



**إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية
في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية
لدى طلبة الصف الثاني الثانوي**

**د/ حامد سامي حامد غريب
مدرس علم النفس التعليمي والإحصاء
التربوي كلية التربية جامعة الأزهر**

إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي

د/ حامد سامي حامد غريب

مدرس علم النفس التعليمي والإحصاء التربوي كلية التربية جامعة الأزهر

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على إسهام مهارات إدارة الوقت (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة) والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة قوامها (١٢٦) طالبًا وطالبة من طلبة الصف الثاني الثانوي مدمني الألعاب الإلكترونية بإدارة أبوصوير التعليمية التابعة لمحافظة الإسماعيلية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي، واستخدمت مقياس مهارات إدارة الوقت (إعداد الباحث)، ومقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية إعداد (Costa & Macrae (1992) ترجمة بدر الأنصاري (١٩٩٧)، ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحث)، وأظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين مهارة التخطيط ومهارة التنظيم وإدمان الألعاب الإلكترونية، وعدم وجود علاقة بين مهارة التنفيذ ومهارة المراقبة وإدمان الألعاب الإلكترونية، كما أسفرت النتائج عن وجود علاقة إيجابية بين عوامل (الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) وإدمان الألعاب الإلكترونية، ووجود علاقة سلبية بين عامل العصابية وإدمان الألعاب الإلكترونية، وأوضحت النتائج وجود إسهام إيجابي للانفتاح على الخبرة والانبساطية والتخطيط في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، ووجود إسهام سلبي للعصابية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وعدم وجود إسهام لمهارة التنظيم ومهارة التنفيذ ومهارة المراقبة وعامل المقبولية وعامل الضمير الحي في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

الكلمات المفتاحية: مهارات إدارة الوقت، العوامل الخمسة الكبرى للشخصية، إدمان

الألعاب الإلكترونية، طلبة الصف الثاني الثانوي.

The Contribution of Time Management Skills and Big Five Factors of Personality in Predicting Electronic Games Addiction among Second Year Secondary School Students**Dr/ Hamed Samy Hamed Ghareib****Lecturer of instructional psychology and educational statistics,
Faculty of Education, AL-Azhar University****Abstract:**

This study aimed at identifying the contribution of time management skills (planning, organization, implementation, monitoring) and big five factors of personality (neuroticism, extraversion, openness to experience, agreeableness, and conscientiousness) in predicting addiction to electronic games among a sample of (126) second year secondary school students who are addicted to electronic games. They were enrolled in Abu Sawir educational administration- Ismailia governorate. The study used the descriptive correlational method. As for instruments, the researcher prepared and used the time management skills scale and electronic games addiction scale. He also used the scale of big five personality traits (prepared by Costa & Macrae, 1992, and translated by Badr Al-Ansari, 1997), The results revealed a positive relationship between the skills (planning, organization) and electronic games addiction. Also, there was no relationship between the skills (implementation, monitoring) and electronic games addiction. the results also revealed a positive relationship between the traits (extraversion, openness to experience, agreeableness, conscientiousness) and addiction to electronic games. In addition, there was a negative relationship between the trait (neuroticism) and addiction to electronic games. Also there was a positive contribution of the traits (openness to experience, extraversion) and the skill (planning) in predicting addiction to electronic games, and there was a negative contribution of the trait (neuroticism) in predicting addiction to electronic games. Finally, there was no contribution of the skills (organization, implementation, monitoring), and the traits (agreeableness, conscientiousness) in predicting electronic games addiction among second year secondary school students.

Keywords: Time management skills, Big five factors of personality, Electronic games addiction, Second year secondary school students.

مقدمة:

أصبح الإنترنت بين عشية وضحاها يمثل جزءاً أساسياً في حياة الأفراد، حيث يتجه العالم اليوم نحو نظام عالمي جديد تغير فيه نمط الحياة تماماً، وبالتالي فُرضت نوعية جديدة من التكنولوجيا المتقدمة التي تعمل على توفير الوقت وتيسير الحياة للأفراد، إلا أنها في كثير من الأحيان تحولت إلى مارد أنطلق من عقاله وتحول إلى سيد يتحكم في الفرد، ويلتهم وقته وتركيزه ويجور على حقه في الحياة.

وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الأنشطة استخداماً عبر الإنترنت، وعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية تمثل شكلاً شائعاً وغير ضار من وسائل الترفيه، إلا أن لها جانباً مظلماً، وهو أن الاستخدام المفرط لها قد يؤدي إلى عواقب سلبية، الأمر الذي يؤدي إلى أن يصل الفرد إلى مرحلة الإدمان (Aarseth, Bean, Boonen, Colder, Coulson & Haagsma, 2017).

وترجع أسباب إدراج الأفرط في ممارسة الألعاب الإلكترونية كأحد أشكال الإدمان إلى أن بعض الأفراد يواجهون صعوبات في التحكم في سلوكياتهم أثناء ممارسة تلك الألعاب، كما تتشابه خصائص هؤلاء الأفراد مع اضطرابات الإدمان السلوكي الأخرى، وهو ما أشارت إليه دراسات كل من (Dong, Hu, Lin & Lu, 2013; Petry, Rehbein, Ko & O'Brien, 2015) التي توصلت إلى تشابه إدمان الألعاب الإلكترونية مع إدمان المواد الكحولية في وجود تغيرات في بنية المخ بشكل يؤثر على الوظائف المعرفية والانفعالية للفرد، مما يؤدي إلى حدوث حالة من الخلل الإدراكي.

ولم يعد غريباً في هذا العصر أن يجذب الطلبة نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، حيث أدى انتشار الحاسوب في السنوات الأخيرة إلى بروز دور هذه الألعاب بوضوح في حياة الطلبة إلى درجة الإدمان (منى أبوبكر، ٢٠١٧).

ويظهر إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال انشغال الطالب الدائم بالألعاب والتحدث عنها مع الأصدقاء والمقربين، حيث تكون الألعاب الإلكترونية من أهم أولوياته، ويمارسها على حساب أدائه لمسؤولياته الأكاديمية والاجتماعية.

ويعد الوقت من المتغيرات البيئية الخارجية التي ليس لأية سلطة قدرة على التحكم فيها ويرتبط نجاح أو فشل الفرد في تحقيق أهدافه بالمدى الزمني المحدد لذلك، وبالتالي فإن الأفراد الذين لديهم القدرة على التحكم في الوقت وإدارته وعدم الاستغراق في الأمور الشخصية لديهم سمات شخصية تمكنهم من حسن إستغلال أوقاتهم مثل المثابرة والمرونة في التعامل مع الآخرين والمواقف الضاغطة، والألتزان الانفعالي والصبر وبذل الجهد دون إستنزاف إنفعالي أو جسمي (هيلة الجوفان، ٢٠٢١).

ويؤثر إدمان الألعاب الإلكترونية تأثيراً سلبياً على السمات الشخصية للفرد، والتي من أبرزها قدرته على التعبير عن مشاعره وانفعالاته، حيث يؤدي إلى وجود حالة من القصور فيها (Gervasi, Marca, Costanzo, Pace, Guglielmucci & Schimmenti, 2017).

ويعد نموذج العوامل الخمسة الكبرى للشخصية هيكل هرمي لسمات الشخصية، وتمثل العوامل الخمسة الكبرى للشخصية قمة الترتيب، ويتم تمثيل الشخصية على مستوى أعلى من التجريد، وكل عامل ثنائي القطب مثل "الانبساط مقابل الانطواء"، ويقع تحت كل عامل مجموعة من السمات الأكثر تجريداً (Gosling & Rentfrow, 2013).

وتظهر العوامل الخمسة الكبرى للشخصية كيفية تأثير شخصية الفرد على سلوكه، باعتبار أن الشخصية تركيب معقد، وذات علاقات متشابكة، وتكون بمجموعها منظومة من العواطف والآمال والإحباطات، وخزينا من التجارب الماضية، وطاقات غزيرة تنطوي على شحنات انفعالية تتعكس على أفعال وردود أفعال الفرد (Lester & Milbraik, 2010).

ونظراً لارتباط إدمان الألعاب الإلكترونية بالخلل الإدراكي فقد دعى ذلك الباحث إلى محاولة تقصي إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

مشكلة الدراسة

أصبح النظام التعليمي يعتمد على التعلم الإلكتروني والتعلم عن بُعد بشكل كبير وخصوصاً بعد انتشار جائحة كورونا، مما يشكل بيئة خصبة لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة بسبب توافر التابلت لديهم واعتماده من قبل وزارة التربية والتعليم، واستخدامه في أغراض غير تعليمية.

وقد لاحظ الباحث الاهتمام المبالغ به لدى طلبة المرحلة الثانوية بالألعاب الإلكترونية ووصول هذا الاهتمام إلى مرحلة الإدمان بها، وكذلك ما أشار إليه الآباء والمعلمون من ظهور مشكلات يعاني منها الطلبة مثل المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية، وكذلك لاحظ الباحث أن استخدام الطلبة للتابلت يختلف من طالب إلى آخر، كما يختلف حسب عدد الساعات التي يقضيها كل طالب على التابلت يومياً، ويرجع ذلك إلى اختلاف سمات شخصيتهم التي تميز كل منهم عن الآخر، بالإضافة إلى عدم قدرتهم على إدارة أوقاتهم بشكل سليم وفعال، وقد نبغ إحساس الباحث بمشكلة الدراسة الحالية من عدة مصادر يمكن تناولها على النحو التالي:

١. ما لمسها الباحث من تعلق الطلبة بالهواتف المحمولة من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية مما دعى الباحث إلى توجيه بعض الأسئلة المختصرة على بعض الطلبة حول الألعاب الإلكترونية وتضمنت: "أنواع الألعاب المفضلة لديهم، والوقت المستغرق في اللعب، ومنصة الألعاب المفضلة لديهم، وهل يلعبون بشكل فردي أم جماعي"، وأسفرت النتائج عن انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية بين طلبة الصف الثاني الثانوي وخاصة الألعاب التي تتم عبر الإنترنت، وأن أكثر المنصات تتم عبر البلايستيشن، ويتم الاستمرار في ممارسة هذه الألعاب خارج المنزل عبر الأجهزة المحمولة.

٢. ما أظهرته بعض الدراسات مثل دراسات كل من (عبدالرحمن الدخيل ومحمد جمل الليل وعماد الزغلول، ٢٠١٧؛ علي السلمي، ٢٠٢٠؛ Xu, Du & Fan, 2013; Derya, Akca, Ozsahin & Kapidere, 2022) من أن طلبة المرحلة الثانوية عادة لا يولون عنصر الوقت أهمية تصل إلى مستوى وضع الخطط لتنظيمه وإدارته، وأن كثير منهم لا يهتمون بتنظيم أوقاتهم، وحتى الطلبة الذين لديهم خطط لتنظيم الوقت واستغلاله لا ينفذون

تلك الخطط، كما أن بعضهم لديهم إدارة متوسطة لأوقاتهم، لكنها لا تبلغ الغاية في الاستفادة من الوقت.

٣. ما توصلت إليه بعض الدراسات من وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها دراسات (فريال السعيد، ٢٠١٨; Baggio, 2016; Chang, Chengfu & Wei, 2019; Enabi, 2019; Chengfu & Wei, 2019; (Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021)، كما توصلت دراسة (Sewell, 2015) إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، بينما توصلت دراسات كل من (Wang & Sanders, 2020; Yongxin,) (Yongzhan & Gloria, 2021) إلى عدم وجود علاقة أو تأثير بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، وهذا أدعى بالباحث إلى دراسة هذه المشكلة.

٤. ما أشارت إليه بعض الدراسات من وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها دراسات كل من (Dmitrievich,) (Nahyun, 2020; Nahyun, 2020; Calvin, 2019; 2016)، كما توصلت دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبدالخالق، ٢٠١٩؛ Akin, 2015) إلى عدم وجود علاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية، مما دعى الباحث إلى معرفة سبب هذا الاختلاف في نتائج الدراسات السابقة.

٥. دعوة العديد من العلماء والباحثين مثل (Wack & Bunn, 2017; Ramon, 2020;) (Iorga & Dondas, 2020; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021) إلى إجراء مزيد من البحوث في مجال الألعاب الإلكترونية والأسباب التي تؤدي إلى إدمانها.

٦. ما لاحظته الباحث من خلال اطلاعه على التراث السيكلوجي والأدبيات البحثية في هذا المجال من عدم وجود دراسات وأبحاث- في حدود علم الباحث- تناولت إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

وفي ضوء ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة من خلال السؤالين التاليين:

١. ما العلاقة بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي؟
٢. ما الإسهام النسبي لمهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى ما يلي:

١. تحديد العلاقة بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.
٢. الكشف عن مدى إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

أهمية الدراسة:

يُمكن أن تتضح أهمية الدراسة الحالية من خلال ما يلي:

أ. الأهمية النظرية:

١. تفيد هذه الدراسة في بناء مقياس مهارات إدارة الوقت ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مما يعد إضافة إلى التراث السيكولوجي، وييسر مواكبة التوجهات النفسية المعاصرة في العملية التعليمية، بالإضافة إلى تطرق الباحثين إلى مجالات جديدة في البحوث النفسية.
٢. إثراء الأدب النفسي والتربوي في موضوع إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

٣. استكشاف العلاقة بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، مما يعزز الفهم للتفاعل المعقد بين هذه المتغيرات.

ب. الأهمية التطبيقية:

١. تساعد نتائج هذه الدراسة المهتمين بالتربية والتعليم وخاصة المعلمين على تصميم برامج إرشادية تدريبية متنوعة للطلبة لترشيد الوقت وكيفية استخدامه.

٢. تسهم نتائج الدراسة وتوصياتها في لفت أنظار المربين وأولياء الأمور في مراقبة أبنائهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٣. تفيد هذه الدراسة في معرفة شخصية الطلبة الذين يقدمون على إدمان الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى معرفة مهارات إدارة الوقت التي يمكن من خلالها التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

٤. تقديم مجموعة من التوصيات التي تفتح المجال للباحثين لإجراء بحوث أخرى لتحسين مهارات إدارة الوقت وخفض إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

مصطلحات الدراسة

١. مهارات إدارة الوقت **Time Management Skills**: عرفها الباحث بأنها: "عملية مركبة ومنظمة تهدف إلى حُسن تنظيم الطالب لأدائه وإستغلاله الجيد للموارد البيئية المحيطة به في حدود الزمن المتاح، وذلك لكي ينجح الطالب في إنجاز ما يهدف إليه في حدود الزمن الذي خطط له"؛ وتتضمن إدارة الوقت المهارات الآتية:

أ. **التخطيط Planning**: يشير إلى مهارة الطالب في تحديد أهدافه المستقبلية قصيرة وطويلة المدى، وتحديد المدى الزمني اللازم لإنجازها، وتحديد كم الجهد اللازم لسرعة إنجاز المهام المطلوبة في حدود الوقت المخطط له، وإعداد خطة مبدئية لكيفية إنجازها، وتحديد الاستراتيجيات والوسائل التي تعينه على إدارة وقته بشكل كفاء.

ب. التنظيم **Organization**: يشير إلى مهارة الطالب في تنظيم بيئته وأدائه في حدود المتاح له من وقت، وتوزيع جهده على المهام المطلوب منه إنجازها.

ج. التنفيذ **implementation**: يشير إلى مهارة الطالب في بذل جهد منظم لتفعيل استخدام الاستراتيجيات التي تم انتقاؤها ووضعها موضع التنفيذ.

د. المراقبة **Monitoring**: تشير إلى مهارة الطالب في مراقبة أدائه لمقارنة مستوى الأداء المتحقق بمستوى الأداء المنشود، وإتخاذ خطوات إجرائية جادة لتعديل سلوكياته واستراتيجياته إذا تطلب الموقف ذلك.

وعرف الباحث مهارات إدارة الوقت إجرائياً بمجموع الدرجات التي يحصل عليها طلبة الصف الثاني الثانوي بعد إستجاباتهم على مفردات مقياس مهارات إدارة الوقت المستخدم في الدراسة الحالية من إعدادة.

٢. العوامل الخمسة الكبرى للشخصية **Big Five Factors of Personality**: عرفها (Costa & Macrae (1992) بأنها: "تنظيم هرمي لسمات الشخصية يتضمن خمسة عوامل أساسية كالتالي:

أ. العصابية **Neuroticism**: تعني مجموع السمات الشخصية التي تركز على عدم التوافق والسمات الانفعالية السلبية، وكذلك السلوكية مثل القلق والأكتئاب.

ب. الانبساطية **Extraversion**: تعني مجموع السمات الشخصية التي تركز على كمية وقوة العلاقات والتفاعلات الشخصية والمخالطة الاجتماعية والسيطرة.

ج. الانفتاح على الخبرة **Openness to Experience**: تعني مجموع السمات الشخصية التي تركز على القيم اللاتسلطية والانفتاح على مشاعر الآخرين وخبراتهم.

د. المقبولية **Agreeableness**: تعني مجموع السمات الشخصية التي تركز على نوعية العلاقات البينشخصية مثل التعاطف والدفء والحنو.

٥. الضمير الحي **Conscientiousness**: تعني مجموع السمات الشخصية التي تركز على ضبط الذات والترتيب في السلوك والإلتزام في الواجبات.

وعرف الباحث العوامل الخمسة الكبرى للشخصية إجرائياً بأنها مجموع الدرجات التي يحصل عليها طلبة الصف الثاني الثانوي بعد استجاباتهم على مفردات مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية المستخدم في الدراسة الحالية من إعداد (Costa & Macrae 1992) وتعريب بدر الأنصاري (١٩٩٧).

٣. إدمان الألعاب الإلكترونية **Electronic Gaming Addiction**: عرفه الباحث بأنه: "حرص الطالب على ممارسة الألعاب الإلكترونية معظم الوقت دون الاهتمام بأي شيء آخر مع وجود صعوبة في الانسحاب من اللعب، واستعداد الطالب للتخلي عن مهامه وأعماله الضرورية من أجل اللعب"؛ ويقاس إجرائياً بمجموع الدرجات التي يحصل عليها طلبة الصف الثاني الثانوي بعد استجاباتهم على مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة الحالية، والمعد من قبل الباحث.

محددات الدراسة

تحدد نتائج هذه الدراسة بعدد من المحددات كالاتي:

١. المحددات المكانية: اقتصر على بعض مدارس المرحلة الثانوية بإدارة أبوصوير التعليمية في محافظة الإسماعيلية.

٢. المحددات الزمنية: طبقت أدوات الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣ م.

٣. المحددات الموضوعية: اقتصر على إسهام مهارات إدارة الوقت (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة)، والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) في التنبؤ بالدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

الإطار النظري ودراسات سابقة

أولاً: إدمان الألعاب الإلكترونية

تعمل الألعاب الإلكترونية على تطوير قدرة الطالب على التفكير، وابتكار الحلول الإبداعية وتوسيع خيال الطالب، ووضعه في منافسة بين أصدقاء اللعبة، مما يؤثر لديه حب الإنجاز والطموح في تحقيق الأهداف والتسلية والمتعة وتعبئة أوقات الفراغ التي ينالها الطالب من الألعاب الإلكترونية، كما قد يكتسب الطالب مجموعة كبيرة من المعلومات الجديدة والمتنوعة (Khurshid & Ansari, 2015).

وبالرغم من هذه الإيجابيات إلا أن الإدمان عليها يؤدي إلى سلبيات متعددة، ومنها تعلم المضامين السلبية التي تطرحها الألعاب وخاصة الترفيهية منها، كما أن معظم المدمنين من الطلبة والمراهقين، حيث يمرون في مراحل نمو لها خصائص حرجة، وتمتاز في حب الاكتساب لصقل الشخصية، وتكوين هوية الذات، بالإضافة إلى تعلم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتشجع على العنف والقتل والعدوان (Allen, 2013).

مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية

اعترفت منظمة الصحة العالمية (World Health Organization) (2018) بخطر إدمان الألعاب الإلكترونية كأحد أشكال الأدمان السلوكي، وذلك في الدليل الحادي عشر لتصنيف الأمراض النفسية (ICD-11)، وعرفته بأنه: "تمط سلوكي يتضمن اللعب المتكرر مثل (ألعاب رقمية/ ألعاب فيديو) سواء كانت تمارس عبر الإنترنت أو بدون اتصال بالشبكة الإلكترونية، وذلك بشكل يؤدي إلى إهمال مصالح الحياة الشخصية والأنشطة اليومية مع إعطاء الأولوية لهذه الألعاب".

وقد تنوعت الاجتهادات حول مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية كأحد أشكال الإدمان السلوكي، حيث عرفه (Wang, Ren, Long, & Liu (2019) بأنه: "تمط سلبي لسلوك اللعب، ويتميز بفقدان السيطرة على الوقت المستهلك في ممارسة اللعبة، مما يترتب عليه تغير في الأنشطة والاهتمامات اليومية بشكل كبير في اتجاه ممارسة الألعاب الإلكترونية"، كما عرفه

Evren, Dalbudak, Topcu, & Kutlu (2019) بأنه: "الاستمرار بشكل مفرط في ممارسة ألعاب الكمبيوتر أو الفيديو بشكل لا يمكن السيطرة عليها، على الرغم من المشاكل المرتبطة بها".

ويعرف (Pontes (2019) إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه: "استخدام إجباري لألعاب الفيديو وممارستها بشكل مبالغ فيه، مما يؤثر في قدرة الفرد على العمل في مختلف مجالات الحياة خلال فترة زمنية طويلة، ويتم تشخيص هذا الاضطراب عندما يشارك الفرد في ممارسة الألعاب ويؤثر ذلك على إنجازاته اليومية".

ويعرف (Tso & Reichert (2022) إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه: "انشغال تفكير الفرد بالتخطيط للعب وممارسته"، كما عرفه (Kaya & Pazarcık (2023) بأنه: "الإدمان على مجموعة متوفرة من الألعاب الرقمية سواء كانت ألعاب الحاسب أو ألعاب الإنترنت أو ألعاب الفيديو أو الهواتف المحمولة واستخدامها بشكل مفرط".

يتضح مما سبق تعدد التعريفات التي تناولت مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية، وقد أشارت هذه التعريفات إلى وجود اضطرابات إكلينيكية تتمثل في مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية والاجتماعية التي يمكن أن تدمر حياة الفرد، كما أن إدمان الألعاب الإلكترونية يعيق تكيف الفرد مع البيئة المحيطة، ويؤدي إلى إهمال مصالح الحياة الشخصية والأنشطة اليومية وفقدان السيطرة على الوقت المستهلك في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويصبح الفرد مدمن لممارسة الألعاب الإلكترونية عندما يؤثر ذلك على إنجازاته اليومية، وعرف الباحث إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه حرص الطالب على ممارسة الألعاب الإلكترونية معظم الوقت دون الاهتمام بأي شيء آخر مع وجود صعوبة في الانسحاب من اللعب، واستعداد الطالب للتخلي عن مهامه وأعماله الضرورية من أجل اللعب.

تصنيف الألعاب الإلكترونية

قد يكون محتوى الألعاب الإلكترونية سبباً للإدمان، حيث صنفها Salen & Zimmerman (2014) حسب طبيعتها إلى الأصناف الآتية:

١. الغازي (المحارب أو المقاتل): ويسعى من خلالها اللاعبون إلى الشعور بالمتعة والسيطرة على أحداث اللعبة ومجرياتها، والهدف منها الانتصار والتنافس مهما كانت الخسائر.
 ٢. المدير: تحتوي اللعبة على مهارات محددة الهدف يصل فيها الطالب إلى درجة الإتقان واستخدام مهارات اللعبة وتوظيفها في إتقان مهارات أخرى أكثر تفصيلاً وعمقاً وشمولاً في اللعبة ذاتها.
 ٣. المتعجب (المستغرب): ويتم من خلال هذا الصنف عرض تجارب جديدة وممتعة ويتضمن درجة تحدي أقل من الصنفين السابقين.
 ٤. المشارك: يمتاز هذا الصنف بصبغة اجتماعية، إذ يشارك الطالب شخصيات أخرى باللعب، وقد تكون هذه الشخصيات خيالية توفرها اللعبة، أو شخصيات أفراد آخرين يشتركون باللعبة نفسها.
- وعند النظر لتصنيف الألعاب الإلكترونية يلاحظ تعددها نظرًا للتقدم التقني عبر الزمن فكثير منها بدأ بطريقة بسيطة للغاية ثم تطور بشكل متدرج، وقد حدد (Hurst 2015) أنواع الألعاب الإلكترونية كالاتي:
١. الألعاب الضخمة: وهي الألعاب التي تعتمد على الاتصال الكامل بالإنترنت من أجل اللعب.
 ٢. ألعاب المحاكاة: وتقوم فكرة هذه الألعاب على المحاكاة لفكرة معينة يتم ممارستها من خلال الألعاب.
 ٣. ألعاب المغامرات: وتعتمد هذه الألعاب على التجربة الفردية، وتقديم قصة مميزة.
 ٤. الألعاب الاستراتيجية: وتتوفر هذه الألعاب في معظم الأحيان في الحاسوب الشخصي.
 ٥. ألعاب الأكشن: وهي من أبرز أنواع الألعاب وأكثرها شيوعاً، وتتطلب ردود فعل سريعة ويمكن من خلالها اختيار نوع الشخصية التي يفضلها اللاعب في طريقة القتال والتصميم.

٦. ألعاب القتال: وهي ألعاب تقوم على المواجهة المباشرة بين لاعبين عدة يتحكم بها ذكاء اصطناعي.

٧. ألعاب الرياضة: وتشمل أنواع الألعاب والرياضيات كافة، مثل كرة القدم وكرة السلة والكرة الطائرة وغيرها.

٨. ألعاب تعليمية: وتهدف بشكل خاص إلى التعليم، وتحمل طابع التسلية للألعاب كي لا يمل المتعلم منها.

وقد انتشرت خلال السنوات الماضية العديد من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تحرض على العدوان وبتث الرعب في نفوس الأفراد وخاصة المراهقين، ومنها: "لعبة الحوت الأزرق" و"لعبة جنية النار"، و"لعبة مريم"، و"لعبة تحدي شارلي"، و"لعبة الشيطان الحزين"، و"لعبة بابجي" (Akin, 2015; Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019).

يتضح مما سبق تعدد تصنيفات الألعاب الإلكترونية خلال السنوات القليلة الماضية وانتشارها بسرعة فائقة، وذلك بعد ما جذبت اهتمام الأفراد الباحثين عن التسلية والمتعة، وانتهت ببعضهم إلى القتل أو الانتحار.

أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية

ذكر كل من (عبادة الخولي، ٢٠٢٠؛ Tso & Reichert, 2016; Dmitrievich, 2016) أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية كآلاتي:

١. تشتمل على عدد من عوامل الجذب: أن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو في الفضاء أو توههم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما إلى ذلك، بالإضافة إلى توظيفها للرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

٢. تتطلب التأمل والتركيز: أحيانا تقدم اللعبة سباقًا للسيارات تتطلب من خلالها التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر المستطاع، أو تقدم ألعابًا للخيال العلمي في

الفضاء، أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

٣. السيطرة والتحكم في الأحداث والأفراد: تمثل الألعاب الإلكترونية جزءاً من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الفرد من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأفراد على المستوى المحلي والعالمي.

٤. توفير عوالم وهمية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية عالمًا وهميًا افتراضياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان.

٥. محاكاة الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية مجالاً يتقمص فيه الفرد شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج في اللعبة مع أبطال اللعبة.

٦. الحاجة إلى الراحة النفسية: تعتبر هذه الألعاب تعتبر بمثابة "جرعة دواء" لإزالة التوتر والقلق والاكتئاب لدى الأفراد، مما يفرض الحاجة إلى مثل هذا النوع من المسكنات.

يتضح مما سبق أن أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية يتمثل في نظام المكافأة المتضمنة في اللعبة، بما يدفع اللاعب إلى الاستمرار للحصول على المزيد منها، حيث يرفض العديد من اللاعبين إنهاء اللعبة من أجل حصولهم على المكافأة، بالإضافة إلى اكتساب الفرد للثقة بالنفس والرضا أثناء ممارسة اللعبة في العالم الافتراضي بشكل لا يمكنه الحصول عليه في العالم الواقعي، كما أن إساءة المعاملة والتعرض للصدمات من شأنها أن تدفع الفرد إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية للهروب من الواقع.

أضرار إدمان الألعاب الإلكترونية

أشار كل من بشرى حسن (٢٠١٦)، وعباده الخولي (٢٠٢٠) Daniel & Klimek (2016) إلى أن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية يسبب العديد من الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، وللأسف معظم أولياء الأمور لا يدركون مدى هذه الأضرار التي منها ما يلي:

١. **أضرار صحية:** أن حركة العينين تكون سريعة جدًا في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يزيد من فرص إجهادها، كما إن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث أحمرار العين وجفافها، وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانًا بالقلق والاكتئاب.
٢. **أضرار دينية:** في ظل عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائها من الألعاب، وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن.
٣. **أضرار سلوكية:** أن تأثير ألعاب الفيديو على العنف أشد تأثيرًا من أفلام العنف، وذلك لأن الألعاب تفاعلية بينما دور المشاهد للأفلام سلبي، وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك، كما أن هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية بالآخرين.
٤. **أضرار اجتماعية:** أن الألعاب الإلكترونية تعرض الفرد إلى خلل في العلاقات الاجتماعية أن أدمن على ممارستها، والسبب في ذلك أن الفرد الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الفرد إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المنزل أو في المدرسة.
٥. **أضرار نفسية:** تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى الشعور القهري بالعزلة والاغتراب، حيث يشعر بعض الأفراد بالعزلة الاجتماعية، مما يجعله غير متكيف اجتماعيًا مع أفراد مجتمعه، بالإضافة إلى الاكتئاب وانفصام الشخصية، والأمراض العصبية كالوسواس القهري، والأمراض الجسمية المزمنة كالشلل والأمراض المعدية والمحاولات الانتحارية.
٦. **أضرار أسرية:** تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم وجود جو ديمقراطي في الأسرة، ووجود علاقات تقوم على التنافس والصراع، وعدم الشعور بالأمن والسعادة، بالإضافة إلى كثرة المشكلات التي تدفع بالفرد إلى التخلص من الواقع عن طريق الانتحار.

٧. أضرار اقتصادية: يدفع الفقر والبؤس وعدم القدرة على تلبية الحاجات البيولوجية بالفرد إلى التخلص من الأوضاع المعيشية البائسة بالانتحار، وتتضمن عوامل الخطورة في وجود مرض طبي أو نفسي، وانخفاض تقدير الذات، وضعف الكفاية البدنية، ووجود إعاقات جسمية أو حسية، والمرور بأحداث حياتية سلبية

يتضح مما سبق أن إدمان الألعاب الإلكترونية يشكل تهديداً كبيراً على الطلبة عامة وعلى طلبة الصف الثاني الثانوي خاصة، حيث يؤدي إلى حدوث اضطرابات نفسية لدى الطلبة لكونهم يقضون وقتاً في اللعب عليها، بالإضافة إلى أنها لا تبني علاقات اجتماعية بين الأفراد ويترتب على هذا النوع من الاضطرابات العديد من الآثار الصحية مثل: "اضطرابات النوم اضطرابات الأكل"، مما يجعلهم يعانون من سوء التغذية، وتتمثل الآثار النفسية في معاناتهم من القلق والتوتر وكثرة المخاوف واضطرابات المزاج والعدوان البدني والعنف والوحدة النفسية والشعور بالعزلة.

النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية

١. نظرية التحليل النفسي: يفسر أنصار هذه النظرية الإدمان على اللعب بكونه يحقق للفرد مبدأين الأول اللذة ويركز على كون اللعبة وسيلة لتحقيق بعض الرغبات الخاصة لدى الفرد، وغالباً لا يستطيع أن يحققها في الواقع، مما يجعله يقوم بها أثناء ممارسة اللعب وذلك لكونه طريقة لتفسير المشاعر المكبوتة وتفريغها، وإشباع حاجاته النفسية والتعبير عنها، والثاني مبدأ تكرار التفريغ ويعني مرور الفرد بخبرة مؤلمة لا يستطيع التعبير والتفيس عنها فتكون الألعاب وسيلة له لتحقيق ذلك (يحيى خطاطبة، ٢٠٢٠).

٢. نظرية بياجيه في النمو المعرفي: يرى بياجيه أن النمو المعرفي نتيجة طبيعية لتفاعل الفرد مع البيئة التي يعيش فيها لكون الفرد لا يتعلم من خلال الخبرات المباشرة فحسب، بل يتعلم أيضاً كيفية التفاعل مع البيئة، ويؤدي العمر والنضج والخبرة دوراً مهماً في هذا، وركز بياجيه على التمثيل، ويقصد به تعبير الفرد لما لديه من أبنية معرفية تمكنه من حل ما يواجهه من مشكلات عجز سابقاً عن حلها، فاللعبة هو طريقة تمثل العالم الخارجي ليتلاءم مع المخططات والنظم المعرفية لديه، وهو كما يراه تطوير للعمليات المعرفية، يتعلم فيه

الفرد المحاكاة، واللعب التعليمي الذي ينشط القدرات المعرفية لدى الفرد (علي اليعقوب، ٢٠٠٩).

٣. النظرية السلوكية: تفسر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال دافع خفض التوتر والقلق الذي يعانيه الفرد في حياته اليومية، ويشير التعزيز لخفض التوتر والقلق الناتج عن ممارسة الإدمان على الألعاب إلى أنه بمثابة نتيجة تعزيزية تتكرر باستمرار (عمر العباي، ٢٠١٦).

٤. النظرية الاجتماعية: يفسر علماء الاجتماع ظاهرة الإدمان على أنها رغبة الإنسان الكامنة في التفوق والسيطرة على الآخرين، وتدفع هاتان الرغبتان للاتجاه لأي طريق يحققهما حيث يروا أن الإدمان هو نوع من الحيل الاجتماعية تمثل سلوكًا شعوريًا في أداء سلسلة من الخطوات غير السوية يحقق من خلالها المراهق رغباته، وبالتالي تفسر ظاهرة الإدمان من الجانب الاجتماعي على أساس أنها حيلة أو خدعة اجتماعية (محمد غانم، ٢٠١٦).

يتضح مما سبق تركيز نظرية التحليل النفسي على ما تحققه الألعاب التعليمية للفرد من متعة أثناء ممارستها، بالإضافة إلى أنها تشبع حاجات الفرد المختلفة، وتركيز نظرية بياجيه على اللعب لكونه يشكل قدرات وبنى معرفية من خلال التفاعل المعرفي لدى القائم باللعب، كما تركز النظرية السلوكية على ممارسة الألعاب الإلكترونية كنوع من التعزيز الذاتي والاجتماعي وبالتالي فإن الإدمان بممارسة الألعاب يعد جزءًا من تجنب العقاب الذي يوقعه بعض الآباء على أبنائهم عند القيام بسلوكيات غير سوية من خلال خفض ما يعانيه الشخص من متاعب وصراعات نفسية، في حين تركز النظرية الاجتماعية على أن ممارسة بعض السلوكيات تنتج من خلال الرغبة في التقليد والمحاكاة الاجتماعية، مما يجعلهم أكثر تقليدًا وتتبعًا لما يستجد من ألعاب عبر مختلف الطرق والوسائل، وأكثر حرصًا وأندفاعًا لتعلمها وتطبيقها.

ثانياً: مهارات إدارة الوقت

الوقت ثروة تحتاج إلى مهارة في إدارته لتفعيله واستثماره، ولا تختص إدارة الوقت بالمنظمات ومؤسسات الأعمال فحسب، بل هي عملية يحتاجها كل فرد في أي مستوى عمري أو مهني، ولذلك تعد عملية إدارة الوقت بالغة الأهمية لطلبة المدارس، وتزداد أهميتها لطلبة

المرحلة الثانوية، لما لهذه المرحلة من دور حيوي في تحديد مصيرهم، ورسم مستقبلهم التعليمي والمهني، ولكونها المرحلة التي يعد فيها الطالب أكثر نضجاً ومقدرة على الاهتمام بوقته، ووضع خطط مناسبة للاستفادة منه.

مفهوم إدارة الوقت

تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم إدارة الوقت، حيث عرفها (Riley 2017) بأنها: "عملية تتكون من مجموعة من المهارات والأدوات والطرائق المتنوعة التي تؤثر بشكل متوازي لمساعدة الفرد على إستخلاص قيمة أكبر لوقته، مع تحسين كفاءته عقلياً ووجدانياً وجسمانياً"، كما عرفها (Gerald 2019) بأنها: "إدارة السلوك والشخصية لأنها تعني إدارة الفرد نفسه لنفسه، وتوجيه مشاعره وأفكاره وإمكانياته نحو الأهداف والإنجازات التي يصبو إلى تحقيقها".

وعرف (Arezo 2020) إدارة الوقت بأنها: "إدارة الذات، وأن الشخص الفعال هو من يبدأ النظر إلى وقته قبل الشروع في مهمته وأعماله، وأن الوقت يعد من أهم الموارد فأن لم تتم أدارته فلن يتم إدارة أي شيء آخر"، بينما عرفها (Waldeyer & Dicke 2020) بأنها: عملية تعتمد على التخطيط والتنظيم والمتابعة، وهي علم وفن الاستخدام الرشيد للوقت وإستثماره بشكل فعال".

وعرفها كل من (Getahun, Birhanu & Minyihun 2022) بأنها: "القدرة على التخطيط القصير والطويل المدى، وتنسيق الأولويات من أجل أداء المهام، وتحديد الأنشطة المختلفة للوصول إلى أفضل استخدام للوقت المتاح"، كما عرفها (Schierloh, Bragagnolo, Vega & Vaschetti 2023) بأنها: "القدرة على الإدراك الواعي للوقت من أجل تحديد الزمن المناسب لإنجاز المهام، والتحكم فيها بكفاءة عالية".

يتضح مما سبق أن مفهوم إدارة الوقت تناوله الباحثون في ضوء اتجاهين إحداهما ينظر إلى عملية إدارة الوقت كعملية إدارية بحته تعتمد على التخطيط والتنظيم والتنفيذ والتقويم لتحقيق الأهداف المنشودة، وقد مثل هذا الاتجاه تعريفات كل من (Riley, 2017; Waldeyer & Dicke, 2020; Getahun, Birhanu & Minyihun, 2022)، بينما اتخذ الاتجاه الثاني الإنسان كمحور أساسي لعملية إدارة الوقت، وأن نجاح عملية إدارة الوقت يرجع إلى نجاح

العنصر البشري في التحكم في الوقت والسيطره عليه بالقدرات التي يمتلكها أو الخصال الشخصية التي يتمتع بها، وقد مثل هذا الاتجاه تعريفات كل من (Gerald, 2019; Arezoo,) (2020; Schierloh, Bragagnolo, Vega & Vaschetti, 2023)، وعرفها الباحث بأنها عملية مركبة ومنظمة تهدف إلى حسن تنظيم الطالب لأدائه وإستغلاله الجيد للموارد البيئية المحيطة به في حدود الزمن المتاح، وذلك لكي ينجح الطالب في إنجاز ما يهدف إليه في حدود الزمن الذي خطط له.

العوامل المؤثرة على إستغلال الوقت

أشار كل من (فهد سلامة، ٢٠٠٨؛ Cingol, & Waldeyer & Dicke, 2020; Karakas, 2023) إلى وجود مجموعة من العوامل التي تؤثر على إستغلال الوقت، ومنها ما يلي:

١. **العوامل الشخصية:** وتشمل الاختلافات الفردية من الناحية البيولوجية والإمكانات والمقدرات، ومن الطبيعي أن يترتب عليها اختلافات في الاهتمامات والطموحات والسلوكيات والأهداف.
 ٢. **العوامل التعليمية والثقافية:** وتشمل الاختلافات بين الأفراد في المستويات التعليمية والثقافية، ومن الطبيعي أن يخصص الفرد المتعلم وقتاً أطول في عمليات التعلم واكتساب المعلومات والتحصيل الدراسي، مما يخصصه الفرد الأقل مستوى في التعليم.
 ٣. **العوامل الاقتصادية:** وتشمل الاختلافات الجوهرية في دخل الفرد والأسرة، وما يترتب على ذلك من مدى إمكانية تحقيق الرغبات والحاجات المنشودة.
- يتضح مما سبق أن العوامل التي تؤثر على عملية إدارة الوقت أثناء العملية التعليمية تتمثل في العوامل الشخصية التي يتمتع بها الطالب أثناء ممارسة حياته اليومية والتي تؤدي إلى حسن إدارته لوقته، وتشمل عمليات التخطيط قصيرة وطويلة المدى للوقت، والتحكم في الوقت، والاتجاه نحو الوقت، كما تتمثل في العوامل التعليمية التي يؤدي حسن الأمام بها إلى تحقيق النتيجة المرغوبة من الطالب أثناء عملية التعلم، وتشمل عمليات تنظيم وقت الأستذكار، وأخيراً العوامل الأسرية أو الاجتماعية التي يمارسها الطالب خارج أسوار المؤسسة التعليمية، ويمكن

من خلالها الحكم على مدى إتقان الطالب لمهارات إدارة وقته، بحيث يوازن بين مسؤولياته الدراسية والتزاماته الأسرية والمجتمعية.

نماذج عمليات إدارة الوقت في التعليم

ظهر نموذجين في سياق الثقافة الغربية يعتمدان على افتراض وجود علاقة بين إدارة الوقت والكفاءة بجميع أشكالها وخاصة في المجال التعليمي، وهما كالآتي:

١. نموذج (Glyun & Britton 1991): أشار هذا النموذج إلى أن ممارسات إدارة الوقت هي مكونات تنتمي إلى ثلاثة مستويات أساسية، حيث يتضمن المستوى الأعلى مكونات مثل اختيار الأهداف، والأهداف الفرعية منها، وتصنيف الأهداف تبعاً للأولوية، ويتضمن المستوى المتوسط إنتاج المهام والمهام الفرعية من الأهداف، وكذلك تحديد أولويات العمل، ويتضمن المستوى الأدنى عمليات الجدولة، وتنفيذ مهام الأفراد.

٢. نموذج (Macan, Gibson & Cunningham 2010): يركز هذا النموذج على أهمية وضع الأهداف والأولويات وآليات تنفيذ العمل، ويعتمد على مدلول الضبط الإدراكي للوقت، وهو نتاج مباشر لسلوكيات الوقت أي وضع الأهداف، وتحديد الأولويات، وجدولة العمل، والاتجاه نحو الوقت وتعني تفضيل عملية التنظيم، بينما ضبط الوقت يعتبر المتغير الوسيط بين السلوكيات والاتجاه نحو الوقت من ناحية ومؤشرات الأداء التنظيمي مثل ضغوط العمل، التوتر المصاحب، الرضا الوظيفي وأداء العمل من ناحية أخرى.

يتضح مما سبق أن نموذج (Glyun & Britton 1991) هو الأكثر ملاءمة لإدارة الوقت في العملية التعليمية بصفة عامة وإدارة وقت الطالب بصفة خاصة- من وجهة نظر الباحث- ففي المستوى الأول يتم تحديد الأهداف العامة للعملية التربوية، والأهداف الخاصة للمرحلة التعليمية التي ينتمي لها الطلبة داخل المدرسة، ويأتي بعدها ترتيب أولوية الأهداف للمساعدة في تحقيقها، ثم يتم الانتقال إلى المستوى الثاني الذي يؤدي إلى تحقيق الأهداف على أرض الواقع عن طريق إنتاج مهام ووظائف فرعية من الأهداف المحققة من الفرض السابق وفي الخطوة الأخيرة يقوم بوضع جدول يحدد به المهام المراد تحقيقها ومتطلبات كل هدف

والفترة الزمنية المناسبة لتحقيق كل هدف على حده، مما يساهم في تنظيم وقته، والذي ينعكس إيجابياً على تحقيق تلك الأهداف ببسر وسهولة.

مهارات إدارة الوقت

تباينت مهارات إدارة الوقت، حيث حدد كل من Xiting & Zhijie (2006) مهارات إدارة الوقت بأنها تتمثل في ثلاث مهارات كالاتي: "الشعور بقيمة الوقت، الشعور بالتحكم أو السيطرة على الوقت، الشعور بكفاءة الوقت"، وتصنف عبير أنور (٢٠٠٨) مهارات إدارة الوقت من خلال المهارات التخطيطية التي تشير إلى مهارات الفرد في تحديد أهدافه المستقبلية قصيرة وطويلة المدى، وتحديد المدى الزمني اللازم لإنجازها، والمهارات التنظيمية التي تشير إلى مهارات الفرد في تنظيم بيئته وأدائه في حدود الوقت المتاح له، وتوزيع جهده على المهام المطلوب منه إنجازها، والمهارات التنفيذية التي تشير إلى مهارات الفرد في بذل جهد منظم لتفعيل استخدام الاستراتيجيات التي تم انتقاؤها ووضعها موضع التنفيذ، ومهارات المراقبة والتحكم التي تشير إلى مهارات الفرد في مراقبة أدائه لمقارنة مستوى الأداء المتحقق بمستوى الأداء المنشود، وإتخاذ خطوات إجرائية جادة لتعديل سلوكياته واستراتيجياته.

بينما حدد Xu, Du & Fan (2013) مهارات إدارة الوقت كالتالي: "تحليل الوقت تخطيط الوقت، تنظيم الوقت، مرحلة التنفيذ"، وقسم كل من Getahun, Birhanu & Minyihun (2022) مهارات إدارة الوقت إلى أنها تتضمن: (التخطيط، التنظيم، تحديد الأولويات، التوجيه، المتابعة).

وصنف كل من Derya, Akca, Ozsahin & Kapidere (2022) مهارات إدارة الوقت إلى ما يلي: "التوجه الشخصي قصير الأمد، التوجه الشخصي طويل الأمد، التخطيط، تجنب الإرجاء، المراقبة"، بينما صنف كل من Schierloh, Bragagnolo, Vega & (Vaschetti; 2023; Cingol & Karakas, 2023) مهارات إدارة الوقت بأنها تتضمن: "التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة".

يتضح مما سبق أن مهارات إدارة الوقت تعني مجموعة من الخطوات التي يقوم بها الطالب، حيث تمكنه من استغلال وقته بشكل جيد، وتنفيذ أهدافه في الوقت المناسب، مستخدماً

في ذلك مجموعة من الوسائل التي تعينه على إدارة وقته بشكل مناسب، كما يتضح أن عملية إدارة الوقت والتمكن من مهاراته وفق خطوات محددة أو متسلسلة ليست عملية يسيرة للطلبة خاصة في ظل تعدد عوامل هدر الوقت التي تصرفهم عن الالتزام بخطة أو جدول زمني محدد وقد اعتمد الباحث على مهارات إدارة الوقت التي تتضمن: "التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة" نظرًا لأنها الأكثر تكرارًا في الدراسات والبحوث التي تناولت مهارات إدارة الوقت، بالإضافة إلى مناسبتها مع عينة الدراسة الحالية.

وتعددت الدراسات التي ربطت بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها دراسة (Sewell 2015) التي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة قوامها (٢١٢) طالبًا وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية، واستخدمت الدراسة مقياس إدارة الوقت ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وأظهرت الدراسة وجود علاقة إيجابية بين إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية، ووجود إسهام نسبي لإدارة الوقت في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية.

وتعرفت دراسة (Baggio 2016) على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وإدارة الوقت لدى عينة قوامها (٣١١) شاب وفتاة في بريطانيا تتراوح أعمارهم بين (٢٠: ٢٥) عام واستخدمت الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس إدارة الوقت، وتوصلت إلى وجود علاقة سلبية دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية وإدارة الوقت لدى الشباب والفتيات.

وأوضحت دراسة فريال السعيد (٢٠١٨) مستوى إدمان الإنترنت (شات- ألعاب) وعلاقته بإدارة الوقت والتوافق الدراسي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة العقبة لدى عينة قوامها (٤١٢) طالبًا وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية، واستخدمت الدراسة مقياس الإدمان على الإنترنت ومقياس إدارة الوقت ومقياس التوافق الدراسي، وتوصلت إلى وجود علاقة سلبية دالة إحصائيًا بين الإدمان على استخدام الإنترنت (شات- ألعاب) وإدارة الوقت والتوافق الدراسي.

وكشفت دراسة (Chang, Chengfu & Wei 2019) طبيعة العلاقة بين إدمان الإنترنت ومهارات إدارة الوقت لدى عينة قوامها (٢١٧) طالبًا وطالبة بالمرحلة الجامعية في فرنسا واستخدمت الدراسة مقياس إدمان الإنترنت ومقياس مهارات إدارة الوقت، وأظهرت نتائج الدراسة

وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً بين إدمان الإنترنت ومهارات إدارة الوقت لدى طلبة المرحلة الجامعية.

وفحصت دراسة (Enabi 2019) طبيعة العلاقة بين إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة قوامها (٤١٣) طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية، واستخدمت الدراسة مقياس إدارة الوقت ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وتوصلت إلى وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً بين إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

وأشارت دراسة (Wang & Sanders 2020) إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومهارات إدارة الوقت لدى عينة قوامها (٢٨٣) طالباً وطالبة من طلبة الجامعة، واستخدمت الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس مهارات إدارة الوقت وتوصلت إلى عدم وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومهارات إدارة الوقت لدى طلبة المرحلة الثانوية.

وأوضحت دراسة (David 2020) طبيعة العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو وإدارة الوقت لدى عينة قوامها (١٩٥) طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية، واستخدمت الدراسة مقياس إدمان ألعاب الفيديو ومقياس إدارة الوقت، وتوصلت إلى وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً بين إدمان ألعاب الفيديو وإدارة الوقت لدى طلبة المرحلة الثانوية.

في حين هدفت دراسة (Yongxin, Yongzhan & Gloria 2021) إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وإدارة الوقت لدى عينة قوامها (١٦٧) طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية، واستخدمت الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس إدارة الوقت، وتوصلت إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الإلكترونية وإدارة الوقت لدى طلبة المرحلة الثانوية.

يتضح من الدراسات التي فحصت العلاقة بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية أن العينة كانت في معظم الدراسات من المرحلة الثانوية كما في دراسة (فريال السعيد، ٢٠١٨؛ Yongxin, 2020; David, 2020; Enabi, 2019; Sewell, 2015; Yongzhan & Gloria, 2021)، كما كانت العينة من المرحلة الجامعية كما في دراسة

(Chang, Chengfu & Wei 2019; Wang & Sanders, 2020)، بينما كانت العينة من الشباب والفتيات كما في دراسة (Baggio 2016)، في حين كانت الفئة العمرية للدراسة الحالية من طلبة الصف الثاني الثانوي، كما استخدمت هذه الدراسات مقياس مهارات إدارة الوقت ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وفي الدراسة الحالية قام الباحث بإعداد مقياسي مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، واختلفت نتائج هذه الدراسات، حيث توصل بعضها إلى وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية كما في دراسات (فريد السعيد، ٢٠١٨؛ Baggio, 2016; Chang, Chengfu & Wei, 2019; Enabi, 2019; Chengfu & Wei, 2019; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021)، كما توصلت دراسة (Sewell, 2015) إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، بينما توصلت دراسة (Wang & Sanders, 2020; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021) إلى عدم وجود علاقة أو تأثير بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، وهذا أدى إلى أن يدرس الباحث طبيعة هذه المشكلة مع متغيرات أخرى مثل العوامل الخمسة الكبرى للشخصية متفاعلة مع بعضها لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

ثالثاً: العوامل الخمسة الكبرى للشخصية

الشخصية هي مجموعة من الصفات العاطفية التي تميز كل فرد، حيث تؤدي دوراً بارزاً في اختيارات الفرد بناءً على الاستجابات النفسية الجسدية، مثل تفضيل اللون، كما أنها تؤثر على الطريقة التي يفسر بها الفرد القيمة العاطفية للون (Hanafy & Sanad, 2015) فالشخصية هي نمط متغير لسلوك الفرد، وينشأ نتيجة تفاعل الفرد مع البيئة، ويكون موجهاً نحو بعض الأهداف المحددة (Ghorawat & Madan, 2014).

وعرف محمد العكر (٢٠٢٢) العوامل الخمسة الكبرى للشخصية بأنها: "خمسة تجمعات لأبرز سمات الشخصية، حيث يمثل كل تجمع عامل لمجموعة من السمات المتناغمة المشتقة من التحليل العاملي، وكل عامل يتضمن عوامل فرعية".

والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية هي نموذج من إعداد (Costa & Macrae 1992) اعتمدا فيه على تحليل بنود استخبارات الشخصية، حيث برز في هذا النموذج عاملا العصابية والانبساط من تحليلات كاتل، أما الانفتاح على الخبرة تم افتراضه منذ البدء، ووضعاً عاملي المقبولية والضمير الحي على ضوء نتائج المنحى اللغوي، وقد أشار Costa & Macrae (1992) إلى أن نموذجهما يمكن أن يوصف شخصيات الأفراد في مصطلحات تعبر عن نماذج ثابتة نسبياً.

وقد أشار علماء نفس الشخصية إلى دور السمات النفسية المستقرة مثل العوامل الخمسة الكبرى للشخصية في تفسير السلوك، حيث تعد هذه العوامل من أبرز النماذج في علم النفس المعاصر لوصف السمات البارزة للشخصية (Gotz, Gvirtz, Galinsky & Jachimowicz, 2021)، وهي تعد من أكثر تصنيفات الشخصية شمولاً إلى الدرجة التي يمتلك فيها الفرد ثباتاً تعبيرياً (Bazkiaei, Heng, Khan, Saufi & Kasim, 2020)، وبعد نموذج العوامل الخمسة الكبرى للشخصية من أكثر نماذج الشخصية انتشاراً، ويمكن توضيح خصائص الأفراد في كل عامل من العوامل الخمسة الكبرى للشخصية كما يلي:

١. **العصابية:** يتصف أصحاب هذا العامل بالسمات الانفعالية السلوكية السلبية كالقلق والاكتئاب والعدوانية والغضب والخجل والإرتباك والإنفاعلية، وتكون استجاباتهم الانفعالية مبالغاً فيها، ولديهم صعوبة في العودة إلى الحالة السوية التي كانوا عليها قبل مرورهم بالخبرات الانفعالية السلبية، كما يتسمون بعدم الاستقرار العاطفي، وعدم الرضا عن الذات وصعوبة التكيف مع متطلبات الحياة، وضعف الثقة بالنفس، والشعور بعدم القدرة على مساعدة الآخرين (Mustafa, Qiao, Yan, Anwar, Hao & Rana, 2022).

٢. **الانبساطية:** يتصف أصحاب هذا العامل بالمشاركة الاجتماعية والاهتمام بالآخرين والتحدث كثيراً، والميل إلى حل المشكلات بشكل إيجابي، كما أنهم أفراد حيويون وسعداء ونشطون وباحثون عن الإثارة، ويتمتعون بالحزم والتفاؤل ودفء المشاعر والانفعالات الإيجابية (Bernard, Walsh & Mills, 2005).

٣. **الانفتاح على الخبرة:** يتصف أصحاب هذا العامل بتنوع الاهتمامات والخيال الواسع وحب الاستطلاع والاستكشاف والابتكار والاستنتاج، والقدرة على ربط الأمور بعضها ببعض كما يحترمون أفكار الآخرين وآرائهم، ويتطلعون إلى تجارب وخبرات حياتية جديدة، وينظرون إلى العالم كمكان للتعلم، ويقدرون الفنون، ويحبون الأشياء الجميلة، ويتمتعون بمشاعر عاطفية تجعلهم يقتربون من الآخرين (Melendez, Satorres, Cujino & Reyes, 2019).

٤. **المقبولية:** يتصف أصحاب هذا العامل بالكفاءة الذاتية والثقة بالنفس والشعور بالآخرين والتعاطف معهم، كما يتصفون بالإستقامة والتسامح والإيثار والتروي، والتواضع أثناء التعامل مع الآخرين، والأفراد الذين يتمتعون بهذه الشخصية لديهم ميل لإجهاد أنفسهم في محاولة مساعدة الآخرين وإرضائهم مثل زملاء العمل والأهل والأصدقاء (Cheung, 2022).

٥. **الضمير الحي:** يتصف أصحاب هذا العامل بالكفاءة والتنظيم والثبات والمسؤولية والقدرة على التحكم والضبط الذاتي والتأني، والتفكير قبل القيام بأي فعل، كما يتصفون بالحكمة في المواقف الحياتية المختلفة، ويلتزمون بالواجبات وفقاً لما تمليه عليهم ضمائرهم، والقيم الأخلاقية التي يؤمنون بها، كما يحبون تجنب المخاطر (Mammadov, 2022) ويوضح الجدول التالي العوامل الخمسة الكبرى للشخصية والسمات الممثلة لها طبقاً لـ Costa & Macrae (1992) كما يلي:

جدول (١): العوامل الخمسة الكبرى للشخصية والسمات الممثلة لها طبقاً لـ (Costa & Macrae 1992)

العوامل الخمسة الكبرى	السمات الممثلة لها
العصابية	القلق، الغضب، العدائية، الاكتئاب، الشعور بالذات، الإندفاع، الضغوط والقابلية للانجراف.
الانبساطية	الدفء، الاجتماعية، تأكيد الذات، النشاط، البحث عن الإثارة، الانفعالات الإيجابية.
الانفتاح على الخبرة	الخيال، الجمال، المشاعر، الأفعال، الأفكار، القيم.
المقبولية	الثقة، الاستقامة، الإيثار، الإذعان، التواضع، الاعتدال في الرأي.
الضمير الحي	الكفاءة، التنظيم، الالتزام بالواجبات، الاهتمام بالإنجاز، ضبط الذات، الاحتراس والتبصر.

وأشار كل من (Hanafy & Sanad, 2015; Mammadov, 2022; Cheung, 2022) إلى الخصائص المميزة للعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (Graham & Schiavon, 2022)

بأنها مستقرة نسبياً مدى الحياة وعبر المواقف المختلفة، كما أنها وراثية ولها أساس جيني قوي وتوضح درجة الفرد في كل سمة، وصادقة في وصف كل فرد بغض النظر عن جنسه أو سللته أو طبقة الاجتماعية في ضوء درجاته على هذه العوامل الخمس، وثابته بشكل أقرب إلى التوزيع الاعتدالي داخل المجتمع، وشاملة تضع في الاعتبار الأبعاد وليست الأنماط.

يتضح مما سبق أن نموذج العوامل الخمسة الكبرى للشخصية مناسب لقياس الشخصية حيث يتميز بشموليته في وصف الشخصية، ويحتوي هذا النموذج على عدد مناسب من السمات الشخصية للأفراد، كما أنه يوفر بناء عام لأبعاد الشخصية على المقاييس الخاصة بهذه العوامل، والتي تميزت بدرجة عالية من الصدق والثبات، كما أن العوامل الخمسة الكبرى للشخصية اعتمدت في بنائها لغة بسيطة ومفهومة، وتعد أكثر شمولاً وعمقاً مقارنة بالنماذج الأخرى، كما تعد نسفاً ونظاماً متكاملًا للبحث في جوانب الشخصية.

وتعددت الدراسات التي تناولت العلاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومهارات إدارة الوقت، ومنها دراسة أحمد الشمري (٢٠٠٨) التي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين مهارات إدارة الوقت وسمات الشخصية لدى عينة قوامها (١٢٠) طالباً من الطلبة المتفوقين في المرحلة الثانوية بدولة الكويت، واستخدمت مقياس مهارات إدارة الوقت ومقياس سمات الشخصية، وتوصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وسمات الشخصية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

وتعرفت دراسة مهدي الكردي (٢٠١٢) على العلاقة بين مهارات إدارة الوقت وسمات الشخصية لدى عينة قوامها (٤٢٧) طالباً وطالبة من طلبة كلية التربية بإقليم كردستان في العراق، واستخدمت الدراسة مقياس مهارات إدارة الوقت ومقياس سمات الشخصية، وتوصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وسمات الشخصية لدى طلبة الجامعة.

وكشفت دراسة Park & Hai (2020) العلاقة بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى عينة قوامها (٥٢٦) طالباً من طلبة الجامعة، واستخدمت الدراسة مقياس مهارات إدارة الوقت وقائمة العوامل الخمسة الكبرى للشخصية، وتوصلت إلى وجود علاقة

إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طلبة الجامعة.

وفحصت دراسة (Ying 2021) العلاقة بين إدارة الوقت وسمات الشخصية لدى عينة قوامها (١٧٥٣) من خريجي الجامعات، واستخدمت الدراسة مقياس إدارة الوقت ومقياس سمات الشخصية، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدارة الوقت وسمات الشخصية لدى خريجي الجامعات.

يتضح من الدراسات التي تناولت العلاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومهارات إدارة الوقت أنها استخدمت قائمة العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومقياس مهارات إدارة الوقت، كما يتضح أن جميع هذه الدراسات توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومهارات إدارة الوقت.

كما تعددت الدراسات التي ربطت بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية ومنها دراسة (Akin 2015) التي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين سمات الشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة قوامها (٣٢٨) طالباً جامعياً من تركيا واستخدمت مقياس سمات الشخصية ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وتوصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسمات الشخصية لدى طلبة الجامعة، كما أظهرت النتائج أن سمات الشخصية من المنبئات الإيجابية بإدمان الألعاب الإلكترونية.

وكشفت دراسة (Dmitrievich 2016) عن طبيعة العلاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة قوامها (٢٦٣) طالباً وطالبة بالمرحلة الثانوية واستخدمت مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وتوصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين عوامل: "العصابية، الضمير الحي المقبولية" وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية، وعدم وجود علاقة بين عوامل: "الانبساطية، الانفتاح على الخبرة" وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

وهدفت دراسة Calvin (2019) إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى عينة قوامها (٢٤٢) طالبًا بالمرحلة الجامعية في الولايات المتحدة الأمريكية، واستخدمت مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية، وتوصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائيًا بين عوامل: "العصابية، المقبولية" وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الجامعة، كما أظهرت عدم وجود علاقة بين عوامل: "الانبساطية، الضمير الحي، الانفتاح على الخبرة" وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الجامعة.

وسعت دراسة Liu (2019) إلى كشف العلاقة بين استخدام الإنترنت وسمات الشخصية لدى عينة قوامها (١٣٠٠) طالبًا جامعيًا، واستخدمت مقياس إدمان الإنترنت ومقياس سمات الشخصية لـ "إيزيك"، وأشارت النتائج إلى أن مستخدمي الإنترنت استخدامًا عاديًا أكثر تحسنًا في المجال الجسماني والنفسي وأكثر انبساطية، وإن الأفرط في استخدام الإنترنت يرتبط ارتباطًا دالًا بالاحتواء والطمأنينة وعدم جودة الحياة والسمات الشخصية السوية.

وهدفت دراسة أحمد عبدالخالق (٢٠١٩) إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الإنترنت (شات- ألعاب) وبعض متغيرات الشخصية (تقدير الذات)، والاضطراب النفسي (الوسواس القهري، والأرق)، والتدين، والحياة الطيبة لدى عينة قوامها (٢٢٩) طالبًا من طلبة جامعة بيروت العربية، وتوصلت إلى وجود علاقة دالة إحصائيًا بين إدمان الإنترنت وكل من الأرق والوسواس القهري، ووجود علاقة سلبية دالة إحصائيًا بين إدمان الإنترنت وتقدير الذات، والتقدير الذاتي للصحة الجسمية، والصحة النفسية، والرضا عن الحياة، كما توصلت إلى أن إدمان الإنترنت يرتبط بمؤشرات الاضطراب النفسي، ويمكن أن يضر بالحياة الطيبة.

وفحصت دراسة Nahyun (2020) طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى عينة قوامها (١٩٨) طالبًا بالمرحلة الثانوية في كوريا واستخدمت مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وتوصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائيًا بين عوامل: "العصابية، الضمير الحي المقبولية" وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية، كما أظهرت وجود علاقة

سلبية دالة إحصائياً بين عوامل: "الانبساطية، الانفتاح على الخبرة" وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

يتضح من الدراسات التي فحصت العلاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية أن العينة كانت من طلبة المرحلة الثانوية كما في دراسة (Dmitrievich, 2016; Nahyun, 2020)، كما كانت العينة من طلبة المرحلة الجامعية كما في دراسة (أحمد عبد الخالق، ٢٠١٩؛ Calvin, 2019; Liu, 2019; Akin, 2015)، في حين كانت الفئة العمرية للدراسة الحالية من طلبة الصف الثاني الثانوي، كما استخدمت هذه الدراسات مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وفي الدراسة الحالية تبنى الباحث مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية إعداداً: (Costa & Macrae (1992) تعريب: بدر الأنصاري (١٩٩٧)، وأعد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ليتناسب مع الهدف من الدراسة، وتوصلت نتائج بعض هذه الدراسات إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020)، كما توصلت دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبد الخالق، ٢٠١٩؛ Akin, 2015) إلى عدم وجود علاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية، وفي الدراسة الحالية يقوم الباحث بالتعرف على مدى إسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

تعقيب عام على الإطار النظري والدراسات السابقة:

١. اعتمد الباحث في دراسته لمهارات إدارة الوقت على المهارات الآتية: (التخطيط، التنظيم التنفيذي، المراقبة)، كما اعتمد في دراسته للعوامل الخمسة الكبرى للشخصية على مقياس (Costa & Macrae (1992) تعريب: بدر الأنصاري (١٩٩٧) الذي يتضمن العوامل الآتية: (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية الضمير الحي)، بينما اعتمد في دراسته لإدمان الألعاب الإلكترونية على الدرجة الكلية.

٢. أظهرت نتائج دراسات كل من (فريد السعيد، ٢٠١٨، Chang, 2016; Baggio, 2016; Chengfu & Wei, 2019; Enabi, 2019; Chengfu & Wei, 2019; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021) وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، كما توصلت دراسة (Sewell, 2015) إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية، بينما توصلت دراسات كل من (Wang & Sanders, 2020; Yongxin,) إلى عدم وجود علاقة أو تأثير بين مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٣. أسفرت نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun,) عن وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية، كما توصلت دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبدالخالق، ٢٠١٩؛ Akin, 2015) إلى عدم وجود علاقة بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٤. توصلت نتائج دراسات كل من (أحمد الشمري، ٢٠٠٨؛ مهدي الكردي، ٢٠١٢؛ Park & Hai, 2020; Ying, 2021) إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية.

فروض الدراسة

من خلال الإطار النظري والدراسات السابقة المرتبطة به تم صياغة فروض الدراسة كما يلي:

١. توجد علاقة دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة) والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية الضمير الحي) والدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

٢. تُسهم مهارات إدارة الوقت (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة) والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

الطريقة والإجراءات

منهج الدراسة: اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي لوصف ظاهرة الدراسة والتنبؤ بها وتفسير العلاقة بين متغيراتها، ودراسة مدى طبيعة العلاقة ونسبة إسهام المتغيرات المستقلة (مهارات إدارة الوقت، العوامل الخمسة الكبرى للشخصية) في التنبؤ بالمتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

عينة الدراسة:

١. **عينة الخصائص السيكومترية للأدوات:** تكونت من (١٥٠) طالبًا وطالبة من طلبة الصف الثاني الثانوي بإدارة أبوصوير التعليمية بمحافظة الإسماعيلية، وتم اختيارها كعينة عشوائية منتظمة من ثلاث مدارس بالمرحلة الثانوية، حيث رتب الباحث الفصول في كل مدرسة في قائمة، وأخذ الفصول من الأعداد الزوجية، ثم رتب الطلبة في كل فصل في قائمة، وأخذ من القائمة الأعداد الزوجية، وذلك في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠٢٢/٢٠٢٣م)، ويوضح الجدول التالي عينة الخصائص السيكومترية للأدوات كما يلي:

جدول (٢): عدد الطلبة ومتوسط العمر والانحراف المعياري لعينة الخصائص السيكومترية

الانحراف المعياري	متوسط العمر	الإجمالي	النوع		المدرسة
			الذكور	الإناث	
٠.٥٠٢	١٦.٥٥٥	٤٥	٣٣	١٢	الشهيد محمود منصور الثانوية المشتركة
٠.٤٩٧	١٦.٥٨١	٥٥	٣٩	١٦	المحسنة الجديدة الثانوية المشتركة
٠.٥٠٣	١٦.٥٤٠	٥٠	٣٠	٢٠	المستقبل الثانوية المشتركة
٠.٤٩٨	١٦.٥٦٠	١٥٠	١٠٢	٤٨	الإجمالي

يتبين من الجدول السابق أن عينة الخصائص السيكومترية تكونت من ثلاث مدارس ثانوية مشتركة بمحافظة الإسماعيلية ممن يتراوح أعمارهم بين (١٦: ١٧) عامًا، بمتوسط عمري إجمالي قدره (١٦.٥٦٠) عام، وانحراف معياري (٠.٤٩٨).

٢. عينة الدراسة الأساسية: تكونت في البداية من (٤٥٠) طالبًا وطالبة من طلبة الصف الثاني الثانوي بإدارة أبوصوير التعليمية بمحافظة الإسماعيلية، وتم اختيارها بطريقة عشوائية منتظمة من ثلاث مدارس بالمرحلة الثانوية، وذلك في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠٢٢ / ٢٠٢٣ م)، ويوضح الجدول التالي عينة الدراسة الأساسية كما يلي:

جدول (٣): عدد الطلبة ومتوسط العمر والانحراف المعياري لعينة الدراسة الأساسية

الانحراف المعياري	متوسط العمر	الإجمالي	النوع		المدرسة
			الذكور	الإناث	
٠.٤٩٨	١٦.٥٥٦	١٦٠	٥٨	١٠٢	الشهيد محمود منصور الثانوية المشتركة
٠.٤٩٨	١٦.٥٥٧	١٥٦	٥١	١٠٥	المحسنة الجديدة الثانوية المشتركة
٠.٤٩٨	١٦.٥٥٩	١٣٤	٤٧	٨٧	المستقبل الثانوية المشتركة
٠.٤٩٧	١٦.٥٥٧	٤٥٠	١٥٦	٢٩٤	الإجمالي

يتبين من الجدول السابق أن عينة الدراسة الأساسية تكونت من ثلاث مدارس ثانوية مشتركة بمحافظة الإسماعيلية ممن يتراوح أعمارهم بين (١٦ : ١٧) عامًا، بمتوسط عمري إجمالي قدره (١٦.٥٥٧) عام، وانحراف معياري (٠.٤٩٧)، وقد قام الباحث بحساب الاربعيات واختيار الطلبة الذين يمثلون الاربع الأعلى باعتبارهم مدمنين للألعاب الإلكترونية، وهم الطلبة الذين تزيد درجاتهم عن القيمة (٧٩) على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وبلغ عددهم (١٢٦) طالبًا وطالبة من طلبة الصف الثاني الثانوي، وبلغ متوسط أعمارهم (١٦.٥٤٧) بانحراف معياري (٠.٤٩٩)، وبناءً على ذلك تم اعتبار الطلبة الذين حصلوا على درجة تساوي (٧٩) أو تزيد هم الطلبة مدمني استخدام الألعاب الإلكترونية، وهم الذين قامت عليهم نتائج الدراسة الحالية.

أدوات الدراسة:

تضمنت الدراسة الأدوات الآتية:

١. مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد: الباحث):

هدف هذا المقياس إلى قياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

- خطوات بناء وتصميم المقياس: تم إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال إتباع الخطوات الآتية:

١. الاطلاع على التراث السيكلوجي وأدبيات البحث من خلال الكتب والدوريات والدراسات السابقة التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية، كما ورد في دراسات كل من (فرحان الدرعان، ٢٠١٦؛ بشرى حسن، ٢٠١٦؛ يحيى خطاطبة، ٢٠٢٠؛ Akin, 2015; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Tso & Reichert, 2022; Kaya & Pazarcıkc, 2023)، مما ساعد الباحث في تكوين مفهوم شامل لكتابة مفردات المقياس.

٢. الاطلاع على نماذج من المقاييس العربية والأجنبية التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية مثل مقياس كل من (عبادة الخولي، ٢٠٢٠؛ شريفة محمد، ٢٠٢١؛ Nahyun, 2020; Tso & Reichert, 2022).

٣. صياغة تعريف لإدمان الألعاب الإلكترونية بناءً على ما سبق، وصياغة المفردات الخاصة بإدمان الألعاب الإلكترونية بلغة بسيطة بعيدة عن التعقيد، فكانت المفردات محددة وواضحة وقصيرة، ومناسبة لأفراد العينة (طلبة الصف الثاني الثانوي)، ومرتبطة ارتباطاً مباشراً بموضوع القياس.

٤. بلغ إجمالي عدد مفردات المقياس في صورته الأولية (٣٠) مفردة، وقد تم صياغتها في صورة تقريرية، ويوجد أمام كل مفردة ثلاثة بدائل للإجابة (دائماً، أحياناً، نادراً) ويختار المستجيب إحداها، وعند التصحيح يعطي البديل (دائماً) ثلاث درجات، والبديل (أحياناً) درجتين، والبديل (نادراً) درجة واحدة، وتدل الدرجة المرتفعة على الأفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية، بينما تدل الدرجة المنخفضة على الاعتدال في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

(١) الصدق: تم حساب صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية كما يلي:

أ. صدق المحتوى: تم عرض المقياس في صورته الأولية على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في مجال علم النفس التربوي، والبالغ عددهم (١١) محكمًا، وذلك لإبداء آرائهم حول مدى ملاءمة الصياغة اللغوية، ومدى انتماء المفردات للمقياس، ومدى مناسبة

صياغة المفردات لأفراد العينة، ومدى وجود تعديل بالحذف أو الإضافة، وتراوحت نسب اتفاق المحكمين على مفردات المقياس بين (٩٠.٩١% : ١٠٠%)، وبناءً على ذلك تم الإبقاء على جميع المفردات كما هي دون إجراء أي تعديل، وبالتالي أصبحت مفردات المقياس بعد إجراء صدق المحتوى كما هي تتكون من (٣٠) مفردة.

ب. الصدق المحكي: تم حساب الصدق المحكي للمقياس من خلال حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات عينة الخصائص السيكومترية على مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية المُعد من قبل الباحث، ودرجاتهم على مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية "المحك" (إعداد: شريفة محمد، ٢٠٢١)، وقد استخدم الباحث المقياس المحك لأنه يتناسب مع طلبية الصف الثاني الثانوي، ويقيس نفس المتغير موضع الدراسة، وقد بلغت قيمة معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمقياس المستخدم والمحك (٠.٧٢٤)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وهذا يدل على قدرة المقياس المُعد من قبل الباحث على قياس إيمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبية الصف الثاني الثانوي.

ج. الصدق البنائي: تم إجراء التحليل العاملي التوكيدي على عينة التحقق من الخصائص السيكومترية باستخدام برنامج (AMOS. V. 26)، واختبر صدق المقياس على متغير واحد كامن، وحصل على مصفوفة الارتباطات بين مفردات المقياس، وإخضعت المصفوفة للتحليل العاملي التوكيدي، وأسفرت النتائج عن تشبع المفردات على العامل الكامن، كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٤): قيم معاملات الصدق العاملي التوكيدي لمفردات مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية

العامل الكامن	المفردات المشاهدة	التشبع على العامل الكامن	الخطأ المعياري	قيمة "ت" ودلالاتها	المفردات المشاهدة	التشبع على العامل الكامن	الخطأ المعياري	قيمة "ت" ودلالاتها
إيمان الألعاب الإلكترونية	١	١.٠٠٠	-	-	١٦	٠.٦١٤	٠.٠٩٢	**٦.٦٩٨
	٢	٠.٩٦٨	٠.١١٠	**٨.٧٧٩	١٧	١.٠١٤	٠.٠٩٩	**١٠.٢١٢
	٣	٠.٧٦٦	٠.١١٢	**٦.٨١٧	١٨	٠.٩١١	٠.١٢٠	**٧.٦٠٨
	٤	٠.٥٢١	٠.٠٩٢	**٥.٦٥٢	١٩	١.٢٣٤	٠.١٢٧	**٩.٧٠٣
	٥	٠.٦٧٧	٠.٠٩٠	**٧.٥٠٢	٢٠	١.١١٧	٠.١١٤	**٩.٨٢٥
	٦	٠.٧٨٠	٠.١٢١	**٦.٤٦٣	٢١	٠.٩٧١	٠.١٠٠	**٩.٧٠٩
	٧	١.٠٠٧	٠.١٤١	**٧.١٥٩	٢٢	١.٢١١	٠.١١٥	**١٠.٥٠٣
	٨	١.٠٥٢	٠.١٤٣	**٧.٣٤٣	٢٣	٠.٩٦٢	٠.١١٤	**٨.٤٥٨

العامل الكامن	المفردات المشاهدة	التشبع على العامل الكامن	الخطأ المعياري	قيمة "ت" ودلالاتها	المفردات المشاهدة	التشبع على العامل الكامن	الخطأ المعياري	قيمة "ت" ودلالاتها
	٩	٠.٢٦٥	٠.١٦٧	**٧.٥٩٤	٢٤	٠.٩٧٥	٠.١٤١	**٦.٩٢١
	١٠	٠.٢٨٤	٠.١٣٣	**٩.٦٧٢	٢٥	١.١٢٣	٠.١١٨	**٩.٤٩٠
	١١	٠.٢٣٩	٠.١٣٠	**٩.٤٩٧	٢٦	١.٢٧٩	٠.١٤١	**٩.٠٨٥
	١٢	٠.٩٧٤	٠.١٠٨	**٨.٩٩٥	٢٧	١.٢١٦	٠.١٣١	**٩.٢٨٣
	١٣	٠.٩٧١	٠.٠٩٩	**٩.٧٩٢	٢٨	١.٣٢٦	٠.١٤٥	**٩.١٤٧
	١٤	٠.٨١٢	٠.٠٨٥	**٩.٦٠٩	٢٩	١.٢٤٢	٠.١٤٦	**٨.٥٠٣
	١٥	١.٣٤١	٠.١٣٧	**٩.٧٨٣	٣٠	٠.٩٨٦	٠.١١٠	**٨.٩٤١

يتبين من الجدول السابق أن قيم تشبعات جميع المفردات التي تمثل المتغيرات المشاهدة على العامل الكامن الذي يمثل إدمان الألعاب الإلكترونية كانت دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١)، وبذلك يصبح عدد مفردات المقياس كما هو (٣٠) مفردة.

كما تم التأكد من حسن مطابقة نموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال مؤشرات المطابقة، والتي أظهرت جميعها حسن مطابقة النموذج المقترح، حيث بلغت قيمة X^2 (١١٩٣.١٣٨) وبلغت قيمة درجات الحرية (٤٠٥)، ويمكن توضيح مؤشرات حسن المطابقة كما يوضحها الجدول الآتي:

جدول (٥): مؤشرات حسن المطابقة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية

م	مؤشرات حسن المطابقة	مدى المؤشر	المدى المثالي	القيمة	القرار
١	مؤشر النسبة بين قيم X^2 ودرجات الحرية df (CMIN)	من واحد إلى خمسة	أقل من خمسة (٥)	٢.٩٤٦	مقبول
٢	مؤشر جذر متوسطات مربعات البواقي (RMR)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الصفر	٠.٠٢٦	مقبول
٣	مؤشر حسن المطابقة (GFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٢٩	مقبول
٤	مؤشر حسن المطابقة المصحح بدرجة الحرية (AGFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٨٧٤	مقبول
٥	مؤشر المطابقة المعياري (NFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٢٧	مقبول
٦	مؤشر المطابقة النسبي (RFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٠٣	مقبول
٧	مؤشر المطابقة المتزايد (IFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٦٨	مقبول
٨	مؤشر توكر لويس (TLI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٤٩	مقبول
٩	مؤشر المطابقة المقارن (CFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٦٦	مقبول
١٠	جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي (RMSEA)	الاقتراب من الصفر	أقل من (٠.٠٨)	٠.٠١٤	مقبول

يتبين من الجدول السابق أن جميع قيم مؤشرات حسن المطابقة جاءت في المدى المقبول لحسن المطابقة، مما يدل على مطابقة نموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مع بيانات عينة الخصائص السيكومترية بدرجة مرتفعة.

(٢) الثبات: تم استخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية بعد حذف المفردة، كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٦): قيم معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ لأبعاد مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية بعد حذف المفردة

الدرجة الكلية	ثبات ألفا بعد حذف المفردة	الارتباط المصحح	م	ثبات ألفا بعد حذف المفردة	الارتباط المصحح	م	ثبات ألفا بعد حذف المفردة	الارتباط المصحح	م
٠.٩٦٤	٠.٩٦٢	٠.٧٤٥	٢١	٠.٩٦٢	٠.٧٢٣	١١	٠.٩٦٢	٠.٧٣٣	١
	٠.٩٦٢	٠.٧٩٢	٢٢	٠.٩٦٣	٠.٦٩٩	١٢	٠.٩٦٣	٠.٦٩٤	٢
	٠.٩٦٣	٠.٦٨٠	٢٣	٠.٩٦٢	٠.٧٤٨	١٣	٠.٩٦٤	٠.٥٣٥	٣
	٠.٩٦٤	٠.٥٧٩	٢٤	٠.٩٦٣	٠.٧٣١	١٤	٠.٩٦٤	٠.٤٧٧	٤
	٠.٩٦٢	٠.٧٤٤	٢٥	٠.٩٦٢	٠.٧٥٥	١٥	٠.٩٦٣	٠.٦٢٣	٥
	٠.٩٦٢	٠.٧٤٠	٢٦	٠.٩٦٤	٠.٥٣٢	١٦	٠.٩٦٤	٠.٥٥١	٦
	٠.٩٦٢	٠.٧١٣	٢٧	٠.٩٦٢	٠.٧٧٠	١٧	٠.٩٦٣	٠.٦١٦	٧
	٠.٩٦٢	٠.٧٢١	٢٨	٠.٩٦٣	٠.٦٢٧	١٨	٠.٩٦٣	٠.٦٢٦	٨
	٠.٩٦٣	٠.٦٧٩	٢٩	٠.٩٦٢	٠.٧٤٩	١٩	٠.٩٦٣	٠.٦٤٧	٩
	٠.٩٦٣	٠.٧٠٣	٣٠	٠.٩٦٢	٠.٧٦٣	٢٠	٠.٩٦٢	٠.٧٥٩	١٠

يتبين من الجدول السابق أن قيم ثبات مفردات مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية تراوحت بين (٠.٩٦٢، ٠.٩٦٤)، كما تبين بمقارنة ثبات مفردات المقياس بالدرجة الكلية للمقياس عدم حذف أي مفردة من مفردات المقياس، مما يؤكد صلاحية استخدام مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية، وبذلك أصبح عدد مفردات المقياس النهائية كما هي (٣٠) مفردة.

■ وصف الصورة النهائية للمقياس: بعد حساب الخصائص السيكمومترية لمقياس إيمان الألعاب الإلكترونية من صدق وثبات أصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (٣٠) مفردة، ومن ثم فإن الدرجة العظمى للمقياس = ٩٠ درجة، وأدنى درجة للمقياس = ٣٠ درجة.

٢. مقياس مهارات إدارة الوقت (إعداد: الباحث):

هدف هذا المقياس إلى قياس مهارة إدارة الوقت لدى طلبة الصف الثاني الثانوي المتمثلة في: "التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة".

▪ خطوات بناء وتصميم المقياس: تم إعداد مقياس مهارات إدارة الوقت من خلال إتباع الخطوات الآتية:

١. الاطلاع على التراث السيكولوجي وأدبيات البحث من خلال الكتب والدوريات والدراسات السابقة التي تناولت مهارات إدارة الوقت، كما ورد في دراسات كل من (مهدي الكردي، ٢٠١٢؛ علي السلمي، ٢٠٢٠؛ هيلة الجوفان، ٢٠٢١؛ Arezoo, 2019; Enabi, 2020; Park & Hai, 2020; Wang & Sanders, 2020; Getahun, Birhanu & Minyihun, 2022)، مما ساعد الباحث في تكوين مفهوم شامل لكتابة مفردات المقياس.
٢. الاطلاع على نماذج من المقاييس العربية والأجنبية التي تناولت مهارات إدارة الوقت مثل مقياس كل من (علي السلمي، ٢٠٢٠؛ هيلة الجوفان، ٢٠٢١؛ Sewell, 2015; Gerald, 2019; Wang & Sanders, 2020).
٣. صياغة تعريف لمهارات إدارة الوقت، وتحديد أبعاده بناءً على ما سبق، وتحديد تعريف دقيق لكل بُعد من مهارات إدارة الوقت.
٤. صياغة المفردات الخاصة بمهارات إدارة الوقت بلغة بسيطة بعيدة عن التعقيد، فكانت المفردات محددة وواضحة وقصيرة، ومناسبة لأفراد العينة (طلبة الصف الثاني الثانوي)، ومرتبطة ارتباطاً مباشراً بموضوع القياس.
٥. بلغ إجمالي عدد مفردات المقياس في صورته الأولية (٤٨) مفردة موزعة بالتساوي على أربعة أبعاد (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة) بواقع (١٢) مفردة لكل بُعد، وقد تم صياغتها في صورة تقريرية، ويوجد أمام كل مفردة ثلاثة بدائل للإجابة (دائمًا، أحيانًا، نادرًا) ويختار المستجيب إحداهما، وعند التصحيح يعطي البديل (دائمًا) ثلاث درجات، والبديل (أحيانًا) درجتين، والبديل (نادرًا) درجة واحدة، وتدل الدرجة المرتفعة على ارتفاع مهارات إدارة الوقت، بينما تدل الدرجة المنخفضة على انخفاض مهارات إدارة الوقت لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

▪ الخصائص السيكومترية لمقياس مهارات إدارة الوقت:

(١) الصدق: تم حساب صدق مقياس مهارات إدارة الوقت كما يلي:

أ. **صدق المحتوى:** تم عرض المقياس في صورته الأولية على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في مجال علم النفس التربوي، والبالغ عددهم (١١) محكمًا، وذلك لإبداء آرائهم حول مدى ملاءمة الصياغة اللغوية، ومدى انتماء المفردات للمقياس، ومدى مناسبة صياغة المفردات لأفراد العينة، ومدى وجود تعديل بالحذف أو الإضافة، وتراوحت نسب اتفاق المحكمين على مفردات المقياس بين (٩٠.٩١% : ١٠٠%)، وبناءً على ذلك تم الإبقاء على جميع المفردات كما هي دون إجراء أي تعديل، وبالتالي أصبحت مفردات المقياس بعد إجراء صدق المحتوى كما هي تتكون من (٤٨) مفردة.

ب. **الصدق البنائي:** تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي بطريقة تحليل المكونات الرئيسية، وبلغت قيمة محك كايزر ماير أولكين لاختبار مدى مناسبة معاملات الارتباطات $KMO= 0.645$ ، وهي قيمة مرتفعة، وأفرز التحليل أربعة عوامل قيم الجذور الكامنة لها أكبر من الواحد الصحيح، وقيم تشعب المفردات على كل عامل تزيد عن (٠.٣٠) كآتي:

جدول (٧): العوامل المستخرجة وتشعباتها بعد التدوير المتعامد لمفردات مقياس تحمل الغموض الأكاديمي

م	العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث	العامل الرابع	م	العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث	العامل الرابع
١		٠.٧٨٨			٢٥		٠.٦٢٢		
٢		٠.٧٤٣			٢٦		٠.٦٥٤		
٣		٠.٦٩٣			٢٧		٠.٧٣٠		
٤		٠.٦٩٦			٢٨		٠.٥٨٢		
٥		٠.٣٤٧			٢٩		٠.٦٦٤		
٦		٠.٧٨٢			٣٠		٠.٦٠٩		
٧		٠.٨٣٨			٣١		٠.٥٢٧		
٨		٠.٧٢٦			٣٢		٠.٧٩١		
٩		٠.٤١٤			٣٣		٠.٧٠٧		
١٠		٠.٧٤٨			٣٤		٠.٦٧٤		
١١		٠.٧٦٨			٣٥		٠.٧٥٩		
١٢		٠.٤٥١			٣٦		٠.٧١٣		
١٣	٠.٨٠٢				٣٧				٠.٣٩١

العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث	العامل الرابع	م	العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث	العامل الرابع	م
٠.٨٣٨				٣٨					١٤
٠.٦٨٥				٣٩					١٥
٠.٨١٤				٤٠					١٦
٠.٧٨٢				٤١					١٧
٠.٧٩٥				٤٢					١٨
٠.٨٩٩				٤٣					١٩
٠.٧١٨				٤٤					٢٠
٠.٥٣٦				٤٥					٢١
٠.٨٠٥				٤٦					٢٢
٠.٧٨٨				٤٧					٢٣
٠.٨١٣				٤٨					٢٤
الجذر الكامن					٧.٢٢٤	٥.٩٦٥	٥.٧٧٠	٥.٢٥٦	
نسبة التباين					%١٥.٠٥٠	%١٢.٤٢٧	%١٢.٠٢١	%١٠.٩٤٩	

يتبين من الجدول السابق أنه يمكن تحديد المفردات التي تشبعت على كل عامل من العوامل الأربعة المتشعبة بعد التدوير، حيث تشبع على العامل الأول (١٢) مفردة وهي (١٢، ١٣، ١٤، ١٥، ١٦، ١٧، ١٨، ١٩، ٢٠، ٢١، ٢٢، ٢٣، ٢٤)، وكان الجذر الكامن (٧.٢٢٤)، بنسبة تباين (%١٥.٠٥٠)، ويمكن تسمية هذا العامل بـ (التنظيم)، وتشبع على العامل الثاني (١٢) مفردة وهي (٢٥، ٢٦، ٢٧، ٢٨، ٢٩، ٣٠، ٣١، ٣٢، ٣٣، ٣٤، ٣٥)، وكان الجذر الكامن (٥.٩٦٥)، بنسبة تباين (%١٢.٤٢٧)، ويمكن تسمية هذا العامل بـ (التنفيذ)، وتشبع على العامل الثالث (١٢) مفردة وهي (١، ٢، ٣، ٤، ٥، ٦، ٧، ٨، ٩، ١٠، ١١، ١٢)، وكان الجذر الكامن (٥.٧٧٠)، بنسبة تباين (%١٢.٠٢١)، ويمكن تسمية هذا العامل بـ (التخطيط)، وتشبع على العامل الرابع (١٢) مفردة وهي (٣٧، ٣٨، ٣٩، ٤٠، ٤١، ٤٢، ٤٣، ٤٤، ٤٥، ٤٦، ٤٧، ٤٨)، وكان الجذر الكامن (٥.٢٥٦)، بنسبة تباين (%١٠.٩٤٩)، ويمكن تسمية هذا العامل بـ (المراقبة)، كما يتضح أن جميع المفردات لها تشبعت دالة إحصائية، وبالتالي لم يتم حذف أي مفردة من مفردات المقياس، وبذلك يصبح عدد مفردات المقياس كما هو يتكون من (٤٨) مفردة، كما بلغت نسبة التباين الكلي المفسر لمفردات مقياس مهارات إدارة الوقت (٥٠.٤٤٨)، وهي نسبة مقبولة، مما يدل على أن مفردات مقياس مهارات إدارة الوقت صادقة.

(٢) ثبات المقياس: تم استخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات مقياس مهارات إدارة الوقت بعد حذف المفردة، كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٨): قيم معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ لأبعاد مقياس مهارات إدارة الوقت بعد حذف المفردة

الدرجة الكلية للبعد	ثبات ألفا		الارتباط المصحح	م	ثبات ألفا		الارتباط المصحح	م	ثبات ألفا		الارتباط المصحح	م	البعد
	بعد حذف المفردة	قبل حذف المفردة			بعد حذف المفردة	قبل حذف المفردة			بعد حذف المفردة	قبل حذف المفردة			
٠.٨٩٠	٠.٨٩٠	٠.٨٨٠	٠.٦٣١	٩	٠.٨٨٢	٠.٥٨٧	٥	٠.٨٨٤	٠.٥٤٦	١	التخطيط		
		٠.٨٨١	٠.٦١١	١٠	٠.٨٨٦	٠.٥٢١	٦	٠.٨٨١	٠.٥٩٨	٢			
		٠.٨٧٧	٠.٦٨٧	١١	٠.٨٨٩	٠.٤٤٣	٧	٠.٨٧٨	٠.٦٦٦	٣			
		٠.٨٧٩	٠.٦٣٦	١٢	٠.٨٧٥	٠.٧٢٧	٨	٠.٨٨٦	٠.٥٢٠	٤			
٠.٩٣٩	٠.٩٣٢	٠.٩٣٢	٠.٤٩٩	٢١	٠.٩٢٥	٠.٧٣١	١٧	٠.٩٣٩	٠.٣٥١	١٣	التنظيم		
		٠.٩٢٤	٠.٧٥٣	٢٢	٠.٩٢٤	٠.٧٦٠	١٨	٠.٩٢٢	٠.٨٠٦	١٤			
		٠.٩٢٤	٠.٧٥٩	٢٣	٠.٩١٩	٠.٨٧٩	١٩	٠.٩٢٨	٠.٦٦٨	١٥			
		٠.٩٢٣	٠.٧٨٦	٢٤	٠.٩٢٨	٠.٦٤٢	٢٠	٠.٩٢٣	٠.٧٨٤	١٦			
٠.٨٩٥	٠.٨٨٧	٠.٨٨٧	٠.٤١٣	٣٣	٠.٨٩٥	٠.٣٠٧	٢٩	٠.٨٦٩	٠.٧٥٠	٢٥	التففيذ		
		٠.٨٧٥	٠.٦٥٠	٣٤	٠.٨٧٠	٠.٧٣٩	٣٠	٠.٨٧٦	٠.٦٥٣	٢٦			
		٠.٨٧٥	٠.٦٥٥	٣٥	٠.٨٧٠	٠.٧٤٠	٣١	٠.٨٧٦	٠.٦٣٤	٢٧			
		٠.٨٨٧	٠.٤٥٠	٣٦	٠.٨٧٨	٠.٦٠٤	٣٢	٠.٨٨٠	٠.٥٧٤	٢٨			
٠.٨٦٦	٠.٨٦٠	٠.٨٤٥	٠.٥٩١	٤٥	٠.٨٤٧	٠.٥٧٣	٤١	٠.٨٣٨	٠.٧١٨	٣٧	المراقبة		
		٠.٨٤٢	٠.٦٤٦	٤٦	٠.٨٦٠	٠.٣٨٠	٤٢	٠.٨٦٠	٠.٣٤٤	٣٨			
		٠.٨٣٧	٠.٧١٥	٤٧	٠.٨٦٦	٠.٢٨٨	٤٣	٠.٨٣٨	٠.٧١٨	٣٩			
		٠.٨٤٤	٠.٦١٠	٤٨	٠.٨٥٩	٠.٣٧٢	٤٤	٠.٨٤٩	٠.٥٤٤	٤٠			

يتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات ثبات أبعاد مقياس مهارات إدارة الوقت قبل حذف المفردة تراوحت بين (٠.٨٦٠ ، ٠.٩٣٢)، وبمقارنة ثبات ألفا بعد حذف المفردة اتضح إنه يجب حذف المفردات رقم (١٣، ٢٩، ٤٣)، وبالتالي ارتفعت معاملات ثبات الأبعاد بعد حذف هذه المفردات، وجميعها معاملات ثبات مرتفعة مما يؤكد صلاحية استخدام مقياس مهارات إدارة الوقت، وبذلك أصبح عدد مفردات المقياس النهائية (٤٥) مفردة.

■ وصف الصورة النهائية للمقياس: بعد حساب الخصائص السيكومترية لمقياس مهارات إدارة الوقت من صدق وثبات، وما ترتب عنها من حذف بعض المفردات أصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (٤٥) مفردة تمثل مهارات إدارة الوقت، ويوضحها الجدول الآتي:

جدول (٩): توزيع أرقام مفردات الصورة النهائية لمقياس مهارات إدارة الوقت

م	الأبعاد	أرقام مفردات الصورة النهائية لمقياس مهارات إدارة الوقت	الإجمالي
١	التخطيط	١-٢-٣-٤-٥-٦-٧-٨-٩-١٠-١١-١٢	١٢
٢	التنظيم	١٣-١٤-١٥-١٦-١٧-١٨-١٩-٢٠-٢١-٢٢-٢٣	١١
٣	التنفيذ	٢٤-٢٥-٢٦-٢٧-٢٨-٢٩-٣٠-٣١-٣٢-٣٣-٣٤	١١
٤	المراقبة	٣٥-٣٦-٣٧-٣٨-٣٩-٤٠-٤١-٤٢-٤٣-٤٤-٤٥	١١
	الإجمالي	٤٥	٤٥

يتبين من الجدول السابق أن إجمالي مفردات مقياس مهارات إدارة الوقت بعد حساب الخصائص السيكمترية (٤٥) مفردة، ومن ثم فإن الدرجة العظمى للمقياس = ١٣٥ درجة وأدنى درجة للمقياس = ٤٥ درجة.

٣. مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية إعداد (Costa & Macrae 1992) ترجمة بدر الأنصاري (١٩٩٧):

هدف هذا المقياس إلى قياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى الأفراد، ويقاس إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها الطلبة من خلال استجاباتهم على مفردات المقياس.

■ وصف المقياس: تكون مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية من (٦٠) مفردة تقيس خمسة أبعاد أساسية في الشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية الضمير الحي) بواقع (١٢) مفردة لكل بُعد، ومنها ما هو إيجابي ومنها ما هو سلبي، كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٠): أبعاد مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية والمفردات الإيجابية والسلبية التي تقيس كل بُعد

م	الأبعاد	المفردات		الإجمالي
		الإيجابية	السلبية	
١	العصابية	٦، ١١، ٢١، ٢٦، ٣٦، ٤١، ٥١، ٥٦	١، ١٦، ٣١، ٤٦	١٢
٢	الانبساطية	٢، ٧، ١٧، ٢٢، ٣٢، ٣٧، ٤٧، ٥٢	١٢، ٢٧، ٤٢، ٥٧	١٢
٣	الانفتاح على الخبرة	١٣، ٢٨، ٤٣، ٥٣، ٥٨	٣، ٨، ١٨، ٢٣، ٣٣، ٣٨، ٤٨	١٢
٤	المقبولية	٤، ١٩، ٣٤، ٤٩	٩، ١٤، ٢٩، ٣٩، ٤٤، ٥٤، ٥٩	١٢
٥	الضمير الحي	٥، ١٠، ٢٠، ٢٥، ٣٥، ٤٠، ٥٠، ٦٠	١٥، ٣٠، ٤٥، ٥٥	١٢
	الإجمالي	٣٣	٢٧	٦٠

تبين من الجدول السابق أن مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية يتكون من (٦٠) مفردة موزعة بالتساوي على خمسة أبعاد، ويشتمل كل بُعد من (١٢) مفردة لقياسه منها ما هو إيجابي ومنها ما هو سلبي.

وقد صيغت مفردات المقياس في صورة تقريرية، ويوجد أمام كل مفردة خمسة بدائل للإجابة (موافق جدًا، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق على الإطلاق) ويختار المستجيب إحداها، وعند التصحيح يعطي البديل (موافق جدًا) خمس درجات، و(موافق) أربع درجات و(محايد) ثلاث درجات، و(غير موافق) درجتين، و(غير موافق على الإطلاق) درجة واحدة.

■ الخصائص السيكومترية لمقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية:

(١) الصدق:

قام مُعد المقياس (Costa & Macrae (1992 بحساب الصدق البنائي من خلال التحليل العاملي الاستكشافي باستخدام طريقة المكونات الأساسية، وقد تشبعت المفردات على خمسة عوامل، حيث تشبع على كل عامل (١٢) مفردة، وفي البيئة العربية قام مترجم ومعرّب المقياس بدر الإنصاري (١٩٩٧) بحساب صدق المقياس من خلال ارتباط درجة كل مفردة بالبُعد الذي تنتمي إليه، وقد تراوحت قيم معاملات الارتباط بين (٠.٥٣٥، ٠.٧٥١)، وهي قيم مرتفعة وموجبة، مما يدل على صدق المقياس.

وفي الدراسة الحالية قام الباحث بحساب صدق المقياس من خلال الصدق العاملي التوكيدي على عينة التحقق من الخصائص السيكومترية باستخدام برنامج (AMOS. V. 26)، واختبر صدق المقياس على خمسة متغيرات كامنة، وحصل على مصفوفة الارتباطات بين مفردات المقياس، وإخضعت المصفوفة للتحليل العاملي التوكيدي، وأسفرت النتائج عن تشبع المفردات على الأبعاد الخمسة، كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١١): قيم معاملات الصدق العاملي التوكيدي لمفردات مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية

العامل الكامن	المفردات المشاهدة	التشبع على العامل الكامن	الخطأ المعياري	قيمة "ت" ودلالاتها	المفردات المشاهدة	التشبع على العامل الكامن	الخطأ المعياري	قيمة "ت" ودلالاتها
العصابية	١	١.٠٠٠	-	-	٣١	١.٣٧٤	٠.١٩٤	**٧.٠٧٠
	٦	١.٣٣٨	٠.٢٠٣	**٦.٥٧٨	٣٦	١.١٧٩	٠.١٩٢	**٦.١٤٦
	١١	١.٥١٤	٠.٢١٤	**٧.٠٨٠	٤١	٠.٨١٢	٠.١٩٤	**٤.١٩٢
	١٦	١.١٤٧	٠.١٩٠	**٦.٠٤٣	٤٦	١.٠٤٥	٠.١٩٦	**٥.٣٢٢
	٢١	٠.٩٧٣	٠.١٨٧	**٥.١٩٧	٥١	٠.٨٥٨	٠.١٨٧	**٤.٥٧٧
	٢٦	٠.٨٨٨	٠.١٨١	**٤.٨٩٥	٥٦	١.٠٥١	٠.١٨١	**٥.٨١٧
الانبساطية	٢	١.٠٠٠	-	-	٣٢	٠.٩٣١	٠.١٤٦	**٦.٣٥٧
	٧	١.٠٤٨	٠.١٤١	**٧.٤١٥	٣٧	١.٠٣٩	٠.١٣٨	**٧.٥١٥
	١٢	١.١٣٠	٠.١٥١	**٧.٤٧٩	٤٢	١.٢٠٤	٠.١٥٢	**٧.٩١٨
	١٧	١.١٤٠	٠.١٤٠	**٨.١٧	٤٧	١.٠٤٥	٠.١٥٦	**٦.٦٨٩
	٢٢	٠.٩٧٨	٠.١٣٩	**٧.٠٢٩	٥٢	٠.٩٧٤	٠.١٤٧	**٦.٦٣١
	٢٧	١.٠٢٣	٠.١٥٥	**٦.٦١٦	٥٧	٠.٨١١	٠.١٣٤	**٦.٠٥٠
الانفتاح على الخبرة	٣	١.٠٠٠	-	-	٣٣	١.١٦٦	٠.١٧٠	**٦.٨٤٢
	٨	١.٠٩٩	٠.١٧٣	**٦.٣٦٤	٣٨	٠.٨١١	٠.١٤٥	**٥.٦١٣
	١٣	١.٣٧١	٠.١٦٩	**٨.١١٦	٤٣	٠.٨٥٥	٠.١٦٨	**٥.٠٨٣
	١٨	١.٢٢٢	٠.١٧٨	**٦.٨٥٤	٤٨	١.٥٢١	٠.٢١١	**٧.٢٠١
	٢٣	٠.١٣	٠.١٤٥	**٥.٥٩٦	٥٣	١.٣٧٥	٠.١٩١	**٧.٢٠٤
	٢٨	٠.٩١٨	٠.١٧١	**٥.٣٥٤	٥٨	٠.٩٧٥	٠.١٩٦	**٤.٨٩٧
المقبولية	٤	١.٠٠٠	-	-	٣٤	١.٥٢٠	٢.٤٥	**٦.٢٠٠
	٩	١.٠٦٥	٠.١٧٨	**٥.٩٧٦	٣٩	٠.٧٦٤	٠.١٤٤	**٥.٣٠٤
	١٤	١.٤٢٩	٠.٢٢٦	**٦.٣٣١	٤٤	١.٣٥٧	٠.٢١٣	**٦.٣٦٤
	١٩	١.١٠٣	٠.١٨٨	**٥.٨٦٦	٤٩	٠.٩٣٥	٠.١٧٣	**٥.٣٩٩
	٢٤	١.٢٨٨	٠.٢٠٨	**٦.١٨٨	٥٤	١.٦٨١	٠.٢٧٢	**٦.١٨٢
	٢٩	١.٢٠٣	٠.٢٠٦	**٥.٨٤٧	٥٩	٠.٩١٩	٠.١٦١	**٥.٧١٣
الضمير الحي	٥	١.٠٠٠	-	-	٣٥	٠.٨٣٧	٠.٠٨٢	**١.١٥١
	١٠	١.٠٤٧	٠.١٠٤	**١.٠٢٣	٤٠	٠.٨١٥	٠.٠٨٣	**٩.٧٧٩
	١٥	٠.٧٥١	٠.٠٨٤	**٨.٩٣٥	٤٥	٠.٤١٥	٠.١٠٦	**٣.٨٩٧
	٢٠	١.٠٤٥	٠.٠٨٥	**١٢.٢٥٤	٥٠	٠.٥٣١	٠.٠٩٨	**٥.٤١٨
	٢٥	٠.٨٣٦	٠.٠٨٨	**٩.٥٢٠	٥٥	٠.٣٨١	٠.٠٩٤	**٤.٠٤٩
	٣٠	٠.٥٢٠	٠.٨٩	**٥.٨٥٦	٦٠	٠.٤٥٨	٠.١١٠	**٤.١٦٥

يتبين من الجدول السابق أن قيم تشبعات جميع المفردات التي تمثل المتغيرات المشاهدة على الأبعاد الخمسة التي تمثل المتغيرات الكامنة وهي (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على

الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) كانت دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١)، وبذلك يصبح عدد مفردات المقياس كما هو مكون من (٦٠) مفردة.

كما تم التأكد من حُسن مطابقة نموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية من خلال مؤشرات المطابقة، والتي أظهرت جميعها حُسن مطابقة النموذج المُقترح، حيث بلغت قيمة X^2 (٣٧٢٠.١٨٤) وبلغت قيمة درجات الحرية (١٧٠٠)، ويمكن توضيح مؤشرات حسن المطابقة كما يوضحها الجدول الآتي:

جدول (١٢): مؤشرات حُسن المطابقة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية

م	مؤشرات حُسن المطابقة	مدى المؤشر	المدى المثالي	القيمة	القرار
١	مؤشر النسبة بين قيم X^2 ودرجات الحرية df (CMIN)	من واحد إلى خمسة	أقل من خمسة (٥)	٢.١٨٨	مقبول
٢	مؤشر جذر متوسطات مربعات البواقي (RMR)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الصفر	٠.١٠٥	مقبول
٣	مؤشر حُسن المطابقة (GFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٨٦٥	مقبول
٤	مؤشر حُسن المطابقة المصحح بدرجات الحرية (AGFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٨٣٢	مقبول
٥	مؤشر المطابقة المعياري (NFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٨٩٨	مقبول
٦	مؤشر المطابقة النسبي (RFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٨٥٦	مقبول
٧	مؤشر المطابقة المتزايد (IFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٢٧	مقبول
٨	مؤشر توكر لوييس (TLI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٠٧	مقبول
٩	مؤشر المطابقة المقارن (CFI)	من صفر إلى واحد	الاقتراب من الواحد	٠.٩٢٣	مقبول
١٠	جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي (RMSEA)	الاقتراب من الصفر	أقل من (٠.٠٨)	٠.٠٧٦	مقبول

يتبين من الجدول السابق أن جميع قيم مؤشرات حُسن المطابقة جاءت في المدى المقبول لحُسن المطابقة، مما يدل على مطابقة نموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية مع بيانات عينة الخصائص السيكومترية بدرجة مرتفعة.

(٢) الثبات:

قام مُعد المقياس (Costa & Macrae (1992) بالتحقق من ثبات المقياس باستخدام طريقة ألفا كرونباخ، وقد تراوحت قيم معاملات الثبات بين (٠.٧٥١، ٠.٨٤٥)، وفي البيئة العربية قام مترجم ومعرب المقياس بدر الأنصاري (١٩٩٧) باستخدام طريقة ألفا كرونباخ وتراوحت قيم معاملات الثبات بين (٠.٧٥٧، ٠.٨٦٥)، وهي قيم معاملات ثبات مقبولة إحصائياً.

وفي الدراسة الحالية قام الباحث بحساب ثبات المقياس على عينة التحقق من الخصائص السيكومترية بطريقة ألفا كرونباخ، حيث تم حساب ثبات المقياس لكل بُعد من أبعاد المقياس على حدة بعد حذف المفردة، كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٣): قيم معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ لأبعاد مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية بعد حذف المفردة

الدرجة الكلية للبعد	ثبات ألفا بعد حذف المفردة	الارتباط المصحح	م	ثبات ألفا بعد حذف المفردة	الارتباط المصحح	م	ثبات ألفا بعد حذف المفردة	الارتباط المصحح	م	البعد
٠.٨٥٨	٠.٨٥٨	٠.٣٨٥	٤١	٠.٨٥١	٠.٤٧٣	٢١	٠.٨٤٨	٠.٥٠٨	١	العصابية
	٠.٨٤٧	٠.٥٢٣	٤٦	٠.٨٥٣	٠.٤٤١	٢٦	٠.٨٤١	٠.٦١٩	٦	
	٠.٨٥٥	٠.٤١٤	٥١	٠.٨٣٦	٠.٧٠٣	٣١	٠.٨٣٦	٠.٦٩٠	١١	
	٠.٨٤٨	٠.٥١٣	٥٦	٠.٨٤٢	٠.٦٠٥	٣٦	٠.٨٤٥	٠.٥٥٨	١٦	
٠.٨٩٧	٠.٨٨٤	٠.٦٩٧	٤٢	٠.٨٨٩	٠.٦٠٣	٢٢	٠.٨٨٩	٠.٦٠٧	٢	الانبساطية
	٠.٨٩٠	٠.٥٩١	٤٧	٠.٨٩٢	٠.٥٦١	٢٧	٠.٨٨٧	٠.٦٥٥	٧	
	٠.٨٩٠	٠.٥٨٣	٥٢	٠.٨٩٣	٠.٥٣٨	٣٢	٠.٨٨٧	٠.٦٣٩	١٢	
	٠.٨٩٣	٠.٥٢٥	٥٧	٠.٨٨٧	٠.٦٥٣	٣٧	٠.٨٨٤	٠.٧١١	١٧	
٠.٨٦٤	٠.٨٥٩	٠.٤٥٥	٤٣	٠.٨٥٩	٠.٤٦٢	٢٣	٠.٨٥٢	٠.٥٩٢	٣	الانفتاح على الخبرة
	٠.٨٤٧	٠.٦٤١	٤٨	٠.٨٦٠	٠.٤٥٢	٢٨	٠.٨٥٣	٠.٥٥٤	٨	
	٠.٨٤٦	٠.٦٥٣	٥٣	٠.٨٥١	٠.٥٨٢	٣٣	٠.٨٤٢	٠.٧٤٠	١٣	
	٠.٨٦٤	٠.٤١٣	٥٨	٠.٨٥٩	٠.٤٦٢	٣٨	٠.٨٥١	٠.٥٨١	١٨	
٠.٩٠٨	٠.٨٩٨	٠.٦٧٧	٤٤	٠.٨٩٧	٠.٦٩٥	٢٤	٠.٩٠٨	٠.٤٨٨	٤	المقبولية
	٠.٩٠٢	٠.٥٩٩	٤٩	٠.٩٠٠	٠.٦٣٨	٢٩	٠.٨٩٨	٠.٦٨٥	٩	
	٠.٨٩٤	٠.٧٥٤	٥٤	٠.٨٩٧	٠.٦٩٢	٣٤	٠.٨٩٩	٠.٦٥٦	١٤	
	٠.٩٠٠	٠.٦٥٥	٥٩	٠.٩٠٤	٠.٥٤٨	٣٩	٠.٩٠١	٠.٦١٥	١٩	
٠.٨٨٠	٠.٨٧٨	٠.٤٥٣	٤٥	٠.٨٦٦	٠.٦٥٧	٢٥	٠.٨٦٣	٠.٦٩٨	٥	الضمير الحي
	٠.٨٧٣	٠.٥٤٢	٥٠	٠.٨٧٧	٠.٤٦٤	٣٠	٠.٨٦٩	٠.٦٠٩	١٠	
	٠.٨٧٦	٠.٤٧٦	٥٥	٠.٨٦٦	٠.٦٦٥	٣٥	٠.٨٦٥	٠.٦٨١	١٥	
	٠.٨٨٠	٠.٤٣٠	٦٠	٠.٨٧١	٠.٥٦٩	٤٠	٠.٨٦٣	٠.٧٠٧	٢٠	

يتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات ثبات أبعاد مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية قبل حذف المفردة تراوحت بين (٠.٨٥٨، ٠.٩٠٨)، وبمقارنة ثبات ألفا بعد حذف المفردة لأبعاد المقياس اتضح عدم حذف أي مفردة من مفردات المقياس، وجميعها قيم معاملات ثبات مرتفعة، مما يؤكد صلاحية استخدام مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وبذلك أصبح عدد مفردات مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية بعد حساب ثبات ألفا كرونباخ كما هو مكون من (٦٠) مفردة.

▪ وصف الصورة النهائية للمقياس: بعد حساب الخصائص السيكومترية لمقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية من صدق وثبات أصبح المقياس في صورته النهائية كما هو مكون من (٦٠) مفردة تمثل أبعاد مقياس العوامل الخمسة الكبرى للشخصية، ومن ثم فإن الدرجة العظمى للمقياس = ٣٠٠ درجة، وأدنى درجة للمقياس = ٦٠ درجة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة: حُلَّت البيانات باستخدام برنامج (SPSS Ver. 26) لإجراء معامل ارتباط بيرسون وتحليل الإنحدار المتعدد بطريقة Stepwise.

النتائج وتفسيرها:

١. الفرض الأول: "توجد علاقة دالة إحصائية بين مهارات إدارة الوقت (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة) والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) والدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي".

قُدِّر معامل ارتباط بيرسون بين أبعاد متغيرات الدراسة، ويمكن توضيح مصفوفة معامل الارتباط كما يلي:

جدول (١٤): مصفوفة معاملات الارتباط بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	التخطيط	التنظيم	التنفيذ	المراقبة	العصابية	الانبساطية	الانفتاح على الخبرة	المقبولية	الضمير الحي	إدمان الألعاب الإلكترونية
التخطيط	١.٠٠									
التنظيم	**٠.٨٦٢	١.٠٠								
التنفيذ	٠.٠٧٢	٠.١٣٤	١.٠٠							
المراقبة	٠.١٢٠	-٠.٠٢٣	**٠.٧٧٩	١.٠٠						
العصابية	٠.٠٦٠	٠.١٠٠	٠.٠٧١	٠.٠٤٩	١.٠٠					
الانبساطية	**٠.٣٩٤	**٠.٤٠٢	٠.١١٥	٠.٠٤٤	**٠.٢٣٤	١.٠٠				
الانفتاح على الخبرة	**٠.٣٨٤	**٠.٣٦٦	-٠.٠٠٢	-٠.٠٣٥	**٠.٢٦٨	**٠.٧٣٥	١.٠٠			
المقبولية	**٠.٣٤٣	**٠.٣٦٦	-٠.٠١٢	-٠.٠٣٥	**٠.٢٣٠	**٠.٧٢٤	**٠.٩٤٩	١.٠٠		
الضمير الحي	٠.١٤٣	**٠.٢٨٥	**٠.٢٥٥	**٠.٢٥٧	*٠.٢٠٤	٠.٠٨٠	**٠.٢٦٧	٠.٠١٩٤	١.٠٠	
إدمان الألعاب الإلكترونية	**٠.٤١٢	**٠.٤٢٣	-٠.٠٠٦	-٠.٠٦٢	**٠.٣١٨	**٠.٧٥٤	**٠.٩١٣	**٠.٨٦١	٠.٠٢٠٩	١.٠٠

** مستوى دلالة (٠.٠١) * مستوى دلالة (٠.٠٥)

استقراءً لمصفوفة الارتباط السابقة يتبين ما يلي:

(١) توجد علاقات إيجابية دالة إحصائياً بين مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي كما يلي:

١. توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٠١) بين مهارة التخطيط وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، بقيم معاملات ارتباط (-٠.٠٦٠، ٠.٣٩٤، ٠.٣٨٤، ٠.٣٤٣، ٠.١٤٣) على التوالي كالآتي:

أ. عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مهارة التخطيط وعامل العصابية: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة طلبة الصف الثاني الثانوي على التخطيط الجيد للمهام والأنشطة في ضوء الوقت المتاح، بالإضافة إلى ضعف القدرة على إصدار الأحكام والنقد أثناء المواقف الأكاديمية، وبالتالي لا يستطيع الطلبة المتصفين بسمة العصابية بالقيام بالتخطيط السليم للوقت.

ب. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٠١) بين مهارة التخطيط وعامل الانبساطية: ويمكن تفسير ذلك من خلال قدرة طلبة الصف الثاني الثانوي على التحكم في الوقت، وإنجاز عدد كبير من المهام والأنشطة، مما يؤدي إلى شعورهم بالسعادة والتفاؤل والمرح، وبالتالي اتصافهم بسمة الانبساطية نتيجة التخطيط الجيد لأهدافهم المستقبلية.

ج. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٠١) بين مهارة التخطيط وعامل الانفتاح على الخبرة: ويمكن تفسير ذلك من خلال إنجاز طلبة الصف الثاني الثانوي لما يطلب منهم في حدود الوقت المخطط له، وتحديد الاستراتيجيات والوسائل المعينة على إدارة الوقت بشكل فعال، وبالتالي زيادة الخبرات الأكاديمية وسعة الخيال وحب الاستطلاع لدى الطلبة، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى وجود علاقة بين التخطيط وعامل الانفتاح على الخبرة.

د. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٠١) بين مهارة التخطيط وعامل المقبولية: ويمكن تفسير ذلك من خلال تحديد الطلبة للمدى الزمني اللازم لإنجاز ما

يطلب منهم بشكل تعاوني مع الآخرين، وبالتالي فإن التخطيط يعمل على حُسن إدارة الوقت وتحقيق التفوق والنجاح، الأمر الذي يؤدي إلى اكتساب ثقة وتعاطف الآخرين، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى ارتباط مهارة التخطيط بعامل المقبولية.

هـ. **عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مهارة التخطيط وعامل الضمير الحي:** ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على التحكم في الوقت وإدارته، بالإضافة إلى استغراقهم في الأمور الشخصية، وبالتالي انخفاض قدرتهم على التمتع بالسيطرة والضببط والنزاهة والكفاءة، وإنجاز المهام واستكمالها، ووضع الأشياء في غير مواضعها أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى عدم وجود علاقة بين التخطيط وعامل الضمير الحي لدى الطلبة، وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من (أحمد الشمري، ٢٠٠٨؛ مهدي الكردي، ٢٠١٢؛ Park & Hai, 2020; Ying, 2021) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية بين مهارة التخطيط وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية.

٢. توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنظيم وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، بقيم معاملات ارتباط (-) ٠.١٠٠، ٠.٤٠٢، ٠.٣٦٦، ٠.٣٦٦، ٠.٢٨٥ على التوالي كآلاتي:

أ. **عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مهارة التنظيم وعامل العصابية:** ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على الاستخدام الفعال للوقت وتنظيمه من خلال تحديد المهام والأنشطة التي تمارس في حدود الوقت المتاح، وبالتالي يشعر الطلبة بالقلق والغضب والاكتئاب، وانخفاض السيطرة على دوافعهم أثناء مواجهة المواقف الضاغطة، مما يولد لديهم ميل إلى الأفكار والمشاعر السلبية أو الحزينة، ويجعلهم يتسمون بسمة العصابية، وبالتالي لا يستطيعون تنظيم وقتهم بشكل جيد.

ب. **وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنظيم وعامل الانبساطية:** ويمكن تفسير ذلك من خلال تمتع الطلبة الانبساطيين بالهدوء ومقاومة الإحاح والإثارة والغضب عند تحديد المهام والأنشطة الأكاديمية لإنجازها خلال الوقت

المتاح، ومراقبة مدى التقدم في إنجاز المطلوب منهم، وبالتالي يتميزون بالصحة النفسية الجيدة، وتحمل الضغوط والأزمات، والقدرة على التنظيم الجيد للوقت.

ج. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنظيم وعامل الانفتاح على الخبرة: ويمكن تفسير ذلك من خلال قدرة طلبة الصف الثاني الثانوي على تنظيم الوقت الأكبر للمهام الأساسية من خلال توجيه المشاعر والأفكار والامكانيات نحو تحقيق الأهداف والإنجازات، وبالتالي يزداد لديهم الوقت للتعامل مع الأفكار الجديدة وغير التقليدية والخارجة عن المألوف.

د. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنظيم وعامل المقبولية: ويمكن تفسير ذلك من خلال محافظة الطلبة على الصداقة الدائمة فيما بينهم من خلال بث روح التعاون والمساعدة والتعاطف، مما يقوي عزيمتهم على مواجهة المشكلات الأكاديمية، وينمي قدرتهم على التنظيم الجيد للوقت، ويخلق بينهم جو من المودة والتسامح والتعاطف، وبالتالي إظهار مشاعر الحب والود الصادقة تجاه الآخرين.

هـ. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنظيم وعامل الضمير الحي: ويمكن تفسير ذلك من خلال تصميم طلبة الصف الثاني الثانوي على إنجاز أعمالهم بإنقان وتفاني وكفاءة وفاعلية، مما يؤدي إلى تنظيم الوقت لديهم بشكل فعال وبالتالي يستطيعون تحديد الأنشطة والمهام على المدى الزمني البعيد بكفاءة وفاعلية وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من (أحمد الشمري، ٢٠٠٨؛ مهدي الكردي، ٢٠١٢) و (Park & Hai, 2020; Ying, 2021) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية بين مهارة التنظيم وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية.

٣. عدم وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنفيذ وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، بقيم معاملات ارتباط (٠.٠٧١، ٠.١١٥، ٠.٠٠٢-، ٠.٠١٢-، ٠.٢٥٥) على التوالي كالآتي:

أ. عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مهارة التنفيذ وعامل العصابية: ويمكن تفسير ذلك من خلال انخفاض قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على تنظيم الوقت المناسب

لإنجاز المهام الأكاديمية، وتبديد الوقت في أشياء ساذجة بسيطة تبعدهم عن أداء المهام الأكاديمية، مما يؤدي إلى شعورهم بالقلق والتوتر وسرعة الغضب، وصعوبة التكيف، وعدم قدرتهم على تحمل الضغوط الأكاديمية، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى عدم وجود علاقة بين مهارة التنفيذ وعامل العصابية.

ب. **عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة التنفيذ وعامل الانبساطية:** ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على إنهاء المهام الأكاديمية في الوقت المحدد، وأهدار الوقت في أشياء غير نافعة، بالإضافة إلى أنهم يتمتعون بالحب والألفة والمرح والتفاؤل، مما يجعلهم يظهرون انفعالات إيجابية نحو الآخرين، وهذا يجعلهم ينصرفون عن أداء وتنفيذ المهام الأكاديمية المطلوب منهم إنجازها.

ج. **عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة التنفيذ وعامل الانفتاح على الخبرة:** ويمكن تفسير ذلك من خلال قيام طلبة الصف الثاني الثانوي مدمني الألعاب الإلكترونية بإجراء المهام الأكاديمية المطلوبة منهم إلى وقت لاحق، وبالتالي انخفاض قدرتهم على البحث وحب الاستطلاع وسعة الخيال لديهم، والتعامل مع الأفكار التقليدية المألوفة، والبُعد عن الأفكار الجديدة والمبتكرة، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى الابتعاد عن المهام الأكاديمية المطلوب منهم إنجازها.

د. **عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة التنفيذ وعامل المقبولية:** ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على التفكير بإيجابية نحو المهام والأنشطة المطلوب تحقيقها، وإرجائها إلى وقت لاحق، وبالتالي لا يستطيع الطلبة التعاون والتفاعل والتواصل والتعاطف مع الآخرين نتيجة عدم تنفيذ ما يطلب منهم، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى عدم الارتباط بين مهارة التنفيذ وعامل المقبولية.

هـ. **وجود علاقة إيجابية دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنفيذ وعامل الضمير الحي:** ويمكن تفسير ذلك من خلال الإرادة القوية التي يتمتع بها طلبة الصف الثاني الثانوي، بالإضافة إلى قدرتهم على الإنجاز والتغلب على الصعوبات والمعوقات التي تواجههم أثناء عملية التعلم، وبالتالي يزيد لديهم الوعي والكفاءة والفاعلية في الطرق التي

يستخدمونها في تجنبهم لإجراء المشكلات الصعبة، وعدم تبدد الوقت عن طريق الاقتدار والالتزام بالواجبات والاهتمام بالتحصيل والإنجاز وانضباط الذات، وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من (أحمد الشمري، ٢٠٠٨؛ مهدي الكردي، ٢٠١٢؛ Park & Hai, 2020; Ying, 2021) التي توصلت إلى عدم وجود علاقة بين مهارة التنفيذ وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية.

٤. عدم وجود علاقة دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة المراقبة وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، بقيم معاملات ارتباط (٠.٠٤٩، ٠.٠٤٤، ٠.٠٣٥-، ٠.٠٣٥-، ٠.٠٣٥، ٠.٢٥٧) على التوالي كالآتي:

أ. عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة المراقبة وعامل العصابية: ويمكن تفسير ذلك من خلال تعرض طلبة الصف الثاني الثانوي للأفكار غير المنطقية نتيجة تعرضهم المستمر للألعاب الإلكترونية، مما يؤدي إلى عدم السيطرة على دوافعهم أثناء مواجهة المواقف الأكاديمية، وبالتالي تنخفض لديهم القدرة على المراقبة وجدولة المهام والأنشطة على المدى الزمني البعيد نتيجة اتصافهم بسمة العصابية.

ب. عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة المراقبة وعامل الانبساطية: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على إقامة علاقات اجتماعية ناجحة في العالم الواقعي نتيجة انخفاض شعورهم بالتفاؤل والمرح والسعادة، وبالتالي تنخفض كفاءتهم العقلية والوجدانية والمهارية في تحقيق التفوق والتميز الدراسي، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى عدم وجود علاقة بين مهارة المراقبة وعامل الانبساطية.

ج. عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة المراقبة وعامل الانفتاح على الخبرة: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية على الإدراك الواعي للوقت، وتحديد الزمن المناسب لإنجاز المهام والأنشطة، بالإضافة إلى انخفاض متابعتهم المستمرة والواعية لمدى تحقيقهم للأهداف المحددة لإنجاز المهام، وبالتالي يحدث لديهم قصور في البحث عن الأفكار الجديدة والمبتكرة.

د. عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين مهارة المراقبة وعامل المقبولية: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة طلبة الصف الثاني الثانوي مدمني الألعاب الإلكترونية على إبقاء الوقت في بؤرة الاهتمام، والحفاظ على تسلسل الخطوات والتغلب على الصعوبات الموجودة، والالتزام بالوقت المحدد، وبالتالي ضعف الإلتزام بالواجبات والمهام المطلوبة التي تم التخطيط لها، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى عدم وجود علاقة بين مهارة المراقبة وعامل المقبولية.

هـ. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة المراقبة وعامل الضمير الحي: ويمكن تفسير ذلك من خلال ملاحظة طلبة الصف الثاني الثانوي الواعية للوقت أثناء إنجاز المهام والأنشطة الأكاديمية، وإتخاذ خطوات إجرائية جادة لتعديل سلوكياتهم واستراتيجياتهم، بالإضافة إلى ما يستخدمه الطلبة من استراتيجيات وأساليب مختلفة لمراقبة الوقت، وبالتالي تزداد قدرتهم على أداء الأنشطة والمهام الدراسية، والتغلب على نقص الإمكانيات المتاحة في البيئة التعليمية، مما يسهم في زيادة التركيز أثناء الاستذكار وإسترجاع المعلومات بسهولة، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى وجود علاقة إيجابية بين مهارة المراقبة وعامل الضمير الحي، وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من (أحمد الشمري ٢٠٠٨؛ مهدي الكردي، ٢٠١٢؛ Ying, 2021; Park & Hai, 2020) التي توصلت إلى عدم وجود علاقة بين مهارة المراقبة وبعض العوامل الخمسة الكبرى للشخصية.

(٢) توجد علاقات إيجابية دالة إحصائية بين بعض مهارات إدارة الوقت وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي كما يلي:

١. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التخطيط وإدمان الألعاب الإلكترونية: ويمكن تفسير هذه النتيجة من خلال تنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية التي تجذب انتباه الطلبة من أجل السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي، وبالتالي تعمل الألعاب الإلكترونية على تحسين قدرة الطلبة على التخطيط السليم من خلال سرعة إنجاز المهام المطلوبة في حدود الوقت المخطط لها عن طريق تحديد المدى الزمني اللازم لإنجازها، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج

دراسة (Sewell, 2015) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارة التخطيط وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٢. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين مهارة التنظيم وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال زيادة قدرة طلبة الصف الثاني الثانوي على تنظيم المهام والأنشطة الأكاديمية من أجل توفير الوقت الكافي لممارسة الألعاب الإلكترونية التي توفر عالماً وهمياً افتراضياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، حيث تعد الألعاب الإلكترونية بمثابة "جرعة دواء" لإزالة التوتر والقلق والاكتئاب، كما تُكسب الألعاب الإلكترونية الطلبة الثقة في النفس والرضا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي بشكل لا يمكن الحصول عليه في العالم الواقعي، وهذا يفسر وجود علاقة بين مهارة التنظيم وإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة Sewell (2015) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين مهارة التنظيم وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٣. عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مهارة التنفيذ وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير ذلك من خلال ضعف إلتزام طلبة الصف الثاني الثانوي مدمني الألعاب الإلكترونية بأداء المهام والأنشطة الموكلة إليهم في أوقاتها المحددة دون تسويق أو إرجاء من أجل التمتع بممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يسهم في انخفاض قدرتهم على تنفيذ ما يطلب منهم من مهام أكاديمية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Wang & Sanders, 2020; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021) التي توصلت إلى عدم وجود علاقة بين مهارة التنفيذ وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٤. عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مهارة المراقبة وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير ذلك من خلال انخفاض ملاحظة الطلبة للوقت أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبالتالي ضعف سيطرة الطلبة على الوقت المستهلك في ممارسة الألعاب الإلكترونية، والاهتمام بمصالح الحياة الشخصية والأنشطة اليومية مع إعطاء الأولوية للألعاب الإلكترونية، وهذا يفسر عدم ارتباط مهارة المراقبة بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Wang & Sanders, 2020; Yongxin,)

(Yongzhan & Gloria, 2021) التي توصلت إلى عدم وجود علاقة بين مهارة المراقبة وإدمان الألعاب الإلكترونية.

(٣) توجد علاقات إيجابية وسلبية دالة إحصائياً بين العوامل الخمسة الكبرى للشخصية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي كما يلي:

١. وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين عامل العصابية وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير ذلك من خلال ميل الطلبة إلى الأفكار والمشاعر السلبية والقلق والغضب والعدائية نتيجة مرحلة المراهقة التي يمرون بها وما تفرضه عليهم من ضغوط واندفاع وتهور، وبالتالي فإن استخدامهم للألعاب الإلكترونية يصبح بلا قيمة، ويكون فقط من أجل تضييع الوقت للهروب من الحالة العصابية التي يمرون بها، وهذا يفسر الارتباط السلبي بين العصابية وإدمان الألعاب الإلكترونية، وتختلف هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020;) (Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين عامل العصابية وإدمان الألعاب الإلكترونية، كما تختلف هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبدالخالق، ٢٠١٩ Akin, 2015) التي توصلت إلى عدم وجود علاقة بين عامل العصابية وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٢. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين عامل الانبساطية وإدمان الألعاب الإلكترونية: ويمكن تفسير ذلك من خلال استمتاع الطلبة بممارسة الألعاب الإلكترونية مع زملاء، وبالتالي توليد مشاعر المرح والتفاؤل والألفة بين الزملاء داخل المدرسة، وذلك لشعورهم بأنهم أقرب إلى بعضهم البعض، ويستطيعون التواصل والتفاعل في أي وقت سواء داخل أو خارج المدرسة، سواء كان هذا التواصل أكاديمي أو ترفيهي، مما يؤدي إلى ارتباط عامل الانبساطية بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020;) (Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين عامل الانبساطية وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٣. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين عامل الانفتاح على الخبرة وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير ذلك من خلال التفكير في الألعاب غير مألوفة والجديدة والمبتكرة التي توفرها التكنولوجيا الحديثة، والتي تجعل الطالب منفتح على ثقافات وبيئات تعليمية أخرى، مما يجعله يخرج عن المألوف من خلال سعة الخيال وحب الاستطلاع، وبالتالي يرتبط عامل الانفتاح على الخبرة بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين عامل الانفتاح على الخبرة وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٤. وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين عامل المقبولية وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال تفاعل الطلبة مع زملائهم وتقديم المساعدة والدعم الدائم لهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يجعلهم يتقبلون بعضهم البعض سواء في المدرسة أو خارجها وبالتالي يرتبط عامل المقبولية بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين عامل المقبولية وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٥. وجود علاقة سلبية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين عامل الضمير الحي وإدمان الألعاب الإلكترونية: يمكن تفسير ذلك من خلال ضعف اتصاف الطلبة بالسيطرة والكفاءة والضبط أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية مما يجعلهم لا يلتزمون بأداء المهام والأنشطة الموكلة إليهم واستكمالها في الوقت المطلوب منهم إنجازها، وهذا من شأنه يفسر عدم ارتباط عامل الضمير الحي بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتختلف هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين عامل الضمير الحي وإدمان الألعاب الإلكترونية، كما تختلف هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبدالخالق، ٢٠١٩ Akin, 2015) التي توصلت إلى عدم وجود علاقة بين عامل الضمير الحي وإدمان الألعاب الإلكترونية.

٢. الفرض الثاني: تُسهم مهارات إدارة الوقت (التخطيط، التنظيم، التنفيذ، المراقبة) والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية (العصابية، الانبساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي.

للتحقق من هذا الفرض تم استخدام اختبار تحليل الإنحدار المتعدد بطريقة Stepwise، ويمكن توضيح نتائج تحليل الإنحدار المتعدد لإسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي كما يلي:

جدول (١٥): نتائج تحليل الإنحدار المتعدد لإسهام مهارات إدارة الوقت والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي

النموذج	ر	ر ^٢	ر ^٢ المصححة	الخطأ المعياري	قيمة ف ^٢	معامل الانحدار الجزئي (ب)	بيتا	قيمة ت ^٢	الدالة
الثابت						٣٥.١٤٩		**١٧.٢٥٣	٠.٠١
الانفتاح على الخبرة						٠.٧٥٣	٠.٧٥٣	**١٤.٧٢١	٠.٠١
الانبساطية	٠.٩٢٧	٠.٨٥٩	٠.٨٥٤	٠.٧٠٥٣	١٨٤.٤٠٩	٠.١٣١	٠.١٤٨	**٢.٨٦٣	٠.٠١
التخطيط						٠.٠٩١	٠.٠٨٨	*٢.٣٤٩	٠.٠٥
العصابية						-٠.٠٢٤	-٠.٠٧٧	*٢.١٥٤	٠.٠٥

** مستوى دلالة (٠.٠١) * مستوى دلالة (٠.٠٥)

يتبين من الجدول السابق إن قيمة معامل التحديد (ر^٢) = ٠.٨٥٩ أي أن (٨٥.٩%) من التباين في إدمان الألعاب الإلكترونية يرجع إلى عامل الانفتاح على الخبرة وعامل الانبساطية ومهارة التخطيط وعامل العصابية، حيث كانت قيمة "ف" دالة إحصائياً، وأن نسبة الإسهام "بيتا" للانفتاح على الخبرة والانبساطية والتخطيط والعصابية كانت (٧٥.٣%، ١٤.٨%، ٨.٨%، -٧.٧%) على التوالي، وهي نسب دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١، ٠.٠٥) لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، ويمكن كتابة معادلة خط الانحدار كما يلي:

إدمان الألعاب الإلكترونية = ٣٥.١٤٩ (الثابت) + ٠.٧٥٣ (الانفتاح على الخبرة) + ٠.١٣١ (الانبساطية) + ٠.٠٩١ (التخطيط) + -٠.٠٢٤ (العصابية).

ويلاحظ أن مهارة التنظيم ومهارة التنفيذ ومهارة المراقبة وعامل المقبولية وعامل الضمير الحي غير منبئين بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، ويمكن تلخيص وتفسير نتائج الفرض الثاني كما يلي:

١. يُسهم عامل الانفتاح على الخبرة إيجابياً في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، حيث كانت نسبة الإسهام بيتا تساوي (٧٥.٣%) ويمكن تفسير ذلك من خلال قيام طلبة الصف الثاني الثانوي بالتفكير خارج الصندوق، والإبداع في تنمية قدراتهم ومهاراتهم العلمية والرياضية، وبالتالي يزداد لديهم حب الاستطلاع وسعة الخيال من خلال التفكير في الألعاب الإلكترونية غير المألوفة والجديدة والمبتكرة التي توفرها التكنولوجيا الحديثة، والتي تجعل الطالب منفتح على ثقافات وبيئات تعليمية أخرى، مما يسهم في ارتباط عامل الانفتاح على الخبرة بإدمان الألعاب الإلكترونية، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، وهذا يرجع إلى أن الألعاب الإلكترونية تشتمل على العديد من عوامل الجذب، وتوفر عالماً وهمياً افتراضياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي المليء بالمشكلات والصراعات، بالإضافة إلى أن الألعاب الإلكترونية تتطلب التأمل والتركيز، والسيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمى ومحاكاة الأبطال، وبالتالي توفر الألعاب الإلكترونية الراحة النفسية نتيجة إدمانها والإفراط في استخدامها، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016;) (Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود تأثير لعامل الانفتاح على الخبرة في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٢. يُسهم عامل الانبساطية إيجابياً في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، حيث كانت نسبة الإسهام بيتا تساوي (١٣.١%) ويمكن تفسير ذلك من خلال استمتاع الطلبة بممارسة الألعاب الإلكترونية مع الزملاء، وبالتالي توليد مشاعر المرح والتفاؤل والألفة بين الزملاء داخل المدرسة، وذلك لشعورهم بأنهم أقرب إلى بعضهم البعض، ويستطيعون التواصل والتفاعل في أي وقت سواء داخل أو خارج المدرسة، سواء كان هذا التواصل أكاديمي أو ترفيهي، بالإضافة إلى شعورهم بالمودة والألفة تجاه بعضهم البعض، وبالتالي تصبح ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة لهم وسيلة يستخدمونها للتسلية

والممتعة والترفيه، مما تسهم الانبساطية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020) التي توصلت إلى وجود تأثير إيجابي دال إحصائياً لعامل الانبساطية في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٣. تُسهم مهارة التخطيط إيجابياً في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، حيث كانت نسبة الإسهام بيتا تساوي (٩.١%)، ويمكن تفسير ذلك من خلال تنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية التي تجذب انتباه الطلبة من أجل السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي، وبالتالي تعمل الألعاب الإلكترونية على تحسين قدرة الطلبة على التخطيط السليم من خلال سرعة إنجاز المهام المطلوبة في حدود الوقت المخطط لها عن طريق تحديد المدى الزمني اللازم لإنجازها وبالتالي تحسين مستواهم التعليمي، كما يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال زيادة قدرة الطلبة على التخطيط السليم للوقت في ممارسة المهام والأنشطة الأكاديمية، وبالتالي نفاذ معظم الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تُكسب الطلبة الثقة في أنفسهم والتعاطف مع الآخرين، وهذا يفسر إسهام مهارة التخطيط في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Sewell 2015) التي توصلت إلى وجود تأثير إيجابي دال إحصائياً لمهارة التخطيط في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٤. يُسهم عامل العصابية سلبياً في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي، حيث كانت نسبة الإسهام بيتا تساوي (-٧.٧%)، ويمكن تفسير ذلك من خلال معاناة طلبة الصف الثاني الثانوي من القلق والغضب والعدائية، مما يؤدي إلى ضعف القدرة على السيطرة على دوافعهم وقدراتهم، وبالتالي يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تمكنهم من إخراج الطاقة المكبوتة بداخلهم، وتساعدهم على التعايش مع المواقف التي تثير انفعالاتهم، وهذا من شأنه أن يؤدي إلى الإسهام السلبى لعامل العصابية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسات كل من (Dmitrievich, 2016; Calvin, 2019; Nahyun, 2020; Nahyun, 2020) التي

توصلت إلى وجود تأثير سلبي دال إحصائيًا لعامل العصابية في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٥. لا تسهم مهارة التنظيم في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي: ويمكن تفسير ذلك من خلال انخفاض قدرة الطلبة على تنظيم الوقت واستثماره في تنفيذ المهام والأنشطة الأكاديمية، بالإضافة إلى أن ضعف التنظيم الجيد للوقت على مدار اليوم يؤدي إلى عدم وجود الوقت الكافي الذي يسمح للطلبة بإنجاز المهام الأكاديمية وبالتالي لا يستفيد الطلبة من تنظيم أوقاتهم في تحقيق أهدافهم وطموحاتهم، كما أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يعمل على إهدار الوقت، وضعف القدرة على التنظيم الجيد له، وهذا من شأنه أن يفسر عدم إسهام مهارة التنظيم في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسات كل من (Wang & Sanders, 2021; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2020) التي توصلت إلى عدم وجود تأثير لمهارة التنظيم في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٦. لا تسهم مهارة التنفيذ في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف مهارة الطلبة على بذل جهد منظم لتفعيل استخدام استراتيجيات إدارة الوقت التي تم انتقاؤها ووضعها موضع التنفيذ، والقصور في تحديد أوقات إنجاز المهام والأنشطة الأكاديمية، بالإضافة إلى انخفاض قدرة الطلبة على الالتزام بأداء المهام والأنشطة الأكاديمية المطلوبة منهم في أوقاتها المحددة دون تسويق أو إرجاء من أجل الانشغال والتمتع بممارسة الألعاب الإلكترونية في معظم الأوقات، وتتفق هذه النتيجة مع دراسات كل من (Wang & Sanders, 2020; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021) التي توصلت إلى عدم وجود تأثير لمهارة التنفيذ في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٧. لا تسهم مهارة المراقبة في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف إدراك الطلبة للوقت بشكل سليم، وانخفاض قدرتهم على مراقبة أعمالهم اليومية والواجبات والأنشطة الأكاديمية، مما يؤدي إلى عدم تحديد الطلبة لأهدافهم المستقبلية واتخاذ خطوات إجرائية جادة لتعديل سلوكياتهم

واستراتيجياتهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبالتالي لا يستطيعون مراقبة الوقت المنقضي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك نظراً لأنشغالهم المستمر لأوقات طويلة على استخدام الألعاب الإلكترونية، وهذا يؤدي إلى عدم إسهام مهارة المراقبة في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسات كل من (Wang & Sanders, 2020; Yongxin, Yongzhan & Gloria, 2021) التي توصلت إلى عدم وجود تأثير لمهارة المراقبة في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٨. لا يسهم عامل المقبولية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف قدرة الطلبة على إقامة العلاقات الإنسانية الصادقة التي تولد المشاعر الإيجابية، وبالتالي ينخفض لديهم التفاعل وتقبل بعضهم البعض نتيجة انشغالهم الدائم بممارسة الألعاب الإلكترونية لتفريغ ما لديهم من شحنة سالبة، وهذا يفسر عدم إسهام المقبولية في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبدالخالق، ٢٠١٩؛ Akin, 2015) التي توصلت إلى عدم وجود تأثير لعامل المقبولية في إدمان الألعاب الإلكترونية.

٩. لا يسهم عامل الضمير الحي في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثاني الثانوي: ويمكن تفسير ذلك من خلال ضعف التزام الطلبة بأداء الأنشطة والمهام الأكاديمية المطلوبة منهم، وانخفاض كفاءتهم وفاعليتهم على التفكير المتأنى قبل الشروع في تنفيذ المهام والأنشطة، والقصور في التركيز على إنجاز المهام واستكمالها، بالإضافة إلى انخفاض وعيهم عن المشاركة في الحياة الاجتماعية نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يزداد تعلقهم بممارسة الألعاب الإلكترونية التي تفرض عليهم عالمًا افتراضياً بديلاً عن العالم الحقيقي، حيث يحتوي هذا العالم الافتراضي على العديد من عوامل الجذب التي تستلهم طلبة الصف الثاني الثانوي نحوها، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من (محمد عبدالله، ٢٠١٥؛ أحمد عبدالخالق، ٢٠١٩؛ Akin, 2015) التي توصلت إلى عدم وجود تأثير لعامل الضمير الحي في إدمان الألعاب الإلكترونية.

توصيات الدراسة:

- في ضوء ما توصلت إليه نتائج الدراسة يُمكن تقديم مجموعة من التوصيات كآآتي:
١. ضرورة تطوير المناهج الدراسية في جميع المراحل التعليمية، والاهتمام بالأنشطة والمهام التي تتطلب الاهتمام بمهارات إدارة الوقت.
 ٢. الاهتمام بتوجيه الطلبة حول العوامل الخمسة الكبرى للشخصية ودراسة السمات المتوفرة لديهم، والعمل على تقوية العوامل الإيجابية (الانيساطية، الانفتاح على الخبرة، المقبولية، الضمير الحي) والحد من العوامل السلبية (العصابية).
 ٣. إقامة دورات تدريبية وورش عمل لزيادة وعي الطلبة بعوامل الشخصية، وبيان أهمية الشخصية السوية التي تساهم في المزيد من الوعي والانفتاح على الخبرة.
 ٤. تنفيذ عملية فحص منهجية لتحديد الطلبة المعرضين لخطر إدمان الألعاب الإلكترونية.
 ٥. العمل على تكامل الدور الأسري والمجتمعي ومؤسسات التربية والتعليم لتقليل إدمان الطلبة على الألعاب الإلكترونية.
 ٦. الاهتمام بطلبة المرحلة الثانوية ومعرفة ميولهم واتجاهاتهم وتوظيفها لصالحهم في العملية التعليمية.
 ٧. ضرورة وجود برامج لتثقيف وتوعية الطلبة من خلال التأكيد على أهمية مهارات إدارة الوقت وتحديد آليات التكيف الصحية لخطر إدمان الألعاب الإلكترونية.
 ٨. قيام وسائل الإعلام والمؤسسات والجمعيات الثقافية والاجتماعية المعنية بوضع برامج تنموية معرفية من أجل كيفية تنظيم وإدارة الوقت لدى الطلبة.

مراجع الدراسة:

أحمد عبد طوفان الشمري (٢٠٠٨). مهارات إدارة الوقت وعلاقتها ببعض سمات الشخصية لدى الطلاب المتفوقين ومتوسطي التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية بدولة الكويت. رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي.

أحمد محمد عبدالخالق (٢٠١٩). إيمان الإنترنت وعلاقته بالشخصية لدى عينة من طلاب الجامعة في لبنان. مجلة العلوم الاجتماعية بجامعة الكويت، ٤٧(١)، ٦٩-٣٧.

بدر محمد الأنصاري (١٩٩٧). الفروق بين طلبة وطالبات جامعة الكويت في سمات الشخصية. بحوث ميدانية في الشخصية الكويتية. الكويت: مكتبة المنار الإسلامية.

بشرى محمد حسن (٢٠١٦). إيمان الألعاب الإلكترونية. بغداد: دار الفراهيدي للنشر والتوزيع.

شريفة يحيى محمد (٢٠٢١). إيمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صيبيا. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة جازان.

عبادة أحمد الخولي (٢٠٢٠). علاقة إيمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مجلة كلية الآداب جامعة السويس، ٢٠(٢٠)، ٢١٣-٢٥٤.

عبدالرحمن أحمد الدخيل ومحمد جعفر جمل الليل وعماد عبدالرحيم الزغلول (٢٠١٧). مهارات إدارة الوقت وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من الطلاب الموهوبين رياضياً في المرحلة الثانوية في دولة الكويت. مجلة العلوم التربوية والنفسية، ١(٢)، ٥٧-٧٤.

عبير محمد أنور (٢٠٠٨). إرتقاء الذاكرة المستقبلية عبر مرحلتي المراهقة في ضوء إختلاف النوع ومستوى مهارات المراهقين في إدارة الوقت وطبيعة المهمة المستقبلية. مجلة مركز البحوث والدراسات النفسية بالقاهرة، ٤ (١٠)، ٥٨-١.

علي رزق حمود السلمي (٢٠٢٠). مستوى مهارات إدارة الوقت لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة مكة المكرمة. مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، ٣٦(٥)، ٣٤٩-٣٧٠.

عمر موفق بشير العباجي (٢٠١٦). الإدمان والإنترنت. عمان: دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

فرحان عبدالعزيز سمير الدرعان (٢٠١٦). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة اليرموك.

فريال سالم السعيد (٢٠١٨). الإدمان على الإنترنت وعلاقته بإدارة الوقت والتوافق الدراسي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة العقبة. رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة مؤتة.

محمد حسن غانم (٢٠١٦). مشكلات نفسية اجتماعية (الإدمان، الجناح، العنف، إساءة معاملة الأطفال، تلوث البيئة والنزاح). القاهرة: المكتبة المصرية.

محمد عاطف محمد العكر (٢٠٢٢). العوامل الخمسة الكبرى للشخصية السائدة وعلاقتها بالاحترق النفسي لدى الأخصائيين النفسيين. المجلة الأفريقية للدراسات المتقدمة في العلوم الإنسانية والاجتماعية، ١(٤)، ٢٤١-٢٦٢.

علي محمد اليعقوب (٢٠٠٩). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية. مجلة مستقبل التربية العربية، ٢٦(٢٦)، ٢٢٠-٢٥١.

منى محمود عبداللطيف أبوبكر (٢٠١٧). تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية. مجلة التربية المقارنة والدولية، ٣(٧)، ٣٠٥-٣٩٧.

مهدي حسين صالح الكردي (٢٠١٢). مهارات إدارة الوقت وعلاقتها بالتفاؤل وبعض سمات الشخصية لدى طلبة كليات التربية بإقليم كردستان العراق. رسالة دكتوراة، كلية التربية، جامعة أم درمان الإسلامية.

هيلة بديع مسفر الجوفان (٢٠٢١). تنمية مهارات إدارة الوقت لدى طالبات الماجستير في قسم أصول التربية بجامعة الأمام محمد بن سعود الإسلامية في ضوء مبادئ التربية الإسلامية. *المجلة التربوية بكاية التربية جامعة سوهاج*، (٩١)، ١٧٠٣-١٦٥٣.

يحيى مبارك خطاطبة (٢٠٢٠). إيمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. *مجلة البحوث الأمنية بكلية الملك فهد الأمنية*، ٣٠(٧٦)، ٣٣٧-٢٦٥.

- Aarseth, E.; Bean, M.; Boonen, H.; Colder, M.; Coulson, M. & Haagsma, C. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270.
- Akin, P. (2015). Relationship between personality traits and electronic gaming addiction among university students. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 722-735.
- Arezoo, M. (2020). Relationship between time management skills and anxiety and academic motivation of nursing students in Tehran. *Electronic Physician*. 9 (1), 3678-3684.
- Baggio, S. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Journal of Society for the Study of Addiction*, 111(1), 513-522.
- Bazkiaei, H.; Heng, L.; Khan, N.; Saufi, R. & Kasim, R. (2020). Do entrepreneurial education and big-five personality traits predict entrepreneurial intention among universities students?. *Cogent Business & Management*, 7(1), 1-18.
- Bernard, C.; Walsh, P. & Mills, M. (2005). Ask once, may tell: Comparative validity of single and multiple item measurement of the Big-Five personality factors. *Counseling and Clinical Psychology Journal*, 2(1), 40-57.
- Calvin, K. (2019). Information Technology Usage as a Moderator between Disordered Gambling, Internet Gaming Addiction, and Big Five Factors of Personality. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(1), 781-792.
- Chang, W.; Chengfu, Y. & Wei, Z. (2019). Internet addiction and time management skills among university students. *Journal of Social Behavior and Personality*, 47(12), 42-79.
- Cheung, T.; Graham, T. & Schiavon, S. (2022). Impacts of life satisfaction, job satisfaction and the Big Five personality traits on satisfaction with the indoor environment. *Building and Environment*, 212(1), 1-17.
- Cingol, N. & Karakas, M. (2023). Effect of the Management in Nursing course on students' time management and career planning attitudes: A single-group pre-test post-test study. *Nurse Education Today*, 125 (23), 1-7.

- Costa, P. & Macrae, R. (1992). Normal personality assessment in clinical practice: the NOE personality Inventory. *Psychological Assessment*, 4 (32), 104-120.
- Daniel, S. & Klimek, V. (2016). Just five more minutes please: electronic media use, sleep and behavior in young children. *Early Child Development and Care*, 186(6), 981-1000.
- David, P. (2020). Relationship between video game addiction and time management among high school students. *Journal of Clinical Psychology Review*, 76(3), 10-18.
- Derya, Y.; Akca, E.; Ozsahin, Z. & Kapidere, M. (2022). Integration of technology to clinical teaching: The impact of mobile and web-based software automation designed for midwifery students on motivation, time management and anxiety levels. *Midwifery*, 106 (22), 1-8.
- Dmitrievich, E. (2016). Big Five Factors of Personality and computer gaming addiction: the search for the relationship. *Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 54-62.
- Dong, G.; Hu, Y.; Lin, X. & Lu, Q. (2013). What makes Internet addicts continue playing online even when faced by severe negative consequences? Possible explanations from an fMRI study. *Biological psychology*, 94(2), 282-289.
- Enabi, J. (2019). Time management and electronic game addiction among high school students. *Journal of Addictive Behaviors Reports*, 11(6), 10-26.
- Evren, C.; Dalbudak, E.; Topcu, M. & Kutlu, N. (2019). Relationship of internet gaming disorder severity with symptoms of anxiety, depression, alexithymia and aggression among university students. *Disunion Adam the Journal of Psychology and Neurological Sciences*, 32(3), 227-235.
- Gerald, A. (2019). The Homework Identification Plan: A Solution-Focused Activity to Promote Student-Athletes' Time Management Skills. *Journal of Creativity in Mental Health*, 8 (1), 187-202.
- Gervasi, M.; Marca, L.; Costanzo, A.; Pace, U.; Guglielmucci, F. & Schimmenti, A. (2017). Personality and Internet gaming disorder: a systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports*, 4(3), 293-307.
- Getahun, K.; Birhanu, K. & Minyihun, A. (2022). Time management practice and associated factors among health professionals

- working in public hospitals of Addis Ababa, Ethiopia. *International Journal of Africa Nursing Sciences*, 18 (23), 1-6.
- Ghorawat, D. & Madan, R. (2014). Correlation between Personality Types and Color Shade Preference. *The International Journal of Indian Psychology*, 1(4), 70-79.
- Glynn, S. & Britton, B. (1991). *A constructive view of learning science*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Gosling, S. & Rentfrow, P. (2013). A very Brief Measure of the- 50 Big-Five Personality Domains. *Journal of Research in Personality*. 3(7), 504-528.
- Gotz, M.; Gvirtz, A.; Galinsky, D. & Jachimowicz, M. (2021). How personality and policy predict pandemic behavior: Understanding sheltering-in-place in 55 countries at the onset of COVID-19. *American Psychologist*, 76(1), 39- 49.
- Hanafy, I. & Sanad, R. (2015). Colour preferences according to educational background. 6th World conference on Psychology Counseling and Guidance, 14-6 May 2015. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 205 (1),437-444.
- Hurst, J. (2015). 12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About. *Clinical Psychological Science*, 6(1), 46-62.
- Iorga, M. & Dondas, C. (2020). The relationship between academic stress and electronic game addiction among secondary school students. *Journal of Family and Community Medicine*, 27(1), 23-28.
- Kaya, A. & Pazarcık, F. (2023). Structural equation modeling analysis of risk factors for digital game addiction in adolescents: A web-based study. *Archives of Psychiatric Nursing*, 43 (1), 22-28.
- Lester, W. & Milbraik, S. (2010). *Political participation as a function of personal factors*. Springer-Verilog Berlin Heidelberg.
- Liu, D. (2019). Relationship between Internet use, personality traits and quality of life among university students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(1), 236-248.
- Macan, T.; Gibson, J. & Cunningham, J. (2010). Will You Remember to Read This Article Later When you have time? The relationship between prospective memory and time management. *Personality and Individual Differences*, 48, 725-730.

- Mammadov, S. (2022). Big Five personality traits and academic performance: A meta-analysis. *Journal of Personality*, 90(2), 222-255.
- Melendez, C.; Satorres, E.; Cujino, A. & Reyes, F. (2019). Big Five and psychological and subjective well-being in Colombian older adults. *Archives of gerontology and geriatrics*, 82(1), 88-93.
- Mustafa, S.; Qiao, Y.; Yan, X.; Anwar, A.; Hao, T. & Rana, S. (2022). Digital students' satisfaction with and intention to use online teaching modes, role of big five personality traits. *Frontiers in psychology*, 13(1), 16-31.
- Nahyun, K. (2020). Relationships of internet gaming reasons to Big Five Factors of Personality and risk of internet gaming addiction in Korean adolescent male game users. *Journal of Psychiatry*, 20(1), 1-8.
- Park, I. & Hai, S. (2020). The relationship of time management skills with the big five factors of personality among university students. *Journal of Sustainability*, 12(1), 1-20.
- Petry, M.; Rehbein, F.; Ko, H. & O'Brien, P. (2015). Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current psychiatry reports*, 17(9), 72-89.
- Pontes, H. (2019). Measurement and conceptualization of gaming disorder according to the world health organization framework the development of the gaming disorder test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 26-47.
- Ramon, C. (2020). Relationship between Internet addiction and Academic Stress in University Students of Education. *Journal of Behav. Sci.* 9(59), 1-12.
- Riley, K. (2017). An examination of time use patterns influence on academic achievement among African American and Hispanic male high school student athletes. *PH.D*, university of Central Florida, Orlando, Florida.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2014). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schierloh, R.; Bragagnolo, S.; Vega, J. & Vaschetti, J. (2023). Real-Time predictive management of a multi-unit HVAC system based on heuristic optimization. A health center case study. *Energy & Buildings*, 295 (2023) 113315

- Sewell, L. (2015). Relationship between time management and electronic gaming addiction among high school students. *Journal of Radiology Case Reports*, 10 (2), 1-12.
- Tso, W. & Reichert, F. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health-Western Pacific*, 20(1), 1-11.
- Wack, E. & Bunn, S. (2017). Relationships between Electronic Game Play Obesity and Psychology Functioning in Young Men. *Cyber Psychology Behavior*, 20 (2), 241-249.
- Waldeyer, J. & Dicke, T. (2020). A moderated mediation analysis of conscientiousness, time management strategies, effort regulation strategies, and university students' performance. *Learning and Individual Differences*, 100 (22), 1-11.
- Wang, Q.; Ren, H.; Long, J. & Liu, Y. (2019). Research progress and debates on gaming disorder. *General Psychology*, 32(3), 101-136.
- Wang, X. & Sanders, L. (2020). The relationship between electronic games addiction and time management skills among university students. *Journal of Decision Support Systems*, 144(5), 11-35.
- World Health Organization (2018). Gaming disorder. Retrieved November 19, 2018 from <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>.
- Xiting, H. & Zhijie, Z. (2006). The Compiling of Adolescence time Management Disposition Inventory. *Journal of Act psychology Sonica*, 33 (4), 338-343.
- Xu, J.; Du, J. & Fan, X. (2013). Finding our time: Predicting students' time management in online collaborative groupwork. *Computers & Education*, 69 (13), 139-147.
- Ying, B. (2021). A research on the influence of personality traits and time management disposition on normal school students' career maturity. *Master*, Northeast Normal University.
- Yongxin, L.; Yongzhan, L. & Gloria, C. (2021). Relationship between electronic games addiction and time management among secondary school students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(1), 283-301.