استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية

Using a solution-focused model from the perspective of social case work to Alleviate the negative educational effects of digital games

الباحث الرئيس

هويدا أسامة عبد الحميد ابراهيم

تخصص: العمل مع الأفراد

كلية الخدمة الاجتماعية التنموية – جامعة بنى سويف

Email: howaydaosama2018@gmail.com

أ.د/ حمدى محمد إبراهيم منصور

أستاذ بقسم العمل مع الأفراد

بكلية الخدمة الاجتماعية – جامعة حلوان

Email: hamdi_mansoor@yahoo.com

أ.د/ شريف سنوسى عبد اللطيف

أستاذ بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية

بكلية الخدمة الاجتماعية التنموية– جامعة بنى سويف

وعميد كلية الخدمة الاجتماعية بجامعة أسيوط سابقا

Email: prof.zainragab@gmail.com

٢٠٢٥

استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية

DOI: 10.21608/baat.2025.405932.1237

تاريخ استلام البحث	تاريخ قبول البحث	تاريخ نشر البحث
٢٠٢٥/٧/٢٠	٢٠٢٥/٩/١٣	٢٠٢٥/٩/١٥

ملخص الدراسة:

تتناول هذه الدراسة " استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد " بهدف التخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية. يبرز هذا الموضوع أهمية مواجهه الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية فممارسة المراهق للألعاب عبر الإنترنت لفترة طويلة يودى انخفاض الأداء الأكاديمي، وضعف مهارات التواصل، وعدم التركيز .

حيث تسعى هذه الدراسة الى التخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية من خلال تطبيق نموذج التركيز على الحل، ويعد من أحدث الأساليب العلاجية المختصرة التي تتجه مُباشرة نحو الهدف النهائي الذي يسعى له العميل والتركيز على المستقبل بدلًا من التركيز على الماضي والعمل على ايجاد الحلول والتركيز على قدرات العميل.

فالهدف الأساسي من الدراسة هو اختبار فعالية هذا النموذج في التخفيف من الاثار السلبية. التربوية للألعاب الرقمية. اعتمدت الدراسة على المنهج شبه تجريبي، لعينة مكونه من ١٠ مفرده، حيث تم تنفيذ تدخلات مهنية استهدفت عينة من طلاب المرحلة الاعدادية بمدرسة انور السادات الاعدادية بنين . استخدمت الدراسة أدوات قياس لتقييم التغيير في الاثار السلبية التربوية قبل وبعد التدخل . أظهرت النتائج العامة للدراسة ان نموذج التركيز على الحل كان فعالا في التخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية . كانت هناك تحسنات واضحة في جميع المؤشرات المرتبطة بالأثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية بعد التدخل.

الكلمات المفتاحية: نموذج التركيز على الحل – الالعاب الرقمية – الاثار السلبية التربوية

Abstract:

This study addresses "The Use Solution-Focused Model from Perspective of social case work to alleviate of mitigating the negative effects educational of digital games This topic highlights the importance of confronting the negative educational effects of digital games, as teenagers play online games for a long period of time It leads to decreased academic performance, weakness communication skills, lack of concentration

The study seeks to mitigate the negative educational effects of digital games by applying the solution-focused model, which is one of the latest abbreviated therapeutic methods that directly addresses the ultimate goal sought by the client and focuses on the future instead of focusing on the past and working to find solutions and focusing on the client's capabilities.

The primary objective of the study is to test the effectiveness of this model in mitigating the negative educational effects of digital games. The study relied on a quasi-experimental approach, with a sample of 10 subjects. Professional interventions were implemented targeting a sample of middle school students at Anwar El Sadat Boys' Middle School. The study used measurement tools to assess changes in negative educational effects before and after the intervention. The overall results of the study showed that the solution-focused model was effective in mitigating the negative educational effects of digital games. There were clear improvements in all indicators associated with the negative educational effects of digital games after the intervention.

أولا": مشكلة الدراسة:

تعيش المجتمعات اليوم عصر تكنولوجيا المعلومات والإنترنت والاتصالات، حيث حدثت قفزات كبيرة في عالم الاتصالات بدأت باستخدام البرقية ووصلت إلى الفيس بوك وتدوينات تويتر. وقد أدى هذا التطور إلى قصر المسافة بين الأطفال والعلم التكنولوجيا حتى باتوا ينافسون الكبار في اقتناء وشراء الأجهزة التكنولوجية الحديثة التي تشكل بالنسبة لهم متطلبات أساسية في حياتهم اليومية (السالمى، ٢٠١٧، ص١٤).

وتُعد التكنولوجيا الحديثة بما تتضمنه من إمكانات ومحددات متطورة مثل أجهزة الحاسب الالي والهواتف النقالة، أصبحت من بين أكثر هذه المتغيرات التقنية الحديثة التي امتد تأثيرها لتصل إلى الأسرة، حيث أتاحت شبكات الانترنت مجالا واسعاً أمام أنماط التواصل الحديث داخل الأسرة التي تستخدمها لإشباع حاجات تتعلق بالعلاقات الاجتماعية، فهناك من يعتبرها كمصدر من مصادر الموضوعات التي تعمل على تنشيط الحوار بين أفراد الأسرة ،وهناك من يستخدمها قصد التسلية والترفيه وتحقيق الاسترخاء، أو لتقريب

المسافات بين أفراد الأسرة المتباعدين، وأخرون يستخدمونها للهروب من الواقع مما يؤدى إلى العزلة (بوهلا، ٢٠١٦، ص٣٠).

يمر الفرد بمراحل نمائية متعددة ، ومن الثابت علميا ان كل مرحلة تتأثر بما قبلها وتمهد لما بعدها ، فالنمو عملية متصلة ومستمرة ، يمر بها الكائن البشرى من الطفولة الى الرشد مروا" بالمراهقة التي تأخذ شكلا متميزا في جوانب النمو المختلفة (نادر ، ٢٠١١، ص ١٧) .

فالمراهقة هي مرحلة مميزة من دورة حياة النمو للإنســـان و عملية انتقالية معقدة ومتعددة الأنظمة تتضـــمن التقدم من عدم النضـــج والاعتماد الاجتماعي في الطفولة إلى حياة البالغين بهدف وتوقع تحقيق الإمكانات التنموية والوكالة الشخصية والمساءلة الاجتماعية (Curtis, 2015, p3)

وبما ان مرحلة المراهقة تقع ما بين الطفولة والبلوغ فمعظم الاضـطرابات النفسـية للمراهقين، اما نتيجة للاستمرار اضطرابات الطفولة او المظاهر المبكرة للبالغين ، ولأنها مرحلة ذات خصائص بيولوجية واجتماعية خاصة وبها أشكال من السلوك الطبيعي والغير طبيعي خلال سنوات المراهقة فقبل التركيز على السلوك الغير طبيعي من المهم مراعاة تفرد العالم الذي يعيش فيه المراهق ، وكذلك عمليات النضـــج العقلي والجســـدي الخاص بهذه المرحلة . (Goodman & scott, 2012)

فقد يعيش العالم اليوم زمن الانترنت هذا ما اصبحت عليه حياه اليوم قد تتعدد الصور والملامح ولكن يبقى الجوهر واحد، بشـر انقطعت عن عالمها الحقيقي وتركت العنان للسـباحة في العالم الافتراضـي، انهم يبحرون في دهاليز الشـــبكة العنكبوتية بلا حدود لدرجه ان نتحول الامر الى ادمان بعض الفئات المجتمعات الأمر الذى أدى الى ان اصبحت ظاهره ولها سلبيات (خفاجه، ٢٠٢٠، ص١٦).

وترتب على ذلك انتشار الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم و اهتما تهم ، كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصـغار بل صارت هوس الكثير من الشباب (عايد، ٢٠١٨، ص٢٥).

أصـبح الإنترنت ولعب الألعاب الكمبيوتر أنشـطة شـائعة للأطفال والمراهقين، بالإضـافة إلى وسـائل الإعلام الاجتماعية والتقليدية كما تشير البيانات الحديثة من الولايات المتحدة الأمريكية إلى أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و ١٠ سنوات مشغولون لمدة ٨ ساعات يوميًا ، والمراهقين أكثر من ١١ ساعة يوميًا، مع الاستخدام الترفيهي لمختلف الوسائط الإلكترونية (الهواتف المحمولة والتلفزيون ومقاطع الفيديو واستخدام الكمبيوتر، الموسيقى، الوسائط المطبوعة ، صفحات الويب ، الوسائط الاجتماعية، لا تشمل المحادثات الهاتفية والرسائل النصية). يغطي هذا وقتًا أطول من الوقت الذي يقضونه في المدرسة أو مع الأصدقاء،

بالنسبة لمعظم الأفراد ، تعد ألعاب الكمبيوتر نشاطًا ممتعًا ومحفزًا ومع ذلك، قد ينجذب الأشخاص الذين يعانون من عوامل الخطر المختلفة واستخدام الكمبيوتر للعب كاستراتيجية للتغلب على المشاكل الفردية. قد تؤدي ممارسة الألعاب والبحث عن المتعة المرتبطة باللعبة إلى إهمال العلاقات "الطبيعية" ، والواجبات المدرسية أو المتعلقة بالعمل ، بل وحتى الاحتياجات المادية الأساسية. وهكذا يمكن تصور ألعاب الكمبيوتر على أنها سلسلة متصلة من نشاط ممتع إلى استخدام مرضي وحتى الإدمان. (Paulus, Ohmann, Gontard, & Popow, 2018) وانتشرت ألعاب كثيرة عبر مواقع التواصل الاجتماعي في الآونة الأخيرة، وظهرت حالة من جذب الاهتمام بين المراهقين والأطفال في البحث عن المتعة، ولكن قد تنتهى اللعبة بهم للقتل أو الانتحار. ، كالحوت الأزرق، لعبة مريم، لعبة البوكيمون، لعبة جنية النار، لعبة تحدي تشارلي ولعبة ببجى (https://al-ain.com/article/5-deadly-games-kids)

وقد اكتسبت هذه الالعاب شهرة واسعه، وقدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم وكان اول ضحاها الاطفال بسبب مجموعه الآثار السلبية الشائعة في الإفراط فيها وأضاف ذلك في منافسة حادة مع الاسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية.(Devenny, 2018, p3).

في عام ٢٠١٦ بلغت مبيعات ألعاب الفيديو حول العالم ٢٤.٥ مليار لعبة، بزيادة عن ٢٠١٥ الذي بلغت فيه المبيعات ٢٣.٢ مليار لعبة، وتشير الإحصاءات الأمريكية إلى أن ٧٢٪ من ألعاب الفيديو المتداولة في الولايات المتحدة يستخدمها من تزيد أعمارهم على ١٨ عاماً، وهناك مجموعة من المخاوف تتعلق بمدى انتشار وتأثير هذه الألعاب، منها ما يتعلّق بالعنف، و إدمان الشاشة، والتأثير على الدماغ، والتأثير على الأنشطة البدنية الأخرى. (https://al-ain.com/article/5-deadly-games-kids)

واذا كان الاندفاع نحو الألعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من الامور الايجابية، فان الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والاجتماعية والتربوية التي ينبغي الالتفات اليها ولا يجب ان يتخيل البعض ان الكلام يقتصر على سن الطفولة او المراهقة فقط فالأمر يمتد ليشمل الشباب ايضا.

وفى ضوء طبيعة العصر ، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة فانه يتوقع من الأسرة باعتبارها خط الدفاع الاول عن ابنائها ، ان تعمل على تطوير معارفها ومهارتها التقنية المعاصرة تدريجيا لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على أبنائها خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر (بركات وتوفيق، ص٣٨)

هناك العديد من الدراسات اثبتت ان المراهقين الذين يمضون وقتا طويلا في ممارسة الالعاب الرقمية له انعكاسات سلبية على التحصيل الدراسي، حيث تودى الى ضعف التحصيل الدراسي واضطرابات في التعلم كتشتت الانتباه، عدم التركيز، وفقدان مهارات التواصل داخل الصف وبالتالي حصولهم على دراجات اقل من

قبل المعلمين بسبب عدم رغبة المراهق في القيام بواجباته الدراسية ، والاعمال المطلوبة منه (الزيودي م.، ٢٠١٦)

ولقد أصبح لمهنة الخدمة الاجتماعية في المجتمع المعاصر مسئولياتها بجانب المهن الاخرى لتدعيم الأداء الاجتماعي للإنسان، حتى يكون قادرا على أداء أدوارة التي يتطلبها منه المجتمع .

وتهتم الخدمة الاجتماعية في المدارس بإعداد قوى بشرية واستثمار إمكانياتهم ومساعدتها على نمو شخصية الطلاب عن طريق ما يمارسونه من أنشطة اجتماعية تكسبهم المعارف والخبرات والمهارات وتسهم في تدعيم علاقاتهم بالآخرين على أساس من التعاون والمشاركة لتحقيق الأهداف المجتمعية المساهمة في منع وإزالة المخاطر والمعوقات التي تحول دون النمو العقلي والاجتماعي في حدود قدراتهم واستعداداتهم (على، ٢٠١٢، ص ٢١).

لذلك تعد المدارس أحد مجالات الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية على مستوياتها المختلفة على جانب كبير من الأهمية لانتشارها في معظم المجتمعات للمساهمة في تحقيق الأهداف التعليمية والتربوية، وتنشئة وتعليم الأبناء وغرس القيم الإنسانية في نفوسهم بما يؤهلهم لأن يكونوا أعضاء صالحين في هذا المجتمع حيث أصبحت المهمة الأساسية للمدرسة في مجتمعنا هو إعداد جيل يتمتع بالعديد من المقومات والخصائص التعليمية، والبدنية، والعلمية، الاجتماعية، ورغم ذلك تواجه المدارس في عصرنا الحالي الكثير من التحديات التعليمية والاجتماعية .

ونتيجة للشكوى المستمرة داخل المدارس من الآثار السلبية التي تم ذكرها للألعاب الالكترونية مما دفع الباحثة لدراسة تلك المشكلة من منظور خدمة الفرد ، ومع تطور الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية واحتوائها بصفه مستمرة على نماذج متطورة تمنح الأخصائي الاجتماعي المرونة فى التطبيق ويجد فيها ما يحقق له أهدافه من نجاح العمل المهني ويجد فيها ما يمكنه من مساعده العملاء أفضل مساعدة .

ويعتبر نموذج التركيز على الحل Solution-Focused Brief Therapy (SFBT) أحد أشكال العلاج القصير وصمم لتخفيف حدة المشكلات التي يعانى منها العملاء ، وطور هذا النموذج من خلال التطبيق والدراسات ، وبالرغم من حداثة التركيز على الحل الا انه لاقى صدى كبيرا لدى الممارسين في مجال العلاج النفسي والخدمة الاجتماعية لسهولة استخدامه ولأنه علاج مباشر وفعال وجراء هذا الانتشار السريع أراد الباحثين في المجال الاجتماعي إثبات فعاليته (Gingerich & Eisengart, 2000, p 480) .

فان مشكله الدراسة الحاليه تتحدد في وضع برنامج لتدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل للتخفيف من الاثار السلبيه للألعاب الرقمية .

ويمكن صياغة وتحديد مشكلة الدراسة في قضية رئيسية مؤداها " ما مدى فاعلية نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الاثار السلبية التربوية المترتبة على ممارسة الالعاب الرقمية ؟

ثانيا": الدراسات المرتبطة بموضوع الدراسة:

١- دراسة (Chen, 2023) ان مرحلة المراهقة هي بناء معقد وشامل لا يمكن تحدده من خلال عنصر واحد. بينما كان يُنظر إلى مصطلحات معينة للمراهقة مثل المراهقة على أنها سلبيًا ونمطيًا، كان يُنظر إلى البنية العامة للمراهقة على أنها محايدة أو إيجابية.

٢- دراسة (Arnold, 2003) على مدى فعالية نموذج التركيز على الحل في المجال المدرسي وطبق الباحث استبيانًا على عينة مكونه من ١٢٠ أخصائيًا اجتماعيًا في المدارس غير مختارين عشوائيًا في جميع أنحاء الولايات المتحدة. أظهرت نتائج الدراسة أن الأخصائيين الاجتماعيين في المدارس يقضون وقتهم في بيئات مدرسية مختلفة مع القيام بأعمال عديدة في المتوسط، قضوا قدرًا محدودًا من الوقت في تقديم العلاج الفردي للطلاب. على الرغم من أن العديد من الأخصائيين الاجتماعيين في المدارس يبدو أنهم غير ملمين بالعديد من جوانب العلاج الموجز الذي يركز على الحل، فإن أولئك الذين استخدموا العلاج الموجز الذي يركز على الحل قالوا إنه نجح بشكل جيد عبر الأعراق والجنسين. قد يكون العلاج الموجز الذي يركز على الحل أكثر فعالية في العمل مع الطلاب الاكبر عمرا .

٣- دراسة(Franklin, Moore, & Hopson, 2008) على فعالية العلاج الموجز الذي يركز على الحل مع الأطفال الذين يعانون من مشاكل سلوكية مرتبطة بالفصول الدراسية فى المدرسة . تم تقديم خمس إلى سبع جلسات من خدمات العلاج الموجز الذي يركز على الحل لـــ ٦٧ طفلاً، تم تحديدهم من قبل أعضاء هيئة التدريس والموظفين في المدرسة على أنهم بحاجة إلى المساعدة في حل المشاكل السلوكية . كما تم توفير تدريب أثناء الخدمة للمعلمين وثلاثة إلى أربعة اجتماعات استشارية. تم استخدام درجات التنشئة والتدخل من كل من نماذج تقرير الشباب الذاتي وتقرير المعلم لقائمة التحقق من سلوك الطفل كمقاييس للنتائج. تم تقييم النتائج باستخدام تصميم متابعة ما قبل الاختبار / ما بعد الاختبار مع مجموعة مقارنة. تم حساب أحجام التأثير ودرجات النسبة المئوية المحسنة. أشارت النتائج دعمًا لحقيقة أن العلاج الموجز الذي يركز على الحل كان فعالاً في تحسين مشاكل السلوك التنشئة والتدخل.

٤- دراسة (Anderson & Murphy, 2003) أن الأطفال الذين يقضون اوقات كثيرة في ممارسة الالعاب الإلكترونية، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة ، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق .

٥- دراسة (الهدلق، ٢٠١٤) من أن ممارسة الالعاب الرقمية توثر سلبا على التحصيل الدراسي وتودى الى اهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة، كما ان سهر الاطفال والمراهقين طول الليل في

ممارستها، يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما يجعل المراهقين غير قادرين على الاستيقاظ للمدرسة .

صياغة مشكلة الدراسة .

المراهقة مرحلة تنموية حساسة، وفي عصر التكنولوجيا الرقمية أصبح للأجهزة الإلكترونية وانتشار الالعاب الرقمية تأثير كبير على حياة المراهقين ، مما يودى ممارسة الالعاب الرقمية لساعات طويلة لآثار سلبية على الجانب الصحي والاجتماعي والنفسي والتربوي في تحصيلهم الدراسي وتتمثل في اهمال الوجبات الدراسية ،الهروب من المدرسة ، عدم التركيز . لذا يسعى هذا البحث الى تسليط الضوء على تلك المشكلة من خلال تطبيق نموذج التركيز على الحل.

ثالثا: أهمية الدراسة

١- تتجلى أهمية الدراسة الحالية في تناولها لشريحة جوهرية في المجتمع، ألا وهى شريحة الطلاب ، الذين يمثلون عماد المستقبل، واللبنة الأساسية في التغيير والتجديد. خصوصنا إذ تعلق الامر بطلاب المرحلة الاعدادية ، كونها مرحلة عمرية لها حساسيتها وطابعها الخاص(بيولوجيا، وسيكولوجيا) .

٢- -تسليط الضوء على التأثيرات السلبية للألعاب الرقمية على المستوى الاكاديمي للطلاب وكيفية مواجهة تلك التأثيرات السلبية.

٣- تأتى أهمية الدراسة في اطار توجه الدولة المصرية لمواجهة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على طلاب المدارس .

رابعا: أهداف الدراسة .

تنطلق الدراسة الحالية الى تحقيق الهدف الرئيسي الاتي: قياس فعالية برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية. **وينبثق من هذا الهدف الاهداف الفرعية التالية:**

١- اختبار فعالية برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد في التقليل من ضعف التحصيل الدراسي .

٢- اختبار فعالية برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد في التقليل من الهروب من المدرسة .

خامسا: فروض الدراسة.

تسعى الدراسة الى التحقق من صحة الفرض الرئيس التالي: من المتوقع وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد والتخفيف من الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية " **ومن خلال هذا الفرض تنبثق الفروض الفرعية التالية :**

١- من المتوقع وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد والتقليل من ضعف التحصيل الدراسي.

٢- من المتوقع وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد والتقليل من الهروب من المدرسة.

سادسا: مفاهيم الدراسة :

أ- نموذج التركيز على الحل solution – focused therap

يعرفة قاموس باركر :بأنه اتجاه في الخدمة الاجتماعية يركزعلى تقديم الحلول بدلا من التركيز على تحديد المشكلات ويركز على نقاط القوة في العملاء والعمل على تدعيمها وينظر في كيفية تعامل الاخرين مع نقاط القوة المماثلة مع مواقف مماثلة . (Barker, 2013, p338)

ويعرف بانه نوع من أنواع العلاج المختصر ، والموجة والمباشرة ، نحو تحقيق الهدف النهائى الذى يسعى إلية العميل ، وهو الوصول إلى التوافق النفسى والاجتماعى مع الذات والبيئة . (القرنى و رشوان ، ٢٠٠٤)

ويعرف مركز الشمال العربي للتدريب على العلاج الموجز : Northwest Brit Therapy training Center هو أحد المداخل العلاجية الذى ظهر على يد ستيف دى شازير وزملائه فى مركز العلاج الاسرى فى ميلووكى بولاية وسيكونس .

ويهدف الى وتمكين العملاء بشكل فعال نحو الامل والاهتمام بعنصر الوقت كعامل موثر فى تفعيل العلاج ، ويهتم بالتركيز على مصادرونقاط القوة لدى العميل من خلال علاقة مهنية تعاونية بين العميل والمعالج للوصول الى حل سريع للمشكلة ،وقد تم استخدام التركيز على الحل فى مجالات خدمات حماية الطفل ، مراكز علاج المراهقيين ، الصحة النفسية ، العيادات الخاصة ، مراكز علاج الادمان . (https://www.nwbttc.com)

وتعرف الباحثه نموذج التركيز على الحل وفق هذه الدراسة بانه: تخفيف الاثار السلبية للألعاب الرقمية لطلاب المرحلة الاعدادية من خلال برنامج مهنى باستخدام نموذج التركيز على الحل وذلك من خلال الخطوات التالية :

- تصميم خطة التدخل مهنى
- اقامة علاقة مهنية قائمه على الاحترام المتبادل بين الباحثه والطلاب .

- التركيز على نقاط ومصادر القوة لدى الطلاب .
- تطبيق تكنيكات النموذج .

ب- الالعاب الرقمية digital games:

تعريف اللعب: (Play)

المصطلح لغوياً: يعرف اللعب لغويا كما ورد فى قاموس المحيط بانه مصدر للفعل لعبا ومعناه ضد الجد وهذا يعنى انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل .

ألعاب على الانترنت، حيث يتفاعل فيها عدة لاعبين مع بعضهم البعض من خلال الشخصيات التي توجد على الانترنت في العالم الافتراضي (Ingram & Cangemi, 2019)

هي لعبة أكشن ومغامرات وتدور أحداثها في بيئة تاريخية خيالية، والهدف الرئيسي منها هو ارتكاب جريمة قتل دون أن يُرصد، يجب على اللاعب بناء وإدارة مدينة مع الحفاظ على سعادة سكانها وميزانية ثابتة. (Piotrowski, 2017)

وتعرف أيضا بانها"نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكم بقواعد معينة، وقد يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال ت وافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على جهاز الكبيوتر والهواتف النقالة . (الزيودى م.، ٢٠١٥)

الاثار السلبية التربوية للألعاب :

هي المترتبات السلبية الناتجة عن ممارسة الالعاب تُسبب إهمالًا للمسؤوليات الأكاديمية (مثل عدم إكمال الواجبات المنزلية و، والدراسة للامتحانات)، مما يؤدي إلى انخفاض الأداء الأكاديمي. (Alzahran & Grifths, 2024)

الاضرار السلبية بالأداء المدرسي المتمثلة فلا انخفاض الدرجات الدراسية وعدم تأدية الواجبات المدرسية وعدم التركيز الناتجة عن ممارسة الالعاب الرقمية (Wright, 2011)

سابعا: الإجراءات المنهجية للدراسة .

أ- **نوع الدراسة** : تنتمى هذه الدراسة الى دراسات تقييم عائد التدخل المهني التي تختبر أثر المتغير المستقل (فاعلية ممارسة نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد) علي المتغير التابع (التخفيف من الاثار السلبية للألعاب الرقمية)، وذلك باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين (مجموعة ضابطة وأخري تجريبية) يجري عليهم القياس القبلي والبعدي.

ب- **المنهج المستخدم** : اعتمدت الدراسة على استخدام المنهج شبه التجريبي القائم علي التصميم (القبلي– البعدي) باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين (مجموعة ضابطة وأخري تجريبية).

ج- **مجالات الدراسة** : تنقسم الدراسة الحالية الى :

- **المجال البشرى** : طبقت الدراسة على عينة مكونه من ١٠ طلاب.
- **المجال المكاني** : مدرسة انور السادرات الاعدادية بنين بمحافظة بنى سويف .
- **المجال الزمنى** : استغرقت الباحثة في تطبيق برنامج التدخل المهني قرابة الثلاثة أشهر.

ثامنا: نتائج الدراسة .

جدول (١)

توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقا للسن

المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة التجريبية (ن=١٠)		قيمة كا٢	الدلالة
س̄	ع	س̄	ع		
١٣.٨٠	٠.٤٢	١٣.٤٠	٠.٥١	٠.١٠٤ (د.ح=١)	غير دالة

تشير نتائج الجدول (١) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للسن جاءت كالآتي : للمجموعة الضابطة بمتوسط (١٣.٨٠) ، بينما للمجموعة التجريبية بمتوسط (١٣.٤٠)، وقد جاءت قيمة (**كا٢** = ٠.١٠٤) عند (د.ح = ١) غير دالة إحصائياً مما يشير إلي ان المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريبا من حيث السن وأنهما متجانستان تقريبا.

جدول (٢)

توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقا أفراد الأسرة

المجموعة / عدد الأسرة	المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة التجريبية (ن=١٠)		قيمة كا٢ودلالتها
	ك	%	ك	%	
أقل من ٤ أفراد	٢	٢٠	٤	٤٠	٥.٩٥٢
من ٤ أفراد فاكثر	٧	٧٠	٣	٣٠	(د.ح=٤)
٨ أفراد فأكثر	١	١٠	٣	٣٠	غير دالة
المجموع	١٠	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠	

تشـير نتائج الجدول (٢) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضـابطة طبقاً لعدد افراد الاسـرة جاءت كالآتي : للمجموعة الضابطة من هم (أقل من ٤ أفراد) بنسبة (٢٠٪) بينما جاء من هم (من ٤ أفراد فاكثر) بنسـبة (٧٠٪) بينما من هم (٨ أفراد فأكثر) بنسـبة (١٠٪) ، بينما للمجموعة التجريبية من هم (أقل من ٤ أفراد) بنسـبة (٤٠٪) بينما جاء من هم (من ٤ أفراد فاكثر) بنسـبة (٣٠٪) بينما من هم (٨ أفراد فأكثر) بنسبة (٣٠٪)، وقد جاءت قيمة **(كا^{٢} = ٥.٩٥٢)** عند (د.ح = ٤) غير دالة إحصـائياً مما يشير إلي ان المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريبا من حيث عدد أفراد الأسرة وأنهما متجانستان تقريبا.

جدول (٣)

توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقا الحالة المهنية للأب.

المجموعة / السن	المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة التجريبية (ن=١٠)		قيمة كا^{٢}ودلالتها
	ك	%	ك	%	
عمل حكومي	٤	٤٠	٥	٥٠	٣.٤٩٧
يعمل في قطاع خاص	٤	٤٠	٣	٣٠	(د.ح=٩)
يعمل في قطاع عام	١	١٠	١	١٠	غير دالة
بالمعاش	١	١٠	١	١٠	
المجموع	١٠	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠	

تشير نتائج الجدول (٣) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضـابطة طبقاً للسن جاءت كالآتي : للمجموعة الضـابطة ، بينما للمجموعة التجريبية ، وقد جاءت قيمة **(كا^{٢} = ٣.٤٩٧)** عند (د.ح = ٩) غير دالة إحصـائياً مما يشير إلي ان المجموعتين (التجريبية والضـابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريبا من حيث الحالة المهنية للأب وأنهما متجانستان تقريبا.

جدول (٤)

توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقا الحالة المهنية للأم.

المجموعة / السن	المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة التجريبية (ن=١٠)		قيمة كا^{٢}ودلالتها
	ك	%	ك	%	
لا يعمل	٤	٤٠	٥	٥٠	٤.٠١١
حرفي	٢	٢٠	١	١٠	(د.ح=٦)
عمل حكومي	٤	٤٠	٣	٣٠	غير دالة

يعمل في قطاع عام	–	–	١	١	
المجموع	١٠	١٠٠ %	١٠	١٠٠ %	

تشـير نتائج الجدول (٤) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضـابطة طبقاً للحالة المهنية للام جاءت كالآتي : للمجموعة الضـابطة من هم (لا يعمل)بنسـبة ٤٠٪ ومن هم (حرفي) بنسـبة ٢٠٪ ومن هم (عمل حكومي) بنسـبة ٤٠٪ ، بينما للمجموعة التجريبية من هم (لا يعمل) بنسـبة ٥٠٪ ومن هم (حرفي) بنسبة ١٠٪ ومن هم (عمل حكومي) بنسبة ٣٠٪ ومن هم يعمل في قطاع عام بنسبة ١٪ ، وقد جاءت قيمة **(كا^{٢} = ٤.٠١١)** عند (د.ح = ٦) غير دالة إحصـائياً مما يشير إلي ان المجموعتين (التجريبية والضـابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريبا من حيث الحالة المهنية للأم وأنهما متجانستان تقريبا.

جدول رقم (٥)

النتائج المرتبطة بالتغيرات التي حققها التدخل المهني على بعد الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية بمقياس الاثار السلبية للألعاب الرقمية لكل حالة على حده (ن=١٠)

م . ح	الاثار السلبية التربوية للألعاب الرقمية			
	قبل التدخل	بعد التدخل	الفرق بين القياسين	نسبة التغيير %
١	22	17	5	٢٢,٧٣
٢	21	15	6	٢٨,٥٧
٣	21	17	4	١٩,٠٥
٤	18	14	4	٢٢,٢٢
٥	26	23	3	١١,٥٤
٦	21	15	6	٢٨,٥٧
٧	21	15	6	٢٨,٥٧
٨	21	21	0	٠,٠٠
٩	20	17	3	١٥,٠٠
١٠	26	17	9	٣٤,٦٢
المجموع	217	171	46	٪٢١,٢٠

تُظهر نتائج الجدول أن التدخل المهني قد حقق تحسناً واضحاً في التخفيف من الآثار السلبية التربوية الناتجة عن اسـتخدام الألعاب الرقمية، حيث انخفض مجموع الأوزان من ٢١٧ قبل التدخل إلى ١٧١ بعد التدخل، بفارق مقداره ٤٦ نقطة، وبنسـبة تغيير كلية قدرها ٢١.٢٠٪، ويُلاحظ أن أغلب الحالات أظهرت اسـتجابات إيجابية للتدخل على هذا البُعد، مما يعكس فعالية الأسـاليب المهنية المسـتخدمة في رفع الوعي التربوي وتعديل بعض السلوكيات المرتبطة بالتحصيل الدراسي والانضباط.

- جاءت الحالة رقم (١٠) في صـدارة التحسـن بنسـبة تغيير بلغت ٣٤.٦٢٪، تلتها الحالات (٢، ٦، ٧) بنسبة ٢٨.٥٧٪، وهي نسب تشير إلى وجود تقدم ملموس في تقليل الأثر التربوي السلبي لتلك الحالات، كتحسين التركيز، أو تقليل التغيب عن الدراسة، أو الالتزام الأكاديمي.

- كما سجلت حالات مثل (١، ٣، ٤) نسبًا متوسطة بين ١٩٪ – ٢٢٪، وهي مؤشرات جيدة على نجاح البرنامج في تعديل بعض الأنماط السلوكية المرتبطة بالتعليم.
- بينما لم تحقق الحالة (٨) أي تغيير، وهو ما قد يُشير إلى وجود عوامل خارجية أو داخلية تعيق الاستجابة للتدخل المهني في الجانب التربوي تحديداً، مثل ضعف الدافعية الذاتية أو غياب الدعم الأسري أو التعليمي.
- أيضًا، الحالة (٥) و(٩) سجّلتا نسب تغيير متواضعة نسبياً، مما يدعو إلى النظر في تكثيف المتابعة الفردية أو تقديم جلسات علاجية أكثر تخصيصاً لتحسين النتائج التعليمية.
- وتتفق هذه النتائج مع ما أوردته **دراسة(Anderson & Murphy, 2003)** ، التي أوضحت أن الأطفال الذين يقضون وقتاً طويلاً في ممارسة الألعاب الإلكترونية، خاصة العنيفة منها، يعانون من ضعف في التحصيل الدراسي مقارنة بزملائهم الذين لا يمارسون الألعاب أو يمارسونها بدرجة أقل. وهذا يتقاطع مباشرة مع الأثر التربوي السلبي الذي عملت الدراسة الحالية على التخفيف منه لدى المجموعة التجريبية.
- كذلك تدعم **دراسة Sunil) وآخرون، ٢٠٢١** (هذه النتائج، حيث ذكرت أن الإفراط في استخدام الألعاب قد يؤدي إلى ضعف في التركيز الدراسي، وارتفاع معدلات القلق والاكتئاب، مما ينعكس سلباً على الأداء الأكاديمي للطلاب.

ولهذا يمكن القول إن التدخل المهني كان فعّالاً بدرجة جيدة في خفض حدة الآثار السلبية التربوية المرتبطة بالألعاب الرقمية، حيث تجاوزت نسبة التغيير العامة ٢٠٪، ما يُعزز من أهمية استخدام المداخل المهنية المنظمة لمعالجة الأبعاد التربوية لدى الفئات المستهدفة. ومع ذلك، فإن تفاوت النتائج بين الحالات يُشير إلى ضرورة تبني خطط فردية مرنة تستجيب للاحتياجات الخاصة بكل حالة، إلى جانب تعزيز التعاون مع المدرسة والأسرة لتحقيق نتائج أكثر استدامة.

قائمة المراجع

- أحلام بوهلا. (٢٠١٦).
- بشار عبد الهادى عايد. (٢٠١٨). *الالعاب الالكترونية* (المجلد ١). الاردن: الجنادرية للنشروالتوزيع.
- عبدالله بن عبد العزيز الهدلق. (٢٠١٤). ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهه نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*(عدد ١٤٨).
- علاء عبد الرزاق السالمى . (٢٠١٧). *تكنولوجيا المعلومات* . السعودية : درا المناهج.

- ماجد محمد الزيودى . (٢٠١٥). الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية كما يرها معلمو أولياء أمور طلبة المدراس الابتدائية بالمدينة المنورة. *جامعة طيبة للعلوم التربوية*(١٠).
- ماجد محمد الزيودى. (٢٠١٥). الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية كما يرها معلمو أولياء أمور طلبة المدراس الابتدائية بالمدينة المنورة. *جامعة طيبة للعلوم التربوية*.
- ماجد محمد الزيودى. (٢٠١٥). الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية كما يرها معلمو أولياء أمور طلبة المدراس الابتدائية بالمدينة المنورة. *جامعة طيبة للعلوم التربوية*(١٠).
- ماهر ابو المعاطى على . (٢٠١٢). *الاتجاهات الحديثه فى المجال المدرسى* . الاسكندرية : المكتب الجامعى الحديث .
- محمد ماجد الزيودى . (٢٠١٦). الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الالكترونيةكما يراها معلمو واولياء أمور طلبة المدراس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعه طيبة للعلوم التربوية*(العدد ١).
- محمد بن مسفر القرنى ، و عبد المنصف حسن على رشوان . (٢٠٠٤). *المداخل العلاجية المعاصرة للعمل مع الافراد والاسر* . المكتب الجامعى الحديث: مكتبة االرشد للنشر والتوزيع .
- مى السيد عبد الشافى خفاجه. (٢٠٢٠). *جرائم اساءة استخدام الانترنت*. القاهرة: درا الكتاب الحديث.
- نجوى غالب نادر . (٢٠١١). *مراهقون بلا اباء*. دمشق: دار الفكر.
- وجدى محمد بركات، و توفيق عبد المنعم توفيق. (بلا تاريخ). الأطفال والعوالم الافتراضية –امال وأخطار. *موتمر الطفولة فى عالم متغير ١٨-١٩ ٢٠٠٩* (صفحة ٣٨). البحرين : الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة .
- تم الاسترداد من https://al-ain.com/article/5-deadly-games-kids.
- (بلا تاريخ). تم الاسترداد من https://www.nwbttc.com.
- Alzahran, A. K., & Grifths, M. D. (2024). Problematic Gaming and Students' Academic Performance:. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Anderson, C., & Murphy, C. (2003, October 2003). Violent Video Games and Aggressive Behavior.
- Arnold, D. J. (2003). SCHOOL SOCIAL WORKERS' PERCEPTIONS AND KNOWLEDGE OFSOLUTION-FOCUSED BRIEF THERAPY. California State University, Long Beach.
- Curtis, A. (2015). Defining adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*, p. 3.
- Franklin, C., Moore, K., & Hopson, L. (2008, 1 1). Effectiveness of Solution-Focused Brief Therapy in a School Setting Get access Arrow. *socail work journals, 1*(30).

- Gingerich, W. J., & Eisengart, s. (2000). solution focused Brief therapy. *39*. A Review of the Outcome Research , family process.
- Wright, J. (2011). The Effects of Video Game Play On Academic Performance. *Modern Psychological Studie*, p. 38.
- Barker, R. (2013). the socail work Dictionary.
- Goodman, R., & scott, s. (2012). *child and Adolescent Psychiatry Blackwell* . UK.
- Ingram , J., & Cangemi, J. (2019). Video Games: Motivation, Effects, and Clinical Implications on Self-Esteem. *Journal is the propertyWestern kentucky university*.
- Jean M Devenny .(٢٠١٨ ,٨) .Does Personality Moderate the Relationship Between Video .*the degree ofDoctor of Psychology in the Departmentof Clinical Psychology* .Antioch University, New England.
- Paulus, F. w., Ohmann, S., Gontard, A. v., & Popow, C. (2018, 4 6). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*.
- Piotrowski, J. T. (2017). Digital Games. In P. M. Valkenburg, *Digital Games* (p. 199).