دور مقترح لخدمة الجماعة فى التعامل مع الآثار السلبية المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية

دراسة مطبقة على أطفال المرحلة الابتدائية بمدارس المنصورة

اعداد

اماني صالح صالح احمد

أستاذ مساعد بالمعهد العالى للخدمة الاجتماعية بالمنصورة

أولا : مشكلة الدراسة

شهد العصر الحديث تغير هائل فى كافة مجالات الحياة وأصبحت السمة البارزة للعصر هى التكنولوجيا التى طغت على كافة جوانب الحياة المادية ، واستطاعت خلال وقت قصير ان تستحوذ على اهتمامات الإفراد فى كافة المراحل العمرية وخاصة الأطفال الذين انجذبوا بصورة كبيرة للغاية نحو الأنشطة والألعاب المختلفة التى وفرتها التكنولوجيا الحديثة ، فتحولت مع الوقت لتصبح جزءا لا يتجزأ من حياة الأطفال ومصدر الرفاهية الأهم بالنسبة لهم وخاصة أن العائلات سعت نحو توفير هذه الألعاب الحديثة لأطفالهم من أجل زيادة الترفيه لهم

وقد تفاعل الأطفال بصورة غير مسبوقة وغير محددة مع هذه الألعاب الالكترونية الحديثة التى وفرتها التكنولوجيا المتطورة فأصبح الأطفال يستخدمون هذه الألعاب بصورة كبيرة للغاية ولأوقات طويلة خلال يومهم ويرجع ذلك لما تقدمه هذه الألعاب من محتوى مميز للغاية استطاع ان يجذب الأطفال لممارسته ومشاهدته بل وتقليد كافة الحركات والسلوكيات التى يشاهدونها عبر هذه الألعاب الالكترونية ، فتأسس مع الوقت رابط قوى ومتين بين الأطفال وهذه الألعاب بمختلف أنوعها سواء الهادفة والايجابية او العنيفة .

كانت بداية ظهور الألعاب الالكترونية محدده على مستوى عدد قليل من الأسر قى المجتمعات ، لعديد من الأمور وهى ارتفاع تكلفة هذه الألعاب كذلك عدم التطور فى التقنيات التكنولوجية المستخدمة فيها كذلك لم تكن المجتمعات قد تطورت بالشكل الكافى لتشهد انتشار موسع لهذه التكنولوجيا الحديثة .[1]

لقد تم تصميم الألعاب الالكترونية بصورة احترافية مميزة وفق أحداث التقنيات التكنولوجية التى استطاعت ان تجذب انتباه واهتمام الأطفال بكافة مراحلهم العمرية فقد جسدت لهم أمور خيالية مبتكرة مثل المعارك والحروب والمتاهات وغيرها من الأفكار المليئة بالصراعات والتى تقوم على فكرة المكسب والخسارة وضرورة فعل ما يلزم بشكل شرعى أو غير شرعى لتحقيق المكسب وتخطى اى عراقيل توجد أمام من يمارس اللعبة ، وهو ما يؤدى لاكتساب الطفل سلوكيات منحرفة وعنيفة ويطبقها فى حياته بشكل عام وفق اعتبار ان ما يتعلمونه فى الألعاب الالكترونية يمكن تطبيقة فى الواقع [2] ويتناول البحث إشكالية اخرى بخلاف الآثار المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية وهى الأسباب التى تدفع الاطفال فى المرحلة الابتدائية نحو هذه الالعاب بما يصل بهم الى حد الامان ، كذلك الدور الذى يقع على عاتق الاخصائى الاجتماعي للتصدى لهذه المشكلة ، ولقد لعبت التكنولوجيا فى هذا العصر دورا كبيرا فى عملية التنشئة الاجتماعية للطفل وخصوصا بعد ظهور الالعاب الالكترونية والقنوات والانترنت الفضائية

والهواتف الذكية وغيرها من التقنيات الحديثه فلم تعد الأسرة والمدرسة هى الفاعل الرئيسى فى عملية التنشئة بل شاركت هذه التكنولوجية الحديثة فى عملية التنشئة ، فقد أصبح الأطفال يهتمون بها بصورة كبيرة للغاية وأصبحت جزءاً أساسى من حياتهم اليومية كما أصبح سعيهم الرئيسى التفاعل عبر الألعاب الالكترونية وغيرها من وسائل التكنولوجيا الحديثة ، وترتب على هذا الامر تناقص كبير للغاية فى الأنشطة الاجتماعية التى يشارك فيها الاطفال داخل أسرهم ، فاضطربت معها علاقتهم الاجتماعية وأصبح سعيهم الاكبر والمتزايد هو استخدام الألعاب الالكترونية للاستمتاع بها وتجربة كل ما هو جديد فيها [3] وقد أكد ذلك العديد من الدراسات التى تناولت الالعاب الالكترونية والانترنت ومنها دراسة مها الشحرورى (2011م) والتى هدفت الى معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلة واتخاذ القرار لدى المرحلة المتوسطة فى الاردن

وقد أكدت دراسة الشحرورى والريماوى (2011) على ان ممارسة الالعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الاردن وتم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائى من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العالمية ويبلغ عدد أفراد الدراسة 75 طالب و طالبه وجمع بيانات الدراسة ثم إعداد بطاريات العاب الكترونية البطارية الاولى التى تضمنت العاب موجهه ، و بطارية ثانية العاب غير موجهه وتم حساب متوسطات الأداء القبلى والبعدى والانحرافات المعيارية لإفراد المجموعتين التجريبية والضابطة واستخدام تحليل التباين المتعدد المتغيرات للتأكد من دلاله الفروق الظاهرة بين متوسطات الأداء الفعلى على العمليات الثلاث التذكر، وحل المشكلات ، واتخاذ القرار ثم متوسطى الأداء البعدى المعدل لذكور وإناث المجموعة التجريبية بفرعيها ، المجموعة الضابطة وتوصلت الدراسة ان العاب الكترونية لها أثر كبير على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعه غير الموجه مقارنة بين مجموعتين الموجه الضابطة والتجريبية كما ان للالعاب الالكترونية اثر على عملية اتخاذ القرار لدى الجماعة التجريبية [4] كما يمكن تغيير سلوك الطفل من خلال الالعاب الالكترونية وإكساب العديد من المهارات وهذه ما أكدته دراسة يحى القبالى 2012 حيث هدفت هذه الدراسة الى معرفة هل هذا البرنامج الاثرائى الذى يستخدم الالعاب الذكية يطور كل من مهارات حل المشكلات والدافعية نحو الانجاز عند التلاميذ الذين يكونون العينة ، والتى تكونت من عدد (32) من التلاميذ المتفوقين للصف التاسع فى السعودية ، وقسم الباحث أفراد العينة لمجموعتين ضابطة والمجموعة التجريبية واستخدم الباحث أدوات بحثية وهى مقياس مهارات حل المشكلات ، ومقياس دافعية الانجاز ، وطبق الباحث فى

عشرين جلسة وبعد قيام الباحث بالتحليل الإخصائى توصل الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعتين التجربية والضابطة فى مقياس مهارات حل المشكلات ووجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبية والضابطة تعود للبرنامج الاثرائى لصالح المجموعة التجريبية [5]

وهذا ما أكدته دراسة الهام محمد القصيرى (2014م) والتى هدفت الى معرفة المشكلات السلوكية التى تنتج جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الاطفال من وجهة نظر الوالدين وتوصلت الدراسة الى ان الالعاب الالكترونية تنتشر بكثرة فى اوساط الصغار والمراهقين وهو ما دفع الباحثه بالنظر فى التاثيرات التى تنشأ عن كثرة استعمال الالعاب الالكترونية وأنه يجب أن يحدد الوالدان لأطفالهم اوقاتاً للعب ، والألعاب الالكترونية هى قاسم مشترك يجمع جميع الاطفال والمراهقين ، كما توصلت الدراسة ان هناك تأثيرات محتملة للألعاب الالكترونية التى تثبت الدافعية ولها تاثير على المشاركة الاجتماعية والحافز الذاتى العدواني [6]

كما أكدت دراسة مها الشحرورى (2008) ان الالعاب الالكترونية لها تأثير على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالى لدى الاطفال وكان الهدف من هذه الدراسة هو معرفة تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على كل من العمليات المعرفية والذكاء الانفعالى عند الاطفال فى الاردن وتكونت عينة الدراسة من تلاميذ وتلميذات الصف الرابع الابتدائى التى كان عددهم 75 تلميذا وتلميذه وقام الباحث بتقسيم أفراد العينة لمجموعتين المجموعة التجريبية وعددها 36 تلميذا ،والمجموعه الضابطة وعددها 39 تلميذا ، واستخدم الباحث مجموعه من الالعاب الموجهة واخرى الضابطة واستخدام الباحث مجموعة من الأدوات البحثية وكان من اهم تلك الادوات مقياس الذكاء الانفعالى ، وطبق معيار العمليات المعرفية وتوصلت نتائج الدراسة الى عدة نتائج كان من اهمها الفروق ذات الدلالة الإحصائية على مقياس العمليات المعرفية لصالح المجموعة غير الموجهه ، ويوجد فرق دال احصائيا فى متغير اتخاذ القرار القائم على التفاعل بين افراد المجموعة فى متغير الجنس لصالح الذكور فى المجموعه غير الموجهه ، كما توصلت الدراسة أيضا الى وجود فرق دال احصائيا فى مقياس الذكاء الانفعالى لصالح المجموعة التجريبية [7]

ولقد أثر التطور التكنولوجى فى الاونه الاخيرة تأثيرا ملحوظا بحيث أسهم فى تغيير مظاهر الحياة اليومية ومنها تأثيرات ايجابية وسلبية على نواحى الحياة المختلفة (نفسية وصحية وأخلاقية) فنجد انه من الناحية النفسية يؤدى الاستخدام غير المنظم للانترنت الى ادمان الفرد المستخدم للانترنت ويؤثر بدوره على مشاركة الفرد لأسرته على أنشطتهم المختلفة مما يؤدى الى حدوث مشكلات اجتماعية وهذا ما اكدت دراسة حنان الشيخه 2011 والتى هدفت الى معرفة

العلاقة بين برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى الذى ينطوى فى الالعاب الالكترونية ، مما ينعكس على سلوكياتهم العدوانية والعنفيه فى التعامل مع الاقران وغيرهم [8]

وهذا ايضا ما اكدته دراسة يولمان و سوانسون 2004حيث كان الهدف الاول من إجراء الدراسة هو معرفة تاثير التعامل مع مشاهد العنف فى الألعاب الالكترونية فى زيادة سلوكيات العنف التلقائية لدى التلاميذ المراهقين ، وتكونت عينة الدراسة من 121 من التلاميذ المراهقين من الذكور والاناث يلعبون العاب الفيديو جيم المرتبطه بالعنف واستخدم الباحث مقياس العنف الضمنى ، وكان من اهم نتائج الدراسة الى ان تعرض العينة للألعاب العنفية والعاب القتال يؤدى الى زيادة السلوكيات العدوانية التلقائية وبينت نتائج الدراسة ان كثرة لعب الالعاب الالكترونية العنيفة يسهم فى تحفيز الذات تجاه العنيفه التلقائية [9]

كم أكدت دراسة يعقوب يوسف السكندرى ان هناك علاقة بين الالعاب الالكترونية والسلوك العدوانى حيث تكونت عينة الدراسة من 764 تلميذا وتلميذه وتم استخدام اكثر من اداة بحثية مثل : مقياس السلوك العدوانى ومقياس إضعاف الحساسية ومقياس تاثير العنف فى التلفاز والالعاب الالكترونية وبعد التحقق من صدق وثبات ادوات القياس وكانت اهم نتائج الدراسة هى إثبات وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعه التجريبية فى السلوك العدوانى الناتج عن الالعاب الالكترونية [10]

كما أكدت دراسة هنده الريمان (2007) أنه توجد علاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدوانى حيث هدفت هذه الدراسة للتعرف على العلاقة بين لعب هذه اللعبة وبين السلوك العدوانى عند تلاميذ الصف الخامس الابتدائى ، والتعرف على العلاقة بين انتشار هذه اللعبة وتأثيرها فى نشر السلوك العدوانى بين أفراد المجتمع وتم استخدام المنهج الوصفى لمعرفة واقع انتشار وممارسة هذه اللعبة بين تلاميذ المرحلة الابتدائية وتم استخدام المنهج الوصفى السببى المقارن لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة هذه اللعبة وبين السلوك العدوانى قسمت الباحثة العينة لمجموعتين المجموعة التجريبية التى تستخدم اللعبة ، والمجموعة الضابطة التى تستخدم اللعبة ثم استخدمت مقياس السلوك العدوانى لتغريد الجليدان ويتكون هذا المقياس من30 مفردة تقيس ابعاد العدوانية تجاه الذات وتجاه الاخرين وتجاه الممتلكات وتوصلت نتائج الدراسة لتاثير ممارسة هذه اللعبة على السلوك العدوانى عند التلاميذ [11]

والخدمة الاجتماعية مهنة تهدف الى تنمية المجتمعات بتفادى جميع الإضرار المهددة لهم كإفراد أو جماعات او مجتمعات وذلك باستثمار الطاقات الشخصية والبيئية [12]

فالخدمة الاجتماعية بصفة عامة وخدمة الجماعة بصفة خاصة هى عمليات وجهودات منظمة ذات صيغة علاجية ووقائية وإنشائية كافراد وجماعات فى الوصول الى حياة كريمة تسودها علاقات طبية ومستويات اجتماعية تتمشى مع رغباتهم وقدراتهم وإمكانياتهم وهناك العديد من الدراسات التى أكدت على دور الخدمة الاجتماعية فى علاج الألعاب الالكترونية منها دراسة كولينز 2014

حيث قام الباحثان بوضع عدة توجيهات عند استخدام الاطفال للألعاب الالكترونية وترتبط هذه التوجيهات بشخصيات أفلام الكرتون عند الاطفال وتم عرض العوامل التى تؤثر فى تفاعل الاطفال مع الالعاب الالكترونية ودراسة الآثار الايجابية والسلبية لهذه الألعاب الالكترونية ، وتوضيح التاثيرات السلبية على الصحة مثل : الكسل والخمول والجلوس لفترات طويلة إثناء اللعب وعدم ممارسة الأنشطة الحركية وبالتالى تتأثر عمل القلب ،والتمثيل الغذائى ، وخمول الجهاز الحركى ، والعظام، وتؤثر على النظر، وعلى الإدراك ،وتؤثر على الصحة النفسية للطفل . وتم تحويل هذه تحويل هذه التوجيهات الى إرشادات واضحة وتقديمها لكل من الاباء والمختصين ومصنعى العاب الأطفال وهذه التوجيهات هى خلاصة المعارف والمعلومات النظرية وجهود الباحثين فى الدراسات التجريبية قام الباحثان بتجميعها [13]

وأيضا دراسة الهام القصيرى (2014) والتى هدفت الى معرفة المشكلات السلوكية التى تنشأ عن استخدام الهاتف الذكى عند الطفل وتكونت عينة الدراسة من 299 من والدي الاطفال واستخدمت الباحثة استبانة تقيس ابعاد اجتماعية وتربوية ونفسية وتم تطبيقها على افراد العينة وتوصلت نتائج الدراسة الى ان المشكلات الاجتماعية هى الأكثر انتشارا ثم المشكلات التربوية واخيرا المشكلات النفسية وهناك فرق دال احصائيا فى المشكلات السلوكية تعزى للجنس عند الذكور وقدمت الباحثة مجموعة من التوجيهات والتوصيات للحد من المشكلات السلوكية نتيجة استخدام الهواتف الذكية عند الاطفال [14]

وأيضا دراسة كانجى وأندرسون (2005) حيث هدفت هذه الدراسة لمعرفة اثر الثواب والعقاب فى العاب الفيديو على المشاعر والسلوكيات العدوانية وقام الباحثان بالقيام بتقديم ثلاث نسخ لنفس اللعبة فى النسخة الاولى يتم مكافأة وتعزيز جميع السلوكيات العدوانية ، وفى النسخة الثانية يتم معاقبة جميع الافعال العدوانية وفى النسخه الثالثة لا يتم تقديم سلوكيات بايدى التلاميذ المتعثرة وتقديم أيدى العون لهم لاعداد واخراج من ابناء كفء للمستقبل ولا يتسع دور الاخصائى بشكل كبير لكن سيتم حصرها فى عدة نقاط واهمها ما يلى : كما أوضحت هذه الدراسة فى نتائجها ان الاخصائى الاجتماعى له دور كبير يتمثل فى انه يقوم بتخطيط وتنظيم النشاط

المدرسى وانه يعتمد على تحديد الإمكانيات واللازمة للفرد وانه يقوم بعمل سجل شامل يجمع فيه البيانات المهمة والخاصة لجميع النشاطات المدرسية وممارستها من الطلاب [15]

وهناك العديد من الآثار السلبية التى تنتج عن إدمان الالعاب الالكترونية وبالأخص حول الاطفال فى المرحلة الابتدائية حيث ان الاطفال فى هذه المرحلة العمرية لا يعلمون طريقة التمييز بين الصواب والخطأ وبالتالى فمن أخطر الاثار السلبية هو إصابة الطفل بحالة من القلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية بالاضافة الى ابتعاد الطفل بشكل كلى عن الأسرة والحياة وميلة الى الاكتئاب وعدم الاهتمام بالاسرة كما ينتج ايضا عن ادمان الالعاب الالكترونية إمراض العين وضعف النظر والرؤية بالإضافة الى الم فى العينين بشكل عام [16]

كما أنه من تلك الاثار أيضا العنف والقسوة وضرب الاخوة الصغار وعدم الاستماع الى إرشاداتهم والتوجيهات التى يوجهها الى الاطفال فتجد انهم على قدر كبير من التمرد بالاضافة الى الاصابة بمختلف المشاكل الصحية والآلام فى اسفل الظهر والرقبة وبالتالى فلا يجب ترك الاطفال كثيرا امام هذه الالعاب الالكترونية [17]

وهناك العديد من الاسباب التى من خلالها يترك الاطفال حياتهم ويميلون الى ادمان هذه الألعاب وكان هذا الامر قد تم رصده من خلال مختلف الدراسات والإحصائيات فمن اخطر هذه الأسباب [18] :

الإحساس بالقوة فى حال استخدام الالعاب القائمة على العنف حيث يشعر الطفل بحالة من النشوة والقوة فى فضاء الالعاب الالكترونية .

نجاح هذه الالعاب الالكترونية فى التخلص من حالة الفراغ المادى التى يعانى منها الاطفال دائما وبالأخص فى فترات المراهقة .

الرغبة القوية فى الهروب من العالم الواقعى بمختلف همومه ومشاكله الى عالم كبير من المرح والالعاب .

حالات التجديد والتحفيز الدائمة التى تقوم بها الشركات الخاصة بإنتاج الالعاب الالكترونية بالإضافة الى حالة الإحساس بروح التعاون مع الفريق فى حالة ممارسة الالعاب الالكترونية .

فشل الاسرة بالتواصل الايجابى مع الاطفال والتعامل معهم بشكل فعلى بدلا من تركهم امام هذه الالعاب .

وتعتبر طريقة العمل مع الجماعات احد المناهج او الوسائل التى يستخدمها المجتمع لتحقيق تغيير مقصود سواء بالنسبة للفرد او بالنسبة للمجتمع نفسة والتغيير المقصود الذى يوجه مسار الحياه بصورة محددة الاهداف وتخطيط مقنن [19]

حيث تهدف خدمة الجماعة الى نمو الفرد والجماعة والمساهمة فى تغيير المجتمع وبذلك فهى تسعى الى احداث تغييرات فى شخصيات أعضاء جماعات الطلاب من خلال ما يقوم به أخصائى الجماعة من اكساب الاعضاء خبرات ومهارات جديدة تمكنهم من التفاعل مع الاخرين وتكوين العلاقات الايجابية والتفكير المنطقى والابتكارى وكذلك مساعدة الجماعة على التعاون والتماسك [20] .

هذا ولقد زاد الاهتمام بطريقة العمل مع الجماعات فى عصر التكنولوجيا المعلومات باعتبارها من الطرق الاساسية التى تعمل على تعديل تغيير عضو الجماعة أثناء وجودة فى الجماعة .

وتعتبر الجماعة هى وحدة العمل الرئيسية فى ممارسة خدمة الجماعة والاداة الرئيسية لاحداث التغيير الاجتماعى المقصود لدى الجماعة كأعضاء وكجماعة حتى يمكنهم أداء أدوارهم الاجتماعية بنجاح ، فالجماعة هى إحدى الوسائل الفعالة لتغيير سلوك الطلاب ومعنى ذلك أن الافراد الذين يظهرون حساسية شديدة لاساليب الجماعة فى الضبط الاجتماعى يكونون أكثر استجابة للتغيير اذا تم عن طريق الجماعة فى الضبط الاجتماعى يكونوا أكثر استجابة للتغيير اذا تم عن طريق الجماعة وتعتبر الجماعات وسيلة لاكساب السلوك ، ووسيلة لتعديل سلوك الطلاب وذلك عن طريق مقابلة كل من الحاجه الى الانتماء والحاجه الى التقبل [21] .

وتعتبر الجماعة احدى الاليات التى يمكن استثمارها فى تنمية وعى الاطفال بالاثار السلبية وللالعاب الالكترونية وذلك من خلال :

تشجيع الاطفال بوسائل متنوعة لتنمية معارفهم ومهارتهم عن الجوانب السلبية المترتبة على ادامان الالعاب الالكترونية .

تصميم الانشطة الجماعية التى تستهدف رفع وعى الاطفال بالاثار السلبية للالعاب الالكترونية وفق أسس موضوعية ومنهجية تتوافق مع احتياجاتهم وقدراتهم .

توفير الامكانيات المادية والبشرية اللازمة لاكساب الاطفال الوعى بالاثار السلبية للالعاب الالكترونية .

وهذا ما أكدته نتائج احدى الدراسات أن مشاركة الطلاب فى جماعات النشاط المدرسى ادت الى تنمية اتجاهات الطلاب نحو الابداع بصفه عامه ونحو التفكير الابداعى كما توجد علاقة ايجابية ذات دلالة احصائية من مشاركة الطلاب فى جماعات النشاط المدرسى وتنمية مناخ مشجع نحو الابداع ويلعب البرنامج فى طريقة العمل مع الجماعات دورا اساسيا فى المدرسة حيث يتيح الفرصة للاعضاء فى اطلاق الطاقات الكاملة واشباع الحاجات الاجتماعية والنفسية المختلفة من خلال ما يتيح لهم من فرص لاكتساب المهارات [22]

وللأخصائى الاجتماعى دور كبير فى عمل دراسات دقيقة مختلفة من اجل القضاء على ظاهرة ادمان الالعاب الالكترونية فى هذه المرحلة الخطيرة وبالتالى من خلال الاخصائى يستطيع ان يقوم الطالب بالتركيز على التعامل مع المشكلة من جذورها بالاضافة الى ايجاد البدائل المناسبة لابعاد الاطفال عن هذه الالعاب الالكترونية كما ان الامر يتمثل فى انسجام نفسى وتربوى يقوم به الاخصائى الاجتماعى مع الاطفال [23]

ويلعب الاخصائى المدرسى دور مهم حيث يقوم الاخصائى الاجتماعى بتهيئة البحث الدقيق من اجل التعرف على الالعاب التعليمية البديلة بدلا من هذه الالعاب الالكترونية وبالتالى فيتم التخلص من ظاهرة ادمان الالعاب الالكترونية ولذلك فعلى الاخصائى الاجتماعى ان يبذل أقصى جهد له من اجل تحريك الدافعية فى نفوس التلاميذ من اجل التنفيذ ويتم ذلك من خلال أمرين هما [24] :

اولا : العمل جاهدا على التوافق مع الطلاب والعمل على الحياة والبيئة الملائمة لهم .

ثانيا : توضيح البرامج التى تساعد على تنمية مهارات الطالب الاجتماعية والسلوكية .

ويعتمد تحقيق الطالب لهذا التوافق على عدة عوامل أساسية من أهمها الاجتهاد فى العمل على أساليب الخدمة الاجتماعية وتحقيقها لتأهيل الطالب حتى يتمكن من مواجهة الحياة المعاصرة بكل ما فيها من معارك وصعوبات وايضا بناء شخصية الطالب على التكيف مع قدراته وإمكانياته وإيجاد الحلول الملائمة له دون التخلف او التراجع المدرسى او الاجتماعي ويتطلب ذلك التحقيق والتطور تطوير البرامج التى يعتمد عليها أخصائى الخدمة الاجتماعية للمساهمة فى حل أزمات الطالب والصعوبات التى يعانى منها فى المسيرة العملية او الإمراض الاجتماعية والعمل على توجيه وإرشاده للطرق السلمية التى تحسن من أسلوب حياته العامة حتى يستطيع التعامل مع مستجدات الحياة المعاصرة مع الاخذ بعين الاعتبار وجود الامراض المصاب بها المجتمع والاختلافات الثقافية والفكرية الموجودة فى المجتمع والتى يتم تأهيل الطالب على

التعامل معها بما لا يؤثر على صحته النفسية بالسلب بل يحسن من الاحوال الاجتماعية ايجابيا .

أهم المهام الخاصة بالاخصائى الاجتماعى المدرسى والتى تتمثل فى الاتى [25] :

المشاركة بشكل دائم ومستمر فى برامج التنمية التى تساهم فى تنمية قدرات الطالب حتى تساعد الطالب على معرفة امكانياته المتوافرة مع البيئة المحيطة به .

تسخير اى صعوبات تواجه الاكاديمى او الطالب .

تقديم يد العون والمساعدة سواء كان دعما ماديا او معنويا لمن يتطلب ذلك من الطلاب.

المساندة المعنوية للطلاب حتى نصل للاستفادة المطلوبة من قدراته وايضا تمكن الطالب من مساندة نفسه ويتم ذلك من خلال دعم مفهوم الطالب دعما ايجابيا والتاثير بشكل ايجابى لافكاره واتجاهاته .

ويجب ان يقوم الاخصائى المدرسى بان يستخدم الجماعات المدرسية كأداة للتوعية وكأداة لممارسة أنشطة وبرامج مباشر مع الاعضاء يتعلمون من خلالها وتغنيهم عن الالعاب الالكترونية الا ان الدور الخاص بالعمل مع الجماعات فى الوقت الراهن أصبح هامشيا فى ظل جائحة كوفيد 19 واصبحت الالعاب الالكترونية تشكل خطرا على المراهقين وسلوكهم وهذا ما أكدت عليه نتائج احدى الدراسات ان الاطفال يعانون من سلوكيات سلبية وأن من أهم المعوقات التى تحد من دور أخصائى الجماعة فى تعديل السلوكيات السلبية للاطفال من معوقات ترجع الى البيئة التى تعيش فيها الاطفال من قيم وعادات وسلوكيات لا تتتناسب مع قيم وسلوكيات المجتمع وقد قامت الباحثة بدراسة استطلاعية اجريت على عينة من المدارس الابتدائية التابعة للادراة شرق التعليمية بمدينة المنصورة وذلك للتعرف على السلوكيات السلبية للاطفال فى تلك المرحلة والسلوكيات الاكثر انتشارا من سن 9 – 12 سنه وكان من نتائج الدراسة الاستطلاعية ان السلوكيات السلبية الاكثر انتشارا بين أطفال تلك المرحلة تتمثل فى ادمان الالعاب الالكترونية ، لذلك تسعى الدراسة الحالية الى التعرف على الاثار السلبية المترتبة على ادمان الالعاب الالكترونية وكيفية اتباع أخلاقيات سليمة وآمنه عند التعامل مع تلك الالعاب ومع وسائل

التكنولوجيا المعلومات والاتصالات واستخدام البرامج والادوات التى تساعد على جماية أطفالنا من الاثار السلبية للالعاب الالكلترونية ونشر الوعى وتثقيف الاطفال بالسلوكيات التى تضمن لهم الحياة عن التعامل مع تلك الالعاب الاللكترونية وعلى ذلك تتحدد مشكلة الدراسة فى

(دور مقترح لخدمة الجماعة فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية

ثانيا : أهمية الدراسة :

توضح الدراسة مدى انتشار الاثار السلبية نتيجة لاستخدام وسائل الاتصال وادمان الكثير من الناس وخصوصا الاطفال على شاشات الكمبيوتر ، وربط أغلب بيوتنا ومؤسساتنا بالشبكة المعلوماتية ، بل وربطهما بالنطاق العالمى ، وما صاحب ذلك من اهتمام حكومى وشبعى بالمخاطر المترتبة على تلك الاثار السلبية للالعاب الالكترونية

التقدم الهائل فى تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وتأثيرة على الجوانب الثقافية والجسمية والاجتماعية والنفسية للاطفال مما أدى ذلك الى ارتباط الاطفال بالانترنت ظهور ما يسمى بادمان الالعاب الالكترونية

يعد أطفال تلك المرحلة شريحة اجتماعية فى المجتمع يجب أن تحظى بالمزيد من الرعاية والتوجيه حيث يحتاج الاطفال الى الالعاب بشكل عام فى حياتهم ومن بينها الالعاب الالكترونية أمر فى غاية الاهمية والضرورة وتسعى الدراسة الحالية الى تجميعه

تزايد عدد مدمنى الالعاب الالكترونية فى مصر بحيث بلغت نسبة الاسر التى لديها نفذ للانترنت من المنزل الى (٥٤،٦٪) ومع تلك التزايد زادت المخاطر السلوكية والاجتماعية والاخلاقية والصحية والنفسية المرتبطة بادمان الانترنت

ونظرا لان مهنة الخدمة الاجتماعية ولا سيما طريقة خدمة الجماعة يمكن ان يكون لها دور فعال فى تنمية وعى الاطفال بالاثار السلبية المترتبة على ادمانهم للالعاب الالكترونية وعلى أمنهم الشخصى والاجتماعى والعالمى من خلال استخدام العملية الجماعية بما تتضمنه من مبادئ ومهارات وموجهات لتصرفات الاخصائى الاجتماعى

ثالثا : أهداف الدراسة : تقوم الدراسة على

هدف رئيسى مؤداه

التعرف على دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية وينبثق من هذا الهدف مجموعة أهداف فرعية هى

التعرف على دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية

التعرف على دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية

التعرف على دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية

التعرف على دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية النفسية

التعرف على دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الأخلاقية

وضع تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة فى توعية التلاميذ (الاطفال) بالاثار السلبية لادمان الالعاب الالكترونية

رابعا : تساؤلات الدراسة

تساؤل رئيسى

ماهو دورخدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية

وينبثق عن هذا التساؤلات الفرعية وهى

ماهو دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية ؟

ماهو دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية ؟

ماهو دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية ؟

ماهو دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية النفسية ؟

ماهو دور خدمة الجماعة المقترح فى التعامل مع الاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الأخلاقية ؟

ماهو التصو المقترح من منظور خدمة الجماعة فى توعية التلاميذ (الاطفال) بالآثار السلبية لإدمان الالعاب الالكترونية ؟

خامسا : مفاهيم الدراسة

مفهوم الدور : الدور هو نمط من الدوافع والأهداف والمعتقدات والقيم والاتجاهات والسلوك التي يتوقع أعضاء الجماعة أن يروه فيمن يشغل وظيفة ما أو يحتل وضعا اجتماعيا معينا والدور الذي يصف السلوك المتوقع من شخص في موقف ما [26]

مفهوم الدور فى الخدمة الاجتماعية ويعتبر الدور مجموعه من التوقعات او السلوكيات المرتبطه يوضع فى التركيبة الاجتماعية كما ان الفكرة توحى بان الأدوار يجب تقديرها وفقا لمحيط العلاقات التى عن طريقها يمكن تحديد تلك الأدوار وبمعنى آخر فان الادوار تشكل هويتنا حسبما بدأها الاخرون ولذلك فهم يكونون مفهومنا عن هويتنا وقد تاتى الأدوار من توقعتنا الخاصة او توقعتنا الاخرين [27]

مفهوم الالعاب الالكترونية : هى مجموعه من البرامج الافتراضية التى تقوم بتقليد الواقع وتجسيده فى شكل افتراضى يتم عرضه عبر الاجهزه المختلفة الذكية او الحواسب الالية فيتم عرض مجموعة من الصور والإشكال المجسمة والأصوات وكافة هذه الأشياء تحاكى الواقع ويتفاعل الفرد مع هذه الالعاب الالكترونية للاستفادة بما توفرة من ترفيه ويكتسب من خلال تلك

الممارسة مجموعه من المهارات والسلوكيات التى يتعرف عليها من خلال محتوى ومضمون هذه الالعاب الالكترونية [28]

كما تعرف بأنها مجموعه العاب تم برمجتها من خلال الحاسوب ويتم عرضها عبر اجهزة تكنولوجية حديثة ويتم استخدام مجموعه من الأدوات لاستخدام هذه الألعاب سواء بصورة فردية او جماعية [29]

وفى تعريف اخر بأنها أنشطة يمارسها الاشخاص وفق نزاع مختلق تضبطة قواعد محدده بخيث يؤدى فى النهاية الى نتائج يمكن قياسها ويطلق عليها الكترونية لوجوده على هيئة رقمية تعتمد على التقنيات التكنولوجية الحديثة بختلف انوعها [30]

وتقصد الباحثة بالالعاب الالكترونية اجرائيا :

ممارسة الاطفال للالعاب الالكترونية بشكل لايحمى خصوصيتهم

تعرض الاطفال للاثار السلبية لادمان تلك الالعاب

توعية الاطفال بالاثار السلبية للالعاب الالكترونية عن طريق اكسابهم معارف ومعلومات من خلال الاخصائى الاجتماعى

مفهوم ادمان الالعاب الالكترونية : هى حالة يتعود فيها الانسان على المستوى النفسى والجسدى على استخدام شئ بدون توقف ويصبح فى حالة سعى مستمر نحو ممارسة هذا الشئ بدون انقطاع وبل وبشكل متزايد وفى حاله توقفه عن استخدام وممارسة هذا الشئ تظهر عليه اعراض انسحابية وادمان الفرد لممارسة الالعاب الالكترونية هى تعود على ممارسة هذه الالعاب الى حد الشغف الهائل بها بحيث تصبح حياته بأكملها تدور حول ممارسته لها بشكل مستمر وتصبح الرغبه بداخله لا تتوقف حول الاستمتاع بهذه الالعاب الالكترونية ويتخلى عن البيئة المحيطة به وعن الأنشطة المختلفة فى سبيل ممارسة هذه الالعاب [27]

سادسا : الإجراءات المنهجية للدراسة

نوع الدراسة : تعتبر الدراسة من الدراسات الوصفية حيث انها تصف تأثير ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال فى مدارس مدينة المنصورة بالمرحلة الابتدائية من حيث الأسباب وأنواع

السلوكيات التى تظهر لدى الأطفال بالمدارس الابتدائية وماهى مدى تأثير ظاهرة الإدمان للألعاب الالكترونية على كل طالب

منهج الدراسة : اعتمدت الباحثة على أداة رئيسية وهى الاستبيان والتى من خلالها سوف يتم جمع المعلومات حول المشكلة التى يتم مناقشتها وهى تاثير ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال بالمرحلة الابتدائية ومن منظور طريقة خدمة الجماعة

سابعا : مجالات الدراسة

المجال المكانى : قامت الباحثة باجراء الدراسة الميدانية على عينة من المدارس الحكومية لادارة شرق المنصورة التعليمية بمحافظة الدقهلية الحاصلة على ضمان الجودة الشاملة وعددهم (7) مدارس بالمرحلة الابتدائية ومن أهم اسباب اختيار تلك المدارس

سهولة اجراء الدراسة نظرا لتعامل الباحثة معهم من خلال التدريب الميدانى لطلاب المعهد العالى ، وتعاون العاملين بالادارة مع الباحثة

الموافقة من قبل ادارة كل مدرسة اجراء الدراسة الميدانية قلة الدراسات العلمية على هذه المدارس

حصول كل من هذه المدارس السابقة ضمان الجودة والاعتماد

المجال البشرى (عينة الدراسة) :

تلاميذ المرحلة الابتدائية وعددهم (102) فقد تحدد المعاينة على النحو التالى
ان يكونوا من الذكور والاناث

ان تتراوح أعمارهم ما بين 9 – 12 عاما

المجال الزمنى : استغرقت الدراسة شهرين من 15 / 10 / 2020 الى 15 / 12 / 2020

اعتمدت الباحثة فى اجراء الدراسة على اداة رئيسية هى الاستبيان والذى اشتملت على ابعاد اساسية وهى
البعد الاول : تاثير إدمان الألعاب الالكترونية على الأطفال من الناحية الصحية والجسمية

البعد الثانى : تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على الأطفال من الناحية الثقافية والتعليمية

البعد الثالث : تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على الأطفال من الناحية الاجتماعية

البعد الرابع : : تاثير إدمان الألعاب الالكترونية على الأطفال من الناحية النفسية

البعد الخامس : : تأثير ادمان الألعاب الالكترونية على الأطفال من الناحية الأخلاقية

البعد السادس : وهو تصور مقترح لدور خدمة الجماعة فى التعامل مع الاثار السلبية لادمان الاطفال الالعاب الالكترونيه

خطوات اعداد الاستمارة :

مرحلة جمع العبارات : لقد قامت الباحثة بتحليل الكتابات النظرية المتصلة بموضوع الالعاب الالكترونية كما اعتقدت الباحثه فى تصميم الاستمارة الى المقاييس التالية

مقياس أثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني إعداد دلال الحشاش

معاذ الجص : الألعاب الالكترونية الموسوعة العربية

الألعاب الالكترونية فى عصر العولمة (مها الشحرورى)

مقياس القيم الأخلاقية إعداد عبد الرحيم رفاعى

مرحلة تحكيم الاستمارة وتعديلها

تم عرض المقياس على عدد من المحكمين من أستاذة كلية الخدمة الاجتماعية بحلوان وعدد من أعضاء هيئة التدريس بالمعهد العالى للخدمة الاجتماعية بالمنصورة وبكلية التربية جامعة المنصورة والتى بلغ عددهم 15 محكما ثم طلب من المحكمين تحكيم الاستمارة من حيث ارتباط العبارات بالبعد ووضح العبارات ومناسبة العبارات من حيث الصياغة وفى ضوء التحكيم تم تعديل الاستمارة بحذف بعض العبارات وإعادة صياغة بعض العبارات وإضافة بعض العبارات وبذلك اقتصرت الاستمارة بعد التحكيم على (36) عبارة بواقع (6) عبارات لكل بعد ثم قامت الباحثة بوضع تدرج ثلاثى بحيث تكون الاستجابة لكل عبارة هى (نعم) ، الى (حد ما) ، (لا

) ، بحيث تعطى (3) درجات للاستجابة (نعم) ، ودرجتان للاستجابة (الى حد ما) ودرجة (1) واحدة للاستجابة (لا) وبالنسبة للعبارات السالبة أعطيت درجة درجة (1) للاستجابة الى حد ما وثلاث درجات الاستجابة (لا)

ج- مرحلة حساب ثبات وصدق الاستمارة

بالنسبة للصدق : تم الاعتماد على نوع من الصدق وهو الصدق الظاهرى او ما يسمى بصدق المحكمين وذلك بعرض الاستمارة على المحكمين وتم استبعاد العبارات التى لم تحصل على نسبة اتفاق 80 ٪

بالنسبة للثبات : تم تطبيق الاستمارة على عدد من (15) من الاطفال بمدارس جديله بالمنصورة وبعد خمسة عشر يوما كفاصل زمنى تم تطبيق الاستمارة مرة أخرى وباستخدام معامل ارتباط بيرسون لحساب الثبات والذى يشمل كل بعد من ابعاد الاستمارة ثم الاستمارة ككل وكان معامل الثبات بالنسبة للبعد الاول = 85 ٪ ومعامل الثبات للبعد الثانى 89 ٪ ومعامل الثبات للبعد الثالث 90 ٪ ومعامل الثبات للبعد الرابع 91 ٪ ومعامل الثبات للبعد الخامس 87 ٪ ومعامل الثبات للبعد السادس 86 ٪ وبالتالى تم التأكد من ثباته ومدى صلاحية الاستمارة للدراسة

سادسا : الاجراءات المنهجية للدراسة :

نوع الدراسة والمنهج المستخدم

نوع الدراسة : يعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية حيث أنها تصف تأثير ظاهرة ادمان الالعاب الالكترونية لدى الاطفال فى مدارس مدينة المنصورة بالمرحلة الابتدائية من حيث الاسباب وأنواع السلوكيات التى تظهر لدى الاطفال بالمدارس الابتدائية وماهى تأثير ظاهرة الادمان للالعاب الالكترونية على كل طالب

منهج الدراسة : وتمشيا مع نوع الدراسة فإن المنهج المستخدم المنهج الوصفى التحليلى لدراسة ادمان الالعاب الالكترونية من كافة الجوانب التى تتعلق بها ، وذلك لانه المنهج المناسب فى مناقشة تلك الظاهرة منهج المسح الاجتماعى بالعينة وذلك لعينة من الاطفال بالمدارس الابتدائية لمدينة المنصورة

أدوات الدراسة : اعتمدت الباحثة على أداة رئيسة وهى الاستبيان والتى من خلالها سوف يتم جمع المعلومات حول المشكلة التى يتم مناقشتها وهى تاثير ظاهره ادمان الالعاب الالكترونية لدى الاطفال بالمرحلة الابتدائية من منظور خدمة الجماعة

سابعا : جدولة وتحليل البيانات :

أولا البيانات الاولية :

جدول رقم (1)

يوضح وصف عينة الدراسة من حيث النوع ن (102)

م	النوع	ك	النسبة ٪	
أ	أنثى	29	٪ 29	
ب	ذكر	73	٪71	
	المجموع	102	٪100	

يتضح من جدول رقم (1) ان نسبة الذكور من الاطفال (مدمنى الالعاب الالكترونية) أعلى من نسبة الاناث حيث بلغت نسبة الاطفال الذكور (71٪) بينما بلغت نسبة الاطفال (الاناث) ، (29٪) وذلك يوضح ان مدمنى الالعاب الالكترونية أكثرهم من الذكور فى عينة الدراسة

جدول رقم (2)

يوضح وصف عينة الدراسة من حيث السن ن (102)

م	السن	ك	النسبة ٪	كا^2
أ	أقل من 9 سنين	34	٪ 33.330	
ب	من 9 – 10 سنه	43	٪42,15	8.583
ج	من 11– 12 سنه	25	٪24.50	
		102	٪100	

يتضح من جدول رقم (2) والذى يوضح وصف عينة الدراسة من حيث السن جاءت النتائج كما يلى تشير النتائج الى ان أغلبية المبحوثين (من عينة الدراسة) يقعون فى الفئة العمرية من (من 9 – 10 سنه) بنسبة مئوية 42.15٪ ثم يلى ذلك الفئة العمرية من (أقل من 9 سنين) بنسبة 33٪ ثم يلى ذلك الفئة العمرية من (من 11– 12 سنه) سنه بنسبة 24.5٪ وقد يرجع ذلك ان

معظم الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية من الصف الخامس الابتدائى وقد يرجع ذلك ان الألعاب الالكترونية أكثر تأثيرا على هذه الفئة

جدول رقم (3)

يوضح وصف عينة الدراسة من حيث محل الاقامة ن (102)

م	محل الاقامة	ك	النسبة ٪	
أ	ريف	15	٪ 14.70	
ب	حضر	78	٪85.29	
	المجموع	102	٪100	

يتضح من جدول رقم (3) والذى يوضح وصف عينة الدراسة من حيث محل الاقامة حيث جاءت النتائج كما يلى تشير النتائج الى ان اغلبية المبحوثين من عينة الدراسة من المدينة حيث بلغت نسبة 85.29 ٪ بينما بلغت نسبة الريف (14.70٪) وذلك يوضح ان معظم الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية من المدينة

جدول رقم (4)

يوضح وصف عينة الدراسة من حيث الصف الدراسى ن (102)

م	الصف الدراسى	ك التكرار	النسبة ٪	كا^2
أ	الصف الرابع الابتدائى	32	٪ 31.37	
ب	الصف الخامس الابتدائى	45	٪44.11	8.583
	الصف السادس الابتدائى	25	٪24.50	
	المجمو ع	102	٪102	

يتضح من جدول رقم (3) والذى يوضح وصف عينة الدراسة من حيث الصف الدراسى حيث جاءت النتائج كما يلى : ان غالبية مدمنى الألعاب الالكترونية من الأطفال عينة الدراسة من الصف الخامس الابتدائى حيث تحتل المرتبة الاولى بنسبة مئوية (44.11٪) بينما يحتل الصف الرابع الابتدائى المرتبة الثانية حيث جاءت بنسبة (31.37٪) وتحتل المرتبة الاخيرة الصف السادس الابتدائى حيث جاء نسبه مئوية (24.50٪) كما جاءت قيمة (س^2) المحسوبة أعلى من قيمتها الجدولية مما بعنى وجود دلالة عند مستوى معنوى 0.01 وان هناك اتساق بين

اجابات المبحوثين ،وقد يرجع ذلك الى ان طلاب الصف الخامس الابتدائى لديهم آثار سلبية نحو الالعاب الالكترونية داخل المدرسة على عكس الصف الرابع والسادس

ثانيا : محاور الدراسة

المحور الاول

الآثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية

جدول جدول رقم (5)

ن (102)

		الاستجابات						مجموع الاوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبة	الترتيب
		نعم		الى حد ما		لا					
		ك	٪	ك	٪	ك	٪				
1	أشعر بتنميل فى الاصابع من كثرة الضغط على الازرار	52	50.10	40	39.2	10	9.8	162	1.58	٪86.4	5
2	تظهر لدى غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية مشكلة السمنه من كثرة الاكل أثناء اللعب	51	50	36	35.3	15	7.14	167	1.64	٪87.4	4
3	أصبحت مهمل فى نظافتى الشخصية نتيجة للاندماج فى اللعب الالكترونى	40	39.22	9	8.82	53	51.96	160	1.57	٪85.3	6
4	يعانى مدمنى الالعاب الالكترونية من ألم فى الرقبة وانحناء الظهر	91	89.2	3	2.10	8	7.8	287	2.81	٪94.3	1
5	يشعر مدمنى الالعاب الالكترونية بالصداع المستمر	54	52.10	24	23.5	24	23.5	174	1.70	٪91.4	2
6	يعانى مدمنى الالعاب الالكترونية من التهاب العين وضعف البصر	41	46.1	44	43.1	11	10.8	168	2.68	٪90.1	3
	المجموع							997.1			
	الاهمية النسبية	٪90									

باستقراء الجدول رقم (5) والذى يوضح الاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية وجدت الباحثة أنها تتوزع توزع إحصائيا فى ضوء مجموعة من الأوزان للمؤشر والتى بلغت (997.1) وبقوة نسبة (90٪) وهذا يدل على ان استجابات المبحوثين حول الاثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية جاءت مرتفعه فى ضوء القوة النسبية والتى أسفرت عنها نتائج الجدول السابق وقد جاءت أكثر الاثار سلبية والتى جمعت عليها معظم عينة الدراسة فى المرتبة الاولى ان معظم مدمنى الألعاب الالكترونية يعانون من الم فى الرقبه وانحناء فى الظهر حيث حصلت على وزن مرجح (287) ونسبة مرجحة (2.81)وقوة نسبية (94.3) ثم أجمع معظم المبحوثين من عينة الدراسة ان من الاثار السلبية للالعاب الالكترونية عليهم الشعور بالصداع المستمر حيث جاءت فى المرتبة الثانية حيث حصلت على وزن مرجح (174) ونسبة مرجحة (1.70) وقوة نسبية (91.4) ثم جاءت فى الترتيب الثالث للاثار السلبية لمدمنى الالعاب الالكترونية من انهم يعاون من التهابات فى العين وضعف فى البصر حيث حصلت على وزن مرجح (168) ونسبة مرجحة (2.68) وقوة نسبيه (90.1) بينما جاءت فى المرتبة الرابعة ان غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يعانون مشكلة السمنه من كثرة الاكل أثناء اللعب حيث حصلت على وزن مرجح (167) ونسبة مرجحه (1.64) وقوة نسبية (87.4٪) ثم جاء فى المرتبة الخامسة للاثار السلبية من الناحية من الناحية الصحية الشعور بالتنميل فى الاصابع من كثرة الضغط على الازرار حيث حصلت على وزن مرجح (162) ومتوسط مرجح (1.58) وقوة نسبة (86.4٪) ثم جاء فى الترتيب السادس والاخير للاثار السلبية للالعاب الالكترونية على المدمنين من الاطفال انه أصبح مهمل فى نظافته الشخصية نتيجة للاندماج فى اللعب حيث حصلت على وزن مرجح (160) ومتوسط مرجح (1.57) وقوة نسبية (85.3٪)

المحور الثانى

الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية

جدول رقم (6) ن= 102

		الاستجابات						مجموع الاوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبة	الترتيب
		نعم		الى حد ما		لا					
		ك	٪	ك	٪	ك	٪				
1	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يؤثر على تحصيلهم الدراسى بدرجة تصل الى الرسوب	71	69.6	21	20.6	10	9.8	143	1.04	90.5	5
2	ترتفع نسبة الغياب عن المدرسة سبب السهر المستمر أمام الالعاب الالكترونية	71	69.6	26	25.5	5	4.5	247	2.69	94.3	1
3	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يؤدى الى قلة التركيز وعدم الانتباه للمدرس اثناء الشرح	58	56.9	40	39.2	4	3.9	150	1.47	92.6	3
4	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يؤثر بدرجة كثيرة على مشاركته فى الانشطه المدرسية	71	69.6	26	25.5	5	4.5	245	2.64	93.3	2
5	الالعاب الالكترونية ساهمت فى زيادة معارفى بالثقافات الاخرى	5	4.5	33	32.4	64	62.7	105	1.42	90.6	4
6	ادمان للالعاب الالكترونية جعلنى مبتكرا وواسع الافق فيها	1	0.89	1	0.89	100	18.4	135	1.02	89.4	6
	المجموع							9971			
	الاهمية النسبية	٪90									

باستقراء الجدول رقم (6) والذى يوضح الاثار السلبية المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية وجدت الباحثة انها تتوزع توزيعا إحصائيا فى ضوء

مجموع الاوزان للمؤشر بلغت (9971) وبقوة نسبية (90٪) وهذا يدل على ان استجابات المبحوثين حول الاثار السلبية لإدمان الأطفال الألعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية جاءت مرتفعة فى ضوء القوة النسبية والتى أسفرت عنها نتائج الجدول السابق

ولقد جاءت أكثر الآثار السلبية فى الترتيب الدول هى ارتفاع نسبة الغياب عن المدرسة بسبب السهر المستمر أمام الألعاب الالكترونية حيث حصلت على وزن مرجح قدره (247) ونسبة مرجحه قدرها (2.69٪) وقوة نسبية (94.3٪) وفى الترتيب الثانى جاء التأثير السلبى على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية على عدم مشاركتهم فى الأنشطة المدرسية حيث حصل على وزن مرجح (245) ونسبة مرجحة (2.64) وقوة نسبة (93.3٪) وفى الترتيب الثالث جاء التأثير السلبى على الأطفال مدمنى الالعاب الالكترونية فى انها تقلل من تركيزهم وعدم الانتباه للمدرس أثناء الشرح حيث جاءت وبوزن مرجح (150) ومتوسط مرجح (1.47) وقوة نسبة (92.6٪) وجاء فى الترتيب الرابع ان الالعاب الالكترونية تساهم فى زيادة المعارف بالثقافات الاخرى حيث حصلت على وزن مرجح (105) ومتوسط مرجح (1.42) وقوة نسبية (90.6٪) وجاء فى الترتيب الخامس الادمان الأطفال للألعاب الالكترونية يؤثر على تحصليهم الدراسى بدرجة تصل الى الرسوب حيث حصلت على وزن مرجح (143) ومتوسط مرجح (1.04) وقوة نسبية (90.5٪) وجاء فى الترتيب السادس إدمان الألعاب الالكترونية جعلنى مبتكرا وواسع الافق حيث حصلت على وزن مرجح (135) ومتوسط (1.02) وقوة نسيبة (89.4٪)

المحور الثالث

الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية

جدول رقم (7)

		الاستجابات						مجموع الاوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبة	الترتيب
		نعم		الى حد ما		لا					
		ك	٪	ك	٪	ك	٪				
1	تظهر لدى غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية مشكلة عدم التواصل مع الاسرة والاقارب	73	71.6	26	25.5	3	2.9	274	2.69	96.6	1
2	تعلمت من الالعاب الالكترونية كيفية التعامل مع الجنس الاخر	30	46	45.9	26	26	25.49	208	2.03	92.0	5
3	يكتسب مدمنى الالعاب تنا الالكترونية آالفاظ وعبارات دخيله على لغتنا	41	40.2	34	33.3	27	26.5	211	2.06	92.6	4
4	من خلال الالعاب الالكترونية ينشأ حوار هادف بين المشاركين فى اللعبة	31	30.4	43	42.2	28	27.24	207	2.02	91.3	6
5	ادمان الالعاب الالكترونية يمنع الاطفال من ممارسة هوايتهم المفضله	53	51.9	29	28.4	20	19.7	213	2.08	94.3	3
6	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يصيبهم بالعزلة والوحدة	54	52.9	17	16.7	31	30.4	218	2.13	95.0	2
	المجموع							1331			
	الاهمية النسبية	٪87.33									

باستقراء الجدول رقم (7) والذى يوضح الاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية وجدت الباحثة انها تتوزع توزيعا إحصائيا فى ضوء بمجموع الأوزان والتى بلغت (1331) وبقوة نسبية (87.33٪) وهذا يدل على ان استجابات المبحوثين

حول الآثار السلبية التى تؤثر على الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية جاءت مرتفعه حيث جاءت فى الترتيب الأول ان اغلب الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية تظهر عليهم مشكلة عدم التواصل مع الأسرة والأقارب حيث حصلت على وزن مرجح (274) ومتوسط مرجح (2.69) وقوة نسبية (96.6٪) بينما جاءت فى المرتبة الثانية وفقا للاستجابات المبحوثين ان مدمنى الالعاب الالكترونية يصابون بالوحدة والعزلة حيث حصلت على وزن مرجح (218) وبمتوسط مرجح (2.13) وقوة نسبية (95.0٪) بينما جاء فى الترتيب الثالث للاثار السلبية من الناحية الاجتماعية وفقا لاستجابات المبحوثين ان معظم مدمنى الالعاب الالكترونية يمتنعون عن ممارسة هوايتهم المفضلة حيث حصلت على وزن مرجح (213) ومتوسط مرجح (2.08) وقوة نسبية (94.3٪) وجاء فى الترتيب الرابع للآثار السلبية لمدمنى الألعاب الالكترونية من الأطفال انهم يكتسبون ألفاظ وعبارات دخيلة على لغتنا حيث حصلت على وزن مرجح (211) ومتوسط مرجح (2.06) وقوة نسبية (92.6٪) بينما جاء فى الترتيب الخامس للاثار السلبية لمدمنى الألعاب الالكترونية من الاطفال من وجهه نظر المبحوثين ان الالعاب الالكترونية تعلمنا كيفية التعامل مع الجنس الأخر حيث حصلت على وزن مرجح (208) ومتوسط مرجح (2.03) وقوة نسبية (92.00٪) وجاء فى الترتيب السادس والأخير من وجهه نظرهم ان الألعاب الالكترونية تساعد على خلق حوار هادف بين المشاركين فى اللعبة حيث حصلت على وزن مرجح (207) ومتوسط مرجح (2.02) وقوة نسبية (91.3٪)

المحور الرابع

الآثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية النفسية

جدول رقم (8)

ن(102)

		الاستجابات						مجموع الاوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبة	الترتيب
		نعم		الى حد ما		لا					
		ك	٪	ك	٪	ك	٪				
1	يعانى مدمنى الالعاب الالكترونية من التوتر والقلق الشديد اثناء اللعب	50	49.2	30	29.4	22	21.6	232	2.27	87.4	1
2	أصبح مدمنى الالعاب الالكترونية أكثر انفعالا على أقل سبب	43	42.2	32	31.4	27	26.4	220	2.16	85.3	2
3	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يعرضهم للاكتئاب ونوبات الغضب الشديدة	41	40.2	25	24.5	36	35.3	209	2.04	84.3	3
4	مدمنى الالعاب الالكترونيه تظهر عليهم مشكلة السلوك العدوانى	42	41.2	30	29.4	30	29.4	192	1.88	80.3	5
5	يلجأ مدمنى الالعاب الالكترونية اليها هروبا من الواقع المؤلم	34	33.3	36	35.4	32	31.3	206	2.01	81.2	4
6	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يجعلهم يشعرون باللامبالاه وتخفض من نسبة التوتر لديهم	49	48.1	37	36.3	16	15.7	171	1.68	79.4	6
	المجموع							1230			
	الاهمية النسبية	٪89.9									

باستقراء الجدول رقم (8) والذى يوضح الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية النفسية وجدت الباحثة انها توزع توزيعا احصائيا فى ضوء مجموع الاوزان

والتى بلغت (1230) وبقوة نسبية (89.9٪) وهذا يدل على ان استجابات المبحوثين حول الاثار السلبية التى تؤثر على الأطفال مدمنى الألعاب الالكترونية من الناحية النفسية جاءت مرتفعه حيث جاءت فى فى الترتيب الاول أى معظم مدمنى الألعاب الالكترونية يعانون من التوتر والقلق الشديد اثناء اللعب حيث حصلت على وزن مرجح (232) وقوه مرجح (2.27) وقوة نسبية (87.4) بينما جاءت فى المرتبة الثانية ان معظمهم يصبحون اكثر انفعالا على اقل سبب حيث جاءت بوزن مرجح (220) ومتوسط مرجح (2.16) وقوة نسبية (85.3٪) ثم جاء فى الترتيب الثالث ان مدمنى الالعاب الالكترونية يتعرضون للاكتئاب ونوبات الغضب الشديدة حيث حصلت على وزن مرجح (209) ومتوسط مرجح (2.04) وقوة نسبية (84.3٪) ثم جاء فى الترتيب الرابع ان غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يلجأون اليها هروبا من من الواقع المؤلم حيث حصلت على وزن مرجح (206) ومتوسط مرجح (2.01) وقوة نسبية (81.2٪) ثم جاء فى الترتيب السادس والاخير ان ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يجعلهم يشعرون باللامبلاه وخفض نسبة التوتر لديهم حيث حصلت على وزن مرجح (171) ومتوسط مرجح (1.68) وقوة نسبية (79.4٪)

المحور الخامس

الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الاخلاقية

جدول رقم (9) ن(102)

		الاستجابات						مجموع الاوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبة	الترتيب
		نعم		الى حد ما		لا					
		ك	٪	ك	٪	ك	٪				
1	يتعود طفل الالعاب الالكترونية على الكذب على الاخرين	69	76.6	18	17.7	15	14.7	150	1.47	92	1
2	يكتسب مدمنى الالعاب الالكترونية العنف اللفظى والجسدى من ممارستها	15	14.7	80	87.4	7	6.9	131	1.28	88.4	4
3	لا استطيع احياء الشعائر الدينية سبب انشغالى بالالعاب الالكترونية	89	87.3	8	7.8	5	4.9	120	1.18	87.4	5
4	امارس الالعاب الالكترونية ليلا ونهارا	80	87.4	21	20.5	1	0.98	119	1.17	84.3	6

	بغض النظر عن رفض عائلتى		3		9					
5	لا استطيع المواظبة على الصلاة لاننى لا استطيع ان انهى اللعبه وانصرف	74	72.5	3	2.9	25	24.6	133	1.30	89.4	3
6	ارفع صوتى على امى وابى اذا رفضوا ان امارس الالعاب الالكترونية	74	72.5	6	5.9	22	21.6	136	1.33	91.4	2
	المجموع							789			
	الاهمية النسبية				٪88.33						

باستقراء الجدول رقم (9) والذى يوضح الاثار السلبية المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الأخلاقية وجدت الباحثة انها تتوزع توزيعا احصائيا فى ضوء مجموع الأوزان للمؤشر والتى بلغت (789) وبقوة نسبية 88.33٪ وهذا يدل على استجابات المبحوثين بان هناك اثار سلبية من الناحية الأخلاقية لمدمنى الألعاب الالكترونية من الأطفال والتى اسفرت عنها نتائج الجدول السابق حيث جاءت فى المرتبة الاولى من هذه الاثار السلبية والتى اجمع عليها معظم المبحوثين من عينة الدراسة الطفل مدمنى الألعاب الالكترونية يتعود على الكذب مع الاخرين حيث حصلت على وزن مرجح (150) ومتوسط مرجح (1.47) وقوة نسبية (92٪) وقد أجمع معظم مبحوثين العينة انه جاء فى المرتبة الثانية من هذه الاثار السلبية من الناحية الاخلاقية ان الطفل مدمنى الالعاب الالكترونية يقوم برفع صوته على امه وابيه واذا رفضوا ممارسته لهذه الالعاب حيث حصلت على وزن مرجح (136) ونسبة مرجحه (1.33) وقوة نسبية (91.4٪) بينما جاء فى الترتيب الثالث من هذه الاثار السلبية انه لا يستطيع المواظبة على الصلاة سبب انه لم لم ينهى اللعبه بعد حيث حصلت على وزن مرجح (133) ونسب مرجحه (1.30) وقوة نسبية 89.4٪ بينما جاء فى الترتيب الرابع ان مدمنى الالعاب الالكترونية يكتسبون العنف اللفظى والجسدى عند ممارستها حيث جاءت بوزن مرجح (131) ونسبة مرجحه (1.28) وقوة نسبية (88.4٪) بينما جاءت لا استطيع احياء الشعائر الدينية بسبب انشغالى بالالعاب الالكترونية فى الترتيب الخامس لانها حصلت على وزن مرجح (120) ونسبة مرجحه (1.18) وقوة نسبية (87,4٪) وجاء فى المرتبة السادسة من اجماع رأى المبحوثين انهم

يمارسون الالعاب الالكترونية ليلا ونهارا بغض النظر عن رفض العائلة حيث حصلت على على وزن مرجح (119) ونسبة مرجحه 1.17 وقوة نسبية (84.3٪)

المحور السادس

ما أهم مقترحاتك لتفعيل دور خدمة الجماعة لحماية الاطفال من الاثار السلبية للالعاب الالكترونية

		الاستجابات						مجموع الاوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبة	الترتيب
		نعم		الى حد ما		لا					
		ك	٪	ك	٪	ك	٪				
1	مساعدة الاطفال على اكتساب الخبرات والمهارات التى تساعدهم على ادراك مخاطر الالعاب الالكترونية واثارها السلبية عليهم	65	63.7	28	27.5	9	8.8	129	1.24	90.6	4
2	اعداد برامج جماعية تعمل على اكساب الاطفال القيم والاتجاهات الايجابية فى المجتمع	28	27.5	9	8.8	65	63.7	128	1.25	90.15	5
3	اتاحة الفرصة للاطفال للمشاركة فى مشروعات وبرامج تساهم فى زيادة وعيهم بالاثار السلبية فى الالعاب الالكترونية	75	73.5	19	18.7	8	7.8	137	1.34	92.6	3
4	مساعدة الاطفال من خلال ممارسة البرامج الجماعية على تحديد الافكار والمعلومات الخاطئة لديهم عن الالعاب الالكترونية	4	3.9	14	13.7	84	82.4	124	1.22	89.4	6
5	مساعدة الاطفال من خلال المناقشة الجماعية على التعرف على الافكار والمعلومات الخاطئة التى تتعارض مع تعاليم	36	35.3	48	47.0	18	17.7	186	1.82	94.3	1

	الدين والقيم والعادات وتؤدى الى اثار سلبية عليهم مع المجتمع									
6	مشاركة الاطفال فى الانشطة الموجودة داخل الجماعات المدرسية لشغل اوقات فراغهم من خلال ممارسة الانشطة المفضله لديهم	71	69.9	24	23.5	7	69.9	140	1.37	93.3	2
	المجموع							844			
	الاهمية النسبية	٪90.61									

جدول رقم (10)

يتضح من جدول رقم (10) أهم المقترحات لتفعيل دور خدمة الجماعة لحماية الأطفال من الآثار السلبية للالعاب وجدت الباحثة انها تتوزع إحصائيا فى ضوء مجموعة الأوزان للمؤشر والتى بلغت (844) وبقوة نسبية (90.6٪) وحيث جاءت فى المرتبة الاولى مساعدة الاطفال على اكتساب الخبرات والمهارات التى تساعدهم على ادراك مخاطر الالعاب الالكترونية واثارها السلبية عليهم حيث حصلت على وزن مرجح (186) ونسبة مرجحه (1.82) وقوة نسبية (94.3٪) بينما جاء فى الترتيب الثانى اعداد برامج جماعية تعمل على اكساب الاطفال القيم والاتجاهات الايجابية فى المجتمع حيث حصلت على وزن مرجح (140) ونسبة مرجحة (1.37) وقوة نسبية (93.3٪) بينما جاء فى الترتيب الثالث اتاحة الفرصة للاطفال للمشاركة فى مشروعات وبرامج تساهم فى زيادة وعيهم بالاثار السلبية فى الالعاب الالكترونية حيث جاءت بوزن مرجح (137) ونسبة مرجحه (1.34) وقوة نسبية (92.6٪) ثم جاءت فى الترتيب الرابع مساعدة الاطفال من خلال ممارسة البرامج الجماعية على تحديد الافكار والمعلومات الخاطئة لديهم عن الالعاب الالكترونية حيث جاءت بوزن مرجح (129) ونسبة مرجحه (1.24) وقوة نسبية (90.6٪) ثم جاء فى الترتيب الخامس مساعدة الاطفال من خلال المناقشة الجماعية على التعرف على الافكار والمعلومات الخاطئة التى تتعارض مع تعاليم الدين والقيم والعادات وتؤدى الى اثار سلبية عليهم مع المجتمع حيث حصلت على وزن مرجح (128) ونسبة مرجحه (1.25) وقوة نسبية (90.15٪) ثم جاء فى المرتبة السادسة مشاركة الاطفال فى الانشطة الموجودة داخل الجماعات المدرسية لشغل اوقات فراغهم من خلال ممارسة الانشطة المفضله لديهم حيث حصلت على وزن مرجح (124) ونسبة مرجحه (1.22) وقوة نسبية (89.4٪)

ثامنا : النتائج العامة للدراسة :

أولا : نتائج مرتبطة بالبيانات الاولية :

بينت الدراسة ان معظم المبحوثين (الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية) داخل مدرسة ابو النجا الابتدائية بالمنصورة من الذكور وقد يرجع ذلك الى ان معظم الالعاب الالكترونية تحتاج الى عنف وهذا ما يميز به الذكور عن الاناث

أظهرت الدراسة ان معظم المبحوثين (عينة الدراسة) تتراوح أعمارهم من (10 – 11) سنه بالصف الخامس الابتدائى وقد يرجع ذلك الى انهم كانوا اكثر التزاما بالحضور عن الصف الرابع الابتدائى فقد قامت الباحثة بجمع البيانات منهم أثناء حضورهم مجموعات التقوية بالمدرسة

أظهرت الدراسة ان معظم المبحوثين من مدينة المنصورة وقد يرجع ذلك الى ان المدرسة تبعد عن المناطق الريفية بمسافات كبيرة وان الطلاب المقيمين بالريف يحضرون فقط أثناء مجموعات التقوية بالمدرسة

ثانيا : النتائج المرتبطة بالبعد الاول :

حيث أسفرت نتائج الدراسة أن هناك أثار سلبية مترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية وتم ترتيب البعد كالتالى

ان الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يعانون من ألم فى الرقبه وانحناء الظهر

انا الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية دائما ما يشعرون بالصداع المستمر

ان الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يعانون من التهاب بالعين وضعف فى البصر

ان غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية تظهر عليهم مشكلة السمنه وذلك من كثرة الاكل أثناء اللعب

ان غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يشعرون بتنميل فى اصابعهم من كثرة الضغط على الازرار

ان الاقلية منهم أصبحوا مهملين فى نظافتهم الشخصية نتيجة للاندماج فى اللعب الالكترونى

ثالثا : النتائج المرتبطة بالبعد الثانى:

حيث أسفرت نتائج الدراسة ان هناك آثار سلبية مترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية وتم ترتيب البعد كالتالى

أن غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية ترتفع نسبة غيابهم عن المدرسة بسبب السهر المستمر امام الالعاب الالكترونية

ان معظم الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية لا يشاركون فى الانشطة المدرسية

ان معظم مدمنى الالعاب الالكترونية يتأثرون بدرجة كبيرة فى عدم الانتباه للمدرس أثناء الشرح وان يكونوا قليلين التركيز

ان القليل من مدمنى الالعاب الالكترونية زادت معارفهم بالثقافات الاخرى

ان الغالبية من الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يتأثر تحصيلهم الدراسى بهذه الالعاب لدرجة تصل الى الرسوب فى المدرسة

ان القليل من مدمنى الالعاب الالكترونية أصبحوا مبتكرين وواسعين الافق

رابعا : النتائج المرتبطه بالبعد الثالث:

حيث أسفرت نتائج الدراسة ان هناك آثار سلبية مترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية وتم ترتيب البعد كالتالى

أن غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية تظهر عليهم مشكلة عدم التواصل مع أسرهم وأقاربهم

أن معظم هؤلاء الاطفال يصابون بالعزلة والوحدة

أن الغالبية منهم يكتسبون ألفاظا وعبارات دخيلة على لغتنا

أنها علمتهم كيفية التعامل مع الجنس الاخر

ان الالعاب الالكترونية ساعدتهم على انشاء حوار هادف بين المشاركين معهم فى اللعبة

خامسا : النتائج المرتبطة بالبعد الرابع:

حيث أسفرت نتائج الدراسة ان هناك آثار سلبية مترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية النفسية وتم ترتيب البعد كالتالى :

وأنهم أصبحوا أكثر انفعالا على أقل سبب

ان معظمهم يتعرضون للاكتئاب ونوبات الغضب الشديدة

أن الغالبية العظمى يلجأون الى الالعاب الالكترونية هروبا من الواقع

ان الغالبية العظمى تظهر عليهم مشكلة السلوك العدوانى

ان الغالبية العظمى منهم يشعرون باللامبالاة

سادسا : النتائج المرتبطة بالبعد الخامس :

حيث أسفرت نتائج الدراسة أن هناك آثار سلبية مترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الاخلاقية وتم ترتيب البعد كالتالى :

أن الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يتعودون على الكذب على الآخرين

ان معظم مدمنى الالعاب الالكترونية يرفعون أصواتهم على أبائهم وأمهاتهم

أن معظم مدمنى الالعاب الالكترونية لا يستطيعون المواظبة على الصلاة لانه لا يستطيع ان يترك اللعبه حتى تنتهى

ان غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية يمارسون العنف اللفظى والجسدى

ان غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية لا يواظبون على احياء الشعائر الدينية بسبب انشغالهم المستمر بتلك الالعاب

ان معظم مدمنى الالعاب الالكترونية يمارسون الالعاب ليلا ونهارا بغض النظر عن رفض العائلة

سابعا : النتائج المرتبطه بالبعد السادس :

حيث أسفرت نتائج الدراسة المرتبطة باهم المقترحات لتفعيل دور خدمة الجماعة لتوعية الطلاب بالاثار السلبية لادمان الالعاب الالكترونية وتم ترتيب البعد كالتالى

مساعدة الاطفال على اكتساب الخبرات والمهارات التى تساعدهم على ادراك مخاطر الالعاب الالكترونية واثارها السلبية عليهم

اعداد برامج جماعية تعمل على اكساب الاطفال القيم والاتجاهات الايجابية فى المجتمع

اتاحة الفرصة للاطفال للمشاركة فى مشروعات وبرامج تساهم فى زيادة وعيهم بالاثار السلبية فى الالعاب الالكترونية

مساعدة الاطفال من خلال ممارسة البرامج الجماعية على تحديد الافكار والمعلومات الخاطئة لديهم عن الالعاب الالكترونية

مساعدة الاطفال من خلال المناقشة الجماعية على التعرف على الافكار والمعلومات الخاطئة التى تتعارض مع تعاليم الدين والقيم والعادات وتؤدى الى اثار سلبية عليهم مع المجتمع

مشاركة الاطفال فى الانشطة الموجودة داخل الجماعات المدرسية لشغل اوقات فراغهم من خلال ممارسة الانشطة المفضله لديهم

مناقشة نتائج الدراسة :

- وجود تاثير سلبى لادمان الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسى للطلاب فى المرحلة الابتدائية بسبب جلوس الاطفال لمدة طويلة من الوقت ومما تجعلهم يهملون فى حل الواجبات المدرسية وعدم الاستعداد او المذاكرة للاختبار
- وجود تأثير سلبى لإدمان الألعاب الالكترونية على مشاركة طلاب المرحلة الابتدائية فى الانشطة المدرسية بسبب عدم وجود تحفيز للطلاب من قبل المدرسة وهو ما يتفق مع دراسة (القبالى 2012)
- وجود تأثير سلبى للألعاب الالكترونية على الصحة السلوكية للطلاب فى المرحلة الابتدائية من خلال السلوكيات التى تظهر بالطفل مثل العدوان وهو ما يتفق مع دراسة (الحشاش 2008) التى تتكلم عن اثر ممارسة الالعاب الالكترونية فى السلوك العدوانى وأيضا دراسة بولمان وسواستون (2008)
- وجود تأثير سلبى للألعاب الالكترونية على قدرات الاطفال فان الالعاب الالكترونية تؤثر على الطفل خلال التفاعل مع زملائه فالمشاركة فى الأنشطة الترفيهيه فى المدرسة
- وجود تأثير سلبى للالعاب الالكترونية على الصحة العامة للاطفال من خلال جلوسهم لفترة طويلة على الألعاب الالكترونية قد تسبب لهم أمراض جانبية مثل الم فى الرقبة او الم فى الظهر
- ارتفاع مستوى الدور المتوقع من الاخصائى لحماية الطلاب من الاثار السلبية على الالعاب الالكترونية من خلال عقدوه مع مؤسسات رياضية او تعليميةمما تحفز الطالب فالمشاركة فى تلك الانشطة وتشغله عنها

- كلما ازداد دور اخصائى خدمة الجماعة كلما انخفضت ظاهرة ادمان الالعاب الالكترونية بالمرحلة الابتدائية

يقوم بعقد ندوات ومؤتمرات تساهم فى توعية الاسرة والافراد بخطورة ادمان الالعاب الالكترونية والتوعية بالاثار السلبية التى يتعرض لها الفرد والمجتمع من هذا الادمان

تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة لتوعية الاطفال بالاثار السلبية الناتجة عن ادمان الالعاب الالكترونية

هدفت هذه الدراسة الى التعرف على الاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية ودور خدمة الجماعة فى توعية الاطفال من الاثار الناتجة عن ادمان الالعاب الالكترونية وذلك من خلال اشتراكهم فى الانشطة الموجوده بالمدرسة والتى تساعد على توعيتهم بهذه الاثار السلبية وذلك على النحو التالى

أولا : الاسس التى يقوم عليها التصور المقترح

نتائج الدراسات السابقة

تحليل الاطار النظرى للبحث

نتائج الدراسة الميدانية التى قامت بها الباحثة

ثانيا : الاهداف التى يسعى التصور لتحقيقها

زيادة فاعلية دور خدمة الجماعة فى مشاركة الاطفال فى الانشطة المحتلفة للتغلب على ادمان الالعاب الالكترونية

التغلب على المعوقات التى تحد من مشاركة الاطفال فى جماعت النشاط المدرسى لتوعيتهم بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الالعاب الالكترونية

احداث التاثير الايجابى فى اذهات ووجدان الاطفال نحو أهمية الجماعات على ادمان الالعاب الالكترونية

اقتراح وسائل وأساليب مهنية تساعد الاطفال على المشاركة فى الجماعات المدرسية لتوعيتهم بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الالعاب الالكترونية

ثالثا : أساليب تحقيق أهداف التصور المقترح :

تتمثل فى مواجهة الصعوبات التى تحد من مشاركة فى الانشطة المرتبطة بالجماعات المدرسية والتى تعمق فهمهم ووعيهم بالاثار السلبية الناتجة عن ادمان الالعاب الالكترونية وذلك من وجهة نظر الاخصائيين الاجتماعيين

توفير أماكن كافيه ومناسبة لممارسة الانشطة

اعادة تأهيل الاخصائيين والعاملين بالمدرسة من خلال دورات تدريبية متخصصة للتعرف على كل نشاط ودورهم فى توعية التلاميذ بالاثار السلبية الناتجة عن ادمان الالعاب الالكترونية

الاعلان الجديد للتلاميذ من الجماعات المدرسية المختلفة فى المدرسة

تخصيص ميزانية مخصصة لكل جماعة

تشجيع مشاركات التلاميذ وابداعهم ونشرها فى الوسائل الاعلامية

التنويع والتجديد فى المسابقات والانشطة الموجود فى المدرسة

استقطاب الطلاب المبدعيين والمتميزين للاستفاده مهم فى مواجهة الاثار السلبية الناتجة عن ادمان الالعاب الالكترونية

رابعا : الاستراتيجيات المقترحة التى يمكن استخدامها لتوعية الاطفال بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الالعاب الالكترونية

الاستراتيجية هى اطار العمل أو المنهج لخطة الدراسة حيث تعتمده الاساليب التخطيط التعليمى

استراتيجية التعلم

استراتيجية التغيير

استراتيجية التغيير والتوضيح والاقناع

استراتيجية الاتصال ، التفاعل الجماعى

استراتيجية التشجيع

استراتيجة المشاركة

خامسا : التكنيكات المقترحة لتوعية الاطفال بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الالعاب الالكترونية

تكنيك المحاضرات والندوات

تكنيك المناقشة الجماعية

تكنيك الاقناع

تكنيك الرحلات والمعسكرات

تكنيك لعب الدور

تكنيك تنظيم المسابقات

سادسا : أدوار الاخصائى الاجتماعى المقترحة لتوعية الاطفال بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الالعاب الالكترونية

دوره كموجه دوره كمساعد كمحلل كخبير دوره كمستشار دوره كمننسق دوره كوسيط دوره كمنظم

مراجع الدراسة

معاذ الحمصى : الألعاب الالكترونية ، الموسوعة العربية الالكترونية ، المجلد الثالث ،سوريا ،بدون

صالح خليل : الاتصال والإعلام فى المجتمعات المعاصرة ط24 ،عمان ، دار المجلد للنشر والتوزيع ، 2004 ، ص33 – 34

محمد جمال الدين عبد العزيز : نحو تصور لدور الإرشاد الاكاديمى فى مواجهة الآثار السلبية للقنوات الفضائية على الشباب الجامعى ، مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية ، العدد الثالث عشر ، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان ، 2002 ، ص175

مها الشحرورى : برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى وإضعاف الحساسية لدى الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، دمشق ، 2007 م

يحى القبالى : فاعلية برنامج اثرائى قائم على الألعاب الذكية فى تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للانجاز لدى الطلبة المتفوقين فى السعودية ، المجلة العربية لتطوير التفوق 2012

الهام محمد القصيرى :المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين فى ضوء بعض المتغيرات ، المجلة الدولية للأبحاث التربوية ، 2014

مها الشحرورى : الألعاب الالكترونية فى عصر العولمة (مالها وما عليها) ط1 ، عمان دار المسيرة ، 2009

حنان الشيخه : برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى وإضعاف الحساسية لدى الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشور ، كلية التربية ، دمشق

Unlmanaa swansan jam : Exposure To Violent Video of Adolescence Games Increases Automatic Aggressiveness, Sournal,27.14.52

يعقوب يوسف السكندرى : برامج التلفاز والالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى واضعاف الحساسية لدى الاطفال . جامعة الكويت – مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة الامارات العربية المتحدة 217 ، العدد ابريل 2011

هنده الريمات : العلاقة بين السلوك العدوانى وبين ممارسة لعبة البلاى ستيشن دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية ، السعودية ، 2007

ماهر ابو المعاطى على وآخرون مدخل الخدمة الاجتماعية ، مذكرات غير منشورة لطلاب كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلون ، 200 ، ص190

Collins , Campbell Evidence-baseduidelines , For Wise use of Electronic Games by Children 2014. P . 471 : 483

الهام محمد القصيرى : المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الاطفال من وجهة نظر الوالدين فى ضوء بعض المتغيرات ، المجلة الدولية للابحاث التربوية ، ص 173 : 180

Carangey Anderson Nicholas. The Effects of Reward and Punlshment in Violent Video Games on Aggressire Affect Amer Ican Psychological Society ,and Beharior Cognltion voluno (11) p. 882 : 889

نداء سليم ابراهيم ابراهيم : ايجابيات الألعاب الالكترونية التى يمارسها أطفال الفئة العمرية من سن 3 : 6 سنوات من وجهة نظر الامهات ومعلمات رياض الأطفال ، قسم الادارة والمناهج التربوية ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الاوسط ، 2016

مستيرين الأول : علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى ، السلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، فلسطين ، 2016 ، ص 196

احمد فوزى الصاوى ، ابراهيم بيومى مرعى : العمليات الاساسية للتدخل المهنى فى العمل مع الجماعات ، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان ، 1992 م

محمد دسوقى حامد : عمليات خدمة الجماعة فى عضو تكنولوجيا المعلومات دار الشرق للنشر والتوزيع والقاهرة

محمد دسوقى حامد : خطورة الممارسة الانترنتية والرسائل عبر الفضائيات على ممارسة خدمة الجماعة ، بحث منشور ، المؤتمر العلمى الثامن عشر ، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان 2005

نصيف فهمى منقريوس : نماذج ونظريات فى ممارسة خدمة الجماعة ، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعى 2004

فوزى أحمد سعيد السيد : أهم المشكلات النفسية والاجتماعية الناجمة عن ادمان المراهقين للانترنت ، دراسات الطفولة ، مصر ، 2008

نايف سالم الطروانة ، لمياء سلميان : مستخدم الانترنت وعلاقته بالتحصيل الاكاديمى والتكيف الاجتماعى والاكتئاب والمهارات الاتصال لدى طلبة جامعة القصيم ، مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية

محمد جمال الدين عبد العزيز : نحو تصور لدور الارشاد الاكاديمى فى مواجهة الاثار السلبية للقنوات الفضائية على الشباب الجامعى ، مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية ، العدد الثالث عشر ، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان ، 2002 ، ص 175

J,sherry : the Effects Violent Viodes Games Aggression Human Communication Research Ameta

نفس المرجع السابق Analysis : 2001, p 431 : 433

Moyer : the Moderating in Motivations user of the Role Relation Between video Games Playing and children Adjustemt Green stat Unirerity . 2004

دور مقترح لخدمة الجماعة فى التعامل مع الآثار السلبية المترتبة على إدمان الاطفال الألعاب الالكترونية

دراسة مطبقة على أطفال المرحلة الابتدائية بمدارس المنصورة

بيانات هذه الاستمارة سرية ولا تخضع الا لأغرض البحث العلمى

2021 - 2020

أولا : البيانات الاولية :

الاسم / ..... اختيارى

النوع أ- ذكر ( ) ب- أنثى ( )

السن أ- أقل من 9 سنين ( ) ب- 9 : 10 ( ) ج - 11 : 12 ( )

محل الاقامة أ- حضر ( ) ب- ريف ( )

الصف الدراسى أ- الرابع ( ) ب- الخامس ( ) ج- السادس ( )

ثانيا : المحاور الرئيسة :

المحور الاول :

أولا عبارات تتعلق بالآثار السلبية على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الصحية والجسمية

م	العبارة	نعم	الى حد ما	لا
1	أشعر بتنميل فى الاصابع من كثرة الضغط على الازرار			
2	تظهر لدى غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية مشكلة السمنه من كثرة الاكل أثناء اللعب			
3	أصبحت مهمل فى نظافتى الشخصية نتيجة للاندماج فى اللعب الالكترونى			
4	أعانى من الم فى الرقبه وانحناء الظهر بسبب الممارسة المستمرة			

	للالعاب			
5	يشعر مدمنى الالعاب الاللكترونية بالصداع المستمر			
6	يعانى مدمنى الالعاب الالكترونية من التهاب فى العين وضعف البصر			

المحور الثانى :

ثانيا : عبارات تتعلق بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال الالعاب الالكترونية من الناحية الثقافية والتعليمية

م	العبارة	نعم	الى حد ما	لا
1	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يؤثر على تحصيلهم الدراسى بدرجة تصل الى الرسوب			
2	ترتفع نسبة غيابى عن المدرسة بسبب السهر المستمر أمام الالعاب الالكترونية			
3	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يؤدى الى قلة التركيز وعدم الانتباه اثناء الشرح			
4	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يؤثر بدرجة كبيرة على مشاركته فى الانشطة المدرسية			
5	ساهمت الالعاب الالكترونية فى زيادة معارفى بالثقافات الاخرى			
6	ادمان الالعاب الالكترونية جعلنى مبتكرا وواسع الافق فيها			

المحور الثالث :

ثالثا عبارات تتعلق بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الأطفال للألعاب الالكترونية من الناحية الاجتماعية

م	العبارة	نعم	الى حد ما	لا
1	تظهر لدى غالبية الاطفال مدمنى الالعاب الالكترونية مشكلة عدم التواصل مع الاسرة والاقارب			
2	تعلمت من الالعاب الالكترونية كيفية التعامل مع الجنس الاخر			
3	يكتسب مدمنى الالعاب تنا الالكترونية آالفاظ وعبارات دخيله على لغتنا			
4	من خلال الالعاب الالكترونية ينشأ حوار هادف بين المشاركين فى اللعبة			
5	ادمان الالعاب الالكترونية يمنع الاطفال من ممارسة هوايتهم المفضله			
6	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يصيبهم بالعزلة والوحدة			

المحور الرابع

رابعا : عبارات تتعلق بالاثار السلبية المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية النفسية

م	العبارة	نعم	الى حد ما	لا
1	يعانى مدمنى الالعاب الالكترونية من التوتر والقلق الشديد اثناء اللعب			

2	أصبح مدمنى الالعاب الالكترونية أكثر انفعالا على أقل سبب			
3	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يعرضهم للاكتئاب ونوبات الغضب الشديدة			
4	مدمنى الالعاب الالكترونيه تظهر عليهم مشكلة السلوك العدوانى			
5	يلجأ مدمنى الالعاب الالكترونية اليها هروبا من الواقع المؤلم			
6	ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية يجعلهم يشعرون باللامبالاه وتخفض من نسبة التوتر لديهم			

المحور الخامس

خامسا : عبارات تتعلق بالاثار المترتبة على ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية من الناحية الاخلاقية :

م	العبارة	نعم	الى حد ما	لا
1	يتعود طفل الالعاب الالكترونية على الكذب على الاخرين			
2	يكتسب مدمنى الالعاب الالكترونية العنف اللفظى والجسدى من ممارستها			
3	لا استطيع احياء الشعائر الدينية سبب انشغالى بالالعاب الالكترونية			
4	امارس الالعاب الالكترونية ليلا ونهارا بغض النظر عن رفض عائلتى			
5	لا استطيع المواظبة على الصلاة لاننى لا استطيع ان انهى اللعبه وانصرف			
6	ارفع صوتى على امى وابى اذا رفضوا ان امارس			

	الالعاب الالكترونية			

المحور السادس :

سادسا : ماهى أهم المقترحات لتفعيل دور خدمة الجماعة لحماية الاطفال من الاثار السلبية للالعاب الالكترونية

م	العبارة	نعم	الى حد ما	لا
1	مساعدة الاطفال على اكتساب الخبرات والمهارات التى تساعدهم على ادراك مخاطر الالعاب الالكترونية واثارها السلبية عليهم			
2	اعداد برامج جماعية تعمل على اكساب الاطفال القيم والاتجاهات الايجابية فى المجتمع			
3	اتاحة الفرصة للاطفال للمشاركة فى مشروعات وبرامج تساهم فى زيادة وعيهم بالاثار السلبية فى الالعاب الالكترونية			
4	مساعدة الاطفال من خلال ممارسة البرامج الجماعية على تحديد الافكار والمعلومات الخاطئة لديهم عن الالعاب الالكترونية			
5	مساعدة الاطفال من خلال المناقشة الجماعية على التعرف على الافكار والمعلومات الخاطئة التى تتعارض مع تعاليم الدين والقيم والعادات وتؤدى الى اثار سلبية عليهم مع المجتمع			
6	مشاركة الاطفال فى الانشطة الموجودة داخل الجماعات المدرسية لشغل اوقات فراغهم من خلال ممارسة الانشطة المفضله لديهم			