب ، حيث اصبحت الألعاب الرقمية شغلهم الشاغل في الحياة وحتى اثناء تناول الطعام اذ يرفض الأطفال من تناول وجبات الطعام بغياب الهاتف ويمكن تفسير ذلك في ضوء نظرية اورلريش بيك(1986)"المخاطرة" المتبناه في البحث الحالي والتي تؤكد بأن تطور التكنولوجي وانتشار الهواتف الذكية داخل الأسرة جعل الألعاب الرقمية جزءاً أساسياً من حياة الطفل اليومية وأنه على الرغم من الفوائد التي يحملها التطور التكنولوجي الأ أنه يولد في الوقت نفسه مخاطر اجتماعية ونفسية جديدة يصعب التحكم بها أو تقدير آثارها المستقبلية.

الهدف الثاني: التعرف على مستوى الانتباه لدى أطفال الرياض : ولتحقيق هذا الهدف تم استخراج المتوسط الحسابي لدرجات افراد العينة البالغة (200)، اذ بلغت قيمة المتوسط على مقياس الانتباه (70,8750) وهي اعلى من الوسط الفرضي (74)، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي (8,084-) أصغر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96) عند مستوى دلالة (0.001) وبدرجة حرية (199) والجدول **(12)** يوضح ذلك.

الجدول (12) نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة لمقياس

المتغير	مجموع العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	القيمة التائية		مستوى الدلالة 0,001
					المحسوبة	الجدولية	
الانتباه	200	70.8750	5.46707	74	-8.084	1.96	داله

ويتضح من الجدول أعلاه ان القيمة التائية المحسوبة والبالغة (8,084-) هي أصغر من القيمة الجدولية والبالغة (1,96) ويفسر هذا على ان عينة البحث لديهم مستوى انتباه ضعيف جدا، ويمكن تفسير هذة النتيجة في ضوء النظرية المتبناه في البحث الحالي والتي ترى أن الطفل يتعرض إلى عدد كبير من المثيرات الحسية في البيئة المحيطة وهذا يفوق قدرات جهازه العصبي على معالجة جميع هذه المثيرات في الوقت نفسه،كما يسهم تعرض الطفل بكثرة لعدد من المثيرات السمعية والبصرية تشتيت الانتباه وضعف التركيز على المثيرات التعليمية أو المعرفية الأساسية، وبالتالي لايمكنه القيام بتنظيم المعلومات ومعالجتها بصورة صحيحة. وهذا يتفق مع افتراض برودبنت القائل بأن الدماغ يقوم بعملية "فلترة" للمعلومات، فلا يسمح إلا بمرور عدد محدود منها إلى الوعي والإدراك الكامل، في حين يتم استبعاد أو تلاشي المثيرات الأخرى قبل معالجتها بصورة عميقة.

الهدف الثالث: - التعرف على العلاقة الارتباطية بين مستوى استخدام الالعاب رقمية ومستوى الانتباه لدى طفل الروضة والجدول (13) يوضح ذلك.

الجدول (13) العلاقة الارتباطية بين الالعاب رقمية والانتباه

القيمة المحسوبة لمعامل الارتباط	القيمة الجدولية لمعامل الارتباط	درجة الحرية	مستوى الدلالة
0,219	1,96	199	0,001

ويتضح من الجدول أعلاه الى وجود علاقة ارتباطيه طردية بين الالعاب الرقمية والانتباه لدى أطفال الرياض وهذا يعزو الى التأثير الواضح للألعاب الرقمية على مستوى انتباه أطفال و تفسر الباحثة هذه النتيجة في ضوء التأثير المتزايد للألعاب الرقمية بوصفها مؤثراً في العمليات العقلية لدى الطفل وتحديدا عملية الانتباه التي تُعد الأساس في التعلم واكتساب الخبرات، أذ كلما زاد انشغال الطفل بالألعاب الرقمية أصبح أكثر عرضة للتشتت وضعف التركيز أثناء المواقف الصفية والأنشطة التعليمية، بسبب انتقال الأنتباه بين مثير واخر من المثيرات الالكترونية الأمر الذي يؤثر في قدرته على متابعة التعليمات واتمام المهمات المطلوبة بالأضافة لصعوبة الأستمرار في التركيز على النشاط الذي يمارسه داخل الصف وتتفق هذه النتيجة مع دراسة دجكابي وآخرون (2024) .

النتائج

1- ان متوسط العينة على مقياس الأول الالعاب رقمية بلغ (73,0150) وهي اعلى من الوسط الفرضي (62)، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي (22,541) أكبر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96)

2- ان متوسط على مقياس الانتباه بلغ (70,8750) وهي اعلى من الوسط الفرضي (74) ، وان القيمة التائية المحسوبة تساوي (8,084-) أصغر من القيمة التائية الجدولية والبالغة (1.96)

3- الى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية ارتباطيه طردية بين الالعاب رقمية والانتباه لدى أطفال الرياض.

الاستنتاجات

1- ان مستوى استخدام أطفال الرياض للألعاب الرقمية بدرجة عالية جدا.

2- ان مستوى الانتباه لدى الأطفال كان ضعيف جدا.

3- هناك علاقة ارتباطية طردية ضعيفة بين مستوى استخدام الألعاب الرقمية ومستوى الانتباه لدى أطفال الرياض.

التوصيات: في ظل النتائج التي توصلت اليها الباحثة توصي ما يلي:

1- العمل على وضع إرشادات على جدران الروضة تحذر الأطفال من أخطار استخدام الألعاب الرقمية.

2- عمل ورش توعوية لأمهات أطفال الرياض للحد من أخطار استخدام الألعاب الرقمية.

المقترحات

1- عمل بحوث مماثلة في الألعاب الرقمية وعلى فئة طلبة المراحل الابتدائية.

2- ربط متغير الانتباه بالأنشطة العلمية المقدمة لطفل الروضة.

المصادر:

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد .(2020) .الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل .مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، جامعة بابل، 10(1)، 301–332 .

الخالدي، هياء محمد عبد الله .(2023) .الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة .المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، الإصدار .(46)

الخوالدة، محمد محمود .(2021) .الألعاب الرقمية ودورها في تنمية المهارات المعرفية لدى الأطفال . مجلة العلوم التربوية والنفسية، 5(18)، 110–126 .

الزغول، رافع النصير، والزغول، عماد عبد الرحيم .(2003) .علم النفس المعرفي .ط1، رام الله: دار الشروق للنشر والتوزيع .

السطالي، أحمد .(2019) .الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والسلوكية لدى الأطفال .عمان: دار اليازوري العلمية .

السيد، خيرية عبد الفتاح .(1990) .العمليات العقلية ونماذج معالجة المعلومات والاتصال .القاهرة: دار المعارف .

الشربيني، زكريا أحمد، وصادق، يسريّة محمد. (2000). نمو المفاهيم العلمية للأطفال. القاهرة: دار الفكر العربي.

الشناوي، محمد محروس .(2018) .رياض الأطفال: الاتجاهات الحديثة والمشكلات التربوية المعاصرة .القاهرة: دار الفكر العربي .

العتوم، عدنان يوسف .(2004) .علم النفس المعرفي .ط1، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع .

العتوم، عدنان يوسف .(2012) .علم النفس المعرفي: النظرية والتطبيق .ط3، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع .

العطار، محمد محمود .(2023) .الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي والاجتماعي عند الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة نظرية) .المجلة العربية للتربية النوعية، 7(27)، 279–324 .

العنزي، إبراهيم هلال .(2020) .التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الثانوية والجامعية بمدينة الرياض .المجلة العربية للدراسات الأمنية، 36 .(3)

العنزي، أمل .(2020) .تأثير الألعاب الإلكترونية في السلوك والانتباه لدى الأطفال .مجلة كلية التربية الأساسية، 26(108)، 470–489 .

النبهان، موسى .(2004) .أساسيات القياس في العلوم السلوكية .عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع .

الهلال، غانم، وإبراهيم، منال .(2018) .الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الرقمية لدى أطفال الروضة .مجلة الطفولة والتربية، 10(34)، 175–212 .

أبو رياش، حسين محمد. (2007). التعلم المعرفي. ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان

أندرسون، جون ر .(1995) .علم النفس المعرفي وتطبيقاته .ترجمة: محمد صبري وعادل مصطفى، القاهرة: دار الفكر العربي .

أندرسون، رونالد؛ وآخرون .(2002) .نماذج معالجة المعلومات والأنظمة المعرفية والانتباه الانتقائي . عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع .

بارغ، جون .(1996) .علم النفس المعرفي: السلوكية ونظرية الصندوق الأسود للعقل .ترجمة: خالد العامري، القاهرة: دار الفاروق للنشر والتوزيع .

جيدنز، أنتوني. (2003). علم الاجتماع. ترجمة: فايز الصياغ. بيروت: المنظمة العربية للترجمة.

صالح، عصام الدين مصطفى .(2020) .الإعلام الرقمي والتغير الثقافي: قراءات في سوسيولوجيا أنتوني جيدنز .الإسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر .

عبد الرحمن، زينب أحمد سالم .(2015) .الطفل العربي والثقافة الإلكترونية .دسوق: دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع .

عبد الرحمن، سعد .(2015) .سيكولوجية اللعب عند الطفل .القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية .

عبد الواحد، صلاح الدين .(2005) .الانتباه وعمليات الانتقاء المعرفي لدى المتعلمين .القاهرة: دار الفكر العربي .

عبد الواحد، ورقاء عبد الجليل .(2005) .الانتباه الانتقائي وعلاقته بالذاكرة العاملة لدى الأطفال (أطروحة دكتوراه غير منشورة). كلية الآداب، الجامعة المستنصرية .

عطيفي، زينب، والمليجي، ريهام .(2014) .فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير الابتكاري والتجاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عين شمس، مصر .

غرايبة، فوزي .(2002) .أساليب البحث العلمي في العلوم الاجتماعية والإنسانية .ط3، عمان: دار وائل للنشر والتوزيع .

فرعون، كوثر محمد عبد الله .(2025) .واقع فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية: دراسة استطلاعية من وجهة نظر المعلمين في بلدة الطور، القدس .المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية، 27 .(2)

مطر، محمد السيد .(2016) .ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة المحلة .المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية، 27 .(108)

مهدي، ريم خميس .(2020) .التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية .المجلة العربية للتربية النوعية، 4(13)، 221–240 .

همال، فاطمة السعدي .(2018) .الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير .ط2، عمان: دار الخليج للصحافة والنشر .

وزارة التربية .(2015) .المجموعة الإحصائية السنوية للتعليم والرياض .بغداد: المديرية العامة للتخطيط التربوي، جمهورية العراق.

Anderson, C. A., & Warburton, W. A. (2012). The impact of violent video games: An overview. In W. A. Warburton & D. T. Braunstein (Eds.), Growing up fast in a digital media world (pp. 56-84). Sydney: The Federation Press.

Anastasi, A. (1976). Psychological Testing (4th ed.). New York: Macmillan Publishing Company.

Anastasi, A., & Urbina, S. (1997). Psychological Testing (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Bargh, J. A. (1996). Automaticity in Social Psychology. In E. T. Higgins & A. W. Kruglanski (Eds.), Social Psychology: Handbook of Basic Principles (pp. 169–183). New York: Guilford Press.

Beck, U. (1986). Risk Society: Towards a New Modernity. London: Sage Publications.

Cherry, E. C. (1953). Some Experiments on the Recognition of Speech, with One and with Two Ears. Journal of the Acoustical Society of America, 25(5), 975–979.

Cohen, J. D., & Schooler, J. W. (1996). Scientific Approaches to Consciousness. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Deutsch, J. A., & Deutsch, D. (1963). Attention: Some Theoretical Considerations. Psychological Review, 70(1), 80–90.

Ebel, R. L. (1972). Essentials of Educational Measurement (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Foran, T. G. (1961). Measurement and Evaluation in Education. New York: Macmillan.

Gurses, E. (2016). Digital Games and Learning: Educational Benefits of Digital Game-Based Learning. Educational Technology Research Journal.

Kappi, G., Sharma, R., & Patel, S. (2024). The Impact of Memory and Attention on Early Childhood Learning and Academic Performance. International Journal of Educational Psychology, 13(1), 45–61.

Leahy, T. H., & Harris, R. J. (1997). Learning and Cognition (4th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Miles, T. R. (2001). Dyslexia and Stress (2nd ed.). London: Whurr Publishers.

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). Psychometric Theory (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

Sweller, J. (2003). Evolution of Human Cognitive Architecture. In B. H. Ross (Ed.), The Psychology of Learning and Motivation (Vol. 43, pp. 215–266). San Diego, CA: Academic Press.

Thorndike, R. L., & Hagen, E. P. (1969). Measurement and Evaluation in Psychology and Education (3rd ed.). New York: John Wiley & Sons.

Treisman, A. M. (1964). Selective Attention in Man. British Medical Bulletin, 20(1), 12–16.

Urbina, S. (2004). Essentials of Psychological Testing. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Warburton, W., & Anderson, C. A. (2012). Social Psychology of Aggression and Violent Video Games. In K. E. Dill (Ed.), The Oxford Handbook of Media Psychology (pp. 364–378). New York: Oxford University Press.

Zhang, X., & Zheng, Y. (2016). Effects of Digital Game Play on Children's Cognitive and Behavioral Development. Computers in Human Behavior, 63, 423–431.