مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة الذاتية المدركة

د. أحمد عبد الكافي عبد الفتاح عبد الكافي*

مُلخص الدراسة

مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة الذاتية المدركة

الأهداف:

التعرف علي مدي الكفاءة الذاتية المدركة بالنسبة للتلاميذ عينة الدراسة الناتجة عن مشاركتهم في غرف الدردشة

نوع ومنهج الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية، وتعتمد على منهج المسح بالعينة.

العينة:

طبق الباحث دراسته علي عينة عمديه متاحة قوامها (400) مفردة من تلاميذ محافظة المنيا

الأدوات:

1- استمارة الاستبيان الالكتروني.

2- مقياس الكفاءة الذاتية المدركة

النتائج:

وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية

* أستاذ مساعد بقسم الإعلام التربوي بكلية التربية النوعية – جامعة المنيا.

Sharing of secondary stage students in sound chat rooms with electronic games and it's relation with the perceived self-competence

Summary of the study

Goals:

Recognizing the extent of the perceived self-competence for the study sample students resulting from their sharing in chat rooms.

Type and method of the study:

This study belongs to the descriptive ones and depends on the method of sampling survey.

The sample:

The researcher applied his study on an available purposive sample of (400) items of students at Minia governorate.

Instruments:

1. A form of electronic questionnaire.
2. The scale of the perceived self-competence.

Results:

There is a statistically significant direct correlation between the degree of the students sharing in sound chat rooms with electronic games and perceiving self-competence.

المقدمة

ساعدت التطورات التكنولوجية الهائلة في ازدهار وانتشار الألعاب الإلكترونية التي انتشرت في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت فهي موجودة في أغلب الأحيان وسهلة التناول من خلال أجهزة الحاسب أو الهاتف المحمول، فهي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والحركة والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال والمراهقين واستحوذت بشكل واضح على عقولهم واهتماماتهم. كما أنها لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت محط اهتمام كل الفئات العمرية.

ويقضي الأطفال ساعات طويلة أمام مختلف الألعاب الالكترونية، والأمر لم يتوقف فقط على الوقت الضائع على التسلية ولكن أيضا هناك مليارات الدولارات التي يتم إنفاقها على هذه الألعاب سنوياً، ولكن يختلف حجم الانفاق من بلد لبلد آخر، فسكان كل بلد يختلفون فيما ينفقونه على الألعاب سنويا وفقا للظروف الاقتصادية التي تسمح لهم بذلك.

وما يلفت الانتباه في غرف الدردشة التي توجد في الألعاب الالكترونية أنها تحتوي علي نصوص مكتوبة وصوت وفيديو وجعلت من السهل تكوين صداقات جديدة في عالم افتراضي آخر وهو عالم الألعاب الالكترونية فمن خلالها أصبح تلاميذ المرحلة الثانوية يتعاملون مع الألعاب بشكل اجتماعي جديد يشتمل علي صداقات من نوع جديد فهي تحتوي علي المنافسة والحوار ومحاولة لإثبات الذات وغيرها من الأهداف المختلفة للألعاب الالكترونية.

ومن خلال الاستمرار في مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة في الألعاب الالكترونية يحاولون التعرف علي أساليب المنافسة ومواجهة المواقف المختلفة التي يتعرضون لها في محاولة للانتصار وتحقيق الذات، وهو ما تؤكده بحوث الدراسات السابقة ومقاييس الكفاءة الذاتية المدركة بأن إدراك الأفراد لكفاءتهم الذاتية يؤثر في تصرفاتهم حيال ما يتعرضون له في حياتهم من مواقف مختلفة فالأشخاص الذين ترتفع كفاءتهم الذاتية يكونون أكثر نجاحا والعكس بالنسبة للأشخاص الذين يشعرون بانخفاض إدراكهم لكفاءتهم الذاتية يكونون أكثر فشلاً في مجابهة المواقف الحياتية، ومن هذا المنطلق تحاول هذه الدراسة التعرف علي مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية لغرف الدردشة بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة الذاتية المدركة.

الاطار النظري

إن إدراك الأفراد لكفاءتهم الذاتية يؤثر في أنواع الخطط التي يضعونها، فالأفراد الذين لديهم إحساس مرتفع بالكفاءة يضعون خطط ناجحة، والذين يحكمون علي أنفسهم بعدم الكفاءة أكثر ميلاً للخطط الفاشلة والأداء الضعيف، والإخفاق

المتكرر، ذلك أن الإحساس المرتفع بالكفاءة ينشئ أبنية معرفية ذات أثر فعال في تقوية الإدراك الذاتي للكفاءة .

واستمدت الصيغ النظرية المستنيرة للبحوث الخاصة بالفعالية الذاتية من النظريات المعرفية والاجتماعية وتمكنت من إلقاء الضوء على الطبيعة والمصادر والعمليات النفسية المرتبطة بتكوين معتقدات الفعالية الذاتية، وإن الإدراك الاجتماعي يحدد أداء الإنسان باعتباره نتاج تفاعل ديناميكي للتأثيرات الشخصية والسلوكية والبيئية. وتمارس هذه العوامل تأثيرها من خلال عملية الحتمية المتبادلة (1) ويخضع سلوك الشخص باستمرار للتأثير المتبادل للبيئة والإدراك الشخصي. عند تطبيقها في سياق تطور المراهقين ، مثل الأداء الأكاديمي ، وتشير أيضاً هذه النظرية إلى أن الأداء الأكاديمي للمراهق (سلوك) يتأثر بكيفية تأثر معتقدات هذا المراهق (الإدراك) بالدعم الذي يقدمه له الآخرون ، بما في ذلك الآباء والمعلمين والأقران (البيئة). يقول باندورا إن الكفاءة الذاتية هي العامل الأكثر أهمية والذي يؤثر على إدراك الشخص (2)

وهناك حاجة إلى تقييم الكفاءة الذاتية لفهم طبيعة وقوة المعتقدات التي تؤثر على الأداء. لقد تم وضع تدابير واستراتيجيات تقييم كمية ونوعية لتقييم الكفاءة الذاتية العامة ، وكذلك مصادر وعمليات الكفاءة الذاتية. ويتم تقييم الفعالية الذاتية بشكل أفضل من خلال النظر في العوامل السياقية من أجل تمييز ما إذا كانت تلعب دورًا وسيطًا أو معتدلًا أو غير ذلك في الأداء السلوكي. وفي حالة تطور تلاميذ المدارس الثانوية ، يجب أن تكون العوامل السياقية مثل الجنس والعرق والقدرة الأكاديمية والمجال الأكاديمي من الاهتمامات ذات الأولوية (3)

وتكاد تعمل معتقدات الكفاءة الذاتية من خلال عمليات نفسية رئيسية مدرجة أدناه لإنتاج الأداء الفعلي للعمليات الإدراكية: وتشمل التقييم الذاتي للقدرات والمهارات والموارد ؛ اختيار الهدف ؛ بناء سيناريوهات النجاح والفشل في عمليات تحقيق الأهداف ؛ توليد واختيار خيارات حل المشكلات ؛ الحفاظ على الاهتمام اللازم وسير العمل لإنجاز المهمة العمليات التحفيزية: وتؤثر معتقدات الكفاءة الذاتية على التنظيم الذاتي للدوافع (4) وهناك أيضًا أدلة متزايدة تسترعي الانتباه إلى أهمية النتائج المتوقعة في إنتاج السلوك. تتضمن بعض التطبيقات الحديثة على الشباب دراسات متوقعة حول السلوكيات المختلفة (5) ونظرًا لأن المراهقين لا يزالون تحت تأثير الأسر والمدارس بشكل أساسي في تنميتهم ، ينبغي أن تولي المحاولات لنظريات وتعزيز نمو المراهقين وأدائهم مزيدًا من الاهتمام لمعتقدات الآباء والمعلمين حول الفعالية. (6)

وفيما يتعلق بأهمية الكفاءة الذاتية المدركة، اتضح من خلال الدراسات العلمية أنها تؤثر على نمط التفكير. كلما زادت الكفاءة الذاتية ، ستزداد قوة وتحكم

المشاعر والسلوك. لذلك ، كل من يملك الكفاءة الذاتية العالية لديه قدرة عالية على مواجهة المشكلات السلوكية والتعليمية والاجتماعية والعاطفية والأخلاقية ، يتميز بالعقلانية والجرأة، ولديه التصميم والقدرة على التحمل ، وسيكون أقل توترا وأكثر توازنا انفعالياً وعاطفيا، وبالتالي، فإن مفهوم الكفاءة الذاتية يقترن بالدافع نحو الانجاز[7]

مفهوم الكفاءة الذاتية المدركة:

يعد مفهوم الكفاءة الذاتية من المفاهيم المهمة في تفسير السلوك الإنساني خاصة من وجهة نظر أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي ([8])

ويمكن وصف كفاءة الذات بأنها حالة دافعية يتم من خلالها قياس التقدير الذاتي للفرد علي تنفيذ أعمال معينة لتحقيق بعض أهدافه، ولا تعلي كفاءة الذات بما يمتلكه الفرد، بل تعني باعتقاده حول ما يمكنه القيام به، وتمثل المحور المعرفي للمعلومات ([9])

وفي تفسير آخر للكفاءة الذاتية يري **جاكوب** أنها مكون سيكولوجي دينامي منفتح للتغير سلباً وإيجاباً بحسب تغيرات موقفية وعوامل تتعلق بمهام محددة، وهو إدراك ذاتي فردي وليس بالضرورة انعكاساً لواقع فعلي فقد يكون ايجابياً فعالاً في موقف وسلباً معوقاً في موقف آخر، فهو معالجة معرفية إدراكية تتشكل بناءاً علي خبرات الفرد عن ذاته وتوقعات الآخرين له ([10])

أهمية الكفاءة الذاتية:

1- **اختيار السلوك:** تؤثر الكفاءة الذاتية في ميل الأفراد إلي الاشتغال في المجالات التي يشعرون فيها بقدر عالي من القدرة علي المناقشة والثقة والانجاز ويتجنبون المجالات التي يشعرون فيها بغير ذلك .

2- **مستوي الهدف ومقدار الجهد:** الكفاءة الذاتية تؤثر في الدافعية من خلال الأهداف التي يضعها الفرد لنفسه ومثابرته علي تحقيقها وإصراره علي الصعوبات التي تعترضه والتغلب عليها فالأفراد ذوي الكفاءة الذاتية العالية يضعون أهدافاً عالية المستوي ويكونون أكثر مثابرة واجتهاداً في سعيهم لتحقيقها في حين أن الأفراد ذوي الكفاءة الذاتية المتدنية يضعون أهدافاً متدنية المستوي ويكونون أقل مثابرة وحماساً لتحقيقها **([11])**

الألعاب الالكترونية:

يعتبر اللعب بمثابة أنفاس الحياة بالنسبة للطفل انه ليس مجرد مضيعة للوقت وإشغال الذات ولكنه هو مكمل للتربية ويعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات النشاط الترفيهي لكافة فئات المجتمع ([12])

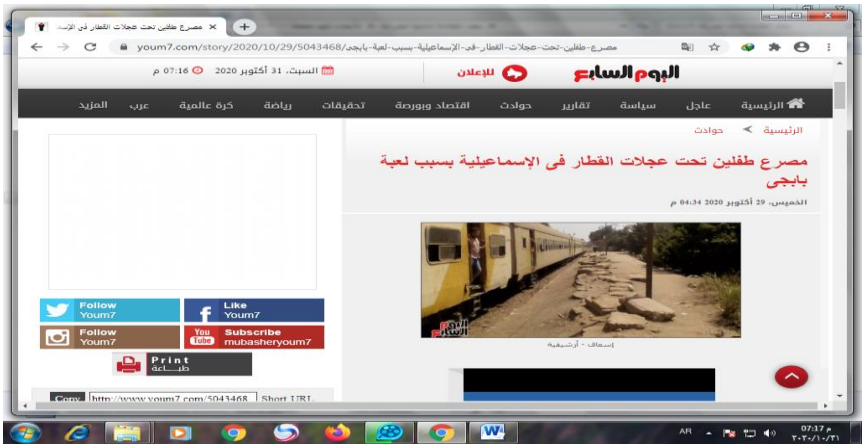
ايجابيات الألعاب الالكترونية:

يمكننا رصد ايجابيات الألعاب الالكترونية علي الطفل بشكل عام كما يلي:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- تثير الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- تعزز ثقة الفرد بالتكنولوجيا الحديثة.
- تبعد الأفراد عن الانحرافات الجسدية والفكرية.
- تنمي الابداع والابتكار لدي الأفراد.
- اثارة روح المنافسة بين الأشخاص لتحقيق الفوز في اللعبة.
- ثقة الفرد بنزاهة التحكيم وقبول النصر أو الهزيمة.
- تنمي صفات وقيم حميدة مثل التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة.

سلبيات الألعاب الالكترونية:

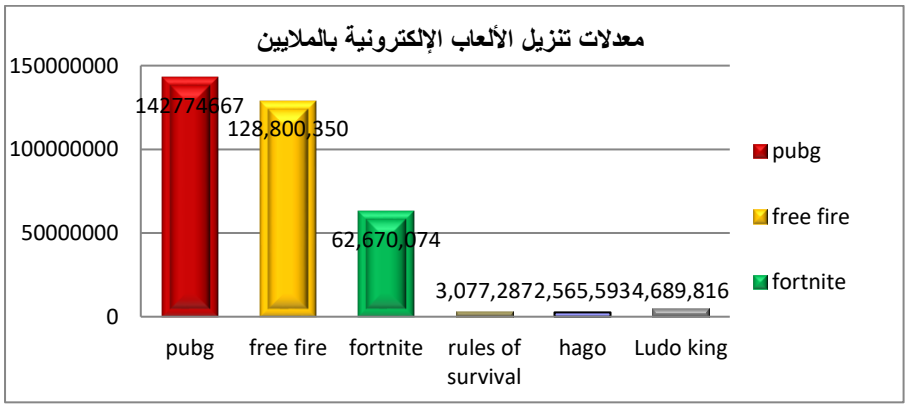
- تؤدي إلي سرعة حركة العين أثناء استخدامها مما يزيد من فرص اجهادها.
- يسبب الجلوس لفترات طويلة آلاما مبرحة أسفل الظهر.
- ضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها ([13])
- استهلاك الوقت فالأطفال يستخدمونها تقريباً ساعتين يومياً أيام الدراسة ومن ثلاث لأربع ساعات في العطلات والإجازات الرسمية ([14])
- يحتاج مستخدمي هذه الألعاب إلي جهد ذهني في التركيز علي تفاصيل دقيقة في ممارسة هذه الألعاب مما يزيد من التأثير السلبي لها علي التلاميذ، وفي بعض الأحيان يصل هذا التركيز والانهماك في اللعبة إلي درجة تؤدي إلي فقد حياته **ومثالاً لذلك ما حدث من مصرع طفلين تحت عجلات القطار بسبب لعبة بابجي، ويوضح الشكل التالي الخبر المنشور في صحيفة اليوم السابع:**



شكل رقم (1) يوضح خبر مصرع الطفلين [1]•

وتُشير العديد من الدراسات الإحصائيات إلى أن الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري في ظل مطالبات بضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية، ومدى ملائمتها لهوية الأطفال والمراهقين، وإصدار أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب ، وأهمية الدور الإعلامي في مواجهة مخاطرها وتقنين استخدامها ([15])

والشكل التالي يوضح معدلات تنزيلات الألعاب الإلكترونية:



شكل (2) يوضح معدلات تنزيلات الألعاب الإلكترونية •

• اليوم السابع، بتاريخ 2020/10/29، متاح في:
https://www.youm7.com/story

غرف الدردشة:

التعريف اللغوي: الدردشة في المعجم الوسيط هي اختلاط الكلام وكثرته وهي اسم مصدره دردش، والدردشة: أصوات الناس المختلطة في المجالس، دردش، يدردش، دردشة، فهو مدردش، دردش القوم، تحدثوا حديثا خفيفا في أمور شتى ([16])

تعرف غرف الدردشة اصطلاحا بأنها: " هي عبارة عن مواقع الويب أو جزء من مواقع الويب أو جزء من خدمة الإنترنت التي توفر مكاناً لمستخدميها مع مصلحة مشتركة للتواصل في الوقت نفسه من خلال الرسائل

خصائص غرف الدردشة:

1- **التفاعلية**: ولأنها هي جزء من شبكة الانترنت، لذلك فإنه يمكن إسقاط هذه الخاصية علي هذه الأداة ، والتي تسمح للمتلقي بأكبر قدر ممكن من المشاركة في عمليات الاتصال والاختيار الحر للمحتوي والخدمات المتاحة ، بقدر حاجاته وتفضيله واهتمامه ([17])

2- **التزامنية:** ويقصد بالتزامنية أن الاتصال بغرف الدردشة يتميز بالتخاطب الفوري، حيث يمكن للمستخدم التحاور بإرسال رسائل بانتظار الرد عليها في الحال وهذا يعطي تفاعلاً كبيراً للعملية الاتصالية أي يضفي عليها صفة الفورية والمباشرة ([18])

مخاطر غرف الدردشة:

يلعب الراديو والتليفزيون والأفلام ومقاطع الفيديو وألعاب الفيديو والهواتف المحمولة وشبكة الانترنت أدوارًا رئيسية في حياة أطفالنا اليومية. للأفضل أو الأسوأ ، وتؤثر بشكل كبير على قيم أطفالنا ومعتقداتهم وسلوكياتهم. لسوء الحظ ، فإن عواقب عنصر واحد مشترك في وسائل الإعلام الإلكترونية لها تأثير ضار بشكل خاص على الأطفال ([19])

• للحصول علي هذه الاحصائيات لعدد تنزيلات الألعاب تم الرجوع إلي مواقع الألعاب الالكترونية عينة الدراسة بتاريخ 2020/10/27

https://pubg-mobile.ar.uptodown.coi
https://free-fire-
battlegrounds.ar.uptodown.com
https://fortnite.ar.uptodown.com
https://rules-of-survival.ar.uptodown.com
https://hago.ar.uptodown.com
https://ludo-king.ar.uptodown.com

ومن المخاطر الواضحة لغرف الدردشة العزلة الاجتماعية التي تنتج عن ادمان الشباب علي مشاركة الانترنت وبصفة خاصة غرف الدردشة والتي تجعل التلاميذ منعزلين عن محيطهم الاجتماعي، وهذه العزلة لها آثارها السلبية، منها الانشغال عن الدراسة والرسوب والانقطاع وضياع مستقبلهم الدراسي، وضعف الروابط بينهم وبين أفراد أسرتهم ([20])

وخلال سنوات المراهقة ، تبدأ الهوية والجنس في لعب أدوار رئيسية في حياة الشباب حيث يسعون إلى تحديد واستكشاف من هم، حددت غرف الدردشة في سن المراهقة كمصدر غني للبيانات لدراسة نمو المراهقين ، حيث أنها توفر نظرة ثاقبة لنوع التفاعل غير الخاضع للرقابة الذي عادة ما يفتقر الباحثون إليه ([21]) ويُنظر إلى الدردشة علي أنها شكل من أشكال الاتصال المتزامنة بواسطة الكمبيوتر، ووسيلة لتعزيز التفاعل من خلال التبادلات والعمليات التي تحدث في هذا النوع الذي قد يساعد في تسهيل اللغة ([22])

الدراسات السابقة:

أجري الباحث مسحاً استطلاعياً لأدبيات التراث العلمي المتعلقة بموضوع الدراسة، وتمكن من رصد الدراسات التالية:

المحور الأول: دراسات ارتبطت بالألعاب الالكترونية وغرف الدردشة وهي كالتالي:

هدفت **دراسة إيمان زكي موسي محمد (2019)** ([23]) إلي الكشف عن أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات/ ولوحات المتصدرين) والأسلوب المعرفي (المخاطر/ الحذر) وقياس أثره على تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدى 60 متعلما من طلاب الحلقة الأولى في قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية - جامعة المنيا في الفصل الثاني من العام الجامعي 2017-2018م، واتبع البحث المنهج التطويري في نشر بيئة تعلّم محفزات الألعاب الرقمية بنمطيْها (الشارات/ لوحات المتصدرين). وتمثلت أدوات البحث في اختبار معرفي؛ وبطاقة تقييم الصورة الرقمية وفقا لقواعد تكوينها؛ ومقياس دافعية التعلم. وقد أظهرت نتائج البحث تفوّق نمط لوحات المتصدرين على "نمط الشارات" في التحصيل الدراسي، وبطاقة التقييم، والدافعية للتعلم؛ كما تفوق الأسلوب المعرفي "المخاطر" على الحذر في التحصيل الدراسي وبطاقة التقييم والدافعية للتعلم.

وسعت **دراسة عادل بن عايض المعدي (2018)** (24) إلي بيان معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت على الاستبانة في جمع البيانات ، وتكونت عينة الدراسة من عدد (200) معلماً ومعلمة من معلمي المرحلة الابتدائية، وتوصلت إلى النتائج التالية: يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض

القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلال ما يلي: الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب.

هدفت **دراسة عبد الحافظ محمد جابر سلامه (2018)** ([25]) هذه الدراسة إلى قياس أثر مشاركة الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي في عمان. واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتم اختيار مدرستين أهليتين تستخدمان الألعاب الإلكترونية في التدريس. وقد تكونت عينة الدراسة من (40) طالبة، للمجموعات التجريبية والضابطة. وتمثلت أدوات الدراسة: الأول هو اختبار لقياس المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية، في حين كان الثاني عبارة عن برنامج إلكتروني لقياس أثر مشاركة الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي، وقد أظهرت النتائج: وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية بين التلاميذ للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، لصالح برنامج الألعاب الإلكترونية.

وسعت **دراسة لمياء إبراهيم عبد الله الفرحان (2017)** ([26]) للتعرف على مشاركات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات، ودوافع مشاركتهم لها والإشباعات المترتبة على هذا المشاركة. طُبّقت على عينة قوامها 385 مفردة من أمهات الأطفال ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، واستخدم أداة الاستبيان لجمع البيانات، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، أهمها إن نسبة 54.03% من المبحوثات ترى أنّ أطفال الروضة دائما يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن دوافع المشاركة تمثلت في أنها: تملأ أوقات الفراغ وعدم الإحساس بالملل؛ تقدم أسلوبا جذابا، تقدم مغامرات وخيالا علميا؛ تعدم الإحساس بالوحدة، وتخفّف مشاكل المدرسة التي يتعرض الطفل لها يوميا.

وسعت **دراسة أماني عبد التواب صالح حسن (2017)** ([27]) إلى التعرف علي أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (233) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بست مدارس بمحافظات (الرياض، المدينة المنورة، الخرج)، وتنتمي إلي الدراسات الوصفية، وتم استخدام أداة الاستبيان، ومقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي على أفراد العينة، وقد توصلت النتائج التالية: عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي ، بينما وجدت فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون ، كما

أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي.

وهدفت **دراسة مريم بنت حافظ عمر تركستاني (2016)** ([28]) إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع، وهي من الدراسات التجريبية، وشملت عينة الدراسة 16 طفلاً ضعيف السمع من الأطفال الملتحقين في الروضة في مدينة الرياض، وقد طبّق اختبار القدرات البريطاني (BAS) تطبيقاً قبلياً وبعدياً على المجموعتين التجريبية والضابطة، وكشفت النتائج عن الآتي: تحسن المجموعة التجريبية في جميع أبعاد المقياس الأربعة (البناء النمطي، تركيب المكعبات، تشابه الصور، النسخ)، في حين لم تتحسن المجموعة التجريبية في (البناء النمطي، تشابه الصور) وتحسنت في (تركيب المكعبات، النسخ) إضافة إلى الدرجة الكلية، وقد ظهرت فروق بين المجموعتين في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، حيث الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات لديهم.

وسعت دراسة ([29]) **Nawal Abbas, Rana Al-Bahrani (2015)** إلى معرفة إلى أي مدى يستخدم طلاب الجامعات نظام الدردشة الفورية في بدء وتطوير التواصل الشخصي والاجتماعي ، وتنتمي إلي الدراسات الوصفية، تم إجراء استبيان على طلاب جامعة بغداد لدراسة العلاقة بين التفاعل عبر الإنترنت وهويات النوع الاجتماعي عن كثب، وأظهرت النتائج أن أعلى نسبة من التلاميذ ، 94 ٪ ، توافق على أن الدردشة هي مساعدة كبيرة في إقامة والحفاظ على العلاقات البعيدة والمحلية. في حين أن النسبة المئوية الأدنى ، 1.1٪ ، تتفق مع الافتراض بأن الدردشة هي أهم تطبيق للإنترنت.

وتناولت دراسة **أمال أحمد مصطفى (2013)** ([30]) تنمية مستوى الانتباه لأطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم من خلال إعداد ومشاركة برنامج تدريبي يقوم على توظيف ألعاب الكمبيوتر كأحد أهم أنماط التعليم العلاجي بمساعدة الكمبيوتر، وتنتمي إلي الدراسات التجريبية، وتكونت عينة الدراسة من عشرين طفلا من السنة الثانية بالروضة بمحافظة الشرقية ممن يعانون من قصور في مهاراتهم قبل الأكاديمية الخاصة بالوعي أو الإدراك الفونولوجي، والتعرف على الألوان، والتعرف على الأشكال ممن تتراوح أعمارهم الزمنية بين 5-6 سنوات، موّزعين على مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وأسفرت نتائج الدراسة عن فعالية ألعاب الكومبيوتر في تنمية مستوى الانتباه لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم وذلك بدرجة دالة إحصائيا، واستمرار هذا التحسن خلال فترة المتابعة.

وهدفت **دراسة نجوى إبراهيم أحمد أبو الخير (2011)** ([31]) إلى التعرف على بعض الخصائص السلوكية المرتبطة بممارسة ألعاب الكمبيوتر والإنترنت، واعتمدت الدراسة علي المنهج التجريبي، وتم اختيار العينة من تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الابتدائي التي تتراوح أعمارهم من 9-12 سنة وعددهم 60 تلميذاً وتلميذة من مدارس الزهراء بمحافظة كفر الشيخ من الصفوف الرابع والخامس والسادس للعام الدراسي 2010/ 2011, تم تقسيم العينة لمجموعتين: مجموعة تمارس ألعاب الكمبيوتر والإنترنت بشكل زائد أو ما يعرف بإدمان الألعاب، ومجموعة تمارس ألعاب الكمبيوتر والإنترنت باعتدال، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ (الذكور أو الإناث) الذين يدمنون ممارسة ألعاب الكمبيوتر والإنترنت والأطفال الذين لا يدمنون ممارسة ألعاب الكمبيوتر والإنترنت في العدوان، لصالح المدمنين. بينما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ (الذكور أو الإناث) الذين يدمنون ممارسة ألعاب الكمبيوتر والإنترنت والأطفال الذين لا يدمنون ممارسة ألعاب الكمبيوتر والإنترنت في الانتباه.

ورصدت دراسة ([32]) **Sanja Kapidzic Susan C. Herring (2011)** فحص مواقع الدردشة بين المراهقات لتحديد التفضيلات المحتملة في استراتيجيات التواصل عبر الإنترنت والعرض الذاتي للشباب، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتم تحليل تفضيلات النوع الاجتماعي في الميزات اللغوية وأنماط الاتصال في الرسائل النصية المتزامنة ، جنبًا إلى جنب مع العرض التقديمي الذاتي في صور ملفات تعريف المستخدمين ، بالاعتماد على البيانات من مواقع دردشة المراهقين الشائعة باللغة الإنجليزية التي تم جمعها في عام 2010، وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية: تم العثور على اختلافات كبيرة في تصرفات الكلام ونبرة الرسائل وفي الموقف المادي واللباس والمسافة الاجتماعية في صور الملف الشخصي التي تتوافق عمومًا مع الصور النمطية التقليدية للجنس.

وتناولت دراسة ([33]) **Bibi Eshrat Zamani (2009)** استكشاف آثار إدمان ألعاب الكمبيوتر على الصحة البدنية والعقلية للتلاميذ، وتنتمي إلي الدراسات الوصفية، واستخدمت الباحثة أداة الاستبيان، واشتمل مجتمع الدراسة جميع التلاميذ في السنة الثانية من مدارس التوجيه العام في مدينة أصفهان في السنة التعليمية 2009-2010. يشمل حجم العينة 564 طالبًا تم اختيارهم بواسطة أخذ عينات طبقية متعددة الخطوات، وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية: كان هناك ارتباط إيجابي كبير بين إدمان ألعاب الكمبيوتر للتلاميذ وصحتهم الجسدية والعقلية في أبعاد الصحة البدنية والقلق والأرق كان هناك علاقة سلبية كبيرة بين الإدمان على ألعاب الكمبيوتر وضعف الأداء الاجتماعي.

وهدفت **دراسة دينا الجمال (2008)** ([34]) إلى التعرف على أثر طريقة الدردشة في تنمية مهاراتي القراءة والكتابة لطلبة الصف العاشر في مادة اللغة

الإنجليزية. واعتمدت الدراسة علي المنهج التجريبي، قامت الباحثة باختيار عينة عمديه تكونت من 40 طالبا تم توزيعهم عشوائيا إلى مجموعتين المجموعة الضابطة 20 طالبا والمجموعة التجريبية 20 طالبا. واستمر التدريب إلى 20 جلسة خلال أربعة أسابيع هدفت الى تدريس المجموعة التجريبية بمشاركة الطريقة التقليدية في الغرفة الصفية. هذا وقد أشارت نتائج الدراسة: أن هناك أثر ذو دلالة إحصائية في تحصيل طلبة المجموعة التجربيبة الذين يدرسون مهارة القراءة بمشاركة طريقة الدردشة مقارنة بتحصيل طلبة المجموعة الضابطة الذين يدرسون بالطريقة التقليدية.

وسعت دراسة ([35]) **Patrick M.Markey Shannon (2002) M.Wells** إلي التعرف علي الإدراك الشخصي في غرف الدردشة على الإنترنت، وتندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية، واستخدمت نموذج العلاقات الاجتماعية وتم التطبيق علي عينة قوامها 156 طالبًا جامعيًا ممن تفاعلوا في غرف الدردشة لمدة 15 دقيقة إما على أساس فردي أو في مجموعات من ستة، وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية: وجد أنه في التفاعلات الفردية ، كان العينة قادرين على تحقيق توافق في الآراء بشأن سمات الأهداف المتمثلة في الانبساط، والموافقة ، والانفتاح، يتوافق هذا الاتفاق مع التصورات الذاتية للأهداف.

وهدفت **دراسة** ([36]) **Monica T.Whitty (2002)** إلي فحص مدى توفر الدعم العاطفي في غرف الدردشة والتحقق من الانفتاح في غرف الدردشة، وتنتمي هذه الدراسة إلي الدراسات الوصفية، وتم مشاركة الاستبيان كأداة لجمع المعلومات، وتم تطبيق الدراسة علي عينة عشوائية مكونة من 360 من الرجال والنساء، وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية: لقد وجد أن الأشخاص الذين يقضون وقتًا أكبر في غرف الدردشة كانوا أكثر عرضة للانفتاح عن أنفسهم، وأن يتلقوا الدعم العاطفي ، وكانت النساء أكثر عرضة من الرجال لتقديم الدعم العاطفي، وكان الرجال أكثر عرضة من النساء للكذب حول وضعهم الاجتماعي والاقتصادي. في المقابل.

المحور الثاني: دراسات ارتبطت بالكفاءة الذاتية المدركة وهي كالتالي:

هدفت دراسة (37) **Mohammad Saleem (2018)** إلي تقييم تأثير الكفاءة الذاتية على إتقان اللغة الإنجليزية للتلاميذ في جامعة أم القرى ، مكة المكرمة ، المملكة العربية السعودية، وهي من الدراسات الوصفية، وتم مشاركة مقاييس الكفاءة الذاتية لجمع البيانات من 230 طالبًا في السنة التحضيرية من جامعة أم القرى. وتم اختيار خمسة عشر من أصل ستة وسبعين مقطعًا عشوائيًا من الجداول الثلاثة ، وهي الطبية والعلمية والإدارة. لتحليل البيانات، وتبين من النتائج ما يلي: وجود علاقة إيجابية بين الكفاءة الذاتية العامة والإنجازات في تعلم اللغة الإنجليزية. ومع ذلك، لا يوجد أي ارتباط إيجابي بين الكفاءة الذاتية الاجتماعية وإنجازات اللغة الإنجليزية. على أساس النتائج.

وهدفت **دراسة محمود منصور أبو الحسن (2018)** ([38]) إلي التعرف على طبيعة العلاقة الارتباطية بين الكفاءة الذاتية المدركة وكل من (التفكير الإيجابي ، جودة الحياة) لدى عينة من تلاميذ المدارس الثانوية بمحافظة المنيا، واعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي، واستخدم الباحث ثلاثة مقاييس وهي مقياس الكفاءة الذاتية ومقياس التفكير الايجابي ومقياس جودة الحياة، وتكونت أفراد العينة من 200 طالب من طلاب الثانوية العامة تم اختيارهم بطريقة عشوائية ، وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية: وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا بين الكفاءة الذاتية والتفكير الإيجابي عند مستوى دلالة (0,01) في أبعاد (فاعلية الذات التعايشية ، فاعلية الذات المعرفية ، فاعلية الذات الانفعالية) والدرجة الكلية للمقياس وعند مستوى دلالة (0,05) في بعد (فاعلية الذات الاجتماعية)، ووجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0,01) بين الكفاءة الذاتية وجودة الحياة في أبعاد (فاعلية الذات التعايشية ، فاعلية الذات الاجتماعية) والدرجة الكلية للمقياس .

وهدفت دراسة **خالد ابراهيم أحمد عبد العال (2017)** ([39]) إلي التعرف على العلاقة بين الكفاءة الذاتية المدركة والمهارات الاجتماعية لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في محافظة سوهاج، وتنتمي هذه الدراسة إلي الدراسات الوصفية، واعتمدت علي أداة الاستبيان لجمع البيانات، وتم إجراء الدراسة على عينة قوامها (223) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في محافظة سوهاج، وكشفت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية دالة بين الكفاءة الذاتية المدركة والمهارات الاجتماعية لدى أفراد عينة الدراسة، كما أشارت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الكفاءة الذاتية المدركة تعزى إلى النوع الإجتماعي لصالح الذكور.

ورصدت دراسة ([40]) **Ahmad H. Harahsheh (2017)** الكفاءة الذاتية المدركة وعلاقتها بدافع الانجاز لدي طلاب البرنامج الموازي في جامعة الأمير سلطان، وهدفت إلي تحديد مستوى إدراك الكفاءة الذاتية ودافع الإنجاز والعلاقة بينهم. وتنتمي هذه الدراسة إلي الدراسات الوصفية، وشملت عينة الدراسة 164 طالبًا جامعي، واستخدم الباحث مقياس الكفاءة الذاتية المدركة ومقياس الدافع الإنجاز، وأشارت النتائج إلى ارتفاع مستويات الكفاءة الذاتية المتصورة، ووجود علاقة ضعيفة للغاية واتجاه إيجابي (متناسب) مع دلالة إحصائية بين الكفاءة الذاتية المدركة (السلوكية) ودافع الانجاز، ووجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين أبعاد الكفاءة الذاتية المتصورة (عاطفية ، اجتماعية ، ثقة بالنفس ، ثقة الآخرين) والدافع الإدراكي والمعنوي والإنجاز.

وتناولت دراسة **سيد حسن خير الله (2016)** (41) علاقة التوقعات الوالدية المدركة بالكفاءة الذاتية والتوافق النفسي لدى التلاميذ المتفوقين في مدارس الملك عبد الله الثاني للتميز, وتنتمي إلي الدراسات الوصفية، وتكونت العينة من 420 طالب

وطالبة من المرحلة الثانوية, واستخدم الباحث مقياس التوقعات الوالدية المدركة (إعداد الباحث), ومقياس الكفاءة الذاتية، ومقياس التوافق النفسي، وأظهرت النتائج وجود فروض دالة بين الذكور والإناث في التوقعات الوالدية الداعمة والكفاءة الذاتية والتوافق النفسي لصالح الذكور. ووجود فروق دالة بين الذكور والإناث في التوقعات الوالدية المهددة لصالح الإناث.

وهدفت دراسة **عبدالله محمود الطراونة (2016)** (42) إلى نمذجة العلاقات بين التوقعات الوالدية المدركة والكفاءة الذاتية ووجهة الضبط وأثرها على التوافق النفسي والتحصيل الدراسي لدى الطلاب المتفوقين في مدارس الملك عبد الله الثاني للتميز. وتنتمي إلي الدراسات الوصفية، وتكونت عينة الدراسة من (420) طالبا وطالبة في المرحلة الثانوية، بواقع (210) إناث و(210) ذكور. واشتملت أدوات الدراسة على مقياس التوقعات الوالدية ومقياس الكفاءة الذاتية ومقياس وجهة الضبط ومقياس التوافق النفسي، وأشارت النتائج إلى أنه تم التوصل إلى نموذج سببي يوضح مسار التأثيرات المباشرة، وغير المباشرة التي تربط بين متغيرات الدراسة المستقلة (التوقعات الوالدية المدركة، الكفاءة الذاتية، وجهة الضبط)، والمتغيرات التابعة (التوافق النفسي، التحصيل الدراسي)، يلائم بيانات عينة الدراسة الكلية من كلا الجنسين، ويختلف النموذج باختلاف الجنس.

ورصدت دراسة ([43]) **Gülten Genç And others (2016)** استكشاف متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية والعلاقة بين الكفاءة الذاتية والمعتقدات في تعلم اللغة الإنجليزية وسعت هذه الدراسة إلي تسليط الضوء على العلاقة بين معتقدات متعلمي اللغة الإنجليزية عن تعلم اللغة وشعورهم بالكفاءة الذاتية. وهي من الدراسات الوصفية، واعتمدت الدراسة علي استمارة الاستبيان علي عينة قوامها هم 210 طلاب المرحلة الجامعية التركية في تخصص اللغة الإنجليزية، وتوصلت الدراسة إلي أن معتقدات التلاميذ حول تعلم اللغة الإنجليزية تتأثر بعوامل التحفيز وأن لها دور كبير في تعلم اللغة الانجليزية وتعزيز الكفاءة الذاتية المدركة لدي الطلاب.

وهدفت **دراسة إبراهيم إبراهيم أحمد, هبه درويش أحمد العسال (2015)** (44) إلى التعرف على درجة الكفاءة الذاتية وعلاقتها بالتخطيط الاستراتيجي الشخصي والقدرة على اتخاذ القرار لدى طالبات الجامعة, واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وقد تكونت عينة الدراسة من (200) طالبة من طالبات جامعة الحدود الشمالية بالمملكة العربية السعودية, وقد استخدمت الدراسة مقياس الكفاءة الذاتية المدركة من إعداد الباحثان, مقياس القدرة على اتخاذ القرار من إعداد الباحثان, وقد تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول للعام 2015/2014 , , وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن قيمة معامل الارتباط بين الكفاءة الذاتية المدركة والقدرة على التخطيط الاستراتيجي الشخصي لدى طالبات الجامعة هو 520. وتوجد علاقة ذات

دلالة إحصائية عند مستوى معنوية 0,001 , كما أظهرت أن قيمة معامل الارتباط بين الكفاءة الذاتية إحصائية عند مستوى معنوية 0,001.

وحاولت دراسة (45) **Angela Jaap, Fiona Patrick (2011)** معرفة دور الكفاءة الذاتية المتصورة في تنمية القدرة الموسيقية: ماذا يمكن أن تخبرنا دراسة الموسيقيين الناجحين عن تدريس الموسيقى للأطفال القادرين؟ وهدفت إلي معرفة دور الفعالية الذاتية المدركة مهم للتنمية الاجتماعية البشرية والتعلم بشكل عام ، ولكن كيف ترتبط بتنمية المواهب الموسيقية ليست مفهومة جيدًا، وتنتمي إلي الدراسات الوصفية، واستخدمت الدراسة أسلوب المقابلة لجمع البيانات ، وتوصلت الدراسة إلي النتائج التالية: الحاجة إلى وجود أربعة جوانب من الكفاءة الذاتية من أجل تطوير المواهب بالكامل: الحكم الفردي على القدرة ؛ الاعتقاد بأن النتائج مرتبطة بالأفعال الفردية؛ التنظيم الذاتي للأنشطة المتعلقة بالتعلم؛ والمثابرة في مواجهة الصعوبات.

تعليق عام على الدراسات السابقة:

1- اعتمدت دراسات الألعاب الالكترونية علي المنهج الوصفي أكثر من المنهج التجريبي.
2- اعتمدت دراسات الكفاءة الذاتية أيضاً علي المنهج الوصفي أكثر من المنهج التجريبي.
3- اهتمت معظم دراسات الألعاب الالكترونية ودراسات الكفاءة الذاتية بالنواحي التعليمية والتربوية.
4- تنوعت أغلب دراسات الألعاب الالكترونية ودراسات الكفاءة الذاتية في مشاركة العديد من المقاييس النفسية والتربوية في أدوات الدراسة بالإضافة إلي الاستبيان.
5- لم تتطرق الدراسات السابقة إلى الربط بين غرف الدردشة بالألعاب الالكترونية والكفاءة الذاتية كأحد المتغيرات النفسية.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

1- تمت الاستفادة من الدراسات السابقة في بلورة المشكلة البحثية وتساؤلات وفروض الدراسة بشكل أكثر تفصيلاً من خلال التعرف على المتغيرات التي كانت مستخدمة وكيفية صياغة الفروض التي تقيس تلك المتغيرات، والوقوف على النقاط التي لم تتناولها الدراسات السابقة.

2- التعرف علي الأدوات والأساليب البحثية التي استخدمتها الدراسات السابقة، وكيفية الاستفادة منها، وتوظيفها لخدمة دراسة الباحث، وكذلك الاستفادة منها في تحديد الأدوات التي يستخدمها الباحث لقياس فروض الدراسة.

3- وضع تصور عام للدراسة من خلال تحديد أهم الأبعاد والعناصر التي يتم التركيز عليها في تناول المشكلة البحثية، ومساعدة الباحث في اختيار المنهج المناسب لتناول موضوع الدراسة.

4- استفاد الباحث من الدراسات السابقة في التعرف علي أوجه الاختلاف والاتفاق بين الدراسة الحالية والدراسات الأخرى.

مشكلة الدراسة:

تؤدي الألعاب الالكترونية علي شبكة الانترنت دوراً واضحا في حياة التلاميذ في المرحلة الثانوية لما لها من عوامل جذب وإثارة وتشويق حيث أنها تجسد العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال وزاد من سهولة المشاركة فيها انتشار الهواتف المحمولة التي تعتمد علي نظام التشغيل أندرويد ويقضي التلاميذ وقتاً كبيراً ويتأثرون بها تأثراً واضحاً يكاد أن يكون جوهرياً في حياتهم، وتعتبر غرف الدردشة الصوتية في هذه الألعاب من أحدث التطورات التكنولوجية لهذه التقنية من الألعاب، ومن خلالها يتعرفون علي ثقافات غريبة ومتعددة من خلال تبادل الحديث عبر هذه الغرف ومن هذا المنطلق تحاول هذه الدراسة البحث في التأثيرات السلبية والايجابية التي يتعرض لها التلاميذ من خلال المشاركة فيها والبحث في معرفة الكفاءة الذاتية المدركة لعينة الدراسة ومحاولة الوقوف علي محاور هذه الكفاءة، ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها واقترانها بغرف الدردشة الصوتية ظهرت آثار مختلفة على سلوك التلاميذ الممارسين لها من نواحي متعددة ساعدت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال، **وتبلورت مشكلة هذه الدراسة في محاولة الإجابة علي التساؤل التالي: ما العلاقة بين مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية بالكفاءة الذاتية المدركة.**

أهمية الدراسة :

تشتمل الدراسة على أهمية كبيرة سواء من الناحية النظرية أو الناحية التطبيقية على النحو التالي:

الأهمية النظرية :

1- تتضح أهمية الدراسة في التعرف على النواحي النظرية المتعلقة بمشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة

الذاتية المدركة، وتسليط الضوء على مفهوم كلاً منهم والعوامل التي تؤثر في كل ذلك .

2- تشجع هذه الدراسة على إجراء المزيد من الدراسات حول العلاقة بين مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية للألعاب لغرف الدردشة بالألعاب الالكترونية والكفاءة الذاتية المدركة.

3- ندرة المصادر والبحوث التي تناولت متغيرات الدراسة على حد علم الباحث .

4 - إثراء البحوث العلمية وتعتبر الدراسة إضافة هامة في المكتبة العربية .

الأهمية التطبيقية :-

تظهر أهمية الدراسة في الجانب التطبيقي من حيث ما قد تسفر عنه من نتائج تسهم في:-

1- مساعدة القائمين على العملية التعليمية في وضع الخطط المناسبة للتعامل مع تلاميذ المدارس الثانوية .

2- يمكن أن تفيد الدراسة في إعداد دورات تدريبية تهدف إلى تنمية متغيرات الدراسة الحالية لدى الفرد .

3- تسهم هذه الدراسة في توجيه نظر المسئولين في مجال علم الإعلام والنفس والإرشاد النفسي إلي دراسة تأثير غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية علي الكفاءة الذاتية المدركة.

4- تتضح أهمية الدراسة في ظل قيام الدولة بإعداد خطط شاملة لتطوير التعليم والاهتمام بالتلاميذ والتعليم وبالتالي يمكنهم الاعتماد على مثل هذه الرسائل لتحقيق ذلك .

أهداف الدراسة :

1- التعرف علي مدي مشاركة العينة لغرف الدردشة بالألعاب الالكترونية.

2- الكشف عن أسباب مشاركة العينة لغرف الدردشة بالألعاب الالكترونية.

3- قياس مدي الكفاءة الذاتية المدركة بالنسبة لعينة الدراسة.

4- التعرف علي السلبيات التي تتسبب بها غرف الدردشة بالألعاب الالكترونية للتلاميذ عينة الدراسة.

5- معرفة ردود أفعال التلاميذ عينة الدراسة في حالة الفوز أو الخسارة في اللعبة.

تساؤلات الدراسة:

تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي:

ما العلاقة بين مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية بالكفاءة الذاتية المدركة؟ **وتنبثق منه التساؤلات الفرعية التالية:**

1- ما مستوي مشاركة التلاميذ عينة الدراسة بالألعاب الالكترونية؟

2- ما دوافع المشاركة في الألعاب الالكترونية؟

3- ما معدل ادراك الكفاءة الذاتية الناتج عن مشاركة التلاميذ بغرف الدردشة الصوتية ؟

4- ما السلبيات الناتجة عن تعرض التلاميذ عينة الدراسة لغرف الدردشة الصوتية؟

5- ما أكثر الألعاب الالكترونية التي يكون فيها التلاميذ صداقات مع الآخرين؟

فروض الدراسة:

1- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية.

2- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية والوقت الذي يقضونه في الدردشة مع الأصدقاء.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عينة الدراسة في معدل مشاركة التلاميذ في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغيرات (النوع، السنة الدراسية).

4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغير (النوع، السنة الدراسية).

نوع ومنهج الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية لأنها تسعى إلى وصف العلاقة بين تعرض تلاميذ المرحلة الثانوية لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية ، وتعتمد هذه الدراسة على منهج المسح بالعينة .

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: تركز الدراسة من الناحية الموضوعية علي التعرف علي العلاقة بين مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية بالكفاءة الذاتية المدركة.

الحدود المكانية: قام الباحث بتطبيق الاستبيان علي تلاميذ المرحلة الثانوية (الفرقة الأولي– الفرقة الثانية)

عينة الدارسة :

طبق الباحث دراسته علي عينة عشوائية قوامها (400) مفردة من تلاميذ المرحلة الثانوية الصف الأول والثاني من مستخدمي الانترنت ، **وركزت الاستمارة علي عدة محاور كانت أبرزها:** درجة مشاركة واهتمام العينة لغرف الدردشة الالكترونية ، أسباب المشاركة ، درجة الحرص علي مشاركة غرف الدردشة الالكترونية، السلبيات التي يتعرض لها أفراد العينة من متابعة غرف الدردشة الصوتية الالكترونية، قياس مدي الكفاءة الذاتية المدركة بالنسبة لعينة الدراسة من خلال متابعة غرف الدردشة بالألعاب الالكترونية.

أسباب اختيار العينة:

اختار الباحث تلاميذ المرحلة الثانوية نظراً لكونهم أكثر عرضة من المراحل الأخري للألعاب الالكترونية ومشاركتهم لغرف الدردشة من خلالها وهو ما يعكسه الواقع الذي يعيشه التلاميذ في هذه المرحلة.

توصيف عينة الدراسة:

جدول (1) يوضح الخصائص الديموجرافية لعينة الدراسة

توصيف عينة الدراسة	الفئة	التكرار	النسبة
النوع	ذكر	200	%50
	أنثى	200	%50
	الإجمالي	**400**	**%100**
السنة الدراسية	الأولى	200	%50
	الثالثة	200	%50
	الإجمالي	**400**	**%100**

أدوات الدراسة:

1- صحيفة الاستبيان الالكتروني.

2- مقياس الكفاءة الذاتية المدركة أعده الباحث بعد الاطلاع علي العديد من المقاييس الموجودة بالدراسات السابقة في مجالي التربية وعلم النفس، وقام بتحكيم المقياس نخبة من المتخصصين في الصحة النفسية([2])

[2]) أسماء السادة المحكمين:

1- أ.د/ إبراهيم علي إبراهيم ، أستاذ الصحة النفسية بكلية التربية – جامعة المنيا.
2- أ.د/ سيد عبد العظيم محمد، أستاذ الصحة النفسية بكلية التربية – جامعة المنيا.
3- ا.د/ أسماء محمد عبد الحميد أستاذ علم النفس التربوي بكلية التربية – جامعة المنيا.

متغيرات الدراسة: تنقسم متغيرات الدراسة إلى:

3- متغير مستقل: مشاركة التلاميذ في الألعاب الالكترونية.

4- متغير تابع: الكفاءة الذاتية المدركة.

5- متغيرات وسيطة: وهي تلك المتغيرات التي تتوسط العلاقة بين التلاميذ في الألعاب الالكترونية و الكفاءة الذاتية المدركة (النوع – الصف الدراسي)

المفاهيم الاجرائية:

غرف الدردشة: موقع علي شبكة الانترنت وهو جزء من اللعبة يمثل حلقة وصل بين التلميذ وشخص آخر والغرض منه هو تبادل الحوار المكتوب أو المصور أو الصوتي.

الكفاءة الذاتية المدركة: هو الدرجات التي يحصل عليها التلميذ من خلال المقياس الذي صممه الباحث .

اجراءات الصدق والثبات:

إجراءات ثبات الاستبيان: قام الباحث بحساب ثبات الاستبيان بالتطبيق على عينة استطلاعية قوامها (40) مبحوث، و**بمشاركة معادلة ألفا كرونباخ** فجاء الثبات مساويًا (.86) وهي درجة تؤكد تمتع الاستبيان بدرجة ثبات عالية.

الصدق الذاتي: تم حساب الصدق الذاتي كمؤشر لصدق الاستبيان وذلك بحساب الجزر التربيعي لمعامل الثبات، وقد جاء مساويًا (.92)، مما يدل على تمتع الاستبيان بدرجة عالية من الصدق.

المعاملات الإحصائية المستخدمة:

بمشاركة برنامج "الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Spss" من خلال اللجوء إلى المعاملات الإحصائية التالية:

- معامل ارتباط بيرسون.
- معامل الفا كرونباخ لحساب الثبات.
- المتوسط الحسابي Average.
- الجزر التربيعي لحساب الصدق.
- الانحراف المعياري.
- التكرارات والنسب المئوية.
- اختبار (ت) لدلالة الفروق T.Test.
- الوزن النسبي.

***) نتائج الدراسة الميدانية وتفسيراتها:**

أولًا: **النتائج العامة للدراسة:**

جدول (2) يوضح معدل مشاركة عينة الدراسة في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

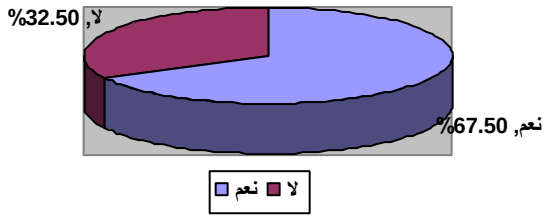
معدل المشاركة	التكرار	النسبة %	الترتيب
نعم	270	%67.5	1
لا	130	%32.5	2
الإجمالي	**400**	**100**	

يتضح من الجدول: أن معدل مشاركة عينة الدراسة في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تمثل في (نعم) في الترتيب الأول بنسبة 67.5%، ثم (لا) في الترتيب الثاني بنسبة 32.5%.

ويري الباحث أن نسبة المشاركة حازت علي الترتيب الأول لأن الألعاب الالكترونية أصبحت جزءا لا يتجزأ من الروتين اليومي خاصة مع انتشار التكنولوجيا الحديثة التي أصبحت متاحة للجميع لاسيما بين أوساط التلاميذ ونظراً لتوافر الأجهزة الالكترونية التي تمكن التلاميذ من المشاركة فيها وبصفة خاصة الهاتف المحمول.

وبهذه النتيجة اتفقت إلي حد كبير مع دراسة لمياء إبراهيم عبد الله الفرحان (2017) ([3]) التي توصلت إلي أن نسبة الاستخدام دائماً للألعاب الالكترونية دائماً حازت علي الترتيب الأول دائما يستخدمون الألعاب الإلكترونية، **مما يشير إلي أن استخدام عينة الدراسة للألعاب الالكترونية أصبح عادة يومية يقومون بها لدوافع متعددة ولاشباع رغباتهم وميولهم ولتحقيق حاجاتهم باختلاف السمات الشخصية والحاجات الاجتماعية والنفسية لكل تلميذ.**

شكل (3) يوضح معدل مشاركة عينة الدراسة في الألعاب الالكترونية



[3]) لمياء إبراهيم عبد الله الفرحان: "مرجع سابق" ص ص 95-108

جدول (3)

أسباب عدم مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية

الأسباب	التكرار	النسبة %	الترتيب
لا أجيد مشاركتها	20	%15.4	5
لأنها تهدر الوقت	106	%81.5	1
حتي لا تؤثر علي دراستي	88	%67.7	2
أفضل متابعة مواقع التواصل الاجتماعي	42	%32.3	3
لا أثق في أصدقاء الألعاب	26	%20	4
لا تقدم جديد	14	%10.8	6
بطء التحميل لهذه الألعاب	20	%15.6	5

(*) بامكان المبحوث اختيار أكثر من بديل (ن=130)

يتضح من الجدول: أن أسباب عدم مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية تمثلت في (لأنها تهدر الوقت) في الترتيب الأول بنسبة 81.5%، ثم (حتى لا تؤثر علي دراستي) في الترتيب الثاني بنسبة 67.7%، وجاء في الترتيب الثالث (أفضل متابعة مواقع التواصل الاجتماعي) بنسبة 32.3%، وفي الترتيب الرابع جاء البديل (لا أثق في أصدقاء اللعبة) بنسبة 20%، وفي الترتيب الأخير (لا تقدم جديدًا) بنسبة 10.8%.

يري الباحث حصول البديل (لأنها تهدر الوقت) علي الترتيب الأول في أسباب عدم المشاركة ثم البديل (حتى لا تؤثر علي دراستي) في الترتيب الثاني قد يرجع إلي أن الألعاب الالكترونية تجذب التلاميذ وتقتل الوقت نظراً لعوامل الجذب والاثارة التي تقدمها ولأن مرحلة الثانوية من أهم وأصعب المراحل الدراسية وتحتاج إلي وقت كبير للمذاكرة والمتابعة، ولأنها مرحلة فارقة في حياة التلاميذ فلذلك يفضلون عدم المشاركة فيها.

جدول (4) أسباب مشاركة عينة الدراسة في غرف الدردشة للألعاب الالكترونية

الأسباب	التكرار	النسبة %	الترتيب
تساعدني علي ابتكار حلول للمشكلات التي أقابلها	28	%10.4	9
تنمي الذكاء	40	%14.8	7
لتكوين صداقات جديدة	112	%41.5	2
للتسلية وقضاء وقت الفراغ	150	%55.6	1
لأنها تعلمني العمل بروح الفريق	34	%12.6	8
تنمي مهاراتي الالكترونية علي شبكة الانترنت	43	%16	5
التعرف علي ثقافات أخري	58	%21.5	3
تمكني من إتقان مهارات اللغة الانجليزية	42	%15.6	6
تجعلني أتقن تقمص الأدوار في اللعبة	44	%16.3	4
تعزز التنسيق بين الحواس العين واليد والأذن	28	%10.4	9
تمكنني من مهارات الكتابة	26	%9.6	10

(*) بامكان المبحوث اختيار أكثر من بديل (ن=270)

يتضح من الجدول: أن أسباب مشاركة عينة الدراسة في غرف الدردشة بالألعاب الالكترونية تمثلت في (للتسلية وقضاء وقت الفراغ) في الترتيب الأول بنسبة 55.6%، ثم (لتكوين صداقات جديدة) في الترتيب الثاني بنسبة 41.5%،وفي الترتيب الثالث (التعرف علي ثقافات أخري) بنسبة 21.5%، ثم جاء في الترتيب الرابع (تجعلني أتقن تقمص الأدوار في اللعبة) بنسبة 16.3%، وفي الترتيب الأخير (تمكنني من مهارات الكتابة) بنسبة 9.6%.

ويري الباحث في حصول السبب (للتسلية وقضاء وقت الفراغ) علي الترتيب الأول لأن الأساس في مشاركة التلاميذ في غرف الدردشة بالألعاب الالكترونية هو قضاء وقت الفراغ والتسلية والترفيه عن أنفسهم للخروج من جدية المذاكرة والضغط النفسي الذي يشعر به الطلاب أثناء المذاكرة ونظراً لما تتمتع به الألعاب الالكترونية من مزايا وخصائص تفاعلية، ومثيرات حركية وضوئية وصوتية، تظهر لهم كأدوات يعبرون بها عن أنفسهم ومكوناتهم من خلال مشاركاتهم في هذه الألعاب، واستجابتهم المتباينة عليها، وحصول (تمكنني من مهارات الكتابة) في الترتيب الأخير لأن هذه الغرف صوتية تعتمد علي المحادثات الشفوية بصفة أساسية، وتتفق نتيجة هذا الجدول مع دراسة لمياء إبراهيم عبد الله الفرحان (2017) ([4]) **في حصول البديل للتسلية وقضاء وقت الفراغ علي الترتيب الأول، واختلفت مع دراسة Gülten Genç And others (2016)** ([5]) **والتي حاز السبب تمكنني من مهارة اللغة الانجليزية علي الترتيب الأول.**

جدول (5) ترتيب الألعاب الالكترونية حسب تفضيل أفراد العينة لها

الألعاب الالكترونية	العينة	
	تكرار الترتيب	الترتيب
pubg	192	1
free fire	142	2
fortnite	112	3
rules of survival	92	4
Hago	96	5
Ludo king	38	6

(*) سؤال ترتيبي

يتضح من الجدول: أن لعبة (pubg) جاءت كأكثر الألعاب التي حظيت بالترتيب الأول فحازت علي تكرار 192، ثم لعبة (free fire) في الترتيب الثاني بتكرار 142، وفي الترتيب الثالث جاءة لعبة (fortnite) بتكرار 112، (وجاءت

[4]) لمياء إبراهيم عبد الله الفرحان: "مرجع سابق" ص ص 95-108

[5]) Gülten Genç And others,Opcit, Vol 41, 2, February, p 59

لعبة (Ludo king) في الترتيب الأخير **ويري الباحث أن حصول لعبة pubg علي الترتيب الأول ولعبة free fire علي الترتيب الثاني لأن هذه الألعاب ترفع مستويات الذكاء الالكتروني والذاكرة لدى للتلاميذ وتزيد من مستويات الابداع والابتكار.**

جدول (6) أكثر الألعاب الالكترونية التالية التي يكون فيها أفراد العينة صداقات مع الآخرين

الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %	الترتيب
pubg	206	%76.4	1
free fire	48	%17.8	2
fortnite	2	%0.7	4
rules of survival	0	%0	—
Hago	12	%4.4	3
Ludo king	2	%0.7	4
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن أكثر الألعاب الالكترونية التالية التي يكّون فيها أفراد العينة صداقات مع الآخرين هي لعبة (pubg) في الترتيب الأول بنسبة 76.4%، ثم (free fire) في الترتيب الثاني بنسبة 17.8%، وفي الترتيب الثالث جاءة لعبة (Hago) بنسبة 4.4%، وأخيرًا (fortnite، Ludo king)، **ويري الباحث أن حصول لعبة pubg علي الترتيب الأول ولعبة free fire علي الترتيب الثاني لأن هذه الألعاب تكشف عن مجموعات جديدة من الأشخاص ويكون اللعب معهم يتميز بالإثارة وتساعد هذه الألعاب في اظهار التعاون بين الأصدقاء والظهور في شكل مجموعات.**

جدول (7) مدة مشاركة عينة الدراسة في الألعاب الالكترونية

مدة المشاركة	التكرار	النسبة %	الترتيب
منذ أقل من عام	123	%45.5	1
من عام إلي عامين	57	%21.1	2
منذ 3 إلي 4 أعوام	42	%15.6	4
أكثر من ذلك	48	%17.8	3
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن مدة مشاركة عينة الدراسة في الألعاب الالكترونية تمثلت في (منذ أقل من عام) في الترتيب الأول بنسبة 45.5%، ثم (من عام إلي عامين) في الترتيب الثاني بنسبة 21.1%، وحاز البديل (أكثر من ذلك) علي الترتيب الثالث بنسبة 17.8%، وفي الترتيب الأخير (منذ 3 إلي 4 أعوام) بنسبة 15.6%، **ويري الباحث حصول البديل (منذ 3 إلي 4 أعوام) علي الترتيب الأخير يرجع إلي حداثة سن العينة.**

جدول (8) معدل مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية

معدل المشاركة	التكرار	النسبة %	الترتيب
عدة مرات يومياً	156	%57.8	1
مرة واحدة يومياً	12	%4.4	4
عدة مرات أسبوعياً	12	%4.4	4
عدة مرات شهرياً	56	%20.8	2
لا أستطيع التحديد	34	%12.6	3
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن معدل مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية تمثل في (عدة مرات يومياً) في الترتيب الأول بنسبة 57.8%، ثم (عدة مرات شهرياً) في الترتيب الثاني بنسبة 20.8%، وجاء في الترتيب الثالث البديل (لا أستطيع التحديد) بنسبة 12.6%، وفي الترتيب الأخير (مرة واحدة يوميًا، وعدة مرات أسبوعيًا) بنسبة 4.4%، **ويري الباحث أن حصول معدل المشاركة (عدة مرات يومياً) علي الترتيب الأول وذلك لما لهذه الألعاب من إثارة وجذب وتشويق ما يجعل التلاميذ مولعين بهوس المشاركة في اللعبة.**

جدول (9) الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في الدردشة الصوتية مع الأصدقاء في اللعب

الوقت	التكرار	النسبة %	الترتيب
أقل من نصف ساعة في كل مرة	66	%24.4	2
أقل من ساعة	42	%15.6	4
من ساعة إلي ساعتين	36	%13.3	5
أكثر من ذلك	58	%21.5	3
لا أستطيع التحديد	68	%25.2	1
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في الدردشة الصوتية مع الأصدقاء في اللعب تمثل في (لا أستطيع التحديد) في الترتيب الأول بنسبة 25.2%، ثم (أقل من نصف ساعة في كل مرة) في الترتيب الثاني بنسبة 24.4%، وجاء في الترتيب الثالث البديل (أكثر من ذلك) بنسبة 21.5%، وفي الترتيب الأخير جاء البديل (من ساعة إلى ساعتين) بنسبة 13.3%.

ويري الباحث أن حصول الوقت الذي يقضيه المبحوث في الدردشة (لا أستطيع التحديد) يرجع ألي انهماك التلاميذ في اللعب بصورة كبيرة نظراً لعوامل الجذب الموجودة في الألعاب والتي تجعل التلميذ لا يدرك بمقدار الوقت الذي يمر في اللعب والمغامرات التي يخوضها أثناءه، ومحاولة الفوز علي أقرانه في اللعبة.

جدول (10) الأجهزة التي يفضل أفراد العينة مشاركتها في الألعاب الإلكترونية

الأجهزة	التكرار	النسبة %	الترتيب
التليفون المحمول	236	%87.4	1
الآي باد	6	%2.2	4
التابليت	8	%3	3
اللاب توب	12	%4.4	2
كمبيوتر ديسك توب	8	%3	3
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن الأجهزة التي يفضل أفراد العينة مشاركتها في الألعاب الإلكترونية تمثلت في (التليفون المحمول) في الترتيب الأول بنسبة 87.4%، ثم (اللاب توب) في الترتيب الثاني بنسبة 4.4%، تم حاز علي الترتيب الثالث البديل (التابليت) بنسبة 3%، وأخيرًا (الآي باد) بنسبة 2.2%.

ويري الباحث حصول (التليفون المحمول) علي الترتيب الأول نظراً لسهولة استخدامه وحمله ونظراً للصيحة التكنولوجية المستمرة في تطوره وتحديثه والخصائص التي جعلته يستحوذ كل هذا الاهتمام.

جدول (11) يوضح شعور أفراد العينة عند الفوز من خلال محادثاتهم مع الأصدقاء في اللعبة

البدائل	التكرار	النسبة %	الترتيب
أشعر أنه لا يوجد مستحيل لإنجاز أي شئ	44	%16.3	3
تزداد ثقتي في نفسي وفي مهاراتي في اللعب	64	%23.7	2
أشعر أنه من السهل تحقيق طموحاتي في الحياة	27	%10	5
تزداد ثقتي في تحويل الفشل إلي نجاح	38	%14.1	4
أشعر بمتعة النجاح والتفوق	86	%31.9	1
أشعر أن لدي الجرأة في مواجهة المشكلات	11	%4	6
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن شعور أفراد العينة عند الفوز من خلال محادثاتهم مع الأصدقاء في اللعبة تمثل في (أشعر بمتعة النجاح والتفوق) في الترتيب الأول بنسبة 31.9%، ثم (تزداد ثقتي في نفسي وفي مهاراتي في اللعب) في الترتيب الثاني بنسبة 23.7%، وفي الترتيب الثالث (أشعر أنه لا يوجد مستحيل لإنجاز أي شئ) بنسبة 16.3%، وأخيرًا (أشعر أن لدي الجرأة في مواجهة المشكلات) بنسبة 4%، **ويري الباحث حصول البديل (أشعر بمتعة النجاح والتفوق) علي الترتيب الأول نظراً لشدة المنافسة بين التلاميذ في استخدام هذه الألعاب واندماجهم في اللعب ومحاولة اثبات قدراتهم الذاتية في التفوق علي أقرانهم في اللعبة.**

جدول (12) يوضح شعور أفراد العينة عند الخسارة من خلال الدردشة في اللعبة

البدائل	التكرار	النسبة %	الترتيب
أشعر بالضيق بسبب الخسارة	120	%44.4	1
يزداد شعوري بالإحباط	24	%8.9	3
الفشل في اللعبة يفقدني الثقة في قدراتي	6	%2.2	5
يتملكني الشك في قدراتي عند سخرية الآخرين مني	20	%7.4	4
أشعر بأنني سوف أفشل في أي مهمة أقوم بها	4	%1.5	6
أشعر أن لدي حلول عديدة المشكلات التي تواجهني	96	%35.6	2
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن شعور أفراد العينة عند الخسارة من خلال محادثاتهم مع الأصدقاء في اللعبة تمثل في (أشعر بالضيق بسبب الخسارة) في الترتيب الأول بنسبة 44.4%، ثم (أشعر أن لدي حلول عديدة المشكلات التي تواجهني) في الترتيب الثاني بنسبة 35.6%، ثم جاء البديل (يزداد شعوري بالإحباط) في الترتيب الثالث بنسبة 8.9%، وفي الترتيب الأخير (أشعر بأنني سوف أفشل في أي مهمة أقوم بها) بنسبة 1.5%، **ويري الباحث حصول البديل (أشعر بالضيق بسبب الخسارة) علي الترتيب الأول نظراً لشدة المنافسة بين التلاميذ وحساسية سن المراهقة في محاولة تأكيد الذات من خلال الفوز في اللعبة، وأن المنافسة معنى عميق نحاول غرسه في أطفالنا بأشكال مختلفة، وممارستهم للألعاب الالكترونية مع أصدقائهم أو عائلاتهم تخلق هذا الجو من المنافسة، ومنه تستطيع تعليم الطفل مفهوم المنافسة الشريفة والروح الرياضية، وحصول البديل (أشعر بأنني سوف أفشل في أي مهمة أقوم بها) قد ترجع إلي زيادة ثقة النفس لدي عينة الدراسة وعدم الربط بين اللعبة والواقع.**

جدول (13) أكثر الأشياء التي جذبت أفراد العينة للمشاركة بغرف الدردشة.

الأسباب	التكرار	النسبة %	الترتيب
حب المغامرة والاستطلاع	38	%14.1	3
اللعب مع الأصدقاء وحب المنافسة	160	%59.2	1
حب الزعامة والقيادة	30	%11.1	4
اكتساب ثقافات جديدة من الأصدقاء الجدد	42	%15.6	2
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن أكثر الأشياء التي جذبت أفراد العينة للمشاركة بغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الإلكترونية تمثلت في (اللعب مع الأصدقاء وحب المنافسة) في الترتيب الأول بنسبة 59.2%، ثم (اكتساب ثقافات جديدة من الأصدقاء الجدد) في الترتيب الثاني بنسبة 15.6%، وحاز علي الترتيب الثالث البديل (حب المغامرة والاستطلاع) بنسبة 14.1%، وفي الترتيب الأخير (حب الزعامة والقيادة) بنسبة 11.1%.

ويري الباحث في حصول البديل (اللعب مع الأصدقاء وحب المنافسة) علي الترتيب الأول قد يرجع إلي أن الأساس في استخدام الألعاب هو اللعب وقضاء وقت فراغهم في منافسة الأصدقاء ومحاولة الفوز عليهم وهو من أكثر الأشياء جذباً في اللعبة.

جدول (14) السلبيات التي تتسبب فيها غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية من وجهة نظر أفراد العينة

السلبيات	التكرار	النسبة %	الترتيب
تشعرني بالعزلة والوحدة والفراغ النفسي	12	%4.4	5
تفقدني أصدقائي الحقيقيين	30	%11.1	3
تهدر الوقت	135	%50	1
تدمج ثقافات غريبة علي مجتمعنا من خلال الأصدقاء في اللعبة	11	%4.1	6
الجلوس لساعات طويلة يسبب لي أضرار صحية	37	%13.7	2
تعلم بعض السلوكيات الغير أخلاقية	10	%3.7	7
تساعد في نشر العنف والجريمة	11	%4.1	6
تؤثر علي مستواي التعليمي	8	%3	8
تقود اللاعبين إلي التلفظ بعبارات غير لائقة	16	%5.9	4
الإجمالي	270	100	

يتضح من الجدول: أن السلبيات التي تتسبب فيها غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية من وجهة نظر أفراد العينة تمثلت في كونها (تهدر الوقت) في الترتيب الأول بنسبة 50%، ثم (الجلوس لساعات طويلة يسبب لي أضرار صحية) في الترتيب الثاني بنسبة 13.7%، وجاء في الترتيب الثالث البديل (تفقدني أصدقائي الحقيقيين) بنسبة 11.1%، وفي الترتيب الرابع جاء البديل (تقود اللاعبين إلي التلفظ بعبارات غير لائقة) بنسبة 5.9%، وفي الترتيب الأخير (تؤثر علي مستواي التعليمي) بنسبة 3%. **ويري الباحث حصول البديل (تهدر الوقت) علي الترتيب الأول في سلبيات المشاركة في غرف الدردشة لأنه التلاميذ ينهمكون في استخدام غرف الدردشة في اللعبة لعدة ساعات ولا يشعرون بمضي الوقت وهو ما يعود عليهم بالسلب، وأصبح استخدام الألعاب الإلكترونية في كل مكان وزمان خاصة بعد ما شهد العالم تطوراً ملحوظاً في مجال الإنترنت والتطور الهائل في التكنولوجيا التي جعلت تصوير الجرافيك أكثر واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية فقد تشكل الألعاب الإلكترونية وإدمانها خطراً على الصحة وعلى حياة الكثيرين ممن يمارسون يومياً ولساعات كثيرة وبصفة شبه دورية وثابتة.**

جدول (15) مقياس الكفاءة الذاتية المدركة الناتجة عن مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية لغرف الدردشة الصوتية للألعاب الالكترونية علي شبكة الانترنت

العبارات	العينة الكلية							
	التكرار					الوزن النسبي	النسبة المئوية	الترتيب
	موافق جدًا	موافق	محايد	معارض	معارض جدًا			
غرف الدردشة في الألعاب الالكترونية تجعلني أسعي إلي العمل مع زملائي بروح الفريق	128	90	44	6	2	1146	84.88	1
تمكنني من تكوين صداقات جديدة في حياتي	108	102	42	16	2	1108	82.07	2
أشعر بالسعادة عندما أكون في موقف تحدي	122	66	58	12	12	1084	80.29	3
يعلمني كيفية مساعدة الآخرين	106	78	60	16	10	1064	78.81	4
تساعدني غرف الدردشة في الألعاب الالكترونية علي تعلم الأشياء الجديدة	82	118	46	16	8	1060	78.51	5
مشاركتي لغرف الدردشة زاد من جرأتي في التحدث مع الآخرين	88	96	56	26	4	1048	77.62	6
مشاركة غرف الدردشة يزيد قدرتي علي إدارة الحوار مع زملائي	84	106	42	28	10	1036	76.74	7
أميل بالتحدث باسمي وليس باسم الجماعة	100	86	34	36	14	1032	76.44	8
أستطيع إقناع الآخرين بوجهة نظري	82	94	56	28	10	1020	75.55	9
غرف الدردشة بالألعاب الالكترونية تجعلني أبذل ما في وسعي لتحقيق أهدافي	94	68	64	36	8	1014	75.11	10
يمكنني التعلم من الآخرين عند مشاركتي في غرف الدردشة	76	90	74	20	10	1012	74.96	11
أشعر بالتقدير المرتفع لذاتي	84	74	76	24	12	1004	74.37	12
تشعرني بقبول وتقدير المحيطين بي	82	80	70	24	14	1002	74.22	13
أفكر في حلول لأي مشكلة تواجهني	82	66	82	30	10	990	73.33	14
مشاركةي لغرف الدردشة يزيد قدرتي علي اتخاذ القرار	76	66	98	20	10	988	73.18	15
غرف الدردشة تساعدني علي التخطيط لأهدافي بشكل جيد	76	68	82	34	10	976	72.29	16
مشاركة غرف الدردشة يجعلني قوي العزيمة والإرادة	88	44	100	22	14	974	72.14	17
تساعدني عل مراجعة أفكاري غير المقبولة	80	54	92	26	18	962	71.25	18
تجعلني أواصل العمل علي انجاز ما أفكر به	76	64	84	28	18	962	71.25	18
أستطيع تغيير الحديث بسهولة إذا كان موضوعه لا يعجبني	46	96	94	20	14	950	70.37	19
أغضب عند سلب حقوقي في اللعبة	68	56	94	32	20	930	68.88	20
تعوق غرف الدردشة انجاز أعمالي	42	86	78	28	36	880	65.18	21

22	64.88	876	24	50	80	68	48	أعتمد علي الآخرين في المواقف المختلفة
23	64.14	866	38	30	88	66	48	أرتبك في مواجهة الأحداث الطارئة
24	62.96	850	18	60	92	64	36	أشعر بالإرهاق في المواقف الصعبة
25	59.11	798	40	50	96	50	34	أشك في قدراتي عندما أنهزم في اللعبة
26	55.25	746	72	46	60	58	34	تجعلني لا أحاول عمل الأشياء التي لا أجيدها
27	54.37	734	62	44	106	24	34	فشلي في اللعبة يقلل من قدراتي علي تقييم أدائي في أي موقف أتعرض له
28	53.92	728	62	60	82	30	36	مشاركةها لا يجعلني أتغلب علي المواقف الصعبة
29	52.44	708	62	78	66	28	36	مشاركةي لها في مواقع التواصل يفقدني هدفي في الحياة بصفة عامة
30	51.85	700	74	70	56	32	38	عند البدء في أي مهمة أشعر أنني سوف أخفق فيها
31	51.70	698	94	28	80	32	36	تجعل لدي تصور سلبي عن ذاتي
32	49.03	662	78	64	80	24	24	تقلل من قدراتي علي مواجهة المواقف التي أتعرض لها
33	45.92	620	98	70	54	20	28	يقلل من علاقاتي الاجتماعية
34	41.62	562	108	80	46	24	12	يقلل ثقتي في نفسي
	%67.28	31790						

يتضح من الجدول: أن النسب المئوية لمقياس الكفاءة الذاتية المدركة الناتجة عن مشاركة تلاميذ المرحلة الثانوية لغرف الدردشة الصوتية للألعاب الالكترونية علي شبكة الانترنت تراوحت ما بين (84.88: 41.62)، حيث جاءت عبارة (غرف الدردشة في الألعاب الالكترونية تجعلني أسعي إلي العمل مع زملائي بروح الفريق) في الترتيب الأول بنسبة 84.4%، وحاز البديل (تمكنني من تكوين صداقات جديدة في حياتي) علي الترتيب الثاني بنسبة 82.07%، فيما جاءت عبارة (يقلل ثقتي في نفسي) في الترتيب الأخير، **ويري الباحث حصول العبارة غرف الدردشة الصوتية في الألعاب الالكترونية (تجعلني أسعي إلي العمل مع زملائي بروح الفريق) علي الترتيب الأول يرجع إلي الخاصية الموجودة في غرف الدردشة للألعاب وهي اللعب في شكل مجموعات منظمة بطريقة ووقت مناسب للاستخدام مما يدعم عملية العمل بروح الفريق، ويري الباحث أيضاً حصول البديل (تمكنني من تكوين صداقات جديدة في حياتي) علي الترتيب الثاني قد يرجع إلي أنه من الصعب ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل منعزل، بل إن جمالها يكمن في ممارستها مع الأصدقاء، وبالفعل أن التلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم تكون حياتهم الاجتماعية أفضل، بل إن اللعب الجماعي هو علاج في بعض الأحيان للطفل الذي يعاني من الوحدة ويساعده على تكوين الأصدقاء.**

ثانياً: نتائج اختبار فروض الدراسة:

*** التحقق من الفرض الأول:**

- **توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية.**

جدول (16) يوضح معاملات الارتباط بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية

المتغيرات	إدراك الكفاءة الذاتية		
	قيمة ر	مستوى الدلالة	نوع الدلالة
مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية	**0.20	0.01	دال إحصائيًا

يتبين من الجدول: تحقق الفرض، حيث ثبت وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية؛ بمعنى أنه كلما زاد معدل مشاركة عينة الدراسة لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الإلكترونية كلما زاد معدل إدراك الكفاءة الذاتية لديهم، **ويري الباحث تحقق هذا الفرض يرجع إلي شدة ارتباط التلاميذ بالألعاب الالكترونية ومدي تأثيرها عليهم وعلي كفاءة الإدراك الذاتية لديهم، ,وقد يرجع ذلك أيضاً لأن غرف الدردشة تساعد في ابتكار طريقة عملية تساعد هؤلاء التلاميذ على تقبل أنفسهم وتفعيل إحساسهم بالأمان والقبول، وذلك أيضاً لأن كل لعبة تقوم بمهمة محددة تساهم في إكساب اللاعب مهارات معينة وطرق تفكير مختلفة للتلاميذ.**

وتتفق نتيجة هذا الفرض مع دراسة Patrick M.Markey Shannon (2002) M.Wells حيث وجد أنه في التفاعلات التي تحدث من خلال غرف الدردشة أن أفراد العينة قادرين على تحقيق التوافق مع التصورات الذاتية للأهداف ([6])

*** التحقق من الفرض الثاني:**

- **توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية والوقت الذي يقضونه في الدردشة مع الأصدقاء.**

[6]) Patrick M.Markey Shannon M.Wells: Opcit, pp 134-146

جدول (17) يوضح معاملات الارتباط بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية والوقت الذي يقضونه في الدردشة مع الأصدقاء

المتغيرات	الوقت الذي يقضونه في الدردشة مع الأصدقاء		
	قيمة ر	مستوى الدلالة	نوع الدلالة
درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية	**0.31	0.01	دال إحصائيًا

يتبين من الجدول: تحقق الفرض، حيث ثبت وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية والوقت الذي يقضونه في الدردشة مع الأصدقاء، بمعنى أنه كلما زاد معدل مشاركة عينة الدراسة لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الإلكترونية كلما زاد معدل الوقت الذي يقضونه، **ويري الباحث أن هذه النتيجة قد ترجع إلي عوامل الجذب والإثارة التي تقدمها الألعاب الالكترونية والاندماج في التحدث مع أصدقاء اللعبة بالإضافة الي تنوع وتعدد ثقافاتهم مما يجعل التلاميذ لا يشعرون بمرور الوقت وزيادة معدل المشاركة.**

التحقق من الفرض الثالث:

- **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عينة الدراسة في معدل مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغيرات (النوع، السنة الدراسية).**

جدول (18) يوضح دلالة الفروق بين عينة الدراسة في معدل مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغيرات (النوع، السنة الدراسية)

(ن= 270)

المتغيرات	الذكور ن= 186		الإناث ن= 84		قيمة (ت)	نوع الدلالة
	م	ع	م	ع		
معدل مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية	3.80	1.56	3.59	1.64	1.01	غير دال
	الأولى ن= 110		الثانية ن= 160		قيمة (ت)	نوع الدلالة
	م	ع	م	ع		
	3.65	1.66	3.80	1.54	0.728-	غير دال

يتضح من الجدول السابق: وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث عينة الدراسة في معدل مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية، وكذلك ثبت وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين عينة الدراسة في معدل مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغير السنة الدراسية.

وبهذه النتيجة لم يتحقق الفرض السابق، ويري الباحث أن عدم تحقق الفرض السابق بوجود فروق غير دالة حسب النوع والسنة الدراسية قد يرجع ألي أن الذكور والاناث لديهم نفس الفرص في استخدام غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وأنه أصبح متاحا للطلاب جميعهم علي اختلاف نوعهم لما تتميز به هذه الألعاب بسرعة الانتشار بين مستخدميها من التلاميذ ولأنهم من مرحلة تعليمية واحدة.

التحقق من الفرض الرابع:

- **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغير (النوع، السنة الدراسية).**

جدول (19) يوضح دلالة الفروق بين عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغيرات (النوع، السنة الدراسية)

(ن= 270)

المتغيرات	الذكور ن= 186		الإناث ن= 84		قيمة (ت)	نوع الدلالة
	م	ع	م	ع		
معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية	118.33	15.16	116.57	14.70	0.892	غير دال
	الأولى ن= 110		الثانية ن= 160		قيمة (ت)	نوع الدلالة
	م	ع	م	ع		
	118.65	14.58	117.18	15.33	0.788	غير دال

يتضح من الجدول السابق:

وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية.

كذلك ثبت وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغير السنة الدراسية، وبذلك لم يتحقق الفرض السابق.

وتختلف نتيجة هذا الفرض مع دراسة كلاً من خالد ابراهيم أحمد عبد العال (2017) ([7]) حيث أشارت نتائجها إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الكفاءة الذاتية المدركة تعزى إلى النوع الإجتماعي لصالح الذكور، **واختلفت مع دراسة سيد**

[7]) خالد ابراهيم أحمد عبد العال: "مرجع سابق" ص ص 119-136

حسن خير الله (2016) ([8]) حيث وأظهرت النتائج وجود فروض دالة بين الذكور والإناث في التوقعات الوالدية الداعمة والكفاءة الذاتية والتوافق النفسي لصالح الذكور.

ملخص النتائج:

1- أن أسباب عدم مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية تمثلت في (لأنها تهدر الوقت) في الترتيب الأول، ثم (حتى لا تؤثر علي دراستي) في الترتيب الثاني ، وفي الترتيب الأخير (لا تقدم جديدًا).

2- أن أسباب مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية تمثلت في (للتسلية وقضاء وقت الفراغ) في الترتيب الأول. ثم (لتكوين صداقات جديدة) في الترتيب الثاني، وفي الترتيب الأخير (تمكنني من مهارات الكتابة) .

3- أن لعبة pubg جاءت كأكثر الألعاب التي حظيت بالترتيب الأول ، ثم لعبة free fire في الترتيب الثاني ، وجاءت لعبة Ludo king في الترتيب الأخير.

4- أن أكثر الألعاب الالكترونية التي يكّون فيها أفراد العينة صداقات مع الآخرين هي لعبة pubg في الترتيب الأول، ثم free fire في الترتيب الثاني وأخيرًا fortnite، Ludo king.

5- أن مدة مشاركة عينة الدراسة في الألعاب الالكترونية تمثلت في (منذ أقل من عام) في الترتيب الأول ، وفي الترتيب الأخير (منذ 3 إلي 4 أعوام).

6- أن معدل مشاركة عينة الدراسة للألعاب الالكترونية تمثل في (عدة مرات يومياُ) في الترتيب الأول ب، ثم (عدة مرات شهرياً) في الترتيب الثاني ، وفي الترتيب الأخير (مرة واحدة يوميًا، وعدة مرات أسبوعيًا).

7- أن الأجهزة التي يفضل أفراد العينة مشاركتها في الألعاب الإلكترونية تمثلت في (التليفون المحمول) في الترتيب الأول ، ثم (اللاب توب) في الترتيب الثاني ، وأخيرًا (الآي باد) .

8- أن شعور أفراد العينة عند الفوز من خلال محادثاتهم مع الأصدقاء في اللعبة تمثل في (أشعر بمتعة النجاح والتفوق) في الترتيب الأول ، ثم (تزداد ثقتي في نفسي وفي مهاراتي في اللعب) في الترتيب الثاني ، وأخيرًا (أشعر أن لدي الجرأة في مواجهة المشكلات)

9- أن شعور أفراد العينة عند الخسارة من خلال محادثاتهم مع الأصدقاء في اللعبة تمثل في (أشعر بالضيق بسبب الخسارة) في الترتيب الأول ، ثم (أشعر أن لدي

[8]) سيد حسن خير الله:" مرجع سابق"، ص ص 89-119

حلول عديدة المشكلات التي تواجهني) في الترتيب الثاني ، وفي الترتيب الأخير (أشعر بأنني سوف أفشل في أي مهمة أقوم بها)

10-أن أكثر الأشياء التي جذبت أفراد العينة للمشاركة بغرف الدردشة تمثلت في (اللعب مع الأصدقاء وحب المنافسة) في الترتيب الأول، ثم (اكتساب ثقافات جديدة من الأصدقاء الجدد) في الترتيب الثاني ، وفي الترتيب الأخير (حب الزعامة والقيادة)

11-أن السلبيات التي تتسبب فيها غرف الدردشة في كونها (تهدر الوقت) في الترتيب الأول ، وفي الترتيب الأخير (تؤثر علي مستواي التعليمي)

12- أن النسب المئوية لمقياس الكفاءة الذاتية المدركة الناتجة عن مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية تراوحت ما بين (84.88: 41.62)، حيث جاءت عبارة (غرف الدردشة في الألعاب الالكترونية تجعلني أسعي إلي العمل مع زملائي بروح الفريق) في الترتيب الأول، فيما جاءت عبارة (يقلل ثقتي في نفسي) في الترتيب الأخير.

13-تحقق الفرض، حيث ثبت وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وإدراك الكفاءة الذاتية

14-تحقق الفرض، حيث ثبت وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين درجة مشاركة التلاميذ لغرف الدردشة والوقت الذي يقضونه في الدردشة مع الأصدقاء.

15-وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث عينة الدراسة في معدل مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية، وكذلك ثبت وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين عينة الدراسة في معدل مشاركة غرف الدردشة وفق متغير السنة الدراسية.

16-وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية، وكذلك ثبت وجود فروق غير دالة إحصائيًا بين عينة الدراسة في معدل إدراك الكفاءة الذاتية الناتجة عن مشاركة غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وفق متغير السنة الدراسية.

توصيات الدراسة:

1- متابعة أولياء الأمور لما يستخدمه أبناءهم من الألعاب الالكترونية والتوجيه المستمر لهم وتوضيح السلبيات والايجابيات لهذه الألعاب.

2- توجيه المدرسين للتلاميذ بمخاطر هذه الألعاب والاستخدام الصحيح لها.

3- أن تقوم وسائل الاعلام المختلفة بعرض اعلانات موجهة توضح سلبيات وايجابيات هذه الألعاب.

4- قيام الاعلام المدرسي بدوره التوعوي من خلال حث التلاميذ علي الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب.

5- العمل علي رفع مستوي الكفاءة الذاتية لدي التلاميذ من خلال توفير الأنشطة الدراسية المختلفة وتوفير طرق تدريس حديثة تدعم ذلك

ما تثيره الدراسة من بحوث مستقبلية:

1- اجراء دراسات عن الأضرار النفسية والصحية والاجتماعية الناتجة عن استخدام التلاميذ لغرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية.

2- إجراء دراسة عن علاقة استخدام الأطفال لغرف الدردشة بالألعاب الالكترونية بتقدير الذات لديهم.

3- إجراء دراسة عن تعرض التلاميذ لغرف الدردشة بالألعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي.

هوامش الدراسة:

1) R. M. Klassen and E. L. Usher: “Self-efficacy in educational settings: recent research and emerging directions,” in Advances in Motivation and Achievement ,The Decade Ahead: Theoretical Perspectives on Motivation and Achievement", **S. Karabenick and T. C. Urdan, Eds.,** vol. 16,2008,, pp. 1–33

2) A. Bandura, “Social cognitive theory: an agentic perspective,” Annual .,**Review of Psychology**, vol. 52,2001,, pp. 1–26

3) Sandra and others:"Self-Efficacy as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review" **The Scientific World Journal**,2012 Volume,P3.

4) M. F. Ehrenberg, D. N. Cox, and R. F. Koopman, “The relationship between self-efficacy and depression in adolescents,” **Adolescence**, vol. 26, no. 1021991,, pp. 361–374.

5) M. Bektas, C. Ozturk, and M. Armstrong, “An approach to children's smoking behaviors using social cognitive learning theory,” Asian Pacific**: Journal of Cancer Prevention**, vol. 11, no. 4,2010, pp. 1143– ,.1149

6) Sandra and others:Self-Efficacy as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review, **The Scientific World Journal**, Volume,2012,P 11 .

7) Azzyat, F. M: **Cognitive Psychology, Part Two, In troductions Models,** .,**Theories** (1st ed.). Cairo: Dar Alnasher LILJAMI’AT,2001

8) طارق عبد الرؤوف:**"مفهوم وتقدير الذات"**، ط1، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة، 2018، ص 197.

9) Bandura, A:. Much ado over a faulty conception of perceived self efficacy grounded in faulty experimentation, **Journal of Social and Clinical Psychology,** Vo 26 No (6),2007, pp 641- 658

10) Jacob, A:" **Translating theory into practice Self-efficacy and weight management**. Health Weight Journal, Vol 6, No 16,2003, pp 86-89

11) طارق عبد الرؤوف:"مرجع سابق"، ص ص 199-200

12) مها حني الشحروري: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لهاو عليها**، ط 1 ، دار الميسرة ، 2008 ، عمان ، ص31

13) فاطمة السعدي همال:**" الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير"**، ط1،الأردن، عمان، دار الخليج، 2018، ص ص 131-133

14) رضوي محمود:" **المراهقة – طغيان العاطفة علي العقل"**، وكالة الصحافة العربية، متاح في https://books.google.com.eg/books

15) علي محمد صالح الشهري: " **الألعاب الإلكترونية .. دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع"**، وكالة الأنباء السعودية، متاح في: https://www.spa.gov.sa

16) معجم عربي عربي متاح في: https://www.almaany.com/ar/dict/ar30/11/2019

17) محمد عبد الحميد: **"الاتصال والاعلام علي شبكة النترنت**،ط1، القاهرة، عالم الكتب، 2007، ص 65

18) رضا عبد الواجد أمين: " **الصحافة الإلكترونية"**، ط1، دار الفجر، القاهرة، مصر، 2007، ص 73.

19) Rowell Huesmann ,"The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research**", HHS Public Health**. Dec; 41(6 Suppl 1,2009,: S6–13, available at: https://www.ncbi.nlm.nih.gov

20) مجذوب بخيت محمد توم: **تكنولوجيا الاتصال وتأثيرها على الوطن العربي**،متاح في: http://repository.sustech.edu/handle/123456789/4736 15/9/2020

21) Sanja Kapidzic Susan C. Herring**,**" Gender, Communication, and Self-Presentation in Teen Chatrooms Revisited: Have Patterns Changed?, "**Journal of Computer-Mediated Communication**", Volume 17, Issue 1,2011,.p5

22) Ewa M. Golonka and others **:**" Peer interaction in text chat: Qualitative analysis of chat transcripts**", Language Learning & Technology,** Volume 21, issue2,2017, p 157

23) إيمان زكي موسي محمد ، **مجلة تكنولوجيا التربية** : دراسات وبحوث. ع. 38، يناير، ، 2019ص ص 137-260

24) عادل بن عايض المعدي: " معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات"، **مجلة كلية التربية** - جامعة الأزهر. مج. 37، ع. 177، ج. 2، يناير، 2018.

25) عبد الحافظ محمد جابر سلامه:" أثر مشاركة الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي"، **المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية**، جامعة الشرق الأوسط، الأردن. مج. 2، ع. 2، أبريل 2019

26) لمياء إبراهيم عبد الله الفرحان:" مشاركة أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة : دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت، **مجلة**

دراسات الطفولة، مجلة دراسات الطفولة. مج. 20، ع. 76، يوليو-سبتمبر، 2017)، ص ص **95-108.**

27) أماني عبد التواب صالح حسن:" تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال : دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية"، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية**. مج. 25، ع. 3،2017، ص ص 230-253.

28) مريم بنت حافظ عمر تركستاني: " أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة"، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية**، مج. 10، ع. 2، أبريل، ، 2016ص ص، 236-254.

29) Nawal Abbas, Rana Al-Bahrani, The Search for Identity in Online Chat", **international Journal of Humanities and Cultural Studies,** Volume 2 Issue(2015 2, pp 7-15.

30) أمال أحمد مصطفى:" أثر ألعاب الكمبيوتر في تنمية الانتباه لدى أطفال الروضة المعرضين لخطر صعوبات التعلم، **مجلة الطفولة والتربية**. ع. 16، س. 5، أكتوبر،2013، ص ص. 409-476

31) نجوى إبراهيم أحمد أبو الخير**:**" علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والإنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولي من التعليم الأساسي"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، قسم النفس التربوي، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، 2011.

32) Sanja Kapidzic Susan C. Herring, Gender, Communication, and Self-Presentation in Teen Chatrooms Revisited: Have Patterns Changed?, **Journal of Computer-Mediated Communication,** Volume 17, Issue 1, 2011,pp 39-59.

33) Bibi Eshrat Zamani :" Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan", **Addict & Health, Fall**; Vol 1, No 22009,2009, pp 97-104

34) دينا الجمال: " تأثير المحادثة الحاسوبية على تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلاب الصف العاشر"، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، البحرين، مج 9، ع 4 ديسمبر، 2008.

35) Patrick M.Markey Shannon M.Wells " Interpersonal Perception in Internet Chat Rooms", **Journal of Research in Personality**, Volume 36, Issue 2, April,2002, pp 134-146

36) Monica T.Whitty," Liar, liar! An examination of how open, supportive and honest people are in chat rooms", **Computers in Human Behavior**, Volume 18, Issue 4, July,2002,, pp 343-352

37) Mohammad Saleem" Saudi Students' Perceived Self-Efficacy and Its Relationship to Their Achievement in English Language Proficiency", **Arab World English Journal (AWEJ)**, Volume 9. Number 2 June .,2018, pp 397-413.

38) محمود منصور أبو الحسن، الكفاءة الذاتية المدركة وعلاقتها بالتفكير الإيجابي وجودة الحياة لدى عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية، **رسالة ماجستير غير منشورة**، جامعة بني سويف. كلية التربية. قسم علم النفس والصحة النفسية،2018.

39) خالد ابراهيم أحمد عبد العال: "الكفاءة الذاتية المدركة وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في محافظة سوهاج" ، **مجلة كلية التربية ببورسعيد**، ع. 22، ج. 1 ، 2017.

40) Ahmad H. Harahsheh: " Perceived Self-Efficacy and Its Relationship to Achievement Motivation among Parallel Program Students at Prince Sattam University", **International Journal of Psychological al Studies**; Vol. 9, No. 3,2017,pp 21-34

41) ,سيد حسن خيرالله : "التوقعات الوالدية المدركة وعلاقتها بالكفاءة الذاتية والتوافق النفسي لدى التلاميذ المتفوقين في مدارس الملك عبدالله الثاني للتميز في الأردن"، **مجلة بحوث التربية النوعية** - جامعة المنصورة، ع. 42، ج1،ابريل، 2016.

42) عبدالله محمود الطراونة: "نمذجة العلاقات بين التوقعات الوالدية المدركة والكفاءة الذاتية ووجهة الضبط وأثرها على التوافق النفسي والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ المتفوقين في مدارس الملك عبد الله الثاني للتميز، ، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، جامعة المنصورة. كلية التربية. قسم الصحة النفسية، ،2016.

43) Gülten Genç And others), " Exploring Prospective EFL Teachers' Perceived Self-efficacy and Beliefs on English Language Learning**",** **Australian Journal of Teacher Education**, Vol 41, 2, February, 2016, pp 52-68.

44) إبراهيم إبراهيم أحمد : " الكفاءة الذاتية المدركة وعلاقتها بالتخطيط الإستراتيجي الشخصي والقدرة على اتخاذ القرار لدى طالبات الجامعة" ، **مجلة بحوث التربية النوعية** - جامعة المنصورة، ع. 37 ،يناير، 2015.

45) Angela Jaap, Fiona Patrick :" **The Role of Perceived Self-Efficacy in the Development of Musical Ability: What Can the Study of Successful Musicians Tell Us about Teaching Music to Able Children?**",Available at https://doi.org/10.2304/csee.2011.10.1.46 30/11/2019