ادوار الممارسة العامة في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية

The roles of generalist practice in mitigating the risks of electronic games among primary school students

تاريخ التسليم ٢٠٢٥/٢/١٣

تاريخ الفحص ٢٠٢٥/٢/٢٤

تاريخ القبول ٢٠٢٥/٣/١٧

إعداد

دنيا حسين محمد حسين

Donia Hussien Mohamed

donia.hussien2967@social.aun.edu.eg

ادوار الممارسة العامة في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية

اعداد وتنفيذ

دنيا حسين محمد حسين

ملخص البحث:

يهدف البحث الحالي الى التعرف على المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية، وكذلك التعرف علي ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية، وينتمى الى نمط الدراسات الوصفية التي اعتمدت على منهج المسح الاجتماعى الشامل للأخصائيين الاجتماعيين العاملين الاساسيين والمنتدبين بجميع المدارس الابتدائية التابعة للإدارة التعليمية بمركز البلينا وعددهم (٣٢) أخصائي وفقاً للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ ، والمسح الاجتماعى بطريقة العينة وقد بلغ حجمها (٣٥٥) مفردة من تلاميذ الصف الخامس وتلاميذ الصف السادس، وتمع جمع البيانات من خلال استمارتين استبيان (اعداد الباحثة)، وتوصلت الدراسة الى ان المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية تمثلت في مخاطر نفسية، ومخاطر تعليمية، ومخاطر صحية، ومخاطر اجتماعية، كما ان ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية تمثلت في دور الاخصائي مع التلاميذ، ودور الاخصائي مع اسر التلاميذ، ودور الاخصائي مع المجتمع

الكلمات المفتاحية: مخاطر، الالعاب الالكترونية، تلاميذ المرحلة الابتدائية.

.

The roles of generalist practice in mitigating the risks of electronic games among primary school students

Abstract

The current research aims to identify the risks resulting from electronic games on primary school students, as well as to identify the roles of the social worker as a general practitioner to educate students and their families about the dangers of electronic games, and belongs to the pattern of descriptive studies that relied on the comprehensive social survey methodology for social workers working as basic and seconded in all primary schools affiliated to the educational administration in Al-Baliana Center, and their number is (32) specialists according to the academic year 2022/2023 , and the social survey in a sample manner has reached a size of (355) single fifth grade students and sixth grade students, and with the collection of data through two questionnaire forms (prepared by the researcher), and the study found that the risks resulting from electronic games on primary school students were psychological risks, educational risks, health risks, and social risks, and the roles of the social worker as a general practitioner to educate students and their families of the dangers of electronic games represented in The role of the specialist with the students, the role of the specialist with the families of the students, and the role of the specialist with the community

Keywords: **risks, electronic games, primary school students**

.

أولاً: مدخل لمشكلة الدراسة:

يتفق الجميع علي أنه لا تمر طفولة سوية بدون لعب فأبسط حقوق كل طفل إتاحة الفرصة له للعب والترفيه ومن خلال الألعاب يكتشف الطفل قوته وضعفه وقدرته واهتماماته ويمكن اللعب الطفل من التطور في جميع الجوانب المختلفة اجتماعيًا وجسديًا وفكريًا، ومن المؤسف أن تتحول لعبة الطفل من وسيلة تربوية وتثقيفية إلي وسيلة خطيرة من وسائل بث العنف واللاإنتماء في نفوس أطفالنا، ولعبة الطفل ليست ترفا ولا هي للأغنياء فقط فاللعبة البسيطة يحتاج إليها كل طفل منذ ولادته حتي يصبح علي أعتاب الشباب واللعبة تحقق للطفل توازنًا نفسيًا كما توفر له مهارات بصرية ويدوية وحركية حسب نوع وشكل واستخدام تلك اللعبة. (يوسف، ١٩٩٢، ٧٦)

ومما لا شك فيه أنه انتشرت في السنوات الأخيرة أماكن بيع الألعاب الالكترونية ومراكز وصالات الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها واحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال علي إقتناء هذه اللعبة، وتنتشر هذه الأجهزة والألعاب الالكترونية في عدة أماكن منها المنازل، والنوادي، ومراكز الألعاب وغالبًا ما تعتمد تلك الألعاب علي سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وهي تمارس في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلي جانب سهولة حملها واسعارها المناسبة. (Linder, Walsh, 2004, 19)

ولم يعد غريبًا أن ينجذب الاطفال نحو الألعاب الالكترونية علي حساب الألعاب الأخرى حيث أدي انتشار الكمبيوتر إلي بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية ولكن المغالاة في استخدام الأطفال لتلك الألعاب يؤثر سلبيًا علي تطورهم فكريًا ونفسيًا. (على، ٢٠١٠، ٧٨)

وفى هذا السياق اكدت دارسة (Salsino, 2006) التي هدفت إلي اختيار أثر العاب الحاسوب على نمو وتطور الأطفال والعادات والوقت المستغرق والالعاب المفضلة وكان من النتائج والفوائد الناتجة حسب الأباء هي تطوير التفكير وقدرة الملاحظة والإبداعية

وقضاء الطفل ساعات طوال أمام الألعاب الالكترونية يسبب آلام بالرأس، الرسغ والرقبة، والظهر وبشكل عام المشاكل الناتجة عن أوضاع الجسم والهيكل العظمي بالإضافة إلي أن الأطفال لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى الأساسية لبنائهم البدني، الاجتماعي، الفكري، العاطفي، وهو أيضًا قد يؤدي إلي السمنة المفرطة علي المدي الطويل. (Spink, mcpherson, 2006, 20)

رغم الأهمية التربوية والمزايا العديدة للألعاب الالكترونية إلا أنه ما زال لكثرة استخدامها مخاطر كثيرة علي الأطفال التي يمارسونها، ومن خلال المقابلات مع بعض المهتمين بتصميم وإنتاج هذه الألعاب لوحظ تنافس بعض الشركات علي الانتاج بعض النظر عن الجوانب الأخرى مما أدي لظهور عدة مخاطر ناتجة من تلك الألعاب علي الأطفال، وقد تتلخص تلك المخاطر في أمراض نفسية كالخوف والفوبيا النوم المضطرب، ضعف الثقة بالنفس، القلق، السلوك العدواني، كراهية الآخرين، تشتت الذهن، ضعف التفكير، الانطواء، الخلط بين الواقع والخيال، ضعف العلاقة مع افراد الأسرة والأصدقاء. (دويدى، ٢٠٠٨، ٢٦)

وقد اوضحت دراسة (Von, 2012) وجود علاقة ايجابية بين ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية العنيفة ومستوى السلوك العدواني لديهم، كما اظهرت ايضاً النتائج وجود علاقة

ايجابية بين تفضيل الطلاب لممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة ومستوى الانطوائية او الانعزالية لديهم، كما اظهرت النتائج وجود علاقة سلبية او عكسية بين تفضيل الطلاب لممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة والدافعية للإنجاز.

ودراسة (الحشاش، ٢٠٠٨) توصلت الدراسة إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (٩≥ ٠.٠٥) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعات الضابطة في السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزي الأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية وفي ضوء هذه النتيجة، قدمت الدراسة من التوصيات مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدي أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان آثارها علي سلوك أبنائهم.

وأيضا دراسة (Anderson, 2010) تشير الى أن التعرض لألعاب الفيديو الإلكترونية العنيفة هو عامل سلبي ويسبب لزيادة السلوك للعدواني والإدراك العدواني.

إن انتشار الألعاب الالكترونية في دول العالم أجمع قد آثار قلق الباحثين والمربين وطرح تساؤلات عدة حول الطفل والمجتمع ولعل من أهم مصادر القلق، دورها في التنشئة الاجتماعية ومدي علاقتها بالعلاقة الأسرية داخل الأسرة، وفي غرس الاتجاهات الفكرية المتطرفة والميل إلي العنف والعنصرية، ناهيك عن تأثيراتها الاجتماعية والصحية الأخرى وكذلك تأثيرها في التقاليد والقيم المتوازنة من جيل إلي آخر لاسيما في الدول النامية والعربية كونها منتجًا تكنولوجيا حديثا مستوردًا غالبًا من الدول الغربية، وقد اكدت دراسة (يونس، ٢٠١٧) أن مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية ذو علاقة طردية بالعزلة الاجتماعية وتدنى مستوي التحصيل الدراسي.

ويؤكد بعض الباحثين أن اللعبة الالكترونية ليست وسيلة تسلية بريئة، بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة تهدف إلي تحقيق غايات ثقافية وسياسية ودينية كما أنها تستخدم التقنية المتقدمة في عرض الصوت والصورة والمقاطع التي تحفز علي العنف والسلوك العدواني، وتفرض قواعد اللعبة علي اللاعب تقمص أدوار مفروضة عليه، وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية والايدلوجية، مما يعمق تأثيره بما فيها من مضامين ومحاولته تطبيقها في حياته اليومية. (قويدر، ٢٠١٢، ٥٦)

وكذلك دراسة (نعمان ، ٢٠١٩) اكدت مدى تأثيرها علي الروابط الأسرية والعائلية وكذلك الأصدقاء، وأيضًا مدي تأثيرها علي التحصيل الدراسي والجوانب النفسية والعاطفية والفكرية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية والدور المؤثر الأكبر لإحداث هذه العزلة الاجتماعية وهي الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي عبر الهواتف الذكية والانترنت من البريد الالكتروني والكاميرات الحديثة وبرامج المحادثات المجانية والألعاب الالكترونية وتطبيقات الانترنت المختلفة التي أدت إلي تشتت وتفتيت العلاقات الأسرية والانسانية ومنعهم من الأنشطة المختلفة مثل مطالعة الكتب والمجلات ومشاهدة التليفزيون والأنشطة الرياضية والأنشطة الأخرى مما أدي إلي انفصال الأفراد خارج الأسرة الواحدة. (نعمان، ٢٠١٩، ١٢)

وتتنوع الألعاب الالكترونية في المحتوي والتوجه، وترتبط بمعارف وقدرات مختلفة وسلوكيات واتجاهات عدة، مما يجعل تفاعل

اللاعب ودرجة تأثيره بها متنوعة وتعد الألعاب التي تعتمد علي الانترنت (أون لاين) من الألعاب المثيرة للقلق، فهي تقوم علي استمرارية اللعب دون تحديد وقت لإنهاء اللعبة ولا يمكن للاعب أن يوقفها من عنده، إذ أنه يشترك مع آخرين في مناطق مختلفة من العالم في اللعاب قد يكونون مجهولين له، وهي بذلك قد تخلق ظروفًا أكثر خطورة من الألعاب التي تعتمد علي لاعب واحد دون الحاجة إلي الانترنت كما أن قابلية الادمان عليها أكبر، ولقد نجحت صناعة الألعاب الالكترونية في جذب المستهلكين الصغار من الناحية الفنية الي اللعبة، حيث أصبح اللعب أسهل ولا يتطلب مهارة استخدام الحاسوب. (Stephen, 2007, 12)

كما أن الحواسيب الشخصية المحمولة ساعدت علي الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، وأتاحت للأطفال فرصة التجريب في مجالات يصعب عليهم دخولها في الواقع، دون خطر المسؤولية أو العقاب. (علواش، ٢٠٠٧، ٢٧). وهكذا أصبحت الألعاب الالكترونية عنصرًا مهماً في حياة الأطفال، يتناول مجالات سياسية وثقافية وتربوية واجتماعية عدة، ويترك آثارًا كثيرة علي فكر اللاعب وسلوكه، وتدل الاحصائيات علي النمو السريع في الانتاج، وارتفاع عدد المبيعات، وعدد مستخدمي ألعاب الفيديو والانترنت، ومع نمو الانتاج وتسارعه في مجال الألعاب الالكترونية، فإن عدد الساعات التي يقتضيها الفرد في اللعب في تزايد مستمر، ومن ثم ترتفع احتمالية تعرضه للآثار السلبية الناتجة من كثافة الاستخدام، لا سيما الأطفال، إذ أنهم يمثلون الشريحة الأعلى استخدامًا للألعاب الالكترونية علي مستوي العالم. (الهدلق، ٢٠١٦، ٩٦)

ومن ثم تأثير العلاقات الأسرية من الألعاب الالكترونية وخلق تفكك العلاقات في الأسرة بسبب هذه الألعاب وبسبب انشغال الطفل فيها وتأثره بها تأثيرًا سلبيًا مما يؤدي إلي تأثر علاقات الأطفال مع الآخرين، وانعكس ذلك علي رغبتهم بممارسة اللعبة في الواقع مع الأصدقاء والاخوان، وحب العزلة، وتفضيل اللعب علي المشاركة في الأنشطة المدرسية، والتحدث بأحاديث شخصية ومختلفة في أثناء اللعب، والانزعاج من الخروج مع الأسرة والتوقف عن اللعب، وكذلك الانزعاج من طلبات الأخوة الصغار عند اللعب وتفضيل اللعب منفردًا ومن ثم يؤدي إلي تفكك العلاقات بين الطفل وأخوته أو الطفل والأم أو الأب وتأثير العلاقات بين الأسرة في التعامل مع بعضهم البعض وغرس المشكلات والعناد بين الأخوة وحب الذات وخلق المشكلات بين أفراد الأسرة والتوتر بسبب هذه الألعاب الالكترونية. (الانبارى، ٢٠١٠، ٤٥) وهذا ما اكدته دراسة (Parkes et al, 2014) ودراسة (Straker, 2014) وجود علاقة سلبية بين ممارسة الالعاب الالكترونية ومستوى التكيف النفسي والاجتماعي لدي الأطفال. كما أوضحت النتائج ان الاطفال الذين يقضون وقتا" اطول في الألعاب الالكترونية كانوا أقل تعاونا وأقل اندماجا اجتماعيا، كما أنهم أيضاً أقل نشاطاً اجتماعياً، وأقل دافعية للإنجاز وجود علاقة ايجابية بين الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية ومستوي السلوك العدواني، وأيضا الانعزالية والانطواء وعدم التفاعل مع اقرانهم.

إن الاطفال الذين يلعبون لساعات طويلة تمتد إلي الليل وساعات النوم ادي ذلك إلي عزلتهم وعدم رغبتهم في زيارة الأقارب وعند زيارتهم فإنهم يأخذون أجهزة الألعاب الالكترونية معهم ويتوافق ذلك مع ما أشار إليه " الأنباري " من

أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الالكترونية قد يلهيهم عن أداء الواجبات الدينية والأسرية نحو طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلي إلهائهم عن زيارة الأقارب.

وقد تناولت بعض الدراسات الآثار السلبية للألعاب في علاقات الأطفال، فقد أظهرت دراسة دنماركية أن الألعاب الالكترونية قد تعرض الطفل إلي خلل في العلاقات الأسرية أن هو أدمن ممارستها، وبسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الالكترونية قد واجه صعوبة كبيرة في الاعتياد علي الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل الي نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المنزل أو المدرسة. (الهدلق، ٢٠١٢، ٢٤٣)

أما تأثير اللعب " أون لاين " في الصداقة في المدرسة والعلاقة مع الأصدقاء والمشاجرة معهم عند اللعب، واستخدام الألفاظ غير اللائقة في اثناء اللعب، فقد ظهرت ولكن بنسب أقل وكذلك انخفاض المستوي الدراسي والذي يعد من الاضرار الأكاديمية، إذ أن سهر الأطفال والمراهقين في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر تأثيرًا مباشرًا في قدرتهم علي الاستيقاظ للذهاب إلي المدرسة في اليوم التالي، وفي الاستيعاب والمتابعة في الفصول المدرسية. (متولى، ٢٠٠٧، ٤٩)

وقد أشارت إحدي الأمهات المبحوثات والتي تعمل اختصاصية اجتماعية في أحد المراكز التعليمية، إلي شكوي الأمهات المتكررة، نتيجة لعب الأطفال لساعات طويلة وما يترتب علي ذلك من قلق وتوتر في العلاقات بين الأطفال والأسرة، وما يلاحظ من تغير في سلوك الأطفال، وشيوع الهدوء والتوافق في جو الأسرة بعد تقنين وقت لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية ومن المؤثرات الايجابية التي ظهرت في نتائج الدراسة، ارتفاع نسبة الذين لا يخرجون مع الأصدقاء الذين تعرف اليهم من خلال اللعب " أون لاين " مما يؤدي إلي توسيع شبكة علاقات الأطفال مع الغرباء ويعرض سلامتهم للخطر. (الزيودى، ٢٠١٥، ١٥)

خلاصة لآثار أفراد العينة نجد أن أثر اللعب في مشاعرهم والذي انعكس في الغضب عند الهزيمة في اللعبة والرغبة بالانتقام عند الخسارة والشعور بالانتصار عند الكسب في اللعبة، والتوتر عند اللعب وكذلك تأثرت علاقاتهم بالآخرين من خلال الرغبة بممارسة اللعبة في الواقع مع الأصدقاء والاخوات، وحب العزلة، وتفضيل اللعب علي المشاركة في الأنشطة المدرسية، والتحدث بأحاديث شخصية ومختلفة في أثناء اللعب، والانزعاج من الخروج مع الأسرة والتوقف عن اللعب، والانزعاج من طلبات الأخوة الصغار عند اللعب، وتفضيل اللعب منفردًا وجاء تأثير اللعب محدودًا علي الحلم في النوم ببعض أحداث اللعبة، وطريقة الصداقة في المدرسة، والعلاقة مع الاصدقاء والمشاجرة معهم عند اللعب، واستخدام الألفاظ غير اللائقة في أثناء اللعب، وانخفاض المستوي الدراسي . وعلي الرغم من التأكيد علي التأثير السلبي للألعاب الالكترونية في الأطفال نتيجة للظروف التي أشارت إليها أعلاه، وما انتهت إليه الدراسات السابقة فإن هذه الدراسة تتوقع أن تتفاوت حدة هذا التأثير من طفل إلي آخر ومن أسرة إلي أخرى، وذلك لأن تفاعل الأطفال مع الألعاب الالكترونية وما تحمله من قيم ومضامين يرتبط بالبيئة الأسرية وأساليب التنشئة الاجتماعية، ونوعية التواصل بين الوالدين وأبنائهم وبين الطفل وأخوته علاقة الأب بالابن وعلاقة الابن بالأم وعلاقة الابن بأخوته وباقي أفراد الأسرة والضوابط التي

يصنعونها للحد من التأثير السلبي في أطفالهم . بناءً علي ذلك تؤكد الدراسة ضرورة تحليل كيفية الاستخدام وآثاره ضمن السياق العائلي، وتستند في ذلك إلي مقولات نظرية الاستخدامات الاشباعات حول التفاعليه وتعزيز مفهوم الجمهور النشط، فالجمهور ليس مجرد متلق سلبي، وانما يختار الأفراد نوع المضمون الذي يلبي حاجاتهم النفسية والاجتماعية من خلال قنوات الترفيه المتاحة. (العادلى، ٢٠٠٤، ٣)

وبناءا على ما سبق من مدخل مشكلة الدراسة والدراسات السابقة يمكن صياغة مشكلة الدراسة في تحديد ادوار الممارسة العامة في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية

ثانيا: **أهمية الدراسة**:

١. أهمية مرحلة الطفولة باعتبارها الأساس لما يليها من مراحل عمرية.
٢. انتشار الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة بسبب الانتشار الواسع لأجهزة الكمبيوتر وأجهزة الهاتف المحمول.
٣. ما أكدته الدراسات السابقة من أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلبية علي التلاميذ والعلاقات الاسرية.
٤. توفير قدر من المعلومات والبيانات العلمية لأولياء الأمور والمهتمين بمرحلة الطفولة فيما يختصر ببعض المخاطر الناجمة من الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ المرحلة الابتدائية.
٥. تزويد أولياء الأمور والمهتمين بمرحلة الطفولة ببعض الأساليب الوقاية من المخاطر (الصحية والتعليمية والنفسية والاجتماعية) الناجمة من بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ المرحلة الابتدائية.

ثالثا: **أهداف الدراسة**: -

١- التعرف على المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية.
٢- التعرف علي ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية.

رابعا: **تساؤلات الدارسة**: -

١) ما المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
٢) ما ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية؟

خامساً: **مفاهيم الدراسة**:

مفهوم الالعاب الالكترونية:

هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتكون من خلاله المستخدم من اللعب، على شاشة التلفاز: " العاب الفيديو " أو على شاشة الحاسوب " وكذلك العاب الهواتف النقالة. (salen, Zimmerman, 2004, 23)

وتعرف بأنها جميع انواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكرتونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، العاب الحاسوب المحمول أو الثابت)، والعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، والعاب الهواتف. (حسن، ٢٠١٥، ٢٣)

وهي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات فهي بالدرجة الأولى يشمل كل من الألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر والعاب الهاتف المحمول، يمارسون الفرد بشكل فردي أو جماعي عن طريق شبكات الانترنت. (بشر، ٢٠٠٨، ٨٩)

ويطلق علي الالعاب الالكترونية بألعاب الفيديو (Video games) وتعرف بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد

معينة، بشكل يؤدي الي نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق علي لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها علي هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة علي منصة الحاسوب والهواتف الذكية والإنترنت والتلفاز والفيديو. (تميم، واحمد، ٢٠٢٠، ١٢)

اما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الانسان والاله للإفادة من إمكاناتها في التسلية والترفيه. (العمراوى، وتمرابط، ٢٠٢١، ٦٥)

التعريف الإجرائي للألعاب الإلأكترونية:-

١) هي ملف أو وسائط متعددة متضمن غالباً صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الأحساس بالأماكن والعقبات والأعداء إلي أخره فضلاً عن القدر على الاستجابه لأوامر معينة من المستخدم مما يجعلة يشعر بالمتعة والتحدي .

٢) هي جميع أنواع الألعاب الإلكترونية لمتوفرة في هيئات الإلكترونية والي تشمل العاب الفيديو والعاب الأنترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف المحمولة .

٣) هي العاب نستخدم الإلكترونية لابتكار نظام تفاعلى يتكمن من خلاله اللاعب من اللعب .

٤) هي الإلكترونيات المنوعة التي تكون العاب متفاعلة، سواء عن طريق استخدام الإجهزة الخاصة بها أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة الخلوية المتطورة .

٥) رعية تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز الإلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على احراز النقاط أو أكمام لمهنة والانتقال لمرحلة خري تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة .

٦) هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل العاب الحاسوب – والعاب الأنترنت العاب الفيديو .playstation والعاب الهواتف النقاله والعاب الأجهزة الكفية (المحمولة plamdevices) .

سادسا: الإجراءات المنهجية للدراسة:

أولاً: نوع الدراسة:-انطلاقاً من مشكلة الدراسة واتساقاً مع أهدافها تم تحديد نوع الدراسة، وهي الدراسة الوصفية التحليلية

ثانياً: المنهج المستخدم:-تم الاعتماد في الدراسة الحالية على المنهج العلمي باستخدام منهج المسح الاجتماعي الشامل للأخصائيين الاجتماعيين ومنهج المسح الاجتماعي بطريق العينة لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

ثالثاً: مجالات الدراسة:-

١- المجال المكاني:

يتحدد المجال المكاني للدراسة في جميع المدارس الابتدائية التابعة للإدارة التعليمية بمركز البلينا وعددهم (١٦) مدرسة

جدول (١)

يوضح عدد المدارس الابتدائية (ن =١٦)

م	اسم المدرسة	م	اسم المدرسة
١	مؤسسة منشأة برديس	٩	تعليم اساسي برديس
٢	منشأة برديس الجديدة	١٠	نجوع برديس
٣	مؤسسة برديس	١١	نجع العرب والمهايدة

٤	البنات برديس	١٢	العساكرة
٥	ام المؤمنين	١٣	الشيخ سعيد
٦	النور	١٤	نجع سالمان
٧	منشأة برديس المشتركة	١٥	العمارنة تعليم اساسي
٨	لغات الرسمية برديس	١٦	نجوع العمارنة

٢- المجال البشري:

جدول (٢)

يوضح عدد الاخصائيين والتلاميذ بالمدارس الابتدائية

م	اسم المدرسة	عدد الاخصائيين	عدد التلاميذ		حجم العينة المطلوب	
			خامس	سادس	خامس	سادس
١	مؤسسة منشأة برديس	٣	١٧٠	١٤٥	١٣	١١
٢	منشأة برديس الجديدة	٢	١٦٥	١٥٥	١٢	١٢
٣	مؤسسة برديس	٣	١٨٢	١٦٠	١٤	١٢
٤	البنات برديس	٢	١٥٠	١٤٠	١١	١٠
٥	ام المؤمنين	٢	١٥٥	١٣٠	١٣	٩
٦	النور	٢	١٣٠	١٢٠	٩	٩
٧	منشأة برديس المشتركة	٢	١٨٠	١٦٥	١٣	١٢
٨	لغات الرسمية برديس	٢	١٤٥	١٣٣	١١	١٠
٩	تعليم اساسي برديس	٢	١٧٥	١٦٠	١٣	١٢
١٠	نجوع برديس	٢	١٥٨	١٤٦	١٢	١١
١١	نجع العرب والمهايدة	٢	١٦٦	١٥٤	١٢	١٢
١٢	العساكرة	٢	١٧٨	١٦٢	١٣	١٢
١٣	الشيخ سعيد	١	١٣٣	١١٥	١٠	٩
١٤	نجع سالمان	١	١١٨	٩٨	٩	٧
١٥	العمارنة تعليم اساسي	٢	١٥٤	١٤٤	١٢	١١
١٦	نجوع العمارنة	٢	١٣٥	١١٩	١٠	٩
المجموع		٣٢	٢٤٩٤	٢٢٤٦	١٨٧	١٦٨

- يوضح الجدول السابق أن:

(أ) المجال البشري الخاص بالأخصائيين الاجتماعيين: تم استخدام اسلوب الحصر الشامل للأخصائيين الاجتماعيين العاملين الاساسيين والمنتدبين بجميع المدارس الابتدائية التابعة للإدارة التعليمية بمركز البلينا وعددهم (٣٢) أخصائي وفقاً للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ وتم أخذ عينة استطلاعية عدد (١٢) مفردة لإجراء الصدق والثبات عليها ثم تم استبعادها ليصبح مجتمع الدراسة الاساسي عدد (٢٠) اخصائي.

(ب) المجال البشري الخاص بالتلاميذ: لمعرفة حجم العينة المطلوب من الطلاب تم تطبيق قانون الحجم الأمثل للعينة وقد بلغ حجمها (٣٥٥) مفردة من تلاميذ الصف الخامس وتلاميذ الصف السادس من اجمالي (٤٧٤٠) وفقاً للقانون الاتي[1].

$$n = \frac{N \times P(1-P)}{[(N-1)(d^2 \div Z^2] + P(1-P)}$$

- حيث أن:

N =حجم مجتمع الدراسة.

n = حجم العينة المطلوب.

z = الدرجة المعيارية المقابلة لمستوى معنوية (٠.٠٥) ومستوى الثقة (٠.٩٥) = (١.٩٦)

d = نسبة الخطأ الذي يمكن التجاوز عنة وأكبر قيمة له (٠.٠٥)

P = القيمة الاحتمالية وتساوى (٠.٥٠)

- وبعد معرفة حجم العينة المطلوب تم استخدام اسلوب العينة الطبقية ذات التوزيع المتناسب من خلال استخدام قانون طريقة التوزيع المتناسب كالتالي

$$\text{طريقة التوزيع المتناسب} = \frac{\text{حجم الطبقة}}{\text{حجم المجتمع الكلي}} \times \text{الحجم الأمثل للعينة}$$

ثم تم اخذ عينة استطلاعية منهم لإجراء الصدق والثبات عليهم عدد (١٥) مفردة وتم استبعادها من المجتمع الكلي ليصبح مجتمع الدراسة النهائي عدد (٣٤٠) مفردة.

٣- المجال الزماني:

وهي فترة اجراء الدراسة الميدانية والتي بدأت من الفترة ٢٠٢٣/٢/٨م إلى ٢٠٢٣/٤/٨م.

رابعاً: أدوات الدراسة:-

(أ) استبيان الاخصائيين الاجتماعيين عن مخاطر الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية:-

تم بناء استبيان مخاطر الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ودور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية في التخفيف منها كما يحددها الاخصائيين الاجتماعيين وفقاً للخطوات التالية:

١- المرحلة التمهيدية: في هذه المرحلة قامت الباحثة بالرجوع إلى مجموعة من الدراسات المتصلة بالدراسة، وقامت بالاطلاع على الاستمارات والمقاييس الخاصة بهذه الدراسات، واستفادت الباحثة في الحصول على بعض المتغيرات المتصلة بموضوع الدراسة.

٢- مرحلة صياغة عبارات الاستبيان: وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بتحديد اسئلة الاستبيان المرتبطة بكل فقرة من فقرات الاستبيان بناء على أهداف الدراسة وتم عرضها على هيئة الاشراف والسادة المحكمين ثم تم تعديلها، وذلك بحذف بعض الاسئلة وبإضافة اسئلة جديدة أخرى وقد تضمنت المحاور الأتية:

- المحور الاول: تحديد البيانات الأولية الخاصة بالأخصائيين الاجتماعيين عدد (٨) سؤال.
- المحور الثاني: تحديد دور الأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ وأسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية عدد (٣٩) سؤال.

وقد تم مراعاة الآتي عند إعداد وتصميم عبارات الاستبيان وفقاً لما يلي:

- أن تشتمل كل عبارة على فكرة واحدة.
- عدم استخدام الكلمات التي تحمل أكثر من معنى.
- ولذلك بلغ إجمالي عدد العبارات للاستبيان (٣٩) عبارة باستثناء البيانات الاولية، وتم

[1] Steven K. Thompson (2012): **Sampling**, Third Edition, Wiley, New Jersey, P59-60.

تحديد الاستجابات (نعم، إلى حد ما، لا)، كما تم تحديد الدرجات المعيارية بواقع (٣، ٢، ١).

٣- صدق الأداة: حيث قامت الباحثة بإجراء صدق الاستبيان من خلال الاتي:

(أ) صدق المحتوي " الصدق المنطقي ":

وللتحقق من هذا النوع من الصدق قامت الباحثة بما يلي:

- الاطلاع على الأدبيات والكتب والأُطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت أبعاد الدراسة.
- تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراسات وذلك للوصول إلى الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الابعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة، وذلك لتحديد ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية.

(ب) الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

حيث تم عرض الأداة على عدد (١٥) من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة أسيوط وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة بني سويف وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة اسوان وكلية الآداب للدراسات العليا والبحوث جامعة الوادي الجديد, لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية وارتباطها بمتغيرات الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم الاعتماد على نسبة اتفاق (٨٠%) كمتوسط للآراء، وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض، وبناء على ذلك تم صياغة الاستبيان في صورته النهائية.

(ج) صدق الاتساق الداخلي:-

وقد اعتمدت الباحثة لحساب صدق الاتساق الداخلي لارتباط كل عبارة في الأداة بالبُعد الذي تنتمي الية ثم حساب ارتباط البُعد مع الدرجة الكلية للاستبانة على عينة استطلاعية قوامها (١٢) مفردة من الاخصائيين الاجتماعيين ثم تم استبعادها من العينة الاساسية وقد تبين أنها معنوية عند مستويات الدلالة المتعارف عليها، وأن معامل الصدق مقبول كما يتضح من الجدول التالي:

جدول (٣)

يوضح الاتساق الداخلي لارتباط كل عبارة بالبُعد الذي تنتمي الية وارتباط كل بُعد بالدرجة الكلية للاستبانة (ن = ١٢)

الابعاد	معامل (ألفا. كرونباخ)
دور الاخصائي مع التلاميذ	٠.٩٦٦**
دور الاخصائي مع اسر التلاميذ	٠.٩٤٦**
دور الاخصائي مع المجتمع	٠.٩٧٣**

** معنوي عند ٠.٠١ ** معنوي عند ٠.٠٥

- يوضح الجدول السابق أن:

يوجد اتساق داخلي بين كل عبارة والبُعد الذي تنتمي الية وبين الابعاد والمحاور التي تنتمي اليها وكذلك بين المحاور والدرجة الكلية للاستبانة، إذ جاءت أغلب نسب الدلالة عند (٠.٠٠١%) مما يؤكد على وجود اتساق داخلي بين كل العبارات والابعاد والمحاور مما يؤكد على صلاحية الاستبانة للتطبيق الميداني.

(د) حساب ثبات الاستبيان كما يحددها الاخصائيين:

لقياس مدى ثبات أداة الدراسة (الاستبانة) استخدمت الباحثة (معادلة ألفا كرونباخ)

((Cronbach's Alpha (α)) للتأكد من ثبات أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (١٢) مفردة من الاخصائيين الاجتماعيين وقد تم استبعادها من مجتمع الدراسة.

جدول (٤)

يوضح نتائج الثبات باستخدام معامل (ألفا . كرونباخ) لأبعاد الاستبانة (ن = ١٢)

الابعاد	معامل (ألفا. كرونباخ)
دور الاخصائي مع التلاميذ	٠.٩٣١
دور الاخصائي مع اسر التلاميذ	٠.٩١٣
دور الاخصائي مع المجتمع	٠.٨٨٨
الادوار ككل	٠.٩١٠

- يوضح الجدول السابق أن:

معامل الثبات لأبعاد الاستبانة ككل مرتفع حسب مقياس الفا كرونباخ حيث بلغ (٠.٩١٠) لأجمالي فقرات المتغيرات ، فيما تراوح ثبات المحاور ما بين (٠.٨٨٨) كحد ادنى وما بين (٠.٩٣١) كحد أعلى وهذا يدل على أن الاستبيان يتمتع بدرجة عالية من الثبات يمكن الاعتماد علية في التطبيق الميداني للدراسة بحسب مقياس نانلي والذي اعتمد (٠.٧٠) كحد أدني للثبات

(ب) استبيان تلاميذ المرحلة الابتدائية عن مخاطر الالعاب الالكترونية :-

تم بناء استبيان عن مخاطر الالعاب الالكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية ودور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية في التخفيف منها كما يحددها تلاميذ المرحلة الابتدائية وفقاً للخطوات التالية:

١- المرحلة التمهيدية: في هذه المرحلة قامت الباحثة بالرجوع إلى مجموعة من الدراسات المتصلة بالدراسة، وقامت بالاطلاع على الاستمارات والمقاييس الخاصة بهذه الدراسات، واستفادت الباحثة في الحصول على بعض المتغيرات المتصلة بموضوع الدراسة.

٢- مرحلة صياغة عبارات الاستبيان: وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بتحديد اسئلة الاستبيان المرتبطة بكل فقرة من فقرات الاستبيان بناء على أهداف الدراسة وتم عرضها على هيئة الاشراف والسادة المحكمين ثم تم تعديلها، وذلك بحذف بعض الاسئلة وبإضافة اسئلة جديدة أخرى وقد تضمنت المحاور الأتية:

- المحور الاول: تحديد البيانات الأولية للتلاميذ عدد (٦) سؤال.
- المحور الثاني: تحديد المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية على تلاميذ المرحلة الابتدائية عدد (٤٠) سؤال.

وقد تم مراعاة الآتي عند إعداد وتصميم عبارات الاستبيان وفقاً لما يلي:

- أن تشتمل كل عبارة على فكرة واحدة.
- عدم استخدام الكلمات التي تحمل أكثر من معنى.
- ولذلك بلغ إجمالي عدد العبارات للاستبيان (٤٠) عبارة باستثناء البيانات الاولية، وتم تحديد الاستجابات (نعم، إلى حد ما، نادراً)، كما تم تحديد الدرجات المعيارية بواقع (٣، ٢، ١).

٣- صدق الأداة: حيث قامت الباحثة بإجراء صدق الاستبيان من خلال الاتي:

(أ) صدق المحتوي " الصدق المنطقي ":

وللتحقق من هذا النوع من الصدق قامت الباحثة بما يلي:

- الاطلاع على الأدبيات والكتب والأُطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت أبعاد الدراسة.
- تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراسات وذلك للوصول إلى الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الابعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة، وذلك لتحديد المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية، ثم تحديد ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية, وفي النهاية تحديد ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية.

(ب) الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

حيث تم عرض الأداة على عدد (١٥) من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة أسيوط وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة بني سويف وكلية الخدمة الاجتماعية جامعة اسوان وكلية الآداب للدراسات العليا والبحوث جامعة الوادي الجديد, لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية وارتباطها بمتغيرات الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم الاعتماد على نسبة اتفاق (٨٠%) كمتوسط للآراء، وقد تم حذف بعض العبارات وإعادة صياغة البعض، وبناء على ذلك تم صياغة الاستبيان في صورته النهائية.

(ج) صدق الاتساق الداخلي:-

وقد اعتمدت الباحثة لحساب صدق الاتساق الداخلي لارتباط كل عبارة في الأداة بالبُعد الذي تنتمي الية ثم حساب ارتباط البُعد مع الدرجة الكلية للاستبانة على عينة استطلاعية قوامها (١٥) مفردة من تلاميذ المرحلة الابتدائية ثم تم استبعادها من العينة الاساسية. وقد تبين أنها معنوية عند مستويات الدلالة المتعارف عليها، وأن معامل الصدق مقبول كما يتضح من الجدول التالي:

جدول (٥)

يوضح الاتساق الداخلي لارتباط كل عبارة بالبُعد الذي تنتمي الية وارتباط كل بُعد بالدرجة الكلية للاستبانة

م	المحاور	معامل (ألفا. كرونباخ)
١	مخاطر صحية	**٠.٨٧١
٢	مخاطر اجتماعية	**٠.٨٠٣
٣	مخاطر نفسية	**٠.٨٨٦
٤	مخاطر تعليمية	**٠.٩٢٢
	الدرجة الكلية	**٠.٩٧٧

** معنوي عند ٠.٠١ ** معنوي عند ٠.٠٥

- يوضح الجدول السابق أن:

يوجد اتساق داخلي بين كل عبارة والبُعد الذي تنتمي الية وبين الابعاد والمحاور التي تنتمي اليها وكذلك بين المحاور والدرجة الكلية للاستبانة، إذ جاءت أغلب نسب الدلالة عند (٠.٠١%) مما يؤكد على وجود اتساق داخلي بين كل العبارات والابعاد والمحاور مما يؤكد على صلاحية الاستبانة للتطبيق الميداني.

(د) حساب ثبات الاستبيان كما يحددها التلاميذ:

لقياس مدى ثبات أداة الدراسة (الاستبانة) استخدمت الباحثة (معادلة ألفا كرونباخ) ((Cronbach's Alpha (α)) للتأكد من ثبات أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (١٥) مفردة من تلاميذ المرحلة الابتدائية وقد تم استبعادها من مجتمع الدراسة.

جدول (٦)

يوضح نتائج الثبات باستخدام معامل (ألفا . كرونباخ) لمحاور الاستبانة (ن = ١٥)

م	المحاور	معامل (ألفا. كرونباخ)
١	المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية.	٠.٩٧٧

- يوضح الجدول السابق أن:

معامل الثبات لأبعاد الاستبانة ككل مرتفع حسب مقياس الفا كرونباخ حيث بلغ (٠.٩٧٧) لأجمالي فقرات المتغيرات, وهذا يدل على أن الاستبيان يتمتع بدرجة عالية من الثبات يمكن الاعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة بحسب مقياس نانلي والذي اعتمد (٠.٧٠) كحد أدني للثبات.

سابعا: نتائج الدراسة:

تحديد المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية:-

١- مخاطر صحية:

جدول رقم (٧)

يوضح المخاطر صحية

(ن = ٣٤٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		نادراً						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	احساسي بألم في اصابع يدي من الجهاز الذي العب به	١٣٤	٣٩.٤	١١٢	٣٢.٩	٩٤	٢٧.٦	٢.١٢	٠.٨١	%٧١	متوسط	١٠
٢	يؤلمني ظهري اثناء اللعب او بعده	١٩٤	٥٧.١	٨٤	٢٤.٧	٦٢	١٨.٢	٢.٣٩	٠.٧٨	%٨٠	مرتفع	٥
٣	اشعر بعدم التركيز دائماً	٢٠٧	٦٠.٩	٥٢	١٥.٣	٨١	٢٣.٨	٢.٣٧	٠.٨٤	%٧٩	مرتفع	٨
٤	اسهر لوقت طويل في اللعب مما يؤدي الي احساسي بالنوم في اليوم الدراسي	١٩٠	٥٥.٩	٨٦	٢٥.٣	٦٤	١٨.٨	٢.٣٧	٠.٧٨	%٧٩	مرتفع	٧
٥	اشعر بعدم الراحة عندما لا العب الالعاب الالكترونية	١٧٨	٥٢.٤	١١٥	٣٣.٨	٤٦	١٣.٨	٢.٣٩	٠.٧٢	%٨٠	مرتفع	٤
٦	اشعر بأنني مدمن اللعب بالألعاب الالكترونية	١٨٩	٥٥.٦	١٠٢	٣٠.٠	٤٩	١٤.٤	٢.٤١	٠.٧٣	%٨٠	مرتفع	٣

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		نادراً						
		ك	%	ك	%	ك	%					
٧	ضعف بصري مما ادي الي قلة الميل للمطالعة في كتبي	١٧٧	٥٢.١	١٠٥	٣٠.٩	٥٨	١٧.١	٢.٣٥	٠.٧٥	%٧٨	مرتفع	٦
٨	اصيبت بمشكلات في العمود الفقري	١٩٨	٥٨.٢	١٠٤	٣٠.٦	٣٨	١١.٢	٢.٤٧	٠.٦٩	%٨٢	مرتفع	١
٩	زاد وزني نتيجة قلة الحركة	١٧٦	٥١.٨	١٢٦	٣٧.١	٣٨	١١.٢	٢.٤١	٠.٦٨	%٨٠	مرتفع	٢
١٠	اشعر بإرهاق شديد مما يؤدي الي التأخير الدراسي	١٧٩	٥٢.٦	١٠١	٢٩.٧	٦٠	١٧.٦	٢.٣٥	٠.٧٦	%٧٨	مرتفع	٩
	المتغير ككل							٢.٣٦	٠.٥٩	%٧٩	المستوى العام مرتفع	

- **يوضح الجدول السابق أن:-**

المخاطر الصحية جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.٣٦) بمستوى عام مرتفع, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- **جاء في الترتيب الاول اصيبت بمشكلات في العمود الفقري بمتوسط مرجح (٢.٤٧) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الثاني زاد وزني نتيجة قلة الحركة بمتوسط مرجح (٢.٤١) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الاخير احساسي بألم في اصابع يدي من الجهاز الذي العب به بمتوسط مرجح (٢.١٢) بمستوي متوسط .**

٢- المخاطر الاجتماعية:

جدول رقم (٨)

يوضح المخاطر الاجتماعية **(ن = ٣٤٠)**

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		نادراً						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	امارس الالعاب الالكترونية من اجل الهروب من مشاكل الحياة	١١٥	٣٣.٨	١٥٥	٤٥.٦	٧٠	٢٠.٦	٢.١٣	٠.٧٣	%٧١	متوسط	١٠
٢	افضل ممارسة الالعاب الالكترونية عن المشاركة في الانشطة الاسرية	١٦٠	٤٧.١	١٥٤	٤٥.٣	٢٦	٧.٦	٢.٣٩	٠.٦٣	%٨٠	مرتفع	٣
٣	اقضي معظم اوقات فراغي في اللعب بالألعاب الالكترونية	١٧٢	٥٠.٦	١١١	٣٢.٦	٥٧	١٦.٨	٢.٣٤	٠.٧٤	%٧٨	مرتفع	٧

٤	انا مستعد للتضحية بنشاطات مختلفة (اجتماعية، واكاديمية) من اجل اللعب	١٩٤	٥٧.١	٩٠	٢٦.٥	٥٦	١٦.٥	٢.٤١	٠.٧٦	%٨٠	مرتفع	٢
٥	اتجاهل اداء المهام الأخرى نتيجة اللعب بالألعاب الالكترونية	١٧٣	٥٠.٩	١١١	٣٢.٦	٥٦	١٦.٥	٢.٣٤	٠.٧٥	%٧٨	مرتفع	٨
٦	يشغلني التفكير الدائم باللعب عن علاقتي مع اسرتي	١٩٤	٥٧.١	٩٠	٢٦.٥	٥٦	١٦.٥	٢.٤١	٠.٧٦	%٨٠	مرتفع	٢م
٧	استخدم حيل كثيرة من اجل ان اللعب الالعاب الالكترونية	١٥٢	٤٤.٧	١٣٣	٣٩.١	٥٥	١٦.٢	٢.٢٩	٠.٧٣	%٧٦	مرتفع	٩
٨	تعلمني الالعاب الالكترونية العادات السيئة(كالصوت العالي، الشتائم)	١٥١	٤٤.٤	١٥٧	٤٦.٢	٣٢	٩.٤	٢.٣٥	٠.٦٥	%٧٨	مرتفع	٦
٩	استخدم حيل كثيرة من أجل ان العب الالعاب الالكترونية	١٧٣	٥٠.٩	١٣٦	٤٠.٠	٣١	٩.١	٢.٤٢	٠.٦٥	%٨١	مرتفع	١
١٠	الاحساس بأنني وحيداً بسبب بعدي عن اسرتي وانشغالي باللعب	١٦٢	٤٧.٦	١٤٩	٤٣.٨	٢٩	٨.٥	٢.٣٩	٠.٦٤	%٨٠	مرتفع	٤
المتغير ككل								**٢.٣٥**	**٠.٦٠**	**%٧٨**	**المستوى العام مرتفع**	

- **يوضح الجدول السابق أن:-**

المخاطر الاجتماعية جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.٣٥) بمستوى عام مرتفع, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- **جاء في الترتيب الاول استخدم حيل كثيرة من أجل ان العب الالعاب الالكترونية بمتوسط مرجح (٢.٤٢) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الثاني كلاً من انا مستعد للتضحية بنشاطات مختلفة (اجتماعية، واكاديمية) من اجل اللعب و يشغلني التفكير الدائم باللعب عن علاقتي مع اسرتي بمتوسط مرجح (٢.٤١) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الاخير احساسي بألم في اصابع يدي من الجهاز الذي العب به بمتوسط مرجح (٢.١٢) بمستوي متوسط .**

-تشير نتائج الجدول السابق الي استخدام الحيل الكثيرة من اجل اللعب بالالعاب الالكترونية ويؤدي ذلك الي العزلة عن باقي افراد الاسرة والتضحية بالنشاطات الاجتماعية من اجل اللعب . وقد اوضح ذلك وجود علاقة سلبية بين ممارسة الالعاب الالكترونية ومستوي التكيف النفسي والاجتماعي لدي الاطفال . ويتفق هذا مع دراسة (Parkes, Sweeting, wight, & Henderson ٢٠١٤وقد اوضحت نتيجة وجود علاقة سلبية

بين الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية للتبلاميذ ومستوي السلوك العداوني لديهم وأيضا الانعزالية والانطواء وعدم التفاعل مع اقرانهم من التلاميذ حولهم في المدارس او خارجها وايضا" اوضحت ان الاطفال الذين يقضون وقتا" اطول في الالعاب الالكترونية كانوا اقل تعاونا" واقل اندماجا" اجماعيا" كما انهم ايضا اقل نشاطا" اجتماعيا"، واقل دافعيه للانجاز.

٣- المخاطر النفسية:

جدول رقم (٩)

يوضح المخاطر النفسية

(ن = ٣٤٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		نادراً						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	اشعر بالضيق اذا لم اكن قادراً علي اللعب بالألعاب الالكترونية	١٥٧	٤٦.٢	١٥٣	٤٥.٠	٣٠	٨.٨	٢.٣٧	٠.٦٤	%٧٩	مرتفع	٦
٢	ادخل في تعب نفسي اذا اسرتي واصدقائي حاولوا منعي من اللعب	١٧٧	٥٢.١	٩٩	٢٩.١	٦٤	١٨.٨	٢.٣٣	٠.٧٨	%٧٩	متوسط	٨
٣	اكذب عادة اذا سألني احد عن الوقت الذي اقضية وانا العب الالعاب الالكترونية	١٧٢	٥٠.٦	١١٣	٣٣.٢	٥٥	١٦.٢	٢.٣٤	٠.٧٤	%٧٨	مرتفع	٧
٤	اشعر ان لعب الالعاب الالكترونية يحرمني من الارتياح النفسي	١٧٨	٥٢.٤	٨٤	٢٤.٧	٧٨	٢٢.٩	٢.٢٩	٠.٨٢	%٧٦	متوسط	٩
٥	تتملكني مشاعر الغضب اذا لم اكن قادراً علي لعب الالعاب الالكترونية	٢٣٥	٦٩.١	٥٤	١٥.٩	٥١	١٥.٠	٢.٥٤	٠.٧٤	%٨٥	مرتفع	٢
٦	اشعر بالتوتر النفسي عندما لا استطيع القدرة علي اللعب	١٣٨	٤٠.٦	١١٢	٣٢.٩	٩٠	٢٦.٥	٢.١٤	٠.٨١	%٧١	متوسط	١٠
٧	اشعر بعدم الراحة عندما اتوقف عن اللعب	٢١٢	٦٢.٤	٧٩	٢٣.٢	٤٩	١٤.٤	٢.٤٨	٠.٧٣	%٨٣	مرتفع	٤
٨	اشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الالعاب الالكترونية	٢٢٤	٦٥.٩	٤٦	١٣.٥	٧٠	٢٠.٦	٢.٤٥	٠.٨١	%٨٢	مرتفع	٥

٩	سرعة غضبي عند التوقف عن اللعب	٢١٢	٦٢.٤	٧٩	٢٣.٢	٤٨	١٤.١	٢.٥٧	١.٨١	%٨٦	مرتفع	١
١٠	يتملكني الحزن اذا منعت من ممارسة الألعاب الالكترونية	١٩٦	٥٧.٦	١١٢	٣٢.٩	٣٢	٩.٤	٢.٤٨	٠.٦٦	%٨٣	مرتفع	٣
المتغير ككل								**٢.٤٠**	**٠.٥٨**	**%٨٠**	**المستوى العام مرتفع**	

- **يوضح الجدول السابق أن:-**

المخاطر النفسية جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.٤٠) بمستوى عام متوسط, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- **جاء في الترتيب الاول سرعة غضبي عند التوقف عن اللعب بمتوسط مرجح (٢.٥٧) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الثاني تتملكني مشاعر الغضب اذا لم اكن قادراً علي لعب الالعاب, بمتوسط مرجح (٢.٥٤) بمستوي مرتفع وجاء في الترتيب الاخير اشعر بالتوتر النفسي عندما لا استطيع القدرة علي اللعب بمتوسط مرجح (٢.١٤) بمستوي متوسط.**

-تشير نتائج الجدول السابق الي الشعور بمشاعر الغضب والتوتر عند اللعب بالالعاب الالكترونية . وهذا ما يتفق مع دراسة (Nicholas .I. Carnage) 2007 ويدل ذلك علي ان التعرض العنيف للالعاب الفيديو يزيد من الافكار العدوانية والمشاعر الغاضبة والاثار الفسيولوجية والعدوانية والسلوكيات , ويقلل من السلزكيات المفيدة

٤- المخاطر التعلمية:

جدول رقم (١٠)

يوضح المخاطر التعلمية **(ن = ٣٤٠)**

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		نادراً						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	اقصر في اداء واجباتي المدرسية لاندماجي باللعب في الالعاب الالكترونية	٢١٥	٦٣.٢	٩١	٢٦.٨	٣٤	١٠.٠	٢.٥٣	٠.٦٧	%٨٣	مرتفع	٢
٢	أتأخر في الاستيقاظ صباحاً والذهاب بالمدرسة	٢٠١	٥٩.١	٩٣	٢٧.٤	٤٦	١٣.٥	٢.٤٦	٠.٧٢	%٨٢	مرتفع	٥
٣	افضل الالعاب الالكترونية عن المشاركة في الانشطة المدرسية	٢٢٠	٦٤.٧	٩٤	٢٧.٦	٢٦	٧.٦	٢.٥٧	٠.٦٣	%٨٦	مرتفع	١
٤	افضل الالعاب الالكترونية عن ممارسة هواية القراءة والاطلاع	٢٠٠	٥٨.٨	١١١	٣٢.٦	٢٩	٨.٥	٢.٥٠	٠.٦٥	%٨٣	مرتفع	٣

٥	اتلفظ بالألفاظ غير اللائقة مع زملائي في المدرسة	٢٠١	٥٩.١	٩٢	٢٧.١	٤٧	١٣.٨	٢.٤٥	٠.٧٣	%٨٢	مرتفع	٦
٦	استخدامي للألعاب الالكترونية تؤثر علي تراجع في علاماتي الدراسية	١٤٤	٤٢.٤	١٢٦	٣٧.١	٧٠	٢٠.٦	٢.٢٢	٠.٧٦	%٧٤	مرتفع	٨
٧	استخدامي للألعاب الالكترونية ادي الي الانخفاض في المستوي الدراسي	١٨٨	٥٥.٣	١٢٢	٣٥.٩	٣٠	٨.٨	٢.٤٦	٠.٦٥	%٨٢	مرتفع	٤
٨	اشعر بالفشل الدراسي بسبب كثرة اللعب بالألعاب الالكترونية	٢٠١	٥٩.١	٨١	٢٣.٨	٥٨	١٧.١	٢.٤٢	٠.٧٧	%٨١	مرتفع	٧
٩	يؤدي قضاء وقت طويل في اللعب الي فقدان التركيز ويترتب علية اهمال واجباتي المدرسية	١٢٩	٣٧.٩	١٠٠	٢٩.٤	١١١	٣٢.٦	٢.٠٥	٠.٨٤	%٦٨	متوسط	١٠
١٠	يغلبني التفكير باللعب في الالعاب الالكترونية اثناء مذاكرة دروسي	١٠٦	٣١.٢	١٦٥	٤٨.٥	٦٩	٢٠.٣	٢.١١	٠.٧١	%٧٠	متوسط	٩
المتغير ككل								**٢.٣٨**	**٠.٥١**	**%٧٩**	**المستوى العام مرتفع**	

- **يوضح الجدول السابق أن:-**

المخاطر التعلمية جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.٣٨) بمستوى عام مرتفع, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- **جاء في الترتيب الاول افضل الالعاب الالكترونية عن المشاركة في الانشطة بمتوسط مرجح (٢.٥٧) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الثاني اقصر في اداء واجباتي المدرسية لاندماجي باللعب في الالعاب الالكترونية بمتوسط مرجح (٢.٥٣) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الاخير يؤدي قضاء وقت طويل في اللعب الي فقدان التركيز ويترتب علية اهمال واجباتي المدرسية بمتوسط مرجح (٢.٠٥) بمستوي متوسط.**

تحديد ادوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية التلاميذ واسرهم من مخاطر الالعاب الالكترونية:-

١- دور الأخصائي الاجتماعي في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية مع التلاميذ:

جدول رقم (١١)

يوضح دور الأخصائي الاجتماعي مع التلاميذ (ن = ٢٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		لا						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	احرص علي توفير الالعاب الالكترونية التعليمية للاستفادة منها في تنمية القدرات	١٢	٦٠.٠	٦	٣٠.٠	٢	١٠.٠	٢.٥٠	٠.٦٩	%٨٣	مرتفع	٣
٢	اعرف التلاميذ بتحديد وقت معين للعب لا يتعدى ٣٠ دقيقة في اليوم	٨	٤٠.٠	٨	٤٠.٠	٤	٢٠.٠	٢.٢٠	٠.٧٧	%٧٣	متوسط	٥
٣	توعية تلاميذ المدرسة بمخاطر الالعاب الالكترونية من خلال عرض الندوات	١٢	٦٠.٠	٦	٣٠.٠	٢	١٠.٠	٢.٥٠	٠.٦٩	%٨٣	مرتفع	٣م
٤	تشجيع التلاميذ بإجراء مسابقات الالعاب في المدرسة التي تنمي التفكير لديهم	١٣	٦٥.٠	٥	٢٥.٠	٢	١٠.٠	٢.٥٥	٠.٦٩	%٨٥	مرتفع	٢
٥	اقوم بعمل برامج توعية للتلاميذ عن مخاطر الالعاب الالكترونية	١١	٥٥.٠	٧	٣٥.٠	٢	١٠.٠	٢.٤٥	٠.٦٩	%٨٢	مرتفع	٤
٦	توعية التلاميذ بانشغال اوقات فراغهم باللعب المفيد لتنمية افكارهم	١٣	٦٥.٠	٦	٣٠.٠	١	٥.٠	٢.٦٠	٠.٦٠	%٨٧	مرتفع	١
المتغير ككل								٢.٤٥	٠.٥٠	%٨٢	**المستوى العام مرتفع**	

- **يوضح الجدول السابق أن:-**

دور الأخصائي الاجتماعي في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية مع التلاميذ جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.٤٥) بمستوى عام مرتفع, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- **جاء في الترتيب الاول توعية التلاميذ بانشغال اوقات فراغهم باللعب المفيد لتنمية افكارهم بمتوسط مرجح (٢.٦٠) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الثاني تشجيع التلاميذ بإجراء مسابقات الالعاب في المدرسة التي تنمي التفكير لديهم بمتوسط مرجح (٢.٥٥) بمستوي مرتفع, وجاء في الترتيب الاخير اعرف التلاميذ بتحديد وقت معين للعب لا يتعدى ٣٠ دقيقة في اليوم بمتوسط مرجح (٢.٢٠) بمستوي متوسط.**
- **وتشير نتائج الجدول السابق الي توعية التلاميذ بمخاطر الالعاب الالكترونية معهم وذلك من خلال توعيتهم بانشغال اوقات فراغهم باللعب المفيد لتنمية افكارهم وابداعهم والعمل علي اشغال عقولهم بما هو مفيد وتشجيعهم علي اجراء المسابقات في المدرسة التني تنمي**

التفكير لديهم وتحديد وقت معين للعب لا يتعدي ٣٠ دقيقة بدلاً من اهدار اوقاتهم باللعب الغير المفيد والخطر عليهم وهذا ما يتفق مع دراسة (عبد العزيز ٢٠١١) والتي توضح المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة واساليب الوقاية منها . حيث ان من اهم معالجة هذه المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية تحقيق عدة اهداف منها التعرف علي الالعاب الالكترونية التي يحتاج الطفل فيها الي رعاية أثناء ممارستهم لها والتعرف علي بعض مخاطر الالعاب الالكترونية علي الاطفال في مرحلة الطفولة والتعرف علي الاساليب الوقائية لبعض مخاطر الالعاب الالكترونية التي يمارسها الاطفال في هذ المرحلة .

٢- دور الاخصائي الاجتماعي في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية مع اسر التلاميذ:

جدول رقم (١٢)

يوضح دور الأخصائي الاجتماعي مع اسر التلاميذ (ن = ٢٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		لا						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	توعية الاسر بتفعيل جهاز المراقبة علي مواقع الالعاب الالكترونية	٣	١٥.٠	١٤	٧٠.٠	٣	١٥.٠	٢.٠٠	٠.٥٦	%٦٧	متوسط	٥
٢	توعية الاباء بخطورة ادمان الالعاب الالكترونية علي ابنائهم	٨	٤٠.٠	١٠	٥٠.٠	٢	١٠.٠	٢.٣٠	٠.٦٦	%٧٧	متوسط	١
٣	اصمم برامج لعرضها علي الاسر لمعرفة مدي خطورة قضاء وقتاً طويلاً في اللعب علي صحة التلاميذ	٦	٣٠.٠	١٢	٦٠.٠	٢	١٠.٠	٢.٢٠	٠.٦٢	%٧٣	متوسط	٣
٤	توعية الاسرة ببعض من الالعاب الالكترونية التي تتناسب اخلاقنا مبادئ ديننا	٥	٢٥.٠	١٠	٥٠.٠	٥	٢٥.٠	٢.٠٠	٠.٧٣	%٦٦	متوسط	٦
٥	توجيه الاسر بالعمل علي ملئ اوقات الفراغ لدي ابنائهم	٥	٢٥.٠	١١	٥٥.٠	٤	٢٠.٠	٢.٠٥	٠.٦٩	%٦٨	متوسط	٤
٦	وضح الحلول المناسبة للأسر لكيفية ابعاد التلاميذ عن الالعاب الالكترونية الخطيرة	٧	٣٥.٠	١١	٥٥.٠	٢	١٠.٠	٢.٢٥	٠.٦٤	%٧٥	متوسط	٢
المتغير ككل								٢.١٣	٠.٣٨	%٧١	المستوى العام متوسط	

- يوضح الجدول السابق أن:- دور الاخصائي الاجتماعي في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية مع اسر التلاميذ

جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.١٣) بمستوى عام متوسط, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- جاء في الترتيب الاول توعية الاباء بخطورة ادمان الالعاب الالكترونية علي ابنائهم بمتوسط مرجح (٢.٣٠) بمستوي متوسط, وجاء في الترتيب الثاني وضح الحلول المناسبة للأسر لكيفية ابعاد التلاميذ عن الالعاب الالكترونية الخطيرة بمتوسط مرجح (٢.٢٥) بمستوي متوسط, وجاء في الترتيب الاخير توعية الاسرة ببعض من الالعاب الالكترونية التي تتناسب اخلاقنا مبادئ ديننا بمتوسط مرجح (٢.٠٠) بمستوي متوسط.
- تشير نتائج الجدول السابق الي توعية اسرة بكيفية ابعاد التلاميذ عن الالعاب الالكترونية الخطيره والغير مفيدة والتي تؤثر بالسلبي عليهم ومدي تأثير هذه الالعاب بأن يكون التلميذ مدمن باللعب الكثير مما يؤدي الي اكثر خطورة عليه . وتوعية أولياء الامور ببعض من الالعاب الالكترونية التي تتناسب اخلاقياً ودينناً واجتماعياً وهذا ما يتفق مع دراسة (نظيمة حجازي ٢٠١٧) والتي تشير الي اثر الالعاب الالكترونية علي مستوي العنف عند الاطفال من وجهة نظر اولياء الامور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية والكشف عن مستوي العنف عند الاطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية من وجهة نظر اولياء امورهم. وارشد اولياء الامور والاطفال ومصممي الالعاب الالكترونية وتوجيههم الي تحديد ما يناسب اساليب التربية السليمة والسوية للطفل وبالتالي التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية عليهم.

٣- دور الاخصائي الاجتماعي في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية مع المجتمع:

جدول رقم (١٣)

يوضح دور الاخصائي الاجتماعي مع المجتمع (ن = ٢٠)

م	العبارات	الاستجابات						المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	القوة النسبية	المستوى	الترتيب
		نعم		إلى حد ما		لا						
		ك	%	ك	%	ك	%					
١	المشاركة في برامج التوعية لوقاية التلاميذ من مخاطر الالعاب الالكترونية	٦	٣٠.٠	١١	٥٥.٠	٣	١٥.٠	٢.١٥	٠.٦٧	%٧٢	متوسط	٢
٢	إجراء بحوث في مجال وقاية التلاميذ من خطورة ادمان الالعاب الالكترونية	٢	١٠.٠	١٤	٧٠.٠	٤	٢٠.٠	١.٩٠	٠.٥٥	%٦٣	متوسط	٥
٣	وضع مشكلات مخاطر الالعاب الالكترونية امام المجتمع للحد منها	٧	٣٥.٠	١٠	٥٠.٠	٣	١٥.٠	٢.٢٠	٠.٧٠	%٧٣	متوسط	١
٤	العمل علي الحد من الجوانب السلبية للألعاب الالكترونية حول المجتمع المحيط	٤	٢٠.٠	١٢	٦٠.٠	٤	٢٠.٠	٢.٠٠	٠.٦٥	%٦٦	متوسط	٤
٥	فرض الرقابة مسبقاً علي ما يطرح في الاسواق من الالعاب الالكترونية الخطيرة	٦	٣٠.٠	١٠	٥٠.٠	٤	٢٠.٠	٢.١٠	٠.٧٢	%٧٠	متوسط	٣

المتغير ككل	٢.٠٧	٠.٥٦	%٦٩	المستوى العام متوسط

- يوضح الجدول السابق أن:-

دور الاخصائي الاجتماعي في التخفيف من مخاطر الالعاب الالكترونية مع المجتمع جاءت بمتوسط عام بلغ (٢.٠٧) بمستوى عام متوسط, وجاء ترتيب عبارات هذا المتغير ترتيباً تنازلياً على النحو التالي:

- جاء في الترتيب الاول وضع مشكلات مخاطر الالعاب الالكترونية امام المجتمع للحد منها بمتوسط مرجح (٢.٢٠) بمستوي متوسط, وجاء في الترتيب الثاني المشاركة في برامج التوعية لوقاية التلاميذ من مخاطر الالعاب الالكترونية بمتوسط مرجح (٢.١٥) بمستوي متوسط , وجاء في الترتيب الاخير إجراء بحوث في مجال وقاية التلاميذ من خطورة ادمان الالعاب الالكترونية بمتوسط مرجح (١.٩٠) بمستوي متوسط.

المراجع:

أبو سليمان، معن محمد (٢٠١٧)، أثر استخدام وسائل التواصل الإجتماعي في العلاقات الأسريه والإجتماعية لدي طلبة اليرموك، الأردن،

الانباري، باسم (٢٠١٠)، نصائح مهمة لمتابعي الالعاب الالكترونية، كلية التربية والطفولة، كلية التربية، جامعة الملك سعود

بشر، النمرود (٢٠٠٨) العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ذكور (١٢: ١٥) سنة دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، جامعة الجزائر، رسالة ماجستير، معهد التربية، الجزائر

تميم، قلقول، واحمد،ـ عبدالنور (٢٠٢٠)، الالعاب الالكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية، كلية علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا، جامعة عبدالحميد مهري، الجزائر

توفيق، سمعية (١٩٩٦)، مدول العلاقات الأسرية، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية

الحشاش، دلال عبدالعزيز (٢٠٠٨)، أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا

دويدي، علي بن محمد جميل (٢٠٠٨). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الابداعي لدي الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة، كلية التربية فرع جامعة الملك عبدالعزيز بالمدينة المنورة، السعودية، مجلة رسالة الخليج العربي

الزيودي، ماجد (٢٠١٥)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية

السيد، إبراهيم . (٢٠٠١) العلاقات الأسرية وأثارها في الاستعراء الزهني والتحصيل الدراسي لدي الأطفال، مصر، المؤتمر السنوي الرابع للطفل المصري وتحديات القرن إلحادي والعشرين

الصادق عبد الصادق حسن، ٢٠١٥، التعرض لالعاب الفيديو جيم الالكترونيه وعلاقته بالعنف لدي المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب الممارس الثانوية في مصر والبحرين، حوليات الاداب والعلوم الاجتماعية، البحرين

علواش، كهينة (٢٠٠٧)، معالجة العنف من خلال التليفزيون والعاب الفيديو وتأثير علي الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال

علي، آيات منصور. (٢٠١٠). تأثير الاستخدام للألعاب الالكترونية وغرق المحادثات علي الأداء المعرفي، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة المنوفية.

العمراوي، زكية، وتمرابط، نورة. (٢٠٢١) تأثير الالعاب الالكترونية علي سلوكيات الطفل في ظل جائحة الكوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري . مجلة الميدان

قويدر، مريم (٢٠١٢)، أثر الألعاب الالكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الاطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر

متولي، محمد قنديل، رمضان، مسعد بدوي (٢٠٠٧)، الالعاب التربوية في الطفولة المبكرة، الطبعة الاولي، دار الفكر، عمان، الاردن

مرزوق العادلي، ٢٠٠٤، الاعلانات الصحفية: دراسة في الاستخدامات والاشباعات، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة

نعمان، فاطمة الزهراء محمود (٢٠١٩)، استخدام المراهقين للهواتف الذكية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لديهم، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة.

الهدلق، عبدالله (٢٠١٢)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارسته من وجهة نظر طلاب التعليم العام، مدينة الرياض. جامعة الملك سعود

الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز (٢٠١٦)، تصنيف اخلاقي مقترح لحماية الاطفال والشباب من خطر الألعاب الالكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الاسلامية، ورقة عمل مقدمة في مؤتمر اللعب الأول، جامعة الملك سعود

يوسف، ليلي (١٩٩٢). سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية. ط٢. مكتبة الانجلو المصرية. مصر.

يونس، كرام محمد يوسف (٢٠١٧) ، مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدي طلبة المرحلة الاعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية

Anderson, c , A,(2010) violent video game effects on aggression empathy , and prosocial behavior in Eastern and western countries: Ameta – analy tic, review . Journal Article

Linder, J.f , Walsh , D,A(2004). the Effects of violent video Game Haoits on Adolescent Hostility , Aggressive , and school performance , Journal of Adolescence..

Nicholas . Lcarnagey , craig A . Anderson, B. rad . J . Bushman K (2007) the effect of vido. Game violence on . physiological . desen . sit lzation to . real – life . violence , lowa state university , USA.

Nunnally, B., & Bernstein, I. R. (1994): Psychometric Theory. New York: Oxford Univer,

Parks, A., Sweeting , H., Wight, D.,& Henderson , (2014) MDo television and electronic games predict children s psychosocial adjustment? Longitudianal research ushng the UK Millennium Cohort Study , Archives of Diseases in Childhood,

Parks, A., Sweeting , H., Wight, D.,& Henderson , M.(2014). Do television and electronic games predict children s psychosocial adjustment? Longitudianal research ushng the UK Millennium Cohort Study , Archives of Diseases in Childhood, 98(5).

salen,k, zimmerman , E , (2004) , Rules of play: Game design fundamentals . Cambridge, mA: mlt press

salsino, Claudia. (2006) the In fluence of computer Games children's Development, Exploratory study on the A ttitudes of parents. procedia, social and. Behavioral sciences.

Spink B , and . mcpherson A .K . (2006). Quatifying the Association Between plysical Activity and Injury in primary school – Aged children , pediatrics , July ,

Stephen E . siwek , (2007) video Games in the 21st century: Economic Contributions of the US Entertainment, U.S.A.U.S, software Industry Entertainment Software Association .

Straker, L., Abbott, R., Collins, R.,&Campbell, R. (2014) Evidenece- based guidelines for wise use of electronic games by children, Ergonomics., 57(4)

Von, M., Vogelgesang, J.,Kristen, A.,& Oppl, C.,(2012) Preference For iolent electronic game and aggressive behavior among children:The beginning of the downward spirl?, Media psychology,14(3)