جامعة الشهيد حمة لخضر – الوادي
كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية
قسم علم النفس وعلوم التربية
شعبة علم النفس

الموضوع:

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي الإجتماعي للطفل المتمدرس

دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات كوينين الوادي

مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس في علم النفس

تخصص: علم النفس المدرسي

إعداد الطالبات:

- حضري بيه
- هومه ابتهال
- قسومة كريمة
- ناع احلام

إشراف الاستاذ:

د.شوقي قدادرة

السنة الجامعية : 2022/2021

شكر وتقدير

الحمد لله الذي بحمده تتم النعم و الشكر للقائل في محكم تنزيله : (و لئن شكرتم لأزيدنكم)

و الصلاة و السلام على نبينا محمد صلى الله عليه و سلم، أما بعد :

لا يسعنا إلا أن نتقدم بوافر و جزيل الشكر إلى كافة العاملين بكلية العلوم الاجتماعية و الانسانية بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي بالأخص الأستاذ المشرف على هذه الدراسة الدكتور **شوقي قدادرة** الذي أثرانا بنصائحه و إرشاداته القيمة .

كما أتقدم بالشكر للأساتذة الكرام من قسم علم النفس التربوي الذين ساهموا في تكويننا طيلة هذا المسار .

ملخص:

هدفت هذه الدارسة الى الكشف الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي للطفل المتمدرس وللإجابة، على التساؤلات الدراسية، والمتمثلة في:علاقة الالعاب الالكترونية بالتوافق النفسي الاجتماعي للطفل المتمدرس اعتمدت الباحثات على المنهج الوصفي، حيث قامت الباحثات ببناء استبيان

وتوصلت الدراسة الىك

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس (الإناث).

–توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي – الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس (الذكور).

–توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس

الكلمات المفتاحية: الالعاب الالكترونية، التوافق النفسي، التوافق الاجتماعي ، الطفل المتمدرس.

Abstract:

This study aimed to reveal electronic games and their relationship to the psychosocial adjustment of the schooled child and to answer the academic questions, which are: The relationship of electronic games with the psychological social adjustment of the schooled child.

The study came to you

There is a statistically significant correlation between electronic games and psychosocial adjustment for the schooled child (female.(

-There is a statistically significant correlation between electronic games and the psycho-social adjustment of the schooled child (male.(

There is a statistically significant correlation between electronic games and the psychosocial adjustment of the school child

Keywords: electronic games, psychological adjustment, social adjustment, school child

فهرس المحتويات

شكر وتقدير .....أ

ملخص:.....ب

فهرس المحتويات ..... ج

قائمة الجداول ..... ه

مقـــــدمـــة : .....و

الفصل الأول:الجانب النظري

1-الاشكالية :.....9

2-فرضيات الدراسة: 10

3-دوافع الدراسة :..... 10

4-أهداف الدراسة :..... 10

5-أهمية الدراسة :..... 11

6-تحديد المفاهيم :..... 11

7-الدراسة السابقة : 12

الفصل الثاني: الجانب الميداني

أولا: الاجراءات المنهجية 15

1-أدوات البحث: 15

2-صدق مقياس الألعاب الالكترونية:..... 15

3-ثبات مقياس الألعاب الالكترونية:..... 16
4-صدق مقياس التوافق النفسي الاجتماعي:..... 18
5- ثبات مقياس التوافق النفسي الاجتماعي:..... 19
6-الأساليب الإحصائية:..... 21
ثانيا: نتائج الدراسة..... 22
1-عرض نتائج الفرضية الأولى: 22
2-عرض نتائج الفرضية الثانية:..... 23
3-نتائج الفرضية الثالثة:..... 24
ثالثا: مناقشة النتائج 26
1-مناقشة نتائج الفرضية الأولى: 26
2-مناقشة نتائج الفرضية الثانية: 26
3-مناقشة ةنتائج الفرضية الثالثة: 26
خاتمة:..... 28
الملاحق..... 31

قائمة الجداول

الجدول (1): يوضح نتائج حساب الصدق التميزي بطريقة الطرفية لمقياس الألعاب الالكترونية 16
الجدول (2): يوضح ثبات مقياس الألعاب الالكترنية ألفا كرونباخ 17
الجدول (3): يوضح الثبات الألعاب الالكترونية بالتجزئة النصفية 17
الجدول (4): يوضح نتائج حساب الصدق التميزي بطريقة الطرفية لمقياس التوافق النفسي الاجتماعي 19
الجدول (5): يوضح ثبات مقياس التوافق النفسي ألفا كرونباخ 20
الجدول (6): يوضح الثبات التوافق النفسي الاجتماعي بالتجزئة النصفية 20
الجدول رقم(7): نتائج معامل الارتباط بين مقياسي الألعاب الالكترونية والتوفق النفسي الاجتماعي 22
الجدول رقم(8): نتائج معامل الارتباط بين مقياسي الألعاب الالكترونية والتوفق النفسي الاجتماعي لدى أفراد العينة..... 23
الجدول رقم(9): نتائج معامل الارتباط بين مقياسي صورة الذات والتحصيل الدراسي لدى أفراد العينة..... 24

مقـــــدمـــة :

في بداية الثمانينات و مع التطور التكنولوجي، ظهرت الألعاب التي لم تكن معروفة من قبل و أصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، و عرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية و أصبحت تشمل كل بقاع العالم مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان، و أحدثت تغير جذري فيها حيث تعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية من أكثر أجهزة الترفيه و على الرغم من كل هذا الشيوع و الانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العلم المثير .

إذ تطور العلم أدى إلى تطور العالم الذي أصبح أكثر تعقيدا و أكثر صعوبة فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هذه الصعوبات حيث يلجأ إلى الترفيه حتى يخفف كل ضغوطات و مشاكل الحياة، و الأطفال بطبيعتهم البريئة هم أكثر الناس بحثا عن الترفيه، فبدل أن يخرج الطفل إلى الشارع و يمارس هذه الألعاب مع أصدقائه اليوم صار يستخدمها و هو جالس في البيت، فعلاقة الطفل بالألعاب الالكترونية علاقة وطيدة غيرت الكثير من المفاهيم و السلوكات لديه، كما غيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته و مع كل من حوله .

الألعاب الالكترونية أصبحت أعز أصدقاء الطفل، حيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون و الحاسوب و الهاتف الخلوي، و أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستيشن و مقاهي الانترنت، توفر لهم كل الامكانيات خصيصا الأطفال المدمنين للألعاب الالكترونية، و أصبح الطفل الآن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة .

الاطار المنهجي يتناول الاشكالية و تساؤلات الدراسة و الفرضيات، الأسباب و الأهداف، أهمية الدراسة، تحديد مفاهيم و مصطلحات، الدراسات السابقة و المدخل النظري، و نوع

الدراسة، مجتمع البحث و عينة الدراسة أدوات مجتمع البيانات و مجالات الدراسة، أما بالنسبة للاطار النظري يحتوي على فصلين هما :

الفصل الأول

الجانب النظري

1-الاشكالية

2-فرضيات الدراسة

3-دوافع الدراسة

4-أهداف الدراسة

5-أهمية الدراسة

6-تحديد المفاهيم

7-الدراسة السابقة

1-الاشكالية :

شهد العالم تطور كبير ملحوظ في مجال و نشاط التكنولوجيا الحديثة للإعلام و الاتصال و هذا ما أدى إلى تطوير مختلف استخداماتها و نذكر أهمها الألعاب الالكترونية التي عرفت انتشار واسع و رهيب، حيث أصبحت بمثابة ملازم رئيسي و ضروري نفسها نفس الحاجات البيولوجية مثل الأكل و الشرب، حيث تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت رواجا كبيرا في العالم فهي تمتاز بعناصر الجذب و التشريف من خلال الرسوم و الألوان و المغامرة بشكل يجعل الفرد يتعايش معها و مع مراحلها و أطوارها لفترة زمنية طويلة، فإن الإقبال عليها تضاعف بشكل كبير و لافت خلال السنوات الأخيرة في الدول العربية بصفة عامة و في الجزائر بصفة خاصة، فالفرد في المجتمع الجزائري تواجهه عقبات و مشاكل في الواقع الذي يتعايش معه في الترفيه عن نفسه فيلجأ إلى الألعاب الالكترونية لتحقيق التوافق النفسي و الاجتماعي و للشعور بالأمن الذاتي أو الشخصي و لتحقيق الاشباع النفسي و الرضا عن الجماعة التي ينتمي إليها فالتوافق النفسي الاجتماعي هو قدرة الفرد على التوافق بين ذاته من رغبات و متطلبات البيئة التي يعيش فيها و قدرته على بناء علاقات اجتماعية و الالتزام بالعادات و التقاليد و القوانين المفروضة من المجتمع، فالتكيف النفسي الاجتماعي له دور كبير في التأثير على نتائج أفعال الفرد و من الأفراد الذين يحاولون تحقيق أكبر قدر من التكيف هم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 11 سنة، فطفل اليوم ينتمي إلى مجتمع حضري بما تحمله اللفظة من دلالة و معنى حيث أضحى منغمسا و تابعا إلى التكنولوجيا المعلوماتية إلى حد الاستغراق فيها مما يجعل الانقياد نحوها واقع حتمي لا مفر منه في تأثيرات كثيرة على ممارسته للأنشطة اليومية كالجانب الديني، حيث يجعله غافل عنها فالطفل معرض كثيرا إلى صعوبات و عوائق كالتنمر في المدرسة و مشاكل أسرية أو الانطوائية حيث لا يتواصل مع أقرانه أو أمراض نفسية و جسدية كأطفال التوحد أو مشاكل في القدرات المعرفية مثل المهارات الادراكية و الانتباه أو ضعف في التحصيل الدراسي و من هذا

المنبر يلجأ إلى الألعاب الالكترونية لتحقيق الانسجام النفسي و الاجتماعي و بمعرفة ما إذا كانت الألعاب الالكترونية لها علاقة بالتوافق النفسي الاجتماعي نطرح التساؤل التالي: هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية و التوافق النفسي الاجتماعي للطفل المتمدرس ؟ (وردة بقا دوم، فايزة بركة، 2018، 02).

- هل توجد علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين الألعاب الالكترونية و التوافق النفسي ؟
- هل توجد علاقة بين الألعاب الالكترونية و التوافق الاجتماعي ؟
- هل توجد فروق دالة احصائيا بين الجنسين فيما يخص التوافق النفسي و الاجتماعي ؟

2-فرضيات الدراسة:

2-1-الفرضية العامة :

توجد علاقة بين الألعاب الالكترونية و التوافق النفسي و الاجتماعي للطفل المتمدرس .

2-2-الفرضيات الجزئية :

- توجد علاقة ارتباطية بين التوافق النفسي و الألعاب الالكترونية .
- توجد علاقة بين التوافق الاجتماعي و الألعاب الالكترونية .

3-دوافع الدراسة :

- التعرف على علاقة الألعاب الالكترونية بالطفل .
- التعرف على العوامل النفسية و الاجتماعية التي تقف وراء انتشار هاته الألعاب .
- الكشف عن درجة التوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس .
- الميول و الرغبة في معالجة هذا الموضوع نظرا لانتشاره في مختلف فئات المجتمع .

4-أهداف الدراسة :

- التعرف على الألعاب الالكترونية .
- التعرف على أي من الجنسين (ذكور، إناث) يمارس أكثر هذه الألعاب .
- تحليل و دراسة العلاقة الموجودة بين التوافق النفسي الاجتماعي و الألعاب الالكترونية .
- علاقة التوافق النفسي الاجتماعي بالألعاب الالكترونية لدى الطفل المتمدرس و كيفية الحد من أضرارها .

5-أهمية الدراسة :

- تتناول هذه الدراسة ظاهرة هامة من ظواهر العصر الحديث و هي إدمان الألعاب الالكترونية .
- تهتم الدراسة الحالية بشريحة الأطفال و التي تعتبر الثروة البشرية المستقبلية و تسلط الدراسة الحالية الضوء على مخاطر الإفراط في استعمال التكنولوجيا الحديثة .
- لفت انتباه الأولياء إلى خطورة الألعاب الالكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي .
- إلقاء الضوء على كيفية تحقيق التوافق النفسي الاجتماعي للطفل المتمدرس بعيدا عن الألعاب الالكترونية.

6-تحديد المفاهيم :

6-1-الألعاب الالكترونية :

هو نوع من الالعاب تعرض على شاشة التلفاز، أو على شاشة الحاسوب و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين، أو تحد للإمكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية (دلال الواعر، 2016، ص 08) .

6-2-التوافق النفسي :

يعرف داود التوافق النفسي على أنه سعي الانسان لتنظيم حياته و حل صراعاته لمواجهة مشكلاته من اشباعات واحباطات وصولا إلى الصحة النفسية (العايب مريم، 2019، ص 11).

6-3-التوافق الاجتماعي :

يعرف التوافق بأنه الشعور بالسعادة مع الآخرين و الالتزام بأخلاقيات المجتمع و مسايرة المعايير الاجتماعية و الضبط الاجتماعي و تقبل الآخرين في المجتمع كما أنه يتأثر بعدة اختبارات (حسين، 2011، ص 181).

6-4-التوافق :

(انجلش، انجلش 1958) يعرف التوافق بأنه حالة من العلاقة المتآلفة مع البيئة حيث يكون الشخص قادرا على الحصول على اشباع أكبر قدر من حاجاته، و على أن يواجه كافة المتطلبات الجسمية و الاجتماعية التي تفرض نفسها عليه (العايب مريم، لعرج نسيبة 2019، ص 11).

6-5-الطفل المتمدرس :

الفرد الصغير الذي يتراوح عمره بين 6-21 عاما، الذي يزاول دراسته.

7-الدراسة السابقة :

7-1- دراسة مريم قويدر بعنوان " دراسة حول أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر "

استخدمت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر و تكونت هذه الدراسة من 200 مفردة، و الذين كانت تتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة و تم اختيارهم من مدارس أحياء راقية و شعبية كحي راقي حيدرة و حي شعبي باب الواد و حتى المتوسط "بالقبة" .

و استخدمت في هذه الدراسة الميدانية التحليلية، كما اعتمدت على المنهج الوصفي لوصف أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل و كذلك استمارة الاستبيان لجمع المعلومات

بالإضافة إلى المقابلة و الملاحظة حيث طبقتها على عينة طبقية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة .

و من خلال هذا توصلت الباحثة إلى نتائج من بينها :

ممارسة الألعاب الالكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة و هذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة و جديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة .

7-2-دراسة سعاد و هناء و بن مرزوق نوال "**جاءت** بعنوان الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي".

حيث تهدف الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو العنيفة على عدوانية الأطفال في المدارس بالجزائر، و كانت هذه الدراسة مطبقة بصورة تحليلية و وصفية على عينة الأطفال الذين يدرسون السنة الثانية و الثالثة و الرابعة و الخامسة كلهم، تتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة بمدرسة مقران عبد القادر بعين الدفلى، حيث اعتمدت الدراسة في الجانب الاحصائي على التكرار و النسبة المئوية فلقد تسألنا من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الأبعاد متمثلة في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة و كذا علاقتها بالسلوكيات العدوانية للتلاميذ، فإن ممارسة هذه الألعاب يثير نوع من الرغبة و الادمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب و يتفاعل معها من خلال التقليد و المحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية و من خلال ما يمثله أبطال اللعبة من مبادئ و أفكار عدوانية التي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع، و تعددت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد فيها الطفل محيط مناسب لترجمة العنف الافتراضي مع أقرانه .

الفصل الثاني

الجانب الميداني

أولا: الاجراءات المنهجية

ثانيا: نتائج الدراسة

ثالثا: مناقشة النتائج

أولا: الاجراءات المنهجية

1-أدوات البحث:

تم الاعتماد في جمع بيانات الدراسة الميدانية على مقياس الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي

ويتكون المقياس من 11 بندا.

تتم الاجابة على بنوده بإحدى البدائل التالية (نعم/لا/) بحيث تعطى على الدرجات النحو التالي: /1/2

2-صدق مقياس الألعاب الالكترونية:

يقصد بالصدق هو أن يقيس الاختبار فعلا القدرة أو السمة أو الاتجاه أو الاستعداد الذي وضع الاختبار لقياسه. (أبو حويج: 2002, 132)

هو أن يقيس الاختبار أو الأداة ما وضعت لقياسه. (ملحم: 2002, 266)

تم قياس صدق المقياس بالاعتماد على: الصدق التمييزي:

2-1-الصدق التمييزي:

يسمى بصدق المقارنة الطرفية، وفيها يقسم الاختبار إلى قسمين، ويقارن متوسط الثلث الأعلى لمتوسط الثلث الأقل، وأحيانا يقارن (27%) من الأقوياء بمثلهم من الضعفاء، فإذا ثبت أن الأقوياء أقوياء في الاختبار وأن الضعفاء ضعفاء في الاختبار، دل ذلك على أن درجة صدق الاختبار كبيرة. (الطبيب: 218 -217)

وفي الدراسة الحالية تم حساب الصدق التمييزي لمقياس الألعاب الالكترونية على العينة الاستطلاعية المكونة من (37) فردا، حيث تم ترتيب الأفراد تنازليا، حسب درجاتهم على المقياس المذكور، ثم تم اختيار(27%) من أعلى الترتيب (10 افراد)، و(27%) من أدنى الترتيب (10 افراد)، ثم تم حساب دلالة الفرق بين متوسطي المجموعتين المذكورتين باستخدام اختبار "ت"، فدلت النتائج المحصل عليها على الآتي:

الجدول (1): **يوضح نتائج حساب الصدق التميزي بطريقة الطرفية لمقياس الألعاب الالكترونية**

	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ف"	مستوى دلالة ف	قيمة "ت"	مستوى دلالة "ت"	القرار
العليا	10	4.800	2.299	17.319	0.001	8.310	0.000	دالة
الدنيا	10	10.90	0.316					

تظهر نتائج الجدول السابق أن قيمة "ت" المحسوبة تساوي (8.310)، وبما أن مستوى الدلالة يساوي (0.000) وهو أصغر تماما من (0.05) فإنه دال إحصائيا.

ومنه يمكن القول أن هذا المقياس يميّز بين أفراد عينة الدراسة، في السمة المقاسة (الألعاب الإلكترونية) وبالتالي فهو صادق، وصالح للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية.

3-ثبات مقياس الألعاب الالكترونية:

ويقصد بالثبات أن يعطي الاختبار نفس النتائج باستمرار إذا ما استخدم الاختبار أكثر من مرة تحت ظروف مماثلة. (إبراهيم، 2000: 165)

تم في الدراسة الحالية قياس ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية:

3-1-الثبات بطريقة ألفا كرونباخ:

يعتبر معامل ألفا كرونباخ من أهم مقاييس الاتساق الداخلي للاختبار ويعمل هذا المعامل على ربط ثبات الاختبار بثبات بنوده، فازدياد نسبة ثبات البنود بالنسبة للتباين الكلي يؤدي إلى انخفاض معامل الثبات. (معمرية، 2007: 148)

وفي الدراسة الحالية تم تقدير ثبات مقياس الألعاب الالكترونية من بيانات عينة الدراسة الاستطلاعية بطريقة ألفا كرونباخ، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول (2): يوضح ثبات مقياس الألعاب الالكترنية ألفا كرونباخ

العينة	عدد البنود	ألفا كرونباخ
37	11	0,766

من خلال نتائج الجدول يتضح أن معامل الثبات ألفا كرونباخ للمقياس يساوي (0.766) مما يدل على أن المقياس ثابت.

3-2-الثبات بالتجزئة النصفية:

وهي الطريقة التي يجرى استخدامها لمعرفة مدى ثبات الاختبار وذلك بتقسيم الاختبار الواحد إلى جزئين بنود فردية وبنود زوجية ويتم حساب معامل الارتباط بينهم.

(يونس، 2009: 505)

تم حساب ثبات مقياس الألعاب الآلكترونية بطريقة التجزئة النصفية، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول (3): يوضح الثبات الألعاب الالكترونية بالتجزئة النصفية

إرتباط الجزئين	سبيرمان براون	جيتمان	ألفا كرونباخ	
			الجزء الأول	الجزء الثاني
0,867	0,929	0.926	0.544	0,516

من خلال الجدول يتضح أن معامل الارتباط " سيبرمان-براون" بين الدرجات الفردية والدرجات الزوجية تقدر بـــ: (0.618)، وهي نتيجة دالة عند مستوى الدلالة (0.01)، وأن نتيجة جيتمان (0.618) وهي دال أيضا وهذا ما يعني أن المقياس ثابت وصالح للاستعمال في الدراسة.

4-صدق مقياس التوافق النفسي الاجتماعي:

يقصد بالصدق هو أن يقيس الاختبار فعلا القدرة أو السمة أو الاتجاه أو الاستعداد الذي وضع الاختبار لقياسه. (أبو حويج: 2002, 132)

هو أن يقيس الاختبار أو الأداة ما وضعت لقياسه. (ملحم: 2002, 266)

تم قياس صدق المقياس بالاعتماد على: الصدق التمييزي:

4-1-الصدق التمييزي:

يسمى بصدق المقارنة الطرفية، وفيها يقسم الاختبار إلى قسمين، ويقارن متوسط الثلث الأعلى لمتوسط الثلث الأقل، وأحيانا يقارن (27%) من الأقوياء بمثلهم من الضعفاء، فإذا ثبت أن الأقوياء أقوياء في الاختبار وأن الضعفاء ضعفاء في الاختبار، دل ذلك على أن درجة صدق الاختبار كبيرة. (الطبيب: 218 -217)

وفي الدراسة الحالية تم حساب الصدق التمييزي لمقياس الألعاب الالكترونية على العينة الاستطلاعية المكونة من (37) فردا، حيث تم ترتيب الأفراد تنازليا، حسب درجاتهم على المقياس المذكور، ثم تم اختيار(27%) من أعلى الترتيب (10 افراد)، و(27%) من أدنى الترتيب (10 افراد)، ثم تم حساب دلالة الفرق بين متوسطي المجموعتين المذكورتين باستخدام اختبار "ت"، فدلت النتائج المحصل عليها على الآتي:

الجدول (4): يوضح نتائج حساب الصدق التميزي بطريقة الطرفية لمقياس التوافق النفسي الاجتماعي

	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ف"	مستوى دلالة ف	قيمة "ت"	مستوى دلالة "ت"	القرار
العليا	10	5.700	3.497	19.087	0.001	6.853	0.000	دالة
الدنيا	10	13.500	0.849					

تظهر نتائج الجدول السابق أن قيمة "ت" المحسوبة تساوي (6.853)، وبما أن مستوى الدلالة يساوي (0.000) وهو أصغر تماما من (0.05) فإنه دال إحصائيا.

ومنه يمكن القول أن هذا المقياس يميّز بين أفراد عينة الدراسة، في السمة المقاسة (التوافق النفسي الاجتماعي) وبالتالي فهو صادق، وصالح للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية.

5- ثبات مقياس التوافق النفسي الاجتماعي:

ويقصد بالثبات أن يعطي الاختبار نفس النتائج باستمرار إذا ما استخدم الاختبار أكثر من مرة تحت ظروف مماثلة. (إبراهيم، 2000: 165)

تم في الدراسة الحالية قياس ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية:

5-1-الثبات بطريقة ألفا كرونباخ:

يعتبر معامل ألفا كرونباخ من أهم مقاييس الاتساق الداخلي للاختبار ويعمل هذا المعامل على ربط ثبات الاختبار بثبات بنوده، فازدياد نسبة ثبات البنود بالنسبة للتباين الكلي يؤدي إلى انخفاض معامل الثبات. (معمرية، 2007: 148)

وفي الدراسة الحالية تم تقدير ثبات مقياس التوافق النفسي الاجتماعي من بيانات عينة الدراسة الاستطلاعية بطريقة ألفا كرونباخ، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول (5): يوضح ثبات مقياس التوافق النفسي ألفا كرونباخ

العينة	عدد البنود	ألفا كرونباخ
37	14	0,862

من خلال نتائج الجدول يتضح أن معامل الثبات ألفا كرونباخ للمقياس يساوي (0.766) مما يدل على أن المقياس ثابت.

5-2-الثبات بالتجزئة النصفية:

وهي الطريقة التي يجرى استخدامها لمعرفة مدى ثبات الاختبار وذلك بتقسيم الاختبار الواحد إلى جزئين بنود فردية وبنود زوجية ويتم حساب معامل الارتباط بينهم.

(يونس، 2009: 505)

تم حساب ثبات مقياس التوافق النفسي الاجتماعي بطريقة التجزئة النصفية، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول (6): يوضح الثبات التوافق النفسي الاجتماعي بالتجزئة النصفية

إرتباط الجزئين	سبيرمان براون	جيتمان	ألفا كرونباخ	
			الجزء الأول	الجزء الثاني
0,871	0,931	0.930	0.723	0,739

من خلال الجدول يتضح أن معامل الارتباط " سيبرمان-براون" بين الدرجات الفردية والدرجات الزوجية تقدر بـــ: (0.931)، وهي نتيجة دالة عند مستوى الدلالة (0.01)، وأن نتيجة جيتمان (0.930) وهي دال أيضا وهذا ما يعني أن المقياس ثابت وصالح للاستعمال في الدراسة.

6-الأساليب الإحصائية:

بعد إدخال البيانات للحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) تمت معالجتها بالأساليب التالية:

- ❖ المتوسط الحسابي.
- ❖ الانحراف المعياري.
- ❖ اختبار T. Test.
- ❖ معادلة جيتمان.
- ❖ معادلة سبيرمان براون.
- ❖ اختبار T.test

ثانيا: نتائج الدراسة

1-عرض نتائج الفرضية الأولى:

تنص الفرضية الجزئية الأولى على أنه:

توجد علاقة ذات دلالة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية (الاناث) والتوافق النفسي الاجتماعي.

وللتأكد من وجود علاقة أو عدم وجودها بين المتغيرين لدى أفراد العينة يتم فيما يلي عرض نتائج حساب معامل الارتباط بيرسون (أنظر ملحق رقم....).

الجدول رقم(7): نتائج معامل الارتباط بين مقياسي الألعاب الالكترونية والتوفق النفسي الاجتماعي

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	حجم العينة	قيمة "ر"	مستوى دلالة "ر"
1	8.750	2.436	24	0.989	0.000
2	11.000	3.17			

1.إناث الالعاب الالكترونية.

2. اناث التوفق النفسي الاجتماعي.

يظهر من خلال الجدول السابق أن المتوسط الحسابي لأفراد العينة التلاميذ على مقياس الألعاب الالكترونية(إناث) يساوي (8.750) بينما بلغ الانحراف المعياري (2.43)، وهو ما يدل على أن الدرجات غير متشتتة بصفة كبيرة عن متوسطها الحسابي.

أما بالنسبة لنتائج التوافق النفسي الاجتماعي فإن المتوسط الحسابي لأفراد العينة بلغ (11.00)، وبلغ انحراف الدرجات عن متوسطها الحسابي (3.17)، وهو ما يؤكد تجمع معظم الدرجات حول المتوسط الحسابي. وبعد حساب معامل الارتباط بيرسون بين نتائج الأفراد العينة في مقياس الألعاب الالكترونية ونتائجهم في مقياس التوافق النفسي الاجتماعي، والذي تبين أنه يساوي (0.989) وبما أن مستوى الدلالة يساوي (0.000) ومنه فإن معامل الارتباط دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01.

ومنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس (الإناث). أي أنه عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة الإناث فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

2-عرض نتائج الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الجزئية الثانية على أنه:

توجد علاقة ذات دلالة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية (للذكور) والتوافق النفسي الاجتماعي.

وللتأكد من وجود علاقة أو عدم وجودها بين المتغيرين لدى أفراد العينة يتم فيما يلي عرض نتائج حساب معامل الارتباط بيرسون (أنظر ملحق رقم....).

الجدول رقم(8): نتائج معامل الارتباط بين مقياسي الألعاب الالكترونية والتوفق النفسي الاجتماعي لدى أفراد العينة.

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	حجم العينة	قيمة "ر"	مستوى دلالة "ر"
3	7.588	2.550	17	0.374	0.016
4	9.117	3.935			

3.الذكور في الألعاب الالكترونية

4. الذكور في التوافق النفسي الاحتماعي

يظهر من خلال الجدول السابق أن المتوسط الحسابي لأفراد العينة التلاميذ على مقياس الألعاب الالكترونية(ذكور) يساوي (7.588) بينما بلغ الانحراف المعياري (2.55)، وهو ما يدل على أن الدرجات غير متشتتة بصفة كبيرة عن متوسطها الحسابي.

أما بالنسبة لنتائج التوافق النفسي الاجتماعي فإن المتوسط الحسابي لأفراد العينة بلغ (9.1176)، وبلغ انحراف الدرجات عن متوسطها الحسابي (3.17)، وهو ما يؤكد تجمع معظم الدرجات حول المتوسط الحسابي. وبعد حساب معامل الارتباط بيرسون بين نتائج

الأفراد العينة في مقياس الألعاب الالكترونية ونتائجهم في مقياس التوافق النفسي الاجتماعي، والذي تبين أنه يساوي (0.292) وبما أن مستوى الدلالة يساوي (0.000) ومنه فإن معامل الارتباط دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01.

ومنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس (الذكور). أي أنه عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة الذكور فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

3-نتائج الفرضية الثالثة:

تنص الفرضية الجزئية الثالثة على أنه :

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس؟

وللتأكد من وجود علاقة أو عدم وجودها بين المتغيرين لدى أفراد العينة يتم فيما يلي عرض نتائج حساب معامل الارتباط بيرسون (أنظر ملحق رقم....).

الجدول رقم(9): نتائج معامل الارتباط بين مقياسي الألعاب الإلكترونية و التوافق النفسي الإجتماعي لدى أفراد العينة.

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	حجم العينة	قيمة "ر"	مستوى دلالة "ر"
الألعاب الإلكترونية	8.26	2.520	41	0.676**	0.000
التوافق النفسي الإجتماعي	10.21	3.58			

يظهر من خلال الجدول السابق أن المتوسط الحسابي لأفراد العينة التلاميذ على مقياس اللعاب الالكتروني يساوي (8.26)، بينما بلغ الانحراف المعياري (2.52)، وهو ما يدل على أن الدرجات غير متشتتة بصفة كبيرة عن متوسطها الحسابي.

أما بالنسبة لنتائج التوافق النفسي الاجتماعي فإن المتوسط الحسابي لأفراد العينة بلغ (10.21)،،، وبلغ انحراف الدرجات عن متوسطها الحسابي (3.588)، وهو ما يؤكد تجمع معظم الدرجات حول المتوسط الحسابي. وبعد حساب معامل الارتباط بيرسون بين نتائج الأفراد العينة في مقياس الألعاب الالكترونية ونتائجهم في مقياس التوافق النفسي الاجتماعي، والذي تبين أنه يساوي (**0.676) وبما أن مستوى الدلالة يساوي (0.000) ومنه فإن معامل الارتباط دال إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01.

ومنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس .أي أنه عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

ثالثا: مناقشة النتائج

1-مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس (الإناث). أي أنه عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة الإناث فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

2-مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس (الذكور). أي أنه عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة الذكور فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

3-مناقشة قتنائج الفرضية الثالثة:

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس .أي أنه عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

خاتمه

خاتمة:

تكتسي شريحة الأطفال أهمية بالغة في المجتمع؛ على اعتبار أنهم مستقبل الفعل التنموي في المجتمع الجزائري. وعليه يجب أن نوليهم الاهتمام والرعاية من خلال توفير مختلف الإمكانات والشروط التي بإمكانها أن تجعل منهم ينمون نموا نفسيا واجتماعيا سليما. غير أنه في ظل التعبية لعالم التكنولوجيا الرقمية تضاءلت حظوظ اندماجهم واستغراهم في عالم، الذي بالرغم مما يقدمه من تسهيلات في حياة الفرد والمجتمع إلا أن الاستخدام المفرط لها إلى درجة الإدمان تستدعي التدخل العاجل لمعالجة الوضع .إن الصحة النفسية للطفل كمؤشر دال على السواء؛ أصبحت مهددة بوجود هذه الألعاب الفيديو التي استغرق فيها واندمج معها في انفصال عن واقعه الحقيقي من جهة، ومع خلطه بالواقع الافتراضي الخيالي من جهة اخرى.

ومن خلال دراستنا اردنا التعرف على علاقة الالعاب الالكترونية بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى اطفل المتمدرس.

نتائج الدراسة:

– عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة الإناث فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

– عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة الذكور فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

– عندما يزيد مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية عند أفراد العينة فإنه يؤدي إلى انخفاض في مستوى التوافق النفسي الاجتماعي والعكس صحيح وهذا ما توصلت إليه الدراسة الحالية

قائمة المراجع

قائمة المراجع :

- لعرج نسبة، التوافق النفسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، مذكرة لنيل شهادة ليسانس في علوم التربية تخصص: علم النفس التربوي، جامعة محمد الصديق بن يحي- جيجل -،2019م 2020م،

- لطيفة حمام، تقنين مقياس التوافق النفسي الزينب محمود شقير على البيلة الجزائرية دراسة ميدانية ببش متوسطات بلدية المسيلة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في شعبة علوم التربية، تخصص القياس النفسي، جامعة محمد بوضياف – المسيلة2016، 2017

- دلال الواعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اولياء بمدينة عين مليلة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص صحافة واعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي،2016/2017

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي–

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية

شعبة علم النفس

الإستبيـــــــان

تحية طيبة وبعد:

سيدي (تي) الفاضل (ة): في إطار التحضير لإنجاز مذكرة لنيل شهادة الليسانس تخصص علم النفس المدرسي، والمعنونة بـــ: **الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطفل المتمدرس** نتشرف أن نتقدم إلى سيادتكم بطلب التعاون، وذلك من خلال التفضل بالإجابة على الاستمارة المتعلقة بموضوع الدراسة.

وعليه نرجو منكم قراءة كل بند بتأني مع الاجابة على كل البنود بموضوعية دون استثناء بوضع علامة (×) في الخانة المناسبة.

كما نحيطكم علما أن البيانات التي تتفضلون بما سوف تحاط بالسرية التامة واستخدمها لن يكون إلا لأغراض علمية محضة لا غير.

تفضلوا فائق التقدير والاحترام

إعداد الطالبات:

- حضري بيه
- هومة ابتهال
- قسومة كريمة
- ناع احلام

إشراف الدكتور:

* د–شوقي قدادرة

السنة الجامعية: 2022/2021

*** الألعاب الالكترونية:**

1- كم من الوقت التي تقضيه في اللعب يوميا؟

من ساعة إلى ساعتين ☐ من ساعتين إلى ثلاث ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

2- ما هو الوقت المفضل لاستخدام هذه الألعاب؟

الصباح ☐ المساء ☐ ليس هناك وقت محدد ☐

3- كم من مرة تلعب في اليوم؟

مرة ☐ مرتين ☐ في كل الأوقات ☐

4- ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

المغامرة ☐ القتالية ☐ ألعاب الالغاز ☐

5- هل تقوم بتصرفات غير مقبولة عند الاتصال الاهل بك أثناء اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

6- هل الخسارة تكسبك تصرفات لا أخلاقية؟

نعم ☐ لا ☐

7- هل سبق لك وإن قلدت أبطال اللعبة الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

8- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على الأوقات التي تقتضيها مع الأشخاص المقربين إليك؟

نعم ☐ لا ☐

9- هل تتخيل نفسك تستخدم أداة للضرب في حال وقوع مناوشات مع الأصدقاء؟

نعم ☐ لا ☐

10- هل الفوز يعطيك راحة نفسية؟

نعم ☐ لا ☐

11- عبر أي الوسائل تلعب الألعاب الالكترونية؟

الهاتف النقال ☐ لوحة ذكية ☐ أجهزة اللعاب الإلكترونية ☐

*** التوافق النفسي الاجتماعي:**

1- هل تشعر بعدم الطمأنينة عندما لا تلعب؟

نعم ☐ لا ☐

2- عندما تخسر هل تحاول من جديد أم تتوقف عن اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

3- هل تخاف من الفشل عند اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

4- كثيرا ما أشعر داخلي بأنني أقل شأن من الآخرين؟

نعم ☐ لا ☐

5- هل تشعر أنك راضي عن مهاراتك في اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

6- هل تعاني من الشعور بالذنب عند الخسارة في اللعب مع الأصدقاء؟

نعم ☐ لا ☐

7- هل تشعر بالخجل عند الحديث مع الأصدقاء حول خسارتك؟

نعم ☐ لا ☐

8- هل تعاني من مشكلات أسرية؟

نعم ☐ لا ☐

9- هل تشعر بالانطوائية عند الجلوس مع الأصدقاء؟

نعم ☐ لا ☐

10- هل تشعر بالقلق أثناء الدراسة؟

نعم ☐ لا ☐

11- هل تشعر بالإحباط عند الخسارة؟

نعم ☐ لا ☐

12- هل تمارس الرياضة مع الأصدقاء؟

نعم ☐ لا ☐

13- هل تخرج في عطل تخيمية مع الزملاء؟

نعم ☐ لا ☐

14- هل هناك مناقشات وحوارات بينك وبين الأهل والأصدقاء؟

نعم ☐ لا ☐

```
NEW FILE.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
CORRELATIONS
  /VARIABLES=الاناث.الاجتماعي.النفسي.التوافق الاناث.الالكترونية.الالعاب
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
الاناث.الالكترونية.الالعاب	8.7500	2.43614	24
الاناث.الاجتماعي.النفسي.التوافق	11.0000	3.17600	24

Correlations

		الاناث.الالكترونية.الالعاب	الاجتماعي.النفسي.التوافق الاناث.
الاناث.الالكترونية.الالعاب	Pearson Correlation	1	.989**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	24	24
الاناث.الاجتماعي.النفسي.التوافق	Pearson Correlation	.989**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	24	24

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

```
CORRELATIONS
  /VARIABLES=الذكور.الاجتماعي.النفسي.التوافق الذكور.الالكترونية.الالعاب
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
الذكور.الالكترونية.الالعاب	7.5882	2.55095	17
الذكور.الاجتماعي.النفسي.التوافق	9.1176	3.93514	17

Correlations

		.الالكترونية.الالعاب الذكور	الاجتماعي.النفسي.التوافق الذكور.
الذكور.الالكترونية.الالعاب	Pearson Correlation	1	.292
	Sig. (2-tailed)		.256
	N	17	17
الذكور.الاجتماعي.النفسي.التوافق	Pearson Correlation	.292	1
	Sig. (2-tailed)	.256	
	N	17	17

```
CORRELATIONS
  /VARIABLES=الكلسة.الاجتماعي.النفسي.التوافق الكلية.الالكترونية.الالعاب
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
الكلية.الالكترونية.الالعاب	8.2683	2.52016	41
الكلسة.الاجتماعي.النفسي.التوافق	10.2195	3.58826	41

Correlations

		الكلية.الالكترونية.الالعاب	الاجتماعي.النفسي.التوافق الكلسة.
الكلية.الالكترونية.الالعاب	Pearson Correlation	1	.676**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	41	41
الكلسة.الاجتماعي.النفسي.التوافق	Pearson Correlation	.676**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	41	41

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

نتائج الاستطلاعية الالعاب الالكترونية والتوافق النفسي

```
NEW FILE.
DATASET NAME DataSet4 WINDOW=FRONT.
RELIABILITY
  /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007
VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	37	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.766	11

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=VAR00001 VAR00003 VAR00005 VAR00007 VAR00009 VAR00011 VAR00002
VAR00004 VAR00006 VAR00008 VAR00010
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=SPLIT.
```

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	37	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.544
		N of Items	6[a]
	Part 2	Value	.516
		N of Items	5[b]
	Total N of Items		11
Correlation Between Forms			.867
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.929
	Unequal Length		.930
Guttman Split-Half Coefficient			.926

a. The items are: VAR00001, VAR00003, VAR00005, VAR00007, VAR00009, VAR00011.

b. The items are: VAR00011, VAR00002, VAR00004, VAR00006, VAR00008, VAR00010.

```
DATASET ACTIVATE DataSet3.
T-TEST GROUPS=VAR00013(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=VAR00012
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Group Statistics

	VAR00013	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00012	1.00	10	4.8000	2.29976	.72725
	2.00	10	10.9000	.31623	.10000

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-taile
VAR00012	Equal variances assumed	17.319	.001	-8.310-	18	
	Equal variances not assumed			-8.310-	9.340	

التوافق النفسي

```
DATASET ACTIVATE DataSet5.
NEW FILE.
DATASET NAME DataSet8 WINDOW=FRONT.
RELIABILITY
  /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007
VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	37	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.862	14

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=VAR00001 VAR00003 VAR00005 VAR00007 VAR00009 VAR00011 VAR00013
VAR00002 VAR00004 VAR00006 VAR00008 VAR00010 VAR00012 VAR00014
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=SPLIT.
```

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	37	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.723
		N of Items	7[a]
	Part 2	Value	.739

	N of Items	7[b]
	Total N of Items	14
Correlation Between Forms		.871
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length	.931
	Unequal Length	.931
Guttman Split-Half Coefficient		.930

a. The items are: VAR00001, VAR00003, VAR00005, VAR00007, VAR00009, VAR00011, VAR00013.

b. The items are: VAR00002, VAR00004, VAR00006, VAR00008, VAR00010, VAR00012, VAR00014.

```
DATASET ACTIVATE DataSet7.
T-TEST GROUPS=VAR00016(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=VAR00015
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Group Statistics

	VAR00016	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00015	1.00	10	5.7000	3.49762	1.10604
	2.00	10	13.5000	.84984	.26874

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-taile
VAR00015	Equal variances assumed	19.087	.000	-6.853-	18	
	Equal variances not assumed			-6.853-	10.059	