

ممارسة نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمى الألعاب
الإلكترونية لتحسين التكيف الاجتماعى لديهم

إعداد

دكتور/ دعاء جاد عبد المجيد عصر

مدرس خدمة الفرد بالمعهد العالى

للخدمة الاجتماعية بينها

ممارسة نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية لتحسين التكيف الاجتماعي لديهم

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى اختبار فعالية برنامج للتدخل المهني قائم علي ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية، ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين الإدراك والتكيف الذاتي و التكيف مع الوالدين و التكيف مع الأخوة و التكيف مع الأصدقاء للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية. وتعتبر الدراسة من الدراسات شبه التجريبية واعتمدت الدراسة علي عينة قوامها (12) من الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية بنادى طوخ الرياضى بمحافظة القليوبية. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي، وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد الإدراك والتكيف الذاتي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي، وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الوالدين للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

الكلمات المفتاحية: التكيف الاجتماعي- الأطفال- الألعاب الإلكترونية- التركيز علي المهام.

Practice the task focus model for children who use electronic games to improve their social adaptation

Abstract:

The study Specify the effectiveness of an occupational intervention program based on the practice of the task-focused model to improve the social adaptation of children who use electronic games. Practice the task-focused model to improve cognition, self-adaptation, adjustment to parents, adaptation to siblings, and adaptation to friends for children who use electronic games. The study is considered quasi-experimental and the study relied on a sample of (12) of the children who use electronic games, Toukh Sports Club, Qalyubia Governorate. The study found that there are significant statistically significant differences between the mean scores of the experimental group members on the social adaptation scale for children who use electronic games before and after practicing the professional intervention program in favor of the post-measurement. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group members on the dimension of cognition and self- adaptation for children who use electronic games before and after practicing the professional intervention program in favor of the post-measurement. There are significant statistically significant differences between the mean scores of the experimental group members on the adaptation dimension with parents for children who use electronic games before and after practice the professional intervention program in favor of the post-measurement.

Key Words: electronic games- children- social adaptation.

أولاً: مشكلة الدراسة:

يعد التباعد الأسري خاصة مع صعوبة الظروف المعيشية وعمل الوالدين بحيث يقل الوقت المخصص للرعاية المباشرة للطفل، وكذا لجوء العديد من الآباء والأمهات إلى صرف الطفل نحو الوسائل الإعلامية خاصة فضائيات الأطفال والألعاب الإلكترونية للحصول علي الهدوء بعد يوم شاق، دون إدراك للعواقب الوخيمة التي سيفرزها مثل هذا التصرف، بحيث يتم تسليم زمام الأمور في التنشئة إلى الرسائل الإعلامية بقيم غريبة عن المجتمع. (همال, 2017, ص.60)

كما يعد التكيف الاجتماعي أهم جانب من جوانب تطور الفرد ويتم اكتسابه من خلال العلاقة مع الآخرين خاصة مع الوالدين والأصدقاء والمعلمين، وهو معيار تقييم النمو الاجتماعي المرتبط بتكيف الشخص مع نفسه ومع الآخرين. والتكيف الاجتماعي هو العلاقة المتداخلة بين الفرد وبيئته، وغالبًا ما يتم استخدامها في الأدوار الاجتماعية المختلفة المتعددة للفرد (علي سبيل المثال كعامل، الشريك الزوجي، والوالد، وأحد أفراد الأسرة الممتدة، والصديق، والمشارك في الأنشطة الاجتماعية والترفيهية). ويضعف التكيف الاجتماعي للفرد إذا تأثر سلوكيًا في عدم تحقيق الدور الذي يتوقعه المجتمع منه. (Mohammed, 2019, p. 21-22)

وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر، وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو، أو ألعاب الحاسب الآلي، ويمكن عرض أحداثها علي الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. وتتكون هذه الألعاب من عنصرين: الأول، جهاز مستضيف، وهو إما أن يكون حاسبا شخصيا، أو إلكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون. ومن أشهر هذه الأجهزة ما يعرف بالبللايستيشن (PlayStation) الذي أنتجته شركة سوني اليابانية؛ أما العنصر الثاني فهو برمجيات حاسوبية مخزنة علي قرص مدمج (CD) وتحمل علي الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة. (الزيودي, 2015, ص. 16)

والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات، وفي نفس السياق قامت ويلكنسن (Wilkinson, 2009) بعمل متابعة ميدانية للتأثيرات السلبية للعديد من ألعاب الفيديو، وأسفرت عن أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات علي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية علي سلوك الأطفال، وعلي تحصيلهم الدراسي فإن هناك آثارًا سلبيةً عليهم حيث أن الألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف، تؤدي إلى تراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي.

كما أن هناك نتائج متناقضة عن تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى وضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه لمن يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها. (معوض والموسى, ٢٠١٦, ص. 222)

وأيضاً تتسبب الألعاب الإلكترونية أخطارا وآثارا صحية حيث تنعكس علي خلايا المخ، تؤدي للإجهاد النفسي والعصبي، هذا بالإضافة إلى شغل ساعات كبيرة من وقته يسبب آلام بالرسغ والرقبة. ونجد في معظم الألعاب أشكالاً متنوعة من المسدسات والخناجر والسيوف والعب الليزر التي تدمر وتضعف العصب البصري عن طريق الأشعة الصادرة منها والشعور باحمرار العين والحكة. والضحية الأولى لهذه الألعاب هو الفرد. (Spinkes, 2006, p.84).

كما ترى دراسة (محمود, 2015) أن أغلب الألعاب الإلكترونية تضم مجموعة من المحاور الأساسية لكي تكون قادرة علي جذب انتباه وتعلق الأطفال بها، فعلي سبيل المثال، القدرة علي التكيف في أنماط اللعب ليتناسب والمرحلة العمرية المناسبة لهم، وعدة مثيرات حسية وبصرية وجسدية يستجيب لها الأطفال سواء بطريقة إيجابية أو سلبية، والتعزيز أو التغذية الراجعة للفوز أو الخسارة الذي من شأنه تحفيز تلك المثيرات، وجميعها تعتمد علي مجموعة من العناصر الأساسية وهي الهدف من اللعبة والقواعد وأسس التحدي والمنافسة أو ربما تطبيقات أخرى متقدمة. وكذلك ترى دراسة (McGonigal, 2011) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثير، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة علي بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

كما أظهرت دراسة (Carras, 2015) أن المراهقين الذين يعتمدون علي التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت ولا تواجههم مشكلات في الألعاب الإلكترونية، بينما تواجههم مشكلات في التفاعل الاجتماعي مع الآخرين في الواقع ومن هذه المشكلات ضعف احترام الذات والمزيد من القلق الاجتماعي بشكل عام.

واستنتجت دراسة (Limtrakul, et al.,2017) أن هناك ارتباط بين زيادة وقت استخدام الوسائط بشكل كبير مع انخفاض درجات السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى الأطفال، كان تقرير انخفاض المستوى الدراسي ومشكلات النوم من بين العوامل المرتبطة بالمشكلات السلوكية. كما ترى دراسة (الهاجري, 2019) أنه علي الرغم من إيجابيات الألعاب الإلكترونية في العديد من المجالات ومنها التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار، إلا أن تلك الألعاب لها سلبيات عديدة، حيث أن الألعاب الإلكترونية وخاصة تلك التي تمثل المنحرف كبطل اللعبة تعمل علي تشجيع الأطفال علي الانحراف بكافة أشكاله فهي تمثل له طريقة للخروج عن الأعراف والقوانين المجتمعية بطرق تشجيعية.

ويعد جلوس الطفل أمام شاشات الكمبيوتر أو الهاتف النقال لفترة طويلة من الزمن للعب أو غيره ، سبباً رئيسياً من أسباب الانطواء، واضطرابات النوم ، وصعوبة التكيف مع الآخرين، كما أنه يؤدي إلى مشاكل دراسية سواء في التحصيل أو العنف نحو الزملاء أو انتشار السلوكيات العدوانية.

كما يحدد نموذج التركيز علي المهام جوانب القوة في الأفراد والعمل علي حل مشكلاتهم حيث يفترض أن كل فرد يمتلك القدرات الذاتية لحل مشكلاته ويعتمد فيها الأخصائيون الاجتماعيون علي العلاج الحر وهو من أنسب النماذج المستخدمة لتحسين التكيف الاجتماعي والأسرى للأطفال مستخدمى الألعاب الإلكترونية.

ثانياً : أهداف الدراسة :

الهدف الرئيسي للدراسة.

"اختبار فعالية برنامج للتدخل المهني قائم علي ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية."

الاهداف الفرعية للدراسة

1- ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين الادراك والتكيف الذاتي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية.

2- ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين التكيف مع الوالدين للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية.

3- ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين التكيف مع الأخوة للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية.

4- ممارسة نموذج التركيز علي المهام لتحسين التكيف مع الأصدقاء للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية.

ثالثاً: أهمية الدراسة:

1- تهتم هذه الدراسة بممارسة نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية لتحسين التكيف الاجتماعي لديهم، فالأطفال هم أحد أركان المجتمع الذين يستخدمون الأجهزة التكنولوجية، التي أصبحت مؤخرًا جزء لا يتجزأ من حياتهم اليومية، وبالتالي فإن تأثيراتها قد لا تكون معروفة لدى الجميع، ومن هذا المنطلق تأتي هذه الدراسة لمعرفة الالعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال ومدى تأثيرها علي التكيف الاجتماعي لديهم.

2- طبيعة التغيرات التي يشهدها المجتمع المصري في الآونة الأخيرة؛ مثل فيروس كورونا (Covid-19) تجعل الاسر المصرية حريصة علي البقاء بالمنازل حفاظاً علي سلامة أطفالهم، مما يجعل الاطفال يقضون ساعات طويلة مع الالعاب الالكترونية.

3- قلة الدراسات في حدود علم الباحثة في الخدمة الاجتماعية وخدمة الفرد خاصة في ممارسة نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية لتحسين التكيف الاجتماعي لديهم.

رابعاً: مفاهيم الدراسة:

1- مفهوم الالعاب الالكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب التسلية والترفيه المتوفرة علي هيئة إلكترونية. (Salen & Zimmerman, 2005, P234)

كما تعرف الألعاب الإلكترونية ببساطة علي أنها برنامج للعب علي الوسائط الإلكترونية الناقلة. و يمكن تقسيم الألعاب الإلكترونية إلى: الألعاب علي كمبيوتر شخصي مستقل وألعاب وحدة التحكم وألعاب التلفزيون التفاعلية والألعاب عبر الإنترنت والألعاب المحمولة. (Meiyu, et al., 2011, p. 462)

وتعرف الألعاب الإلكترونية نظريًا في هذه الدراسة: هي الألعاب الترفيهية علي هيئة الكترونية في الهاتف المحمول أو التابلت بهدف الترويح أو التعليم للطفل لإحراز نقاط الفوز أو تحقيق هدف هذه اللعبة مما يؤثر علي تفاعله الأسرى.

2- مفهوم التكيف الاجتماعي:

التكيف الاجتماعي هو قدرة الفرد علي بناء علاقة منسجمة بينه وبين البيئة لإشباع حاجاته من جهة وتلبية حاجات المجتمع من جهة ثانية، دون أى تعارض أو تناقض بين هذه الحاجات وبمعنى آخر، أنه العملية التي تتطوى علي إحداث تغييرات في الفرد أو البيئة معًا بقصد تحقيق الانسجام في العلاقة بينهما. (الخفاف، 2013، ص. 339)

كما يعرف التكيف الاجتماعي بأنه هو تلك العملية التي يقوم بموجبها الفرد بتعديل سلوكه ليصل إلي مرحلة التوازن بينه وبين بيئته الاجتماعية والطبيعية بحيث يتحقق الشعور بالأمن، والمشاركة الإيجابية في التغير إلى ما هو أفضل. (الفقيه، 2015)

التعريف الإجرائي للتكيف الاجتماعي: بأنه هو الدرجة التي يحصل عليها الأطفال مستخدمى الألعاب

الإلكترونية في مقياس التكيف الاجتماعي، والتي يتكون من:

1- الإدراك والتكيف الذاتى.

2- التكيف مع الوالدين.

3- التكيف مع الأخوة.

4- التكيف مع الأصدقاء.

3- مفهوم نموذج التركيز علي المهام :

يرتكز نموذج التركيز علي المهام علي تنفيذ الأهداف خطوة- خطوة بالقدر الذي يتناسب مع قدرات العميل وموقفه، ويتم تحديد هذه الأهداف من خلال حاجات العميل الحقيقية ووظيفة وإمكانيات المؤسسة ويتم تحديد واجبات محددة مسبقًا للعميل يقوم بتنفيذها ويتضمن تنفيذ الواجبات مواجهة مشكلة العميل، ويتم التنفيذ لهذه المهام بتوجيه ومساعدة الأخصائي الاجتماعي الذي يقوم بعمليات التدعيم والمساعدة والتشجيع للعميل وكذلك يقوم بعمليات التقييم لتنفيذ تلك المهام. (عبد الغفار , 1991, ص. 299).

خامسًا: التوجهات النظرية للدراسة:

نموذج التركيز علي المهام:

نموذج التركيز علي المهام هو نهج قائم علي التجربة لحل مشاكل العملاء في الحياة، والذي تم تنقيحه باستمرار من خلال البحث التنموي، و طوره "ريد Reid" في التسعينيات كعنصر لإدارة الحالة لممارسة التركيز علي المهام مع الأطفال المعرضين لخطر التأخر الدراسي. ولكى يقوم بتنفيذ المهمة مع العميل قام بالآتى:

1- تحدد الأنشطة التي يعتمد عليها العميل لتحقيق مهمة العميل

2- تعزيز الالتزام وتخطيط تنفيذ المهمة

3- تحليل العقبات التي تعترض إنجاز المهمة.

4- إنجاز مهمة العميل. (Colvin, et al., 2008, p. 608)

وهناك بعض الأسس التي يقوم عليها النموذج التي تتحدد في الأتي: (عبد العال, 2016, ص. 174).

- 1- الاهتمام بطبيعة المشكلة ومكوناتها.
- 2- وضع المشكلة ضمن التصنيف الذي يناسبها حتى تساعد العميل علي التعرف علي طبيعة مشكلته وكذلك الإمكانيات اللازمة لحلها.
- 3- الموقف عملية محورية يقوم عليها النموذج حيث تستند إلى وضع حدود للوقت في تقديم المساعدة مما يزيد من كفاءة العمل.
- 4- الفهم الجيد لديناميات وطبيعة المشكلة الاجتماعية والنفسية وتحديد المهام والإجراءات الفعلية التي يمكن أن يقوم بها العميل لتجنب المشكلة.

كما يهتم نموذج التركيز علي المهام ببعض الموضوعات؛ منها: (Orellana,2005, p.3-4)

- 1- النزاعات الشخصية، أو مشاكل التعامل والتفاعل بين الأشخاص.
- 2- عدم الرضا في العلاقات الاجتماعية، مثل مشاكل الوحدة والاعتماد المفرط وقلة الثقة التي تحدد ضيق العميل علي علاقته بالآخرين.
- 3- مشاكل مع المنظمات الرسمية، أو صعوبات في علاقات العميل مع منظمات مثل الوكالات الاجتماعية والمستشفيات والمؤسسات السكنية والمدارس.
- 4- صعوبة في أداء الدور، حيث يكون الشاغل الرئيسي للعميل هو عدم قدرته علي القيام بدور اجتماعي (مثل دور الوالدين أو الزوج أو الموظف أو الطالب) بما يرضيه.
- 5- مشاكل التحول الاجتماعي، والتي تنشأ من التغيرات الفعلية أو المتوخاة في دور من الوضع الاجتماعي ، مثل دخول أو مغادرة مؤسسة أو الانفصال عن الأسرة.
- 6- الاضطراب العاطفي التفاعلي، والذي يتكون أساساً من مشاكل القلق أو الاكتئاب الناجمة عن حدث أو موقف معين.
- 7- عدم كفاية الموارد، مثل نقص المال أو السكن أو الغذاء أو العمل أو الرعاية الطبية.

سادساً: فروض الدراسة.

فرض الدراسة الرئيسي:

" توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي".

ويمكن اختبار صحة الفرض الرئيسي للدراسة من خلال الفروض الفرعية التالية :

- 1- توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد الإدراك والتكيف الذاتي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

2- توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الوالدين للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

3- توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الأخوة للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

4- توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الاصدقاء للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

سابعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

1- نوع الدراسة: تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات شبه التجريبية للوقوف علي الفروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

2- المنهج المستخدم: تعتمد هذه الدراسة علي المنهج التجريبي وذلك باستخدام التجربة القبليّة البعديّة لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإتباع الخطوات التالية:

أ- تطبيق مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية للمجموعتين التجريبية والضابطة (القياس القبلي).

ب- إجراء التدخل المهني مع الأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية في المجموعة التجريبية دون المجموعة الضابطة.

ت- تتعرض المجموعة التجريبية فقط للمتغير التجريبي (التركيز علي المهام).

ث- إعادة تطبيق المقياس علي حالات المجموعتين التجريبية والضابطة (القياس البعدي).

ج- استخدام برنامج التحليل الاحصائي (Spss) لإجراء المقارنات بين القياسات القبليّة والبعديّة للوقوف علي مدى فعالية برنامج التدخل المهني المستخدم بالنسبة للمجموعة التجريبية.

ح- تحديد الفروق بين درجات القياسين القبلي والبعدي لكلا المجموعتين التجريبية والضابطة لتحديد دلالة معنوية التغيرات في الفروق.

3- مجالات الدراسة:

أ- المجال البشري: طبقت الدراسة علي عينة قوامها (12) من الأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية بنادي طوخ الرياضى بمحافظة القليوبية

شروط اختيار العينة:

- 1- أن لا يكون طفل وحيد في الأسرة ، أي يكون له أخوة.
 - 2- قبول الطفل وأحد أفراد أسرته تطبيق المقياس (كالأب أو الأم).
 - 3- أن يكون عمر الطفل لا يقل عن 6 سنوات ولا يزيد عن 12 سنة.
- ب-المجال المكاني: نادى طوخ الرياضى محافظة القليوبية.
- ج- المدى الزمنى: استغرقت الدراسة النظرية والتطبيقية في ثمانية أشهر من شهر مايو 2018م حتى يناير 2019م.

4- أدوات الدراسة: تمثلت أدوات جمع البيانات في:

- أ- صحيفة استبار للبيانات الأولية لعينة الدراسة.
 - ب- مقياس التكيف الاجتماعى للأطفال مستخدمى الألعاب الإلكترونية (اعداد الباحثة).
 - ت- برنامج للتدخل المهني باستخدام نموذج التركيز علي المهام.
- صدق الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس:

جدول رقم (1) يوضح حساب معامل الارتباط بين درجات مجموع كل بعد، وبين المجموع الكلي لدرجات المقياس. (ن=10)

الدلالة	معامل ارتباط بيرسون	البعد
دال عند 01.0	**0.806	الادراك والتكيف الذاتي
دال عند 01.0	**0,784	التكيف مع الوالدين
دال عند 01.0	**0.739	التكيف مع الاخوة
دال عند 01.0	**0.821	التكيف مع الاصدقاء

ثبات المقياس:

تم حساب ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية للتأكد من أن المقياس يعطى نفس النتائج أو نتائج متقاربة إذا تكرر التطبيق، لذلك قامت الباحثة بتطبيق المقياس علي (10) من مفردات من للأطفال مستخدمى الالعاب الإلكترونية ولقد تم استخدام معامل ثبات جتمان للتجزئة النصفية.

جدول(2) يوضح معامل الثبات لأبعاد مقياس (ن=10)

الأبعاد	معامل ثبات جتمان) للتجزئة النصفية
الادراك والتكيف الذاتي	0.814
التكيف مع الوالدين	0.756
التكيف مع الاخوة	0.705
التكيف مع الاصدقاء	0.739
المقياس ككل (جميع الابعاد)	0.782

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن معامل ثبات (جثمان) يساوي (0.782)، مما يشير إلى ثبات المقياس وإمكانية الاعتماد عليه في القياس وإمكانية الاعتماد على النتائج التي يتم التوصل إليها باستخدامه.

(د) أساليب التحليل الإحصائي:

تم الحكم على مستوى التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمى الألعاب الإلكترونية باستخدام المتوسط الحسابي حيث تكون بداية ونهاية فئات المقياس الثلاثي نعم (ثلاث درجات)، إلى حد ما (درجتين)، لا (درجة واحدة)، وتم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا)، تم حساب المدى = أكبر قيمة - أقل قيمة (3 - 1 = 2)، تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية المصحح (2 / 3 = 0.67) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس أو بداية المقياس وهى الواحد الصحيح وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية.

جدول (3) يوضح مستوي المتوسطات الحسابية

مستوى منخفض	إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين 1 - 1.67
مستوى متوسط	إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين أكثر من 1.67 - 2.34
مستوى مرتفع	إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين أكثر من 2.34 : 3

وتم معالجة البيانات من خلال الحاسب الآلي باستخدام برنامج (SPSS .V. 24.0) الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، وقد طبقت الأساليب الإحصائية التالية: التكرارات والنسب المئوية، المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، المدى، معامل ثبات (جثمان)، اختبار (ت) لعينتين مرتبطتين، نسبة التغيير.

ثامناً: نتائج الدراسة :

جدول رقم (4) يوضح وصف اعضاء المجموعة التجريبية (ن=12)

م	النوع	ك	%
1	نكر	7	58.3%
2	انثي	5	41.7%
م	السن	ك	%
1	من 6 سنة إلى 8 سنة	4	33.3%
2	من 8 سنة إلى 10 سنة	6	50.0%
3	من 10 سنة إلى 12 سنة	2	16.7%
م	الصف الدراسي	ك	%
1	الرابع الابتدائي	4	33.3%
2	الخامس الابتدائي	5	41.7%
3	السادس الابتدائي	3	25.0%
م	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	ك	%
1	3 - 4 ساعات	5	41.7%
2	4 - 5 ساعات	4	33.3%
3	5 ساعات فأكثر	3	25.0%

م	الحالة التعليمية للأم	ك	%
1	حاصلة علي الاعدادية	1	8.3%
2	حاصلة علي دبلوم/ ثانوي	2	16.7%
3	مؤهل جامعي	9	75.0%
م	الحالة التعليمية للأب	ك	%
1	حاصل علي الاعدادية	2	13.7%
2	حاصل علي دبلوم/ ثانوي	3	25.0%
3	مؤهل جامعي	7	58.3%
م	الحالة العملية للأم	ك	%
1	ربة منزل	6	50.0%
2	قطاع حكومي	3	25.0%
3	قطاع خاص	3	25.0%
م	الحالة العملية للأب	ك	%
1	قطاع حكومي	4	33.3%
2	قطاع خاص	5	41.7%
3	أعمال حرة	3	25.0%
م	أهمية الألعاب الإلكترونية للطفل/ الطفلة	ك	%
1	حب المغامرة	3	25.0%
2	شغل وقت الفراغ	3	25.0%
3	تنمية الذكاء	6	50.0%
م	المكان المفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	%
1	المنزل	6	50.0%
2	النادى	3	25.0%
3	مقاهى الإنترنت(السيبر)	3	25.0%

يوضح الجدول السابق وصف مجتمع الدراسة وجاءت كالاتي:

- بالنسبة لنوع اعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (الذكور) بنسبة (58.3%)، يليها الفئة الاناث (الاناث) بنسبة (41.7%). كما توصلت دراسة (Redmond, 2010) حيث كشفت ووجود اختلاف في نوع الألعاب التي يفضلها الذكور والاناث وتشير إلى أن الذكور يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث.
- بالنسبة لسن اعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول الفئة العمرية (من 8 سنة إلى 10 سنة) بنسبة (50.0%)، يليها الفئة (من 6 سنة إلى 8 سنة) بنسبة (33.3%)، وفي الترتيب الاخير جاء الفئة (من 10 سنة إلى 12 سنة) بنسبة (16.7%). وهو ما يوضح مدى استخدام الأطفال صغار السن للألعاب الإلكترونية بشغل وقت فراغهم والترويح عنهم.
- بالنسبة للصف الدراسي لأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (الخامس الابتدائي) بنسبة (41.7%)، يليها (الرابع الابتدائي) بنسبة (33.3%)، وفي الترتيب الاخير جاء (السادس الابتدائي) بنسبة (25.0%).

- بالنسبة لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية اعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (3 - 4 ساعات) بنسبة (41.7%)، يليها (4 - 5 ساعات) بنسبة (33.3%)، وفي الترتيب الاخير جاء (5 ساعات فأكثر) بنسبة (25.0%). وهو مايدل علي كثرة جلوس الأطفال للعب بهذه الألعاب وخطورة تأثيره عليهم صحيا ونفسيا وعقليا. وأشارت دراسة (قويدر, 2012) أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات يؤثر علي صحتهم وتركيزهم في الدراسة.

- بالنسبة للحالة التعليمية للأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (مؤهل جامعي) بنسبة (75.0%)، يليها (حاصلة علي دبلوم/ ثانوي) بنسبة (16.7%)، وفي الترتيب الاخير جاء (حاصلة علي اعدادية) بنسبة (8.3%).

- بالنسبة للحالة التعليمية للأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (مؤهل جامعي) بنسبة (58.3%)، يليها (حاصل علي دبلوم/ ثانوي) بنسبة (25.0%)، وفي الترتيب الاخير جاء (حاصل علي اعدادية) بنسبة (13.7%).

- بالنسبة للحالة العملية للأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (ربة منزل) بنسبة (50.0%)، يليها (قطاع حكومي) و (قطاع خاص) بنسبة (25.0%). فتعليم الأم والأب وعملهم جعلهم يشغلوا وقت فراغ الطفل بأى شئ مثل الألعاب الإلكترونية وخاصة مع بعض ظروف المجتمع كفيروس كورونا (Covid-19) ومنع الأطفال من الدراسة ومكوثهم بالمنزل بشكل دائم خوفاً من العدوى. فلو كان العمل مثلما يقولون هو السبب فهذه الدراسة أوضحت أن النسبة الأكبر لربات البيوت الغير عاملين، وكأنها ثقافة جديدة لشغل وقت فراغ الأطفال وإسكاتهم من خلال الجلوس علي هذه الآلة للعب عليها ولهوه عن أن يطلب أو يسأل أو يلعب بالمنزل.

- بالنسبة للحالة العملية للأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (قطاع خاص) بنسبة (41.7%)، يليها (قطاع حكومي) بنسبة (33.3%)، وفي الترتيب الاخير جاء (أعمال حرة) بنسبة (25.0%).

- بالنسبة لأهمية الألعاب الإلكترونية لأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (تتمية الذكاء) بنسبة (50.0%)، يليها (حب المغامرة) و (شغل وقت الفراغ) بنسبة (25.0%). يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية إعتقاداً بأن كلما جلس الطفل أكثر يصبح ذكائه أكثر لكونه يحقق الفوز بمجموعة من النقاط أو الأهداف.

- بالنسبة للمكان المفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية لأعضاء المجموعة التجريبية جاء في الترتيب الاول (المنزل) بنسبة (50.0%)، يليها (النادي) و (مقاهي الإنترنت) (السيبر) بنسبة (25.0%). وهو ما أشارت إليه دراسة (قويدر, 2012) حيث توصلت إلى أن التكنولوجيات الحديثة كالتلفزيون والإنترنت تمثل البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف علي آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، ويفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الإنترنت لتوفر الجو الملائم للممارسة للعب لساعات كبيرة.

أ- النتائج المرتبطة بالفرض الرئيسي للدراسة :

جدول رقم (5) يوضح معنوية الفروق بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية "ككل" (ن=12)

نوع القياس للمجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	نسبة التغيير	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة الاحصائية
القياس القبلي	44.91	5.089	53.5	49.5%	24.470**	داله عند (0.01)
القياس البعدي	98.41	6.797				

*دال عند 0.05

(د.ح = 11)

**دال عند 0.01

من الجدول السابق يتضح أن:

وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي المقياس ككل حيث بلغ قيمة "ت" (24.470**) وهي دالة عند مستوى معنوية (0.01) عند درجة حرية (د.ح = 11). حيث جاء متوسط درجات القياس القبلي للمجموعة (44.91) بانحراف معياري (5.089)، و جاء متوسط درجات القياس البعدي (98.41) بانحراف معياري (6.797)، مما يشير الى وجود فروق بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة، وبالتالي فإن برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية أدى الى تحسين التكيف الاجتماعي لديهم بنسبة (49.5%). وأشارت دراسة (Shi, et al., 2019) أن استخدام ألعاب الفيديو أثر سلبياً علي الحياة اليومية للاعبين وذلك عند استخدام ألعاب الفيديو كاستراتيجية للتكيف مع ضغوط الحياة الأخرى. كما توصلت دراسة (Carras, 2015) إلى أن المراهقين الذين يعتمدون علي التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت لا تواجههم مشكلات في الألعاب الإلكترونية، بينما تواجههم مشكلات في التفاعل الاجتماعي مع الآخرين في الواقع ومن هذه المشكلات ضعف احترام الذات والمزید من القلق الاجتماعي بشكل عام. كما كشفت دراسة (أبووزنة, 2011) وجود علاقة بين درجة التكيف الاجتماعي وإدمان الألعاب الإلكترونية، حيث أن العامل الذي يقف وراء وجود علاقة بين درجة التكيف الاجتماعي وإدمان العاب الفيديو هو من الممكن أن المراهق يصبح في عزلة اجتماعية بسبب قضائه وقتاً أطول في لعب الألعاب الإلكترونية، حيث يعد الألعاب الإلكترونية كصحة بديلة، وكزميل إلكتروني، كذلك من المحتمل أن يتفق المستخدمون علي أن الألعاب الإلكترونية فيها متعة أكثر.

مما يعني قبول الفرض الرئيسي للدراسة الذي مؤداه : توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

ب- النتائج المرتبطة بالفرض الفرعى الاول للدراسة:

جدول رقم (6) يوضح معنوية الفروق بين القياس القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعى للأطفال مستخدمى الالعاب الإلكترونية بعد الادراك والتكيف الذاتى (ن=12)

نوع القياس للمجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	نسبة التغيير	قيمة "ت" المحسوبة"	الدلالة الاحصائية
القياس القبلي	11.00	2.044	13.58	50.3%	25.016**	داله عند (0.01)
القياس البعدى	24.58	2.065				

*دال عند 0.05

(د.ح = 11)

**دال عند 0.01

من الجدول السابق يتضح: وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات القياس القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية بعد الادراك والتكيف الذاتى حيث بلغ قيمة "ت" (25.016**) وهى دالة عند مستوى معنوية (0.01) عند درجة حرية (د.ح = 11). حيث جاء متوسط درجات القياس القبلى للمجموعة (11.00) بانحراف معياري (2.044)، و جاء متوسط درجات القياس البعدى (24.58) بانحراف معياري (2.065)، مما يشير الى وجود فروق بين متوسطى درجات القياس القبلى والبعدى للمجموعة، وبالتالي فإن برنامج التدخل المهني بإستخدام نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمى الالعاب الإلكترونية أدى الى تحسين الادراك والتكيف الذاتى لديهم بنسبة (50.3%). من خلال استخدام الأساليب العلاجية المختلفة بالمقابلات سواء كانت فردية أو مشتركة، لتوضيح خطورة هذه الألعاب علي الطفل ذاته والتفسير عن أضرار هذه الألعاب علي نفسه ونظرة وتفاعله وحياته الطبيعية كأي طفل طبيعى يلعب ويلهو ويرسم ويغنى وإعطاءه العديد من الواجبات المنزلية كترتيب غرفته واللعب مع أخواته وأصدقائه بالدراجة أو كرة القدم أو ممارسة الرياضة.

هذا بجانب تعديل فكرة أن بطل اللعبة يعتبر قدوة له وأن يقوم بتقليده وضربه لأخواته وأصدقائه مثل بطل اللعبة. فقد أشارت دراسة (Przybylski, Andrew K., 2014) إلى ارتباط انخفاض المشاركة في اللعبة مع ارتفاع مستوى الرضا عن الحياة والسلوك الاجتماعى الإيجابي وانخفاض مشاكل الاستيعاب والاستيعاب الخارجى، في حين تم العثور علي العكس في المستويات العالية من اللعب. لم يلاحظ أي آثار لمستويات اللعب المعتدلة بالمقارنة مع غير اللاعبين.

وأكدت دراسة (Silver, 2012) أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر علي الطفل فيصبح عنيفاً، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل أن القتل شيء مقبول وممتع.

وهو مفهوم وأتجاه خاطيء بأن يكون القتل هو الفوز باللعبة مما يؤدي إلى العدوانية والعنف من الطفل تجاه أخواته أو أصدقائه.

مما يعني قبول الفرض الفرعى الاول للدراسة الذي مؤداه : توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد الادراك والتكيف الذاتى للأطفال مستخدمى الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدى.

ت- النتائج المرتبطة بالفرض الفرعي الثاني للدراسة :

جدول رقم (7) يوضح معنوية الفروق بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية بعد التكيف مع الوالدين. (ن=12)

نوع القياس للمجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	نسبة التغير	قيمة " ت المحسوبة"	الدلالة الإحصائية
القياس القبلي	11.50	2.022	18.83	51.2%	15.610**	داله عند(0.01)
القياس البعدي	25.33	2.708				

* دال عند 0.05

(د.ح = 11)

** دال عند 0.01

من الجدول السابق يتضح أن:

وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الوالدين حيث بلغ قيمة "ت" (15.610**) وهى دالة عند مستوى معنوية (0.01) عند درجة حرية (د.ح = 11).

حيث جاء متوسط درجات القياس القبلي للمجموعة (11.50) بانحراف معياري (2.022)، و جاء متوسط درجات القياس البعدي (25.33) بانحراف معياري (2.708)، مما يشير الى وجود فروق بين متوسطى درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة، وبالتالي فإن برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية أدى الى تحسين التكيف مع الوالدين لديهم بنسبة (51.2%). من خلال استخدام الأساليب العلاجية المختلفة كتشجيع الطفل علي مشاركة والديه في بعض المهام المنزلية كترتيب الطعام والمناقشة في آرائهم في بعض الرسومات أو اختيار الألعاب الرياضية والاشتراك بها في النادي وتقبل فكرة الجلوس علي التابلت أو الهاتف لمدة ساعة واحدة فقط يوميًا واستذكار الدروس وعدم جلوس الطفل بمفرده داخل المنزل وتقبل النصح والإرشاد من والديه.

لذلك تختلف هذه الدراسة مع دراسة (Coyne,2011) حيث ارتبطت بالمشاركة في لعب ألعاب الفيديو مع الوالدين بزيادة مستويات العنف والعدوانية، وزيادة السلوك الاجتماعي الإيجابي للفتيات فقط دون الأولاد. وكانت ألعاب الفيديو المشتركة أيضًا مرتبطة بشكل هامشي بترايب الوالدين مع الأطفال للفتيات، بجانب الألعاب غير المناسبة للعمر التي يتم لعبها مع الوالدين.

وأشارت دراسة (ناجي، 2011) إلى أن هناك مجموعة من الألعاب الإلكترونية تحتاج إلي رعاية بدرجة عالية من أولياء الأمور، ومعلمات رياض الأطفال وتتلخص تلك الألعاب في الألعاب الإلكترونية الموجود علي TV هي العاب (القتل والتدمير، سباق الموت، الشعاع الساطع)، العاب الفيديو الموجودة علي الانترنت هي ألعاب (عربيات المطاردة، الألعاب القتالية، الحرب، الرعب، المغامرة، المصارعات، سباق السيارات، المحترفين، الفناصة المحترف)، وأيضًا ألعاب (الأكشن والقتال، حرب الدبابات، سباق الموت، المصارعة).

مما يعني قبول الفرض الفرعي الثاني للدراسة الذي مؤداه : توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الوالدين للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

ث- النتائج المرتبطة بالفرض الفرعي الثالث للدراسة :

جدول رقم (8) يوضح معنوية الفروق بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية بعد التكيف مع الأخوة. (ن=12)

نوع القياس للمجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	نسبة التغير	قيمة " ت المحسوبة"	الدلالة الاحصائية
القياس القبلي	11.41	2.020	12.59	46.6%	12.935**	داله عند(0.01)
القياس البعدي	24.00	2.923				

*دال عند 0.05

(د.ح = 11)

**دال عند 0.01

من الجدول السابق يتضح أن:

وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الأخوة حيث بلغ قيمة "ت" (12.935**) وهي دالة عند مستوى معنوية (0.01) عند درجة حرية (د.ح = 11). حيث جاء متوسط درجات القياس القبلي للمجموعة (11.41) بانحراف معياري (2.020)، و جاء متوسط درجات القياس البعدي (24.00) بانحراف معياري (2.923)، مما يشير الى وجود فروق بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة، وبالتالي فإن برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية أدي الى تحسين التكيف مع الأخوة لديهم بنسبة (46.6%). من خلال استخدام الأساليب العلاجية بالمقابلات سواء كانت فردية أو مشتركة لتكيف الطفل مع أخوته سواء بالمنزل أو خارج المنزل بمشاركتهم باللعب الجماعي سواء بالمنزل أو النادي. هذا بجانب مساعدة الأخوة الأكبر سنًا في ترتيب الأغراض، وتقبل النصح ممن هم أكبر منى من الأخوة والتعاطف مع الأخوة الأصغر سنًا وتقدير مشاعرهم، وعمل خطة مع أخوتي حول وقت المذاكرة ووقت اللعب واللعب علي التابلت أو الهاتف لمدة ساعة معهم دون عنف أو تعصب أو ضرب.

مما يعني قبول الفرض الرئيسي للدراسة الذي مؤداه : توجد فروق معنوية ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الأخوة للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

ج- النتائج المرتبطة بالفرض الفرعي الرابع للدراسة :

جدول رقم (9) يوضح معنوية الفروق بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية بعد التكيف مع الاصدقاء . (ن=12)

نوع القياس للمجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	نسبة التغير	قيمة " ت المحسوبة"	الدلالة الإحصائية
القياس القبلي	11.00	1.477	13.5	50.0%	19.541**	داله عند(0.01)
القياس البعدي	24.50	2.315				

*دال عند 0.05

(د.ح = 11)

**دال عند 0.01

من الجدول السابق يتضح أن:

وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الاصدقاء حيث بلغ قيمة "ت" (19.541**) وهي دالة عند مستوى معنوية (0.01) عند درجة حرية (د.ح = 11).

حيث جاء متوسط درجات القياس القبلي للمجموعة (11.00) بانحراف معياري (1.477)، و جاء متوسط درجات القياس البعدي (24.50) بانحراف معياري (2.315)، مما يشير الى وجود فروق بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة، وبالتالي فإن برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز علي المهام للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية أدى الى التكيف مع الاصدقاء لديهم بنسبة (50.0%). من خلال استخدام الأساليب العلاجية لنموذج التركيز عل المهام بالمقابلات الفردية أو المشتركة مع بعض الأصدقاء بتشجيع الطفل علي اللعب مع أصدقائه أو اشتراكه بالأنشطة المختلفة أو استذكار الدروس وليس اللعب الجماعي بشكل كبير ومبالغ علي التابلت أو الهاتف المحمول، هذا بجانب تفسير الأضرار الصحية للجلوس بالساعات علي الهاتف المحمول أو التابلت للعين والعمود الفقري والرقبة بجانب التأثير النفسي والتأثير علي القدرات العقلية. فقد توصلت دراسة (سومية، 2018) إلى وجود علاقة دالة إحصائية بين الإدمان علي الألعاب الإلكترونية وظهور التمر ف الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، وتوجد فروق دالة إحصائية في الإدمان علي الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعاً لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

مما يعني قبول الفرض الفرعي الرابع للدراسة الذي مؤداه : توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أعضاء المجموعة التجريبية علي بعد التكيف مع الاصدقاء للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية قبل وبعد ممارسة برنامج التدخل المهني لصالح القياس البعدي.

ج: النتائج المرتبطة بالتغيرات التي حققها التدخل المهني علي أبعاد مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية لكل حالة علي حده.

جدول رقم (10) نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية ككل (ن = 12)

الحالة	الدرجة قبل التدخل المهني	الدرجة بعد التدخل	الفرق "بعد التدخل- قبل التدخل"	نسبة التغيير %
1	43.00	105.00	62.00	57.41%
2	37.00	93.00	56.00	51.85%
3	44.00	101.00	57.00	52.78%
4	38.00	98.00	60.00	55.56%
5	41.00	85.00	44.00	40.74%
6	49.00	86.00	37.00	34.26%
7	44.00	99.00	55.00	50.93%
8	51.00	102.00	51.00	47.22%
9	52.00	105.00	53.00	49.07%
10	47.00	103.00	56.00	51.85%
11	51.00	99.00	48.00	44.44%
12	42.00	105.00	63.00	58.33%

من الجدول السابق يتضح نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية ككل:

حيث جاءت اكثر الحالات تغيير: هي الحالة (الثانية عشر) بنسبة (58.33%)، ثم الحالة (الاولى) بنسبة (57.41%)، ثم الحالة (الرابعة) بنسبة (55.56%)، ثم الحالة (الثالثة) بنسبة (52.78%).
بينما جاءت الحالات الاقل تغيير: هي الحالة (الثالثة) بنسبة (34.26%)، ثم الحالة (الخامسة) بنسبة (40.74%)، ثم الحالة (الحادية عشر) بنسبة (44.44%)، ثم الحالة (الثامنة) بنسبة (47.22%).
وهو ما أشارت إليه دراسة (عبد الرزاق، 2018) حيث أشارت إلى أن هناك عدة سلبيات للألعاب الإلكترونية أهمها العزلة والانطواء، والعنف وتحطيم لبعض العادات والقيم لدى الأطفال، كما قد تسبب بعض الأمراض الصحية كالبداية وإجهاد العينين والتوتر. كما أشارت نتائج الدراسة (الزيودي، 2015) إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال علي هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلي صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. كما توصلت دراسة (قويدر، 2012) حيث توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشراؤها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار

والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار.

بعد التطبيق البعدى للمقياس والتدخل المهني علي 12 طفل وطفلة واستخدام الأساليب العلاجية لنموذج التركيز علي المهام والمبادئ المختلفة ومهارات الباحث في المقابلات الفردية أو المشتركة للحالات. لذلك تدل هذه الفروق علي حدوث زيادة جوهرية في درجة الحالات علي المقياس ككل بين القياس القبلي والقياس البعدى.

جدول رقم (11) نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب

الإلكترونية

بعد - الإدراك والتكيف الذاتي (ن=12)

نسبة التغيير %	الفرق "بعد التدخل- قبل التدخل"	الدرجة بعد التدخل	الدرجة قبل التدخل المهني	الحالة
62.96%	17.00	26.00	9.00	1
51.85%	14.00	23.00	9.00	2
59.26%	16.00	27.00	11.00	3
55.56%	15.00	24.00	9.00	4
44.44%	12.00	21.00	9.00	5
48.15%	13.00	23.00	10.00	6
48.15%	13.00	24.00	11.00	7
37.04%	10.00	25.00	15.00	8
44.44%	12.00	23.00	11.00	9
51.85%	14.00	28.00	14.00	10
51.85%	14.00	27.00	13.00	11
48.15%	13.00	24.00	11.00	12

من الجدول السابق يتضح نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب

الإلكترونية بعد - الإدراك والتكيف الذاتي:

حيث جاءت أكثر الحالات تغيير: هي الحالة (الاولى) بنسبة (62.96%)، ثم الحالة (الثالثة) بنسبة (59.26%)، ثم الحالة (الرابعة) بنسبة (55.56%)، ثم الحالة (العاشر) و(الحادية عشر) بنسبة (51.85%).

بينما جاءت الحالات الأقل تغيير: هي الحالة (الثامنة) بنسبة (37.04%)، ثم الحالة (الخامسة) و(التاسعة) بنسبة (44.44%)، ثم الحالة (السادسة) و (السابعة) و (الثانية عشر) بنسبة (48.15%).

وهو ما يتوافق مع دراسة (محمد ومحمد، 2018) حيث توصلت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية ما بين المداومة علي الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية لدى المراهق. كما توصلت دراسة (قويدر، 2012) إلى أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير

شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل علي تكوين شخصياتهم واعتمادهم علي أنفسهم وتقتهم بها.

بعد التطبيق البعدي للمقياس والتدخل المهني علي 12 طفل وطفلة واستخدام الأساليب العلاجية لنموذج التركيز علي المهام، وتفسير الواجبات المنزلية التي يقوم بها الطفل/الطفلة وتعديل أفكارهم نحو خطورة الألعاب الإلكترونية بالجلوس عليها بالساعات الكثيرة وتأثيره السلبي. لذلك تدل هذه الفروق علي حدوث زيادة جوهرية في درجة الحالات علي بعد - الإدراك والتكيف الذاتي بين القياس القبلي والقياس البعدي.

جدول رقم (12) نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب

الإلكترونية بعد - التكيف مع الوالدين (ن=12)

الحالة	الدرجة قبل التدخل المهني	الدرجة بعد التدخل	الفرق "بعد التدخل - قبل التدخل"	نسبة التغيير %
1	11.00	29.00	18.00	66.67%
2	10.00	26.00	16.00	59.26%
3	12.00	25.00	13.00	48.15%
4	9.00	24.00	15.00	55.56%
5	10.00	20.00	10.00	37.04%
6	14.00	22.00	8.00	29.63%
7	12.00	26.00	14.00	51.85%
8	11.00	27.00	16.00	59.26%
9	16.00	29.00	13.00	48.15%
10	12.00	23.00	11.00	40.74%
11	12.00	26.00	14.00	51.85%
12	9.00	27.00	18.00	66.67%

من الجدول السابق يتضح نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب

الإلكترونية بعد - التكيف مع الوالدين:

حيث جاءت أكثر الحالات تغيير: هي الحالة (الاولى) و(الثانية عشر) بنسبة (66.67%)، ثم الحالة (الثانية) و(الثامنة) بنسبة (59.26%)، ثم الحالة (الرابعة) بنسبة (55.56%).

بينما جاءت الحالات الأقل تغيير: هي الحالة (السادسة) بنسبة (29.63%)، ثم الحالة (الخامسة) بنسبة (37.04%)، ثم الحالة (العاشرة) بنسبة (40.74%)، ثم الحالة (الثالثة) و(التاسعة) بنسبة (48.15%).

كما كشفت نتائج دراسة (Aierbe, et al., 2019) أن الآباء لديهم معتقدات سلبية أكثر من الإيجابية حول ألعاب الفيديو ومع ذلك يحاول الآباء الدعم والتواصل مع أبنائهم لتقليل الفجوة بينهم. وتوصلت دراسة (الخليفة, 2016) إلى انتشار استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية بين الأطفال عينة الدراسة، وكذلك ضعف دور الأسرة عامة في ضبط لعب الأطفال، وتأثيرها في مشاعرهم ووقتهم وعلاقاتهم. وانتهت الدراسة بالتأكيد علي

أهمية دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال ضمن السياق العائلي، والأخذ في الحسبان تفاوت هذا التأثير وفقا لطبيعة علاقة الوالدين بالأبناء، ودورهم في ضبط وقت الأطفال وتنظيمه وعلاقتهم. كما استنتجت دراسة (الزويدى، 2015) فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم عن استحواذ هذه الألعاب علي وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسرة ومشكلات دراسية، فضلا كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي بين تصورات قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

بعد التطبيق البعدي للمقياس والتدخل المهني علي 12 طفل وطفلة واستخدام الأساليب العلاجية لنموذج التركيز علي المهام، كتشجيع الوالدين للأبناء بترك الهاتف المحمول أو التابلت وتصحيح معتقداتهم حول أن هذه الألعاب لا تساعد علي تنمية القدرات العقلية ولكن للأسف قد يصل الأمر لأضرار كبيرة، لذلك لابد من الأهتمام أكثر بالأطفال، لذلك تدل هذه الفروق علي حدوث زيادة جوهرية في درجة الحالات علي بعد - التكيف مع الوالدين بين القياس القبلي والقياس البعدي.

جدول رقم (13) نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب

الإلكترونية بعد - التكيف مع الأخوة (ن=12)

الحالة	الدرجة قبل التدخل المهني	الدرجة بعد التدخل	الفرق " بعد التدخل - قبل التدخل "	نسبة التغيير %
1	10.00	24.00	14.00	%51.85
2	9.00	21.00	12.00	%44.44
3	9.00	22.00	13.00	%48.15
4	11.00	28.00	17.00	%62.96
5	11.00	19.00	8.00	%29.63
6	14.00	21.00	7.00	%25.93
7	9.00	25.00	16.00	%59.26
8	13.00	23.00	10.00	%37.04
9	12.00	28.00	16.00	%59.26
10	11.00	26.00	15.00	%55.56
11	15.00	24.00	9.00	%33.33
12	13.00	27.00	14.00	%51.85

من الجدول السابق يتضح نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الالعاب الإلكترونية التكيف مع الأخوة:

حيث جاءت أكثر الحالات تغيير: هي الحالة (الرابعة) بنسبة (62.96%)، ثم الحالة (السابعة) و(التاسعة) بنسبة (59.26%)، ثم الحالة (العاشرة) بنسبة (55.56%)، ثم الحالة (الاولى) و(الثانية عشر) بنسبة (51.85%).

بينما جاءت الحالات الأقل تغيير: هي الحالة (السادسة) بنسبة (25.93%)، ثم الحالة (الخامسة) بنسبة (29.63%)، ثم الحالة (الحادية عشر) بنسبة (33.33%)، ثم الحالة (الثامنة) بنسبة (37.04%).

فقد استنتجت دراسة (Layland, et al., 2019) وجود ارتباط بين تنوع الترفيه الرقمي (التواصل الاجتماعي والألعاب) وجودة العلاقة بين الأخوة دون اختلافات بين الجنسين، ومع ذلك قد لا تلعب الألعاب الإلكترونية الدور المتوقع لها في الحفاظ علي العلاقة بين الأخوة. كما توصلت دراسة (Redmond, 2010) إلى وجود علاقة سلبية كبيرة بين الوقت الذي يقضيه الفرد في لعب ألعاب الفيديو ومقدار التواصل بين الوالدين والتواصل بين الأشقاء. ومع ذلك، فإن العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والتفاعل مع الوالدين أو الأشقاء لم يكن كبيرا.

بعد التطبيق البعدي للمقياس والتدخل المهني علي 12 طفل وطفلة واستخدام الأساليب العلاجية لنموذج التركيز علي المهام، كتشجيع الطفل علي مشاركة مع أخوته بالمنزل أو خارج المنزل، من خلال ممارسة اللعب الجماعي واللعب بالدراجة والمشاركة في المهام المنزلية، لذلك تدل هذه الفروق علي حدوث زيادة جوهرية في درجة الحالات علي التكيف مع الأخوة بين القياس القبلي والقياس البعدي.

جدول رقم (14) نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب

الإلكترونية بعد - التكيف مع الإصدقاء (ن=12)

الحالة	الدرجة قبل التدخل المهني	الدرجة بعد التدخل	الفرق " بعد التدخل - قبل التدخل "	نسبة التغيير %
1	13.00	26.00	13.00	48.15%
2	9.00	23.00	14.00	51.85%
3	12.00	27.00	15.00	55.56%
4	9.00	22.00	13.00	48.15%
5	11.00	25.00	14.00	51.85%
6	11.00	20.00	9.00	33.33%
7	12.00	24.00	12.00	44.44%
8	12.00	27.00	15.00	55.56%
9	13.00	25.00	12.00	44.44%
10	10.00	26.00	16.00	59.26%
11	11.00	22.00	11.00	40.74%
12	9.00	27.00	18.00	66.67%

من الجدول السابق يتضح نسبة التغيير لكل حالة علي مقياس التكيف الاجتماعي للأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية بعد - التكيف مع الإصدقاء :

حيث جاءت أكثر الحالات تغيير: هي الحالة (الثانية عشر) بنسبة (66.67%)، ثم الحالة (العاشرة) بنسبة (59.26%)، ثم الحالة (الثالثة) و (الثامنة) بنسبة (55.56%).

بينما جاءت الحالات الأقل تغيير: هي الحالة (السادسة) بنسبة (33.33%)، ثم الحالة (الحادية عشر) بنسبة (40.47%)، ثم الحالة (السابعة) و(التاسعة) بنسبة (44.44%).

واستنتجت دراسة (Eskasasnanda, 2017) أن الطلاب يلعبون ألعاب الفيديو عبر الإنترنت بسبب ضغط أقرانهم، وألعاب الفيديو على الإنترنت محبوبة لأنها تعتبر أكثر حداثة وعملية وواقعية وتنوعاً. في البداية يلعب الطلاب ألعاب الفيديو عبر الإنترنت لتخفيف التعب الناجم عن الدراسة في المدرسة، ولكن بعد ذلك، أصبحوا مدمنين، ويصلون إلى حالة يجدون فيها صعوبة في التوقف عن ممارسة الألعاب. مما يؤثر بشكل مباشر على تحصيلهم في المدرسة. بينما أشارت دراسة (Uz, & Cagiltay, 2015) إلى وجد أن الطلاب يفضلون في الغالب لعب ألعاب متعددة اللاعبين مع أصدقائهم الواقعيين وأفراد أسرهم. ويميلون أيضاً إلى تكوين صداقات في بيئات الألعاب، بينما لا يفضلون مشاركة مشكلاتهم مع أصدقائهم في الألعاب. كما استنتجته دراسة (أبووزنة, 2011) فقد استنتجت أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التكيف الاجتماعي بسبب الوقت الأقل الذي يقضيه اللاعبون مع العائلة والأصدقاء.

بعد التطبيق البعدي للمقياس والتدخل المهني علي 12 طفل وطفلة واستخدام الأساليب العلاجية لنموذج التركيز علي المهام، بتشجيع الطفل علي اللعب مع أصدقائه أو اشتراكه بالأنشطة المختلفة أو استذكار الدروس وليس اللعب الجماعي بشكل كبير ومبالغ علي التابلت أو الهاتف المحمول. لذلك تدل هذه الفروق علي حدوث زيادة جوهرية في درجة الحالات علي بعد - التكيف مع الاصدقاء بين القياس القبلي والقياس البعدي.
تاسعاً: توصيات الدراسة:

- 1- توصي الدراسة بضرورة تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
- 2- توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً سلبياً علي سلوك الأطفال.
- 3- محاولة تنظيم وقت اللعب للطفل علي اللا يتجاوز ساعة واحدة في اليوم.
- 4- مراقبة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل لمنع الألعاب العنيفة التي تنمي العنف والعدوانية.
- 5- الاهتمام بسن قوانين لتقنين تسويق الألعاب الإلكترونية وتنظيمها، وتصنيفها، ونشر الوعي بأضرارها، ودور الوالدين والمربين في حماية الأطفال، وفي تدريب الأطفال علي حماية أنفسهم.
- 6- تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب للحد من الألعاب التي تشجع علي العنف والضرب.

الملاحق

برنامج تدخل مهني باستخدام نموذج التركيز علي المهام مع الأطفال مستخدمى الألعاب الإلكترونية:
أهداف البرنامج:

- 1- بناء مهام تعتمد علي شغل وقت فراغ الأطفال بشكل أكثر فاعلية بعيداً عن اللعب علي الهاتف أو التابلت.
 - 2- بناء مهام تقوم علي التعاون بين الباحث الطفل / الطفلة وأمّهات الأطفال علي اشتراك الطفل ببعض المهام والأدوار داخل الأسرة، سواء كانت مهام فردية أو مشتركة بين الطفل وأخوته أو الطفل ووالديه أو الطفل وأصدقائه.
 - 3- دعم السلوك الإيجابي وتشجيعه علي ممارسته وتجنب أى سلوكيات سلبية.
- زمن الجلسة: 45 دقيقة.
- مكان الجلسة: مكتب الإخصائى الاجتماعى بنادى طوخ الرياضى محافظة القليوبية.
- المبادئ المستخدمة: 1- مبدأ تكوين علاقات مهنية بين الباحثة والأطفال مستخدمى الألعاب الإلكترونية.
2 - مبدأ التقبل. 3- مبدأ المشاركة الاجتماعية. 4- مبدأ السرية.

المراحل العلاجية للبرنامج:

- 1- مرحلة البداية وتتضمن الاكتشاف المبدئى لأسباب جلوس الطفل بشكل مستمر علي الهاتف أو التابلت للعب المستمر دون الاندماج مع الأسرة وفي هذه المرحلة يضع الباحث نفسه كعضو من أعضاء الأسرة ويظهر للباحث العلاقات الأسرية ومدى فاعليتها ويبدأ الباحث بتقسيم الأدوار والمهام علي الطفل مستخدم الألعاب الإلكترونية ومعرفة أسباب هروب الطفل للعب المستمر علي الهاتف أو التابلت وعمل تعاقد بين الطفل وبعض أفراد أسرته.
- 2- مرحلة الوسط للبرنامج: هي المرحلة التي يعتمد فيها الباحث علي مراجعة المهام التي كلف الباحث بها الطفل وأفراد أسرته ومراجعة ما قام به الطفل من مهام بالجلسات السابقة بالمرحلة السابقة ومحاولة إزالة العقبات مثل النزاعات الأسرية بين الوالدين ومحاولتهم من مساعدة الطفل من التقليل من الجلوس علي الهاتف أو التابلت هروباً من المشاكل الأسرية، وفي هذه المرحلة لا بد أن يخصص جلسة لمراجعي تنفيذ المهام وتحديد المعوقات التي حالت دون اكمال تنفيذ المهام.
- 3- مرحلة الإنهاء: هي المرحلة الأخيرة ويقوم فيها الباحث بمراجعة وتقدير ما تم انجازه خلال عملية العلاج وتقديم حلول لمشكلات هروب الطفل للتابلت أو الهاتف واللعب عليه سواء كان بشكل فردى أو جماعى، مع متابعة المهام عن طريق التليفون أو مقابلات فردية أو جماعية للطفل وبعض أفراد الأسرة.

الأساليب العلاجية للبرنامج:

- 1- أسلوب البناء: يحتوى علي اتصالات الباحثة مع الطفل مستخدم الألعاب الإلكترونية علي الهاتف أو التابلت بشكل مستمر.

- 2- أسلوب التشجيع: باستخدام عبارات تأييد واستحسان لسلوك الطفل ومشاعره.
- 3- أسلوب الفهم الواضح: التعبيرات الواضحة من الباحث تجاه الطفل مثل (الفهم- الاهتمام- التعاطف- القبول- تقدير مشاعر الطفل).
- 4- أسلوب التفسير: تفسير جهود الباحثة من أجل تعميق فهم العميل لنفسه وللآخرين وللموقف.
- 5- الواجبات المنزلية: إعطاء الطفل مجموعة من الأدوار والمهام كترتيب الغرفة ومساعدته لوالدته في أعمال المنزل وتحضير الطعام.

التقييم للبرنامج:

- 1- الايجابيات: تدعيم السلوكيات الإيجابية وتنميتها.
- 2- السلبيات: تغير السلوكيات الغير مرغوبة والعمل علي تعديلها والحد منها.

مراجع الدراسة

المراجع العربية:

أبووزنة، فلسطين علي حسن (2011). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتنكف المدرسي و الاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية.

الخفاف، إيمان عباس (2013). الذكاء الانفعالي: تعلم كيف تفكر انفعاليا، دار المناهج للنشر والتوزيع.

الخليفة، هند خالد (2016). أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة علي عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، مجلة الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الجمعية السعودية، ع 11، ص ص 17-62.

الزيودي، ماجد محمد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، ع 1، مج 10، ص ص 15-31.

سومية، قدى (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتمتع في الوسط المدرسي؛ دراسة ميدانية علي تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، جامعة وهران، ع 10، ص ص 162-172.

شعلان، السيد محمد (2012): رعاية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ورقة عمل "مقدمة في ندوة بعنوان" رعاية وتنمية الطفل من الميلاد حتى الرابعة، مارس 2012م، الندوة العلمية السابعة، كلية التربية - جامعة طنطا.

عبد العال، غادة عبدالعال أحمد (2016). فاعلية نموذج التركيز علي المهام مع الفوبيا الاجتماعية، المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية - دراسات وبحوث تطبيقية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة أسيوط، ع 3، مج 2، ص ص 167-184.

عبدالغفار، إحسان زكي (1991): أساسيات التدخل المهني في خدمة الفرد، ط 1، المكتب العلمي للطباعة بالقاهرة.

عبد العظيم، دينا محمد طلعت (2012): فاعلية استخدام ألعاب الكمبيوتر (مصممة ومنتجة) في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدي أطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة بنها.

عبد الرزاق، سعيد (2018). الألعاب الإلكترونية والأطفال: قراءة في الإيجابيات والسلبيات، مجلة سوسولوجيا للدراسات والبحوث الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة زيان عاشور الجلفة، ع 4، ص ص 212-227.

- الفقيه، عبد العاطى فرج على (2015). التكيف الاجتماعي: المفهوم والأبعاد: دراسة نظرية سوسولوجية، المجلة الليبية العالمية، كلية التربية بالمرج، جامعة بنغازي، ع4، ص ص 1-21.
- قويدر، مريم (2012). أثر الألعاب الإلكترونية علي السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.
- محمود، عبير فاروق (2015). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
- محمد، خليفي ومحمد، مزيان (2018). الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية؛ دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ، مجلة التنمية البشرية، جامعة وهران، ع11، ص ص 18-27.
- معوض، ربي عبد المطلب و الموسيقى، غادة عبدالرحيم (2016). أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية علي مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، الكويت، مجلد ٣١، عدد ١٢١.
- ناجي، فاطمة سامي (2011). المخاطر الناجمة من الالعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة واساليب الوقاية منها، مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، ص ص 601-656.
- الهاجرى، عبدالله محمد كليفيخ (2019). ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة وأثرها علي الإنحراف السلوكي لدي الأطفال، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة مؤتة، الاردن.
- همال، فاطمة السعدى (2017). الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة- بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للنشر والتوزيع.

المراجع الأجنبية:

- Aierbe,ana., Oregui, Eider .& Bartau , Isabel (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. Digital Education Review, 36: 100-116.
- Carras,C. Michelle. (2015). Video Game Play, Social Interactions and Friendship Quality in Adolescents: A latent Class Analysis. Phd. Johns Hopkins University. Maryland.
- Colvin, Julanne., Lee, Mingun., Magnano, Julienne. & Smith, Valerie.(2008).The Partners in Prevention Program: The Evaluation and Evolution of the Task-Centered Case Management Model. Research on Social Work Practice, 18(6): 607-615.
- Coyne,S., Padilla-Walker, M. Laura., Stockdale, A. Laura., Day, D. Randal. (2011). Game on... girls: associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. The Journal of adolescent health,11.

Eskasasnanda, P. Dewa.(2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. International Journal of

Indonesian Society and Culture, 9(2): 191-202.

Layland, K. Eric., Peets,O. Jerrica., Hodge,J. Camilla.& Glaza, Mikala.(2019). Exploring sibling relationship quality in the context of digital leisure and geographic distance. Health and Human Development Building, University Park, PA.

Limtrakul, [Nicha.](#), [Louthrenoo](#), [Orawan.](#), [Narkpongphun](#), [Atsawin.](#), [Boonchooduang](#), [Nonglak.](#)& [Chonchaiya](#), [Weerasak](#). (2017). Media use and psychosocial adjustment in children and adolescents. journal of Paediatrics and Child Health,54(3): 296-301.

McGonigal, Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. The Penguin press. New York.

Meiyu, Ma., Fusheng, Liu., Liu, Yang.& Zhigang, Li (2011). The Influencing of Electronic Games to the Moral Education of College Students. Education and Educational Technology, Berlin Heidelberg, pp. 461–466.

Mohammed, B. Mohammed. (2019). Depression and Social Skill as Predictors of Internally Displaced Children'S Social Adjustment in North-East, Nigeria. Master, Department of Early Childhood and Primary Education , College of Education, Kwara State University.

Orellana, N. Gelber (2005). The Implementation of A Peer Counseling Program Using The Task-Centered Model in High School. Master. the Department of Social Work. California State University.

Przybylski, Andrew K. (2014). Electronic gaming and psychosocial adjustment. Pediatrics, 134(3): 716-722.

Redmond,L. Dustin.(2010). The effect of video games on family communication and interaction. Master. Iowa State University.

Salen, K.& Zimmerman, E. (2005). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

Silver, L. (2012) Developing Children and Multicultural Attitudes: The Systemic Psychosocial Influences of computer Portrayals in a Multimedia Society. Cultural Diversity& Ethnic Minority Psychology, 9 (4): 360-366.

Shi, jing., Renwick, Rebecca., Turner, E. Nigel. & Kirsha, Bonnie. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. Computers in Human Behavior,97: 291-303.

Spinkes, N. (2006). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human behavior, 25(6): 1312–1319.

Uz, Cigdem .& Cagiltay, Kursat .(2015). Social Interactions and Games. Digital Education Review, 27: 1-12.

Wilkinson, L. A. (2009). Children and the Internet. In D. Romer& P. Jamieson (Eds.), The changing portrayal of american Childhood in popular media (pp. 377-

410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.