

مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة

الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع

إعداد الطالبة

كرام محمد يوسف يونس

إشراف

الدكتورة ليلى المحارمة

الملخص

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. تكونت عينة الدراسة من (204) طالباً وطالبة من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في فلسطين خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2016/2017م. ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير مقياس الألعاب الإلكترونية وعدد فقراته (22) فقرة، ومقياس العزلة الاجتماعية وعدد فقراته (21) فقرة، وتم التحقق من دلالات صدقهما وثباتهما.

وبعد إجراء التحليلات الإحصائية المناسبة أظهرت النتائج أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسطاً، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس، لصالح الذكور ولمتغير التحصيل لصالح مستوى التحصيل الدراسي أقل من (80)، ولمتغير المرحلة الدراسية لصالح المرحلة الثانوية.

أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغيري الجنس والمرحلة الدراسية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغير

التحصيل الدراسي، لصالح مستوى التحصيل أقل من (80). كما أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطيه إيجابية ذات دلالة إحصائية بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع.

وقد وضعت توصيات، ومنها إجراء دراسة تبحث في العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية على بيئات أخرى في المجتمع الفلسطيني، وعلى شرائح مختلفة من الطلبة، ومقارنة نتائجها بنتائج هذه الدراسة.

**The Level of Practicing Video Games and Its Relationship with
Social Isolation among Secondary and High schools Student in**

Kafer - Qara Area

Prepared by

Keram Mohammad Yousef

Supervised by

Dr. Lena Al- Mharmeh

Abstract

The study aimed at identifying the level of Practicing Video Games and its Relationship with Social Isolation among Secondary and high schools students in Kafer –Qara Area. The sample of the study consisted of (204) male and female students in Secondary and high schools in Kafer –Qara Area in Palestine during the second semester of the academic year 2016/2017. To achieve the aim of the study, the researcher used the scale of practicing Video Games and the number of its paragraphs are (22) paragraph, and Social Isolation Scale and the number of its paragraphs are (21) paragraph. The validity and reliability of both scales were verified.

After performing the appropriate statistical analysis, the results of showed that, the level of Practicing Video Games and Social Isolation among students was

average level. The results showed statistically significant differences in the level of Practicing Video Games due to the gender variable, in favor of males and the achievement variable in favor of the level of academic scholastic achievement in favor of less than (80), and for the variable of the school stage in favor of secondary school.

The results showed that there were no statistically significant differences in the level of social isolation attributed to the gender variables and the school stage. There were statistically significant differences in the level of social isolation due to the variable of academic achievement in favor of the achievement level less than (80). Results of the study also showed a positive relationship with statistical significant between the level of Practicing Video Games and Social Isolation among Students of Secondary and high schools in Kafer –Qara Area.

Several recommendations were provided; including the need for future research investigating the relationships between the level of Practicing Video Games and Social Isolation among other populations in the Palestinian society and using other students' samples and to comparing their results with the ones reported in the current study.