فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية للتخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لدى أطفال الروضة

اعداد

الباحثة / سامية شعبان أحمد منصور[1]

إشراف

أ.د/نهى محمود الزيات
أستاذ علم النفس قسم العلوم النفسية
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة القاهرة

أ.د/هند إسماعيل إمبابي
أستاذ علم النفس قسم العلوم النفسية
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة القاهرة

مقدمة البحث:

يشهد العصر الحالي جائحة كورونا (COVID-19) و التى كان لها تداعيات أثرت على جميع المؤسسات في العالم، كما أن هذه الجائحة فرضت على دول العالم البحث عن أفضل الحلول لمواجهة تلك الجائحة في كافة نواحي الحياة، فلا شك أن هذه الأزمة واجهت المؤسسات التعليمية، و في ظل هذه الأزمة ظهرت دعوات من المهتمين في مجال التربية الخاصة لاستحداث طرق داعمة للاطفال ذوي الاحتياجات الخاصة و تطوير طرق التعلم التقليدية تماشيًا مع مجريات الأحداث و اتجاه معلمي التربية الخاصة لتوظيف التكنولوجيا الحديثة للتعامل مع ذوي الاحتياجات الخاصة في ظل جائحه كورونا (COVID-19).

ومن ثم فقد أصبح الاهتمام باستخدام التكنولوجيا الحديثة وتوظيفها في العملية التعليمية يجعلها جزء أساسيًا وليست مجرد إضافة في تعزيز اكتساب ذوي الاحتياجات الخاصة المهارات والمعارف، كما تعد الألعاب الإلكترونية من أحد الوسائل الإلكترونية المساعدة والتي يمكن استخدامها مع أطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) حيث تمتاز هذه الألعاب بأنها تتميز بعدة خصائص:إنها تستخدم عنصر الإثارة والتشويق من (ألوان – رسوم متحركة – موسيقي –....) وتستغل الإثارة المثالية التي تنص عليها نظرية الإثارة المثالية بأن كل فرد لديه مستوي مثالي من الإثارة يمكنه من تحسين المستوي الأكاديمي، كما تعتبر أنها أداة تؤثر في النمو العقلي المعرفي، فالأطفال أكثر انجذابًا للألعاب واهتمامهم هذا يشجعهم على

[1] باحثة دكتوراه بكلية التربية التربية للطفولة المبكرة – جامعة القاهرة

التركيز والانتباه لوقت أطول من الوسائل والطرق الأخرى، فهي تزيد الدافعية لما يجده من متعة وتعزيز فوري لما اكتسبه من مهارات أثناء اللعب.

مشكلة البحث:

من خلال ملاحظة الباحثة إن الطفل يقبل على الألعاب الألكترونية بسعادة وحب ويكتسب منها الخبرات والمهارات بشغف أكثر من الطرق التقليدية الأخرى، كما إنه يمكن توظيف و إستثمار طاقة طفل ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) العشوائية والفوضوية من خلال تكنولوجيا الألعاب الألكترونية ، كما إنها تساعده فى اكتساب المهارات التى تحتاج إلى انتباه وتنظيم لافكاره وحل المشكلات ويبتكر افكاراً وبذلك يكتسب شعوراً بالاعتزاز والثقة.

وقد قامت دراسة (Tung,2015) للتحقق من فوائد ألعاب الإلكترونية، ومدى اعتمادها كاستراتيجية لتعلم النشط، والتى أظهرت نتائجها أن المتعلمين الذين تعلموا في بيئة التعلم القائم علي لعبة إلكترونية أظهرت مستويات أعلي من التحفيز الداخلي والدافعية الذاتية من أولئك الذين تعلموا في بيئة مدرسية تقليدية، كما أظهرت نتائج ذات دلالة إحصائية أن المتعلمين الذين تعلموا من خلال لعبة الإلكترونية اظهروا مستويات التعلم النشط من خلال التفكير النقدي وحل المشكلات واتخاذ القرار ونقل المعرفة والمهارات التحليلية.

مما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي في الأسئلة الآتية:

١. ما فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية فى التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) ؟
٢. ما مدى استمرارية فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية فى التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) ؟

أهداف البحث:

١. التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD).
٢. إعداد برنامج باستخدام الألعاب الإلكترونية للتخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD).
٣. اختبار مدى فاعلية البرنامج المُعد باستخدام الألعاب الإلكترونية للتخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD).
٤. اختبار مدى استمرارية فاعلية البرنامج باستخدام الألعاب الإلكترونية للتخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD).

أهمية البحث:

[أ] الأهمية النظرية:

١. إلقاء الضوء على أهمية استخدام التكنولوجيا الحديثة التى اصبحت في العملية التعليمية جزء أساسيًا وليست مجرد إضافة في وجود أزمة العصر جائحة(COVID-19).
٢. تقديم إطارًا نظريًا يوضح تعريفات اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة(ADHD)، والنظريات المفسرة للاضطراب، وكذلك توضيح ماهية الألعاب الإلكترونية واستخداماتها وإيجابياتها في شتى المجالات إذا أُحسن استخدامها
٣. توجيه الأنظار إلى أهمية الأخذ بتقنية التكنولوجيا الحديثة مثل الألعاب الإلكترونية في مجال ذوي الإحتياجات الخاصة في مرحلة رياض الأطفال.

[ب] الأهمية التطبيقية:

١. الكشف عن أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) ؟
٢. تقديم ما قد يسفر عنه البحث الحالي من نتائج وتوصيات والمقترحات اللازمة للتخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) ؟

مصطلحات البحث:

البرنامج القائم على الألعاب الالكترونية:

تعرفه الباحثة بأنه: "مجموعة من الخبرات تقدم من خلال الألعاب الإلكترونية، والتي تستخدم بأسلوب منظم ومخطط لتحقيق أغراض تنموية ونفسية وذلك لمساعدة الأطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة(ADHD)، والتخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD)، وهو يتميز بالشمولية والتكامل لجوانب النمو، كما يتناسب مع قدرات ومستويات الطفل والتي تقدم للطفل خلال فترة زمنية محددة من أجل تخفيف حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة".

اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD):

تعريفه كما يعرف في المقياس:" مرض مزمن قد تظهر أعراضه الرئيسية منذ مراحل الطفولة المبكرة، وتستمر لمرحلة المراهقة والبلوغ، وتشمل فرط الحركة ونقص الانتباه والاندفاعية، كما تظهر بعض الأعراض الجانبية كالصعوبات الاكاديمية والقلق والاكتئاب والعناد، وهذه الأعراض تؤدي إلى صعوبات في التأقلم مع الحياة في المنزل والشارع والروضة وفي المجتمع بصفة عامة إذا لم يتم التعرف عليها وتشخيصها وعلاجها".(سهير كامل وبطرس حافظ ،٢٠٠٩ : ٨)

الإطار النظري ودراسات سابقة:

ينقسم الإطار النظري إلى محورين على النحو التالي:

المحور الأول : اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD):

مصطلح اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD):

يعرف "بأنه اضطراب عصبي يتجلى في صعوبة تركيز الانتباه على المهام المختلفة في المنزل أو في المدرسة، هؤلاء الأطفال هم أكثر نشاطًا والتسرع بالمقارنة مع أقرانهم،وبوجود صعوبة في السيطرة على سلوكهم تسبب هذه السلوكيات مشاكل في التعلم، والأنشطة يوم بعد يوم وكذلك العلاقات الشخصية".(Madhuri, 2015: 268)

ويمكن تعريف الطفل ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة على أنه: الطفل الذي يعاني من إرتفاع مستوي النشاط الحركي بصورة غير مقبولة وعدم القدرة على تركيز الانتباه لمدة طويلة عدم القدرة علي ضبط النفس (الاندفاعية) وعدم القدرة على إقامة علاقات طيبة مع أقرأنه ووالديه ومعلميه. (أحمد جاد ، ٢٠١٦ : ١٠٥)

من خلال ما سبق من عرض بعض التعريفات التي اهتمت باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة إستخلصت الباحثة من تلك التعريفات عدة نقاط أساسية: أنه حالة مرضية سلوكية، لديه أعراضه الأساسية (فرط الحركة – الاندفاع –ونقص الانتباه)، ويعد حالة مزمنة تصيب الأطفال وتلازمهم طوال مراحل النمو المختلفة، يعاني هؤلاء الأطفال تدني مفهوم الذات وتدني في مستوى التحصيل الدراسي وقصورًا في العلاقات الاجتماعية والعائلية واضطراب في المستويات المهنية مما قد يسبب ارتفاع معدلات البطالة فيما بعد.

وتعرفه الباحثة: بأنه "اضطراب نمائي سلوكي يتسم فيه الطفل بالقصور في ثلاث مظاهر أساسية بأنه كثير الحركة، ضعيف الانتباه وكذلك الاندفاعية بالمقارنة بأقرانه مما يسبب قصور في علاقات الطفل الاجتماعية، تدني مستوي مفهوم الذات وصعوبات في التعلم والقيام بالأنشطة اليومية".

النظريات النفسية التي فسرت اضطراب نقص الإنتباه وفرط الحركة :

١) النظرية البيولوجية :

تُرجع النظرية البيولوجية الاضطراب إلي عوامل وراثية أو بيولوجية نتيجة الاختلالات الكيميائية والتغير في المخ والجهاز العصبي ومن ثم فأن هذه النظرية تستخدم في علاجها العقاقير والجراحة لخلايا المخ.(أحمد أبو زيد و هبه عبد الحميد ،٢٠١٥: ٤٤)

٢) النظرية النيوروسيكولوجي :

حيث يشير "بوسنر" أن سلوك الإنسان يحدث نتيجة للتفاعل بين أنظمة المخ المتنوعة حيث يمكن أداء أي مهمة معرفية من خلال التنسيق بين مجموعة من مناطق المخ ..أي نجد أن أطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لديهم قصور في استخدام المعلومات الجيدة التي يحصلون عليها من بيئتهم فهم يستجيبون دون تفكير ولا يملكون القدرة على مقاومة الاستجابة للمثيرات الخارجية، كما أنهم مشتتو الانتباه من خلال أي مثير في البيئة المحيطة.(هبه عبد ربه، ٢٠١٤: ٣٢)

٣) نظرية التحليل النفسي:

ينشأ الاضطراب في ضوء هذه النظرية من عجز الأنا للوصول إلى حالة التوازن بين مطالب الأنا والأنا الأعلى والهوَ، فإذا فشلت الأنا في حل الصراع بين هذه المكونات يتولد القلق ومن ثم الصراع بين إشباع الغرائز وبين قيم المجتمع، أي ينشأ السلوك المضطرب نتيجة تعلم غير ملائم في مرحلة الطفولة حيث تعتبر السنوات الأولى هي الأساس لشخصية الطفل في المستقبل .(سالم الحراحشة ،٢٠١٥: ٨٦)

٤) النظرية الاجتماعية:

تشير هذه النظرية إلى أن الطفل يتعلم جميع أنواع السلوك السوي منها وغير السوي عن طريق التقليد والمحاكاة للنموذج المحتذى، والملاحظة من خلال عملية التنشئة الاجتماعية عبر مؤسساتها المختلفة..حيث أن هذه النظرية لا تنظر إلي سلوك الطفل علي أنه مشكل،ولكنها تنظر إلى أن الوسط المحيط به وظروفه قد لا يهيئ إقامة تفاعل مرضي بين الطفل وبيئته. (عبد الفتاح غزال و ابتسام محمد، ٢٠١٤: ٦٥ – ٦٨)

٥) نظرية الإثارة المثالية

تنص هذه النظرية على أن كل فرد لديه مستوي مثالي من الإثارة ويمكن استغلاله في اتجاه إيجابي وإذا استغل هذا المستوي من اجل تعزيز عمليات الانتباه قد يؤدي أيضًا إلى تحسين مستوى في الاداء الأكاديمي.(جراد فليك، ١٥٩:٢٠١١)

ومن هنا قامت الباحثة باستخدام الألعاب الإلكترونية لما تتمتع بعامل الإثارة والمتعة للطفل بصفة عامة وخاصة لطفل ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة وهذا ما تتبناه نظرية الإثارة المثالية التي تنص على مستوى الإثارة وإمكانية استغلالها في تحسين المستوى الأكاديمي و

بالتالي تحسين تدني مفهوم الذات وعدم شعوره بالملل عند أداء الأنشطة والألعاب وتحقيق الأهداف المرجو من الأنشطة والألعاب.

المحور الثاني : الالعاب الإلكترونية:

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

يذكر تعريفها في المفهوم المعلوماتي هي برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا أو افتراضيًا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي هي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية بأنها أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وتطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.(فاطمة السعدي، ٢٠١٨ : ٢٩)

ومن هنا تعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية بأنها"ألعاب تُشكل بيئة تكسب المتعلم المهارات والخبرات بشكل ترفيهي ممتع مما يجعله أكثر انتباهًا وتركيزًا وتفاعلًا مع المشاركين فتزيد من دافعيته للتعلم ".

مبررات استخدام الألعاب الإلكترونية.

هناك ثلاثة عوامل للاهتمام المفاجئ بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية:

١- التطوير المستمر والمتواصل في الألعاب الالكترونية التعليمية

٢- زيادة شعبية الألعاب الالكترونية

٣- اتجاه المتعلمين لهذه الألعاب وعزوفهم عن طرق استراتيجيات التعلم التقليدية حيث أنها أكثر سهولة وقبولية من قبل المتعلمين (Bradley, 2016: 24)

كما يمكن أن تضيف الباحثة إلى عوامل الاهتمام بالألعاب الإلكترونية إنها تعد ضمن وسائل التعلم التكنولوجيا الحديثة في ظل ظروف أزمة هذا العصر جائحة (COVID-19) حيث أنها اصبحت تماشي مع مجريات الأحداث وتوظيف التكنولوجيا الحديثة للتعامل مع ذوي الاحتياجات الخاصة في ظل جائحه كورونا (COVID-19).

كما إنها تتمتع هذه الألعاب بزيادة شعبيتها عند الأطفال وأنها تكسر قيود الألعاب التقليدية التي فقدت متعتها بجانب هذه الألعاب، فقامت الباحثة باستخدام الألعاب الإلكترونية في

التخفيف من حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لتناسب هذه الألعاب مع خصائص أطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة.

فروض البحث :

تحقيقًا لأهداف البحث وفي ضوء ماتم عرضه في الإطار النظري وما انتهت إليه نتائج الدراسات السابقة أمكن صياغة فروض البحث على النحو التالي :

١) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين القبلي والبعدي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في اتجاه التطبيق البعدي.

٢) لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين البعدي والتتبعى لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة.

منهج البحث :

تُستخدم الباحثة المنهج الشبة تجريبي ذى المجموعة الواحدة (قبلي وبعدي)

محددات البحث:

١- **المحـددات البشـرية:**وهـي تتمثـل فـي عينـة البحـث التـي تتكـون مـن (١٠) أطفـال مـن ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) تتراوح أعمارهم من (٦:٥) سنوات وأمهاتهم.

٢- **المحددات المكانية:** تم التطبيق بمدرسة مدينتي للغات بمدينتي بمحافظة القاهرة.

٣- **المحددات الزمنية:**تتمثل في الوقت الذي استغرقته الباحثة في إجراء الدراسة الميدانية حيث تم تطبيق البرنامج في الفترة الزمنية (٣/ ٩/ ٢٠٢٠) إلى (١٨/ ١٢/ ٢٠٢٠).

مجتمع وعينة البحث :

تجانس العينة من حيث العمر الزمنى و الذكاء:

قامت الباحثة بايجاد التجانس بين متوسطات رتب درجات الاطفال من حيث العمر الزمنى و الذكاء باستخدام اختبار كا٢ كما يتضح فى جدول (١)

جدول (١)

دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات الاطفال

من حيث العمر الزمنى و الذكاء

ن = ١٠

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة	درجة حرية	حدود الدلالة	
				٠.٠١	٠.٠٥
الذكاء	٠.٠٠١	غيردالة	٩	٢١.٧	١٩.٧
العمر الزمنى بالشهور	١.٢	غيردالة	٦	١٦.٨	١٢.٦

يتضح من جدول (١) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطات رتب درجات الاطفال من حيث العمر الزمنى والذكاء مما يشير الى تجانس هؤلاء الأطفال.

و ذلك بمتوسط عمر زمنى بالشهور قدره ٦٤.٣ و انحراف معيارى قدره ٣.٠٥ و بمتوسط ذكاء قدره ٨٤.٢ و انحراف معيارى قدره ٥.٤٩

تجانس العينة من حيث اضطراب نقص الانتباة وفرط الحركة لدى أطفال الروضة

قامت الباحثة بايجاد التجانس بين متوسطات رتب درجات الاطفال من حيث **اضطراب نقص الانتباة وفرط الحركة لدى أطفال الروضة** باستخدام اختبار كا^{2} كما يتضح فى جدول (٢)

دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات الاطفال

من حيث **اضطراب نقص الانتباة وفرط الحركة لدى أطفال الروضة**

ن = ١٠

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة	درجة حرية	حدود الدلالة	
				٠.٠١	٠.٠٥
اضطراب نقص الانتباة وفرط الحركة	٠.٠٠١	غيردالة	٩	٢١.٧	١٩.٧

يتضح من جدول (٢) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطات رتب درجات الاطفال من حيث **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** مما يشير الى تجانس هؤلاء الأطفال. و ذلك بمتوسط قدره ٢٣٨ و انحراف معيارى قدره ١٤.٥٣

أدوات البحث :

١- اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة لقياس الذكاء لـ (جون رافنJohn.Raven) ترجمة(عماد أحمد حسن،٢٠١٦).

٢- قائمة تشخيص اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لطفل الروضة (ADHD) (إعداد سهير كامل، بطرس حافظ ٢٠٠٩).

٣- البرنامج لتخفيف حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة(ADHD)(إعداد الباحثة).

البرنامج باستخدام الألعاب الإلكترونية(إعداد الباحثة)

محتوى البرنامج :

ويتكون البرنامج من(٥٠)جلسة لمدة ثلاثة أشهر مقسمة إلى محورين.

أولاً: المحور الخاص بالأمهات: وتتكون من(١٢)جلسة خاصة بالأمهات من تعارف وتكوين علاقة بين الباحثة والأمهات، وتبصير أمهات ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة، بطبيعة الاضطراب لدى أطفالهن وبيان أساليب التعامل معهم.

ثانيًا: المحور الخاص بالأطفال: وتتكون من (٣٨)جلسة خاصة بالأطفال من تعارف وتكوين علاقة بين الباحثة والأطفال، وأنشطة باستخدام الالعاب أنشطة للتخفيف من حدة المشكلات السلوكية لدى الأطفال ذوي اضطراب (ADHD).

عرض نتائج البحث ومناقشتها:

نتائج الفرض الأول ومناقشتها:

ينص الفرض الاول على أنه:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين القبلي والبعدي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في اتجاه التطبيق البعدي.

جدول (٣)

الفروق بين متوسطات رتب درجات **أطفال** المجموعة التجريبية **ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** فى القياسين القبلي والبعدي **لأستخدام الألعاب الإلكترونية** على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة.**

ن=١٠

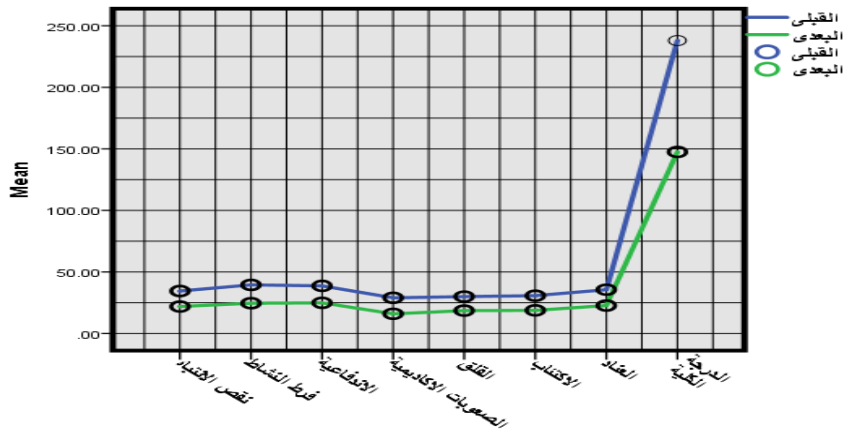
المتغيرات	القياس القبلى- البعدى	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
١- نقص الانتباه	الرتب السالبة	١٠	٥.٥	٥٥	٢.٨١٤	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	-	-	-			
	الرتب المتساوية	-					
	اجمالى	١٠					
٢- فرط النشاط	الرتب السالبة	١٠	٥.٥	٥٥	٢.٨٠٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	-	-	-			
	الرتب المتساوية	-					
	اجمالى	١٠					
٣- الاندفاعية	الرتب السالبة	١٠	٥.٥	٥٥	٢.٨١٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	-	-	-			
	الرتب المتساوية	-					
	اجمالى	١٠					
٤- الصعوبات الاكاديمية	الرتب السالبة	١٠	٥.٥	٥٥	٢.٨١٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	-	-	-			
	الرتب المتساوية	-					
	اجمالى	١٠					
٥- القلق	الرتب السالبة	١٠	٥.٥	٥٥	٢.٨٣١	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	-	-	-			
	الرتب المتساوية	-					
	اجمالى	١٠					
٦- الاكتئاب	الرتب السالبة	١٠	٥.٥	٥٥	٢.٨٢٥	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	-	-	-			
	الرتب المتساوية	-					
	اجمالى	١٠					

٧- العناد	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨١٦	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨٠٧	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١ Z = ١.٩٦ عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (٣) وجود فروق دالة احصائيا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية ذوى **ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** فى القياسين القبلي والبعدي **لأستخدام الألعاب الإلكترونية** على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** فى اتجاه القياس البعدى .

و يوضح شكل (١) الفروق بين متوسطات رتب درجات **أطفال** المجموعة التجريبية **ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** فى القياسين القبلي والبعدي **لأستخدام الألعاب الإلكترونية** على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** .



شكل (١)

الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة فى القياسين القبلي والبعدي لأستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة

كما قامت الباحثة بايجاد نسبة التحسن بين القياسين القبلى و البعدى **لأستخدام الألعاب الإلكترونية** على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة** كما يتضح فى جدول (٤)

نسبة التحسن بين القياسين القبلى و البعدى **لأستخدام الألعاب الإلكترونية** على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة**

المتغيرات	متوسط القياس القبلى	متوسط القياس البعدى	نسبة التحسن
١- نقص الانتباه	٣٤.٥٠	٢١.٩٠	%٣٦.٥
٢- فرط النشاط	٣٩.٥٠	٢٤.٦٠	%٣٧.٧
٣- الاندفاعية	٣٨.٧٠	٢٤.٩٠	%٣٥.٦
٤- الصعوبات الاكاديمية	٢٩.٠٠	١٦.٠٠	%٤٤.٨
٥- القلق	٣٠.٠٠	١٨.٦٠	%٣٨
٦- الاكتئاب	٣٠.٧٠	١٨.٨٠	%٣٨.٧
٧- العناد	٣٥.٦٠	٢٢.٧٠	%٣٦.٢
الدرجة الكلية	٢٣٨.٠٠	١٤٧.٥٠	%٣٨

مناقشة نتائج الفرض الأول:

كانت نتائج الفرض الأول تنص على " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين القبلي والبعدي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في اتجاه التطبيق البعدي** ".

ترجع الباحثة أن النتائج الإيجابية للفرض الأول تكشف عن مدى فاعلية البرنامج المستخدم في التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لدى أطفال الروضة، أنه كلما تم تقديم البرامج المتخصصة لطفل ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) في عمر مبكر كلما كان له أثر إيجابي وكبير في توافقه مع أسرته والآخرين والبيئة المحيطة به. وهذا ما حاولت الباحثة القيام به عن طريق اختيار عينة البحث تتراوح أعمارهم من (٤-٦) سنوات، وأيضًا ما أكدت عليه أمهات الأطفال – عينة البحث – حيث لاحظت تطور في أطفالهن وأنهم أصبحوا أكثر توافقًا وأقل انعزاليًا وأقل عنادًا وذلك بعد تطبيق البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية، وهناك الدراسات التي قامت بالتدخل المبكر للتخفيف من حدة الأعراض الرئيسية لاضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (التغلب عليه أو الحد من آثاره السلبية) دراسة

(هبه الله عبد الحليم ،٢٠١٤)التي أشارت إلى تحسن نظرة الطفل إلي ذاته وتحسن علاقته بالرفاق وعلاقته بالكبار، والذات الانفعالية بعد تطبيق البرنامج وأيضًا بعد تطبيق البرنامج أظهرت النتائج التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD)على مقياس نقص الانتباه وفرط الحركة لصالح القياس البعدي .

وتؤكد الباحثة أيضًا على أهمية التعزيز المادي والمعنوي للأطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD)حيث أنها رأت أن الأطفال – عينة البحث – كلما ازداد الثناء عليهم داخل الجلسة وإظهار الكلام الإيجابي أمام أمهاتهم كلما كانت استجابتهم رائعة جدًا فكان من الأنشطة التي اعتبرها الأطفال صعبة لعبة(طريق السيارات)حيث تتطلب اللعبة التركيز والانتباه الانتقائي للألوان ولكن ببعض الصبر والتشجيع استطاع الأطفال القيام بأداء اللعبة بشكل جيد.وقد استخدمت الباحثة هذه الفنية من خلال نوعين من أنواع من المعززات وهي:

١- معززات مادية (الألعاب، الأقلام،الألوان، كراسات التلوين،استيكرات تعزيزية، هدايا).
٢- معززات معنوية (مثل كلمات المدح والثناء،الربت على الكتف،التقبيل والاحتضان).

ولاحظت الباحثة أن هذا يتفق مع نتائج دراسة (مروة سليمان، ٢٠١٣) بعد تطبيق برمجية الألعاب الإلكترونية المقترحة مع أطفال الروضة إلى ما يلي:

١. دور الألعاب الإلكترونية المهم والضروري في التأثير على نفوس الأطفال عينة البحث وقدرة هذه الألعاب على توصيل الأهداف التعليمية للأطفال ببرامج الألعاب عن طريق الكمبيوتر لأن لها دور فعال في تحسن التعلم وسرعة الأداء لدى أطفال الروضة.
٢. وضوح أهداف البرمجية والتنوع في عرض الألعاب المثيرة للأطفال ساعد في تحسن مستوى أداءهم.
٣. تصميم الألعاب الإلكترونية مناسبًا مع مستوى النمو المعرفي والمهارى والوجداني لأطفال الروضة، وتوافر عنصر الجاذبية والتشويق.
٤. اعتمدت تجربة تنمية المفاهيم لطفل الروضة على الاندماج النشط له مع الألعاب الإلكترونية، وأن يكون الطفل مشاركاً نشطاً في التعلم وأن يتخذ القرارات بنفسه.
٥. إتاحة الفرصة للطفل لكي يصحح الأخطاء التي يقع فيها بنفسه.

٦. التغذية الراجعة المتضمنة الألعاب الإلكترونية وظهور النتيجة الفورية لاستجابة الطفل لدى عينة البحث وذلك شجعه على المواصلة.
٧. إعطاء الطفل الوقت الكافي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية للاكتشاف والتجريب مما شجعه على التفاعل وتنمية المفاهيم.
٨. جذب الألعاب الإلكترونية الاهتمام الكامل للطفل لفترات طويلة من الوقت نظراً للمتعة والإثارة .

مما سبق يتضح أن البرنامج في البحث الحالي قد لعب دورًا هامًا في التخفيف من حدة المشكلات السلوكية لدى العينة التجريبية كمًا وكيفًا وهو ما يتفق مع معظم نتائج الدراسات السابقة التي أوردتها الباحثة في البحث الراهن مما يؤكد على استجابة المجموعة التجريبية للبرنامج المقترح، وظهور تحسن واضح في سلوكياتهم الخاصة التي كانت نحو الآخرين، وذلك نتيجة الأنشطة الاجتماعية وزيادة التفاعل الإيجابي بين أفراد المجموعة التجريبية، لذلك فإن استخدام الألعاب الإلكترونية تعتبر من الاستراتيجيات المهمة للتخفيف من حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD)والحد من آثاره السلبية .

نتائج الفرض الثاني ومناقشتها:

ينص الفرض الثاني على أنه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين البعدي والتتبعى لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة.

جدول (٥)

الفروق بين متوسطات رتب درجات **أطفال** المجموعة التجريبية **ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين البعدي و التتبعى لأستخدام الألعاب الإلكترونية** على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة**

ن=١٠

المتغيرات	القياس البعدى - التتبعى	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
١- نقص الانتباه	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨٥٠	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
٢- فرط النشاط	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨٤٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
٣- الاندفاعية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٧٠١	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
٤- الصعوبات الاكاديمية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٩١٣	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
٥- القلق	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨٥٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
٦- الاكتئاب	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٦٩٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
٧- العناد	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨٥٠	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	١٠ - - ١٠	٥.٥ -	٥٥ -	٢.٨١٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعي

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١ Z = ١.٩٦ عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة احصائيا **عند مستوى ٠.٠١** بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية **ذوى اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين**

البعدي و التتبعى لأستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس **اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في اتجاه التطبيق التتبعي.** مما يدل على عدم تحقق الفرض الثاني .

مناقشة نتائج الفرض الثاني:

ترجع الباحثة هذه النتائج إلى تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية في التخفيف من حدة أعراض اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD)، والإطار النظري الذي تم في ضوئه تصميم البرنامج ومراعاة مبدأ الفروق الفردية لكل طفل بالرغم من أن الاضطراب واحد.و كما كان لمتابعة الأمهات لتقدم وتطور أطفالهن أثناء البرنامج عامل التعزيز و التفعيل لجدوى البرنامج ، وكذلك المشاركة الفعالة للأسرة(الأمهات)في جلسات البرنامج واستيعابهن لأهمية التعزيز الإيجابي شكل جزءًا هامًا في استمرار فعالية البرنامج حتى بعد انتهائه.

وبناءً على ما سبق، يتضح أن البرنامج في البحث الحالي يتمتع بكفاءة واستمرارية اثره ودوره في التخفيف من حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة(ADHD) لدى أطفال العينة التجريبية وهو ما تعكسه نتائج هذا الفرض، وهو ما يتفق أيضًا مع نتائج الدراسات السابقة، وهو ما يعزز دور البرنامج والتدخلات العلاجية والتدريبية في التخفيف من حدة اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) لدى أطفال العينة والحد من آثاره السلبية.

خلاصة نتائج البحث:

١. وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى(٠.٠١) بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين القبلي والبعدي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في اتجاه القياس البعدي.
٢. وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى (٠.٠١)بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في القياسين البعدي والتتبعى لاستخدام الألعاب الإلكترونية على مقياس اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة في اتجاه القياس التتبعي.

توصيات البحث:

من خلال النتائج التي توصل إليها البحث ومن خلال التعامل المباشر مع الأطفال ذوى اضطراب(ADHD) لدى أطفال الروضة لفترة طويلة، فإن الباحثة تقدم بعض التوصيات التي ربما تكون عوناً ومساعداً لهؤلاء الأطفال وأسرهم والعاملين معهم من المختصين:

١. الاستفادة من البرنامج الذي تم تصميمه في البحث الحالي وأثبت فعاليته(الألعاب الإلكترونية) في البحث للتخفيف من حدة اضطراب (ADHD) لدى طفل الروضة.
٢. ضرورة التأكيد على أهمية الألعاب الإلكترونية الموجهة والمقننة لأطفال الروضة.
٣. التأكيد على استخدام الألعاب الإلكترونية في العمل العلاجي والتأهيلي باعتبار اللعب هو المدخل الطبيعي للتعامل مع الأطفال عامة والأطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة إمتاعهم وإثارتهم.

البحوث المقترحة:

في ضوء ما انتهت إليه نتائج البحث الحالي فإن الباحثة تقترح اجراء الدراسات التالية مستقبًلا على النحو التالي:

١. فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية لتنمية المهارات الحياتية لدى أطفال ذوي اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة.
٢. فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تخفيف درجة العدوان لدى أطفال الروضة.
٣. فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية التذكر السمعي والبصري لدى أطفال ذوي صعوبات التعلم.

المراجع:

١. أحمد جاد. (٢٠١٦). دمج برنامج تريز فى التربية الخاصة. الأردن: مركز ديبونو لتعليم التفكير.

٢. أحمد أبو زيد ، هبه عبد الحميد . (٢٠١٥). اضطراب السلوك الفوضوي . مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

٣. جراد فليك.(٢٠١١) .اضطرابات ضعف الانتباه (ترجمة :ألفت كحلة) . القاهرة : إيتراك للطباعة والنشر.

٤. سالم الحراحشة .(٢٠١٥).التوجيه والإرشاد – الدليل الإرشادي العملي للمرشدين التربويين والعاملين مع الشباب .عمان : دار الخليج.

٥. سهير كامل ،بطرس حافظ.(٢٠٠٩) .قائمة تشخيص اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة لطفل الروضة (ADHD) . القاهرة : مكتبة الأنجلو المصرية.

٦. عبد الفتاح غزال، ابتسام محمد . (٢٠١٤). النشاط الزائد. الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة.

٧. فاطمة السعدي.(٢٠١٨).الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة –بين التسلية وعمق التأثير.عمان :دار الخليج.

٨. مروة سليمان. (٢٠١٣) . فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية علي تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة . مجلة دراسات في التعليم الجامعي ، العدد(٢٦) .

٩. هبه الله عبد الحليم . (٢٠١٤) . استراتيجية التفكير الايجابي وأثرها علي تحسين مفهوم الذات الاجتماعي وضعف جدة قصور الانتباه لدى الأطفال ذوى النشاط الزائد . رسالة ماجستير ، معهد الدراسات التربوية ، جامعة القاهرة .

١٠. هبه عبد ربه . (٢٠١٤). (النشاط الزائد الأسباب – التشخيص – البرنامج العلاجي). الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة.

11. Bradley, E. (2016). An overview and study on the use of game, simulations and game fiction in higher education. International journal of game – based learning , 6 (1), 18-29.

12. Tung , N. (2015). “Motivational Effect of web – based simulation game in teaching operations management”. Journal of Education and Traning Studies. March 2015,3(2).

13. Madhuri, K. (2015). “Attention Deficit/ Hyperactivity Disorder” Journal Indian J pediatr,82 (3), 267-2