مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية العدد 65 الجزء الثالث يناير 2024
الموقع الاليكتروني: https://jsswh.journals.ekb.eg بريد إليكتروني: jsswh.eg@gmail.com

برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

Suggested Program from the Perspective of the generalist practice of social work to alleviate the intensity risk of Electronic games faced by primary school students

دكتورة صباح جمال إمام عبد الفتاح الشاهد

مدرس بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية

كلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان

الملخص:

هدفت الدراسة إلي تحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية وتتمثل هذه المخاطر في المخاطر الصحية، النفسية، التعليمية، الاجتماعية والتوصل إلي برنامج مقترح من منظور الممارسة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدتها، وتم استخدام منهج المسح الأجتماعي بإستخدام أسلوب العينة العشوائية البسيطة لتلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي وكان عددهم (109) ، وتمثلت أدوات الدراسة في أداتين وهما استمارة استبيار لتلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي لتحديد المخاطر،الأداة الثانية استمارة استبيان للاخصائيين الاجتماعيين لتحديد البرنامج المقترح من منظور الممارسة في الخدمة الاجتماعية لتخفيف حدة المخاطر من إعداد الباحثة ،وتوصلت الدراسة إلي أن المخاطر الصحية والنفسية التي يتعرض لها تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي كانت بمستوي متوسط، اما بالنسبة للمخاطر التعليمية والاجتماعية كانت بمستوي مرتفع،أما بالنسبة لأدوار الممارس العام في التعامل مع مخاطر الالعاب الالكترونية كان منخفض .

الكلمات المفتاحية: برنامج مقترح ،الممارسة العامة، مخاطر الألعاب الإلكترونية، تلاميذ المرحلة الابتدائية.

Abstract:

The study aimed to identify the risks of electronic games to which primary school students are exposed. These risks are physical, psychological, educational, and social risks, and to come up with a proposed program from the perspective of practice in social work to mitigate their severity. The social survey approach was used with a simple random sample of fifth and sixth grade students. Their number was (109) ، The study tools were consisted of two tools: a questionnaire form for fifth and sixth grade students to determine risks. The second tool was a questionnaire form for social workers to determine the proposed program from the perspective of practice in social work to mitigate risks, prepared by the researcher. The study concluded that physical and psychological risks to which students in the fifth and sixth grades of primary school were exposed was at an average level, while the educational and social risks were at a high level, while the roles of the general practitioner in dealing with the dangers of electronic games were low

Keywords: Suggested Program, generalist practice, risks of electronic games, primary school students.

أولا: مدخل لمشكلة الدراسة:

يحتل التعليم مكانة متميزة في منظومة الرعاية الاجتماعية لمختلف الدول حيث يمثل أفضل استثمار ممكن، يعد التعليم من أهم ركائز التنمية البشرية في أي مجتمع لما يؤديه من وظائف مهمة في حياة الفرد والأسرة والمجتمع ككل، بالإضافة الى ارتباطه ارتباطا قويا بكثير من مؤشرات التنمية الأخرى، وتعتبر المدرسة إحدى أهم المؤسسات التي تقدم الخدمات التعليمية للطلاب (أبوالنصر، 2017، ص ص21-22)، فالمدرسة تعد المؤسسة الأولي التي تحتضن الفرد منذ صغره وحتى مراحله العمرية اللاحقة فهي أول مكان يستقي منه الطفل كافة معارفه ومكوناته الشخصية، فهي المؤسسة الأولي التي يتعلم منها الولاء والانتماء وفي رحابها تنمو مشاعره وتصوراته ومنها يكتسب اخلاقه وأنماط سلوكه (إسماعيل، 2011، ص6)،حيث تعتبر المدرسة من أهم المؤسسات الاجتماعية الملائمة التي أعدها المجتمع وهي التي تسمح للطالب بالتفاعل الإيجابي مع البيئة التي يعيش فيها حيث تتميز المدرسة بالتفاعلات الاجتماعية، ولقد اخذت المدرسة على عاتقها في الوقت المعاصر المسئولية التي كانت تقوم بها الاسرة فيما يتعلق بتهيئة التلاميذ تهيئة اجتماعية كما أصبح لها تأثيرا فعالا عن طريق غرس القيم الاجتماعية (عبد الجليل، 2013،ص71)، فلم تعد وظيفة المدرسة قاصرة على تحقيق الكفاية التعليمية أو المعرفية أو نقل التراث الثقافي للأجيال وإعدادهم لحياة الكبار فحسب، بل تطورت إلى الاهتمام بالنشء في ضوء تفاعلهم مع بيئتهم بحيث تحقق لهم تربية متكاملة فكريا ونفسيا واجتماعيا وذلك من خلال تهيئة الظروف وتقديم الخدمات التي تساعد على تربية التلاميذ وتعليمهم لتحقيق النمو المتكامل لهم لنفع أنفسهم ومجتمعاتهم (عامر، 2016، ص11).تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان حيث تكمن أهميتها فى كونها ليست مرحلة إعداد للحياة المستقبلية، فحسب ،وإنما أيضا مرحلة لنمو الفرد فى جميع جوانبه ،فى ضوء ما يتلقاه فيها من رعاية وتنشئة اجتماعية ،وما يكتسبه من خبرات تحدد معالم شخصيته فى المستقبل(عامر و المصري،2017،ص10)،فمرحلة الطفولة مرحلة أساسية وهامة فى حياة الإنسان وفيها تتشكل الملامح العامة للشخصية، فالطفولة ليست صانعة للمستقبل فحسب، ولا هى مجرد مرحلة يتخطاها الكائن البشرى نحو مراحل متقدمة فى مسيرة تطوره ونموه ،هى مرحلة يحياها الكائن البشرى وهى جزء لا يتجزأ من حياته(الجندي،2011، ص9).

فالطفولة هي المرحلة المبكرة في فترة حياة الإنسان والتي تتميز بالسرعة ونمو الجسم وبذل الجهود في محاولة تعلم القيادة بأدوار البالغين ومسئولياتهم ويتم ذلك من خلال اللعب والتعليم المدرسي(كرناف،2017،ص 108)، تعد الطفولة حجر الزواية التى توضع عمى أساسها الركائز التى تقوم عميها شخصية الفرد في كثير من جوانبها المختلفة،لذلك يجب الوعي بها كمرحلة خاصة لها خصائص نفسية وبيولوجية مختلفة عن مراحل العمر الأخري ولقد نالت رعاية الطفولة قدراً كبيراً من الاهتمام والرعاية في الوقت الراهن وأصبح الاهتمام بها مقياساً لتقدم الأمم والشعوب وما يتناسب طردياً مع حضارتها ولقد اتفق جميع المشتغلين بالعلوم الاجتماعبة علي أن هناك حقوق ثابتة للطفل تحقق إشباع احتياجاته الضرورية كالإحتياجات المادية والتعليمية والوجدانيه والاجتماعية(الشريف،2015،ص55)، يعتبر الأطفال صناع المستقبل وهم رجال الغد وتنشئتهم الاجتماعية السليمة توفر لهم المناخ الملائم ليكونوا رجالا نافعين لانفسهم ولبلادهم والاسرة التي يولد فيه الطفل هي التي تتشكل من خلالها شخصيته ، فالأسرة تقوم بإشباع احتياجات الطفل ومن خلالها يتعلم اللغة والدين والعادات والتقاليد وما هو مباح وما هو ممنوع وبجانب الاسرة هناك العديد من المؤسسات والاشخاص الذين يؤثرون في تشكيل شخصية الإنسان كالأصدقاء والمدرسة والجامعة والنادي ودور العبادة وليس هذا فحسب بل أن تكنولوجيا الاتصال والمعلومات والالكترونيات في العصر الحديث لها دوراً بارزاً في التأثير علي شخصية الطفل مثل التليفزيون والدش والموبيل وأخيراً الأنترنت. (فهمي،2015،ص81)،حياة الطفل ترتبط باللعب حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله سلوكياتهم الحياتية واللعب يترك بصمات واضحة علي ملامح شخصية الطفل وبالتالي يشكل مخزوناً معرفياً يرتبط بفهمه بالعديد من الألعاب تثير تفكير الطفل ذلك النشاط العقلي المركب والهادف والذي توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج حقيقية للألعاب التي يمارسها (الحيلة،2015،ص 15) ، اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنها استعداد فطري لديه وضرورة من ضرورات حياته،ويتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها كما ينمو جسميا وعقلياً ولغوياً وانفعالياً واجتماعياً ،ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي ، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال،كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية والاجتماعية (العناني،2014،ص 15)

يشهد العصر الحالي ثورة تكنولوجية هائلة انعكست علي كل معالم الحياة ، فيما إنتاجه قصر المسافة بين الأطفال ،والعلم والتكنولوجيا،بل وصارت تلك التكنولوجيا إحدي صور الإمتاع والألعاب التي يمكن اقتناؤها بما يطلق عليه الألعاب الإلكترونية ، وقد حلك محل كثير من الألعاب اليدوية الممارسة من ذي قبل ،وتضم تلك التقنيات التكنولوجية في طياتها كثيراً من التطبيقات التي يجب أن يكون الأباء والأمهات علي وعي تام بها، كي لا تمثل مصدر تهديد للطفل (محمد، 2018،ص 130)، في ظل التقدم التكنولوجي الهائل الذي إجتاح العالم بأكمله لم يعد غريباً أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية علي حساب الألعاب التقليدية الأخرين، فقد أدي انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلي بروز دورها بوضوح في حياتهم،حتي باتوا يفضلونها واعتادوا ممارستها لتطغي وتفرض نفسها عليهم بحيث أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية،ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة وما رافقتها من تغييرات اجتماعية وثقافية ،بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً ،فأصبحت الأسواق تمتلئ بمختلف أنواع هذه الألعاب حيث انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام فلا يكاد يخلو منزل منها(الزيودي، 2015،ص 15)، نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب الأطفال الصغار، إذا من الناحية الفنية للعلبة أصبح اللعب أسهل من السابق حيث أصبح الطفل لا يحتاج إلي معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب،كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً، وإمتلاك الهاتف المحمول وغيرها من الأجهزة الإلكترونية ،الشئ الذي ساعد في الانتشار الواسع لهذه الألعاب لتكون في متناول الأطفال ، لكن استعمال هذه الأجهزة وممارسة هذه الألعاب بدون الوعي بسلبياتها ومخاطرها الصحية والنفسية والاجتماعية يدعو للنظر في كيفية حماية أطفالنا ووقايتهم من هذه المخاطر (فرج الله ،2022،ص 51).

ومما لا شك فيه أنه قد انتشرت في السنوات الأخيرة أماكن بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز وصالات الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب، وأصبحت تنتشر هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية في عدة أماكن منها المنازل، والأندية، ومراكز الألعاب، وغالبا ما تعتمد تلك الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير، وهي تمارس في أي وقت ولا تحتاج في، كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها

المناسبة.(Kim et al، 2012.p.330)، وقد أشارت بعض الدراسات لوجود العديد من الإيجابيات الأخري للألعاب الإلكترونية ومنها تحفيز الطفل علي توظيف

مهاراته العليا في التفكير وتحسين مهاراته التكنولوجية وغيرها في حين ظهر فريق أخر يشكك في أثر هذه الألعاب علي الأفراج وخاصة الأطفال لما ينشر بين الحين والأخر من حالات عنف بسبب التأثر بالألعاب الإلكترونية (حمدان،2016،ص 32)، من إيجابيات الألعاب الإلكترونية علي الأطفال تتمثل في الترويح علي النفس وتنمية التفكير وزيادة سرعة رد الفعل وتحفيز الانتباه وتنشيط التأزر البصري الحركي وتعمل علي تدريب الأطفال علي أجهزة التكنولوجيا الحديثة (حمدان،2016، ص8)، تتعدد آثار الألعاب الإلكترونية لتصل لحد الإضطرابات النفسية البارزة والعلاقة بينها مثل الإكتئاب والوحدة والعدوانية علي إدمان الألعاب كما يتأثر الأطفال للألعاب الإلكترونية بضعف التفاعل الإجتماعي حيث يصبح التفاعل الإجتماعي داخل واجهات الألعاب الإلكترونية بديلاً للتفاعل الإجتماعي في الحياة الواقعية بسبب إخفاء الهوية ونقص التواجد المادي الذي يسمح للمستخدمين بالتحكم في التفاعل الاجتماعي (Sarbottam ,et al,2020,p.36) كما أكدت نتائج دراسة جمعه(2022) أن الألعاب الإلكترونية تحدث مخاطر تؤدي إلى الموت وانتحار بعض الطلاب تنفيذاً لتعليمات بعضها، كما تتوافر ألعاب تساعد علي انتشار دوافع العنف والشر داخل اللاعبين بالإضافة إلي أنها تعمل علي تبلد الفكر والشعور لدي اللاعب إذا تجعله يعتاد صور الدماء والقتل وغيرها من أشكال العنف كما أن قضاءء الاطفال ساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية يسبب العديد من المخاطر الصحية مثل آلام بالرأس، والرسغ، والرقبة والظهر، بالإضافة إلى أن الأطفال لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى لبنائهم البدني، والاجتماعي، والفكري، والعاطفي، وهو أيضا ما قد يؤدى إلى السمنة المفرطة على المدى الطويل (منصور،2010، ص 45)، وقد أكدت دراسة ابتسام(2020) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي تأثيرات سلبية من أبرزها اضطرابات النوم والأرق، وكذلك صعوبة في التركيز والانتباه،إن الأجهزة الإلكترونية لها أثر بالغ وواضح على كثير من الأطفال، وبالأخص عند استخدامها بشكل يومي ومستمر، حيث تتسبب في الانطواء والعزلة الاجتماعية، وقلة التواصل مع أفراد الأسرة، مما يقلل من المهارات الاجتماعية والمعرفية والوجدانية لدى الطفل، ويؤدي إلى انعزاله عن المحيط الاجتماعي، وصعوبة التعرف على ذاته، والخجل من الأخرين وعدم القدرة علي التعامل، ومن المخاطر الصحية المترتبة علي استخدام وممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها أثار سلبية علي الصحة ومنها زيادة الوزن وهشاشة العظام وتشوهات بالعمود الفقري للطفل وألام باليدين وأضرار بالعين (الزيودي،2015،ص 17)، وممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا علي التحصيل الدراسي وعلي إهمال الواجبات المدرسية والهروب

من المدرسة أثناء اليوم الدراسي،وتؤدي إلى اضطرابات في التعلم فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة ويؤثر بشكل مباشر علي مجهوداتهم ويتأخر مستواه الدراسي ويؤثر سلبا علي دراسته ونطاق تفكيره (صبطي،2020، ص67)، وأن الوقت الذي يقضي في اللعب يؤثر علي الأداء الأكاديمي ، حيث أن ألعاب الفيديو تؤدي بشكل غير مباشر إلى انخفاض الأداء من خلال الترويج للعنف ،كما أنها تستغرق وقتاً بعيداً عن الأنشطة المدرسية والواجبات المنزلية والتفاعل الاجتماعي (Almalki & Aldajani 2020,p.575) أكدت دراسة حفصي و ديلمي (2021) إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية علي التحصيل الدراسي للتلاميذ وتوصلت الدراسة إلى أن قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلي إهمال التلميذ لواجباته المدرسية وفقدان التركيز وهذا ما أكدته دراسة السيد (2021) Elsayed إلى تحديد المخاطر الاجتماعية والنفسية والسلوكية والصحية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كوفيد-19مما يستلزم ضرورة اتخاذ مجموعة من الإجراءات الجادة من خلال توعية الوالدين بمراقبة محتوي الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهم وخاصة الألعاب العنيفة بالإضافة إلى تقليل عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب وأن يضع الآباء ضوابط وقيوداً علي ممارسة أطفالهم للألعاب الإلكترونية لمواجهة المخاطر النفسية والاجتماعية ،الخدمة الاجتماعية في المجال المدرسي هي الممارسة المهنية لطرق وأساليب الخدمة الاجتماعية بالمؤسسة التعليمية مع التلميذ/الطالب علي مختلف الأنساق (كفرد -كعضو في جماعة-الأسرة-التنظيمات المدرسية-المجتمع) داخل المدرسة أوخارجها،وما يتضمنه من برامج وأنشطة تربوية بالتعاون مع المعلم بهدف تدعيم العملية التعليمية والتنشئة الصحيحة وزيادة معدل التحصيل الدراسي،وتساعد هذه الجهود علي تنمية العلاقات والروابط بين أطراف المنظومة التعليمية،بما يساعد علي تهيئة المناخ التربوي الملائم لتحسين ناتج العملية التعليمية واكتشاف وتنمية المواهب والقدرات الابتكارية والابداعية وكذلك غرس القيم والمعايير الأخلاقية في المجتمع (أبوالنصر،2017، ص99)، وتسعي الخدمة الاجتماعية المدرسية لفهم الواقع التعليمي ووظيفته الاجتماعية المكملة للوظيفة التربوية وإزالة ما يرتبط بذلك الفهم من معوقات وفتح المجال للطلاب لتفاعل اجتماعي يعزز من طاقات الطالب ويحترم إنسانيته ويدعمه بالمهارات القيادية وينمي لديه الشعور بالمسئولية والمشاركة، حيث تعمل الخدمة الاجتماعية على تقديم العون والدعم للطلاب بما يعينهم علي اشباع حاجاتهم الأساسية وحل ما يعترضهم من صعوبات ومشكلات في محيط بيئتهم التي يتواجدون بها (أحمد،2020، ص ص 154-155)، ويتضح أهمية دور الخدمة الاجتماعية في المجال

المدرسي كأحد المهن التي تتعامل مع المجتمع المدرسي من أجل مواجهة المشكلات المختلفة الاجتماعية، الاقتصادية، النفسية وتقديم الخدمات والبرامج اللازمة لهم معتمدة على الأسلوب العلمي ومهارات الأخصائيين الاجتماعيين(أحمد 2020،ص 232)،على الرغم من التغيرات الكبيرة التي شهدها العالم في السنوات الأخيرة، استطاعت مهنة الخدمة الاجتماعية بفضل جهود الباحثين والممارسين المستنيرين الذين بذلوا جهودا كبيرة تطوير المهنة وتطوير مفاهيمها لكى تصبح قادرة على التعامل مع مجموعة التغيرات الاقتصادية والاجتماعية والتقنية التي بدأت مع نهايات القرن العشرين تؤثر في المجتمعات بشكل كبير، وتسهم بدرجات متفاوتة في ظهور العديد من الظواهر الاجتماعية الجديدة والمشكلات المعقدة (سليمان وأخرون،2004، ص 19)، فمنظور الممارسة العامة هو المنظور الذي لا يتقيد بطريقة معينة من طرق الخدمة الاجتماعية أو بعميل معين كوحدة للتعامل وإنما بالموقف الذي يتصدى له الاخصائى الاجتماعي بكل أبعاده بما فيه طبيعة المشكلة، وطبيعة العميل، ومؤسسة الممارسة، والموقف هو الذي يتحكم في اختيار النموذج أو النماذج المناسبة والفعالة لمواجهتها، كما يركز هذا المنظور على النظرة الكلية للإنسان في بيئته ويتعامل مع مختلف الاتساق ومختلف أنواع العملاء عبر مستويات متدرجة للممارسة (المستوى الوحدات الصغرى Micro ومستوى الوحدات الوسطى Mezzo والمستوى الوحدات الكبرى Macro)، وتستمد أصولها النظرية من منظور الأنساق الايكولوجية (حبيب،2016، ص ص 9–11)، والممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية هي اتجاه يقوم علي أساس نظري يتضمن العديد من النظريات العلمية المستمدة من العلوم الإنسانية إلي جانب أسس مهارية وقيمية تعكس الطبيعة المميزة لممارسة مهنة الخدمة الاجتماعية في مجالاتها المتعددة (علي ، 2003 ،ص 362).الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية تؤكد علي الممارسة المباشرة مع (الأفراد والأسر ، الجماعات. الصغيرة) والممارسة الغير مباشرة مع (المنظمات والإدارة والتخطيط الاجتماعي)(Farley & others,2006,p.46)

وفي ضوء ما سبق يمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤلات الآتية:

التساؤل الرئيسي الأول:ما مخاطر الالعاب الالكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية؟ وينبثق من هذا التساؤل مجموعة من التساؤلات الفرعية الآتية:

-ما المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
-ما المخاطر النفسية للألعاب الالإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
-ما المخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
-ما المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

التساؤل الرئيسي الثاني : ما البرنامج المقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها طلاب المرحلة الابتدائية؟

ثالثا: أهداف الدراسة: تتحدد أهداف الدراسة في الأهداف التالية:-

1-تحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

وينبثق منه الأهداف الفرعية التالية:

أ-تحديد المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

ب-تحديد المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

ج-تحديد المخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

د-تحديد المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

2-التوصل الي برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية

رابعاً: أهمية الدراسة:

1- يعد المجال المدرسي من أهم مجالات الخدمة الاجتماعية التي يهدف إلى بناء شخصية التلاميذ وخاصة في التعليم الابتدائي الذي يمثل قطاعا هاماً من قطاعات المجتمع فهم صانعي المستقبل وقادة المجتمع الذى يقع على عاتقهم مسئولية دفع عملية التنمية وحمل لواء التغيير.

2- يمر التلميذ خلال حياته بمرحلة حياتية خطيرة وهامة ألا وهى مرحلة المراهقة المبكرة والتي تتميز بالتغيرات والحاجات الجسمية، والاجتماعية، والنفسية، كذلك العقلية والتي تتسم بظهور المشكلات والتي تزداد خطورتها في وجود متغيرات العصر ومغرياته والتى تتطلب تضافر جميع التخصصات لمواجهتها

3- حيث تشير الاحصاءات الي ارتفاع نسبة الأطفال في مصر والذي بلغ عددهم (39.6) مليون طفل وبلغ عدد الذكور الي (20.3)مليون بنسبة (51.3%)، وبلغ عدد الاناث الي (19.3)مليون بنسبة 48.7%)(الجهاز المركزي للتعبئة والاحصاء،2023).

4- خطورة انتشار ممارسة الالعاب الالكترونية لدي جميع تلاميذ المدارس في مختلف المراحل العمرية وخاصة المرحلة الابتدائية وعجز الاسرة والمدرسة ومؤسسات المجتمع للحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية وتخفيف مخاطرها.

خامسا: مفاهيم الدراسة

1-مفهوم الألعاب الإلكترونية :

-**اللعب:** نشاط جسمي أو فكري يبادر إليه تحقيقاً للتسلية والترفيه والتنفيس عن طاقة الجسم وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية (محمود،2018، ص 30).

-**الألعاب الإلكترونية: هي** نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلي نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق علي لعبة إلكترونية في حال توافرها علي هيئة رقمية ويتم تشغليها عادة علي منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة (قدوي،2018، ص 165).

-**الألعاب الإلكترونية** تعرف بأنها الألعاب التي يتم تقديمها من خلال وسيط إلكتروني، يقوم بها لاعب أو مجموعة من اللاعبين وقد تكون ألعاب حرة أو ألعاب ذات قواعد وأهداف محددة وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية
والبصرية، وتعتمد أساسا علي مبدأ المنافسة والإثارة (Jamie, 2017) .

-**تعرف الألعاب الإلكترونية:** علي أنها أنشطة عملية فردية يتفاعل فيه اللاعب مع برمجة وسائط متعددة مصممة وفق قواعد معينة لإثارة روح التنافس بين اللاعب ومعيار أ ومحك في جو من المتعة والتعلم دون أذي حيث يختار اللاعب بين عدة بدائل وتعزز البرمجة تلك الاختيارات بالأصوات أو الرسوم أو الدرجات وذلك بهدف تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع(صقر،2019، ص 400).

-**الألعاب الإلكترونية** هي نوع من الألعاب التي تعرض علي شاشة التلفاز ألعاب الفيديو أو علي شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب أو علي التليفون المحمول والتي تزود الفر بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التأزر البصري –الحركي وتحدي للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (الشحروري،2008، ص 46).

-**الألعاب الإلكترونية** تعتمد علي درجات كبيرة من الخطورة والتي تم تصنفيها ضمن العوامل التي تؤثر علي الصحة العامة والحالة الصحية المرتبطة بالمشاكل التي تشكل سلوكيات غير منضبطة،كما أنها نمط من الألعاب التي تزيد من المخاطر والعواقب الضارة نتيجة تكرار اللعب بتلك الألعاب الخطرة والتي تؤدي إلي ضياع الوقت

(Starcevic et al., 2020, p. 31) وإهمال الأنشطة التي يمارسها في حياته اليومية

-**الألعاب الإلكترونية** بأنها غريزة وجزء من حياة الإنسان كونها نشاط يقوم به من أجل التعايش مع الواقع الأفتراضي للعبة، وذلك بالهروب من المشكلات الحياتية التي يعاني منها الكثير وكذلك القضاء عي أوقات الفراغ لديهم (Rosyati, et al,2020,p.7)

مفهوم الالعاب الالكترونية في هذه الدراسة:

هي تلك الألعاب التي يستخدمها تلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال امتلاكهم للهواتف المحمول او التابلت او غيرها من الاجهزة المستخدمة في تلك الألعاب ويقضون ساعات في ممارستها مما يؤثر عليهم ويعانون من الكثير من المخاطر.

2-مفهوم المخاطر:

-**يشير مصطلح المخاطر لغوياً** بأنه الإشراف علي الهلاك وهو اسم يشتق من الفعل خطر والخطر بفتحين يعني السبق الذي يتراهن عليه وتقول خطر الرمح يخطر بالكسر اهتز ورمح ويعني أيضا الإشراف علي الهلاك والسبق الذي يتراهن عليه والجمع مثل سبب والجمع أسباب(المقري،2009 ، ص173).

-**تعرف المخاطر بأنها:** عدم القدرة علي التنبؤ واحتمال اختلاف النتائج الفعلية عن النتائج المتوقعة أو الخطر "هو تحقيق مجموعة من مسببات الخطر(Boisslier,1979,p.20).

-**مفهوم المخاطر في هذه الدراسة:**

هي الأضرار والآثار السلبية التي يعاني من تلاميذ المرحلة الابتدائية للعب الالعاب الإلكترونية وهذه المخاطر تتمثل في المخاطر الصحية والنفسية والتعليمية والاجتماعية التي تحتاج إلي تضافر الجهود لتلاشيها.

3-مفهوم الممارسة العامة:

-**عرفتها دائرة معارف الخدمة الاجتماعية** بأنها إطار يوفر للأخصائي الاجتماعي أساساً نظرياً انتقائياً للممارسة المهنية لإحداث التغيير البناء في كل مستوى من مستويات الممارسة (من الفرد حتى المجتمع). وتتمثل مسئوليتها الرئيسية في توجيه وتنمية التغيير المخطط أو توجيه عملية حل المشكلة (Kirst, 2002,p.p 6-27) .تعرف الممارسة العامة في الخدمة الإجتماعية: بأنها التقدير الشامل للموقف الإشكالي المرتبط بنسق العميل، عن طريق التخطيط والتدخل على خمس مستويات، هذه المستويات تشمل (الفرد، الأسرة، الجماعة، المنظمة، المجتمع ككل)، والمنظور العام للممارسة يأخذ في اعتباره الاعتماد

المتبادل بين الأفراد وبيئاتهم الاجتماعية، ويتطلب من الأخصائيين الاجتماعيين أن يكون لديهم أساس واسع من المعرفة عن التوظيف الاجتماعي المرتبط بالأفراد والأسر والجماعات والمنظمات، وكذلك المجتمعات ومعرفة الطرق المؤدية إلى الدعم المتبادل أو المؤدية إلى منع هذا التوظيف الاجتماعي لهؤلاء الأفراد(Walsh, Joseph,2009, p 111)

-**يعرفها قاموس الخدمة الاجتماعية** فيحددها على أنها تلك الممارسة التي تقوم على أساسا عام من المعرفة والمهارة المرتبطة بالخدمة الاجتماعية التي تقدمها المهنة وفى ذلك يستخدم الأخصائي الاجتماعي أساليب متنوعة عديدة ويتدخل مهنياً مع أنساق مختلفة على نطاق واسع(السنهوري،2000،ص 578).**الممارسة العامة** على أنها اتجاه الممارسة المهنية الذي يركز فيه الأخصائي الاجتماعي على استخدام الأنساق البيئية والأساليب الفنية لحل المشكلة – دون تفضيل التركيز على تطبيق طريقة من طرق الخدمة الاجتماعية – لمساعدة المستفيدين من خدمات المؤسسات الاجتماعية في إشباع احتياجاتهم ومواجهة مشكلاتهم واضعا في اعتباره كافة أنساق التعامل (فرد، أسرة، جماعة صغيرة، منظمة، مجتمع) مستندًا على أسس معرفية ومهاري وقيمية تعكس الطبيعة المنفردة لممارسة الخدمة الاجتماعية في تعاملها مع التخصصات الأخرى لتحقيق الأهداف وفقًا لمجال الممارسة وهي منظور لطبيعة الممارسة يسعى لتحقيق العدالة الاجتماعية، ويركز فيه الأخصائي الاجتماعي على المشكلات الاجتماعية والحاجات الإنسانية دون تفضيل تنفيذ طريقة معينة للممارسة، بل بالتأكيد على ما يجب اتخاذه من إجراءات معينة لتحديد المشكلة، واختيار النظريات والطرق الملائمة مستخدمًا الأنساق البيئية وعمليات حل المشكلة كأساس لعمله(Johanson,1992,p.27)

سابعاً: الاجراءات المنهجية:

أ- **نوع الدراسة:** تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية والتي تستهدف تحديد المخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية و من ثم التوصل الي برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة للتخفيف من حدة تلك المخاطر.

ب- المنهج المستخدم: اعتمدت الدراسة علي منهج المسح الاجتماعي بإستخدام أسلوب العينة العشوائية البسيطة لتلاميذ المرحلة الابتدائية، اعتمدت الدراسة علي منهج المسح الاجتماعي بإستخدام أسلوب الحصر الشامل للأخصائيين الاجتماعيين بالمدارس الابتدائية بالبدرشين.

ج- أدوات الدراسة: تمثلت أدوات جمع البيانات في:

1- استمارة(استبار) مطبقة علي تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي لتحديد المخاطر التي يتعرض لها التلاميذ.

2-استمارة(استبيان) مطبقة علي الأخصائيين الاجتماعيين للتوصل لبرنامج مقترح من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة المخاطر التي يتعرض لها تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي.

-الأداة الأولي: - استمارة استبار مطبقة علي تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي لتحديد المخاطر التي يتعرض لها التلاميذ وقد اشتملت علي الأبعاد الرئيسية التالية:-

1- **البعد الأول:** البيانات الأولية لتلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي وتحتوي علي عشرة أسئلة دارت حول: النوع، السن، الفرقة الدراسية، الاجهزة الالكترونية التي يستخدمها الألعاب الإلكترونية التي تمارسها علي الاجهزة الالكترونية.

2- البعد الثاني: تحديد المخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية واشتملت علي:-(المخاطر الصحية، المخاطر النفسية، المخاطر التعليمة، المخاطر الاجتماعية) من العبارات (1-28)

3- البعد الثالث: أدوار الممارس العام في التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الابتدائية العبارات (1-7).

-الأداة الثانية: استمارة استبيان مطبقة علي الأخصائيين الاجتماعيين للتوصل لبرنامج مقترح من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية للتخفيف من المخاطر التي يتعرض لها تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي وقد اشتملت علي المتغيرات الرئيسية التالية:

1- **البعد الأول:** البيانات الأولية للأخصائيين الاجتماعيين ي وتحتوي علي ست أسئلة دارت حول: النوع، السن، الحالة الاجتماعية ،المؤهل الدراسي الوظيفة الحالية سنوات الخبرة في العمل .

2- البعد الثاني: أكثر مخاطر الالعاب الالكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر الأخصائيين الاجتماعيين واشتملت العبارات(1-4).

3- البعد الثالث: أدوار الممارس العام في التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية مع نسق التلاميذ، نسق أسرة التلاميذ نسق الاصدقاء، نسق المؤسسة (المدرسة)، نسق فريق العمل ويشتمل علي العبارات من (1-30)

وقد تم تصميم استمارة الاستبيان وفقاً للخطوات التالية:-

1- **مرحلة تصميم الصورة المبدئية لاستمارة الاستبيان: وفي هذه المرحلة قام الباحثين بتحديد الأهداف العامة والفرعية من البحث (والتي تم تحديدها في ضوء أهداف وتساؤلات الدراسة)** ثم قامت الباحثة بتقسيم تلك الأهداف الفرعية إلي عبارات مستعينة بالدراسات السابقة والإطار النظري للدراسة والكتب العلمية التي تتناول موضوعات مرتبطة بموضوع الدراسة ،وكل متغير من متغيرات الدراسة تم قياسه من خلال مجموعة من المحكات صيغت في شكل عبارات يتم الإجابة علي كل عبارة باختيار أحد الاستجابات (نعم – إلي حد ما – لا).

2- مرحلة بناء استمارة الإستبيان:-

أ) مرحلة صدق استمارة الإستبيان: تم عرض الأداة علي عدد (5) من أعضاء هيئة التدريس كلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان ، وذلك لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية وارتباطها بأبعاد الدراسة من ناحية أخري، وقد تم الاعتماد علي نسبة اتفاق لا تقل (80) وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض،وبناء علي ذلك تم صياغة الأداتين في صورتهما النهائية.

ب) ثبات الأداة:- الأداة الأولي:حيث قامت الباحثة وذلك بتطبيق الاستمارة الاستبار على عينة مكونة من (10) من تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي وبعد (15) أيام تم إعادة الاختبار مرة أخرى عليهم .

جدول (1) يوضح ثبات الأداة الأولي باستخدام القدرة علي الاسترجاع

الأداة	قيمة القدرة علي الاسترجاع
استبار مطبقة علي تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي	%93.2

-**الأداة الثانية** :حيث قامت الباحثة وذلك بتطبيق الاستمارة الاستبيان على عينة مكونة من (10) من الاخصائيين الاجتماعيين وبعد (15) أيام تم إعادة الاختبار مرة أخرى عليهم .

جدول (2) يوضح ثبات الأداة الثانية باستخدام القدرة علي الاسترجاع

الأداة	قيمة القدرة علي الاسترجاع
استبيان مطبقة علي الأخصائيين الاجتماعيين	2.%96

ج- مجالات الدراسة:-

1- المجال المكاني:تم التطبيق الدراسة علي مدرستين بمحافظة الجيزة مركز البدرشين وهما:

-مدرسة أحمد عرابي المشتركة الأبتدائية، مدرسة البدرشين المشتركة الابتدائية .

وقد تم اختيار المجال المكاني للمبررات التالية:

-توافر عينة الدراسة.

- الإستعداد والتعاون من جانب المدرسة وفريق العمل لمساعدة الباحثة في إجراء الدراسة.

-انتشار سلوكيات دالة على ممارسة التلاميذ للالعاب الالكترونية بصورة مبالغة مما يؤثر عليهم سلبا وهذا ما أكد عليه الأخصائيين الاجتماعيين بالمدرسة أثناء التواصل معهم.

2- المجال البشري :

أ- حيث يشمل إطار المعاينة علي (1089) تم سحب عينة عشوائية قدرها(10%) من تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي محل الدراسة وعددهم (109)تلميذ وتلميذة مقسمة علي الصفين بالمدرستين علي الذكور والأناث والذي ينطبق عليهم الشروط التالية:

-الانتظام في الحضور بالمدرسة.

-التلميذ/ة لديها هاتف محمول أو جهاز إلكتروني.

-التلميذ/ة يمارسون الألعاب الإلكترونية المختلفة.

ب-حصر شامل للاخصائين الاجتماعين العاملين بالمدارس الابتدائية بالبدرشين وعددهم (22)أخصائي اجتماعي

3- المجال الزمني:- وهي فترة جمع البيانات من الميدان حيث استغرقت عملية جمع البيانات من الميدان في الفترة من 2023/10/15إلي 2023/12/2

د- الأساليب الإحصائية المستخدمة:استخدمت الباحثة عدة معاملات احصائية هى :-

-التكرارات والنسب المئوية، وذلك لوصف خصائص عينة الدراسة .

-مجموع الأوزان، والمتوسط الحسابي، والنسبة المئوية، والترتيب، وتحديد النسب التقديرية لاستجابات المبحوثين، وترتيب العبارات وفقا لأعلى نسبة .

-معامل القدرة علي الاسترجاع وذلك لقياس درجة ثبات الاستبيان.

جدول رقم (3) يوضح مستويات المتوسطات الحسابية

الدرجة	النسبة	المستوي
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين 1: 1.67	0.55:0.33	مستوى منخفض
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين أكثر من 1.8 : 2.24	0.75:0.56	مستوى متوسط
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين أكثر من 2.25 : 3	1:0.76	مستوى مرتفع

ثامنا:نتائج الدراسة:

1-خصائص عينة الدراسة:

جدول(4) يوضح وصف مجتمع الدراسة بالنسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية (ن =109)

المتغير	الاستجابات	ك	النسبة %
النوع	أ-ذكر	47	%43.11
	ب-أنثى	62	%56.88
السن	أ-من 10 سنين –لأقل من 11 سنة	33	%30.27
	ب- من 11 سنة –لأقل من 12 سنة	76	%69.72
الفرقة الدراسية	أ-الصف الخامس الأبتدائي	32	%29.35
	ب-الصف السادس الأبتدائي	77	%70.64
الأجهزة الإلكترونية التي تستخدمها	أ-محمول	66	%60.55
	ب- لاب توب	6	%5.50
	ج-كمبيوتر	24	%22.01
	د-تابلت	13	%11.92
ما الألعاب الإلكترونية التي تمارسها علي الأجهزة الإلكترونية	أ-الألعاب الرياضية	50	%45.87
	ب- الألعاب حركيه	9	%8.25
	ج- الألعاب القتالية	14	%12.84
	د- الألعاب تعليميه	28	%25.68
	ه- الألعاب الخيالية	8	%7.33
أين تقوم بممارسة هذه الألعاب الألكترونية	أ-المنزل	77	%70.64
	ب-المدرسة	9	%8.25
	ج-النادي	22	%20.18
	د-مراكز الكمبيتر لألعاب (السبير)	1	%0.91
مع من تفضل اللعب بالألعاب الألكترونية	أ-منفردا	24	%22.01
	ب-مع الأصدقاء	59	%54.12
	ج-مع العائلة	26	%23.85
كم ساعة تقضيها يوميا في اللعب بالألعاب الإلكترونية غالبا	أ-أقل من ساعتين	93	%85.32
	ب- من ساعتين-أقل من 4 ساعات	8	%7.33
	ج-من 4 ساعات- لأقل من 6ساعات	3	%2.75
	د- من 6 ساعات فأكثر	5	%4.58
هل يتدخل والديك في تحديد ساعات	أ-نعم	63	%57.79

المتغير	الاستجابات	ك	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	ب-الي حد ما	22	%20.18
	ج-لا	24	%22.01
هل يتدخل والديك في اختيار طبيعة اللعب بالألعاب الإلكترونية	أ-نعم	55	%50.45
	ب-الي حد ما	19	%17.43
	ج-لا	35	%32.11

يتضح من الجدول رقم (4) أن أعلي نسبة من تلاميذ المرحلة الأبتدائية طبقا للنوع جاءت للأناث بنسبة (56.88%)،ويليها الذكور حيث جاءت بنسبة (43.11%)،أما بالنسبة لتوزيع تلاميذ المرحلة الأبتدائية طبقاً للسن فجاء أعلي نسبة للسن من (11 سنة – لأقل من 12 سنة) بنسبة (69.72%)، ثم يليها (من 10 سنين –لأقل من 11 سنة) بنسبة (30.27%)،وبالنسبة للفرقة الدراسية فجاءت أعلي نسبة (الصف السادس الأبتدائي) بنسبة(70.64%)،ثم يليها (الصف الخامس الأبتدائي) بنسبة(29.35%)، وبالنسبة للأجهزة الإلكترونية التي تستخدمها جاءت أعلي نسبة (محمول) بنسبة (60.55%)،ثم يليها (كمبيتر) بنسبة(22.01%)، ثم (تابلت) بنسبة(11.92%) ، وأخيراً(لاب توب) بنسبة(5.50%)، بالنسبة الي ما الألعاب الإلكترونية التي تمارسها علي الأجهزة الإلكترونية جاء اعلي نسبة(للألعاب الرياضية) بنسبة(45.87%)، ثم يليها (الألعاب تعليميه) بنسبة(25.68%)، ثم (الألعاب القتالية) بنسبة(12. 84%)،ثم (الألعاب الخيالية) بنسبة(7.33%)، وأخيراَ (الألعاب حركيه) بنسبة(8.25%)، بالنسبة إلي أين تقوم بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية فجاءت اعلي نسبة (المنزل) بنسبة (70.64%)، ثم يليها (النادي) بنسبة(20.18%)، ثم (المدرسة) بنسبة(8.25%)، واخيراً (مراكز الكمبيوتر للألعاب (السبير) بنسبة(0.91%)، بالنسبة إلي مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية جاءت أعلي نسبة(مع الأصدقاء) بنسبة(54.12%)، ثم يليها (مع العائلة) بنسبة(23.85%)، واخيراً (منفرداً) بنسبة(22.01%)، بالنسبة إلي كم ساعة تقضيها يوميا في اللعب بالألعاب الإلكترونية غالبا جاءت اعلي نسبة (أقل من ساعتين) بنسبة(85.32%)، ثم يليها (من ساعتين–أقل من 4 ساعات) بنسبة(7.33%)، ثم يليها (من 6 ساعات فأكثر) بنسبة(4.58)، وأخيراً جاءت(–من 4 ساعات– لأقل من 6ساعات) بنسبة(2.75%)، أما بالنسبة إلي هل يتدخل والديك في تحديد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية جاءت أعلي نسبة (نعم) بنسبة(57.79%)، ثم يليها (لا) بنسبة(22.01%)،

وأخيراً (إلي حد ما) بنسبة(20.18)، وبالنسبة هل يتدخل والديك في اختيار طبيعة اللعب بالألعاب الإلكترونية جاءت أعلي نسبة (نعم) بنسبة(50.45%)، ثم يليها(لا) بنسبة(32.11%)، وأخيراً (إلي حد ما) بنسبة(17.43%).

2- نتائج الدراسة الخاصة بالتساؤل الأول ما مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية:

أــ نتائج الدراسة الخاصة بالمخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية:

جدول (5) يوضح المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن=109)

م	العبارات (مؤشرات البعد الأول)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
1	أصبحت أعاني من الصداع المستمر لعلبي لفترة طويلة	51	29	29	240	2.2	%73.39	3
2	ضعف نظري بسبب لعبي لوقت طويل	65	24	20	263	2.4	%80.42	1
3	أحس بألم في الظهر والرقبة اثناء لعبي	56	21	32	242	2.2	74.06%	2
4	أعاني من الارق لكثرة لعبي بالألعاب الإلكترونية	32	38	39	211	1.9	%64.52	6
5	الاشعاعات المنبعثة من الهواتف الذكية تؤثرعلي تركيزي	53	23	33	238	2.1	%72.78	4
6	اعاني من ألام في الكتفين و مفاصل اليدين للعبي لوقت طويل	44	32	33	229	2.1	%70.03	5
7	أحس برعشة في يدي لكثرة اللعب بالألعاب الإلكترونية	29	36	44	203	1.8	%62.07	7
	المتوسط العام للبعد الاول ونسبته	330	203	230	1626	2.1	%71.03	مستوي متوسط

يتضح من الجدول رقم (5) أن مستوي المتوسط العام للمخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية بمتوسط حسابي(2.1)، وبنسبة(71.03%) وهو مستوي متوسط ، وجاء الترتيب الأول العبارة " ضعف نظري بسبب لعبي لوقت طويل " بمتوسط حسابي (2.4)، وبنسبة(80.42%)، و يليه في الترتيب الثاني" أحس بألم في الظهر والرقبة اثناء لعبي" بمتوسط حسابي (2.2) وبنسبة(74.06%)، و جاء في الترتيب الثالث " أصبحت أعاني من الصداع المستمر للعبي لفترة طويلة" بمتوسط حسابي (2.2)وبنسبة(73.39%)، وجاء في الترتيب الرابع "

الاشعاعات المبثقة من الهواتف الذكية تؤثر علي تركيزي" بمتوسط حسابي (2.1) وبنسبة(72.78%)، وجاء في الترتيب الخامس" اعاني من ألام في الكتفين و مفاصل اليدين للعبي لوقت طويل" بمتوسط حسابي (2.1) وبنسبة(70.03%) وجاء في الترتيب السادس" أعاني من الارق لكثرة لعبي بالالعاب الالكترونيه" بمتوسط حسابي (1.9) وبنسبة(64.52%)، وجاء في الترتيب السابع والأخير" أحس برعشة في يدي لكثرة اللعب بالالعاب الالكترونيه" بمتوسط حسابي (1.8) وبنسبة(62.07%)،وهذا ما أوضحه دراسة كيفين (2003)Keven أن المشكلات الصحية المرتبطة بالألعاب الإلكترونية تتمثل في العديد من النواحي مثل ضعف الابصار وآلام الظهر والمعدة واضطرابات الطعام.

ب ــ نتائج الدراسة الخاصة بالمخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية:

جدول(6) يوضح المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن=109)

م	العبارات (مؤشرات البعد الثاني)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
8	أحب الخيال فاندمج مع الالعاب الالكترونية	51	30	28	241	2.2	%73.70	2
9	أشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة	47	22	40	225	2.06	%68.80	5
10	أعشق الالعاب الالكترونية لان بها التحدي والمغامرة	75	28	6	287	2.6	%87.76	1
11	.أشعر بالعصبية عندما يزعجني أحد أثناء اللعب	55	21	33	240	2.2	%73.39	3
12	أشعر أن ممارستي للألعاب الالكترونية أعطتني ثقة بالنفس	34	33	42	210	1.9	%64.22	6
13	انقطاعي عن اللعب يشعرني بالوحدة	23	23	63	178	1.6	%54.43	7
14	أعاني من الخوف بسبب الألعاب الإلكترونية	50	20	39	229	2.1	%70.03	4
	المتوسط العام للبعد الثاني ونسبته	335	177	251	1610	2.1	%70.33	مستوي متوسط

يتضح من الجدول رقم(6) أن المتوسط العام للمخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية جاء بمتوسط حسابي (2.1)، وبنسبة(71.23%) وهو مستوي متوسط ، وجاء في الترتيب الأول" أعشق الالعاب الالكترونية لان بها التحدي والمغامرة" بمتوسط حسابي (2.6) وبنسبة(87.76%)، وجاء في الترتيب الثاني"

أحب الخيال فاندمج مع الالعاب الالكترونية بمتوسط حسابي (2.2)وبنسبة(73.70%)، وجاء في الترتيب الثالث "أشعر بالعصبية عندما يزعجنى أحد أثناء اللعب" بمتوسط حسابي (2.2)وبنسبة(73.39%)، وجاء في الترتيب الرابع" أعاني من الخوف بسبب الألعاب الإلكترونية" بمتوسط حسابي (2.1) وبنسبة(70.03%)، وجاء في الترتيب الخامس" أشعربالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة" بمتوسط حسابي (2.06) وبنسبة(68.80%)، وجاء في الترتيب السادس" أشعر أن ممارستي للألعاب الالكترونية أعطتني ثقة بالنفس" بمتوسط حسابي (1.9) وبنسبة(64.22%)، وجاء في الترتيب السابع والأخير" انقطاعي عن اللعب يشعرني بالوحدة" بمتوسط حسابي (1.6) وبنسبة(54.43%)، وهذا ما أكدت دراسة ساربوتام Sarbottam (2020) تتعدد آثار الألعاب الإلكترونية لتصل لحد الإضطرابات النفسية البارزة والعلاقة بينها مثل الإكتئاب والوحدة والعدوانية .

جـــ ــ نتائج الدراسة الخاصة بالمخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية:

جدول (7) يوضح المخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن=109)

م	العبارات(مؤشرات البعد الثالث)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
15	انخفض مستواي الدراسي لانشغالي بالألعاب الإلكترونية	60	20	25	245	2.2	%74.92	6
16	شغلتني الألعاب الإلكترونية عن القيام بواجباتي المدرسية	50	30	29	239	2.1	%73.08	7
17	يشتكي المعلمين دائما منى في المدرسة بسبب اهمالي	98	8	3	313	2.8	%95.71	1
18	استيقظ مجهدا لعبي طوال اليوم	62	18	29	251	2.3	%76.75	5
19	تأخذ الألعاب الإلكترونية من وقت المذاكرة	87	13	9	296	2.7	%90.51	2
20	أهمل واجبابي المدرسية لعبي الألعاب الإلكترونية	80	18	11	287	2.6	%87.76	3
21	أثرت الالعاب الإلكترونية علي انتباهي في الفصل	66	23	20	264	2.4	%80.73	4
المتوسط العام للبعد الثالث ونسبته		503	117	126	1895	2.4	%82.78	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (7) أن المتوسط العام للمخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية جاء بمتوسط حسابي (2.4)، وبنسبة(82.78%)

وهو مستوي مرتفع، وجاء في الترتيب العبارات الترتيب الأول" يشتكي المعلمين دائما منى في المدرسة بسبب اهمالي" بمتوسط حسابي (2.8) وبنسبة(95.71%)، وجاء في الترتيب الثاني " تأخذ الألعاب الإلكترونية من وقت المذاكرة" بمتوسط حسابي (2.7) وبنسبة(90.51%)، وجاء في الترتيب الثالث" أهمل واجبابي المدرسية لعبي الألعاب الإلكترونية" بمتوسط حسابي (2.6) وبنسبة(87.76)، وجاء في الترتيب الرابع" أثرت الالعاب الإلكترونية علي انتباهي في الفصل" بمتوسط حسابي (2.4) وبنسبة(80.73%)، وجاء في الترتيب الخامس " اسيتقظ مجهدا لعبي طوال اليوم " بمتوسط حسابي (2.3) وبنسبة(76.75%)، وجاء في الترتيب السادس " انخفض مستواي الدراسي لانشغالي بالالعاب الالكترونيه" بمتوسط حسابي (2.2) وبنسبة(74.92%)، وجاء في الترتيب السابع والاخير" شغلتني الألعاب الإلكترونيه عن القيام بواجباتي المدرسية" بمتوسط حسابي (2.1) وبنسبة(73.08%)، وهذا ما أكدته دراسة (صادق،2003) هناك تأثيرات سلبيه للأستخدام الطلاب للإنترنت ومنها انخفاض معدل التحصيل الدراسي وإهدار وضياع الوقت والانحرافات الاخلاقيه بالاضافة الي ظهور مشكلات سلوكيه متمثله في الكذب المستمر كما احتلت المشكلات العلاقات الاجتماعية الترتيب الثاني وهي الانسحاب من الانشطة الاجتماعيه

د – نتائج الدراسة الخاصة بالمخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية:

جدول (8) يوضح المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن=109)

م	العبارات(مؤشرات البعد الرابع)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
22	يشغلني اللعب عن الحديث مع من حولي	60	39	10	268	2.4	%81.95	4
23	أتعرض للإهانة من جانب أسرتي لانشغالي باللعب	77	23	9	286	2.6	%87.46	2
24	أترك مهامي الحياتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية	88	15	6	300	2.7	%91.74	1
25	أتجاهل المحيطين بي عند ممارستي الألعاب الإلكترونية	70	16	23	265	2.4	%81.03	5
26	أفضل اللعب عن الجلوس مع أسرتي	49	24	36	231	2.1	%70.64	7
27	أهرب للعب بالألعاب الإلكترونية عن مخالطة من حولي	62	24	23	257	2.3	%78.59	6
28	انعزل عن من حولي لانشغالي بالألعاب الإلكترونية	70	20	19	269	2.4	%82.26	3
المتوسط العام للبعد الرابع ونسبته		476	161	126	1876	2.4	81.95%	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (8) أن المتوسط العام للمخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية جاء بمتوسط حسابي (2.4)، وبنسبة(81.95%) وهو مستوي مرتفع، وجاء في الترتيب العبارات الترتيب الأول" أترك مهامي الحياتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية" بمتوسط حسابي (2.7) وبنسبة(91.74)، وجاء في الترتيب الثاني" أتعرض للاهانة من جانب أسرتي لانشغالي باللعب" " بمتوسط حسابي (2.6)وبنسبة(87.46%)،وجاء في الترتيب الثالث" انعزل عن من حولي لانشغالي بالألعاب الإلكترونية" بمتوسط حسابي (2.4) وبنسبة(82.26%)، وجاء في الترتيب الرابع" يشغلني اللعب عن الحديث مع من حولي" بمتوسط حسابي (2.4) وبنسبة(81.95%)، وجاء في الترتيب الخامس" أتجاهل المحيطين بي عند ممارستي الألعاب الإلكترونية" بمتوسط حسابي (2.4) وبنسبة(81.03)، وجاء في الترتيب السادس" أهرب للعب بالألعاب الإلكترونية عن مخالطة من حولي" بمتوسط حسابي (2.3) وبنسبة(78.59%)، وجاء في الترتيب السابع والاخير " أفضل اللعب عن الجلوس مع أسرتي" بمتوسط حسابي (2.1) وبنسبة(70.64%).

وهذا ما أوضحته دراسة (بدوي، 2013) وجود سلبيات للألعاب الإلكترونية ومنها السلوك العدواني وضعف التفاعل الاجتماعي لأطفال والانانية وضعف النظر والإصابة بألام الظهر والرقبة وذلك لطول فترة اللعب، وأيضا دراسة محمد(2019) وجود مشكلات اجتماعية مرتبطة بالألعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية وهي اضطراب العلاقات الاجتماعية بين الابناء والاباء والأخوة ووجود مشكلات اسرية .

3- نتائج الدراسة الخاصة بأدوار الممارس العام في التعامل مع مخاطر للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر التلاميذ: ـــــ

جدول (9) يوضح أدوار الممارس العام في التعامل مع مخاطر للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر التلاميذ (ن=109)

م	العبارات	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
1	يشجعني على المشاركة في الأنشطة المدرسية لتكوين علاقات مع زملائي	3	12	94	127	1.1	%38.83	5
2	يحفزني على الانضمام لعضويات الجماعات المدرسية	11	16	82	125	1.1	%38.22	6
3	يساعدني علي تغيير أفكاري نحو الالعاب الالكترونية	21	33	55	142	1.3	%43.42	1

م	العبارات	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
4	ينظم لي ندوات عن مخاطر الالعاب الالكترونية	21	22	66	131	1.2	%40.06	4
5	يساهم في إيجاد وسائل للتسلية داخل المدرسة	31	28	50	137	1.2	%41.89	2
6	يعدل اتجاهاتي الخاطئة الناجمة عن لعبي للألعاب الالكترونية	25	23	61	132	1.2	%40.36	3
7	يوجهني لاستثمار طاقاتي بعيدا عن الألعاب الإلكترونية ومخارطها	18	16	75	125	1.1	%38.22	6م
المتوسط العام للبعد ونسبته		130	150	483	919	1.2	%40.14	مستوي منخفض

يتضح من الجدول رقم (9) أن المتوسط العام لأدوار الممارس العام في التعامل مع مخاطر للألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الإبتدائية جاء بمتوسط حسابي (1.2)، وبنسبة(40.14%)،وهو مستوي منخفض وجاء في الترتيب الأول" يساعدني علي تغيير أفكاري نحو الالعاب الالكترونية "بمتوسط حسابي (1.3)وبنسبة(43.42%)،وجاء في الترتيب الثاني" يساهم في إيجاد وسائل للتسلية داخل المدرسة "بمتوسط حسابي(1.2)وبنسبة(41.89%)، وجاء في الترتيب الثالث" يعدل اتجاهاتي الخاطئة الناجمة عن لعبي للألعاب الالكترونية "بمتوسط حسابي(1.2)وبنسبة(40.36%)، وجاء في الترتيب الرابع " ينظم لي ندوات عن مخاطر الالعاب الالكترونية"بمتوسط حسابي(1.2) وبنسبة(40.06%)، وجاء في الترتيب الخامس" يشجعني على المشاركة في الأنشطة المدرسية لتكوين علاقات مع زملائي"بمتوسط حسابي(1.1)وبنسبة(38.83%)، وجاء في الترتيب السادس والاخير كلا من " يحفزني على الانضمام لعضويات الجماعات المدرسية " و" يوجهني لاستثمار طاقاتي بعيدا عن الألعاب الإلكترونية ومخاطرها"بمتوسط حسابي(1.1) وبنسبة(38.22%)،وهذا ما أكدته دراسة المليجي(2019) أن اهم أدوار الأخصائي الاجتماعي في توعية تلاميذ المرحلة الابتدائية بالمخاطر الاجتماعية والسلوكية والوجدانية وهو تشجيع التلاميذ علي المشاركة في الانشطة المدرسية لتكوين علاقات مع زملائهم .

4ـــ النتائج الخاصة بالبيانات الاولية المرتبطة بالاخصائيين الاجتماعيين :ـــ

جدول(10) يوضح وصف مجتمع الدراسة للأخصائيين الاجتماعيين ن=(22)

المتغير	الاستجابات	ك	النسبة %
النوع	أ-ذكر	4	%18.18
	ب-أنثى	18	%81.81
السن	أ-من 20-30 سنة	4	%18.18
	ب- من 40-50 سنة	14	%63.63
	ج-من 50 سنة فأكثر	4	%18.18
الحالة الاجتماعية	أ-أعزب	1	%4.54
	ب-متزوج	20	%90.90
	ج-أرمل	1	%4.54
المؤهل الدراسي	أ-دبلوم متوسط في الخدمة الاجتماعية	2	%9.09
	ب- بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية	5	%22.73
	ج- ليسانس أداب قسم اجتماع	2	%9.09
	أ-دبلوم	10	%90.9
	ب-ماجستير	2	%9.09
	ج- دكتوراه	1	%4.54
الوظيفة الحالية	أ- أخصائي اجتماعي أول	10	%45.45
	ب- أخصائي اجتماعي أول أ	5	%22.72
	ج-- أخصائي اجتماعي خبير	6	%27.27
	د-- أخصائي اجتماعي كبير	1	%4.54
سنوات الخبرة في العمل	أ- أقل من 5 سنوات	1	%4.54
	ب- من 210 سنوات فأكثر	21	%95.45

يتضح من الجدول رقم (10) أن غالبية الاخصائيين الاجتماعيين من الاناث بنسبة (81.81%)،ويليها الذكور حيث جاءت بنسبة (18.18%)،أما بالنسبة لتوزيع الاخصائيين الاجتماعيين طبقا للسن فجاء أعلي نسبة من (40–50سنة)بنسبة(63.63%) ويليها في الترتيب كلا من (20–30سنة)،(من 50 سنة فأكثر) بنسبة(18.18%)، أما بالنسبة لتوزيع الاخصائيين الاجتماعيين طبقا للحالة الاجتماعية جاءت أعلي نسبة(متزوج) بنسبة(90.90%)، ويليهاكلا من (أعزب)، (أرمل) بنسبة(4.54%)، أما بالنسبة لتوزيع الاخصائيين الاجتماعيين طبقا للمؤهل الدراسي الي ان غالبية الاخصائيين الاجتماعيين حاصلين علي (بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية) بنسبة(22.73%)، ثم يليها كلا من (دبلوم متوسط في الخدمة الاجتماعية)،(ليسانس آداب قسم اجتماع) بنسبة (9.09%) وبالنسبة للاخصائيين الاجتمايين الحاصلين علي دراسات عليا كانت غالبية الاخصائيين الاجتماعيين الحاصلين علي دبلوم بنسبة(90.9%)، ثم يليها كل الحاصلين علي (ماجستير) بنسبة (9.09%)، ثم اخيرا الحاصلين علي (دكتوراه) بنسبة(4.54%)،%)،

أما بالنسبة لتوزيع الاخصائيين الاجتماعيين طبقا للوظيفة الحالية فجاءت وظيفة (أخصائي اجتماعي أول) بنسبة(45.45%)، ثم يليها(أخصائي اجتماعي خبير) بنسبة(27.27%) ، ويليها (أخصائي اجتماعي أول أ) بنسبة(22.72%)، وأخيراً(أخصائي اجتماعي كبير) بنسبة(4.54%)، أما بالنسبة لتوزيع الاخصائيين الاجتماعيين طبقا لسنوات الخبرة في العمل جاءت في الترتيب الأول (من 21 سنوات فأكثر) بنسبة(95.45%)، ثم يليها (أقل من 5 سنوات) بنسبة(4.54%).

5ــ أكثر مخاطر الألعاب الألكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر الاخصائيين الاجتماعيين

جدول (11) يوضح أكثر مخاطر الألعاب الألكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر الاخصائيين الاجتماعيين (ن=22)

م	العبارات	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
1	المخاطر الصحية	10	12	-	54	2.4	%81.8	3
2	المخاطر النفسية	11	11	-	55	2.5	%83.3	2
3	المخاطر التعليمية	13	7	2	55	2.5	%83.3	2م
4	المخاطر الاجتماعية	15	7	-	59	2.6	%89.3	1

يتضح من الجدول رقم (11) أن أكثر مخاطر الالعاب الالكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر الاخصائيين الاجتماعيين فجاءت في الترتيب الأول (المخاطر الاجتماعية) بمتوسط حسابي (2.6) وبنسبة(89.3%) ، ثم يليها في الترتيب الثاني كلا من (المخاطر النفسية) ،(المخاطر التعليمية)بمتوسط حسابي (2.5) و بنسبة(83.3%)، وأخيرا جاءت (المخاطر الصحية) بمتوسط حسابي (2.4) وبنسبة(81.8%).

6- النتائج الخاصة بأدوار الاخصائيين الادتماعيين مع الانساق المتعددة من وجهة نظر الاخصائيين الاجتماعيين :ــ

أ ــ النتائج الخاصة بأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق التلاميذ

جدول (12) يوضح أدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق التلاميذ (ن=22)

م	العبارات(مؤشرات البعد الأول)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
1	أتابع سلوكيات تلاميذي باستمرار داخل المدرسة	16	6	-	60	2.7	%90.90	3

م	العبارات(مؤشرات البعد الأول)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
2	أحث تلاميذي علي التمسك بالسلوكيات الحميدة	19	3	-	63	2.8	%95.45	2
3	أوضح لتلاميذي مخاطرالالعاب الالكترونية	19	3	-	63	2.8	%95.45	2م
4	أساعد تلاميذي في إيجاد وسائل ترفيهية بديلة عن الالعاب الالكترونية	15	7	-	59	2.6	%89.39	4
5	أوجه تلاميذي لاستمثار أوقات فراغهم بطريقة مفيدة	16	6	-	60	2.7	%90.90	3م
6	انظم ندوات عن مخاطر الالعاب الالكترونية	19	3	-	63	2.8	%95.45	2م
7	أحفز تلاميذي للاشتراك في الانشطة المدرسية	20	2	-	64	2.9	%96.96	1
	المتوسط العام للبعد ونسبته	124	30	-	432	2.8	%93.50	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (12) أن المتوسط العام لأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق التلاميذ جاء بمتوسط حسابي (2.8)، وبنسبة(93.50%) وهو مستوي مرتفع ، وجاء في الترتيب الاول " أحفز تلاميذي للاشتراك في الانشطة المدرسية" بمتوسط حسابي (2.9)، وبنسبة(96.96%)، وجاء في الترتيب الثاني كلا من " أحث تلاميذي علي التمسك بالسلوكيات الحميدة" و" أوضح تلاميذي مخاطرالالعاب الالكترونية" و" انظم ندوات عن مخاطر الالعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (2.8) وبنسبة(95.45%)، وجاء في الترتيب الثالث كلا من " أتابع سلوكيات تلاميذي باستمرار داخل المدرسة" و" أوجه تلاميذي لاستمثار أوقات فراغهم بطريقة مفيدة" بمتوسط حسابي (2.7) وبنسبة(90.90%)، وجاء في الترتيب الرابع والاخير " أساعد طلابي في إيجاد وسائل ترفيهية بديلة عن الالعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (2.6) وبنسبة(89.39%)،هذا ما أكدته دراسة عامر(2007) أهم الآثار السلبية علي التلاميذ تعلق التلاميذ بالألعاب الإلكترونية مما يجعل الفرد يبقي فترة طويلة بعيداً عن الأسرة والمجتمع ومن حوله حتي يبقي في مجتمعه الأفتراضي

ب ــ النتائج الخاصة بأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق الاسرة ويتعرض لها التلاميذ

جدول (13) يوضح أدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق الاسرة ويتعرض لها التلاميذ (ن=22)

م	العبارات(مؤشرات البعد الثاني)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
8	أساعد الأسرة علي جذب أبنائها للاشتراك في الانشطة المدرسية	15	7	-	59	2.6	%89.39	4
9	توجيه الأسرة لابنائها نحو الألعاب المناسبة لعمرهم	18	4	-	62	2.8	%93.93	2
10	تجنب الخلافات الاسرية امام ابنائهم لابتعادهم عن الالعاب الالكترونية	20	2	-	44	2	%66.66	5
11	انظم دورات توعية للاسرة لتوضيح مخاطر الالعاب الالكترونية	16	6	-	66	3	%100	1
12	إشراك الأسرة في اختيار نوع الالعاب الالكترونيه لابنائهم	17	5	-	61	2.7	%92.42	3
13	إمداد الأسرة بالمعارف للتخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية لابنائهم	18	4	-	62	2.8	%93.93	2م
	المتوسط العام للبعد ونسبته	104	33	-	357	2.7	%90.15	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (13) أن المتوسط العام لأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق الاسرة جاء بمتوسط حسابي (2.7)، وبنسبة(90.15%) وهو مستوي مرتفع ،وجاء في الترتيب الاول" انظم دورات توعية للاسرة لتوضيح مخاطر الالعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (3) وبنسبة(100%)، وجاء في الترتيب الثاني كلا من " توجيه الأسرة لابنائها نحو الألعاب المناسبة لعمرهم" و" إمداد الأسرة بالمعارف للتخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية لابنائهم" بمتوسط حسابي (2.8) وبنسبة(93.93%)، وجاء في الترتيب الثالث" إشراك الأسرة في اختيار نوع الالعاب الالكترونيه لابنائهم" بمتوسط حسابي (2.7) وبنسبة(94.42%)،وجاء في الترتيب الرابع" أساعد الأسرة علي جذب أبنائها للاشتراك في الانشطة المدرسية"بمتوسط حسابي (2.6)وبنسبة(89.39%)،وجاء في الترتيب الخامس والاخير" تجنب الخلافات الاسرية امام ابنائهم لابتعادهم عن الالعاب الالكترونية"بمتوسط حسابي (2) وبنسبة(66.66%).هذا مأكدته دراسة إسماعيل(2022):علي ضرورة أهمية في التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية تتمثل في الرقابة الأبوية،وغلق إلكتروني للتطبيقات الضارةوكذلك تحديد مواعيد اللعب عبر الألعاب المصنفة الآمنة مع إلتزام الآباء بالتواصل الأسري المباشر مع الأبناء في كافة الأوقات بعد اليوم الدراسي

ج ــ النتائج الخاصة بأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق الاصدقاء ويتعرض لها التلاميذ

جدول (14) يوضح أدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق الأصدقاء ويتعرض لها التلاميذ (ن=22)

م	العبارات(مؤشرات البعد الثالث)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
14	أشجع الأصدقاء للمنافسة البناءة أثناء ممارسة الانشطة المدرسية	20	2	-	64	2.9	%96.96	2
15	احرص علي تحسين العلاقة بين الاصدقاء وبعضهم البعض	14	8	-	58	2.6	%87.87	4
16	أحفز الاصدقاء للمشاركة في الانشطة المدرسية المفيدة مع بعضهم البعض	6	14	2	48	2.1	%72.72	5
17	أوجههم للمؤسسات المجتمعية لاستغلال أوقات فراغهم بشكل مفيد	17	4	1	60	2.7	%90.90	3
18	أوضح للاصدقاء مخاطر الألعاب الالكترونيه	21	1	-	65	2.9	%98.48	1
19	أوجه الأصدقاء للألعاب الرياضية المفيدة	20	2	-	64	2.9	%96.96	2م
المتوسط العام للبعد ونسبته		98	31	3	359	2.7	%90.65	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (14) أن المتوسط العام لأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق الأصدقاء جاء بمتوسط حسابي (2.7)، وبنسبة(90.65%) وهو مستوي مرتفع ، وجاء في الترتيب الاول" أوضح للاصدقاء مخاطر الألعاب الالكترونيه "بمتوسط حسابي (2.9)وبنسبة(98.48%)، وجاء في الترتيب الثاني كلا من " أشجع الأصدقاء للمنافسة البناءة أثناء ممارسة الانشطة المدرسية" و" أوجه الأصدقاء للألعاب الرياضية المفيدة" بمتوسط حسابي (2.9) وبنسبة(96.96%)، وجاء في الترتيب الثالث" أوجههم للمؤسسات المجتمعية لاستغلال أوقات فراغهم بشكل مفيد" بمتوسط حسابي (2.7) وبنسبة(90.90%)، وجاء في الترتيب الرابع" احرص علي تحسين العلاقة بين الاصدقاء وبعضهم البعض" بمتوسط حسابي (2.6)وبنسبة(87.87%)، وجاء في الترتيب الخامس والاخير" أحفز الاصدقاء للمشاركة في الانشطة المدرسية المفيدة مع بعضهم البعض" بمتوسط حسابي (2.1) وبنسبة(72.72%).

د ــ النتائج الخاصة بأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق المؤسسة (المدرسة) ويتعرض لها التلاميذ

جدول (15) يوضح أدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق المؤسسة (المدرسة) ويتعرض لها التلاميذ (ن=22)

م	العبارات(مؤشرات البعد الرابع)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
20	أعمل علي زيادة الأنشطة المدرسية لجذب التلاميذ للاشتراك فيها	18	4	-	62	2.8	%93.93	3
21	أساهم في تطوير الخدمات المقدمة لتلاميذ أثناء تواجدهم في المدرسة	14	5	3	55	2.5	%83.33	5
22	عمل معسكرات ورحلات ترفيهية لشغل أوقات فراغ التلاميذ	12	8	2	54	2.4	%81.81	6
23	أساعد علي فهم لوائح وقوانين المؤسسة	17	4	1	60	2.7	%90.90	4
24	أقدم خدمات مختلفة للتلاميذ للتخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية	21	1	-	65	2.9	%98.48	1
25	أقوم بعمل ميزانيه تساعد في تنفيذ الانشطة المدرسية	19	3	-	63	2.8	%95.45	2
	المتوسط العام للبعد ونسبته	101	25	6	359	2.7	%90.65	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (15) أن المتوسط العام لأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق المؤسسة (المدرسة) بمتوسط حسابي (2.7)، وبنسبة(90.65%) وهو مستوي مرتفع ، وجاء في الترتيب الاول" أقدم خدمات مختلفة للتلاميذ للتخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية"بمتوسط حسابي (2.9)وبنسبة(98.48%) ،وجاء في الترتيب الثاني" أقوم بعمل ميزانيه تساعد في تنفيذ الانشطة المدرسية"بمتوسط حسابي (2.8)وبنسبة(95.45%)، وجاء في الترتيب الثالث" أعمل علي زيادة الأنشطة المدرسية لجذب التلاميذ للاشتراك فيها" بمتوسط حسابي (2.8) وبنسبة(93.93%)، وجاء في الترتيب الرابع" أساعد علي فهم لوائح وقوانين المؤسسة"بمتوسط حسابي (2.7)وبنسبة(90.90%)، وجاء في الترتيب الخامس" أساهم في تطوير الخدمات المقدمة لأتلاميذ أثناء تواجدهم في المدرسة"وبمتوسط حسابي (2.5)وبنسبة(83.33%)، وجاء في الترتيب السادس والاخير " عمل معسكرات ورحلات ترفيهية لشغل أوقات فراغ التلاميذ "بمتوسط حسابي(2.4)وبنسبة(81.81%).

ه ــ النتائج الخاصة بأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق فريق العمل ويتعرض لها التلاميذ

جدول (16) يوضح أدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق فريق العمل ويتعرض لها التلاميذ (ن=22)

م	العبارات (مؤشرات البعد الخامس)	الاستجابات			مجموع الاوزان	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	الى حد ما	لا				
26	أتعاون مع فريق العمل لمساعدة الاطفال لتخفيف مخاطر الالعاب الالكترونية	17	5	-	56	2.5	%84.84	4
27	أشارك في إجراء الدراسات والبحوث لتخفيف مخاطر الألعاب الالكترونية	17	5	-	56	2.5	%84.84	4م
28	أعقد حلقات نقاشية مع أعضاء الفريق للتخطيط البرامج والانشطة المدرسية	18	4	-	62	2.8	%93.93	2
29	أحرص علي حضور الدورات التدريبة مع فريق العمل بالمؤسسة لتخفيف مخاطر الالعاب الالكترونية	13	9	-	57	2.5	%86.36	3
30	حث أعضاء فريق العمل علي تبادل المعارف عن مخاطر الالعاب الالكترونية	20	2	-	64	2.9	%96.96	1
المتوسط العام للبعد ونسبته		85	25	-	295	2.6	%89.39	مستوي مرتفع

يتضح من الجدول رقم (16) أن المتوسط العام لأدوار الممارس العام للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الألكترونية المرتبطة بنسق فريق العمل بمتوسط حسابي (2.6)، وبنسبة(89.39%) وهو مستوي مرتفع، وجاء في الترتيب الاول" حث أعضاء فريق العمل علي تبادل المعارف عن مخاطر الالعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (2.9) وبنسبة(96.96)، وجاء في الترتيب الثاني" أعقد حلقات نقاشية مع أعضاء الفريق للتخطيط البرامج والانشطة المدرسية " بمتوسط حسابي (2.8)بنسبة(93.93%)، وجاء في الترتيب الثالث " أحرص علي حضور الدورات التدريبة مع فريق العمل بالمؤسسة لتخفيف مخاطر الالعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (2.5) وبنسبة(86.36%)، وجاء في الترتيب الرابع والاخير كلا من " أتعاون مع فريق العمل لمساعدة الاطفال لتخفيف مخاطر الالعاب الالكترونية" و" أشارك في إجراء الدراسات والبحوث لتخفيف مخاطر الألعاب الالكترونية" بمتوسط حسابي (2.5) وبنسبة(87.84%)،هذا ما أوضحته دراسة عبدالله (2014) قيام الأخصائي الاجتماعي بالعديد من الأدوار والتعاون مع فريق العمل في دراسة مشكلات الطلاب المختلفة داخل المدرسة وإنشاء برامج مختلفة لمعالجة هذه المشكلات.

-البرنامج المقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الابتدائية :

-يعرف البرنامج بأنه " مجموعة من أوجه النشاط المختلفة والعلا قات والتفاعلات والخبرات للفرد وللجماعة التى توضع وتنفذ بمعرفة الجماعة ولمساعدة الأخصائى لمقابلة حاجاتهم وإشباع رغباته(محمود،2014،ص 165).

جدول (17)يوضح مخطط الزمني للبرنامج المقترح

الهدف العام من البرنامج المقترح	النتائج المستهدفة من البرنامج المقترح	الأستراتيجية المستخدمة	التكنيك	الأداة المستخدمة	نوع النشاط	أدوار الممارس العام	المهارات المستخدمة	أنساق التفاعل	المدة الزمنية
2- تخفيف مخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلةالإبتدائية	مساعدة التلاميذ على التخلص من المشاعر السلبية كالحزن والقلق والاكتئاب ومساعدة الطلاب على التحكم في انفعالاتهم	-البناء المعرفي -التعاون -الاقناع	التوضيح والتفسير	ندوات محاضرات مقابلات	دينى ثقافى	-معدل السلوك -المعلم -الموضح والمفسر	التوضيح والتفسير العمل المشترك	-الاخصائي النفسي -الاخصائي الاجتماعي	30ساعة
1- تخفيف مخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلةالإبتدائية	1-توضيح المخاطر الصحية المختلفة لممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية على العين والعمود الفقري واصابع اليدين والدماغ. 2-مساعدة التلاميذ على ممارسة الانشطة الرياضية المختلفة في أوقات فراغهم	-التعاون -الاقنا -التشجيع	-الجماعى -والتدريب -التوضيح والتفسير	محاضرات ندوات مقابلات	ثقافى رياضى	مدعم موجه مشجع	-الملاحظة -الاقناع	الأخصائى الاجتماعى مدربن التربية الرياضية الطبيب البشري	30ساعة
الهدف العام من البرنامج المقترح تخفيف مخاطر الألعاب الإلكترونية من مخاطر الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ويتم تحقيق الهدف العام لبرنامج المقترح من خلال مجموعة من الاهداف الفرعية والتي تتمثل في الآتي:	تخفيف مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يتعرض لها تلاميذ المرحلة الإبتدائية	-إعادة البناء المعرفى -الاتصال -تغيير السلوك	التوضيح والتفسير -توجيه الأسئلة	-اجتماعات -ندوات محاضرات -مناقشات جماعية -ورش عمل	-اجتماعى -ثقافى -دينى	-جامع بيانات مخطط -تربوى-موجه	-الاقناع -تكوين علاقة مهنية -التوضيح والتفسير	الأخصائى الاجتماعى -أكاديميين -تربويين	24 ساعة

الهدف العام من البرنامج المقترح	النتائج المستهدفة من البرنامج المقترح	الأستراتيجية المستخدمة	التكنيك	الأداة المستخدمة	نوع النشاط	أدوار الممارس العام	المهارات المستخدمة	أنساق التعامل	المدة الزمنية
3- تخفيف مخاطر الاجتماعية للالعاب الالكترونية لتلاميذ المرحلةالابتدائية	1-توضيح المخاطر الاجتماعية المختلفة لممارسة التلاميذ الالكترونية للالعاب توضيح كيفية تكوين صداقات ناجحة بين التلاميذ وبعضهم البعض 3-مساعدة التلاميذ على التعبير عن حاجتهم ومشكلاتهم	-البناء المعرفي -الاتصال -الاقناع -التوضيح -تغيير السلوك	-الارشاد المناقشة -لعب الدور -النمذجة	مسابقات ندوات مقابلات معسكرات رحلات	اجتماعي- -رياضي -ثقافي	-المفسر -الموضح -المرشد -معدل السلوك -المعلم والممكن	-توجيه -التفاعلات -التوضيح والتفسير -العمل الفريقي	مشرف الرياضي النشاط مشرف الثقافي النشاط -الاخصائي الاجتماعي	30ساعة
4-تخفيف مخاطر التعليمية للالعاب الالكترونية لتلاميذ المرحلةالابتدائية	القاء الضوء على اهمية الواجبات المدرسية باستمرار توضيح اهمية التركيز مع المدرسين اثناء اليوم الدراسي.	-الاقناع -البناء المعرفي -المشاركة	-الحوار -العصف الذهني -العمل المشترك	محاضرات ندوات مقابلات	ثقافي دينى	دور المفسر -المعلم -الموجه	توجيه الاسئلة -الاقناع	-المدرسين -الاخصائي الاجتماعي	30ساعة

-مقترحات لتنفيذ البرنامج

-تعاون كافة التخصصات المهنية والهيئات والوزارات المعنية.

-توافر الموارد والامكانيات المادية والبشرية.

-توصيات الدراسة:

من خلال عرض البرنامج المقترح للدراسة الحالية لتخفيف مخاطر الالعاب الالكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية يمكن للباحثة الخروج بمجموعة من التوصيات يمكن عرضها كما يلي:

1-الاهتمام بهذه الفئة من الاطفال(تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي) ودراسة احتياجاتهم ومشكلاتهم.

2-عقد ندوات عن مخاطر الالعاب الالكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية وتوعيتهم للتخفيف من تلك المخاطر.

3-زيادة عدد المؤسسات الترفيهة في المجتمع لاستغلال طاقات واوقات فراغ الاطفال في الانشطة المفيدة.

4-تنمية مهارات الأخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمدارس الابتدائية كيفية الأتصال الجيد مع تلاميذ الصف الخامس والساجدس الابتدائي لتيسير تقبلهم للنصائح.

5-الاستعانة بوسائل الاعلام لتوعية الفئات بمخاطر الالعاب الالكترونية وكيفية التعامل مع تلك المخاطر بالاسلوب العلمي والمهني.

6-التعاون مع جميع التخصصات المهنية والوزرات والهيئات لتوعية الاطفال بمخاطر الالعاب الالكترونية.

7- عقد ندوات تثقيفية للأخصائيين الاجتماعيين والمشرفين بالمدارس الابتدائية بكيفية التعامل مع مخاطر الالعاب الالكترونية والتخفيف من حدتها

المراجع العربية:

أبو النصر،مدحت محمد(2017). الخدمة الاجتماعية في المجال المدرسي،القاهرة،المجموعة العربية للتدريب والنشر.

أحمد،عصام فتحي زيد(2020). الخدمة الاجتماعية ورعاية الشباب ،عمان،دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع .

إسماعيل ، محمد صادق (2011). تطوير التعليم الأساسي كمدخل لإصلاح التعليم العربي ، القاهرة ، العربي للنشر والتوزيع.

إسماعيل،جهاد إبراهيم أحمد(2022). الألعاب الإلكترونية "رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها،رسالة ماجستير،غير منشورة،كلية التربية،جامعة الاسكندرية.

بدوي،محمد بدوي احمد (2013). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني والتواصل الاجتماعي لدي عينه تلاميذ الحلقة الثانيه من التعليم الاساسي ،رسالة ماجستير،غير منشورة،كلية التربية جامعة حلوان.

جمعه،نهلة علي عبدالمجيد(2022).استراتيجية مقترحة لتحقيق الأمن الفكري بالمدارس الثانوية العامة في مصر علي ضوء المستجدات العالمية المعاصرة،رسالة دكتوراه غير منشورة ،كلية البنات للأداب والعلوم والتربية،جامعة عين شمس،القاهرة.
الجندي، إكرام حموده(2011).علم النفس الطفولة وتربية الأمن لطفل الروضة،القاهرة،دار الكتاب الحديث.
حبيب،جمال شحاته(2016).الممارسة العامة منظور حديث في الخدمة الاجتماعية، الإسكندرية: المكتب الجامعي الحديث.
حفصي،ديملي،أسماء وعبير(2021).تأثير الألعاب الإلكترونية علي التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة علي عينة من الأولياء بمدنية المسيلة،كلية العلوم الإنسانية والأجتماعية،جامعة محمد بوضياف بالمسيلة.
حمدان،سارة محمود(2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبيتها من وجهه نظر المعلمين والأطفال أنفسهم،جامعة الشرق الأوسط ،كلية العلوم التربوية،رسالة ماجستير،غير منشورة.
الحيلة،محمد محمود(2015).الألعاب من أجل التفكير والتعليم،عمان ، ط5،دار الميسرة للنشر والتوزيع
رايس علي،ابتسام(2020) .إدمان اللعب الالكتروني واضطرابات النوم، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها علي الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-19 ، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسة والاقتصادية ،المانيا .
الزيودي،ماجد محمد(2015).الإنعاكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدنية المنورة،بحث منشور،جامعة طيبة،المملكة العربية السعودية،مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية،مج(10)،ع(1)
سليمان وآخرون،حسين حسن(2004). الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية مع الجماعة المؤسسة والمجتمع ، الإمارات، المؤسسة الجماعية للدراسات والنشر والتوزيع.
السنهوري، أحمد محمد(2000). الممارسة العامة المتقدمة للخدمة الاجتماعية وتحديات القرن الحادي والعشرين، القاهرة، دار النهضة العربية، الجزء الأول، ط 4.
الشحروري،مها حسني (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)،عمان،دار الميسرة للنشر والتوزيع. ،
الشريف، محمد كمال(2015). تربية الطفل والمراهق،القاهرة،دار التوبة للنشر والتوزيع.
صادق،محمود محمد (2003). فعاليه العلاج المعرفي السلوكي في خدمة الفرد ووقاية الطلاب من سوء استخدام الانترنت ،بحث منشور،المؤتمر العلمي السادس عشر،كلية الخدمة الاجتماعية،جامعة حلوان.
صبطي،عبيدة أحمد(2020). مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الطفل،المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الأعاقة،المؤسسة العلمية للعلوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة، مجلد (2)العدد(3).
صقر،نورهان محمد علي السيد (2019). أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الأعدادية للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية ،مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا،جامعة كفر الشيخ،كلية التربية النوعية،العدد(5)
عامر ، فرج المبروك عمر (2016). الأنشطة المدرسية مفهومها – مجالاتها – تنظيمها ، القاهرة ، دار حميثرا للنشر والتوزيع
عامر،محمد السيد أبو المجد(2007). دراسة بعض الآثار السلبية لإدمان الطلاب للإنترنت ودور الخدمة الاجتماعية في التخفيف من حدتها ،المؤتمر العلمي العشرين،كلية الخدمة الاجتماعية ،جامعة حلوان،مجلد12.
عامرطارق عبدالرؤف، إيهاب ،محمد، عيسي المصري ، (2017). رعاية الأيتام "اتجاهات عربيه"،القاهرة،دار العلوم للنشر والتوزيع.
عبدالجليل ، علي المبروك عون (2013). أسس التدريب العملي في الخدمة الاجتماعية ، القاهرة ، بورصة الكتب للنشر والتوزيع.
عبدالله،نجلاء محمد(2014). معوقات الأداء المهني للمارس العام في الخدمة الاجتماعية في مدارس التربية الفكرية،رسالة ماجستير،غير منشورة،كلية الخدمة الاجتماعية،جامعة حلوان
عثمان،أماني خميس(2018). أثر الألعاب الإكترونية علي سلوكيات أطفال المرحلة الأتبدائية العليا،المجلة العلمية لكلية التربية، كلية التربية، جامعة أسيوط ،مج(34) ع(1).
علي، ماهر أبو المعاطي (2003). مقدمة في الخدمة الاجتماعية مع نماذج تعليم وممارسة المهنة في الدول العربية، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق، ط2.
العناني،حنان عبدالحميد(2014).اللعب عن الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية،عمان،دار الفكر العربي ناشرون وموزعون.
فرج الله&لشهب،بخته،عائشة(2022). دور الأسرة في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الالكترونية،بحث منشور،جامعة حمصه لخضر الوادي،الجزائر،مجلة التمكين الاجتماعي،مج(4)،ع(1)
فهمي،محمد سيد (2015). أطفالنا بين الخطر والإدمان،الاسكندرية،المكتب الجامعي الحديث.
قدوي،سومية (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي،دراسة ميدانية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم،مجلة التنمية البشرية،كلية العلوم الأجتماعية ، جامعة وهران2 ، الجزائر ،العدد (10).

كرناف، مريم محمد(2017) . واقع تربية الطفل بين البيت والمدرسة لدي تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ،عمان،دار أمجد للنشر .
محمد،محبوبة ابراهيم(2010). المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة الالعاب الالكترونيه لدي طلاب المرحلة الأبتدائية ،رسالة ماجستير،غير منشورة،كلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان.
محمود،خالد صلاح حنفي(2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة دراسة تحليلة ،مجلة الطفولة والتنمية،العدد(32).
محمود،منال طلعت(2014). دراسات وتطبيقات ميدانية في مجالات الخدمة الاجتماعية ،الاسكندرية،المكتب الجامعي الحديث.
المقري،أحمد بن محمد علي(2009).المصباح المنير في غريب الشرح الكبير للرافعي،بيروت،المكتبة العامة.
المليجي،مروة محمد علي(2019). دور الأخصائي الاجتماعي في توعية تلاميذ المرحلة الابتدائية بمخاطر الالعاب الالكترونية،رسالة ماجستير ،غير منشورة،كلية الخدمة الاجتماعية،جامعة حلوان.
منصور،أيات علي(2010). تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات علي الأداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي ،جامعة المنوفية

المراجع الاجنبية

Almalki, A. A., & Aldajani, H. M. (2020). Impact Of Playing Video Games On The Social Behavior And Academic Performance Of Medical Student In Taif City. International Journal of Progressive Sciences and Technologies.
Boisslier,Jackie (1979).Prevention Etgestion Derisques Industrielssaml enterprise lesdeition d,organization "paris".
Elsayed ,Walaa (2021). Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective . Journals Heliyon
Farley & others William (2006).**Introduction to Social Work ,U.S.A: New York** , Pearson Education ,10th ed .
Jamie ,Black ledge, (2017). Social W Social Worker Perceptions on E ceptions on Education for Generalist and Specialist Roles. the St. Catherine University repository, 22.
Johanson, Lousec. (1992). **Social work practice' A generalist approach**, Boston. Allynand Bacon
Keven, **Siewalia** (2003). Student with Visual Impairments perception of the accessibility of the internet. Texas teach University, United states
Kim, P.; Buckner, E.; Kim,H.; Makany,T.; Taleja,N. &Parikh, (2012). A comparative analysis of a game-based mobile learning model in low socioeconomic communities of India. International Journal of Educational Development, v.32n.2,
Kirst, Karen K &etc, (2002)**. Understanding Generalist Practice** (U.S.A: Brooks/Cole, Thomson Learning.
Rosyati, Tutu.& et al (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children, Journal of Critical Reviews, Vol 7, Issue 1, (1), 65 .
Sarbottam ،etc (2020) . The role of individuals Need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction, International Journal of Human–Computer Interaction issus
Valdan,Starcevica, et al, (2020). Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming, Journal of Psychiatric Research
Walsh, Joseph (2009)**. Generalist Social Work Practice,intervention methods** (U.S.A: books, colecengage learning.