الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA
معهد علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية
Institute of Sciences and Technics for Sport and Physical Activities

قسم: التدريب الرياضي

مذكرة مكملة ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر ل.م.د أكاديمي في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

فرع :تدريب رياضي

تخصص: التدريب الرياضي النخبوي

العنوان:

تأثير إدمان ألعاب الفيديو (X-box) على قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19)

"دراسة ميدانية على بعض الابتدائيات بمدينة ونزة"

إعداد الطالب:
وسيم عبيدي

إشراف:
د. نبيل ناجم

لجنة المناقشة :

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة
د. فيصل حاجي	أستاذ محاضر "أ"	رئيسا
د. نبيل ناجم	أستاذ محاضر "ب"	مشرفا و مقررا
د. محمد يوتة	أستاذ محاضر "أ"	ممتحنا

السنة الجامعية: 2022/2021

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA
معهد علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية
Institute of Sciences and Technics for Sport and Physical Activities

قسم: التدريب الرياضي

مذكرة مكملة ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر ل.م.د أكاديمي في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

فرع :تدريب رياضي

تخصص: التدريب الرياضي النخبوي

العنوان:

تأثير إدمان ألعاب الفيديو (X-box) على قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19)

"دراسة ميدانية على بعض الابتدائيات بمدينة ونزة"

إعداد الطالب:
وسيم عبيدي

إشراف:
د. نبيل ناجم

لجنة المناقشة :

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة
د. فيصل حاجي	أستاذ محاضر "أ"	رئيسا
د. نبيل ناجم	أستاذ محاضر "ب"	مشرفا و مقررا
د. محمد يوتة	أستاذ محاضر "أ"	ممتحنا

السنة الجامعية: 2022/2021

الشكر

"رب أَوزِعنيَ أَن أَشْكُر نِعمتكَ التي أَنعمْتَ عليّ وعَلىٰ وَالِديّ وأَنَ أَعْملَ صَالحاً تَرْضَاهُ و أَصلِح لِي فِي ذُرِّيَتِي إِنِّي تُبْتُ إِلَيكَ وَإِنِّي مِنَ المُسْلِمِينَ". سورة الأحقاف، الآية 13.

إلى الذي أعطى ما بخل، ولما وهب ما قطع، ولما سئل ما منع، إليك سبحانك تعالى جلّ شأنك أحمدك بمنّك وإنعامك عليّ، وتوفيقك لنا بإتمام هذا البحث الذّي هو بين أيديكم.

اقتداء بسنّة نبينا محمد صلى الله عليه وسلم: "من لم يشكر الناس لم يشكر الله" رواه البخاري.

عرفانا وامتنانا، معانٍ صادقة لا حروف زائفة، أتقدم بالشكر الجزيل إلى الأستاذ الدكتور

"نبيـــل ناجـــم"

الذي كان شرفا لنا أن ننجز هذا البحث تحت إشرافه، علّمني معنى العمل فكان المصحّح والمُوجّه في الخطأ والمساند المشجّع في الصّواب.

كما أتقدم بجزيل الشكر وخالص الامتنان المسبقين إلى السادة الأساتذة أعضاء لجنة المناقشة؛ لمناقشة هذا البحث وتقويمه.

وفي الختام أتوجه بالشكر إلى كل من قدم لنا يد العون، ماديا أو معنويا، من قريب أو من بعيد.

إهـــداء

أهدي هذا العمل المتواضع إلى نفسي وإلى:

من أوصى بهم الرحمان إحسانا، قرة عيني ومصدر وجودي بعد فضل الله إلى أغلى و أعز الناس أمي و"أبي أطال الله في عمرهما.

كما أهدي إلى إخوتي وأخواتي.

وإلى جميع أساتذتي في مشوار الدراسي من الابتدائي إلى الجامعي وإلى الأستاذ المشرف ناجم نبيل وإلى أصدقائي رضا بوكوبكة، ومروان وخالد وإخوتي.

الطالب: عبيدي وسيم

قائمة المحتويات

المحتويات	الصفحة
- الشكر.	أ
- الإهداء.	ب
- قائمة المحتويات.	ج
- قائمة الجداول.	ه
- مقدمة.	1
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	
1- الإشكالية.	5
2- الفرضيات.	6
3- أهداف الدراسة.	7
4-أهمية الدراسة.	7
5- تحديد المصطلحات والمفاهيم.	8
6- صعوبات البحث.	10
الفصل الثاني: الخلفية النظرية والدراسات السابقة	
أولا: الخلفية النظرية.	13
1- ألعاب الفيديو.	13
2- قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة.	20
3- فيروس كورونا.	24
ثانيا: الدراسات السابقة.	29
الفصل الثالث: الطريقة والاجراءات	
1- الدراسة الاستطلاعية.	34
2- منهج الدراسة.	34
34- مجتمع الدراسة وعينة البحث.	35
4- مجالات البحث.	36
5- ضبط متغيرات البحث.	37

6- أدوات البحث.	38
7- الأسس العلمية لأدوات البحث.	38
8- الوسائل الإحصائية المستعملة.	41
الفصل الرابع: عرض وتحليل ومناقشة نتائج البحث	
1- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرئيسية.	44
1-1- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى.	46
1-2- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية.	47
1-3- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة.	48
- خاتمة.	49
- التوصيات والاقتراحات.	50
- قائمة المصادر والمراجع.	-
- الملاحق.	-
- الملحق رقم 01: مقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.	-
- الملحق رقم 02: مخرجات برنامج Spss الخاصة بالشروط العلمية للأدوات.	-
- الملحق رقم 03: مخرجات برنامج Spss الخاصة بنتائج فرضيات الدراسة.	-
- الملحق رقم 04: شهادة إدارية تثبت إجراء الدراسة الميدانية.	-
- الملحق رقم 05: تعهد والتزام بالأمانة العلمية.	-
- الملحق رقم 06: إذن بالطبع.	-

قائمة الجداول

الرقم	المحتويات	الصفحة
01	يبين المجتمع الأصلي للدراسة.	35
02	يوضح توزيع العينة حسب كل مجموعة.	36
03	يبين الإطار الزمني للدراسة.	37
04	يبين توزيع حسب أبعاد المقياس	38
05	معاملات صدق الاتساق الداخلي لمقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.	39
06	يمثل الصدق التمييزي بطريقة صدق المقارنة.	40
07	يمثل نتائج معامل ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية.	41
08	يمثل معامل الثبات بطريقة ألفا- كرونباخ.	41
09	يوضح الوسائل الإحصائية المستعملة.	42
10	يوضح دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للعينتين التجريبية والضابطة لتشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة..	44
11	اختبار تحليل التباين بين مجموعات الدراسة في الاختبارات البعدية لمقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.	45
12	اختبار تحليل التباين بين بعد تشتت الانتباه في الاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة.	46
13	اختبار تحليل التباين بين بعد فرط الحركة في الاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة.	47
14	اختبار تحليل التباين بين بعد الاندفاعية في الاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة.	48

مقدمة

مقدمة:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم وأبرز المراحل في حياة الإنسان، فهي المرحلة التي يحدد فيها بناء تكوين شخصية الطفل من جميع النواحي النفسية، والعقلية، فكل ما يتلقاه الطفل في هذه المرحلة بشكل سليم ومتوازن يجعله يتمتع بالصحة الجسمية والانفعالية والعقلية والاجتماعية والراحة النفسية وإذا لم يتلقى الاهتمام والرعاية فانه قد يواجه عدة مشكلات. ومن أكثر المشكلات هي العاب الفيديو (X-Box) والتي تطورت مع التطور التكنولوجي، حيث أصبح الأطفال يمارسون بكثرة وخاصة الألعاب الحربية والتي بدورها تؤثر على الصحة النفسية والجسمية والعقلية للطفل عن طريق الانعزال واكتساب صفات مثل العنف الذي يرجع سببه إلى الألعاب الحربية، والتي تؤثر على سلوكيات الطفل مما تسبب له عدة أمراض.

من هذه الأمراض انتشار وتعقيدا لدى الأطفال إضراب الانتباه المصحوب بفرط الحركة، ويعد هذا المرض من المشكلات التي تعيق الطفل من المتعة والتنفيس عن انفعالاته في مراحله العمرية، وتتميز مرحلة الطفولة المتوسطة بميزة تجعلها من أهم المراحل في حياة الطفل، تبدأ من العام السادس من الميلاد حتى نهاية العام العاشر وتعرف بالمرحلة الابتدائية، خلال هذه المرحلة يعتبر التلميذ أو الطفل محور العملية التربوية، لذا فإن نموه وتطوره العلمي والفكري مرتبط بتحقيق رعاية كاملة توفرها له التربية بتدعيم من المجتمع.

وان إضراب الانتباه المصحوب بفرط الحركة يلقى اهتمام كبيرا عند المختصين والباحثين والتربويين خاصة البلدان الأجنبية، أما في وسط مجتمعنا الجزائري لا يزال غير معروف جيدا، هذا راجع لقلة الأبحاث المرتبطة به. وفي الآونة الأخيرة بعد ظهور فيروس كورونا (كوفيد-19) أصبح الأمر أكثر تعقيدا حيث فرضت دول العالم الحجر الصحي على مواطنيها بسبب الخسائر البشرية

الهائلة التي سببها هذا الفيروس مما اثر على الأطفال حيث لم يجدو بديلا لقضاء الوقت فالبديل الوحيد هو ألعاب الفيديو (X-Box).

يهتم موضوع بحثنا بدارسة تأثير ألعاب الفيديو (X-Box) على قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا (كوفيد-19).

وانطلاقا مما سبق فقد اعتمدنا في هذه الدراسة على منهجية البحث العلمي المتفق عليها، حيث قسمت الدراسة إلى جانبين نظري والأخر تطبيقي كما هو موضح كما يلي.

حيث تضمن الجانب النظري ما يلي:

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة واشتمل على: الإشكالية، فرضيات الدراسة، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، تحديد المفاهيم والمصطلحات والصعوبات التي اعترضتنا.

الفصل الثاني: الخلفية النظرية والدراسات السابقة وقد تطرقنا فيه إلى ألعاب الفيديو، قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة، فيروس كورونا، والدراسات السابقة.

الفصل الثالث: الإجراءات الميدانية للدراسة من دراسة استطلاعية ومنهج والعينة ومجتمع الدراسة وأدوات جمع البيانات والأدوات الإحصائية.

الفصل الرابع: عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة.

الجانب التمهيدي

الفصل الأول:

الإطار العام للدراسة

1- الإشكالية:

لقد تطورت أساليب اللعب والترفيه مع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسرع، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوق رائجا نظرا لما تتسع بيه من إقبال من قبل الأطفال، وأصبحت تأخذ حيز من أوقاتهم في سلوكهم وأخلاقهم فتطورت هذه الألعاب حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر، فحملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال موجة الألعاب الإلكترونية كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة للطفل مع وسائل الإعلام والاتصال مع ازدياد التقدم التكنولوجي أصبحت الألعاب الإلكترونية إحدى الأساسيات الموجودة في أجهزتنا، حيث وجد الآباء والأمهات أنفسهم أمام معادلة صعبة إما حرمان أبنائهم أو وضع وقت محدد لهم، فالألعاب الإلكترونية اليوم أصبحت أعز أصدقاء الطفل وفي الوقت الذي تدق فيه الدراسات والمنظمات ناقوس الخطر حول مخاطر ألعاب الفيديو (X-Box) والاستخدام المفرط لدى الطفل خاصة فترة الحجر، (فاطمة، 2021/2020، صفحة 9) لأنه يسبب أمراض كثيرة منها تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة ويعني ذلك أن هناك خلل ما في الأداء التنفيذي للمخ وهي مجموعة من الوظائف أصابها خلل يقود بدوره إلى ضعف المخرجات الأكاديمية بالإضافة إلى ظهور صعوبات تتجلى أهم مظاهرها في عدم قدرة الطفل على التنظيم والتخطيط وتحديد الأولويات بالإضافة إلى نقص واضح في القدرة على تقدير الوقت اللازم لأداء المهام المطلوبة منه وعدم قدرته على التكيف وصعوبة المعاملة معه، (زمار، 2015/2014، صفحة 9) ويصيب الأطفال كثيرا خاصة أطفال المرحلة الابتدائية حين يكون الآباء غير واعون بمخاطر هذه الألعاب فالطفل يقضي معظم وقته فاللعب بهذه الألعاب ولا يجد مرشدا وخاصة في فترة كورونا (كوفيد-19-) الموجة الثالثة والحجر الصحي التي فرضته دول العالم أجمع لتجنب الخسائر البشرية الهائلة جراء انتشار هذا الفيروس القاتل فلجأ الأطفال إلى ألعاب الفيديو

(X-Box) لقضاء وقتهم وتفادي الخروج إلى الأماكن العمومية لتجنب خطر الإصابة بهذا الفيروس، وبناء على مسابق ذكره نطرح التساؤل التالي:

هل يؤثر إدمان ألعاب الفيديو (X-Box) على قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19) ؟.

1-1- المشكلات الجزئية:

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في تشتت الانتباه لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد19-) ؟.

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في فرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19-) ؟.

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في الاندفاعية لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19-) ؟.

2- الفرضية الرئيسية:

- يؤثر إدمان ألعاب الفيديو (X-Box) سلبا على قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة على تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19-) ؟.

2-1- الفرضيات الجزئية:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في تشتت الانتباه لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19-) ؟.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في فرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19-) ؟.

– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في الاندفاعية لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد–19) ؟.

3– أهداف الدراسة:

لكل بحث أو دراسة علمية أهداف وغايات يسعى الباحث إلى تحقيقها في النهاية فالأهداف التي نسعى إليها تتمثل في:

– التعرف على مدى تأثير ألعاب الفيديو (X-Box) على قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا (كوفيد–19–).

– التعرف على مدى تأثير العاب الفيديو(X-Box) على قلة الانتباه على تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا الموجة الثالثة من فيروس كورونا (كوفيد–19–).

– التعرف على مدى تأثير ألعاب الفيديو (X-Box) على فرط الحركة على تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا (كوفيد–19–).

– التعرف على مدى تأثير ألعاب الفيديو على الدافعية لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا (كوفيد–19–).

4– أهمية الدراسة:

تهتم هذه الدراسة على تسليط الضوء على فئة الأطفال بحيث تعتبر مرحلة الطفولة مرحلة الأساس لرعاية الطفل وبناء السلوك فيها تتولد الاضطرابات السلوكية كما أنها مرحلة التشكيل والتكوين حيث أن الطفل يتعلم ويكتسب المهارات والخبرات الأساسية في هذه المرحلة قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة أحد الصفات المنتشرة بصفة خاصة لدى تلاميذ الابتدائي في ظل الموجة الثانية لفيروس كورونا (كوفيد 19) ولهذا نسعى في بحثنا إلى ما يلي:

- الاهتمام بشريحة تعتبر من أهم شرائح المجتمع وهم الأطفال المصابين بفرط النشاط الحركي مع قصور في الانتباه.

- تقدم إطار نظري وعلمي يثري المكتبة بالدراسة الجديدة.

- لفت نظر المعلمين والأخصائيين النفسانيين وأطباء الأمراض العقلية للأطفال بالاهتمام أكثر بتلاميذ الطور الابتدائي الذين يعانون من قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة.

5- المصطلحات الإجرائية للبحث:

5-1- مرحلة التعليم الابتدائي:

- **اصطلاحا:**

هي ذلك التعليم الذي يؤمن قدرا كافيا من التعليم لجميع أبناء الشعب دون تميز، ويسمح لهم هذا القدر من التعليم بمتابعة الدراسة للمرحلة الإعدادية إذا رغبوا في ذلك أو بدخول الحياة العملية بقدر معقول من الكفاءة تسمح لهم بالمساهمة في النشاطات الاقتصادية والاجتماعية للمجتمع (بوطفان، 2018، صفحة 10).

- **إجرائي:**

هي مرحلة بناء الطفل من حيث غرس السلوكيات الصحيحة والقيم التربوية والتعليمية لتنمية قدراته الذهنية وهي تساعد الطفل على التفكير بشكل سليم وتضمن له الحد الأدنى من المهارات والمعارف والخبرات إلى تهيئة الحياة.

5-2- تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة:

- **اصطلاحا:**

هو نشاط عضوي مفرط، وأسلوب حركي قهري ويبدو في شكل سلسلة من المحركات الجسمية المتتالية، وتحول سريع للانتباه، وضعف القدرة على التركيز على موضوع معين، والاندفاعية التي تؤدي إلى الحماقة الاجتماعية.(اسما، 2020، صفحة 17)

- **إجرائي:**

هو اضطرابات النمو العصبية تحدث في مرحلة الطفولة، وتستمر حتى مرحلة البلوغ ومرحلة الرشد بأعراض مختلفة.

5-3- تعريف ألعاب الفيديو:

- **اصطلاحا:**

هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في مشغلات ألعاب الفيديو حيث تعرض في التلفاز بعد إيصال الجهاز به، وألعاب الفيديو أنواع منها القتالية والرياضية والأكشن وغيرها. (منغوز، 2018/2017، صفحة 42).

- **إجرائي:**

هو نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، وبشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على الفيديو (X-Box) والانترنت والحاسوب وغيرها من الوسائل.

6- صعوبات البحث:

واجهنا في بحثنا عدة صعوبات التي عرقلتنا على إكماله في الوقت المحدد وتتمثل هذه الصعوبات في:

- عدم وجود مصادر كافية للدراسة العلمية مما صعب علينا جمع المعلومات والبيانات.
- نقص الدراسات في هذا الموضوع رغم أنه موضوع ذو قيمة اجتماعية كبيرة.
- بعد المسافة بيني وبين زميلي مع نقص وسائل النقل نظرا إلى مسكنه المتواجد بمنطقة نائية.
- كثرة الصعوبات في التربص الميداني منها (كوفيد -19) والعطلة الشتوية.
- وعي الأولياء والمعلمون للحد من انتشار هذا المرض صعب علينا الدراسة.
- عدم توفر البيانات الكافية حول بعض الأبحاث العلمية.

الجانب النظري

الفصل الثاني:

الخلفية النظرية

والدراسات السابقة

أولا: الخلفية النظرية:

1- تعريف ألعاب الفيديو:

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ

- الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات...الخ

- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة (قويدر، 2012، صفحة 67) وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين:

- اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز، كالصحفيين والمعلنين وملاك الانترنيت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات.....الخ، وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية (فلاق، 2009، صفحة 101).

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتية للألعاب Ludiciel" هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى اللاعب، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005، ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق "الفأرة"، "الوحدة المركزية"، "أجهزة القيادة"، "وسائل التحكم" الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض –أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "Médiéval"، لكن الانترنيت واللعب على الانترنيت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى، وحتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى (علواش، 2007، صفحة 136).

1-2- أنواع ألعاب الفيديو:

يحمل تصنيف أنواع ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

1-2-1- ألعاب الحركة:

إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة، فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية (حدائق التسلية)، مثلا باستعمال مضارب التنس (الكرة الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة هذه الألعاب، (ماريو Mario)، (باك مان Pac Man)، ثم (آتاريس Ataris) تركز على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة، حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة. فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة قفز، جري، انحناء، انقلاب...الخ.

1-2-2- ألعاب الذكاء: وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

- ألعاب المغامرات والتفكير.
- ألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي.
- ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري.

1-2-2-1- ألعاب المغامرات والتفكير:

من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.

1-2-2-2- الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية:

نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما ميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة، صناعة...الخ، الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، حيث أن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كان في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة، فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختبار ردود أفعال النمو غير العقلاني الصناعات، مع الإفراط في الجباية، إذ إن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغير قواعد اللعبة،أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة ومن هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة 1، 2، 3 و"سيم سيتي Sim City".

1-2-2-3- ألعاب استراتيجية الحرب:

من أشهرها لعبة "أوربان أسولت Urban Asault" من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft" "ستار كرافت Star Craft" من إنتاج أنظمة بليزار، كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر و كأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشأة عسكرية قوية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل (اللاعب).

1-2-3- الألعاب التقليدية:

نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل لعبة الأوراق، لعبة المحرف (Démineur) البعض منها نجده في نظام "لويندوز Windows" حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين (علواش، 2007، صفحة 140).

1-2-4- ألعاب التدريب:

هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات "Fly Simulation" ، هي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft" ومن أشهر وأقدم ألعابها، حيث أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقية، أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه...الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني، هذه الألعاب تجد مصنع لها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، سباق السيارات، قيادة الطائرات....الخ. كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف يختلف، حيث أن دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء إيجابيا أو سلبيا على مستعمليه، (علواش، 2007، صفحة 140) كما يقدم "ستيفان ناتكين Stéphane Natkin" تصنيفا لألعاب الفيديو آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وبهذا فأن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

1-2-5- الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:

وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب.

1-2-6- الألعاب المتعددة اللاعبين:

وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وذلك إن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض. (فلاق، 2009، صفحة 110).

1-3- خصائص ألعاب الفيديو:

ومن خصائص ألعاب الفيديو أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد العام، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه،المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي المنتجات الرقمية الإلكترونية المتطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في

لعلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية، وهذا يجعلنا نخلص إلى أن صناعة ألعاب الفيديو هي صناعة مزدهرة، تتطور بشكل مطرد إلى الحد الذي صارت تنافس فيه صناعات عريقة في المجتمعات المتقدمة من مثل صناعة السينما، ويعود الفضل في ذلك بالدرجة الأولى إلى التطور المستمر للتكنولوجيات التي لا تتوقف عن تحسين نوعية ألعاب الفيديو ومفاجأة المستهلك، غير أن هذه الصناعة تبقى محتكرة من طرف شركات بعينها تستحوذ على حصة الأسد من هذا السوق (قويدر، 2012، صفحة 70).

1-4- تأثيرات ألعاب الفيديو على الفرد والمجتمع:

إن العديد من الأبحاث تناولت هذا الموضوع نستخلص منها ما يلي:

1-4-1- الآثار الايجابية:

- أثبت هذه الألعاب تعطي للأطفال و اليافعين إحساسا بالإنجاز.
- تنمي قدراتهم المعرفية.
- تنمي كذلك بعض القرارات الإدراكية.
- تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

1-4-2- الآثار السلبية:

- إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
- التأثير على الذاكرة اللفظية لدى الطفل .
- زيادة الوزن بما يتبعها من أمراض سمنة وقلبية وتصلب الشرايين وغيرها من الأمراض.
- في أحيان كثيرة يستغل الطفل الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه مما يشكل له أمراض نفسية و جسمية، (الشحروري، 2011، صفحة 67).

2- تعريف قلة الانتباه وفرط الحركة:

2-1- التعريف الطبي لقلة الانتباه وفرط الحركة:

يعرف الأطباء اضطراب قلة الانتباه وفرط الحركة على انه اضطراب جيني المصدر ينتقل بالوراثة في الكثير من الحالات، وينتج عنه عدم التوازن الكيميائي أو عجز في الوصلات العصبية الموصلة لجزء من المخ والمسئولة عن الخواص الكيميائية التي تساعد المخ على تنظيم السلوك، ويعرفه أطباء في قلة الانتباه والاضطرابات العقلية :

على انه "اضطراب عصبي حيوي يؤدي إلى عملية قصور حاد تؤثر على الأطفال 5.3% تلاميذ المدارس، ويعرفه "تشر نومازون "على انه "نتيجة قصور في وظائف المخ التي يصعب قياسها بالاختبارات النفسية يعرفه المهد "القومي للصحة النفسية "على انه اضطراب في المراكز العصبية التي تسبب مشاكل في وظائف المخ مثل التفكير، التعلم، الذاكرة والسلوك (نعيمة، 2012، صفحة 21).

2-2- أعراض اضطرابات فرط الحركة و قلة الانتباه المصحوب بالاندفاعية والنشاط الزائد:

- تظهر ستة أعراض من أصل تسعة لمدة ستة أشهر باستمرار على الأقل:
- كثيرا ما يتململ بيديه أو قدميه أو يتلوى في مقعده.
- كثيرا ما يترك مقعده في الفصل أو في مواقف أخرى تتطلب منه أن يبقى جالسا.
- كثيرا ما يفرط في الجري أو التسلق في مواقف غير ملائمة (في حالة المراهقين والراشدين قد يقتصر ذلك على مشاعر ذاتية من عدم الاستقرار).
- غالبا ما تكون لديه صعوبة في اللعب أو ممارسة أنشطة وقت الفراغ بهدوء.
- ناشط من غير كلل وغالبا ما يسلك كما لو كان مدفوعا بمحرك.
- كثير الكلام.
- غالبا ما يندفع في الإجابة قبل اكتمال الأسئلة.

- كثيرا ما يجد صعوبة في انتظار دوره.
- غالبا ما يقاطع الآخرين أو يتلطف عليهم مثلا بالتدخل في المحادثة أو اللعب. (السماك، 2001، صفحة 67).

2-3- خصائص قلة الانتباه و فرط الحركة:

- ضعف الانتباه والإنصات والتركيز:

يعاني الطفل المصاب باضطراب ضعف الانتباه والنشاط الزائد من ضعف في القدرة على الانتباه بشكل عام وعلى وجه الخصوص فإنه يعاني من قصور في قدرته على تركيز انتباهه نحو مثير معين لفترة طويلة.

- سهولة التشتت:

يصعب على الطفل المصاب باضطراب ضعف الانتباه والنشاط الزائد أن يركز انتباهه بسهولة نحو المثيرات الأخرى الموجودة في البيئة في حال تواجد أكثر من مثير داخل البيئة.

- الاندفاعية:

قد يقوم الطفل بمقاطعة أحاديث الآخرين والإجابة عن الأسئلة الموجهة إليه دون تفكير أو حتى الإجابة عنها قبل إتمام السؤال.

- ضعف القدر على التفكير:

نظرا لكون الطفل المصاب بهذا الاضطراب يجد صعوبة في القدرة على الانتباه والتركيز والإنصات والنشاط الزائد فان الطفل المصاب يعاني من قصور في التفكير بسبب كون المعلومات التي يتلقاها غير منظمة غير مركزة وغير مترابطة لذلك نجد الطفل المصاب قد يخطئ في كثير من الأشياء التي سبق وان تعلمها فهو لا يتعلم بشكل صحيح ولا ينقل اثر التعلم بشكل صحيح.

- تأخر الاستجابة:

الطفل المصاب يعاني من قصور في قدرته على التفكير، فهو بطبيعة الأمر قد يتطلب وقتا طويلا لربط المعلومات بالشكل الصحيح وتخزينها وبالتالي قد يتطلب ذلك وقتا أطول لاستدعاء المعلومات المخزنة في الذاكرة طويلة المدى وهذا بدوره يؤدي إلى تأخر استجابة الطفل نحو الأشياء.

- قصور في القدرة على إنهاء المهام الموكلة إليه:

يعاني الطفل المصاب باضطراب ضعف الانتباه والنشاط الزائد من قصور القدرة على إنهاء المهام الموكلة إليه وذلك بسبب قصور قدرته على الانتباه والتركيز والتفكير والاستجابة وبالتالي فانه بتململ ولا ينهي المهام الموكلة إليه وينتقل مهمة لأخرى بشكل متواصل.

- التردد:

يغلب على الطفل المصاب التردد في اتخاذ أي قرار بسبب المشاكل التي يعاني منها وهذا ما يجعله يشك في صحة أو خطا قراراته بشان مهمة ما، مما يسبب له تأخير الاستجابة وبالتالي قطع المهمة الموكلة إليه.

- اضطرابات انفعالية:

يعاني الطفل المصاب باضطراب ضعف الانتباه والنشاط الزائد من بعض الاضطرابات الانفعالية، فقد تبدو أفعاله غير ناضجة مقارنة بعمره الزمني العقلي، فيغلب عليه التهور وسرعة الغضب والميل إلى لوم الآخرين وتذبذب المزاج وتقلبه وصعوبة التأقلم مع الظروف الجديدة وصعوبة إظهار مشاعره وعواطفه وانفعالاته الداخلية.

- **اضطرابات الكلام:**

يطلق العلماء على الأطفال الذين يعانون من اضطراب ضعف الانتباه والنشاط الزائد بأطفال أحلام اليقظة، وذلك لأنهم يحملقون بشكل مستمر في بعض الأحيان إلى السماء أو البيئة المحيطة وكأنهم يعيشون في عالم أخر(نايف، 2007، صفحة 27).

2-4- علاج قلة الانتباه وفرط الحركة:

إن الغالبية من الأفراد ذوي اضطراب قلة الانتباه وفرط الحركة يحتاجون إلى تدخلات متعددة من بينها:

2-4-1- العلاج الطبي:

يعتبر علاج قلة الانتباه وفرط الحركة طبيا من الأمور المعقدة إلى حد ما وذلك بسبب أنه لا يوجد علاج طبي أو عقار خاص بهذا الاضطراب، ويذكر أحمد وبدر (2004) والحامد (2000) أن العلاج الطبي يهدف إلى إعادة التوازن الكيميائي في جسم الفرد المصاب من أجل زيادة انتباه الفرد المصاب وزيادة القدرة على التركيز وذكر يورد كوفمان سنة 2005 أنه غالبا ما يتم استخدام المنبهات النفسية، وتشير الأبحاث إلى أن الاستخدام المناسب لمثل هذه العقاقير يؤدي إلى تحسن، ملموس في السلوك ويسهل عملية التعلم، ويقسم الحامد (2002) الأدوية المستخدمة في علاج اضطراب قلة الانتباه وفرط الحركة إلى عدة أنواع كالتالي:

- **الأدوية المنبهة:**

وهي تعمل على دعم الموصلات العصبية المخية وتنشط مراكز التحكم والانتباه في قشرة الدماغ.

- **الأدوية المضادة للاكتئاب:**

وهي تستخدم لعلاج الاكتئاب والقلق واللزمات الحركية اللاإرادية وهذه الأنواع هي مركبات ثلاثية الحلقات، ومن أمثلتها (توفرانيل) وموانع إعادة امتصاص مادة الستروتونين مثل (بكسل) وهي تعمل على زيادة تركيز الدوبامين في النهايات العصبية وبالتالي زيادة المواصلات العصبية (نايف، 2007، صفحة 52).

3- كوفيد (19):

3-1- مفهوم كوفيد (19):

تشكل فيروسات كورونا Coronavirus عائلة كبيرة من الفيروسات المعروفة بأنها تسبب أمراض للحيوان والإنسان الذي تصيبه بأمراض تتراوح حدتها بين الإصابة بنزلة البرد الشائعة والمتلازمة التنفسية الحادة، والفيروس الجديد ينتمي إلى السلالة Beta coronavirus C والذي أطلقت عليه المنظمة العالمية للصحة مؤخرا بمتلازمة الشرق الأوسط التنفسية الفيروس التاجي MERS-COV، وهو اختصار للعبارة الانجليزية: Middle East Respiratory Syndrome Corona Virus (عثامنة، 2015، صفحة 45).

3-2- أنواع فيروس كورونا:

3-2-1- تصنيفه:

- **المملكة:** الفيروسات.
- **الرتبة:** NidoVirales.
- **العائلة:** Coronaviridae.
- **الجنس:** Corona Virus.(اخرون ع.، 2015، صفحة 47)

3-2-2- أنواعه:

الفيروسات التاجية هي عائلة من الفيروسات المعروفة لاحتوائها على سلالات تسبِّب أمراضًا قاتلة محتملة للثدييات والطيور وبين البشر تنتشر عبر قطرات من السوائل المحمولة جوًا يُنتجها الأفراد المصابون.

والأنواع المعروفة منها أربعة تسمى ألفا وبيتا وجاما ودلتا والأولى والثانية تصيب فقط الثدييات من الخفافيش والخنازير والقطط والبشر، والثالث يُصيب الطيور مثل الدواجن، بينما الرابع يُصيب الطيور والثدييات على حد سواء(بوفلفل، 2021، صفحة 68).

3-3- أعراضه:

- حمّى.
- سعال جاف.
- إرهاق.

➢ **الأعراض الأقل شيوعا:**

- آلام وأوجاع.
- التهاب الحلق.
- إسهال.
- التهاب الملتحمة.
- صداع.
- فقدان حاسة التذوق أو الشم.
- طفح جلدي، أو تغير في لون أصابع اليدين أو أصابع القدمين.

➢ **الأعراض الأكثر خطورة:**

- صعوبة أو ضيق في التنفس .
- ألم أو ضغط في الصدر.
- فقدان القدرة على الكلام أو الحركة.

3-4- تشخيصه:

اختبار الإصابة بفيروس كوفيد 19، يأخذ موظف الصحة عينة من الأنف (مسحة أنفية بلعومية) أو عينة من الحنجرة (مسحة حنجرية) أو من اللعاب، ثم تُرسَل العينات إلى المختبر لفحصها، إذا كان سعالك مصحوبًا بالبلغم، فقد تُرسل عينة منه للمختبر لفحصها، سَمَحَت إدارة الغذاء والدواء الأمريكية ببعض أنواع الاختبارات المنزلية للكشف عن فيروس كوفيد 19، وهي متوفرة فقط عن طريق وصفة طبية (بوفلفل، 2021، صفحة 69).

3-5- طرق انتقال الفيروس:

إن كيفية انتقال الفيروس لا تزال غير واضحة تماما بالاستناد إلى الحالات القليلة المشخصة حتى الآن، تبين أن الفيروس ينتقل كالتالي:(اخرون ع.، 2015)

➢ **الانتقال المباشر:**

عبر الرذاذ المتطاير من المريض أثناء السعال أو العطس، الأكل أو الشرب من الإناء الخاص بالمريض، التصافح، وعموما الاختلاط المباشر بالمرضى.

➢ **الانتقال غير المباشر:**

لمس الأسطح والأدوات الملوثة بالفيروس ومن ثم لمس الأنف أو الفم أو العين.

➢ **إمكانية انتقاله من الحيوانات إلى البشر:**

خلصت التحريات المفصّلة إلى أن فيروس كورونا المسبب لمتلازمة الالتهاب الرئوي الحاد الوخيم (السارس) قد انتقلت من قطط الزباد إلى البشر في الصين عام 2002، فيما انتقل فيروس كورونا المسبب لمتلازمة الشرق الأوسط التنفسية (Mers)، من الإبل إلى البشر في المملكة العربية السعودية في عام 2012، وهناك العديد من سلالات فيروس كورونا الأخرى المعروفة التي تسري بين الحيوانات دون أن تنتقل العدوى منها إلى البشر حتى الآن ومن المرجح أن يتم الكشف عن سلالات جديدة من الفيروس مع تحسّن وسائل الترصّد حول العالم (بوفلفل، 2021، صفحة 70).

3-6- علاجه وطرق الوقاية منه:

3-6-1- علاجه:

صرّحت إدارة الغذاء والدواء الأمريكية (FDA) بالاستخدام الطارئ لبلازما النقاهة مرتفعة الأجسام المضادة لعلاج كوفيد 19، تجمع بلازما النقاهة من دم يتبرع به أشخاص تعافوا من كوفيد 19 ويمكن استخدام بلازما النقاهة مرتفعة الأجسام المضادة لعلاج بعض الأشخاص المدخَلين للمستشفى إثر إصابتهم بكوفيد 19 ممن هم في مرحلة مبكرة من مرضهم أو ممن لديهم ضعف في جهاز المناعة، (بوفلفل، 2021، صفحة 71).

قد يصاب كثير من مرضى كوفيد 19 بأعراض خفيفة، ويمكن علاجهم بطرق الرعاية الداعمة. يركز نهج الرعاية المساند على تخفيف الأعراض، وقد يشمل:

➢ مسكنات الألم (الايبوروفين والأسيتامينوفين).

➢ شراب أو دواء علاج السعال.

➢ الراحة.

➢ تناوُل السوائل.

إذا كانت أعراضك خفيفة، فقد يوصيك طبيبك بالتعافي في المنزل، قد يعطيك الطبيب إرشادات خاصة عند ظهور أعراضه الأعراض وتجنب نقل المرض للآخرين، ويُحتمل أن يُطلب منك عزل نفسك قدر الإمكان عن العائلة والحيوانات الأليفة أثناء مرضك، وارتداء كمامة عندما تكون محاطًا بالآخرين أو بالحيوانات الأليفة، واستخدام غرفة نوم وحمام منفصلين، إذا كان المرض شديدًا، فقد يحتاج المريض إلى البقاء في المستشفى للعلاج .

ثانيا: الدراسات السابقة:

1- دراسة وفاء بن نعيمة (2012/2011):

الموسومة ب: قلة الانتباه وفرط الحركة لدى تلاميذ السنة الخامسة، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة ليسانس كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية جامعة قاصدي مرباح ورقلة، حيث هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين قلة الانتباه وفرط الحركة وصعوبة القرأة لدى تلاميذ السنة الخامسة، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي وذلك لوصف ظاهرة قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، وشملت عينة البحث 70 تلميذ من مستوى الخامسة ابتدائي، اختيرت بالطريقة العشوائية، ومن اجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، معرفة مدى علاقة قلة الانتباه وفرط الحركة بصعوبة القرأة لدى تلاميذ السنة خامسة ابتدائي، قد أسفرت نتائج الدراسة على انه لا توجد علاقة بين قلة الانتباه وفرط الحركة وصعوبة القارة فيما تدل على أن الطريقة المستخدمة بأسلوب علمي وطريقة الانتقاء عشوائية، وأوصت الدراسة بالاهتمام بهذه الفئة التي تعتبر شريحة من شرائح المجتمع ولفت انتباه الأخصائيين النفسانيين لهذه الظاهرة.

2- دراسة مريم قويدر(2012/2011):

الموسومة ب: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماجستير بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال جامعة الجزائر -3- حيث هدفت هذه الدراسة إلى الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أواسط الأطفال الجزائريين، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي الذي يهتم بدراسة هذه الظاهرة كما توجد في الواقع، وشملت عينة البحث 220 تلميذ وتلميذة من ابتدائية الجزائر العاصمة، واختيرت بالطريقة العشوائية، ولمعالجة البيانات تم الاعتماد على اختبار الاستبيان، وقد أسفرت النتائج هذه

الدراسة أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الحربية والقتالية بصفة كبيرة وان أفراد المجتمع الجزائري ليسوا متحكمين في أبنائهم فهم يمارسون الألعاب في كل الأوقات.

3- دراسة دحماني عبد اللطيف (2015/2014):

الموسومة ب: واقع النشاط الرياضي في الطور الابتدائي، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر بجامعة أكلي محند أو لحاج لبويرة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية، حيث هدفت الدراسة معرفة الواقع الحالي لممارسة النشاط البدني الرياضي في الطور الابتدائي أنه لا يتماشى مع مطالب وحاجيات النمو في الطور الابتدائي وذلك من خلال نقص المرافق والوسائل، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي وذلك لوصف الظاهرة كما في الواقع، واختيرت الطريقة العشوائية، من اجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، وشملت عينة البحث 60 معلم ومدراء من 12 ابتدائية بالجزائر العاصمة، وقد أسفرت نتائج الدراسة على أن الواقع الحالي لممارسة النشاط البدني الرياضي في الطور الابتدائي حيث انه لا يتماشى مع مطالب وحاجيات النمو من الوسائل البيداغوجية والمرافق الرياضية.

4- دراسة زهية بودبية ورشيدة منغوز(2018/2017):

الموسومة ب: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر، بكلية العلوم والاتصال-جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل، حيث هدفت الدراسة إلى معرفة مدى أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي وذلك لوصف الظاهرة كما في الواقع، واختيرت بالطريقة القصدية، من اجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، وشملت عينة البحث 89 شخص يمارسون الألعاب الإلكترونية، وقد أسفرت نتائج الدراسة إلى أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في البيت بنسبة 7 بالمائة والممثلة ب 70 فرد وذلك لكون البيت المكان المناسب للعب.

5- دراسة سيليلح سارة وزوليخة شهيناز(2020/2019):

الموسومة ب: علاقة الألعاب الالكترونية بالتنشئة المدرسية، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة زيان عاشور – الجلفة– حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة التي تربط بين الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الثانوية ونشأتهم المدرسية من الناحية المعرفية، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي الذي يهتم بدارسة هذه الظاهرة كما توجد فالواقع، وقد شملت عينة البحث 160 تلميذ وتلميذة تتراوح أعمارهم بين 14-19- سنة، اختيرت بالطريقة العشوائية، من اجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، وقد أسفرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية دور كبير في التنشئة المدرسية.

6- دراسة بوفلفل زيد (2021/2020):

الموسومة ب: التعليم عن بعد تحت ظل جائحة كورونا كوفيد –19– في الجزائر تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر بكلية العلوم الإنسانية والاجتماع تخصص علم الاجتماع، جامعة 8 ماي 1945 قالمة، حيث هدفت إلى تحيين وتطوير جودة التعليم عن بعد والمنصات المستخدمة ومعالجة المشاكل التي يلاقيها المتعاملون بهذه التقنية لضمان الاستعمال الجيد والمريح، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي الذي يهتم بدراسة هذه الظاهرة، وقد شملت عينة البحث 300 طالب من جامعة 8 ماي 1945 بقالمة ،اختيرت بالطريقة العشوائية البسيطة من اجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، التعليم عن بعد ودوره في ظل جائحة كورونا، وقد أسفرت النتائج أن هناك تشاءم وتفاءل بين الطلبة وكانت نسبة المتشائمين اكبر، وذلك لعدم قدرة الطالب على الانتقال من أسلوب التعليم التقليدي إلى أسلوب التعليم عن بعد.

الجانب التطبيقي

الفصل الثالث:

الإجراءات المنهجية

للدراسة

1- الدراسة الاستطلاعية:

تعد الدراسة الاستطلاعية كأساس جوهري لبناء البحث ككل، وهي بمثابة خطوة أساسية ومهمة في البحث العلمي حيث قام الطالب بتوزيع مقياس قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لجائحة كورونا كوفيد-19 في السنة الدراسية (2021-2022)، وفي شهر فيفري من سنة 2022 قام الطالب باستكمال بقية الأعمال المتعلقة بالدراسة الاستطلاعية.

وبناءا على هذا قمنا بإجراء دراسة استطلاعية لعينة من 10 تلاميذ كان الغرض منها ما يلي:

- الاطلاع على الممارسة الميدانية لعينة الدراسة والاتصال ببعض المختصين، قصد جمع أكبر عدد من المعلومات التي يمكن بواسطتها معالجة الإشكال العام المطروح.

- الوصول لأفضل الطرق المنظمة لتحديد هيكل العمل المطلوب والقائم على توزيع وجمع المقياس وتنفيذه بدقة.

- التأكد من صلاحية أداة الدراسة **(مقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة)**، وذلك من خلال تحديد الشروط العلمية للأدوات والمتمثلة في الصدق، الثبات، وذلك من خلال ما يلي:

1- وضوح البنود وملائمتها لمستوى العينة بالنسبة للمقياس.

2- التأكد من وضوح التعليمات، وكذا سهولة تطبيقها.

3- المعرفة المسبقة لظروف إجراء الدراسة الميدانية الأساسية، وبالتالي تفادي الصعوبات والعراقيل التي من شأنها أن تواجهنا.

2- المنهج المتبع:

إن اختيار المنهج في أي بحث علمي بطبيعة المشكلة محل الدراسة فهي التي تفترض على الباحث ذلك، وبما أن الموضوع يتناول دراسة تأثير ألعاب الفيديو(X-Box) على قلة الانتباه

المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا كوفيد -19 الموجة الثالثة فإن المنهج شبه تجريبي هو المنهج المناسب لدراسة هذا الموضوع.

يمكن تعريف المنهج شبه التجريبي على أنه تغيير عمدي ومضبوط للشروط المحددة، لحدث مع ملاحظة التغيرات الواقعة في ذات الحدث وتفسيرها (سامي، 2022، صفحة 388).

3- مجتمع الدراسة و عينة البحث:

3-1- مجتمع الدراسة:

إذا ما قرر الباحث القيام ببحث ميداني فعليه تحديد المجتمع الذي سيقوم بدراسته تحديدا واضحا ومجتمع البحث هو جميع المفردات التي تتوفر فيها الخصائص المطلوب دراستها، وقد يتكون مجتمع البحث من أفراد أو جامعات أو منظمات، وفي كل الأحوال ينبغي ألا يكون مجتمع البحث مبهما (محيريق، 2008، ص 53).

ويشمل مجتمع هذه الدراسة تلاميذ المرحلة الابتدائية وبالتحديد السنة الخامسة بدائرة الونزة حيث بلغ عددهم (158) تلميذ في السنة الخامسة، وتم الحصول هذه المعلومات بعد تقرب الطالب من مدراء المدارس الابتدائية بالونزة ولاية -تبسة- والجدول رقم (01) يوضح مجتمع البحث.

الجدول رقم (01): يبين المجتمع الأصلي للدراسة.

الرقم	المؤسسة	عدد تلاميذ السنة الخامسة
01	ابتدائية شرحبيل موسى بن عمر	32
02	ابتدائية النهضة 01	19
03	ابتدائية 06 ماي	33
04	ابتدائية العمراني	34
05	ابتدائية ابن باديس	40
06	**المجموع**	**158**

3-2- عينة الدراسة:

العينة هي جزء من المجتمع يتم اختيارها وفق قواعد وطرق علمية، بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا (باهي، 2000، ص 129).

حيث بلغ عدد عينة الدراسة (30) تلميذ من السنة خامسة ابتدائي.

الجدول رقم (02): يمثل توزيع أفراد عينة الدراسة حسب كل مجموعة.

الرقم	مجموعات الدراسة	طبيعة العينة	عدد عينة الدراسة
01	المجموعة التجريبية	التلاميذ الذين يمارسون ألعاب الفيديو	15
02	المجموعة الضابطة	التلاميذ الذين لا يمارسون العاب الفيديو	15
-	المجموع	02	30 تلميذ

3-3- طريقة اختيار العينة:

وقد تم اختيار هذه العينة بالطريقة القصدية حيث يتم الاختيار في هذه العينة من الوسط من نوعيات معينة أي أن هناك تحيزا في الاختيار، يختار الطالب هذه العينة لكونه يعرف أنها تمثل المجتمع تمثيلا سليما بناءا على معلومات إحصائية سابقة (ابراهيم، 2000، ص 163).

4- مجالات البحث:

4-1- المجال البشري:

شملت عينة البحث تلاميذ الطور الابتدائي (السنة خامسة ابتدائي) موزعين على مجموعتين.

4-2- المجال المكاني:

أجريت الدراسة في ابتدائية شرحبيل موسى بن عمر بدائرة الونزة بولاية تبسة.

4-3- المجال الزماني:

تم إجراء هذا البحث إبتداءا من 15-02-2022 إلى غاية 22-06-2022، وتم فيها ما يلي:

- جمع المادة العلمية من دراسات سابقة ومشابهة ومعلومات نظرية.

- إجراء الدراسة الاستطلاعية.

- إجراء الاختبارات القبلية ثم البعدية من خلال توزيع مقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة على عينة الدراسة الأساسية (من خلال مساعدة التلاميذ في الإجابة باستخدام الشرح المفصل ومتابعة جميع التلاميذ عند كل عبارة).

الجدول رقم (03): يبين الإطار الزمني للدراسة.

مراحل الدراسة التطبيقية	المؤسسة	الفترة الزمنية
الاختبارات القبلية	ابتدائية شرحبيل موسى بن عمر	يوم 06 فيفري 2022
الاختبارات البعدية	ابن باديس	يوم 20 مارس 2022

5- ضبط متغيرات الدراسة:

تعتبر هذه الخطوة هامة جدا لأي دراسة، وهذا من أجل التحكم الجيد في عناصر البحث، وكذلك من أجل الدقة في النتائج المتوصل إليها دون التعرض للمتغيرات المشوشة وعزلها قدر ما استطاع الباحث، وقد كانت متغيرات هذه الدراسة على الشكل التالي:

5-1- المتغير المستقل (Independent Variable):

هو المتغير الذي يفترض الباحث أنه السبب أو أحد الأسباب لنتيجة معينة ودراسته قد تؤدي إلى معرفة تأثيره على متغير آخر (شعبان، 2019، صفحة 60) ألعاب الفيديو (X-Box).

5-2- المتغير التابع (Dependent Variable):

هو تلك العوامل أو الظواهر التي يسعى الباحث إلى قياسها وهي تتغير تبعا للمتغير المستقل (زرواتي، 2007، ص 334)، وفي هذا البحث يتمثل المتغير التابع تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.

6- أدوات الدراسة:

6-1- مقياس تشتت الانتباه المصحوب بمفرط الحركة:

وضع في 1996 عدة مقاييس فرعية موجه إلى الاولياء والمعلمين والأطفال، حيث تسمح بقياس شدة اضطراب النشاط الزائد وضعف الانتباه وتحليلها يسمح بقياس عدة مستويات الانتباه والنشاط الزائد والتعلم والاندفاعية.

وضعت المقاييس لتقييم الاعراض قبل وبعد العلاج، وتم تصحيح المقياس بالاعتماد على طريقة "ليكرت" ثم التنقيط كما يلي: (مومني، 2019، ص 105).

- دائما= 03.
- أحيانا= 02.
- نادرا= 01.

الجدول رقم (04): يبين توزيع حسب أبعاد المقياس.

الأبعاد	أرقام العبارات	المجموع
1- تشتت الانتباه	من 01 إلى 09	09
2- فرط الحركة	من 10 إلى 14	05
3- العدوانية	من 15 إلى 18	04

7- الشروط العلمية لأدوات البحث:

7-1- الصدق (Validity):

يشير مفهوم الصدق إلى ما إذا كان الباحث يقيس أو يصف بالفعل ما يود أن يقيسه أو يصنفه. (الجوهري، 2009، ص 184)

وعلى هذا الأساس قام الطالب بقياس صدق الأداة بالطرق التالية:

أولا- صدق الاتساق الداخلي:

يتأثر معامل الاتساق الداخلي يعبر عن قيمة الاتساق الداخلي لمفردات أداة القياس، ويعتمد على تطبيق المقياس ثم تجزئته إلى نصفين متكافئين (الدرجات الزوجية والفردية) حيث يعامل النصف الواحد كما لو كان مقياسا قائما بذاته، و تتطلب عملية التجزئة الدقة والحرص إذا يجب التأكد من تشابه مضمون المفردات للنصفين ومن تساوي المتوسط والانحراف المعياري (الجيلالي، 2016، صفحة 48).

الجدول رقم (05): معاملات صدق الاتساق الداخلي لمقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.

الأبعاد	معامل الارتباط	الدلالة
تشتت الانتباه	0.882**	دال إحصائيا
فرط الحركة	0.672*	دال إحصائيا
الاندفاعية	0.528*	دال إحصائيا

** دال عند 001، * دال عند 0.05.

ثانيا- صدق المقارنة الطرفية:

هو قدرة المقياس على التمييز بين طرفي الخاصية التي يقيسها حيث يطبق المقياس على مجموعة المفحوصين ثم ترتب الدرجات التي تم الحصول عليها تنازليا أو تصاعديا، ثم يقارن بين المجموعتين المتناقضتين اللتان تقعان على طرفي الخاصية، ويستعمل أسلوبا إحصائيا ملائما وهو اختبار "ت" لدلالة الفروق بين المتوسطين الحسابيين ويكون المقياس صادقا كلما كان قادرا على التمييز تمييزا دالا بين المجموعتين المتطرفتين، وقد تم الاعتماد لحساب صدق المقياس على الصدق التمييزي، حيث تم ترتيب الدرجات من الأدنى إلى الأعلى بحيث تم أخذ 25% من أعلى التوزيع و25% من درجات أدنى التوزيع، وبعد ذلك تم حساب (ت) لمعرفة الفروق بين المجموعتين، (الحليم، 2006، صفحة 250) والجدول التالي يوضح ذلك:

الجدول رقم (06): يمثل الصدق التمييزي بطريقة صدق المقارنة الطرفية.

المقياس	المجموعات	عدد العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة الاحصائية
تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة	المجموعة الدنيا	10	06.10	02.80	-0.886	0.039
	المجموعة العليا	10	07.00	01.69		

7-2- الثبات (Reliability):

يشير ثبات المقياس إلى ثبات نتائجه أي أنه لا تتأثر درجات الأفراد إذا ما طبق عليهم المقياس في فترات متفاوتة (مقدم، 2003، ص 160).

وعلى هذا الأساس قام الطالبان بقياس ثبات الأداة بالطرائق التالية: .

أولا- معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية:

تعتمد هذه الطريقة على تجزئة الاختبار المطلوب تعيين معامل ثباته إلى نصفين (متكافئتين) وذلك بعد تطبيقه على مجموعة واحدة.

ولتقدير الثبات بهذه الطريقة يطبق الاختبار كله مرة واحدة على مجموعة من الأفراد ثم تقسمه إلى جزأين أو نصفين متكافئين، وبعدها نقوم بتصحيح الاختبار فنحصل على الفقرات الفردية في حين تمثل الدرجة الثانية الإجابات الصحيحة على الفقرات الزوجية و نحسب معامل الارتباط بين الدرجتين الفرعيتين باستخدام معامل بيرسون، وفي هذه الحالة نحصل على معامل ثبات نصف الاختبار، وعليه يتعين علينا تعديل هذا المعامل الناتج أو تصحيحه حتى نحصل على معامل ثبات الاختبار ككل (نعام، 2016، صفحة 63).

الجدول رقم (07): يمثل نتائج معامل ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية.

البنود	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد البنود	معامل الثبات		طريقة التصحيح
				قبل التصحيح	بعد التصحيح	
الفردية	16.10	04.55	09	0.507*	0.585*	سبيرمان براون
الزوجية	15.70	04.44	09			
الكلية	15.90	04.49	18			

ثانيا- معامل الثبات بطريقة ألفا – كرونباخ:

الجدول رقم(08): يمثل معامل الثبات بطريقة ألفا- كرونباخ.

المقياس	ألفا- كرونباخ
تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة	0.566

من خلال ما جاء في الجداول (05؛ 06؛ 07؛ 08) نستنتج أن اداة الدراسة المتمثلة في مقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة تتمتع بدرجات عالية من الصدق والثبات.

8- الوسائل الإحصائية المستعملة:

إن الهدف من استعمال التقنيات الإحصائية هو التوصل إلى مؤشرات كمية تساعدنا على التحليل والتفسير والتأويل والحكم، كما تختلف خطة المعالجة الإحصائية باختلاف نوع المشكلة وكذلك تبعا لهدف الدراسة، فقد اعتمد الطالب على الوسائل الإحصائية التالية:

الجدول رقم (09): يوضح الوسائل الإحصائية المستعملة.

الأساليب الإحصائية	الاستخدام
اختبار "ت" لعينتين مرتبطتين	يستخدم هذا الاختبار في مقارنة متوسط عينتين مرتبطتين حيث يكون الأشخاص في المجموعة 01 هم نفس الأشخاص في المجموعة 02.
اختبار تحليل التباين "ف"	للمقارنة بين المتوسطات الحسابية لأكثر من مجموعتين.

الفصل الرابع:

عرض وتحليل

ومناقشة نتائج

البحث

1- عرض وتحليل ومناقشة النتائج:

1-1- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرئيسية:

الجدول رقم (10): يوضح دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للعينتين التجريبية والضابطة لتشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.

العمليات الإحصائية							
طبيعة العينة	طبيعة الاختبار	عدد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	القرار الإحصائي
العينة التجريبية	الاختبار القبلي	15	30.26	08.78	-0.345	0.735	غير دال إحصائيا
	الاختبار البعدي	15	08.78	09.41			
العينة الضابطة	الاختبار القبلي	15	33.33	07.96	-1.691	0.031	دال إحصائيا
	الاختبار البعدي	15	38.13	09.04			

- من الجدول رقم (10) يتضح لنا ما يلي:

- بالنسبة للمجموعة التجريبية:

بلغ المتوسط الحسابي للاختبارين القبلي والبعدي على التوالي (30.26، 08.78)، بانحرافين معياريين قدرهما (8.78، 9.41)، حيث بلغت قيمة "ت" (0.345-) عند مستوى دلالة (0.735)، ومنه نستنتج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي في تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة بالنسبة للعينة التجريبية.

- بالنسبة للمجموعة الضابطة:

بلغ المتوسط الحسابي للاختبارين القبلي والبعدي على التوالي (3.33، 38.13)، بانحرافين معياريين قدرهما (7.96، 9.04)، حيث بلغت قيمة "ت" (1.691-) عند مستوى دلالة (0.031)، ومنه

نستنتج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي في تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة بالنسبة للعينة الضابطة.

ولأجل مقارنة المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي اعتمد الطالب على اختبار تحليل التباين الأحادي كالآتي:

الجدول رقم (11): اختبار تحليل التباين بين مجموعات الدراسة في الاختبارات البعدية لمقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة.

مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسط مجموع المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
بين المجموعات	08	743.233	92.904	1.123	0,047
داخل المجموعات	06	496.500	82.750		
الكلي	14	1239.733	-		

يتضح من الجدول رقم (11) أن قيمة (ف) بلغت (1.123) عند مستوى دلالة قدر ب: (0.047) وهو أقل من (00.05)، ومنه نستنتج تأثير إدمان ألعاب الفيديو(X-box) سلبا على قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19)، وعلى هذا الأساس يمكننا القول أن الفرضية الرئيسية قد تحققت.

وهذا ما يتفق مع دراسة مريم قويدر (2012) بعنوان اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل بكلية علوم سياسية وإعلام قسم علوم و اتصال، حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل تميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف

الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي يجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة، وهذا ما استقصيناه من خلال هذه الدراسة.

1-2- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

الجدول رقم (12): اختبار تحليل التباين بين بعد تشتت الانتباه في الاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة.

مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسط مجموع المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
بين المجموعات	09	274.767	30.530	1.772	0.274
داخل المجموعات	05	86.167	17.233		
الكلي	14	360.933	-		

يتضح من الجدول رقم (12) أن قيمة (ف) بلغت (1.772) عند مستوى دلالة قدر ب: (0.274) وهو أكبر من (00.05)، ومنه نستنتج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في تشتت الانتباه لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19)، وعلى هذا الأساس يمكننا القول أن الفرضية الجزئية الأولى لم تتحقق.

وهذا ما يتفق مع دراسة أسماء لتيم (2015) بعنوان مساهمة في دراسة الإفراط الحركي وتشتت الانتباه وتأثيره على التحصيل الدراسي عند تلاميذ المرحلة الابتدائية بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية إن معظم الأطفال الذين يعانون من الإفراط الحركي نجدهم يعانون من نقص الانتباه وعدم القدرة على التركيز وعدم إنهاء الواجبات المدرسية المطلوبة منهم.

1-3- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

الجدول رقم (13): اختبار تحليل التباين بين بعد فرط الحركة في الاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة.

مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسط مجموع المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
بين المجموعات	07	83.900	11,986	02.812	0.048
داخل المجموعات	07	29.833	04.262		
الكلي	14	113.733	-		

يتضح من الجدول رقم (13) أن قيمة (ف) بلغت (02.812) عند مستوى دلالة قدر ب: (0.048) وهو أقل من (00.05)، ومنه نستنتج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في فرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19)، وعلى هذا الأساس يمكننا القول بأن الفرضية الجزئية الثانية قد تحققت.

وهذا ما يتفق مع دراسة وهذا ما يتفق مع دراسة مع دراسة خضراوي نزيهة (2020) بعنوان علاقة اضطراب نقص الانتباه المصحوب بفرط الحركة بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بكلية العلوم السياسية جامعة بوضياف لمسيلة، حيث هدفت هذه الدراسة الى معرفة علاقة اضطراب نقص الانتباه المصحوب بفرط الحركة بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الثالثة من المرحلة الابتدائية، و توصلت الدراسة إلى النتائج التالية الأثر السلبي لاضطراب الانتباه وفرط الحركة على مستوى النواحي النفسية والجسدية والاجتماعية، وعلى التحصيل الدراسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية وكعينة تلاميذ السنة الثالثة، وهو ما يؤكد العلاقة الارتباطية بين اضطراب نقص الانتباه المصحوب بفرط الحركة والتحصيل الدراسي.

1-4- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

الجدول رقم (14): اختبار تحليل التباين بين بعد الاندفاعية في الاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة.

مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسط مجموع المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
بين المجموعات	05	24.017	04.803	02.285	0.133
داخل المجموعات	09	18.917	02.102		
الكلي	14	42.933	-		

يتضح من الجدول رقم (14) أن قيمة (ف) بلغت (02.285) عند مستوى دلالة قدر ب: (0.133) وهو أكبر من (00.05) ومنه نستنتج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في الاندفاعية لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد-19)، وعلى هذا الأساس يمكننا القول بأن الفرضية الثالثة لم تتحقق.

وهذا ما يتفق مع دراسة وفاء بن نعيمة (2012) بعنوان قلة الانتباه و فرط الحركة و علاقته بصعوبة القرأة بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الإنسانية، حيث هدفت هذه الدراسة إلى العرف على العلاقة قلة الانتباه وفرط الحركة بصعوبة القرأة، و توصلت الدراسة إلى إن قلة الانتباه وفرط الحركة من المشكلات التعليمية التي يعاني منها المعلم والتلميذ على سواء، وهو عبارة عن اضطراب سلوكي وحركات يقوم بها الطفل تكن غير مقبولة ،وتؤثر على تحصيلها الدراسي فقد يرجع ها الاضطراب إلى عدة أسباب منها وراثية ونفسية.

خاتمة:

من خلال دراستنا تبين أنه يوجد تأثير سلبي لألعاب الفيديو (X-Box) على قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا (كوفيد-19)، لذا وجب على أولياء التلاميذ الاعتناء والاهتمام بأبنائهم عن طريق إبعادهم عن هذه الألعاب، لأنها تسبب لهم عدة أمراض كقلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة، كما يجب أيضا على المعلمين والتربويين والأطباء النفسانيين نشر الوعي بين التلاميذ لتفادي عواقب تأثير العاب الفيديو.

كما لا بد من تخصيص وقت محدد خاصة لهذه الفئة العمرية لما لها من اهمية في النمو العام لجسم الانسان سواء من الناحية الحركية و النفسية الاجتماعية وغيرها، او على الأقل توجيههم للألعاب التي تخدم العقل وتصب في مصلحتهم وتتوافق مع مستواهم الفكري وبيئتهم والظروف المحيطة بهم مع رقابة الأولياء ومساعدتهم من طرف المدرسين لان نجاح هذه الفئة لا يتأتى إلا من خلال تظافر جهود جميع لبنات المجتمع على اختلاف تركيبتها.

- **التوصيات والاقتراحات:**

- بناء استراتيجية عامة ومشتركة بين المعلمين والأخصائيين النفسانيين تستهدف الإعداد والتدريب على تشخيص اضطراب قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة وضرورة علاجه في المدارس الابتدائية .
- نشر الوعي بين تلاميذ الطور الابتدائي عن تأثيرات العاب الفيديو (X-Box) وما تسببه من أضرار جسمية ونفسية كقلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة.
- توعية معلمي المدارس الابتدائية بتعريفهم بأهم أعراض اضطراب قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة والتي قد ترجع إلى أسباب أخرى غير الأسباب الحقيقية.
- ضرورة إجراء المزيد من الدراسات حول اضطراب قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة على عينات كبيرة لتحديد ابرز وأهم الأسباب الكامنة خلف هذا الاضطراب وتحديد نسبة مضطربي قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة.
- من الضروري مشاركة الأولياء والمعلمين في البرامج الإرشادية ليتمكنوا من معرفة خصائص هذا الاضطراب بأنفسهم و تدريبهم على الأساليب الفعالة في التعامل معهم.
- استخدام ألعاب الذكاء وألعاب رياضية في مكان ألعاب الفيديو (X-Box) وهذا لاجتناب أضراره.

قائمة المصادر

والمراجع

قائمة المصادر والمراجع المعتمدة:

أولا: المصادر:

- **القرأن الكريم:** سورة الأحقاف، الآية 13، شرفت بطباعته دار إبن الجوزي، القاهرة، 2012.

- **الحديث النبوي الشريف:** تخريج الحديث: أخرجه عبد الله بن الإمام أحمد في زياداته على المسند (285/4، 287).

ثانيا: المراجع:

بختاوي يمينة وبن خليفة اسما. (2020). اضطرابات تشتت الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي وعلاقته بعسر الكتابة. جامعة احمد دراية ادرار: شهادة الماستر.

بوطفان، ا .ب .(2018) .دور معلم المرحلة الابتدائية في الكشف عن صعوبات التعلم لدى التلاميذ . جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل :شهادة ليسانس.

زمار، و .(2014/2015) .اضطراب الوظائف التنفيذية .جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي :شهادة الماستر.

فاطمة، ب .ح. ع .(2020/2021) .حملة اعلامية للتدريس بمخاطر تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية جامعة محمد بوضياف المسيلة :شهادة الماستر.

منغوز، ز .ب .(2017/2018) .اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين .جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل :شهادة الماستر.

الجيلالي، م .(2016) .استخراج الخصائص السيكومترية النسخة العربية لمقياس هيرمنز لدافعية الانجاز لتلاميذ المرحلة الثانوية .جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم :شهادة الماستر.

سامي، م .(2022) .مناهج الدراسة في التربية البدنية وعلم النفس .عمان :دار المسيرة.

شعبان، ب .(2019) .اسهامات الظروف الفيزيقية بالمؤسسات التعليمية في تحقيق أهداف التربية البدنية والرياضية .جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم :شهاددة ماستر.

ليتم، ا .(2016) .مساهمة في دراسة الافراط الحركي وتشتت الانتباه وتاثيره على التحصيل الدراس لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية . جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي :شهادة ماستر.

نعام، ف .(2016) بناء اختبار لقياس التفكير المرن لحل المشكلات الرياضية .جامعة قاصدي مرباح ورقلة :شهادة الماجستير.

إخلاص محمد عبد الحفيظ ومصطفى حسين باهي. (2000) (الإصدار بدون طبعة). طرق البحث العلمي والتحليل الإحصائي. مصر: مركز الكتاب للنشر.

عبد الحفيظ مقدم. (2003). الإحصاء والقياس النفسي (الإصدار الطبعة الثانية). الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

مبروكة عمر محيريق. (2008). الدليل الشامل في البحث العلمي (الإصدار بدون طبعة). مصر: مجموعة النيل العربية.

محمد محمود الجوهري. (2009). أسس البحث الاجتماعي (الإصدار الطبعة الأولى). عمان: دار المسيرة.

مروان عبد المجيد إبراهيم. (2000). أسس البحث العلمي (الإصدار بدون طبعة). عمان: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.

رشيد زرواتي. (2007). مناهج وأدوات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية (الإصدار بدون طبعة) الجزائر: دار الهدى للطباعة والنشر والتوزيع.

أحمد فلاق. (2009). الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو في القيم و المتغيرات. جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية و الاعلام قسم علوم الاعلام و الاتصال: شهادة الماجستير.

السماك، أ .(2001) .الدليل التشخيصي والاحصائي الرابع للاضطربات النفسية المعايير التشخيصية الرابطة الامريكية للطب النفسي .الطبعة 1. الكويت مكتبة المنار الاسلامية ,دار النشر و التوزيع :دار النشر.

الشحروري، م .ح .(2011) .الألعاب الالكترونية في عصر العولمة،ما لها و ما عليها .شهادة الماجستير :الاردن.

بوفلفل، ز .(2021) .التعليم عن بعد تحت ظل الجائحة كوفيد- 19 . كلية العلوم السياسية والاعلام جامعة الجزائر 3: شهادة الماستر.

عبد الرزاق نايف. (2007). اضطربات ضعف الانتباه والنشاط الزائد دليل عملي للاباء والمختصين (الإصدار الطبعة 1). عمان: دار الفكر.

عثامنة الهام واخرون. (2015). دراسة وصفية تصنيفية تحسيسية لكل من فيروسي ابولا وكورونا. المدرسة العليا للاساتذة الجزائر: شهادة الماستر.

كهينة علواش. (2007). معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو وتاثيره على الطفل. جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال: شهادة الماستر.

مريم قويدر. (2012). اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال. كلية العلوم السياسية والاعلام جامعة الجزائر: شهادة الماجستير.

وفاء بن نعيمة. (2012). قلة الانتباه وفرط الحركة وعلاقتها بصعوبة القراة. جامعة قصدي مرباح ورقلة: شهادة ليسانس.

الملاحق

الملحق رقم 01:

مقياس تشتت

الانتباه المصحوب

بفرط الحركة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة العربي التبسي– تبسة

مقياس موجه لتلاميذ الطور الابتدائي:

في إطار إنجاز مذكرة ماستر في تخصص النشاط البدني الرياضي المدرسي تحت عنوان "**تأثير ادمان العاب الفيديو (X-Box) قصور الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجه الثالثة لفيروس كورونا (كوفيد–19)**"، نتقدم إليكم بهذا المقياس الذي يعالج هذا الموضوع.

لذا نرجو منكم الإجابة على العبارات بكل عناية، وبهذا تقدمون خدمة جليلة للبحث العلمي وللمدرسة الجزائرية بشكل عام.

ملاحظة:

الرجاء قراءة كل عبارة في الصفحات الموالية ثم الإجابة بوضع علامة (×) في الخانة التي تناسب اجابتك، مع العلم أنه ليست هناك إجابات صحيحة وأخرى خاطئة، إنما المهم هو مدى تطابق إجابتك مع رأيك.

ولكم منا جزيل الشكر والاحترام.

إعداد الطالب:

– وسيم عبيدي

إشراف الدكتور:

– نبيل ناجـــم

رقم العبارة	العبارات	غالبا	دائما	أحيانا
1	تفشل غالبا في منح الانتباه للتفاصيل أو ارتكاب أخطاء إهمال في العمل المدرسي، العمل أو أنشطة أخرى.			
2	غالبا تعاني من صعوبة في مواصلة الانتباه في المهام أو أنشطة اللعب.			
3	غالبا لا تبدو منصتا لما يقال له.			
4	لا تتابع غالبا التعليمات الآتية من الآخرين ولا تنهي واجباتك.			
5	غالبا تجد صعوبة في إنهاء المهام أو الأنشطة.			
6	غالبا تتجنب أو تقاوم الاشتراك في مهام تتطلب جهدا عقليا مستمرا مثل:(العمل المدرسي أو العمل المنزلي).			
7	غالبا تتشتت بسهولة من المثيرات الخارجية.			
8	تنسى غالبا الأنشطة اليومية.			
9	غالبا تملل بيديك أو رجليك أو تتلوى في مقعدك.			
10	غالبا تترك مقعدك في الفصل أو في مواقف أخرى يتوقع فيها أن تبقى في مكانك.			
11	غالبا تثير الفوضى في اللعب أو لديك صعوبة في الاشتراك بهدوء في أنشطة أوقات الفراغ.			
12	تقوم بنشاط حركي مفرط غير مهتما أو متأثرا بالمحتوى الاجتماعي والنصائح.			
13	غالبا تقول الإجابات دون أن تنتهي من السؤال.			
14	غالبا تعاني من صعوبة في انتظار دورك في الألعاب أو في مواقف أخرى في الجماعة.			
15	تقاطع غالبا الآخرين أو تتدخل في شؤونهم (مثل: التدخل ومقاطعة المحادثات أو الألعاب)			
16	تتكلم غالبا كثيرا ولا تهتم بالمحادثات الاجتماعية.			
17	تجد صعوبة في أداء اثنين أو أكثر من المواقف.			
18	تتحدث بسرعة دون تفكير في موضوع النقاش.			

الملحق رقم 02: مخرجات برنامج Spss الخاصة بالشروط العلمية للأدوات

```
SAVE OUTFILE='C:\Users\N@biL\Desktop\التأطير\وسيم وسعيد\Untitled1.sav'
  /COMPRESSED.
DATASET ACTIVATE DataSet0.

SAVE OUTFILE='C:\Users\N@biL\Desktop\التأطير\وسيم وسعيد\Untitled1.sav'
  /COMPRESSED.
COMPUTE تشتت_الانتباه=Q1 + Q2 + Q3 + Q4 + Q5 + Q6 + Q7 + Q8 + Q9.
EXECUTE.
COMPUTE فرط_الحركة=Q10 + Q11 + Q12 + Q13 + Q14.
EXECUTE.
COMPUTE الاندفاعية=Q15 + Q16 + Q17 + Q18.
EXECUTE.
COMPUTE المقياس_ككل=تشتت_الانتباه + فرط_الحركة + الاندفاعية.
EXECUTE.
DATASET ACTIVATE DataSet0.

SAVE OUTFILE='C:\Users\N@biL\Desktop\التأطير\وسيم وسعيد\Untitled1.sav'
  /COMPRESSED.
CORRELATIONS
  /VARIABLES=المقياس_ككل الاندفاعية فرط_الحركة تشتت_الانتباه
COMPUTE المجموعة_الدنيا=Q1 + Q2 + Q3 + Q4.
EXECUTE.
COMPUTE المجموعة_العليا=Q15 + Q16 + Q17 + Q18.
EXECUTE.
COMPUTE العبارات_الفردية=Q1 + Q3 + Q5 + Q7 + Q9 + Q11 + Q13 + Q15 + Q17.
EXECUTE.
COMPUTE العبارات_الزوجية=Q2 + Q4 + Q6 + Q8 + Q10 + Q12 + Q14 + Q16 + Q18.
EXECUTE.
CORRELATIONS
  /VARIABLES=المقياس_ككل الاندفاعية فرط_الحركة تشتت_الانتباه
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Correlations

		تشتت_الانتباه	فرط_الحركة	الاندفاعية	المقياس_ككل
تشتت_الانتباه	Pearson Correlation	1	,308	,317	,882**
	Sig. (2-tailed)		,387	,373	,001
	N	10	10	10	10
فرط_الحركة	Pearson Correlation	,308	1	,209	,672*
	Sig. (2-tailed)	,387		,563	,033
	N	10	10	10	10
الاندفاعية	Pearson Correlation	,317	,209	1	,528*
	Sig. (2-tailed)	,373	,563		,041
	N	10	10	10	10
المقياس_ككل	Pearson Correlation	,882**	,672*	,528*	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,033	,041	
	N	10	10	10	10

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

```
T-TEST PAIRS=المجموعة_الدنيا WITH المجموعة_العليا (PAIRED)
  /CRITERIA=CI(.9500)
  /MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	المجموعة_الدنيا	6,1000	10	2,80674	,88757
	المجموعة_العليا	7,0000	10	1,69967	,53748

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	المجموعة_الدنيا & المجموعة_العليا	10	,047	,898

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	المجموعة_الدنيا - المجموعة_العليا	-,90000	3,21282	1,01598	-3,19831	1,39831	-,886	9	,039

```
CORRELATIONS
  /VARIABLES=العبارات_الزوجية العبارات_الفردية
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
العبارات_الفردية	16,1000	4,55705	10
العبارات_الزوجية	15,7000	4,44847	10

Correlations

		العبارات_الفردية	العبارات_الزوجية
العبارات_الفردية	Pearson Correlation	1	,507*
	Sig. (2-tailed)		,043
	N	10	10
العبارات_الزوجية	Pearson Correlation	,507*	1
	Sig. (2-tailed)	,043	
	N	10	10

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

```
NONPAR CORR
  /VARIABLES=العبارات_الزوجية العبارات_الفردية
  /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Nonparametric Correlations

Correlations

			العبارات_الفردية	العبارات_الزوجية
Spearman's rho	العبارات_الفردية	Correlation Coefficient	1,000	,585*
		Sig. (2-tailed)	.	,040
		N	10	10
	العبارات_الزوجية	Correlation Coefficient	,585*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,040	.
		N	10	10

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=الاندفاعية فرط_الحركة تشتت_الانتباه
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,566	18

الملحق رقم 03: مخرجات برنامج Spss الخاصة بنتائج فرضيات الدراسة

```
GET
  FILE='C:\Users\N@biL\Desktop\التأطير\وسيم وسعيد\فرضيات الدراسة.sav'.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
T-TEST PAIRS=قبلي_ضابطة قبلي_تجريبية WITH بعدي_ضابطة بعدي_تجريبية (PAIRED)
  /CRITERIA=CI(.9500)
  /MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	قبلي_تجريبية	30,2667	15	8,78690	2,26877
	بعدي_تجريبية	30,4667	15	9,41023	2,42971
Pair 2	قبلي_ضابطة	33,3333	15	7,96122	2,05558
	بعدي_ضابطة	38,1333	15	9,04644	2,33578

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	قبلي_تجريبية & بعدي_تجريبية	15	,972	,000
Pair 2	قبلي_ضابطة & بعدي_ضابطة	15	,169	,547

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	قبلي_تجريبية - بعدي_تجريبية	-,20000	2,24245	,57900	-1,44183	1,04183	-,345	14	,735
Pair 2	قبلي_ضابطة - بعدي_ضابطة	-4,80000	10,99480	2,83885	-10,88872	1,28872	-1,691	14	,031

```
ONEWAY بعدي_تجريبية BY بعدي_ضابطة
  /MISSING ANALYSIS.
```

Oneway

ANOVA

بعدي_تجريبية

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	743,233	8	92,904	1,123	,047
Within Groups	496,500	6	82,750		
Total	1239,733	14			

```
ONEWAY تشتت_الانتباه_بعدي_تجريبية BY تشتت_الانتباه_بعدي_ضابطة
  /MISSING ANALYSIS.
```

Oneway

ANOVA

تشتت_الانتباه_بعدي_تجريبية

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	274,767	9	30,530	1,772	,274
Within Groups	86,167	5	17,233		
Total	360,933	14			

```
ONEWAY فرط_الحركة_بعدي_تجريبية BY فرط_الحركة_بعدي_ضابطة
  /MISSING ANALYSIS.
```

Oneway

ANOVA

فرط_الحركة_بعدي_تجريبية

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	83,900	7	11,986	2,812	,048
Within Groups	29,833	7	4,262		
Total	113,733	14			

```
ONEWAY الاندفاعية_بعدي_تجريبية BY الاندفاعية_بعدي_ضابطة
  /MISSING ANALYSIS.
```

Oneway

ANOVA

الاندفاعية_بعدي_تجريبية

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	24,017	5	4,803	2,285	,133
Within Groups	18,917	9	2,102		
Total	42,933	14			

الملحق رقم 04:

شهادات إدارية تثبت إجراء الدراسة الميدانية

الملحق رقم 05:

تعهد والتزام

بالأمانة العلمية

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة العربي التبسي- تبسة–
معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

تعهد والتزام

أنا الممضي أسفله الطالب:

.....

أتعهد بأنني سأحترم الأمانة العلمية في عملية إعداد مذكرة التخرج ولا أخل بأدبياتها، حيث أوثق كل معلومة أعتمد عليها وأشير إلى صاحب أي فكرة مقتبسة في دراستي وأنسبها إليه.

وفي حالة الغش أو عدم احترامي للتقاليد والأعراف العلمية، فإن ذلك يعتبر سرقة علمية وبالتالي فإني مستعد لتحمل كل التبعات القانونية المترتبة عن ذلك بما فيها المتابعات القضائية وسحب الشهادة المتحصل عليها.

تبسة في:.....

الطالب: **المشرف:** **الإدارة:**

الملحق رقم 06:

إذن بالطبع

قسم: .....

فرع: .....

تخصص:.....

إذن بالطبــع

أنا الممضي أسفله: .....

المشرف على مذكرة الطلبة : .....

الموسومة بـــ : .....

.....

مذكرة لنيل شهادة : .....

أصرح بأنني أذنت بطبع المذكرة بعد استفائها لجميع الشروط.

حرر بـ:.....

في:...../...../.....

إمضاء الأستاذ المشرف

تأثير ألعاب الفيديو (X-Box) على تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لجائحة كورونا (كوفيد-19)

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير ألعاب الفيديو (X-Box) على تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل الموجة الثالثة لجائحة كورونا (كوفيد-19)، حيث تم الاعتماد على المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة الدراسة وفرضياتها، وقد تكونت عينة الدراسة من 30 تلميذ من قسم السنة خامسة ابتدائي موزعين على ابتدائيتين تم اختيارهم بالطريقة القصدية، كما تم جمع البيانات والمعلومات في هذا البحث من خلال الاعتماد على مقياس تشتت الانتباه المصحوب بفرط الحركة المتكون من 18 عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد، وبغية اختبار فرضيات الدراسة فقد تم استعمال اختبار "ت" ستيودنت واختبار تحليل التباين الأحادي، وذلك باستخدام ببرنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ($spss^{22}$)، وقد أظهرت النتائج أن لألعاب الفيديو (X-Box) تأثير سلبي على قلة الانتباه المصحوب بفرط الحركة لدى تلاميذ الطور الابتدائي في ظل جائحة كورونا (كوفيد-19).

الكلمات المفتاحية: ألعاب الفيديو؛ تشتت الانتباه؛ فرط الحركة؛ الطور الابتدائي.

The Effect of Video Games (X-Box) on Attention Deficit Hyperactivity Disorder Among Primary School Students in Light of The Third Wave of The Corona Pandemic (Covid-19)

The study aimed to identify the effect of video games (X-Box) on attention deficit hyperactivity disorder among primary school students in light of the third wave of the Corona pandemic (Covid-19), where the experimental method was relied on for its relevance to the nature of the study and its hypotheses, and the study sample consisted of From 30 students from the fifth year of primary school divided into two primary schools who were chosen by the intentional method. The data and information in this research were also collected by relying on the Attention Deficit Hyperactivity Scale consisting of 18 phrases distributed over three dimensions, in order to test Study hypotheses: Student's t-test and one-way analysis of variance test were used, using the statistical package for social sciences ($spss^{22}$), and the results showed that video games (X-Box) had a negative impact on attention deficit hyperactivity disorder among primary school students in The shadow of the Corona (Covid-19) pandemic.

Keywords: Video games; Attention deficit; Hyperactivity; Primary stage.