البحث رقم (٨)

"فاعلية برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية "

د / نورا مصلحي علي مصلحي
مدرس بقسم الإقتصاد المنزلي التربوي –
كلية الإقتصاد المنزلي– جامعة حلوان

د / دعاء عمر عبد السلام متولي
مدرس بقسم إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة–
كلية الإقتصاد المنزلي –جامعة حلوان

ملخص البحث:

يهدف البحث الحالي إلي الكشف عن فاعلية برنامج إرشادي لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ بأبعاده (تخطيط وقت الفراغ– تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ) لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية وقد تكونت عينة البحث الأساسية من (١٦٠) طفلاً وطفلة في المرحلة العمرية من ١٠ سنوات حتي عمر ١٢ سنوات تم إختيارهم بطريقة عمدية غرضية من أطفال مدارس المرحلة الإبتدائية ، وذو مستويات إجتماعية وإقتصادية مختلفة، ويشترط أن يكون الطفل ممارس للعب الألعاب الإلكترونية علي الأقل أكثر من ٦ ساعات يومياً وذلك لتقنين أدوات الدراسة، وطبقت عليهم إستمارة البيانات العامة ، إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ، إستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية ، برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية وقوامه (٤٠) طفلاً وطفلة من نفس عينة البحث الأساسية وبنفس شروطها.استخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي، وقد توصلت نتائج البحث إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠١) بين الأطفال أفراد عينة البحث الأساسية في إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (تخطيط وقت الفراغ، تنفيذ خطة وقت الفراغ،تقييم وقت الفراغ) تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل، سن الطفل، عمل الأم، تعليم الأب، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة) لصالح كل من الأطفال الإناث ، السن الأكبر ، الأمهات العاملات ، المستويات التعليمية للوالدين الأعلي ، ولصالح مستوي الدخل الشهري المرتفع للأسرة ، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) بين الأطفال أفراد عينة البحث الأساسية في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل ، سن الطفل ،عمل الأم، تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة) لصالح كلاً من الذكور ، السن الأصغر ، الأمهات العاملات ، المستويات التعليمية للوالدين الأعلي، ولصالح مستوي الدخل الشهري المرتفع للأسرة، كذلك إتضح وجود علاقة إرتباطية عكسية ذات دلالة إحصائية تراوحت بين (٠,٠٥)، (٠,٠١)

بين إدارة وقت الفراغ بأبعادها وبين إدمان الألعاب الإلكترونية. كما وُجد أن مستوي تعليم الأم هو العامل الأكثر تأثيراً في تفسير التباين الكلي في إدارة وقت الفراغ بنسبة مشاركة (٧٥%)، كما وُجد أن السن هو العامل الأكثر تأثيراً في تفسير التباين الكلي في إدمان الألعاب الإلكترونية بنسبة مشاركة (٧٨%) . أكدت النتائج فاعلية البرنامج الإرشادي لتنمية وعي الأطفال أفراد عينة البحث التجريبية بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية ، حيث وُجدت فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠١) بين متوسطات درجات أفراد العينة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج لصالح القياس البعدي. مما يوضح فاعلية البرنامج القائم علي الخرائط الذهنية الذي أكدت نتائج إختبار مربع إيتا وجود تأثير البرنامج من الحجم الكبير في تنمية وعي الأطفال أفراد عينة البحث التجريبية بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية .وتوصي الدراسة بضرورة توعية الآباء والمربين بخطورة قضاء الأطفال لوقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وضرورة فرض حدوداً زمنية لممارسة الأطفال لتلك الألعاب وتنويع أنشطة وقت الفراغ بين ممارسة الألعاب الإلكترونية، والأنشطة الأسرية والعائلية ، وممارسة الرياضة والرحلات، وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة علي الطفل جسمياً ونفسياً وإجتماعياً وعقلياً.

الكلمات المفتتاحية: برنامج إرشادي – تنمية – الأطفال– إستراتيجية الخرائط الذهنية – إدارة وقت الفراغ – الألعاب الإلكترونية .

مقدمة ومشكلة البحث:

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه ، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والإنتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتي الناحية الإنفعالية تُعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الإجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية

شيئاً فشيئاً يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها (فاطمة همال،٢٠١٢).

كما تعد مرحلة الطفولة هي الركيزة الأساسية لحياة الفرد المستقبلية إذ فيها تتحدد ملامح شخصيته من خلال ما يكسبه من مهارات وخبرات وقيم ، لأن الطفل يمر بمراحل متعددة منذ ولادته ، كمرحلة الطفولة والمراهقة والشباب وغيرها ، لكنه في فترة معينة من حياته يكون في حالة الدراسة ، فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها الطفل، في حين تعتبر أيضاً مرحلة تكوين الذات وتنمية القدرات العقلية والفكرية والبدنية لديه، لكن وفي ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده عالم اليوم فرض عليه إستخدام هذه التكنولوجيا خاصةً تقنيات التسلية كالألعاب الإلكترونية ، وعليه يمضي الطفل بإستخدام هذه الألعاب ، ويرجع ذلك إلي أهم ميزة فيها محاكاتها للواقع أكثر من الخيال ، كما أن لها مميزات تكنولوجية عالية الجودة في التصميم والألوان والموسيقي ، فهي تمكن مستخدمها في التحكم في جميع تقنياتها، كما يمكن أن تساعده في التعلم وإكتساب مهارات تكنولوجية جديدة، وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الإلكترونية من تفكير وإنتباه وتركيز ، في حين يمكن أن لها آثار سلبية نتيجة الإستخدام المفرط لها ، حيث نجده يمضي وقتاً طويلاً في اللعب وبالمقابل إهماله لواجباته المدرسية خاصةً في ظل غياب رقابة الأولياء(محمد الحيلة ،٢٠٠٤).

ولقد شهد العالم خلال القرن العشرين تطوراً كبيراً في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والإتصال، حيث ساهمت الألعاب الإلكترونية في بروز ظواهر إعلامية إتصالية حديثة الإنتشار في المجتمع المعاصر ، حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيراً كبيراً علي الفرد والمجتمع، ومن بين فئات المجتمع الأطفال بإعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع (مريم قويدر،٢٠١٢).

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغييراً ملموساً نتيجة للتغييرات السريعة التي شهدها العالم ففي حين إرتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية

في منطقة مكشوفة كالبيت أو الشارع إلي ولادة أجيال من الألعاب الإلكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا ، تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جداً في إستخدام هذه الألعاب، والتي تصف كوسيلة حديثة لإمتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات العصر، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضاً بفرص قوية للتعلم وإستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الإجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد (إبراهيم الأخرس،٢٠٠٨).

حيث أصبح أطفال اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذا المجتمع ، من ناحية نجد أن إيجابيات المجتمع الإلكتروني كالحواسب والهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية تدفع الأطفال إلي التعلم، لأن التعلم المبكر يُحقق قفزة نوعية في التقدم والنجاح، لكن من ناحية أخري تجعل الأطفال أسري للخيال والعالم الإفتراضي والإبتعاد عن الواقع كما تبعدهم أيضاً عن إكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ظل إنعدام الرقابة، كما تلهيهم أيضاً عن إنجاز واجباتهم المدرسية (مريم ماضوي،٢٠١٣).

ويُعد اللعب أرقي وسائل التعبير لدي الأطفال فهو يكسبهم خبرات تؤدي إلي تنمية جميع نواحي النمو الإجتماعية والإنفعالية والمعرفية والسلوكية كما أن اللعب يُمثل تعبير رمزي عن رغبات الفرد المكبوتة في اللا شعور والتي عجز عن تحقيقها في الواقع، ويساعد اللعب الفرد علي التخفيف مما يُعانيه من إضطرابات ومشاكل نفسية كالتوتر والقلق والسيطرة علي المواقف الصعبة(نبيل عبد الهادي،٢٠٠٤)،(إكرام يونس،٢٠١٧).

واللعب يعتبر أحد الأنماط السلوكية التي يمارسها الطفل في مرحلة الطفولة من أجل الحصول علي المتعة والتسلية والمعارف والمعلومات، ويكتسب كثير من المهارات الإجتماعية المرغوبة والإتجاهات الإيجابية كنتيجة للنزعة الفطرية إلي الإستطلاع والإستكشاف والتجريب وحب اللعب(رفيقة يخلف،٢٠١٤) ،(جمال دفي،٢٠١٥).

واللعب كحاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهر سلوكه وإستعداد فطري لديه، وضرورة من ضروريات حياته، فيتعلم الطفل عن طريقه ما يوجد بالبيئة المحيطة به ، كما ينمو جسمياً وعقلياً ولغوياً وإنفعالياً وإجتماعياً ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والإجتماعي، إلا أنه قد يكون عرضة للمخاطر والحوادث مع العلم أن سلامة الأطفال من أهم أولويات التربية الجسدية السليمة وهي من الأمور التي لا تنتهي عند حد أو عمر معين إلي أن يستقل الطفل عن أهله(أمل حسانين وسحر سليمان،٢٠١٤).

ومن أكثر الألعاب إنتشاراً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وقد جذبت تلك النوعية من الألعاب للأطفال بشكل كبير لتصل إلي درجة الإدمان، وعلي الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات البشرية في إعتبار اللعب رمزاً لحضارة الإنسان ودلالته علي تميزه الثقافي والفكري، فإن الفنون الحديثة للعب وظهور الألعاب الإلكترونية تسبب في حدوث جدال فكري واسع حول الأثر الذي تتركه اللعبة الإلكترونية في الزمن الحاضر علي النمو النفسي والإجتماعي لجمهور اللاعبين(فريد الصغيري،٢٠١٣).

إن إندفاع الأطفال نحو تلك الألعاب والإقبال عليها يحمل في طياته العديد من الجوانب الإيجابية والسلبية ، وتبرز الجوانب الإيجابية في رفع درجات الإدراك والإنتباه وإكتساب مهارات التذكر والتوقع، وتتضح السلبيات في ظهور بعض الإضطرابات الإجتماعية والنفسية كالدخول في عالم وهمي بديل حيث يختلط الواقع بالوهم وتقل مقدرة الفرد علي التفاعل مع المجتمع والواقع والعزلة الإجتماعية وخسارة الأصدقاء والتفكك والتصدع الأسري وإزدياد حجم التوتر الإنفعالي الذي يتزامن ويعقب أنشطة اللعب بالإضافة إلي بعض المخاطر الصحية والتي ينبغي الإلتفات إليها(رمضان قنديل، محمد بدوي،٢٠٠٧).

وهذا قد أشارت دراسة (Eksrom, 2007) علي التغيير السريع في المجتمع خاصةً فيما له علاقة بالتكنولوجيا ومعالجة المعلومات والإتصالات مما جعل الأطفال

يجربون الشراء والإستهلاك بوتيرة أسرع بكثير مما جربه زويهم ، فقد يمتلك الأطفال المعلومات التي يفتقدها ذويهم، وقد يشاركون بتلك المعلومات والخبرة وبالتالي يؤثرون عليهم.

ومن الجدير بالذكر أن علماء النفس يجمعون علي أن السنوات الأولي من عمر الطفل ذات أهمية خاصة في حياة الطفل فهي حاسمة في تحديد شخصيته المستقبلية ويطلق عليها "السنين التكوينية" Formative Years . ومن الملاحظ أن كثيراً من إعوجاج الشخصية لدي أطفالنا بعد بلوغهم سن المراهقة قد يكون ذا صلة وثيقة بحياة الطفل في طفولته الحافلة بكثير من العادات التي يكتسبها (خليل معوض،١٩٩٠) ومن هذه العادات إدمانهم بالألعاب الإلكترونية.

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من أحدث الألعاب في العالم لم تكن معروفة من قبل فهي تؤدي دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال، حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال ، كما صنف

(سامي الختاتنة ،٢٠١٠) الألعاب الإلكترونية إلي مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة وألعاب الألغاز والحركة وألعاب الأدوار وغيرها من الألعاب، كما تمتاز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعاً إفتراضياً مشوقاً يجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة، حيث لقيت رواجاً كبيراً في السنوات الأخيرة.

كما أن خروج الأمهات للعمل وبقاء الأطفال لفترات طويلة في المنزل منفردين أتاح لهم فرصة التعرض المكثف لوسائل الإعلان حيث تبين أن الأطفال في الولايات المتحدة مثلاً يقضون أكثر من ثلاث ساعات يومياً في مشاهدة التلفاز ويتعرضون لمشاهدة أكثر من ثلاثمائة ألف إعلان سنوياً (Schiffman & Kanuk,2007).

وقد أوضحت دراسة Griffith & Hunt, (2004) أن من أهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية زيادة عدد ساعات اللعب بشكل مطرد وتجاوز الفترات التي حددها الفرد

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

لنفسه ، والشعور بالتوتر والقلق في حال وجود أي عائق يحول بينه وبين ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يصل لحد الإكتئاب بالإضافة إلي إهمال الواجبات الإجتماعية والأسرية والمدرسية بسبب الإنشغال بالألعاب الإلكترونية والتسبب في وجود بعض المشكلات مثل فقدان العلاقات الإجتماعية والتخلي عن الأسرة والأصدقاء والسهر والإستيقاظ من النوم بشكل مفاجئ.

إن قضاء أكبر قدر من الوقت لممارسة الألعاب الإلكترونية يجعل الفرد أقل قدرة علي التكيف مع المتغيرات الإجتماعية حوله، كما تقل قدرته علي التواصل مع الآخرين وتجعل منه شخص غير إجتماعي منطوياً علي ذاته، كما تجعل الفرد أناني لا يفكر سوي في إشباع حاجته من هذه اللعبة وتفجر طاقات التوتر والعنف والتحدي والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط (Clark,2006 & Charlton,2002).

إن الكثير من الأطفال يضيعون وقتاً كبيراً في التركيز علي الألعاب الإلكترونية مما يؤثر علي أنشطة وقت الفراغ الأخري كالقراءة وممارسة الهوايات تأثيراً سلبياً (رمضان قنديل، محمد بدوي،٢٠٠٧).

ويعتبر الوقت من أهم العوامل المؤثرة علي حياة الفرد، وتكمن أهمية الوقت في أنه يؤثر في الطريقة التي تستخدم فيها الموارد الأخري، فهو رأس المال الحقيقي للإنسان، وطريقة إستخدامه هي التي تحدد نوع ومستوي الحياة التي ينشدها الفرد لنفسه (رانيا حنفي،٢٠٠٢). وتختلف نسب وكميات ما يتمتع به الأفراد من موارد حسب إمكانياتهم وقدراتهم ومستوياتهم إلا مورد الوقت فيتساوي نصيب كل فرد بصرف النظر عن سنه وجنسه ومستواه، فكل فرد يمتلك ٢٤ ساعة يومياً ولا يستطيع أي فرد زيادة مورد الوقت مهما أوتي من الذكاء والمال(ربيع نوفل،٢٠٠٦)،(وفاء شلبي وآخرون،٢٠١٠).

إن المجتمعات تهتم بوقت الفراغ وأنشطة شغله لتجنب المشكلات الناجمة عن تزايد ساعات الفراغ لدي الأطفال والإستفادة منه في إكسابهم مزيداً من الصحة النفسية والجسمية والإجتماعية(السيد شتا، فادية الجولاني،٢٠٠٣) فيجب توجيه الأطفال إلي نشاطات مخطط

لها بعناية تنفعه ومجتمعه ، فوقت الفراغ ليس عبثاً بل سلوك يجب أن يتسم بالجدية ليحقق الصحة النفسية للأطفال ويُقلل من إضطراباتهم السلوكية ويُزيد من إنتاجيتهم فإن تنظيم وقت الفراغ كي يُصبح مُتنفساً لإشباع الرغبات والإنفعالات والطاقات الإبتكارية والإبداعية في صورة هوايات وأعمال يدوية ونشاطات إجتماعية له مردوده الفعال علي الفرد والجماعة(عثمان أحمد،٢٠٠١).

وقد أظهرت نتائج دراسة علي حسنين (٢٠١٥) إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية في حجم وقت الفراغ ترجع إلي إختلاف درجة إدمان الإنترنت بين التلاميذ، كما أشار إلي أن إهتمام الأطفال بالكمبيوتر والإنترنت يكاد يطغي علي ممارسة الأنشطة الترويحية الأخري بالرغم من تنوعها مما يؤثر علي تنمية شخصية الأطفال بدنياً وإجتماعياً ونفسياً وعقلياً.

وتوصلت نتائج دراسة عبير قنبر(٢٠٠٤) إلي أن توفير فرص مناسبة للإستمتاع بوقت الفراغ يُحقق للفرد الصحة الجسمية والنفسية والإجتماعية، ويُمكنه من مواجهة الحياة بكل متطلباتها.

وقد يؤثر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية وقضاءهم معظم أوقات فراغهم للعب تلك الألعاب علي شعورهم بالأمن النفسي، فقد أظهرت نتائج دراسة Wolfling, et,al(2008) ظهور العديد من الأمراض النفسية بين الأطفال الذين يقضون الوقت الأكبر من أوقات فراغهم في لعب الألعاب الإلكترونية وتنخفض لديهم العلاقات الإجتماعية.

كما أوضحت نتائج دراسة Wenzel, et.al(2009) أن النتائج السلبية للعب الألعاب الإلكترونية تزداد بقوة مع زيادة المعدل اليومي لوقت اللعب ، كما أظهرت نتائجها زيادة إنتشار مشاكل النوم والإكتئاب ونوايا الإنتحار والقلق والهواجس بزيادة وقت اللعب.

وتُعد استراتيجية الخرائط الذهنية من الاستراتيجيات التي تتفق مع نظرية التعلم القائم علي الدماغ فهي تمثل تنظيم مرئي للمعلومات او نموذج عقلي معتمد علي الالوان والرموز والكلمات لتعزيز عملية التعلم ، فهي أشبة بالملخصات للمعلومات , ليسهل تصورها , ومن

ثم تذكرها, وتعتمد على رسم خريطة أو شكل يماثل كيفية قراءة الذهن للمعلومات , وقد ذكر محمد هلال(٢٠٠٧) أن العقل البشرى يستطيع أن يتذكر ما يراه أسرع من تذكره ما يسمعه.

فقد أظهرت البحوث التى أجريت فى السنوات الاخيرة على الدماغ وإلي أن الدماغ البشرى ينقسم على جانبين: أيمن وأيسر , وأن هناك تمايزاً بين الجانبين , وهذا يتطلب البحث عن استراتيجية تدريس تربط بين هذين الجانبين مما يضع الدماغ فى قمة عطائه, لذا إبتكر (Buzan,1996) الخرائط الذهنية لاستخدامها كمخططات لترتيب وتصنيف الافكار والمهام ، واتخاذ القرارات وحل المشكلات (Christodoulou,2010) وقد كان الدافع عند بوزان لابتكار الخريطة الذهنية ادراكه ان الانظمة التعليمية تركز بدرجة كبيرة علي توظيف جانب واحد من الدماغ وهو الجانب الايسر والمسؤل عن استخدام المنطق واللغة والحساب ودراسة التفاصيل ، وهناك اهمال للجانب الايمن وعدم الاستفادة من امكاناته المتمثلة في استخدام الصور والخيال والعواطف والالوان والنظرة الكلية للموضوعات

ومن الحقائق المدهشة للخرائط الذهنية أنها تتيح لمهارات الدماغ نطاقًا واسعًا من الحرية التي تمنح المتعلم فرصة للوصول إلى آفاق العقل اللانهائية، فهي تعمل في انسجام وفقًا لرغبة الدماغ الطبيعية في الاستكمال والشمولية، مما ينعش رغبة المتعلم الطبيعية في التعلم، فبالاستخدام الدائم لمهارات الدماغ، يصبح العقل أكثر يقظة وقدرة على استقبال المعلومات، كما تزيد ثقته في قدراته، فالعقل البشري إذا أدرك أنه يملك القدرة على ربط الأشياء ببعضها سوف يبقى في حالة تكاد تكون لا نهائية من تداعيات الأفكار والمعاني(Radix & Abdool, 2013) ، (Wycoff, 2010).

وبذلك يعد الغرض الأساسي من الخرائط الذهنية هو تبسيط المعلومات ومساعدة المتعلمين على تذكرها وتنظيمها ومعالجتها وهذا ما يمنح الخرائط الذهنية خاصية القدرة على التنظيم والتبسيط للمعلومات مما يشجع على استخدامها في تنمية التحصيل لدى الطلاب. (بوزان، ٢٠٠٥) ، Hyele, D. (2004).

ويوجد أنواع عديدة من الخرائط الذهنية كما بينها كلاً من (بوزان ،٢٠٠٦) ، (نجيب الرفاعي ،٢٠٠٩), (Elicia,2010)

– الخرئط الذهنية الثنائية : وهى الخرائط التى تتكون من فرعين رئيسيين فقط مشعين من الفكرة المركزية .

– الخرائط الذهنية الجماعية: حيث تصمم هذه الخرائط من مجموعة من الأفراد , وتتميز فى أنها تجمع معارف وأفكار عدد من الأفراد, حيث يحدث إرتجال جماعى للأفكار لتكوين خريطة ذهنية جماعية .وتري الباحثتان انه يصعب تنفيذ الخريطة الذهنية الجماعية بالصف ولكن يسهل علي المعلم إدارة الصف لتجميع أفكارهم في خريط واحدة علي السبورة.

الخرائط الذهنية المركبة: وهى تلك الخرائط التى تحتوى على عدد من التفريعات يتراوح عددها بين ثلاثة وسبعة , وهذا يعود إلى أن العقل المتوسط لا يستطيع أن يحمل أكثر من سبع مفردات أساسية من المعلومات أو سبعة بنود فى الذاكرة قصيرة المدى.

وتصنف الخرائط الذهنية إلى نمطين كما يلي : (Issam and Fouad, 2008), (السعيد عبد الرازق ،٢٠١٢) ، (Brinkman,2013)

–النمط الأول : الخرائط الذهنية التقليدية: والتي تستخدم الورقة والقلم وتبدأ برسم دائرة تمثل الفكرة أو الموضوع الرئيسى ثم ترسم منها فروعاً للأفكار الرئيسية المتعلقة بهذا الموضوع وتكتب علي كل فرع كلمة واحدة فقط للتعبير عنه ويمكن وضع صور رمزية على كل فرع تمثل معناه, وكذلك إستخدام الألوان المختلفة للفروع المختلفة وكل فرع من الفروع الرئيسية يمكن تفريعة إلى فروع ثانوية تمثل الأفكار الرئيسية أيضاً لهذا الفرع, وبالمثل تكتب كلمة واحدة على كل فرع ثانوى تمثل معناه, كما يمكن إستخدام الألوان والصور, ويستمر التشعب فى هذه الخريطة مع كتابة كلمة وصفية وإستخدام الألوان والصور حتى تكون فى النهاية شكلاً أشبه بالشجرة أو خريطة تعبر عن الفكرة بكل جوانبها .ولقد أثبتت العديد من الدراسات والأبحاث العلمية فاعلية الخرائط الذهنية في رفع مستوي التحصيل وتنمية التفكير وخاصة التفكير (الإبداعي ، التحليلي، التخيلي ، الناقد ، المنظومي ، البصري) كدراسة (أحمد

رمضان وآخرون ،٢٠١٥) ، دراسة (أحمد صلاح،٢٠١٨) ودراسة (محمد سبتي،٢٠١٨) ، ودراسة (ضحي عادل ،٢٠١٨) ، ودراسة (ليلي أحمد،٢٠١٧) ودراسة (أمل محمد،٢٠١٧) ، ودراسة (عائشة سعد ،٢٠١٧).

– النمط الثانى: الخرئط الذهنية الإلكترونية: والتى تعتمد فى تصميمها على برامج حاسب مثل : Mind Map, Free Mind9, mind manager , ولا تتطلب تلك البرامج ان يكون المستخدم لديه مهارات رسومية لأنه تقوم بشكل تلقائى بتخليق خرائط مع منحنيات إنسيابية للفروع, كما تتيح سحب وإلقاء الصور من مكتبة الرسوم . ومن الدراسات التي اثبتت فاعلية الخرائط الذهنية الإلكترونية في عملية التعليم والتعلم دراسة(عبد الشافعي أحمد ، ٢٠١٨) ودراسة (علي بن محمد،٢٠١٨) ودراسة (أمل مختار،٢٠١٨) ودراسة (عادل حمدي ،٢٠١٧) ودراسة (رائد احمد،٢٠١٤)، وهناك بعض الدراسات وضحت فروق في تاثير كلاً من النمطين التقليدي والإلكتروني منها دراسة (مرفت حامد ،٢٠١٧) ودراسة (سلوي حسن ،٢٠١٥) ودراسة (حنان رجاء،٢٠١٤) .

و ترجع أهمية الخرائط الذهنية فى التعلم إلى أنها لها الأسلوب نفسه , والطريقة التى يفكر بها الإنسان , إذ تتوافق مع تكوين البشر وأسلوبهم , فالقراءة فى الواقع تميل إلى مسح صفحة كاملة بطريقة غير خطية, والخريطة الذهنية تعتمد على رسم شكل يماثل قراءة الذهن للمعلومة, إذ يكون المركز فى الخريطة الذهنية هو الفكرة الأساس ومن ثم يتفرع من الفكرة فروع من هذه الفكرة فروع مختلفة على حسب الإختصاص أو التصنيف(O, Donoghue,2005).

وتعد إستراتيجية الخرائط الذهنية من الاستراتيجيات الهامه التي يجب إستخدامها في المجال التربوي والتعليم لما لها من تاثير علي المتعلم يجعله يستمتع بالعملية التعليمية وهذا ينعكس علي فهم والتحليل والتلخيص والتخيل للموضوع المراد تعلمه (محمد إبراهيم، ٢٠١٨). ومن هذه الدراسات ما يلي :

دراسة مرفت هاني (٢٠١٧) التي تؤكد فاعلية الخرائط الذهنية في التشجيع على التفكير بطرق إبداعية عوضاً عن الطرق التقليدية في التعلم والتفكير ، ودراسة عادل المهنا (٢٠١٠) التي أثبتت فاعلية الخرائط الذهنية في التقليل من الأخطاء وبقاء أثر التعلم، كما اشارت دراسة (Elicia , 2010) أن تحصيل الطلبة الذين تعلموا باستخدام استراتيجية الخرائط الذهنية في بيئة تعليمية بنائية كان أعلى وبفروق ذات دلالة إحصائية أكثر من الطلبة الذين تعلموا بطريقة تقليدية.

كما أشارت دراسة (Keles , 2012) أن إستخدام إستراتيجية الخرائط الذهنية في التدريس قد ساعدت المعلم في تحسين التدريس والتخطيط وتقييم الدروس، وجعل المحاضرة أكثر تشويقاً للطلاب.

ولقد أجرى يوسف السعدى (٢٠١٢) دراسة هدفت إلى معرفة تدرس العلوم بإستراتيجية الخرائط الذهنية فى التنمية التفكير التخيلى وبعض عادات العقل وبعض مهارات عادات العقل . وكذلك أجرى محمود بنى فارس (٢٠١٣) دراسة هدفت إلى اسقصاء أثر استخدام الخرائط الذهنية فى اكتساب المفاهيم التاريخية, وتنمية التفكير الإبداعى لدى طلاب المرحلة المتوسطة . كما أجرى (Radix & Abdool, 2013) دراسة هدفت إلى تقييم وتحسين جودة التعلم بإستخدام الخرائط الذهنية كبديل للخرائط المفاهيمية، وأشارت النتائج إلى أن الخريطة الذهنية بديل مناسب لخرائط المفهوم للتعلم البنائي في الضبط التقني وكان لها أثر إيجابي على جودة التعلم داخل مجتمع المتعلمين.

كما أجريت دراسة تجريبية قام بها كلاً من (Vijayakumari & Kavithamole,2014) والتي هدفت الكشف عن أثر استخدام الخرائط الذهنية في تطوير الإبداع الرياضي لدى الطلاب ، و دراسة (أمنية ابراهيم ،٢٠١٥) التي هدفت إلي دراسة أثر إستراتيجية الخرائط الذهنية في تدريس أشغال المعادن علي تنمية التحصيل الدراسي ومهارات إتخاذ القرار لطلاب شعبة التربية الفنية ، وتوصلت الدراسة الي تفوق المجموعة التجريبية التي إستخدمت الخريطة الذهنية علي المجموعة الضابطة ، و دراسة هبة اللة

مختار (٢٠١٦) التي أثبتت فاعلية الخرائط الذهنية في تدريس العلوم علي تصويب التصورات الخطأ وتنمية مهارات التفكير الناقد لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية .

ودراسة (موفق حسن، ٢٠١٧) التي هدفت دراسة أثر التدريس بالخرائط الذهنية في تنمية مهارات التفكير التخيلي وتغيير المفاهيم البديلة في الكمياء لدي طلبة الصف التاسع الاساسي ، وتوصلت الدراسة الي تفوق المجموعة التجريبية التي إستخدمت الخريطة الذهنية علي المجموعة الضابطة في تنمية مهارات التفكير التخيلي وتغيير المفاهيم البديلة لدي الطلبة ، وكذلك دراسة الجوهرة ناصر (٢٠١٩) التي هدفت إلي دراسة مدي فاعلية إستخدام إستراتيجية الخرائط الذهنية في تنمية مهارات حل المشكلات بمقرر التربية الاسرية بالمرحلة المتوسطة، وأثبتت الدراسة الي تنمية مهارات حل المشكلات لدي المجموعة التجريبية التي إستخدمت الخريطة الذهنية علي المجموعة الضابطة .

بعد استقراء الدراسات والبحوث السابقة إتضح ما يلي :

- اثبتت العديد من البحوث والدراسات فاعلية الخرائط الذهنية في تقييم وتحسين جودة التعليم والتعلم المتمثلة في رفع مستوي التحصيل الاكاديمي وتنمية المفاهيم والمعلومات وربط المفاهيم الجديدة بالبنية المعرفية للمتعلم وتغيير المفاهيم البديلة وتصويب الخطأ وغيرها.
- أن هناك تأثير لإستخدام الخرائط الذهنية في التدريس لتنمية الذكاءات المتعددة (التحليلي والناقد والبصري والتخيلي) وتنمية التفكير العلمي مثل الملاحظة والتصنيف والتركيب .
- لا يوجد دراسة – في حدود علم الباحثتان – اهتمت بتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الالعاب الالكترونية – ولذلك تأمل الباحثتان أن يسهم إستخدام الخرائط الذهنية في تنمية الوعي بادارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الالعاب الالكترونية لدى اطفال المرحلة الابتدائية.

ومما سبق نجد أن هناك خطورة من تفشي ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال في المجتمع المصري تلك الألعاب التي تجعل الطفل ينعزل وينغلق عن محيطه الإجتماعي ليعيش في عالم وهمي، ويعود ذلك لعدم وعي الأهل بخطورة هذه الظاهرة حيث يستعينون

بها دون رقابة أو تنظيم كوسيلة لإرضاء أبنائهم ولتلبية بعض حاجاتهم الحياتية متناسيين السلبيات والأضرار التي قد تلحق بهم فالكثير من الأطفال يُضيعون وقتاً كبيراً في التركيز علي الألعاب الإلكترونية مما يؤثر علي أنشطة وقت الفراغ المفيدة الأخري المهمة لتنمية شخصية الطفل كالقراءة وممارسة الرياضة والهوايات تأثيراً سلبياً ، كما ظهرت في الآونة الأخيرة بعض الألعاب الخطيرة التي تُسيطر بشكل كبير علي الأطفال وتهدد صحتهم النفسية وأمنهم النفسي وتسببت تلك الألعاب في إنتحار العديد من الأطفال في أماكن متعددة في العالم الغربي وإمتد تأثيرها إلي العالم العربي مُهدداً يومياً فئات وشرائح معينة من الأطفال.

من خلال ما سبق تتحدد مشكلة البحث الحالى في إنخفاض مستوي وعي الاطفال بإدارة وقت الفراغ ، بالإضافة إلي ظهور الآثار السلبية بإدمان الألعاب الإلكترونية مما ينعكس عليهم بشكل واضح ومن هنا نبعت فكرة البحث الحالي التي دفعت الباحثتان إلي الإهتمام بتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية. ومن هنا تبلورت مشكلة الدراسة في الإجابة علي التساؤلات التالية:

- ما وعي الشباب الجامعي عينة البحث الأساسية بإدارة وقت الفراغ؟
- ما أكثر الأجهزة الإلكترونية إستخداماً لممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث ؟
- ما معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية (يومياً– أسبوعياً) لدي الأطفال عينة البحث؟
- كم يبلغ عدد الساعات التي يقضيها الأطفال عينة البحث لإدمان الألعاب الإلكترونية؟
- ما أكثر أنشطة وقت الفراغ تفضيلاً لدي الأطفال عينة البحث ؟
- هل توجد فروق في إدارة وقت الفراغ بأبعاده (تخطيط وقت الفراغ– تنفيذ خطة وقت الفراغ– تقييم وقت الفراغ) لدي الأطفال عينة البحث تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل ، سن الطفل ، عمل الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة)؟

- هل توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل ، سن الطفل ، عمل الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة) ؟
- هل توجد علاقة إرتباطية بين إدارة وقت الفراغ بأبعاده وبين إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث الأساسية؟
- ما تأثير متغيرات الدراسة في تفسير نسبة التباين الخاصة بوعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ تبعاً لأوزان معاملات الإنحدار ودرجة الإرتباط للأطفال عينة البحث الأساسية ؟
- ما تأثير متغيرات الدراسة في تفسير نسبة التباين في المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) تبعاً لأوزان معاملات الإنحدار ودرجة الإرتباط للأطفال عينة البحث الأساسية؟
- ما تأثير فاعلية برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ للأطفال عينة البحث الأساسية ؟
- ما تأثير فاعلية برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال عينة البحث الأساسية ؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي بصفة رئيسية إلي الكشف عن فاعلية برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال مجموعة من الأهداف الفرعية:

- التعرف علي وعي الأطفال عينة البحث الأساسية بإدارة وقت الفراغ.
- تحديد أكثر الأجهزة الإلكترونية إستخداماً لممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث.
- تحديد معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية (يومياً– أسبوعياً) لدي الأطفال عينة البحث.
- تحديد عدد الساعات التي يقضيها الأطفال عينة البحث في إدمان الألعاب الإلكترونية.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

- تحديد أكثر أنشطة وقت الفراغ تفضيلاً لدي الأطفال عينة البحث.
- دراسة الفروق في إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (تخطيط وقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ) لدي الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغيرات الدراسة (جنس الطفل، سن الطفل، عمل الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة).
- دراسة الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغيرات الدراسة (جنس الطفل، سن الطفل، عمل الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة).
- دراسة طبيعة العلاقة بين إدارة وقت الفراغ بأبعادها وبين إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث.
- تحديد نسبة مشاركة متغيرات الدراسة في تفسيرها لتباين الوعي بإدارة وقت الفراغ (المتغير التابع).
- تحديد نسبة مشاركة متغيرات الدراسة في تفسيرها لتباين إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال أفراد عينة البحث الأساسية(المتغير التابع).
- دراسة فاعلية البرنامج الإرشادي القائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ.
- دراسة فاعلية البرنامج الإرشادي القائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي فيما يلي:

١- المساهمة في رصد وإكتشاف الآثار السلبية لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال وما يترتب عليها من مشاكل نفسية وإجتماعية من الموضوعات المهمة التي لابد من دراستها لتجنب تبعاتها.

٢- إلقاء الضوء علي شريحة سكانية هامة من شرائح المجتمع وهي فئة الأطفال حيث تحتاج تلك الشريحة إلي مزيد من الدراسات والإهتمام والرعاية لإيجاد جيل قوي نافع للمجتمع.

٣- يمكن أن تسهم نتائج البحث في إعداد جيل من الأبناء مُسلح بالمفاهيم الأساسية المرتبطة بكيفية إدارة وإستخدام وقت الفراغ بالطريقة المُثلي لأنه سلاح ذو حدين إما أن يرتقي بشخصية الإنسان وفكره وروحه وإما أن يُدمر شخصيته وصحته النفسية.

٤- قد تكون الدراسة إضافة إلي مكتبة التخصص بإلقاء الضوء علي موضوع جديد وهو إدارة وقت الفراغ للأطفال وعلاقته بمواجهة الإدمان للألعاب الإلكترونية كأحد الموضوعات المهمة شديدة التأثير بالمجتمع.

٥- تسهم هذه الدراسة في خلق جيل جديد يعي بأهمية إدارة وقت الفراغ.

٦- المساهمة في إعداد برنامج إرشادي قائم علي الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية.

الأسلوب البحثي للدراسة:

أولاً: فروض البحث :

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال عينة البحث الأساسية في إدارة وقت الفراغ بأبعاده (تخطيط وقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ– تقييم وقت الفراغ) تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل – سن الطفل – عمل الأم – تعليم الأب – تعليم الأم – الدخل الشهري للأسرة).

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال عينة البحث الأساسية في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل – سن الطفل – عمل الأم – تعليم الأب – تعليم الأم – الدخل الشهري للأسرة).

٣- توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين الوعي بإدارة وقت الفراغ بأبعاده وبين إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث الأساسية.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

٤- تختلف نسبة مشاركة متغيرات الدراسة في تفسير نسبة التباين الخاصة بوعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ تبعاً لأوزان معاملات الإنحدار ودرجة الإرتباط.

٥- تختلف نسبة مشاركة متغيرات الدراسة في تفسير نسبة التباين في المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) تبعاً لأوزان معاملات الإنحدار ودرجة الإرتباط.

٦- توجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات القياس القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج الإرشادي القائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية الوعي بإدارة وقت الفراغ علي عينة البحث لصالح التطبيق البعدي.

٧- توجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات القياس القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج الإرشادي القائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لمواجهة ادمان الالعاب الالكترونية لاطفال عينة البحث لصالح التطبيق البعدي.

ثانياً: المصطلحات العلمية والمفاهيم الإجرائية

الفاعلية : The Effectiveness

يشير هذا المصطلح إلي مدي صلاحية العناصر المتاحة لتحقيق الأهداف المنشودة(حمدي محمد،٢٠٠٣) وتعرفها الباحثتان إجرائياً بأنها "مدي التطابق بين المخرجات الفعلية للنظام والمخرجات المنشودة".

- **برنامج إرشادي: Guiding Program**

عرفه طه حسين(٢٠٠٤) بأنه مجموعة من الخطوات المخططة والمنظمة، والتي ترمي إلي تحقيق أهداف معينة، بحيث تمهد كل خطوة للخطوة التي تليها، وبحيث تصبح في النهاية مترابطة معاً، وتؤدي إلي تعديل السلوكيات الخاطئة، والمعارف السلبية لدي الأفراد، وإستبدالها بأساليب سلوكية جديدة، وأفكار وإتجاهات أكثر إيجابية".

"وهو مجموعة من المعلومات والمعارف والإتجاهات التي تم وضعها وترتيبها ترتيباً منطقياً والتي تعمل علي تنمية الوعي لدي عينة البحث" (سهام عبد الحافظ،٢٠٠٦).

وتُعرفه الباحثتان إجرائياً بأنه " سلسلة منظمة من المعلومات والمعارف والأنشطة المترابطة والمتكاملة علي شكل جلسات إرشادية مخططة، موجهة للأطفال من أجل تنمية الوعي لديهم لإدارة وقت الفراغ لمواجهة الإدمان بالألعاب الإلكترونية".

- إستراتيجية الخرائط الذهنية : Mind Maps Strategy

ويعرفها (محمد هلال ،٢٠٠٧) بانها استراتيجية تعليمية فعالة تقوم بربط المعلومات المقروءه الي خريطة تجمع رسومات وكلمات علي هيئة ترتيب منظم مرتبة الاشكال والرسومات في ورقة واحدة .

بينما عرفها (joseph , cliburn,2008) بأن الخرائط الذهنية تشبه بخرائط المدن حتي يمكن تمثيل المفاهيم بالمدن وتقدم معلومات عن كيفية السفر بين المدن.

- ويتفق كلا من (Davies, 2011) و(Cuthell & Perston, 2008) أن الخرائط الذهنية أشبه ما تكون بشبكة أو خلية عصبية مترابطة من الصور والكلمات، فكل كلمة أو صورة تكتب في وسط الصفحة يخرج منها تفرعات عديدة، فهي تستغل جميع العناصر التي تخص الدماغ بشقيه الأيسر والأيمن، كما يمكن رسم الخريطة الذهنية إما باليد أو بالحاسوب.

- ويعرفه (نجيب الرفاعي ، ٢٠١٣) بأنها وسيلة ناجحة من وسائل الدراسة تقوم بربط المعلومات المقروءة في الكتاب بواسطة رسومات وكلمات علي شكل خريطة بها كلمات مختصرة ممزوجة بالاشكال والالوان .

- كما عرفها (بوزان ، ٢٠١٥) بانها تقنية رسومية قوية تزود المتعلم بمفاتيح تساعد علي استخدام طاقة عقله بتوظيف مهارات العقل عن طريق كلمة ، صورة ، الوان بحرية مطلقة في استخدام طاقات العقل .

- ويُعرفها (احمد صلاح الدين، ٢٠١٨) انها تقنية تسهل استدعاء المعلومات وتقوم بالربط بين المفاهيم مما يسهل عملية التذكر وتنظيم البناء المعرفي من خلال بناء تصور للمعلومات للربط بين نصفي المخ.

– وتُعرف الخرائط الذهنية من الناحية التربوية بانها " منهج عقلي فعال واسلوب سريع يساعد المتعلم من جانب اخر في التنظيم الجيد للبناء المعرفي والمهاري واضافة معارف جديدة لدي كل منهما ، ويرسم خارطة لتوسيع التفكير في موضوع الدراسة من خلال تجزئته واضافة بيانات ومعلومات جديدة لما هو موجود في العقل ، ويعمل علي تقليل واختصار الكلمات المستخدمة في عرض الموضوع او الدرس حيث يستخدم المنطق والكلمات القصيرة المعبرة والخطوط والرسومات التوضيحية والصور والالوان والربط بين الرسومات " (محمد هلال ،٢٠٠٧).

وتعرف الباحثتان الخرائط الذهنية إجرائيا بأنه " تقنية رسومية فعالة تساعد الاطفال علي تشغيل جميع اجزاء المخ وتساعدهم علي ربط المعلومات ببعضها وتكوين العلاقات مما يسهل استرجاع المعلومات ورفع مستوي وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الالكترونية .

- **وقت الفراغ : Leisure time**

يُعرفه محمود زريق(٢٠٠٢) علي أنه ذلك الوقت الذي يتمتع فيه الفرد بحرية إختيار النشاط الذي يرغب في ممارسته.

وتُعرفه نجلاء منجود وآخرون(٢٠١١) علي أنه ذلك الوقت الذي يتحرر فيه الأطفال من الدراسة والواجبات الأخري والذي يُمكن أن يستغله في الإسترخاء والترويح والإنجاز الإجتماعي أو تنمية حاجات شخصية وذلك من خلال ممارسة بعض الأنشطة الهادفة والبناءة بطريقة إيجابية.

وتُعرفه Elena ,et.al.,(2016) علي أنه ظاهرة إجتماعية ديناميكية يُقصد بها توفير مساحة من الوقت لتحقيق الذات من خلال ممارسة بعض الأنشطة غير الروتينية التي تتفق مع ميول الفرد وإحتياجاته ، وهو مصطلح مُشتق من الأصل اللاتيني "LICERE" .

وتُعرفه الباحثتان إجرائياً علي أنه وقت الطفل الذي يخلو من الأعمال الواجبة والمُقررة كالدراسة والأعمال الروتينية المفروضة.

- **إدارة وقت الفراغ: Managing the Leisure time**

وتُعرفه إبتسام العامودي(٢٠٠٩) علي أنه قدرة الطالب علي القيام بمجموعة من الأنشطة التي يختارها برغبته بعد تحديد الأهداف وموازنة ما لديه من ساعات محددة وما يجب عليه أداؤه خلال فترة زمنية محددة.

تُعرفه نجلاء الحلبي ومنار خضر (٢٠١٠) علي أنه قدرة الشباب علي تدبير أوقات فراغهم عن طريق تعديل سلوكياتهم أو العادات السلبية لديهم، حتي يستطيعوا الإستفادة من أوقات الفراغ أقصي إستفادة ممكنة مما يعود بالنفع علي حياته الشخصية والأسرية.

وتُعرفه الباحثتان إجرائياً علي أنه تحقيق التوازن بين التحصيل الدراسي وتلبية إحتياجات متطلبات الحياة والوقت الحر المتاح للطفل والإستفادة من هذا الوقت الحر في ممارسة الأنشطة الإيجابية والهوايات والتي ترتقي به عقلياً وبدنياً وإجتماعياً ونفسياً وتمنحه الشعور بالرضا والسعادة. وتنقسم إلي ثلاث مراحل.

مراحل إدارة وقت الفراغ:

أولاً: تخطيط وقت الفراغ: Planning Leisure Time

وتُعرفه الباحثتان إجرائياً علي أنه عملية عقلية يقوم بها الطفل لإدارة وقت فراغه من خلال التنبؤ بوقت الفراغ المتاح له مستقبلياً وتصور أو تخيل الطرق والأساليب التي يمكن أن يؤدي تنفيذها إلي حُسن الإستفادة من هذا الوقت المتاح لإحداث حالة من التوازن بين الهدف الذي يريد تحقيقه ومورد الوقت المتاح لديه.

ثانياً: تنفيذ خطة وقت الفراغ: Implementation of the Leisure time Plan

وتُعرفه الباحثتان إجرائياً علي أنه مرحلة تحويل الطفل لخطة وقت فراغه من مجرد خطة مكتوبة إلي خريطة ذهنية لتسهيل تطبيقها الي أفعال وسلوك أي الإنتقال بها من مرحلة التخطيط الذهني إلي مرحلة التطبيق العملي مع مراعاة مراجعة الوقت أثناء التنفيذ لمقارنة مدي سير تنفيذ الأعمال وفقاً للخطة الموضوعة.

ثالثاً: تقييم وقت الفراغ: Evaluation Leisure Time

وتُعرفه الباحثتان إجرائياً علي أنه مرحلة يقوم فيها الطفل بمرحلة شاملة بعد الإنتهاء من تنفيذ خطة وقت الفراغ للتأكد من الإستفادة القصوي من وقت فراغه بما يعود عليه بالنفع والفائدة للوقوف علي مدي ما حققه من نجاح أو فشل وليتبين أسباب النجاح أو الفشل للإستفادة منها عند وضعه لخطط مستقبلية للإستفادة من وقت الفراغ.

مرحلة الطفولة : Childhood

هي مرحلة تتصف بأنها أفضل مرحلة للتعليم ، ويرجع السبب في ذلك إلي طبيعة المرحلة من الناحية البيولوجية والنفسية، وهي المرحلة التي تُعد أساساً يتأثر بها شخصية الفرد لاحقاً (شرين محفوظ، ٢٠١٤).

كما يُعرفها (جمال دفي،٢٠١٥) كما يطلق عليها اسم سنوات اللعب، وتتصف هذه المرحلة بالنمو اللغوي وإكتساب مهارات التعبير والتواصل والنزعة للإستكشاف والإستطلاع والتجريب وحب اللعب .

ويُعرف الطفل إجرائياً بأنه الطالب الصغير للعلم يزاول دراسته في المراحل الدراسية الأولي ، تلميذ في مدرسة إبتدائية وهو الركن الأساسي في القيام بعملية التعليم والعملية التربوية ، فلابد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتي المجالات لصالح التلميذ ، لابد أن يكون له هدف يتمثل في تكوين روحه ، عقله ، وجسمه، ومعارفه وإتجاهاته.

الألعاب الإلكترونية: Electronic Games

وتُعرفها مها الشحروري (٢٠٠٧) علي أنها ألعاب تعرض علي شاشة التلفاز أو علي شاشة جهاز الحاسوب، وتعود علي مستخدمها بالمُتعة من خلال إستخدام اليد مع العين، أي في تآزر بصري حركي ، أو من خلال تحدي الإمكانات العقلية من خلال البرامج الإلكترونية.

يُعرفها Pepe (2011) بأنها ألعاب مبرمجة بإستخدام الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو علي الحاسوب أو الهاتف النقال ، أو أجهزة البلاي إستيشن ويمكن التحكم باللعب من خلال يد للتحكم أو من خلال أزرار للإدخال.

ويُعرفها Shorter,et,al.(2014) علي أنها ألعاب مُبرمجة يتم ممارستها من خلال جهاز التلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال ، وتمتاز بالإعتماد علي المؤثرات البصرية والصوتية.

ويُعرفها ماجد الزيودي (٢٠١٥) بأنها نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولي يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة بألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الإلكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية ، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخري كون الوسائل ، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصةً بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة ، الهواتف النقالة ، التلفاز إلي غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الإنترنت أو بشكل فردي.

وتُعرف إجرائياً بأنها ألعاب مُبرمجة تمارس من خلال جهاز إلكتروني كالهاتف الذكي أو البلاي إستيشن أو الحاسوب أو اللاب توب أو التابلت وتعتمد علي المؤثرات البصرية والصوتية تدخل مستخدمها في عالم إفتراضي من خلال مجموعة من التعليمات والإجراءات والصور المتحركة الفاعلة فتصل به لمستوي عالي من الإثارة والمتعة.

إدمان الألعاب الإلكترونية: Addiction Electronic Games

يُعرفه Ward,(2000) بأنه الإفراط في الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وإستبدال العلاقات الحقيقية الواقعية بعلاقات سطحية إفتراضية.

ويُعرفه Kanjanopas,(2007) علي أنه التفكير المنشغل بالتخطيط للعب بالألعاب الإلكترونية وممارسته مما يسبب التشويش علي تعليم المدمنين ، ونشاطاتهم الحياتية.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

ويُعرفه Weinstein,(2010) علي أنه الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر علي أنشطة الحياة اليومية.

ويُعرفه فرحان الدرعان(٢٠١٦) بأنه الإنشغال الدائم بالألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر علي مختلف مجالات الحياة ، الأكاديمية والإجتماعية والإنفعالية.

وتُعرفه الباحثتان إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائياً علي أنه إنشغال الأطفال الدائم والمفرط للعب بالألعاب الإلكترونية الأمر الذي يؤثر سلباً علي مختلف مجالات الحياة، الأكاديمية والإجتماعية والإنفعالية.

ثالثاً: منهج البحث: إستخدم المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج شبة التجريبي.

المنهج الوصفي التحليلي وهو الطريقة المنظمة لدراسة حقائق راهنة متعلقة بظاهرة أو موقف أو أفراد أو أحداث أو أوضاع معينة بهدف إكتشاف حقائق جديدة أو التحقق من صحة حقائق قديمة وآثارها والعلاقات التي تتصل بها وتفسيرها وكشف الجوانب التي تحكمها(محمد شفيق،٢٠٠٦) بينما **المنهج شبة التجريبي** يعني التغيير المعتمد والمضبوط المشروط المحدد لواقعة معينة، وملاحظة التغيرات الناتجة في الواقعة ذاتها وتفسيرها (إخلاص عبد الحفيظ، ومصطفي باهي،٢٠٠٢).

رابعاً: حدود البحث

يتحدد هذا البحث علي النحو التالي:

١-الحدود البشرية للبحث: تكونت عينة البحث من ثلاث مجموعات

أ- **عينة البحث الاستطلاعية:** تكونت من (٣٠) طفلاً وطفلة بنفس مواصفات العينة الأساسية ، ذكور وإناث، في المرحلة العمرية من ١٠ سنوات إلي ١٢ سنة بالصف الرابع والخامس والسادس الإبتدائي تم إختيارهم بطريقة عمدية غرضية من مدارس المرحلة الإبتدائية بمحافظة القاهرة ، التأكد من أن جميع أفراد العينة لديهم أجهزة إتصال حديثة، وذو مستويات إقتصادية وإجتماعية مختلفة ويشترط أن يكون الطفل ممارس علي الأقل من

ساعتين إلي ٤ ساعات يومياً أو أكثر من ٦ ساعات أسبوعياً للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ولا يزاول أي أنشطة ترفيهية وذلك لتقنين أدوات الدراسة.

ب- **عينة البحث الأساسية:** تكونت من (١٦٠) طفلاً وطفلة من أطفال المرحلة الإبتدائية ، ذكور وإناث, في المرحلة العمرية من ١٠ سنوات إلي ١٢ سنة بالصف الرابع والخامس والسادس الإبتدائي، من محافظة القاهرة ، التأكد من أن جميع أفراد العينة لديهم أجهزة إتصال حديثة ، وذو مستويات إجتماعية وإقتصادية مختلفة ويشترط أن يكون الطفل ممارس علي الأقل من ساعتين إلي ٤ ساعات يومياً أو أكثر من ٦ ساعات أسبوعياً للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ولا يزاول أي أنشطة ترفيهية .

ج- **عينة البحث التجريبية:** وقوامها (٤٠) طفلاً وطفلة من أطفال عينة البحث الأساسية تم إختيارهم من الربيع الأدني من العينة الأساسية من منخفضي مستوي الوعي بإدارة وقت الفراغ لنتائج تطبيق أدوات الدراسة، وذلك لتطبيق البرنامج الإرشادي عليهم.

٢- **الحدود الجغرافية للعينة:** تم إختيار العينة بطريقة عمدية غرضية من أطفال المرحلة الإبتدائية بمدارس مشتركة للمرحلة الإبتدائية بمحافظة القاهرة (مدرسة طه حسين بالنزهة – مدرسة فلسطين بعين شمس)

٣- **الحدود الزمنية للبحث:** تم تطبيق أدوات البحث علي عينة البحث الأساسية في الفترة الزمنية من منتصف شهر اكتوبر حتي منتصف شهر ديسمبر ٢٠١٨م، وبعد إجراء التحليلات الإحصائية وإستخراج النتائج تم إختيار العينة التجريبية وتطبيق البرنامج الإرشادي المُعد عليهم خلال شهر فبراير عام ٢٠١٩ ، وإستغرق البرنامج في تطبيقه (٧) جلسات، بواقع جلستين أسبوعياً، وزمن كل جلسة (ساعتين).

خامساً: أدوات البحث:

تم إعداد أدوات البحث بطريقة واضحة وسهلة وبسيطة مراعياً الشمولية وقلة الوقت المخصص لملء الإستمارات بعد شرح الهدف منها.

قامت الباحثتان بإعداد أدوات البحث التالية:

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

١- إستمارة البيانات العامة للطفل وأسرته. (إعداد الباحثتان)

٢- إستبيان إدارة وقت الفراغ بأبعاده الثلاثة

(تخطيط وقت الفراغ- تنفيذ خطة وقت الفراغ- تقييم وقت الفراغ). (إعداد الباحثتان)

٣- إستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية. (إعداد الباحثتان)

٤- برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ. (إعداد الباحثتان)

أولاً: إستمارة البيانات العامة:

تم إعدادها بهدف الحصول علي بعض المعلومات التي تُفيد في إمكانية تحديد الخصائص الإجتماعية والإقتصادية (الخصائص الديموجرافية) للأطفال عينة البحث وإشتملت هذه الإستمارة (ملحق ١) علي ما يلي :

أ- **البيانات الديموجرافية:** الجنس (ذكور- إناث) ، ملتحقين بالمرحلة الإبتدائية ، وأعمارهم تتراوح من ١٠ سنوات إلي ١٢ سنة ، مستوي تعليم الأب والأم (**مستوي منخفض:** حاصل علي الشهادة الإبتدائية / الإعدادية ، **مستوي متوسط:** شهادة ثانوية وما يعادلها/ معاهد متوسطة ، **مستوي مرتفع:** مؤهل جامعي/ وما بعد الجامعي) ، عمل الأم (تعمل/ لا تعمل) ، الدخل الشهري للأسرة (**منخفض:** أقل من٢٠٠٠جنيه ، **متوسط:** أقل من ٥٠٠٠ جنيه ، **مرتفع** : من ٥٠٠٠ جنيه فأكثر).

ب-**بيانات تتعلق بالنتائج الوصفية:** تتضمن أكثر أنواع الأجهزة التي يستخدمها الطفل للعب الألعاب الإلكترونية ، ومعدل ممارسة الطفل بالألعاب الإلكترونية (يومياً- أسبوعياً) ، وعدد الساعات التي يقضيها الطفل للعب بالألعاب الإلكترونية ، وأكثر أنشطة قضاء وقت الفراغ التي يفضلها الطفل.

ثانياً: إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ:

أعد هذا الإستبيان في ضوء القراءات والدراسات السابقة والمفهوم الإجرائي لإدارة وقت الفراغ بهدف دراسة تحقيق الطفل للتوازن بين الدراسة ومتطلبات الحياة والوقت الحر المتاح له ومدي إستفادته من هذا الوقت الحر في ممارسة الأنشطة الإيجابية والهوايات التي تمنحه الشعور بالرضا والسعادة، وقد إشتمل الإستبيان في صورته النهائية علي (٥٩) عبارة خبرية تُغطي ثلاث محاور لقياس إدارة وقت الفراغ وتم وضع مفتاح التصحيح الخاص بالإستبيان وتتحدد إستجابات العبارات وفقاً لثلاث إستجابات (نعم ، إلي حد ما ، لا) علي مقياس متدرج متصل (٣،٢،١) علي الترتيب للإستجابة علي العبارات موجبة الصياغة، وتعطي الدرجات (١،٢،٣) علي الترتيب للإستجابة علي العبارات سالبة الصياغة، وبذلك تكون أعلي درجة مشاهدة يحصل عليها المفحوص هي(١٧٧) وأقل درجة مشاهدة (٥٩)، وقد إشتمل الإستبيان علي ثلاثة أبعاد كما يلي:

البُعد الأول: التخطيط لوقت الفراغ: وإشتمل علي (٢٢) عبارة خبرية تقيس قدرة الطفل علي تقدير ساعات وقت فراغه اليومية، وقدرته علي تحديد أهدافه المتعلقة بكيفية قضاء وقت الفراغ وترتيب تلك الأهداف تبعاً لأهميتها، وإهتمامه أن تتضمن خطته أنشطة تطور شخصيته وتنمي ثقافته، وإهتمامه بتخصيص وقت للأنشطة الأسرية، وتخصيص وقت للظروف الطارئة عند وضعه لخطة وقت الفراغ، وحرصه علي أن تكون خطته لقضاء وقت الفراغ مكتوبة ، وحرصه علي أن تكون الخطة في حدود إمكانياته وقابلة للتطبيق.

البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ: إشتمل علي (٢٠) عبارة خبرية تقيس مدي إلتزام الطفل بتنفيذ خطة وقت فراغه التي سبق أن وضعها، وقدرته عند تنفيذ خطته علي تعديلها عند حدوث أي طارئ، وأسلوب قضاء الطفل لوقت فراغه، وتحديد الأولويات للأعمال الإجتماعية والخدمية التي تعود عليه وعلي أسرته ومجتمعه بالنفع، ومشاركته لإخوته في بعض الأنشطة الترفيهية في وقت الفراغ، ومشاركته لأصدقائه في ممارسة الهوايات في وقت الفراغ، وإلتزامه بحضور المحاضرات الدينية في دور العبادة، وإلتزامه بتنفيذ الأعمال

المخطط لها في الوقت المحدد لها في الخطة، وقضائه جزء من وقت فراغه لزيارة أقاربه،وإنضمامه للجمعيات التطوعية التي تسهم في تنمية المجتمع في وقت الفراغ.

البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ: إشتمل علي (١٧) عبارة خبرية تقيس حرص الأطفال علي الإلتزام بخططهم نحو وقت فراغهم، وهل تم تأجيل أو إلغاء بعض الأعمال، وهل فشل في تحقيق بعض الأهداف،ورضا الطفل عن أسلوب قضائه لوقت فراغه،وتقييمه الشخصي لأساليب قضائه وقت فراغه.

صدق الإستبيان: إعتمدت الباحثتان في ذلك علي كل من:

١- صدق المحتوي Validity Content:

تم عرض أدوات البحث في صورتهم المبدئية علي بعض الأساتذة المُحكمين عدد(١٤) أستاذ تخصص إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة بكلية الإقتصاد المنزلي – جامعة حلوان، وعدد (٦) أستاذ تخصص إدارة المنزل بكلية الإقتصاد المنزلي – جامعة المنوفية للتعرف علي آرائهم في أدوات البحث من حيث الملائمة للهدف منها ومدي صحة صياغة العبارات والإستجابات للعبارات ومدي إرتباط كل عبارة بمفهوم البُعد الذي تتضمنه، ومناسبة التقدير الذي وضع لكل عبارة ثم تفريغ بيانات التحكيم وتبين إتفاق السادة المحكمين علي صحة معظم العبارات وذلك بنسبة تتراوح ما بين ٨٥:٩٥% كما تم إجراء التعديلات في بعض العبارات، وقامت الباحثتان بالتعديلات المشار إليها وبذلك اصبح صالح للتطبيق (ملحق ٢).

٢-صدق التكوين Construct Validity:

تم حساب صدق التكوين بطريقة صدق الإتساق الداخلي عن طريق إيجاد معامل الإرتباط بإستخدام معامل"بيرسون"، وقد تراوحت قيم معاملات الإرتباط بين الدرجة الكلية لكل بُعد (التخطيط لوقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ) والدرجة الكلية للإستبيان (وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ) كما يتضح من جدول (١) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوي دلالة ٠.٠١ مما يدل علي تجانس عبارات وأبعاد الإختبار والدرجة الكلية له.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

جدول (١) قيم معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بُعد والدرجة الكلية لأبعاد إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ	الارتباط	الدلالة
البُعد الأول : تخطيط وقت الفراغ	٠.٩٥٧	٠.٠١
البُعد الثاني : تنفيذ خطة وقت الفراغ	٠.٧٣٦	٠.٠١
البُعد الثالث : تقييم وقت الفراغ	٠٨٥٥	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس أبعاد الإستبيان .

معامل الثبات:

تم حساب الثبات لإستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ بإستخدام كلاً من طريقة ألفا كرونباخ، وطريقة التجزئة النصفية ومعادلة التصحيح لسبيرمان، وطريقة جيوتمان كما يتضح من جدول (٢)، وهي قيم دالة عند مستوي (٠,٠١) لإقترابها من الواحد الصحيح، مما يدل علي ثبات الإستبيان وصلاحيته للتطبيق علي عينة البحث.

جدول (٢) قيم معامل الثبات لأبعاد إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ	معامل الفا	التجزئة النصفية	اسبيرمان براون	جيوتمان
المحور الأول : تخطيط وقت الفراغ	٠.٨٢٤	٠.٧٨٣	٠.٨٧٩	٠.٨١٢
المحور الثاني : تنفيذ خطة وقت الفراغ	٠.٩٠٩	٠.٨٦٢	٠.٩٥٥	٠.٨٩٣
المحور الثالث : تقييم وقت الفراغ	٠.٧٩١	٠.٧٥٧	٠.٨٤٣	٠.٧٨٠
ثبات الإستبيان ككل	٠.٨٥٢	٠.٨١٤	٠.٩٠٧	٨٤٣

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات : معامل الفا، التجزئة النصفية، اسبيرمان براون، جيوتمان دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يدل على ثبات الإستبيان وصلاحيته للتطبيق .

ثالثاً: إستبيان إدمان الأطفال الألعاب الإلكترونية :

أعد هذا الإستبيان في ضوء القراءات والدراسات السابقة والمفهوم الإجرائي لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية بهدف دراسة إنشغال الأطفال الدائم والمفرط للعب بالألعاب الإلكترونية الأمر الذي يؤثر سلباً علي مختلف مجالات الحياة، الأكاديمية والإجتماعية والإنفعالية وقد تكون الإستبيان في صورته النهائية من (٢٥) عبارة خبرية تقيس مدي قضاء الطفل لمعظم وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتفكيره بإهتمام شديد للبحث عن ألعاب إلكترونية جديدة، وغضبه عندما يقاطعه الآخرون أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية، وتأنيب والديه له بسبب قضاء معظم وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقلة تفاعله مع أفراد أسرته بسبب إنشغاله بممارسة الألعاب الإلكترونية، وسهره لأوقات متأخرة من الليل لممارسة الألعاب الإلكترونية، ومبادرته عند الإستيقاظ من النوم للعب بالألعاب الإلكترونية، وإعتباره أن الألعاب الإلكترونية هي أفضل إنجازات العالم، وشعوره بالتعب والإجهاد بسبب قضاؤه وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتناوله لطعامه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبحثه الدائم عن أصدقاء علي الإنترنت ليلعب معهم الألعاب الإلكترونية، وثقته في الصداقات التي يكونها من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الآخرين علي الإنترنت، وتفضيله لممارسة الألعاب الإلكترونية عن قضاء الوقت مع أصدقاءه، وإنشغاله بالألعاب الإلكترونية عن إستذكار دروسه، وتم وضع مفتاح التصحيح الخاص بالإستبيان وتتحدد إستجابة العبارات وفقاً لثلاث إستجابات (نعم ، إلي حد ما، لا) وفقاً لتقدير ثلاثي متدرج متصل (٣،٢،١) يقيس من خلالها مدي إنشغال الأطفال الدائم والمفرط بالتخطيط للعب بالألعاب الإلكترونية وممارستها مما يؤثر بشكل كبير علي أنشطة حياتهم اليومية، وبذلك تكون أعلي درجة مشاهدة يحصل عليها الطفل هي (٧٥) وأقل درجة مشاهدة (٢٥).

صدق الإستبيان: إعتمدت الباحثتان في ذلك علي كل من:

١- صدق المحتوي Validity Content:

تم عرض أدوات البحث في صورتهم المبدئية علي بعض الأساتذة المُحكمين عدد(١٤) أستاذ تخصص إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة بكلية الإقتصاد المنزلي – جامعة حلوان، وعدد (٦) أستاذ تخصص إدارة المنزل بكلية الإقتصاد المنزلي – جامعة المنوفية للتعرف علي آرائهم في أدوات البحث من حيث الملائمة للهدف منها ومدي صحة صياغة العبارات والإستجابات للعبارات ومدي إرتباط كل عبارة بمفهوم البُعد الذي تتضمنه، ومناسبة التقدير الذي وضع لكل عبارة ثم تفريغ بيانات التحكيم وتبين إتفاق السادة المحكمين علي صحة معظم العبارات وذلك بنسبة تتراوح ما بين ٨٥:٩٥% كما تم إجراء التعديلات في بعض العبارات، وقامت الباحثتان بالتعديلات المشار إليها وبذلك اصبح الاستبيان صالح للتطبيق (ملحق ٣).

٢- صدق التكوين Construct Validity:

تم حساب صدق التكوين بطريقة صدق الإتساق الداخلي عن طريق إيجاد معامل الإرتباط بإستخدام معامل"بيرسون"، وقد تراوحت قيم معاملات الإرتباط بين الدرجة الكلية للإستبيان (إدمان الألعاب الإلكترونية) كما يتضح من جدول (٣) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (٠.٠١) مما يدل علي تجانس عبارات وأبعاد الإختبار والدرجة الكلية له.

جدول (٣) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للإستبيان (إدمان الألعاب الإلكترونية) (ن=١٦٠)

م	الارتباط	الدلالة	م	الارتباط	الدلالة
١-	٠.٧٢٤	٠.٠١	١٤-	٠.٧٨١	٠.٠١
٢-	٠.٨٣٧	٠.٠١	١٥-	٠.٩٠٦	٠.٠١
٣-	٠.٩٣٥	٠.٠١	١٦-	٠.٨٧٣	٠.٠١
٤-	٠.٨٠٢	٠.٠١	١٧-	٠.٧١٩	٠.٠١
٥-	٠.٦٤١	٠.٠٥	١٨-	٠.٨٤٠	٠.٠١
٦-	٠.٧٧٨	٠.٠١	١٩-	٠.٦٠٢	٠.٠٥
٧-	٠.٨٦٢	٠.٠١	٢٠-	٠.٨١٥	٠.٠١
٨-	٠.٨٢٢	٠.٠١	٢١-	٠.٩٢٤	٠.٠١
٩-	٠.٧٩٤	٠.٠١	٢٢-	٠.٨٨٨	٠.٠١
١٠-	٦٢٥	٠.٠٥	٢٣-	٠.٧٤٥	٠.٠١
١١-	٠.٧٠٨	٠.٠١	٢٤-	٠.٦٣١	٠.٠٥
١٢-	٠.٩١٨	٠.٠١	٢٥-	٠.٦١٨	٠.٠٥
١٣-	٠.٧٦٣	٠.٠١			

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠.٠١ ، ٠.٠٥) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس عبارات الإستبيان .

معامل الثبات:

تم حساب الثبات لإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية بإستخدام كلاً من طريقة ألفا كرونباخ،وطريقة التجزئة النصفية ومعادلة التصحيح لسبيرمان، وطريقة جيوتمان كما يتضح من جدول (٤)، وهي قيم دالة عند مستوي دلالة (٠,٠١) لإقترابها من الواحد الصحيح، مما يدل علي ثبات الإستبيان وصلاحيته للتطبيق علي عينة البحث.

جدول (٤) قيم معامل الثبات لإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية

	معامل الفا	التجزئة النصفية	اسبيرمان براون	جيوتمان
ثبات إستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية ككل	٠.٨٨٣	٠.٨٤٢	٠.٩٣١	٠.٨٧١

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات : معامل الفا ، التجزئة النصفية ، إسبيرمان براون ، جيوتمان دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يدل على ثبات الإستبيان .

رابعا : برنامج إرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ :

١- قامت الباحثتان بالاطلاع علي الادبيات والدراسات التي اهتمت بدراسة الخرائط الذهنية وذلك من اجل اعداد البرنامج الارشادي لتنمية الوعي بادارة وقت الفراغ لدي اطفال المرحلة الابتدائية ، حيث اتبعت الخطوات الاتية :

- تحديد المفهوم العام ثم تحديد المفهوم الفرعي له.
- تحديد الاهداف السلوكية للبرنامج المراد تحقيقها .
- تحديد نوع الانشطة المناسبة للاهداف التي وضعت في البرنامج.
- تحديد الوسائل التعليمية المناسبة لاستراتيجية الخرائط الذهنية .

٢- **اختيار المحتوى العلمي:** يبني البرنامج المقترح علي أساس الحاجات الفعلية للفرد والأسرة والمجتمع , حيث يهدف إلي رفع مستوي وعي الأطفال بادارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الالكترونية عن طريق تعليم المفاهيم والمهارات المرتبطة بمفهوم ادارة وقت الفراغ التي تتناسب مع مستوي تلاميذ الصف الرابع والخامس والسادس الإبتدائي تتراوح أعمارهم من ١٠ سنوات إلي ١٢ سنوات، وقد تتضمن البرنامج (٧) جلسات إرشادية ويحدد كل جلسة عنوانها والأهداف منها ومحتواها من المادة العلمية وأهميتها في حياتنا اليومية والمستقبلية ، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٥) محتوي البرنامج الإرشادي للأطفال

عنوان الجلسة	الأهداف الإجرائية لجلسات البرنامج	محتوي الجلسة الإرشادية	طرق وإستراتيجيات التدريس	الزمن	عدد الحصص
الجلسة الأولي (تعارف وتعريف بالبرنامج وإبراز أهميته)	في نهاية الجلسة يستطيع الطفل أن : **أولاً: الأهداف المعرفية:** ١-يحدد أهداف البرنامج. ٢-يشرح أهمية البرنامج. ٣-يوضح العلاقة بين دراسة البرنامج وتحسين أبعاد إدارة وقت الفراغ. **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يتدرب علي رسم خرائط ذهنية للدرس . ٢- يشارك في رسم خريطة ذهنية لمحاور البرنامج مع زملاءه. **ثالثا: الأهداف الوجدانية:** ١-يشعر باهمية البرنامج في تنمية الوعي بادارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية. ٢-يشارك بنشاط في المناقشة.	- تعارف. - أهداف البرنامج. - أهمية البرمج. - محاور البرنامج	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. خرائط ذهنية توضح أهداف وأهمية البرنامج ومحتواه. - المحاضرة.	ساعة	١
الجلسة الثانية مفهوم الوقت	في نهاية الجلسة يستطيع الطفل أن: **أولاً: الأهداف المعرفية:** ١-يعرف مفهوم الوقت. ٢-يحدد خصائص الوقت. ٣-يعدد أنواع الوقت. ٤-يوضح أقسام الوقت. ٥-يفسر فوائد إستغلال الوقت. **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يصمم خريطة ذهنية لانواع الوقت. ٢- يشارك في رسم خريطة ذهنية لفوائد استغلال الوقت مع زملاءه. **ثالثاً: الأهداف الوجدانية:** ١-يكون إتجاهاً إيجابياً نحو فوائد استغلال الوقت لإدارة وقت الفراغ. ٢-يبدي اهتماما بتلخيص الدرس برسم الخرائط الذهنية . ٣-يتعاون مع زملائه في اداء المهام الجماعية	- مفهوم الوقت. - خصائص الوقت. - أنواع الوقت. - أقسام الوقت. - فوائد إستغلال الوقت.	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. خرائط ذهنية توضح أنواع وأقسام الوقت. - المحاضرة. المناقشة الجماعية.	ساعتين	٢

عنوان الجلسة	الأهداف الإجرائية لجلسات البرنامج	محتوي الجلسة الإرشادية	طرق وإستراتيجيات التدريس	الزمن	عدد الحصص
الجلسة الثالثة مضيعات الوقت	في نهاية الجلسة يستطيع الطفل أن: **أولاً: الأهداف المعرفية:** ١-يحدد العوامل المؤثرة في توزيع الوقت. ٢-يوضح أسباب فقدان السيطرة علي الوقت. ٣-يستنبط مضيعات الوقت. **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يصمم خريطة ذهنية لاسباب فقدان السيطرة علي الوقت. ٢-يبتكر نقاط جديدة عند رسم خريطة ذهنية لمضيعات الوقت. **ثالثاً: الأهداف الوجدانية:** ١-يستمع بيقظة إلي الدرس. ٢-يشارك بحماس في الانشطة الجماعية بالدرس.	- العوامل المؤثرة في توزيع الوقت. - أسباب فقدان السيطرة علي الوقت. - مضيعات الوقت	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. خرائط ذهنية توضح أنواع وأقسام الوقت. - المحاضرة. - تعلم تعاوني المناقشة الجماعية.	ساعتين	٢
الجلسة الرابعة إدارة الوقت	في نهاية الجلسة يستطيع الطفل أن : **أولاً: الأهداف المعرفية:** ١-يعرف مفهوم إدارة الوقت. ٢-يعدد أنواع إدارة الوقت. ٣-يحدد مبادئ إدارة الوقت. ٤-يوضح مكونات إدارة الوقت. ٥-يفسر أهمية ادارة الوقت. **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يرسم خريطة ذهنية لمكونات ادارة الوقت ٢-يستخدم الخريطة الذهنية لتلخيص الدرس. **ثالثاً: الأهداف الوجدانية:** ١-يستمع بيقظة إلي شرح الدرس. ٢-يتبني مفهوم ادارة الوقت ٣-يبدي اهتماما بمعرفة مكونات ادارة الوقت.	- مفهوم إدارة الوقت. - أنواع إدارة الوقت. - مبادئ إدارة الوقت. - مكونات إدارة الوقت. - أهمية إدارة الوقت.	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. خرائط ذهنية توضح أنواع وأقسام الوقت. - المحاضرة. اسئلة عصف ذهني المناقشة الجماعية.	ساعتين	٢

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

عنوان الجلسة	الأهداف الإجرائية لجلسات البرنامج	محتوي الجلسة الإرشادية	طرق وإستراتيجيات التدريس	الزمن	عدد الحصص
الجلسة الخامسة: خطوات ادارة الوقت	في نهاية الجلسة يستطيع الأطفال أن: ١-يذكر خطوات إدارة الوقت. ٢-يوضح مهارات إدارة الوقت. ٣-يعطي امثلة لوسائل إدارة الوقت. ٤-يستنتج معوقات إدارة الوقت. **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يرسم خريطة ذهنية لخطوات ادارة الوقت ٢-يستخدم الخريطة الذهنية لتلخيص معوقات ادارة الوقت. **ثالثاً: الأهداف الوجدانية:** ١-يستمع بيقظة إلي الدرس. ٢-يشارك بنشاط في المناقشة. ٣-يبدي استعداده لتوظيف ما تعلمه لانتاج ملخص للدرس.	- خطوات إدارة الوقت. - مهارات إدارة الوقت. - وسائل إدارة الوقت. - معوقات إدارة الوقت.	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. خرائط ذهنية لمفاهيم الدرس - المحاضرة. اسئلة عصف ذهني المناقشة الجماعية.	ساعتين	٢
الجلسة السادسة: إدارة وقت الفراغ	في نهاية الجلسة يستطيع الطفل أن: **أولاً: الأهداف المعرفية:** ١-يعرف مفهوم إدارة وقت الفراغ. ٢-يفسر أهمية وقت الفراغ. ٣-يوضح خصائص وقت الفراغ. ٤-يعدد أنشطة اوقات الفراغ. ٥-يحدد الحاجات الأساسية لأنشطة وقت الفراغ. ٦-يقترح حلول لمشكلات وقت الفراغ **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يجيد تصميم خريطة ذهنية لانشطة اوقات الفراغ. ٢-يسجل مشكلات وقت الفراغ عند الأطفال. ٣-يوظف ما تعلمه في انتاج خريطة ذهنية تلخص للدرس **ثالثاً: الأهداف الوجدانية:** ١-يشعر بأهمية معرفة الحاجات الأساسية لأنشطة وقت الفراغ. ٢-يتبني مفهوم ادارة وقت الفراغ ٣-يشارك بحماس في اداء ما يطلب منه من انشطة	- مفهوم إدارة وقت الفراغ. - أهمية وقت الفراغ. - خصائص وقت الفراغ. - تصنف أبعاد إدارة وقت الفراغ. - أنشطة أوقات الفراغ. - الحاجات الأساسية لأنشطة وقت الفراغ. - مشكلات وقت الفراغ عند الطفل.	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. - المحاضرة. - تعلم تعاوني المناقشة الجماعية. خريطة ذهنية توضح مفاهيم الدرس.	ساعتين	٢

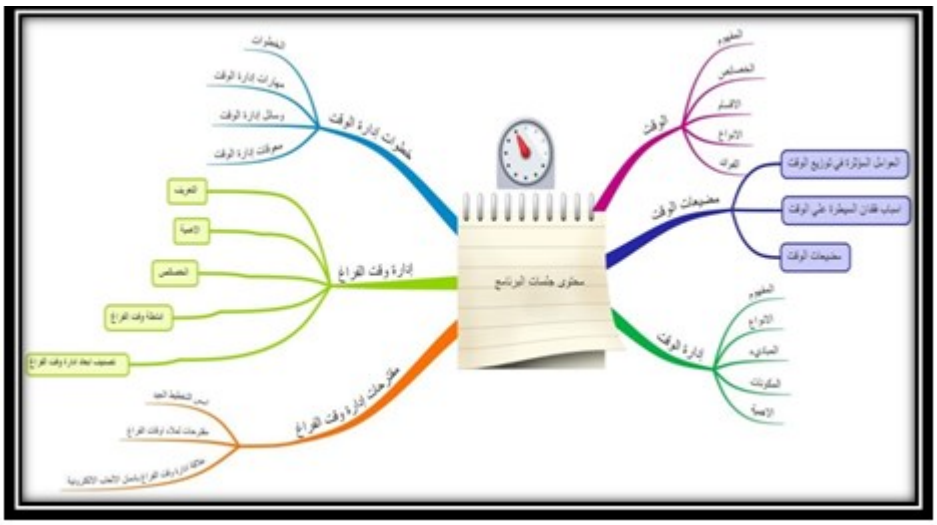
عنوان الجلسة	الأهداف الإجرائية لجلسات البرنامج	محتوي الجلسة الإرشادية	طرق وإستراتيجيات التدريس	الزمن	عدد الحصص
الجلسة السابعة: مقترحات إدارة وقت الفراغ مع تقويم وتقييم البرنامج النهائي	في نهاية الجلسة يستطيع الطفل أن: **أولاً: الأهداف المعرفية:** ١-يذكر أسس التخطيط والتنظيم للإستثمار الأمثل لأوقات الفراغ. ٢-يسجل مقترحات لملأ أوقات الفراغ. ٣-يعلل اهمية ممارسة الالعاب والانشطة ٤-يصنف أبعاد إدارة وقت الفراغ. ٥-يشرح العلاقة بين إدارة وقت الفراغ وبين إدمان الألعاب الإلكترونية. **ثانياً: الأهداف النفس حركية:** ١-يصمم خريطة ذهنية لأسس التخطيط والتنظيم للإستثمار الأمثل لأوقات الفراغ. ٢- يشارك في رسم خريطة ذهنية لمقترحات لملأ أوقات الفراغ مع زملاءه ٢-يصنف أبعاد إدارة وقت الفراغ في خريطة ذهنية. **ثالثاً: الأهداف الوجدانية:** ١-يكون إتجاهاً إيجابياً نحو فوائد استغلال اوقات الفراغ. ٢-يشعر بأهمية إستراتيجيات الخرائط الذهنية لتنمية الوعي بإدارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية. ٣-يبدي استعداده لتوظيف ما تعلمه لرسم خريطة ذهنية لسلبيات وايجابيات الالعاب الالكترونية	- أسس التخطيط والتنظيم للإستثمار الأمثل لأوقات الفراغ. -مقترحات لملأ أوقات الفراغ. -اهمية ممارسة الالعاب والانشطة . - ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية - علاقة إدارة وقت الفراغ بإدمان الألعاب الإلكترونية. - بعد ذلك قامت الباحثتان بتطبيق الإستبيانات علي الأطفال عينة البحث التجريبية لقياس مستوي التحسن (التقييم النهائي) ، وبعد الإنتهاء من التطبيق قامت الباحثتان بتقديم الشكر للحضور.	- عرض powerpoint لمحتوي الجلسة. خرائط ذهنية توضح مفاهيم الدرس - المحاضرة. - تعلم تعاوني المناقشة الجماعية.	ساعتين	٢

لحساب صدق البرنامج تم عرضه علي مجموعة من الأساتذة المحكمين في تخصص الإقتصاد المنزلي التربوي وتخصص إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة ، وكانت آراء أساتذة

المحكمين متفقة بنسبة (٩٨%) علي صحة محتوي البرنامج وملاءمته للهدف ومناسبته للتطبيق.

تطبيق البرنامج الإرشادي:

تم تطبيق البرنامج في (٧) جلسات، وتم تطبيق البرنامج في الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠١٨/٢٠١٩ بواقع (جلستين) في الأسبوع ، وتم تطبيق البرنامج علي أطفال مدارس المرحلة الإبتدائية . (مرفق CD) موضح بها جلسات التي تم عرضها بالبرنامج الإرشادي.



الشكل (١) يوضح خريطة ذهنية للجلسات الإرشادية بالبرنامج

تطبيق تجربة البحث : بعد الانتهاء من إجراء التطبيق القبلي لأدوات البحث تم تدريس البرنامج الارشادي المقترح القائم علي الخرائط الذهنية لاطفال عينة البحث ، حيث تم تطبيق البرنامج الإرشادي المُعد عليهم خلال شهر فبراير عام ٢٠١٩ ، وإستغرق البرنامج في تطبيقه (٧) جلسات، بواقع جلستين أسبوعياً، وزمن كل جلسة (ساعتان).

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

❖ **وقد اهتمت الباحثتان عند تطبيق البرنامج الإرشادي مراعاة ما يلي:**

- تهيئة الاطفال وذلك من خلال جلسة تمهيدية قبل البدء في التدريس الفعلي للبرنامج وعرض فيها أهمية البرنامج ، نبذة عن استراتيجية الخرائط الذهنية وبعض التساؤلات الخاصة بها , وخطوات السير في الجلسات , والمهام المطلوبة أداؤها من الاطفال أثناء كل جلسة.
- إعداد جميع الوسائل والمواد التعليمية اللازمة لكل جلسة .
- تدريس موضوعات البرنامج الارشادي ، والذى يتطلب تنفيذ مجموعة من الخرائط الذهنية وفقًا للدليل المعد لتدريس البرنامج ، وفي ضوء المخرجات التعليمية المرجوة .

– **التطبيق البعدى لأدوات البحث:** بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج الارشادي لاطفال عينة البحث تم تطبيق أدوات البحث بعدياً ، وذلك لمقارنة مستوى أداء الاطفال على أدوات البحث قبل و بعد التدريس.ثم رصدت الدرجات بهدف معالجتها إحصائيا.

ثانيا: إعداد دليل تنفيذ البرنامج الارشادي وفقًا لاستراتيجية الخرائط الذهنية:

تم إعداد دليل للاسترشاد به في عملية تنفيذ البرنامج الارشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية وعي الاطفال بادارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الالكترونية .

ولقد مرت عملية إعداد الدليل التدريسي بعدة خطوات هي :

١- **فلسفة الدليل:** تحدد فيها الفكرة الرئيسية التي يستند إليها الدليل، وهي إستراتيجية الخرائط الذهنية وخطوات تنفيذها في تدريس البرنامج الارشادي لتنمية وعي الاطفال بادارة وقت الفراغ لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية.

٢- **تحديد الأهداف التعليمية :**

تم تحديد الأهداف التعليمية من دراسة موضوعات البرنامج الارشادي ، وتتلخص الأهداف التعليمية فى:

- إكساب الاطفال مهارة ادارة وقت الفراغ بأبعاده (تخطيط وقت الفراغ– تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ).
- إنتاج خرائط ذهنية إبداعية لموضوعات إدارة وقت الفراغ.

٣- **الأهداف الإجرائية لمحتوى موضوعات البرنامج الارشادي:**

تم تقسيم الأهداف الإجرائية إلى ثلاثة جوانب هي : **الأهداف المعرفية ، الأهداف المهارية، الأهداف الوجدانية**

٤- **طرق التدريس** : ساعدت إستراتيجية الخرائط الذهنية بخطواتها على قيام الطلاب المعلمين بأنشطة فردية وأنشطة جماعية وتم استخدام عدة أساليب وإستراتيجيات للتدريس مثل المحاضرة التفاعلية ،البيان العملى ، المناقشة ، الأسئلة ، التعلم التعاوني ، العصف الذهني .

٥- **الوسائل التعليمية:** اعتمد في تدريس البرنامج الارشادي المقترح بصفة أساسية على العروض التقدمية ، وادوات واوراق للرسم واقلام الوان وصورلتنفيذ الخرائط الذهنية .

٦ – **الخطة الزمنية لتدريس موضوعات البرنامج:** تحدد تدريس البرنامج الارشادي المقترح في سبعة لقاءات بواقع لقائين أسبوعيًا لمدة ساعتان .

٧- **خطوات السير في البرنامج وفقًا لإستراتيجية الخرائط الذهنية وهى :**

ولقد إتبعت الباحثتان االخطوات الآتية عند التدريس بإستخدام إستراتيجية الخرائط الذهنية:

- يكتب المفهوم العام في الوسط وحوله يؤشر بالاسهم للمفاهيم الفرعية بحيث تكون علي شكل شجرة متشعبة .
- استخدام الالوان اثناء رسم الخريطة الذهنية.
- توصيل الفروع الثانوية بالمفهوم الاساسي الذي يكون في المركز.
- استخدام الصور اثناء الرسم .

صدق الدليل : يعد الانتهاء من إعداد الدليل تم عرضه على عدد من السادة المحكمين لضبطه وتم إجراء التعديلات في ضوء مقترحاتهم (ملحق ٤).

سادساً : المعالجات الإحصائية

بعد جمع البيانات وتفريغها تمت إجراء المعالجات الإحصائية بإستخدام برنامج Spss.X لتحديد المتوسطات الحسابية، والإنحراف العياري، والتكرارات، والنسب المئوية،

ومعامل إرتباط بيرسون،الفروق بين المتوسطات بإستخدام إختبار T.Test، وتحليل التباين في إتجاه واحد بإستخدام إختبار F.Test ، وإختبار أقل فروق معنويL.S.D، وحساب الوزن النسبي ومعامل الإنحدار وحساب معامل إيتا وذلك من أجل إستخراج النتائج ومناقشتها وتفسيرها.

النتائج تحليلها وتفسيرها:

أولاً: النتائج الوصفية:

***وصف عينة البحث الأساسية:** فيما يلي وصف شامل لعينة البحث موضحة في جدول:

جدول (٦) توزيع أفراد عينة البحث الأساسية وفقاً للخصائص الإجتماعية والإقتصادية (ن=١٦٠)

البيان	الفئة	العدد	النسبة المئوية
جنس الطفل	ذكر	٩٢	%٥٧.٥
	أنثي	٦٨	%٤٢.٥
	المجموع	١٦٠	%١٠٠
سن الطفل	من ١٠سنوات الي ١١ سنة	٥٨	%٣٦.٣
	من ١١سنوات الي ١٢ سنة	١٠٢	%٦٣.٧
	المجموع	١٦٠	%١٠٠
المستوي التعليمي للأب	منخفض	٣١	%١٩.٤
	متوسط	٥٠	%٣١.٣
	مرتفع	٧٩	%٤٩.٣
	المجموع	١٦٠	%١٠٠
المستوي التعليمي للأم	منخفض	٣٧	%٢٣.١
	متوسط	٤٦	%٢٨.٨
	مرتفع	٧٧	%٤٨.١
	المجموع	١٦٠	%١٠٠
عمل الأم	تعمل	١٠١	%٦٣.١
	لا تعمل	٥٩	%٣٦.٩
	المجموع	١٦٠	%١٠٠
الدخل الشهري للأسرة	منخفض	٣٦	%٢٢.٥
	متوسط	٤٨	%٣٠
	مرتفع	٧٦	%٤٧.٥
	المجموع	١٦٠	%١٠٠

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

يتضح من جدول (٦) ما يلي:

- **الجنس (النوع) لأفراد عينة البحث الأساسية:** أن أغلب أفراد عينة البحث كانوا ذكور بنسبة (٥٧.٥ %) بينما كان نسبة الإناث (٤٢.٥ %) .
- **السن لأفراد عينة البحث الأساسية:** أن أغلبية أفراد عينة البحث أعمارهم من (١٠ لعمر ١١ سنوات) بنسبة (٦٣.٧ %) بينما الأعمار من (١١ سنة إلي ١٢ سنة) بنسبة (٣٦.٣%).
- **تعليم الأب لأفراد عينة البحث الأساسية** : أن أعلي نسب للمستوي التعليمي لآباء عينة البحث تعليمهم مرتفع بنسبة (٤٩.٣%) بينما كان المستوي المنخفض بنسبة (١٩.٤%).
- **تعليم الأم لأفراد عينة البحث الأساسية:** أن أعلي نسب للمستوي التعليمي لأمهات عينة البحث تعليمهن مرتفع بنسبة (٤٨.١%) بينما كان المستوي المنخفض بنسبة (٢٣.١%).
- **عمل الأم:** أن أغلبية أمهات أفراد عينة البحث الأساسية يعملن بنسبة (٦٣.١%) بينما الأمهات اللاتي لا يعملن بنسبة (٣٦.٩%).
- **الدخل الشهري للأسرة:** كانت أعلي نسبة للدخول تقع في الفئة (مرتفع) بنسبة (٤٧.٥%) وأقلها (منخفض) بنسبة (٢٢.٥%).

***وصف عينة البحث التجريبية:** فيما يلي وصف شامل لعينة البحث موضحة في جدول:

جدول (٧) توزيع أفراد عينة البحث التجريبية وفقاً للخصائص الإجتماعية والإقتصادية (ن=٤٠)

البيان	الفئة	العدد	النسبة المئوية
جنس الطفل	ذكر	٢٦	%٦٥
	أنثي	١٤	%٣٥
	المجموع	٤٠	%١٠٠
سن الطفل	من ١٠سنوات الي ١١ سنة	١١	%٢٧.٥
	من ١١سنة الي ١٢ سنة	٢٩	%٧٢.٥
	المجموع	٤٠	%١٠٠
المستوي التعليمي للأب	منخفض	٢٠	%٥٠
	متوسط	١٢	%٣٠
	مرتفع	٨	%٢٠
	المجموع	٤٠	%١٠٠
المستوي التعليمي للأم	منخفض	٢٢	%٥٥
	متوسط	١١	%٢٧.٥
	مرتفع	٧	%١٧.٥
	المجموع	٤٠	%١٠٠
عمل الأم	تعمل	١٣	%٣٢.٥
	لا تعمل	٢٧	%٦٧.٥
	المجموع	٤٠	%١٠٠
الدخل الشهري للأسرة	منخفض	٢١	%٥٢.٥
	متوسط	١٣	%٣٢.٥
	مرتفع	٦	%١٥
	المجموع	٤٠	%١٠٠

يتضح من جدول (٧) ما يلي:

- **الجنس (النوع) لأفراد عينة البحث الأساسية:** أن أغلب أفراد عينة البحث كانوا ذكور بنسبة (٦٥ %) بينما كان نسبة الإناث (٣٥ %) .
- **السن لأفراد عينة البحث الأساسية:** أن أغلبية أفراد عينة البحث أعمارهم من (١١ لعمر ١٢ سنة) بنسبة (٧٢.٥ %) بينما الأعمار من (١٠ سنوات إلي ١١ سنة) بنسبة (٢٧.٥ %).
- **تعليم الأب لأفراد عينة البحث الأساسية** : أن أعلي نسب للمستوي التعليمي لآباء عينة البحث تعليمهم منخفض بنسبة (٥٠%) بينما كان المستوي المرتفع بنسبة (٢٠ %).
- **تعليم الأم لأفراد عينة البحث الأساسية:** أن أعلي نسب للمستوي التعليمي لأمهات عينة البحث تعليمهن منخفض بنسبة (٥٥%)بينما كان المستوي المرتفع بنسبة (١٧.٥%).

- **عمل الأم:** أن أغلبية أمهات أفراد عينة البحث الأساسية لا يعملن بنسبة (٦٧.٥%) بينما الأمهات اللاتي يعملن بنسبة (٣٢.٥%).
- **الدخل الشهري للأسرة:** كانت أعلي نسبة للدخول تقع في الفئة (منخفض) بنسبة (٥٢.٥ %) وأقلها (مرتفع) بنسبة (١٥ %).

جدول(٨) يوضح قياس المستوي (التطبيق القبلي) (ن=٤٠)

	مرتفع أكثر من ٧٠%		متوسط أكثر من ٥٥% إلى ٧٠%		منخفض اقل من ٥٠% إلى ٥٥%		المجموع	
	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%
وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ	٢١	%١٣.١	٥٨	%٣٦.٣	٨١	%٥٠.٦	١٦٠	%١٠٠
إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية	٩٤	%٥٨.٨	٤٦	%٢٨.٧	٢٠	%١٢.٥	١٦٠	%١٠٠

يتضح من الجدول (٨) إختلاف النسب المئوية بين إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ، حيث أن أغلبية الأطفال عينة البحث في المستوي المنخفض أقل من ٥٠% إلي ٥٥% بنسبة (٥٠.٦%)، وتعكس النتائج إنخفاض مستوي الوعي بإدارة وقت الفراغ مما يؤكد علي أهمية البرنامج المُعد. بينما في إستبيان إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية كانت أغلبية الأطفال عينة البحث في المستوي المرتفع أكثر من ٧٠% بنسبة (٥٨.٨%).

١-أكثر الأجهزة تفضيلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث:

جدول (٩) الوزن النسبي لأكثر الأجهزة تفضيلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية من قِبل الأطفال ن= (١٦٠)

أكثر الأجهزة تفضيلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال عينة البحث	الوزن النسبي	النسبة المئوية %	الترتيب
كمبيوتر	١٧٨	%١٥.٢	الخامس
لاب توب	١٨٩	%١٦.١	الرابع
بلاي إستيشن	٢١٣	%١٨.١	الثاني
هاتف ذكي	٢٢٤	%١٩.١	الأول
تابلت	٢٠٤	%١٧.٤	الثالث
الموبايل	١٦٦	%١٤.١	السادس
المجموع	١١٧٤	%١٠٠	

يتضح من جدول(٩) أن جهاز الهاتف الذكي جاء في مقدمة الأجهزة التي يستخدمها الأطفال أفراد عينة البحث لممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٩.١%، يليه في الترتيب الثاني جهاز البلاي إستيشن بنسبة ١٨.١% ، يليه في المركز الثالث جهاز التابلت بنسبة ١٧.٤% ، وجاء في المركز الرابع جهاز اللاب توب بنسبة ١٦.١% ،وجاء في الترتيب الخامس جهاز الكمبيوتر بنسبة ١٥.٢% ، وأخيراً في المركز السادس الموبايل بنسبة١٤.١%. وتفسر الباحثتان تفضيل الأطفال جهاز الهاتف الذكي يليه جهاز البلاي إستيشن يليه جهاز التابلت عند ممارستهم لتلك الألعاب لأن هذه الأجهزة يسهل وجودها معهم في أي مكان وبالتالي يستطيعوا ممارسة الألعاب الإلكترونية في أي وقت وأي مكان بسهولة بخلاف اللاب توب أو الكمبيوتر حيث أن تلك الأجهزة تقيدهم بمكان محدد للعب.

٢- معدل إدمان الألعاب الإلكترونية (يومياً- أسبوعياً) لدي الأطفال عينة البحث الأساسية

جدول (١٠) توزيع الأطفال أفراد العينة وفقاً لمعدل إدمان الألعاب الإلكترونية (ن=١٦٠)

معدل إدمان الألعاب الإلكترونية	العدد	النسبة المئوية %
يومياً	١٠٥	%٦٥.٦
أسبوعياً	٥٥	%٣٤.٣
المجموع	١٦٠	١٠٠

يتضح من جدول (١٠) أن النسبة الأكبر من الأطفال أفراد عينة البحث يدمنون الألعاب الإلكترونية بصورة يومية بنسبة ٦٥.٦% ، بينما نسبة ٣٤.٣% من الأطفال أفراد عينة البحث يدمنون الألعاب الإلكترونية أسبوعياً ، وتري الباحثتان أن هذا يدل علي شغف الأطفال أفراد عينة البحث بإدمان تلك الألعاب حيث أن النسبة الأكبر منهم تمارس تلك

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

الألعاب يومياً ولا يكتفوا بممارستها خلال أجازتهم الأسبوعية مما قد يؤثر علي وقت المذاكرة وممارسة الأنشطة الأخري.

٣-عدد الساعات التي يقضيها الأطفال عينة البحث الأساسية لإدمان الألعاب الإلكترونية

جدول (١١) توزيع الأطفال أفراد العينة وفقاً لعدد الساعات التي يقضوها لإدمان الألعاب الإلكترونية

عدد الساعات التي يقضيها الأطفال لإدمان الألعاب الإلكترونية يومياً	العدد	النسبة المئوية %	عدد الساعات التي يقضيها الأطفال لإدمان الألعاب الإلكترونية أسبوعياً	العدد	النسبة المئوية %
أقل من ساعتين	١٨	%١٧.١	أقل من ساعتين	٩	%١٦.٣
من ساعتين إلي ٦ ساعات	٦٤	%٦٠.٩	من ساعتين إلي ٦ ساعات	١٤	%٢٥.٤
أكثر من ٦ ساعات	٢٣	%٢١.٩	أكثر من ٦ ساعات	٣٢	%٥٨.١
المجموع	١٠٥	١٠٠	**المجموع**	٥٥	١٠٠

يتضح من جدول (١١) أن ٦٠.٩% من الأطفال الذين يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية يومياً يقضون من ٢-٦ ساعات في اللعب يومياً ، تليها الذين يقضون أكثر من ٦ ساعات يومياً بنسبة ٢١.٩% ، ثم الذين يقضون أقل من ساعتين يومياً بنسبة ١٧.١% ، وبالنسبة للأطفال عينة البحث الذين يدمنون اللعب بالألعاب الإلكترونية أسبوعياً فإن ٥٨.١% منهم يقضون أكثر من ٦ ساعات أسبوعياً في اللعب تليها الذين يقضون من ٢ إلي ٦ ساعات أسبوعياً في اللعب بنسبة ٢٥.٤% ، وأخيراً الذين يقضون أقل من ساعتين أسبوعياً في اللعب بنسبة ١٦.٣% ، وتري الباحثتان أنه يتضح من النتائج السابقة طول الفترات التي يقضيها الأطفال أفراد عينة البحث في إدمان الألعاب الإلكترونية مما يؤثر علي وقت إستذكار دروسهم والوقت المخصص للأنشطة الأخري.

٤-أكثر أنشطة قضاء وقت الفراغ تفضيلاً لدي الأطفال أفراد عينة البحث الأساسية:

جدول (١٢) الوزن النسبي لأكثر أنشطة وقت الفراغ تفضيلاً لدي الأطفال ن= (١٦٠)

أكثر أنشطة قضاء وقت الفراغ تفضيلاً لدي الأطفال أفراد عينة البحث الأساسية	الوزن النسبي	النسبة المئوية%	الترتيب
التحدث مع العائلة	١٧٢	%١١.٣	السابع
قراءة كتاب أو قصة	١٩٣	%١٢.٧	السادس
ممارسة الألعاب الإلكترونية	٢٦٢	%١٧.٣	الأول
استخدام الإنترنت في أي أنشطة بخلاف اللعب (مواقع التواصل – الدردشة – سماع أغاني وأفلام)	٢٤٤	%١٦.١	الثاني
مشاهدة التليفزيون	٢٠١	%١٣.٢	الخامس
ممارسة الرياضة	٢١٦	%١٤.٢	الرابع
اللعب مع الإخوة أو الأصدقاء	٢٢٩	%١٥.١	الثالث
المجموع	١٥١٧	%١٠٠	

يتضح من جدول (١٢) أن أكثر أنشطة وقت الفراغ تفضيلاً لدي الأطفال عينة البحث هي ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٧.٣%، يليها في المركز الثاني استخدام الإنترنت في أي أنشطة بخلاف اللعب(مواقع التواصل – الدردشة – سماع أغاني وأفلام) بنسبة ١٦.١% ، يليها في المركز الثالث اللعب مع الإخوة أو الأصدقاء بنسبة١٥.١% ، يليها في المركز الرابع ممارسة الرياضة بنسبة ١٤.٢% ، يليها في المركز الخامس مشاهدة التليفزيون بنسبة ١٣.٢% ، يليها في المركز السادس قراءة كتاب أو قصة بنسبة ١٢.٧% ، وأخيراً جاء في المركز السابع والأخير التحدث مع العائلة بنسبة ١١.٣% ، ومن النتائج السابقة تري الباحثتان أن ممارسة الألعاب الإلكترونية أصبح النشاط الأهم بالنسبة للأطفال عينة البحث وذلك علي حساب الأنشطة الأخري وعلي الرغم من أنه نشاط تأثيراته السلبية أكثر بكثير من تأثيراته الإيجابية فأصبح الطفل يسير لتلك الألعاب مما تسبب في حدوث فجوة وقصور في علاقته الإجتماعية مع أفراد أسرته وعائلته حيث جاء نشاط التحدث مع العائلة في الترتيب السابع والأخير.

ثانياً: النتائج في ضوء فروض البحث:

النتائج في ضوء الفرض الأول: والذي ينص علي أنه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال عينة البحث الأساسية في إدارة وقت الفراغ بأبعاده الثلاثة (تخطيط وقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ) تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة (جنس الطفل – سن الطفل – عمل الأم – تعليم الأب – تعليم الأم– الدخل الشهري للأسرة) وللتحقق من صحة هذا الفرض تم إجراء:**

أ- إختبار (ت) للوقوف علي دلالة الفروق بين متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة تبعاً لمتغيرات الدراسة (جنس الطفل – سن الطفل – عمل الأم).

ب- تحليل التباين لإيجاد قيمة (ف) للوقوف علي دلالة الفروق في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة تبعاً لمتغيرات الدراسة (تعليم الأب، تعليم الأم، الدخل الشهري للأسرة).

ج- إختبار LSD لإيجاد إتجاه الفروق في حالة وجودها لبعض متغيرات الدراسة (تعليم الأب، تعليم الأم، الدخل الشهري للأسرة). والجداول من رقم (١٣) إلي رقم (٢١) توضح ذلك:

جدول(١٣) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث الأساسية في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها تبعاً لجنس الطفل (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال عينة البحث بإدارة وقت الفراغ	جنس الطفل	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ	ذكر	41.325	4.713	92	158	20.888	دال عند 0.01 لصالح الإناث
	أنثي	64.294	5.882	68			
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ	ذكر	43.971	3.514	92	158	8.067	دال عند 0.01 لصالح الإناث
	أنثي	52.258	5.087	68			
البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ	ذكر	29.753	2.111	92	158	17.558	دال عند 0.01 لصالح الإناث
	أنثي	48.857	4.935	68			
الإستبيان ككل	ذكر	115.049	7.331	92	158	40.325	دال عند 0.01 لصالح الإناث
	أنثي	165.409	9.205	68			

يتضح من جدول (١٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (تخطيط وقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ) وإدارة وقت الفراغ ككل للأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير الجنس حيث كانت (ت) دالة عند مستوي دلالة (01, 0) لصالح الإناث، وترجع الباحثتان ذلك إلي طبيعة الأنثي من حيث أنها أكثر إحساساً بالمسئولية من الذكور نتيجة تعدد المهام المطلوبة منها كالدراسة والمسئولية عن أداء بعض المهام داخل المنزل، ونتيجة لتعدد المسئوليات الملقاه علي عاتقها فتدرك مدي أهمية الوقت فيتحسن لديها أسلوب إدارتها للوقت بصفة عامة ، ولوقت فراغها بصفة خاصة فتجيد وضع خطة الإستفادة من وقت الفراغ وتنفيذ تلك الخطة وأخيراً تقييم الخطة المنفذة، وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسات كلاً من نجلاء الحلبي ومنار خضر(٢٠١٠) ، نجلاء منجود وآخرون(٢٠١١) ، Mysoon,(2011) والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في

إدارة وقت الفراغ تبعاً للجنس لصالح الإناث، وتختلف مع دراسة إبتسام العامودي(٢٠٠٩) ، (Ocak,2016) والتي أظهرت نتائجهما عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدارة وقت الفراغ تبعاً للجنس.

جدول(١٤) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث الأساسية في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها تبعاً لسن الطفل (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال عينة البحث بإدارة وقت الفراغ	سن الطفل	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ	من ١٠سنوات الي ١١ سنة	39.910	3.358	58	158	11.667	دال عند 0.01 لصالح من ١١سنة الي ١٢ سنة
	من ١١سنة الي ١٢ سنة	51.887	4.935	102			
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ	من ١٠سنوات الي ١١ سنة	33.621	2.814	58	158	15.057	دال عند 0.01 لصالح من ١١سنة الي ١٢ سنة
	من ١١سنة الي ١٢ سنة	49.738	4.001	102			
البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ	من ١٠سنوات الي ١١ سنة	32.290	2.991	58	158	11.426	دال عند 0.01 لصالح من ١١سنة الي ١٢ سنة
	من ١١سنة الي ١٢ سنة	45.270	3.789	102			
الإستبيان ككل	من ١٠سنوات الي ١١ سنة	105.821	6.332	58	158	36.614	دال عند 0.01 لصالح من ١١سنة الي ١٢ سنة
	من ١١سنة الي ١٢ سنة	146.895	8.157	102			

يتضح من جدول(١٤) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (التخطيط لوقت الفراغ، تنفيذ وقت الفراغ، تقييم وقت الفراغ) وإدارة وقت الفراغ ككل تبعاً لمتغير السن حيث كانت الفروق دالة لصالح السن الأكبر. وتفسر الباحثتان تلك النتيجة بأنه كلما تقدم عمر الطفل يكتشف

المزيد من هواياته ومهاراته وقدراته فينميها خلال وقت فراغه وكلما تقدم عمر الطفل تزداد دائرة علاقاته فيكتسب المزيد من الخبرات وتزداد معارفه ومعلوماته من خلال مشاهدته لخبرات الآخرين ومحاولة الإستفادة منها فيتعلم كيفية إدارة وقت فراغه بطريقة إيجابية وأكثر فاعلية، وتتفق نتائج تلك الدراسة مع نتائج دراسات كلاً من Elke & Yoland(2000) ، نجلاء منجود وآخرون(٢٠١١) والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدارة وقت الفراغ تبعاً لمتغير السن لصالح السن الأكبر.

جدول(١٥) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث الأساسية في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها تبعاً لعمل الأم (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال عينة البحث بإدارة وقت الفراغ	عمل الأم	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ	تعمل	57.736	4.663	101	158	14.222	دال عند 0.01 لصالح العاملات
	لا تعمل	41.436	3.035	59			
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ	تعمل	54.112	5.332	101	158	16.350	دال عند 0.01 لصالح العاملات
	لا تعمل	37.819	3.655	59			
البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ	تعمل	43.685	4.087	101	158	22.226	دال عند 0.01 لصالح العاملات
	لا تعمل	19.937	1.225	59			
الإستبيان ككل	تعمل	155.533	7.635	101	158	42.291	دال عند 0.01 لصالح العاملات
	لا تعمل	99.192	6.002	59			

يتضح من جدول(١٥) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (التخطيط لوقت الفراغ، تنفيذ وقت الفراغ، تقييم وقت الفراغ) وإدارة وقت الفراغ ككل تبعاً لمتغير عمل الأم حيث كانت الفروق دالة لصالح الأمهات العاملات. وتفسر الباحثتان تلك النتيجة بأن الأم العاملة تقوم بوعي أطفالها للحفاظ علي قضاء أنشطة وقت فراغهم وحسن إدارة أوقاتهم وحثهم علي إتباع الإجراءات التي تكفل لهم تحقيق تلك الأهداف وتشجعهم علي تنمية مواهبهم وقدراتهم في

مختلف النواحي خلال وقت الفراغ وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كلاً من نجلاء الحلبي ومنار خضر(٢٠١٠) ، نجلاء منجود وآخرون (٢٠١١)، Mysoon, (2016) والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدارة وقت الفراغ تبعاً لمتغير عمل الأم لصالح الأم العاملة.

جدول (١٦) تحليل التباين بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها تبعاً للمستوي التعليمي للأب (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال عينة البحث بإدارة وقت الفراغ	المستوي التعليمي للأب	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ	بين المجموعات	2620.560	1310.280	2	38.729	0.01 دال
	داخل المجموعات	5311.686	33.832	157		
	المجموع	7932.246		159		
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ	بين المجموعات	2673.697	1336.849	2	47.011	0.01 دال
	داخل المجموعات	4464.616	28.437	157		
	المجموع	7138.313		159		
البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ	بين المجموعات	2734.977	1367.489	2	59.733	0.01 دال
	داخل المجموعات	3594.280	22.894	157		
	المجموع	6329.257		159		
الإستبيان ككل	بين المجموعات	2647.209	1323.604	2	65.276	0.01 دال
	داخل المجموعات	3183.511	20.277	157		
	المجموع	5830.720		159		

يتضح من جدول (١٦) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات الأطفال عينة البحث في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل بأبعادها الثلاثة(التخطيط لوقت الفراغ ، تنفيذ خطة وقت الفراغ ، تقييم وقت الفراغ) وفقاً لإختلاف المستوي التعليمي للأب وللتعرف علي إتجاه دلالة الفروق، تم تطبيق إختبار L.S.D للمقارنات المتعددة كما يتضح من الجدول (١٧).

جدول(١٧) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها وفقاً للمستوي التعليمي للأب (ن=١٦٠)

البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ			
المستوي التعليمي للأب	منخفض م = 44.713	متوسط م = 58.002	عالي م = 60.324
منخفض	-		
متوسط	**13.289	-	
عالي	**15.611	*2.322	-
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ			
المستوي التعليمي للأب	منخفض م = 25.510	متوسط م = 39.223	عالي م = 51.151
منخفض	-		
متوسط	**13.713	-	
مرتفع	**25.641	**11.928	-
البُعد الثالث: تقييم خطة وقت الفراغ			
المستوي التعليمي للأب	منخفض م = 26.639	متوسط م = 38.821	عالي م = 47.001
منخفض	-		
متوسط	**12.182	-	
مرتفع	**20.362	**8.180	-
الإستبيان ككل			
المستوي التعليمي للأب	منخفض م = 96.862	متوسط م = 136.046	عالي م = 158.476
منخفض	-		
متوسط	**39.184	-	
مرتفع	**61.614	**22.430	-

يتضح من جدول(١٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات الأطفال عينة البحث في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل بأبعادها الثلاثة (التخطيط لوقت الفراغ ، تنفيذ خطة وقت الفراغ ، تقييم وقت الفراغ) وفقاً لإختلاف المستوي التعليمي للأب لصالح المستوي التعليمي المرتفع، وتفسر الباحثتان بأن الآباء ذوي المستوي التعليمي المرتفع يحثوا أطفالهم علي التفكير العلمي والتخطيط المسبق لما سيحققون من أعمال بصفة عامة وللتخطيط لوقت الفراغ بصفة خاصة كما يحثهم علي إتباع الإجراءات التي تكفل لهم تحقيق تلك الأهداف ويشجعوهم علي تنمية مواهبهم وقدراتهم

في مختلف النواحي خلال وقت الفراغ، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كلاً من نجلاء الحلبي ومنار خضر(٢٠١٠) ، نجلاء منجود وآخرون (٢٠١١)، Mysoon, (2016) والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدارة وقت الفراغ لصالح المستوي التعليمي المرتفع للآباء.

جدول (١٨) تحليل التباين بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها تبعاً للمستوي التعليمي للأم (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال عينة البحث بإدارة وقت الفراغ	المستوي التعليمي للأم	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ	بين المجموعات	2743.983	1371.991	2	61.974	0.01 دال
	داخل المجموعات	3475.697	22.138	157		
	المجموع	6219.680		159		
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ	بين المجموعات	2661.760	1330.880	2	69.442	0.01 دال
	داخل المجموعات	3008.968	19.165	157		
	المجموع	5670.728		159		
البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ	بين المجموعات	2603.206	1301.603	2	36.442	0.01 دال
	داخل المجموعات	5607.554	35.717	157		
	المجموع	8210.760		159		
الإستبيان ككل	بين المجموعات	2622.682	1311.341	2	58.955	0.01 دال
	داخل المجموعات	3492.191	22.243	157		
	المجموع	6114.873		159		

يتضح من جدول(١٨) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات الأطفال عينة البحث في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل بأبعادها الثلاثة (التخطيط لوقت الفراغ ، تنفيذ خطة وقت الفراغ ، تقييم وقت الفراغ) وفقاً لإختلاف المستوي التعليمي للأم وللتعرف علي إتجاه دلالة الفروق، تم تطبيق إختبار L.S.D للمقارنات المتعددة كما يتضح من الجدول (١٩).

جدول(١٩) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعادها وفقاً للمستوي التعليمي للأم (ن=١٦٠)

البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ			
المستوي التعليمي للأم	منخفض م = 33.620	متوسط م = 40.472	عالي م = 52.259
منخفض	-		
متوسط	**6.852	-	
مرتفع	**18.639	**11.787	-
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ			
المستوي التعليمي للأم	منخفض م = 31.359	متوسط م = 42.185	عالي م = 54.489
منخفض	-		
متوسط	**10.826	-	
مرتفع	**23.130	**12.304	-
البُعد الثالث: تقييم خطة وقت الفراغ			
المستوي التعليمي للأم	منخفض م = 29.081	متوسط م = 31.337	عالي م = 42.881
منخفض	-		
متوسط	*2.256	-	
مرتفع	**13.800	**11.544	-
الإستبيان ككل			
المستوي التعليمي للأم	منخفض م = 94.060	متوسط م = 113.994	عالي م = 149.629
منخفض	-		
متوسط	**19.934	-	
مرتفع	**55.569	**35.635	-

يتضح من جدول(١٩) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات الأطفال عينة البحث في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل بأبعادها الثلاثة(التخطيط لوقت الفراغ ، تنفيذ خطة وقت الفراغ ، تقييم وقت الفراغ) وفقاً لإختلاف المستوي التعليمي للأم لصالح المستوي التعليمي المرتفع، وتفسر الباحثتان بأن الأمهات ذوي المستوي التعليمي المرتفع يحثوا أطفالهن علي التفكير العلمي والتخطيط المسبق لما سيحققون من أعمال بصفة عامة وللتخطيط لوقت الفراغ بصفة خاصة كما يحثهم علي إتباع الإجراءات التي تكفل لهن تحقيق تلك الأهداف ويشجعوهن علي تنمية مواهبهم

وقدراتهم في مختلف النواحي خلال وقت الفراغ وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كلاً من نجلاء الحلبي ومنار خضر(٢٠١٠) ، نجلاء منجود وآخرون (٢٠١١)، Mysoon, (2016) والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدارة وقت الفراغ لصالح المستوي التعليمي المرتفع للأمهات.

جدول (٢٠) تحليل التباين بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعاده تبعاً للدخل الشهري للأسرة (ن=١٦٠)

أبعاد إستبيان وعي الأطفال عينة البحث بإدارة وقت الفراغ	الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
البُعد الأول: التخطيط لوقت الفراغ	بين المجموعات	2708.600	1354.300	2	53.758	0.01 دال
	داخل المجموعات	3955.231	25.193	157		
	المجموع	6663.831		159		
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ	بين المجموعات	2581.309	1290.654	2	33.802	0.01 دال
	داخل المجموعات	5994.702	38.183	157		
	المجموع	8576.011		159		
البُعد الثالث: تقييم وقت الفراغ	بين المجموعات	2538.227	1269.114	2	42.407	0.01 دال
	داخل المجموعات	4698.570	29.927	157		
	المجموع	7236.797		159		
الإستبيان ككل	بين المجموعات	2563.548	1281.774	2	46.658	0.01 دال
	داخل المجموعات	4313.011	27.471	157		
	المجموع	6876.559		159		

يتضح من جدول (٢٠) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات الأطفال عينة البحث في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل بأبعاده (تخطيط وقت الفراغ ، تنفيذ خطة وقت الفراغ ، تقييم وقت الفراغ) وفقاً لإختلاف الدخل

الشهري للأسرة وللتعرف علي إتجاه دلالة الفروق، تم تطبيق إختبار L.S.D للمقارنات المتعددة كما يتضح من الجدول (٢١).

جدول(٢١) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدارة وقت الفراغ بأبعاده وفقاً للدخل الشهري للأسرة (ن=١٦٠)

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 43.388	متوسط م = 55.427	مرتفع م = 63.351
البُعد الأول: تخطيط وقت الفراغ			
منخفض	-		
متوسط	**12.039	-	
مرتفع	**19.963	**7.924	-
البُعد الثاني: تنفيذ خطة وقت الفراغ			
الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 28.021	متوسط م = 30.357	مرتفع م = 46.662
منخفض	-		
متوسط	*2.336	-	
مرتفع	**18.641	**16.305	-
البُعد الثالث: تقييم خطة وقت الفراغ			
الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 28.335	متوسط م = 39.127	مرتفع م = 50.052
منخفض	-		
متوسط	**10.792	-	
مرتفع	**21.717	**10.925	-
الإستبيان ككل			
الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 99.744	متوسط م = 124.911	مرتفع م = 160.065
منخفض	-		
متوسط	**25.167	-	
مرتفع	**60.321	**35.154	-

يتضح من جدول(٢١) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (01, 0) في متوسطات درجات الأطفال عينة البحث في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل بأبعادها الثلاثة

(التخطيط لوقت الفراغ ، تنفيذ خطة وقت الفراغ ، تقييم وقت الفراغ) وفقاً لإختلاف الدخل الشهري للأسرة لصالح الدخل الشهري المرتفع للأسرة، وتفسر الباحثتان تلك النتيجة بأنه كلما إرتفع مستوي الدخل الشهري للأسرة كلما نمكن الآباء من توفير وسائل وأدوات قضاء وقت الفراغ للأطفال كالإشتراك لهم في النوادي الرياضية والإشتراك في الدورات الخاصة بتنمية قدرات الأطفال في مختلف النواحي، والإشتراك في الرحلات الترفيهية والثقافية، مما يؤدي إلي تمكن الأبناء من قضاء وقت فراغهم بطريقة أكثر فاعلية، وتتفق هذه الدراسة مع نتائج دراسات كلاً من نجلاء الحلبي ومنار خضر(٢٠١٠) ، نجلاء منجود وآخرون(٢٠١١) ، Mysoon,(2016) ، والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق في إدارة وقت الفراغ تبعاً لمتغير مستوي الدخل الشهري للأسرة لصالح الأبناء في الأسر ذات الدخل الشهري المرتفع، وتتفق جزئياً مع دراسة Turner & Krewski (2005) والتي أشارت إلي إرتباط الحالة الإقتصادية والإجتماعية ومنها الدخل بممارسات الأطفال الرياضة خلال أوقات فراغهم، وتختلف نتائج تلك الدراسة جزئياً مع نتائج دراسة سلوي طه وفاتن لطفي(٢٠٠٩) حيث أشارت إلي عدم وجود علاقة إرتباطية بين دخل الأسرة وممارسات الشباب خلال وقت الفراغ. **وفي ضوء ما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض الأول كلياً.**

النتائج في ضوء الفرض الثاني: والذي ينص علي أنه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال عينة البحث الأساسية في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لإختلاف متغيرات الدراسة(جنس الطفل، سن الطفل، عمل الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة)**". وللتحقق من صحة هذا الفرض تم إجراء:

أ- إختبار (ت) للوقوف علي دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغيرات الدراسة (جنس الطفل، سن الطفل، عمل الأم).

ب-تحليل التباين لإيجاد قيمة (ف) للوقوف علي دلالة الفروق في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغيرات الدراسة (تعليم الأب ، تعليم الأم ، الدخل الشهري للأسرة).

ج- إختبار LSD لإيجاد إتجاه الفروق في حالة وجودها لبعض متغيرات الدراسة (تعليم الأب، تعليم الأم، الدخل الشهري للأسرة). والجداول من رقم (٢٢) إلي رقم (٣٠) توضح ذلك:

جدول(٢٢) دلالة الفروق بين الأطفال عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لجنس الطفل(ن=١٦٠)

جنس الطفل	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
ذكر	72.335	6.527	92	158	23.160	دال عند 0.01 لصالح الذكور
أنثي	46.357	3.358	68			

يتضح من جدول(٢٢) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال عينة البحث تبعاً للجنس حيث كانت قيمة (ت) دالة عند مستوي (٠,٠١) لصالح الذكور، وتفسر الباحثتان ذلك بأن الذكور يتمتعوا بمساحة من الحرية أكبر من الإناث مما يُزيد من إقبالهم علي التعامل مع متغيرات الحياة وممارسة الألعاب الإلكترونية كما تختلف إهتمامات الذكور عن الإناث في مرحلة الطفولة ، فتقتصر إهتمامات الذكور علي اللعب والدراسة ، بينما تتنوع إهتمامات الإناث ما بين مساعدة والدتها في أعمال المنزل ، واهتمامها بمظهرها، ومقارنة نفسها بصديقاتها، كما أن ما تمتلكه الأنثي من مهارات وقدرات إجتماعية تمكنها من بناء علاقات إجتماعية جيدة مع المحيطين بها فتتنوع إهتماماتها وتستطيع أن تجد العديد من الأنشطة والمهام التي تشغل نفسها بها بعيداً عن إدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كلاً من Yang,(2005) , Koch & Yen,(2005) ، فرحان الدرعان(٢٠١٦) والتي أظهرت نتائجهم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس لصالح الذكور، وتختلف مع دراسة Leung, (2004) والتي أوضحت نتائجها وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الإناث.

جدول(٢٣) دلالة الفروق بين الأطفال عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لسن الطفل (ن=١٦٠)

سن الطفل	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
من ١٠سنوات الي ١١ سنة	68.111	5.251	58	158	16.653	دال عند 0.01 لصالح من ١٠سنة الي ١١ سنوات
من ١١سنة الي ١٢ سنة	50.297	4.037	102			

يتضح من جدول(٢٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير السن حيث كانت قيمة (ت) دالة عند مستوي (٠,٠١) لصالح السن الأصغر، وتفسر الباحثتان هذه النتيجة بأنه كلما قل سن الطفل تزداد ميوله نحو اللعب وفي ظل تراجع الألعاب التقليدية يلجأ إلي ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة تصل إلي حد الإدمان ، كما أن الطفل في السن الأصغر يزداد قلق الوالدين عليه من الخروج خارج المنزل لممارسة بعض الأنشطة فتنحصر إهتماماته في ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلي العكس كلما زاد عمر الطفل تتنوع إهتماماته وأنشطته ويكتشف المزيد من مهاراته وهواياته والتي ينشغل بها عن إدمان الألعاب الإلكترونية ، كما أنه كلما زاد سن المستخدمين للألعاب الإلكترونية أدركوا مخاطر وتبعات تلك الألعاب عليهم فيحدوا من إستخدامها، وتتفق هذه الدراسة مع دراسة نظيمة حجازي(٢٠١٧) والتي أظهرت وجود فروق في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير السن لصالح السن الأصغر، وتختلف مع نتائج دراسة Koch & Yen , (2005) والتي أظهرت نتائجها وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير السن لصالح السن الأكبر، كما تختلف مع نتائج دراسة مها الشحروري(٢٠٠٧) والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية ترجع لمتغير السن.

جدول(٢٤) دلالة الفروق بين الأطفال عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لعمل الأم (ن=١٦٠)

عمل الأم	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
تعمل	61.202	5.718	101	158	20.442	دال عند 0.01 لصالح العاملات
لا تعمل	38.813	3.625	59			

يتضح من جدول(٢٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير عمل الأم حيث كانت قيمة (ت) دالة عند مستوي (٠,٠١) لصالح الأمهات العاملات، وتفسر الباحثتان تلك النتيجة بأن خروج الأمهات للعمل وإنشغالهم المستمر في العمل يجعل الأطفال لديهم وقت فراغ أطول لإدمانهم الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (نظيمة حجازي،٢٠١٧) التي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً لعمل الأم.

جدول (٢٥) تحليل التباين بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأب (ن=١٦٠)

المستوي التعليمي للأب	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	2554.032	1277.016	2	44.999	0.01 دال
داخل المجموعات	4455.464	28.379	157		
المجموع	7009.496		159		

يتضح من جدول(٢٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير مستوي تعليم الأب ، ولبيان إتجاه دلالة الفروق تم تطبيق إختبار (LSD) للمقارنات المتعددة والجدول التالي رقم (٢٥) يوضح ذلك.

جدول (٢٦) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأب (ن=١٦٠)

المستوي التعليمي للأب	منخفض م = 40.332	متوسط م = 52.491	عالي م = 66.351
منخفض	-		
متوسط	**12.159	-	
مرتفع	**26.019	**13.860	-

يتضح من جدول (٢٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير مستوي تعليم الأب حيث كانت الفروق دالة لصالح المستوي التعليمي المرتفع للأب. وتفسر الباحثتان ذلك بأنه كلما إرتفع مستوي تعليم الأب كلما إرتفع المستوي الثقافي للأبناء وكلما كانوا أكثر حرصاً علي إستخدام التقنيات والوسائل التكنولوجية الحديثة وبالتالي يكتسب الأطفال تلك الثقافة من آباءهم فيقبلوا علي ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر وتختلف هذه النتيجة مع دراسة نظيمة حجازي(٢٠١٧) والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأب.

جدول (٢٧) تحليل التباين بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم (ن=١٦٠)

المستوي التعليمي للأم	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	2608.869	1304.434	2	55.740	0.01 دال
داخل المجموعات	3674.132	23.402	157		
المجموع	6283.001		159		

يتضح من جدول(٢٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير مستوي تعليم الأم ، ولبيان إتجاه دلالة الفروق تم تطبيق إختبار (LSD) للمقارنات المتعددة والجدول التالي رقم (٢٨) يوضح ذلك.

جدول (٢٨) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم (ن=١٦٠)

المستوي التعليمي للأم	منخفض م = 32.377	متوسط م = 41.749	عالي م = 60.959
منخفض	-		
متوسط	**9.372	-	
مرتفع	**28.582	**19.210	-

يتضح من جدول (٢٨) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير مستوي تعليم الأم حيث كانت الفروق دالة لصالح المستوي التعليمي المرتفع للأم. وتفسر الباحثتان ذلك بأنه كلما إرتفع مستوي تعليم الأم كلما إرتفع المستوي الثقافي للأبناء وكلما كانوا أكثر حرصاً علي إستخدام التقنيات والوسائل التكنولوجية الحديثة وبالتالي يكتسب الأطفال تلك الثقافة من أمهاتهم فيقبلوا علي ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر وتختلف هذه النتيجة مع دراسة نظيمة حجازي(٢٠١٧) والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم.

جدول (٢٩) تحليل التباين بين أفراد عينة البحث في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للدخل الشهري للأسرة (ن=١٦٠)

الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	2559.372	1279.686	2	31.401	0.01 دال
داخل المجموعات	6398.291	40.753	157		
المجموع	8957.663		159		

يتضح من جدول(٢٩) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير الدخل الشهري للأسرة ، ولبيان إتجاه دلالة الفروق تم تطبيق إختبار (LSD) للمقارنات المتعددة والجدول التالي رقم (٣٠) يوضح ذلك.

جدول (٣٠) دلالة الفروق بين أفراد عينة البحث في إستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم (ن=١٦٠)

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 36.614	متوسط م = 55.024	مرتفع م = 57.789
منخفض	-		
متوسط	**18.410	-	
مرتفع	**21.175	*2.765	-

يتضح من جدول (٣٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) في متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال عينة البحث تبعاً لمتغير الدخل الشهري للأسرة حيث كانت الفروق دالة لصالح مستوي الدخل الشهري المرتفع. وتفسر الباحثتان تلك النتيجة بأنه كلما إرتفع مستوي الدخل الشهري للأسرة كلما حرص الوالدين علي توفير معظم الكماليات للأطفال ومن ضمنها أجهزة البلاي إستيشن والتابلت والهواتف الذكية وأجهزة اللاب توب والكمبيوتر، وتوفر تلك الأجهزة في المنزل يتيح للأبناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر بينما الأسر ذات الدخل الشهري المنخفض تركز علي إشباع الحاجات الأساسية فقط وقد يلجأ أبناء تلك الأسر إلي ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال إدخار جزء من مصروفه الشخصي وممارستها في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الإنترنت وبالتالي يحد ذلك من ممارسة الأطفال أبناء الأسر ذات مستوي الدخل الشهري المنخفض لتلك الألعاب ، وتتفق تلك الدراسة مع دراسة نظيمة حجازي(٢٠١٧) والتي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً للدخل الشهري للأسرة لصالح أبناء الأسر ذات الدخل الشهري المرتفع. وفي ضوء ما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض الثاني كلياً.

النتائج في ضوء الفرض الثالث: والذي ينص علي أنه " **توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ بأبعاده الثلاثة (تخطيط وقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ– تقييم وقت الفراغ) وبين إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال عينة**

البحث الأساسية". وللتحقق من صحة الفرض تم إجراء معاملات الإرتباط بإستخدام معامل الإرتباط "بيرسون" بين إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة وبين إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال أفراد عينة البحث، والجدول(٣١) يوضح ذلك.

جدول (٣١) معاملات الإرتباط لتوضيح العلاقة بين إدارة وقت الفراغ بأبعادها و إدمان الألعاب الإلكترونية (ن=١٦٠)

ادارة وقت الفراغ	إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية ككل
التخطيط لوقت الفراغ	**0.757-
تنفيذ خطة وقت الفراغ	*0.630-
تقييم وقت الفراغ	**0.936-
وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل	**0.842-

** دال عند 0.01 * دال عند 0.05

يتضح من جدول (٣١) وجود علاقة إرتباطية عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠٥ ، ٠,٠١) بي إدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (التخطيط لوقت الفراغ – تنفيذ خطة وقت الفراغ – تقييم وقت الفراغ) وبين إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال عينة البحث ،أي أنه كلما إرتفع مستوي إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية قل مستوي إدارة وقت الفراغ بأبعاده، وتفسر الباحثتان ذلك بأن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلي زيادة عدد ساعات اللعب بشكل مطرد وتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه فينشغل الطفل بتلك الألعاب عن أنشطة وقت الفراغ الأخري كالقراءة وممارسة الرياضة والهوايات وغيرها تأثيراً سلبياً، كما أن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلي إهمال الواجبات الإجتماعية والأسرية والمدرسية بسبب الإنشغال بتلك الألعاب والتسبب في وجود بعض المشكلات مثل فقدان العلاقات الإجتماعية والتخلي عن الأسرة والأصدقاء والسهر، وكل ذلك يؤثر علي تخطيط أنشطة وقت الفراغ وتنفيذ تلك الأنشطة وتقييمها وبالتالي ينعكس علي إدارة الطفل لوقت فراغه تأثيراً سلبياً.**وفي ضوء ما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض الثالث كلياً.**

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

النتائج في ضوء الفرض الرابع: والذي ينص علي أنه "**تختلف نسبة مشاركة متغيرات الدراسة في تفسير نسبة التباين الخاصة بوعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ تبعاً لأوزان معاملات الإنحدار ودرجة الإرتباط**". وللتحقق من صحة الفرض إحصائياً تم إستخدام أسلوب تحليل الإنحدار المتدرج بإستخدام طريقة الخطوة المتدرجة للأمام Stepwise للتعرف علي أكثر العوامل مساهمة في نسبة التباين في المتغير المستقبل والجدول(٣٢) يوضح ذلك.

جدول (٣٢) معاملات الإنحدار بإستخدام طريقة الخطوة المتدرجة إلي الأمام لمتغيرات الدراسة (المستوي التعليمي للأم، المستوي التعليمي للأب ، الدخل الشهري للأسرة ، سن الطفل) الخاصة بوعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ (ن=١٦٠)

المتغير التابع	المتغير المستقل	معامل الارتباط	نسبة المشاركة	قيمة(ف)	الدلالة	معامل الانحدار	قيمة (ت)	الدلالة
وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ	المستوي التعليمي للأم	0.867	0.751	84.492	0.01	0.446	9.192	0.01
	المستوي التعليمي للأب	0.816	0.665	55.697	0.01	0.333	7.463	0.01
	الدخل الشهري للأسرة	0.775	0.601	42.218	0.01	0.256	6.498	0.01
	سن الطفل	0.739	0.547	33.752	0.01	0.196	5.810	0.01

يتضح من جدول (٣٢) أن المستوي التعليمي للأم هو العامل الأكثر تأثيراً في تفسير نسبة التباين في وعي الأطفال أفراد عينة البحث الأساسية بإدارة وقت الفراغ حيث بلغت قيمة ف (84.492) ، قيمة ت (9.192) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠١) كما بلغت نسبة المشاركة (0.751) مما يعني أن المستوي التعليمي للأم يمثل (٧٥%) من التباين الكلي ، وهذا يدل علي أن المستوي التعليمي للأم من أولي المتغيرات التي أثرت في وعي إدارة وقت فراغ الأطفال، يليها متغير المستوي التعليمي للأب حيث بلغت نسبة المشاركة (٦٦%) عند مستوي دلالة (٠,٠١) وهذا يعني أن مستوي تعليم الأب كان متغيراً ذا فاعلية في التأثير، يليه متغير الدخل الشهري للأسرة بنسبة مشاركة (٦٠%) عند مستوي دلالة (٠,٠١) وأخيراً متغير سن الطفل بنسبة مشاركة (٥٤%) عند مستوي دلالة (٠,٠١).

وتختلف هذه النتيجة مع دراسة نظيمة حجازي(٢٠١٧) والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم.**وفي ضوء ما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض الرابع.**

النتائج في ضوء الفرض الخامس: والذي ينص علي أنه " **تختلف نسبة مشاركة متغيرات الدراسة في تفسير نسبة التباين في المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) تبعاً لأوزان معاملات الإنحدار ودرجة الإرتباط**". وللتحقق من صحة الفرض إحصائياً تم إستخدام أسلوب تحليل الإنحدار المتدرج بإستخدام طريقة الخطوة المتدرجة للأمام Stepwise للتعرف علي أكثر العوامل مساهمة في نسبة التباين في المتغير التابع والجدول(٣٣) يوضح ذلك.

جدول (٣٣) معاملات الإنحدار بإستخدام طريقة الخطوة المتدرجة إلي الأمام لمتغيرات الدراسة (سن الطفل، عمل الأم، الدخل الشهري للأسرة، المستوي التعليمي للأم) مع المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) (ن=١٦٠)

المتغير	المتغير المستقل	معامل الارتباط	نسبة المشاركة	قيمة (ف)	الدلالة	معامل الانحدار	قيمة (ت)	الدلالة
المتغير التابع إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية	سن الطفل	0.886	0.785	102.171	0.01	0.495	10.108	0.01
	عمل الأم	0.835	0.697	64.327	0.01	0.373	8.020	0.01
	الدخل الشهري للأسرة	0.796	0.634	48.424	0.01	0.294	6.959	0.01
	المستوي التعليمي للأم	0.758	0.574	37.772	0.01	0.226	6.146	0.01

يتضح من جدول (٣٣) أن السن هو العامل الأكثر تأثيراً في تفسير نسبة التباين في إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال أفراد عينة البحث حيث بلغت قيمة ف (102.171) ، قيمة ت (10.108) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوي دلالة(٠,٠١) كما بلغت قيمة نسبة المشاركة(0,785) مما يعني أن السن يمثل (٧٨%) من التباين الكلي، وهذا يدل علي

أن سن الأطفال من أولي المتغيرات التي أثرت في ممارساتهم للألعاب الإلكترونية ، يليها متغير عمل الأم حيث بلغت نسبة المشاركة (٦٩%) عند مستوي دلالة(٠,٠١) وهذا يعني أن عمل الأم كان متغيراً ذا فاعلية في التأثير علي إدمانهم للألعاب الإلكترونية حيث إنشغالها في العمل ،يليه متغير الدخل الشهري للأسرة بنسبة مشاركة (٦٣%) عند مستوي دلالة(٠,٠١) وأخيراً متغير المستوي التعليمي للأم بنسبة مشاركة (٥٧%) عند مستوي دلالة(٠,٠١) . وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كلاً دراسة نظيمة حجازي(٢٠١٧) والتي أظهرت وجود فروق في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير السن لصالح السن الأصغر، وتختلف مع نتائج دراسة Koch & Yen , (2005) والتي أظهرت نتائجها وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير السن لصالح السن الأكبر، كما تختلف مع نتائج دراسة مها الشحروري(٢٠٠٧) والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية ترجع لمتغير السن. **وفي ضوء ما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض الخامس.**

النتائج في ضوء الفرض السادس: والذي ينص علي أنه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياس القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج الإرشادي القائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لتنمية الوعي بإدارة وقت الفراغ علي العينة التجريبية لصالح التطبيق البعدي**". وللتحقق من هذا الفرض تم إيجاد قيمة "ت" للوقوف علي دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث التجريبية في وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ قبل وبعد تطبيق البرنامج. والجدول التالي رقم(٣٤) يوضح ذلك.

جدول (٣٤) الفروق بين متوسطات درجات التطبيق القبلي والبعدي لأفراد عينة البحث التجريبية في أبعاد إستبيان وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ (ن=٤٠)

فاعلية البرنامج		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
التخطيط لوقت الفراغ	القبلي	25.123	2.881	40	39	30.638	0.01 لصالح البعدى
	البعدى	60.338	5.350				
تنفيذ خطة وقت الفراغ	القبلي	22.678	2.535	40	39	28.152	0.01 لصالح البعدى
	البعدى	56.223	4.957				
تقييم وقت الفراغ	القبلي	19.968	1.422	40	39	21.349	0.01 لصالح البعدى
	البعدى	46.357	3.325				
وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ ككل	القبلي	67.769	5.934	40	39	58.816	0.01 لصالح البعدى
	البعدى	162.918	8.201				

** دال عند مستوي دلالة 0.01

يتضح من جدول (٣٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياس القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج التدريبي علي العينة التجريبية في الوعي بادارة وقت الفراغ أفراد عينة البحث التجريبية لصالح القياس البعدي، وأن قيم (ت) دالة عند مستوي دلالة (٠,٠١) لكل أبعاد الإستبيان، وهذا يدل علي فعالية البرنامج المُعد لتنمية وعي الأطفال بإدارة وقت الفراغ لدي أفراد العينة التجريبية . ومستوي الوعي في كل الأبعاد .

ولتحديد حجم تأثير البرنامج المُعد لتنمية وعي الأطفال أفراد العينة التجريبية بإدارة وقت الفراغ إستخدمت الباحثتان إختبار مربع إيتا N^2 عن طريق المعادلة التالية:

ولمعرفة حجم التأثير تم تطبيق معادلة ايتا : t = قيمة (ت) = 58.816 ، df = درجات الحرية = 39

$$n^2 = \frac{t^2}{t^2 + df} = 0.99$$

وبحساب حجم التأثير وجد إن n^2 = 0.99

ويمكن تحويل قيمة ايتا n^2 الي قيمة d المقابلة لها وهى تعبر عن حجم التأثير باستخدام المعادلة التالية:-

$$d = \frac{2\sqrt{n^2}}{\sqrt{1-n^2}} = 19.8$$

ويتحدد حجم التأثير ما إذا كان كبيرا أو متوسطا أو صغيرا كالأتي :

d = ٠.٢ حجم تأثير صغير

d = ٠.٥ حجم تأثير متوسط

d = ٠.٨ حجم تأثير كبير

يتضح أن قيمة d = 19.8 ، وهذا يعنى أن حجم تأثير البرنامج كبير .

وبذلك يتضح من مقدار معادلة إيتا أن حجم تأثير البرنامج كبير مما يوضح فاعلية البرنامج الارشادي القائم علي استراتيجية الخرائط الذهنية في تنمية وعي الأطفال أفراد العينة التجريبية بإدارة وقت الفراغ بأبعادها الثلاثة (تخطيط وقت الفراغ، تنفيذ خطة وقت الفراغ، تقييم وقت الفراغ).

وتتفق هذه النتيجة مع العديد من البحوث والدراسات التي اثبتت فاعلية الخرائط الذهنية في تقييم وتحسين جودة التعليم والتعلم المتمثلة في رفع مستوي التحصيل الاكاديمي وتنمية المفاهيم والمعلومات وربط المفاهيم الجديدة بالبنية المعرفية للمتعلم وتغيير المفاهيم البديلة وتصويب الخطأ كدراسة (Elicia , 2010) و دراسة (Keles , 2012)، ودراسة (أفراح الزبيدي ، ٢٠١٢)، ودراسة (Radix & Abdool, 2013)، ودراسة (Vijayakumari & Kavithamole,2014) دراسة (أمنية ابراهيم ،٢٠١٥) دراسة (موفق حسن، ٢٠١٧) دراسة الجوهرة ناصر (٢٠١٩) **وفي ضوء مما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض السادس.**

النتائج في ضوء الفرض السابع: والذي ينص علي أنه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياس القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج الإرشادي القائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية علي العينة التجريبية لصالح التطبيق البعدي**". وللتحقق من هذا الفرض تم إيجاد قيمة "ت" للوقوف علي دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث التجريبية في استبيان مواجهة ادمان الالعاب الالكترونية قبل وبعد تطبيق البرنامج. والجدول التالي رقم (٣٥) يوضح ذلك.

جدول (٣٥) الفروق بين متوسطات درجات التطبيق القبلي والبعدي لأفراد عينة البحث التجريبية في إستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية (ن=٤٠)

فاعلية البرنامج		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة(ت)	الدلالة
إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية ككل	القبلي	28.829	2.635	40	39	38.203	0.01 لصالح البعدى
	البعدى	69.341	6.527				

** دال عند مستوي دلالة 0.01

يتضح من جدول (٣٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياس القبلي والبعدي لتطبيق البرنامج الإرشادي قائم علي إستراتيجية الخرائط الذهنية لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية علي الأطفال أفراد عينة البحث التجريبية لصالح القياس البعدي، وأن قيم (ت) دالة عند مستوي دلالة (٠,٠١) لكل أبعاد الإستبيان، وهذا يدل علي فعالية البرنامج المُعد لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية لدي أفراد العينة التجريبية.

ولتحديد حجم تأثير البرنامج المُعد لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال أفراد العينة التجريبية إستخدمت الباحثتان إختبار مربع إيتا N^2 عن طريق المعادلة التالية:

ولمعرفة حجم التأثير تم تطبيق معادلة ايتا : t = قيمة (ت) = 38.203 ، df = درجات الحرية = 39

$$n^2 = \frac{t^2}{t^2 + df} = 0.97$$

وبحساب حجم التأثير وجد إن $n^2 = 0.97$

ويمكن تحويل قيمة ايتا n^2 الي قيمة d المقابلة لها وهى تعبر عن حجم التأثير باستخدام المعادلة التالية :

$$d = \frac{2\sqrt{n^2}}{\sqrt{1-n^2}} = 11.32$$

ويتحدد حجم التأثير ما إذا كان كبيرا أو متوسطا أو صغيرا كالأتي :

٠.٢ = d حجم تأثير صغير

٠.٥ = d حجم تأثير متوسط

٠.٨ = d حجم تأثير كبير

يتضح أن قيمة d = 11.32 ، وهذا يعنى أن حجم تأثير البرنامج كبير .

وبذلك يتضح من مقدار معادلة إيتا أن حجم تأثير البرنامج كبير مما يوضح فاعلية البرنامج الارشادي القائم علي استراتيجية الخرائط الذهنية في مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية للأطفال أفراد العينة التجريبية. **وفي ضوء مما سبق يكون قد تحقق صحة الفرض السابع.**

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

توصيات البحث:

١- علي المتخصصين في مجال إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة والمؤسسات التربوية توعية الآباء والمربين بخطورة قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية للأطفال وتوعيتهم بضرورة فرض حدوداً زمنية لممارسة أولادهم لتلك الألعاب وتنويع أنشطة وقت الفراغ بين ممارسة الألعاب الإلكترونية، والأنشطة الأسرية والعائلية، وممارسة الرياضة بأنواعها ، والرحلات، وغيرها من أنشطة وقت الفراغ التي تعود بالفائدة علي الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والإجتماعية والعقلية.

٢- إهتمام المؤسسات التربوية والثقافية والإجتماعية المختلفة(المدارس، الأندية الإجتماعية، قصور الثقافة ، المكتبات العامة) بتوفير أنشطة أوقات فراغ مفيدة وهادفة لتجذب الأطفال نحو تلك الأنشطة لمساعدتهم علي تنمية ذاتهم وقدراتهم ولحمايتهم من ضياع وقتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تؤثر سلباً علي صحتهم الجسمية والنفسية.

٣- قيام المتخصصين في قسم إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة بإعداد برامج وكتيبات إرشادية لتنمية القدرات الإدارية للأطفال كإدارة الوقت بصفة عامة وإدارة وقت الفراغ بصفة خاصة لإعداد قادة للمستقبل قادرين علي تحمل المسئولية والإبداع الخلاق كلاً في مجال تخصصه.

٤- علي مراكز الإرشاد النفسي والأخصائيين الإجتماعيين بالمدارس تقديم برامج موجهة للوالدين نحو أهمية وكيفية مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال.

٥- علي المدرسة التنويع في الأنشطة في أوقات الفراغ لتجنب الملل وحث الطلاب وتوعيتهم علي المشاركة في أي نشاطات قد تعود بالفائدة علي الطفل بحد ذاته.

٦- علي الوالدين وضع خطة يومية وبرنامج لإدارة الوقت بأسلوب إيجابي يساعد علي توفير راحة نفسية للطفل.

٧- اعداد برامج تدريبية لتدريب معلمي الاقتصاد المنزلي علي تصميم انشطة باستخدام الخرائط الذهنية وتوظيفها في تدريس الاقتصاد المنزلي ، لما لها من اثر ايجابي بناء المفاهيم العلمية وتنمية وعي المتعلم بادارة وقت الفراغ .

قائمة المراجع:

أولاً: المراجع العربية

١. ابتسام بنت سعيد العامودي(٢٠٠٩):"**إدارة أوقات الفراغ للأبناء في الأسرة السعودية في مدينة جدة**" ، رسالة ماجستير، كلية التربية للإقتصاد المنزلي والتربية الفنية، جدة، المملكة العربية السعودية.

٢. ابراهيم الأخرس(٢٠٠٨):"**الآثار الإقتصادية والإجتماعية لثورة الإتصالات وتكنولوجيا المعلومات علي الدول العربية(الإنترنت والمحمول نموذجاً)**" ، ط١، إبتراك للنشر والتوزيع، القاهرة.

٣. أحمد رمضان محمد فرحان ، محمد عبد السلام غنيم، خالد محمد فرجون (٢٠١٥) : "**أنماط الدعم باستخدام الخرائط الذهنية التفاعلية واثرها علي التفكير البصري**" ، دراسات تربوية واجتماعية ، كلية التربية جامعة حلوان ، مج ٢١، ع ٣، يوليو.

٤. إخلاص عبد الحفيظ ومصطفي باهي(٢٠٠٢):"**طرق البحث العلمي والتحليل الإحصائي في المجالات التربوية والنفسية الرياضية**" ، الطبعة الثانية، مركز الكتاب للنشر.

٥. أمل حسانين محمد حسانين ، سحر أمين حميدة سليمان(٢٠١٤):"**مستوي ممارسات الأمهات الخاصة بسلامة وأمان ألعاب الأطفال في ضوء بعض المتغيرات الإجتماعية والإقتصادية**" ، مجلة البحوث الزراعية، العدد٥٩، المجلد(٢)، الإسكندرية،جمهورية مصر العربية.

٦. أمل محمد محمد مصطفى (٢٠١٧): "**فاعلية برنامج قائم على الخرائط الذهنية فى اكتساب الجانب المعرفى والادائى لبعض مهارات تنفيذ الدرس لدى الفرقة الثالثة شعبة الرياضيات بكلية التربية**" , مجله تربويات الرياضيات , الجمعية المصرية لتربويات الرياضيات ابريل ٢٠١٧.

٧. أمل محمد مختار الحنفى(٢٠١٨): "**فاعلية برنامج قائم علي الخرائط الذهنية الرقمية فى تنمية التحصيل والانخراط فى التعليم لدى الطلاب المعلمين شعبة الرياضيات**" ,

مجلة تربويات الرياضيات,الجمعية المصرية لتربويات الرياضيات ,مج٢١،ع ٥, ابريل ٢٠١٨.

٨. أمنية محمد ابراهيم عبد القادر (٢٠١٥) : " **أثر استراتيجية الخرائط الذهنية فى تدريس أشغال المعادن على تنمية التحصيل الدراسي ومهارات إتخاذ القرار لطلاب معلمى شعبة التربية الفنية بكلية التربية النوعية بأسيوط**" مج(٣١), ع(٤) مجلة التربية , جامعة اسيوط يوليو ٢٠١٥ .

٩. إكرام محمد يوسف يونس(٢٠١٧):"**مستوي ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع**" ، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، عمان، الأردن.

١٠. الجوهرة محمد ناصر (٢٠١٩): "**فاعلية إستخدام إستراتيجية الخرائط الذهنية في تنمية مهارات حل المشكلات بمقرر التربية الأسرية بالمرحلة المتوسطة**" ، مجلة القراءة والمعرفة ، كلية التربية ، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ، جامعة عين شمس ، ع ٢٠٨، فبراير .

١١. السعيد السعيد عبد الرازق (٢٠١٢): " **الخرائط الذهنية الإلكترونية التعليمية** " ، متاح على الرابط التالي:
http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=25

١٢. تونى بوزان وباري بوزان(٢٠٠٦): "**طريقة العقل**" , ترجمة مكتبة جرير، الرياض.

١٣. تونى بوزان (٢٠٠٥): " **كيف ترسم خرائط العقل**" ، (خالد الجاسم, مترجم). مكتبة جرير، الرياض.

١٤. توني بوزان (٢٠١١) : " **الكتاب الامثل لخرائط العقل**" ، ط٣ ، مكتبة جرير، الرياض .

١٥. توني بوزان (٢٠١٥) : " **كيف ترسم خريط العقل اداة التفكير الخارقة التي ستغير وجه حياتك**" ، مكتبة جرير، الرياض.

١٦. جمال دفي(٢٠١٥):"**سيكولوجية اللعب ودورها في خفض السلوك العدواني لدي الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (دراسة ميدانية برياض الأطفال بمدينة بوسعادة)**" ، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، جامعة مولود معمري ، الجزائر.

١٧. حسن زيتون (٢٠٠٩):"**إستراتيجيات التدريس رؤية معاصرة لطرق التعليم والتعلم**" ، عالم الكتب، القاهرة.

١٨. حمدي عبد الحافظ محمد (٢٠٠٣):"**فاعلية إتخاذ القرار بالجامعة في ضوء نظم الجامعات**" ، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

١٩. خليل ميخائيل معوض(١٩٩٠):"**سيكولوجية النمو**" ، دار الكتب المصرية، القاهرة.

٢٠. رانيا حمدي حنفي(٢٠٠٢):"**علاقة تخطيط الوقت والجهد بالرضا السكني لدي الأطفال**" ،رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية، شبين الكوم، مصر.

٢١. ربيع محمود نوفل(٢٠٠٦):"**الإدارة المنزلية الحديثة**" ، دار الناشر الدولي، الرياض، السعودية.

٢٢. رفيقة يخلف(٢٠١٤):"**دور رياض الأطفال في النمو الإجتماعي**" ، مجلة الأكاديمية للدراسات الإجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإجتماعية، العدد ١١، المجلد(٢)، جامعة حسيبة بن بوعلي بالشلف، الجزائر.

٢٣. رمضان قنديل، محمد بدوي(٢٠٠٧):"**الألعاب التربوية**" ، ط١،دار الفكر،عمان، الأردن.

٢٤. سامي محمد الختاتنة(٢٠١٠): "**سيكولوجية اللعب**" ، ط١ ،دار ومكتبة الحامد، عمان ، الأردن.

٢٥. سلوي محمد زغلول طه ، فاتن مصطفي كمال لطفي(٢٠٠٩):"**إتجاهات وممارسات طلاب الجامعة نحو وقت الفراغ وعلاقته بالرضا عن الحياة**" ، المؤتمر العلمي الرابع

الدولي الأول، الإعتماد الأكاديمي لمؤسسات وبرامج التعليم العالي النوعي في مصر، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، مصر.

٢٦. سهام عبد الحافظ (٢٠٠٦):"**أثر برنامج إرشادي مقترح في التعلم الذاتي للكبار علي تنمية الوعي الإستهلاكي لديهم**" – رسالة ماجستير غير منشورة – كلية الإقتصاد المنزلي– جامعة حلوان.

٢٧. شرين جلال محفوظ (٢٠١٤):"**دور الأطفال في إتخاذ القرار الشرائي للأسرة كما تدركه الأمهات**" ، مجلة الإقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية ، مجلد ٢٤– العدد الأول.

٢٨. صلاح الدين محمد (٢٠١٨): "**فاعلية استخدام طريقة الخرائط الذهنية فى تدرس مادة العلوم بالمرحلة الإعدادية**" ، رساله ماجستير , كلية الدراسات العليا ، جامعة ام درمان الاسلاميه ,السودان.

٢٩. ضحى عادل محمود, (٢٠١٨) : "**أثر الخرائط الذهنية فى تنمية بعض المفاهيم العلمية لأطفال الرياض**" , ع ٩٤ , دراسات عربية فى التربية وعلم النفس, رابط التربوية العرب, فبراير ٢٠١٨.

٣٠. طه عبد العظيم حسين(٢٠٠٤): "**الإرشاد النفسي– النظرية والتطبيق**" – دار الفكر– عمان.

٣١. عادل المهنا (٢٠١٠) : " **أثر استخدام الخرائط المعرفية فى تنمية مهارة كتابة الهمزة التوسطة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط**" ، (رسالة ماجستير غير منشورة)، معهد تعليم اللغة العربية, فرع جامعة الإمام محمد بن سعود.

٣٢. عادل حميدى صالح (٢٠١٧): "**إستخدام الخرائط الذهنية الالكترونية الفائقة فى تنمية مهارات التفكير التحليلى لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة**" ، مجله كلية التربية , جامعة بنها,مج ٢٨,ع١١٠,ابريل ٢٠١٧.

٣٣. عائشة سعد محمد (٢٠١٧): "**فاعلية إستخدام الخرائط الذهنية فى تنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى طفل الروضة**" , عالم التربية , المؤسسة العربية للإستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية ، مج١٨,ع٥٨ ابريل ٢٠١٧.

٣٤. عبير محمد قنبر(٢٠٠٤):"**تأثير برنامج ألعاب صغيرة علي مظاهر السلوك الصحي والتعايش مع الإعاقة للمعاقين فكرياً**" ، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، مصر.

٣٥. عثمان سيد أحمد(٢٠٠١):"**الشباب وأوقات الفراغ**" ،أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الطبعة الأولي، الرياض،السعودية.

٣٦. على بن محمد بن سعيد الزهرانى(٢٠١٨): "**أثر إستخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية فى تنمية المفاهيم العلمية فى مادة الحاسب لطلاب المرحله المتوسطة**" , مجله كلية التربية , جامعة اسيوط, مج٣٤, ع ٩ سبتمبر ٢٠١٨.

٣٧. علي أحمد علي حسنين(٢٠١٥):"**وقت الفراغ وعلاقته بإدمان الإنترنت لدي المراهقين**" ، المجلة العلمية للتربية الرياضية والبدنية، العدد ٧٣، جامعة حلوان، مصر.

٣٨. فاطمة همال (٢٠١٢):"**الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الحاج خضر، باتنة.

٣٩. فرحان عبد العزيز الدرعان(٢٠١٦):"**إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والإجتماعية والإنفعالية لطلبة المدارس**" ، رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة اليرموك، الأردن.

٤٠. فريد الصغيري(٢٠١٣):"**اللعبة الإلكترونية الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف**" ، مجلة دراسات وأبحاث، جامعة الجلفة، الجزائر.

٤١. ليلى احمد لسيد كرم الدين (٢٠١٧) : " **فاعلية استخدام الخرائط الذهنية لتنمية التفكير الإبداعى لدى اطفال ما قبل المدرسة** " ,مج٢٠,ع٧٦, دراسات الطفولة . عهد الدراسات العليا للطفولة ، جامعة عين شمس, سبتمبر ٢٠١٧.

٤٢. ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥):"**الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة**" ،مجلة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد ١٠، العدد ١.

٤٣. محمد سبتى محمد ابراهيم (٢٠١٨): " **فاعلية برنامج قائم على استراتيجية الخرائط الذهنية فى تحصيل قواعد النحو لدى طلاب الصف الثانى عشر فى دولة الكويت**" , رساله ماجستير, كلية العلوم التربوية جامعة أل البيت ، الأردن.

٤٤. محمد شفيق(٢٠٠٦):"**الدراسة العلمية مع تطبيقات في مجال الدراسات الإجتماعية**"، المكتب الجامعي الحديث، القاهرة.

٤٥. محمد عبد الغنى هلال (٢٠٠٧م) : "**مهارات التعليم السريع القراءة السريعة والخريطة الذهنية**" , مركز تطوير الأداء والتنمية ، القاهرة.

٤٦. محمد محمود الحيلة (٢٠٠٤):"**الألعاب من أجل التفكير والتعليم**" ، ط١ ، دار المسيرة، عمان، الأردن.

٤٧. محمود بني فارس (٢٠١٣) : " **أثر إستخدام إستراتيجية خرائط العقل في إكتساب المفاهيم التاريخية وتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المدينة المنورة**" ، كلية التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.

٤٨. محمود علي زريق(٢٠٠٢):"**إتجاهات تلاميذ المرحلة الإعدادية نحو الترويح في وقت الفراغ**" ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها، مصر.

٤٩. مرفت حامد محمد هانى (٢٠١٧): " **فاعلية استخدام التكامل بين الخرائط اليدوية و الإلكترونية لتنمية التحصيل فى العلوم ومهارات التفكير التحليلى والدافعية لدى التلاميذ مضطربى الإنتباه مفرطي النشاط بالمرحلة الإبتدائيه**" , المجلة المصرية للتربية العلمية, الجمعية المصرية للتربية العلمية , مج ٢٠, ع٨ اغسطس٢٠١٧.

٥٠. مريم قويدر (٢٠١٢):"**أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدي الطفل**"،رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام،جامعة الجزائر.

٥١. مريم ماضوي(٢٠١٣):"**تأثيرات الهاتف النقال علي أنماط الإتصال الإجتماعي لدي الطالب الجامعي**" ،رسالة ماجستير، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية،جامعة باتنة.

٥٢. مها حسني الشحروري(٢٠٠٧):"**أثر الألعاب الإلكترونية علي العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالي لدي أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**" ، رسالة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن.

٥٣. نبيل عبد الهادي(٢٠٠٤):"**سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال**" ، دار وائل للنشر، عمان، الأردن.

٥٤. نجلاء فاروق الحلبي، منار عبد الرحمن خضر(٢٠١٠):"**إدارة وقت الفراغ لدي الشباب الجامعي وعلاقته بالإستقرار الأسري**" ، مجلة بحوث التربية النوعية، عدد١٦ ، يناير كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة، مصر.

٥٥. نجيب الرفاعي (٢٠٠٩) : " **الخرائط الذهنية خطوة خطوة**" ، ط ٣، الكويت ، الناشر : مهارات للاستشارات والتدريب ، منشور علي الرابط http://goo.gl/tnIePM

٥٦. نظيمة حجازي (٢٠١٧): "**أثر الألعاب الإلكترونية علي مستوي العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية**" ، مجلة الطفولة والتنمية ، المجلس العربي للطفولة والتنمية، عدد ٢٩ ، مجلد٨، مصر.

٥٧. هبة الله عدلى مختار (٢٠١٦): " **فاعلية استخدام استراتيجية خرائط المفاهيم الذهنية فى تدريس العلوم على تصويت التصورات الخطأ للمفاهيم العلمية وتنمية مهارات التفكير النافد لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية**" , دراسات عربية فى التربية وعلم النفس, رابط التربويين العرب ع٧٤,يونيو٢٠١٦.

٥٨. وفاء فؤاد شلبي،إيناس ماهر بدير،حنان سامي محمد(٢٠١٠):"**إدارة الموارد في ظل متغيرات العصر**" ،ط١،دار الفكر،عمان، الأردن.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

٥٩. يوسف السعدى (٢٠١٢): "**فاعلية إستراتيجية الخرائط الذهنية فى تنمية التفكير التخيلى وبعض مهارات عادات العقل لدى التلاميذ المرحلة الاعدادية**" ، كلية التربية بالغردقة ، جامعة جنوب الوادي .

ثانياً: المراجع الأجنبية

60- Biktimirov,E.N.(2006): **"show them the Money Using Mind mapping in the introductory finance course"** ,journal of financel education ,vol 32,pp 72-86 ,Retrieved from http//www.reserchgate.net/ Biktimirov show them the Money Using Mind mapping in the introductory finance course/links/oc96052662742f0b00000.

61- Brinkmann, Astrid (2013) : **" Mind Mapping as a Tool in Mathematics Education"** , National Council of teachers of Mathematics Stable The Mathematics Teacher, Vol. 96, No. 2.

62- Buzan, T., & Buzan, B. (1996): **"The mind mapping book"** : How to use Radiant Thinking to maximize your brain's untapped potential. London: BBC.

63- Buzan, Tony(2006): **"Mind Maooing Kick start your Creativity And Transform"** , your Life, Spi, Mateu Cromo

64- Charlton, J (2002):**"Afactor- analytic investigation of computer addiction and engagement"** , British Journal of Psychology, Vol 93.

65- Christodoulou, K. (2010): **" Collaborative on-line concept mapping"** , (Master's thesis). University of Manchester. UK.

66- Clark, N (2006): **"Addiction and the structural characteristics of massively multiplayer online games"** , Master,s thesis, Hawaii University, USA.

67- Cuthell, J., & Preston, C. (2008):**" Multimodal concept mapping in teaching and learning"** . Amiranda Net fllew ship project.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

68- Davies, M. (2011): "**Mind Mapping, concept Mapping, Arugment-Mapping: What are the differences and Do they Matter?"** . High Education, 62 (3).

69- Eksrom, Karin M. (2007):**"Parental consumer Learning or Learning or keeping up with the children"** , Journal of consumer Behavior, Vol.6 Issue 4.

70- Elena,B& Ricardo, U & Alipio, J & Nara, O(2016) :**"Leisure Time Of children and youth in Slovakia and Brazil through Physical Education and Sports"** , European Researcher. Series A, vol.(104).

71- Elicia L . P, (2010) : **"Meeting The Demands of Confessional Education"** ,
A Study of Mind Mapping in Professional Doctoral Physical Therapy Education Program, Capella University .

72- Elke, Z & Yoland , T (2000): **"The role of parents and peers in the Leisure activities of young adolescents"** , Journal of Leisure research, third quarter, Vol 61.

73- Griffith,M & Hunt, N (2004): **"Dependence on Computer Game Playing Adolescents"**, Journal of Psychological reports, Vol 82(2) .

74- Hyele, D. (2004): **" Designs for thinking represent thinking Maps "** , Ins. Retrieved from www.thinkingmaps.com.

75- Issam, A. and Fouad, A. (2008):**" Influence of Mind Mapping on eighth**
graders" ,Science Achievement, School Math and Mathematics, 108 (7).

76- Jegede, O. J., Alaiyemola, F. F., & Okebukola, A.O. (2011): **"The effect of concept mapping on students anxiety and achievement in biology"** .
Journal of research in science teaching, 27(10).

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

77- Kanjanopas, N (2007): **"Game addiction , Unpublished"** , master,s thesis, Mahidol University, Thailand.

78- Keles ,Ozgul .(2012): **" Elementry Teachers views on Mind Mapping "** , international journal education,vol 4, no 1, Retrieved from http//dx.doi.org/10.5296/ ije.vi1.132.

79- Koch , R & Yen, Y (2005):**"Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents"** , Journal of Nervous and mental Disease, Vol.193 (4).

80- Leung , L (2004):**"Net generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction"** , Cyber Psychology & Behavior, 7(3).

81- Maysoon , Z (2016): **"The Effect of the Spare time Management Art on academic achievement among high school students in Jordan"** , Journal of Education and Practice, V7, N5.

82- O`Donoghue, R.(2005): **"Access/Ault & Continuing Education Study Skills ",** Managing Your Learning a-Guide for students in Higher Education, Access office, NUI. Galway.

83- Ocak , G (2016):**"Examination of the relation between academic Procrastination and spare time management Skills of undergraduate Students in terms of some Variables"** , Journal of education and training studies, V4 ,N5.

84- Pepe, K (2011):**"A Study on the Playing of Computer games , Class Success and attitudes of parents to primary School students "** . Educational research and reviews, 6(9).

85- Radix, C. A., & Abdool, A. (2013):**" Using mind maps for the measurement and improvement of learning quality Caribbean teaching scholar "** , 3(1).

86- Schiffiman , Leon G.and Kanuk, Leslie Lazer, (2007): **"Consumer Behavior"** , 9 th ed. Prentice Hall.Science education through mind

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

mapping technique on students attitudes , achievement and concept Learning " , Journal Baltic science Education,6(3).

87- Shorter, G & Van, A & Friffiths, M & Schoenmakers, T (2014):**"Assessing internet addiction using the Parsimonious internet addiction components model- A preliminary Study" International"** , Journal of mental health addiction , (12).

88- Turner , F & Kerwski , M (2005):**"Physical Inactivity and Socioeconomic Status in Canadian adolescents"** , International Journal of Adolescents medical Health. Jan, Mar, Vol. (17), No(1).

89- Vijayakumari, K., & Kavithamole, M. G. (2014): **"Mind Mapping: A tool for Mathematical Creativity"** , Guru Journal of Behavioral and Social Sciences, 2(1) .

90- Ward, D(2000):**"The relationship between Psychosocial adjustment, identity formation, and problematic internet use "** , Ph.D, College of education, Florida University, USA.

91- Weinstein , A (2010):**"Computer and video game addiction – A comparison between game users and non-game users "** , American Journal of Drug and alcohol abuse , (36).

92- Wenzel, H & Bakken, I & Johansson, G (2009):**"Excessive Computer game Playing among Norwegian adults ; Self- reported consequences of playing and association with mental health problems"** , Journal of applied Social Psychology, Vol 97 (13).

93- Wolfing, K& Thalemann, R & Grusser, S (2008):**"Computer Game addiction", Psychology Symptom complex in adolescence "** , Vol 35(5).

94- Wycoff . J.(2010): **"Mind Mapping in 8 Easy Steps. CEO. Thinksmart.Inc. &author of Mind Mapping"** , Your personal Guide

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

to Exploring Creativity & Problem- Solving. Available on line at http://www.think smart. Com/2/ articles/Mind Mapping. Html.

95- Yang , Z (2005):**"Research on the correlation between Life Events and video game addiction in Junior middle School Students"**, Chinese Journal of clinical Psychology. Vol.13(2).

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

"The Effectiveness of a guiding program based on the strategy of Mind Maps to develop children's awareness of Leisure Time Management to confront addiction Electronic Games"

Prepared by:

Doaa Omar Abdel-Salam
A Lecturer at the Department of Family and Childhood Institutions Management - Faculty of Home Economics – Helwan University

Dr/ Nora Moselhy Ali
Lecturer of Curricula &Teaching Methods
Home Economics Department
Faculty of Home Economics
Helwan University

Summary: The current research aims to detection of the effectiveness of a guiding program to develop children's awareness of leisure time management in its dimensions (leisure time planning, implementation of the leisure time plan, leisure time assessment) to confront addiction to electronic games. The basic research sample consisted of (160) children, In the age group of 10 years up to the age of 12 years, they were selected in a targeted psoriasis method from primary school children, with different social-economic levels. The child is required to play electronic games in order to standardize the study tools.The questionnaire was used to develop children's awareness of leisure time management. An electronic games addiction survey, a guiding program to develop children's awareness of leisure time management to confront addiction to electronic games It consisted of (40) children from the same basic research sample under the same conditions. The research used analytical descriptive and semi-experimental approaches .The results of the study showed that there were statistically significant differences in the level of (01.0) among the children of the basic research sample in Leisure time management with its three dimensions (leisure time planning, leisure time plan implementation, leisure time assessment) according to the different variables (The sex of the child, the age of the child, the place of residenc, the level of education of the parents, the average monthly income of the family). There were statistically significant differences at the level of (01.0) among the children of the basic research sample in the responses to the leisure time management survey in its dimensions (leisure time planning, implementation of leisure time plan,

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg

leisure time assessment). Depending on the different study variables (The sex of children ,Children's age, Mother's work, father's education, mother's education , average monthly income of the family) For both males, younger age, working mothers, educational levels of higher parents, and for the high monthly household income level, and there was also a statistically significant inverse correlation relationship between (0.05)), (01.0) leisure time management with its dimensions and the addiction to electronic games. The level of mother education was the most influential factor in the interpretation of total variation in leisure time management by (75%). Age was the most influential factor in interpreting the overall variation in electronic games addiction by(78%)variance. The results confirmed the effectiveness of the guiding program to develop the awareness of the children of the Sample experimental research in the leisure time management in order to confront the addiction to electronic games. There were statistically significant differences at the mean level (01.0) between the average scores of the experimental sample members before and after the application of the program in favor of the post application. Which demonstrates the effectiveness of the program, which confirmed the results of the (η2.) test the existence of the impact of the program of large size in the development of children's awareness of the experimental research sample of leisure time management to confront addiction to electronic games. The study recommends that parents and educators should be aware of the seriousness of children spend a long time in the Practice of electronic games, Time for children to play games and diversify leisure activities between electronic games, family activities, exercise, trips, and other activities that benefit the child physically, psychologically, socially and mentally.

Keywords: Guiding Program - Development - Children - Mind Maps Strategy - Leisure Time Management - Electronic Games.

١٤ شارع محمد أمين شهيب - مصطفى كامل - الاسكندريه - مصر تليفون : 203/5454313
Alexandria – Egypt, Tel. : 203/5454313 – 203/5442776 Fax :203/5442776
E-mail : journal.edusp@alexu.edu.eg Web site: RSSA.edusp@lexu.edu.eg