متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال

The Elements of Integration Between The Family And The School to Prevent the Dangers of Electronic Games among Children

إعداد

سمر أحمد محمد رضوان

إشـــراف

أ.م.د/ شيماء حسين ربيع
استاذ مساعد بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية
كلية الخدمة الاجتماعية – جامعة الفيوم

د/ مسعود على عبدالحميد
مدرس بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية
كلية الخدمة الاجتماعية – جامعة الفيوم

أولاً : مشكلة الدراسة وأهميتها:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الإنسان؛ حيث أنها تشكل الدعامة الأساسية التي يبني عليها مستقبل الفرد من خلال إمكانية التنبؤ بخصائص شخصيته إعتماداً على الخبرات المبكرة في حياته ، لأن الطفولة تمثل الحجر الأساس في بنية شخصية الفرد وإستقراره الإنفعالي وعلاقته الإجتماعية التي تتأثر بالبيئة ، ونمط التربية التي ينشأ عليها ويترعرع مراهقاً حتى يصبح فرداً له إمكانية في المجتمع . (عرفات ، ٢٠١١)

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية لجذب مختلف الفئات العمرية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، نجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل واصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث أنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم وتصف ظاهرة الألعاب الإلكترونية بعمق التأثير والانتشار فأصبحت ركيزة لأغلب الأشخاص في حياتهم اليومية . (الزيودي ، ٢٠١٥ ، ص ١٥ ، ١٦)

وقد نجد أن التقدم التكنولوجي المتسارع له دور كبير في بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب فظهرت ألعاب إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة ويمارسها الأفراد في العالم الإفتراضي وقد حلت هذه الألعاب بدلاً من الألعاب الشعبية التي يمارسها الأبناء على أرض الواقع وجهًا لوجه ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية أطفالاً وشباباً على حد سواء لم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو البلايستيشن ولقد بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين . (الجبور و الكريمين و المجالي ، ٢٠٢٠ ، ص ٨٦٨)

وعلى هذا فهناك علاقة وثيقة بين اللعب وثقافة الطفل؛ فاللعب حاجة أساسية من حاجات الطفل ومظهر من مظاهر سلوكه واللعب استعداد فطري من ضروريات الحياة فهو وسيط تربوي يسهم في تنمية وتعزيز الطفل ويعد استخدام اللعب في تكوين ثقافة الطفل اسلوباً فعالاً وممتعاً حيث يتثقف الطفل وتعلم أشياء كثيرة عن نفسه وعن البيئة من حوله وقد أكد

المربيون أهمية اللعب كوسيلة للتسلية والتثقيف حيث يعده علماء نفس النمو المظهر وهو المطلب الذي يحتاجه وعن طريقه ينمو الطفل جسمياً ومعرفياً وانفعالياً واجتماعياً وكلما هيئت الفرصة للطفل مكاسب نمائية في جميع شخصيته .(الأنصاري ، ٢٠٢٠ ، ص ٣٠٣ ، ٣٠٤)

كما أوضحت تقرير نشر في الصحيفة الاقتصادية السعودية بأن حجم إنفاق الفرد السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو ٤٠٠ دولار شهرياً فأكثر وأن السوق السعودي يستوعب ما يقرب من ٣ ملايين لعبة الكترونية في العالم الواحد بالإضافة إلى حوالي مليون و ٨٠٠ ألف جهاز بلاي ستيشن وأن أكثر من ٤٠ % من المنازل يوجد لديها أكثر من جهاز واحد (النفيعي ، ٢٠٠٩)

وهذا ما أكدت عليه دراسة (قويدر ، ٢٠١٢) أن الألعاب الالكترونية تساعد على تنامي السلوك العدواني في شخصية الطفل وتدفعه للميل إلى الجريمة والقتل بطريقة لا شعورية مما يزيد من مستوى التصادم من بينه وبين الآخرين وتجعله يميل إلى العزلة الإجتماعية والإنطواء على نفسه وتقليد الأبطال المفضلين لديه في تلك الألعاب وتقمص شخصيات غير شخصية التي تكون حسب قيام بطل المفضل له

و أيضا كشفت دراسة (الصوالحة والعويمر ، ٢٠١٦) عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصم عمان وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الإجتماعي لدى أطفغال الروضة من نظر أولياء الأمور.

وأثبتت دراسة (حسن ،٢٠١٧، ص ٢٤٠) أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل قد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية وإجتماعية إذا أصبح مدمنًا على ألعاب الكبيوتر وما شابهها ، وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الإعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها

درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل

وهدفت دراسة (الأنصاري ، ٢٠٢٠) إلى ضرورة التعرف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرهات في تكوين ثقافة الطفل وكان من أهم نتائج الدراسة إتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كان السبب الرئيسي في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية .

وأيضًا اثبتت دراسة (الغفيلي ، ص ٢٣) أن إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعة يوميًا يؤدي إلى زيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ والإصبع وتضمنت الدراسة ١٧١ طفلاً تتراوح أعمارهم من ٧ إلى ١٢ عام وأظهرت النتائج أن ٥٠% منهم يمارسون تلك الألعاب حوالي نصف ساعة يوميًا أما ثلثهم فيستخدمونها لفترات تتراوح من ساعة إلى ساعتين يوميًا .

وعلى هذا فان هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص في مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف على أصدقاء جدد ، كما تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمتستخدمها . (الحضيف ، ٢٠١٠)

وهذا قد ارتبطت حياة أطفالنا باللعب بشتى أنواعه حيث يتعلم الطفل ويكتسب سلوك حياته ويشترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم وبالتالي يشكل اللعب مخزوناً معرفياً يرتبط بمفهوم الطفل وتفكيره ولما كان اللعب بسير في خطوات منظمة يمر بها كل لاعب أثناء لعبة وأن هذه الألعاب سيكون لها دور في عمليتي التعلم وتعليم العمليات المعرفية .(الشحروري والريماوي ، ٢٠١١ ، ص ٦٣٨)

ويؤكد كاي (kay) أن اللعب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة ومصدر رئيس للتعلم

كما هدفت دراسة (مشري ، ٢٠١٦) إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة أم البواقي وتكونت عينة الدراسة من (١٥٥) مفردة من الأولياء

وحيث اعتمدت على المنهج المسحي بالعينة وتوصلت النتائج إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء وأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية .

وهناك ألعاب الانتحار السريع على الفيس بوك من أخطر الألعاب الالكترونية لعبة ببجي وهي لعبة قاتلة انتشرت بشكل كبير على مستوى العالم ويستخدمها ٣٠ مليون شخص يومياً وكشفت الشركة المنتجة للعبة عن آخر احصائية لعدد مستخدميها ٢٠٠ مليون شخص على مستوى العالم وهناك أيضاً لعبة الحوت الأزرق فهي لعبة حددت حياة الكثير من الأطفال عثب انتشارها وتداولها على مستوى دول العالم حيث أنها أدت إلى انتحار معظم من كانوا يستخدمونها والذين كانوا منهم الأطفال وقامت الجهات الأمنية والمعنية في مصر بتكثيف جهوها للقضاء على اللعبه بعد ظهور حالات انتحار من مستخدميها .

وهذا ما اوضحته دراسة (دنيان ، ٢٠١٩) إلى التعرف على انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة وهدف البحث إلى التعرف على مدى إستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة وتوصل البحث إلى عدة من النتائج وهي يتابع أولياء الأمور أطفالهم من استخدام الألعاب الإلكترونية لم يكن للألعاب الإلكترونية أي أثار سلبية على التطورات الجسدية والعقلية على السواء إلا أن الآثار السلبية ظهرت على الجوانب الحركية والإجتماعية واللغوية .

كما هدفت دراسة كلاً من (الجبور و الكريمين و المجالي ، ٢٠٢٠) إلى التعرف على العلاقة بين لعبة الببجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن لعبة الببجي منتشرة على نطاق واسع بين الأبناء وأن هناك آثار سلبية للعبة الببجي على الأبناء كما أظهرت النتائج أن هناك علاقة إرتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين الآثار السلبية للعبة الببجي ودرجة الميل إلى العنف لدى الأبناء

ولذلك فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المأسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل

جرائم القتل والاغتصاب في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه الألعاب الإلكترونية كنوع من التسلية والمنفعة . (السعد ، ٢٠٠٥)

هذا وقد أضاف الأنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي إلى حياة الملايين من البشر الكثير فقد سهل من التواصل بينهم عائلاتهم وجمعتنا مجموعة الألعاب على الفيسبوك وشارك فيها مختلف الأديان والطوائف وذابت الفروق وتكلم الجميع لغة واحدة وهي لغة حسب المنافسة بمختلف الألعاب الإلكترونية والتواصل عبر الشبكات الإجتماعية . (كافي و الصالح ، ٢٠١٦ ، ص ٦٩)

حيث اشارت دراسة (الهدلق ، ٢٠١٣) إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض وهذه الدراسة شبه تجريبية طبقت على (٣٥٩) طالب وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي ترفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز كما يرى أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية أما فيما يتعلق بالآثار السلبية فهي عديدة ومنها أضرار سلوكية ودينية وإجتماعية وأضرار عامة .

وأثبتت دراسة (الكعبي ، ٢٠١٧ ، ص ٤٩) أن (٨,٥ %) من الشباب مدمنين على ألعاب الفيديو ومارس اللاعبون المدمنون المستطلعون للعلب ٢٤ ساعة أسبوعياً أي ضعف غير المدمنين ويجلبون غالب أجهزة ألعاب الفيديو إلى غرف النوم ويعانون من مشكلات عدم الإنتباه بالمدرسة ويحصلون على درجات مدرسية منخفضة ويعانون مشكلات صحية وهم أكثر احتمالاً للشعور بالإدمان والسرعة لإرضاء عادتهم الادمانية .

ودراسة (بولمان وسوانسون ، ٢٠٠٤) توصلت إلى التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبئ إرتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي وأيضاً إلى التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الإستجابات العنيفة التلقائية .

وطبقاً لتقديرات الجهاز المركزي للتعبئة والإحصاء بأن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم بلغ العام الحالي قرابة ٢,٧ مليار مستخدم وذكر التقرير بأن عدد

مستخدمي الألعاب الإلكترونية ومع تسجيله هذا المستوى من يكون قد زاد بنسبة تصل إلى ٦,٤% وذلك لدى المقارنة بعددهم المسجل في العام السابق ٢٠١٩ والذي بلغ وقتها ٢,٥٤ مليار مستخدم .

وأيضا اشارت الإحصائيات والتقارير الصادرة من المنظمات الدولية أن المخاطر الناجمة من الإفراط في الألعاب الالكترونية فقد أفادت بأن هناك ١٧٥ ألف حالة مرضية نتيجة الادمان على الألعاب الالكترونية في العالم كما أن هناك ٢٨٥ ألف طفل قد أصيبوا بمشاكل في النظر نتيجة ألعاب الفيديو عبر شاشات الكمبيوتر . وأيضاً من خلال الإحصائيات فإن هناك ١١٢ ألف طفل قد اصيبوا بالمسدسات البلاستيكية وهي كرات شديدة القوة وتكون مؤذية خاصة إذا كانت الإصابات في العيون والرأس بشكل عام وقد بلغ عدد الأطفال الذين توفوا نتيجة ابتلاع قطع من هذه الألعاب (٥٥) ألف طفل لذا فإن إدمان ألعاب الفيديو خطر يهدد حياة الأطفال . (www.alyoum.com)

وأيضا توصلت دراسة (الشحروري والريماوي ، ٢٠١١) أن للألعاب الإلكترونية أثر على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة .

وهذا تمكن أهمية اللعب بكونه من أهم حاجات الطفل الأساسية وهو ضروري من ضروريات حياته الشخصية ، فباللعب يتعلم الطفل أمورًا عديدة تفيده في حياته كما أنه بيحسن نموه الجسدي والعقلي والإنفعالي واللغوي لديه فهو ليس مجرد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون ، بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصًا إذا كان إختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قبل الوالدين عن دراسة وعلم ومنهجية.(دنيان،٢٠١٩ ، ٥٣٧)

وتؤكد الدراسات الحديثة بأن الألعاب الإلكترونية لها تأثير مباشر على مستخدميها، لكن في الكثير من الأحيان يتم التطرق إلى السلبيات دون الإيجابيات .

وبناء على ما سبق فنجد أن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين وقد يرى البعض إيجابياتها إلا أنها لا تخلو من سلبياتها فتؤثر على سلوكه وتفكيره وصحته وشخصيته بشكل عام فمن المخاطر والآثار النفسية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية ضعف الصحة العقلية

والآداء المعرفي وزيادة الصعوبات العاطفية وعدم الإكتراث لمشاعر الآخرين والميل للسلوك العدواني وكذلك مخاطر إدراكية تمثلت في ضعف التفكير ويلجأ لها البعض للهروب من الواقع وضغوطه أو بسبب الإحساس بالفراغ . (أحمد ، ٢٠٢٠ ، ص ٨٨٨)

ومن هنا تتبلور مشكلة الدراسة **ما متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال .**

وترجع أهمية الدراسة الى الأسباب التالية :

١. تعتبر شريحة الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية والمؤسسية لمستقبل المجتمع ككل وخاصة الفتيات اللاتي يمثلونها أمهات المستقبل ودرع الحماية الأسرية والأبناء من مخاطر الألعاب ومستجدات العصر .
٢. انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية في عصرنا الحالي
٣. المدرسة من أهم المؤسسات الاجتماعية التي تعتني بالتربية والتنشئة الاجتماعية للأجيال .
٤. تناولت هذه الدراسة ظاهرة عامة وهي مخاطر الألعاب الالكترونية والتي أصبح أحد الأنواع الرئيسية للأدمان في عصرنا الحديث والتي يجب دراستها ورصد ما ينتج عنها من مخاطر وآثار سلبية ومدى تأثيرها على الأطفال وكون أن هذه الألعاب تصنع واقع وهمي قد تسهم الدراسة الحالية في التخفيف عن حدة مخاطر الألعاب الالكترونية للأطفال
٥. ندرة الدراسات السابقة الحديثة والتي تناولت مقاومات التكامل بين الأسرة والمدرسة للحد من هذه المخاطر .

ثانيا: أهداف الدراسة :

تسعى الدراسة الى تحقيق هدف رئيسى مؤداها وهى: تحديد متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال .

وينبثق من هذا الهدف الرئيسى مجموعة من الأهداف الفرعية وهي :

١- تحديد المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال .

٢- تحديد المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال .

٣- تحديد المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال .

ثالثاً : تساؤلات الدراسة :

تسعى الدراسة الى الإجابة على تساؤل رئيسى مؤداه وهى : ما متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ؟

وينبثق من هذا التساؤل الرئيس عدة من التساؤلات الفرعية وهي:

١- ما المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال.

٢- ما المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال.

٣- ما المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال.

رابعاً : مفاهيم الدراسة :

تعتمد الدراسة على عدة مفاهيم وهى:

١- مفهوم التكامل :

في اللغة : مأخوذ من تكامل يتكامل تكاملاً : تكامل / الشئ ، صار تاماً كاملاً .

وتكاملت الأشياء : كمل بعضها بعضاً (أعمالهم تتكامل لا تتنافس) . (الجر ، ١٩٨٧ ، ص ١٠٥٤)

وجاء في قاموس علم الاجتماعي للباحث عاطف غيث " هو العملية التي يتم بمقتضاها تحقيق الوحدة الكلية ويتضمن المصطلح كل ما يترتب على هذه العملية من نتائج بالنسبة للنسق الاجتماعي أما أبعاد هذا التكامل فهي التكامل الثقافي أي أنساق الأنماط المعيارية بعضها مع بعض والتكامل المعياري أي أنساق الأنماط المعيارية مع العمليات الدافعية على

نحو تحقق الإمتثال وتكامل الأتصال والإجماع والتكامل الوظيفي " . (غيث ، ٢٠٠٦ ،ص ٤٦٧)

٢- مفهوم المخاطر :

يشير مصطلح المخاطر (لغوياً) إلى الإشراف على الهلاك وهو اسم مشتق من الفعل (خطر) (والخطر بفتحتين يعني السبق الذي يتراهن عليه وتقول خطر الرمح يخطر بالكسر اهتز ورمح). (الصحاح ، ١٩٦٣ ، ص ١٨٠)

ويعني إيذاء الأشراف على الهلاك وخوف التلف والخطر السبق الذي يتراهن عليه والجمع (أخطار مثل سبب والجمع أسباب) . (المنير ، ١٩٦٣ ، ص ٢٣٦)

وتقصد الباحثة في هذه الدراسة أنها مخاطر تؤثر على الأطفال فقد تكون مخاطر صحية وإجتماعية وتعليمية وسلوكية .

٣- مفهوم الطفل :

مفهوم الطفل لغوياً :

من الفعل الثلاثي طفل والطفل هو النبات الرخص ، والرخص الناعم والجمع أطفال وطفول والطفل والطفلة والصغيرات والصبي يدعي طفلاً حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم .(عرفات ، ٢٠١١)

وجاء في المعجم الوسيط :

الطفل الرخص الناعم الرقيق والطفل المولود مدام ناعماً رخصاً والجمع طفوله وأطفال (مصطفى وآخرون ، ص ٥٨٧)

إصطلاحاً :

هي تلك الفترة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً بما يحفظ حياته ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي قنطرة يمر عليها الطفل هي النضج الاقتصادي والفسيولوجي والنفسي والعقلي والاجتماعي والروحي والتي تشكل خلالها حياة الإنسان ككائن إجتماعي . (رشوان ، ٢٠١٢ ، ص ٥)

٤- مفهوم الألعاب الإلكترونية :

مفهوم اللعبة :

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي (Salen , Zimmerman , 2004 , p.80)

واللعبة عرفه كود في قاموس التربية (Cood , 1970) أنه نشاط موجه أو غير موجه بيقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصيتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية (Cood , 1970)

٥-مفهوم الألعاب الإلكترونية :

مجموعة من الألعاب التفاعلية التي تلعب بواسطة الإلكترونيات المختلفة سواء كانت حواسيب أو أجهزة بلايستيشن أو أجهزة الأكس بوكس أو الفيديو جيم أو ألعاب الموبيل . (العبدلي ، ٢٠٠٩، ص٢)

ويعرفها سالين وذيمرمان بأنها عبارة عن الألعاب الإلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والانترنت والتلفاز والفيديو والحوامل النقالة والأجهزة الكفية المحمولة بالكف Palm devices .(سالين وذيمرمان ، ٢٠٠٤، ص ٨٦)

ويعرفها الباحث إجرائياً :

١- هي جميع أنواع الألعاب التسلية والترفيه المتاحة على هيئات الكترونية .

٢- هو نوع من التطبيقات الترفيهية ذات الطابع الإلكتروني .

٣- هي مجموعة من الألعاب التي يلعب بها الأطفال تتوافر هذه الألعاب على شكل إلكتروني

خامساً : الإجراءات المنهجية للدراسة :

١- نوع الدراسة: واتساقا مع أهداف الدراسة فتنتمى هذه الدراسة إلى نمط الدراسات الوصفية التحليلية لكونها أنسب أنواع الدراسات ملاءمة لطبيعة وموضوع الدراسة والتي تستهدف تحديد متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

٢- **المنهج المستخدم:** قد اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعى الشامل من الاخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمرحلة الابتدائية بمدينة الفيوم.

٣- **أدوات الدراسة وخطوات تصميمها :**

وقد اعتمدت الباحثة في جمع البيانات علي الأداة التالية :

١- إستمارة قياس لتحديد متطلبات التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال من إعداد الباحثة

- مرحلة صدق وثبات أدوات القياس :

قامت الباحثة بعرض أدوات القياس على الساده أعضاء هيئة التدريس فى صورتهم المبدئية ، وتم إجراء عديد من التعديلات فى أدوات القياس ، ثم موافقة الأساتذه على بدء تحكيم الادوات وذلك للاطمئنان إلى صدق النتائج التى يمكن الوصول إليها نتيجة إجراء الدراسة الحالية، وقد تم ذلك **على النحو الآتى:**

أ- الصدق والثبات استمارة قياس لتحديد متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال (للاخصائيين الاجتماعيين) .

١-الصدق الظاهرى" صدق المحكمين":

تم عرض أداة القياس فى صورته الأولية بما يحتويه من أبعاد وعبارات مرتبطة بكل متغير من المتغيرات على عدد (١٠) عضوا من أعضاء هيئة التدريس. **حيث طُلب منهم قراءة العبارات والحكم على صلاحية كل عبارة من حيث:**

أ- إرتباط العبارة بالمتغير المراد قياسه.

ب-سلامة الصياغة اللغوية للعبارة.

ج- إرتباط العبارة بمضمون وهدف القياس.

د- إضافة عبارات تناسب أى بعد من أبعاد أداة القياس أو حذف بعض العبارات غير المرتبطة أداة القياس.

و فـي ضـوء هـذا التحكـيم تـم حسـاب نسـبة الاتفـاق بـين السـادة المحكمـين للعبـارات التـي يشـملها كـل بعـد مـن أبعـاد القيـاس ، وتعـد نسـبة الاتفـاق التـي تصـل إلـى (٨٠%) هـي الأسـاس فـي الحكـم علـى عبـارات كـل بعـد مـن الأبعـاد، وتـم اسـتبعاد العبـارات التـي لـم تصـل نسـبة الاتفـاق بـين السـادة المحكمـين عليهـا عـن أقـل مـن (٨٠%)، وقـام الباحثـة بحسـاب نسـبة الاتفـاق علـى العبـارات بـين السـاده المحكمين من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{ن}} \times ١٠٠$$

حيث ن = عدد السادة المحكمين.

حيـث كانـت العبـارات (٣٤) عبـارة و تـم حـذف (٨) عبـارات واضـافة (٧) عبـارات حيـث أصـبح المقيـاس (٣٣) عبـارة فـي صـورته النهائيـة. **ويتمثـل في التالي :**

١- البيانات الأولية : وتشمل علي (٥)أسئلة .

٢-البعد الأول المتطلبات المعرفية: و يشمل علي (١٠)عبارات

٣-البعد الثاني المتطلبات المهنية: و يشمل علي (١١) عبارات

٤-البعد الثالث المتطلبات المؤسسية :و يشمل علي (١٢) عبارات

هـ – تحديد دلالة الدرجات المعيارية:

جدول رقم(١)

يوضح دلالة الدرجات المعيارية لأبعاد أداة القياس

م	أبعاد القياس	الدرجة الكلية العظمى للبعد	الدرجة الكلية الوسطى للبعد	الدرجة الكلية الدنيا للبعد
١	البعد الأول: المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال	١٠×٣=٣٠	١٠×٢=٢٠	١٠×١=١٠
٢	البعد الثانى: المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال	١١×٣=٣٣	١١×٢=٢٢	١١×١=١١
٣	البعد الثالث: المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال	١٢×٣=٣٦	١٢×٢=٢٤	١٢×١=١٢
	المجموع الكلى لاداة القياس	٣٣×٣=٩٩	٣٣×٢=٦٦	٣٣×١=٣٣

وهى عبارة عن حاصل ضرب عبارات البعد فى الوزن.

٢- **صدق المحتوى** : معنى صدق المحتوى مدى تمثيل بنود الأداة للمحتوى المراد قياسه . وللتحقق من صدق محتوى الاداة تم حساب معامل إرتباط بيرسون للعلاقة بين أبعاد الاستبيان بعضها ببعض وارتباطها بالمجموع الكلى ، وكذلك حساب معامل الارتباط بيرسون للعلاقة بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمؤشر الذي تنتمي إليه، والعلاقة بين درجة كل مؤشر والدرجة الكلية للأداة..

جدول (٢)

المصفوفة الارتباطية بين أبعاد استمارة قياس لتحديد متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال (للاخصائيين الاجتماعيين) والمجموع الكلى

ن= ٢٠

الابعاد	المجموع الكلى
البعد الأول	٠,٨٦٦*
البعد الثانى	٠,٨٢٤*
البعد الثالث	٠,٨٨٩*

**** تدل على أن معامل الارتباط دال عند مستوى (٠,٠٥)**

يتضح من الجدول السابق إرتباط أبعاد أداة القياس ببعضها البعض بمستوى دلالة (٠,٠٥) . وهذا يؤكد أن الاداة تتمتع بدرجة عالية جدا من الصدق.

ب- **إجـــراءات ثبـــات المقيـــاس:** تعتبـر هـذه الخطـوة مـن أهـم خطـوات إعـداد أداة القيـاس حيـث تـدل علـى ثبـات المقيـاس والغـرض مـن إعـداده ليقـيس مـا وضـع مـن أجلـه علـى نفـس العينـة وفـى ظـروف مختلفـة ، واعطـاء نفـس النتـائج ، ومـن أهـم الوسـائل الاحصـائية **هـــى معامـــل الفـــا كرونبـــاخ** :قامـت الباحثـة بإيجـاد معـاملات الثبـات بطريقـة الفـا كرونبـاخ علـى عينـة قوامهـا (٢٠) مفردة ممثلة الاساسية من حيث التجانس.

٤-مجالات الدراسة:

أ- **المجال المكاني:** تم تطبيق الدراسة على جميع المدارس الابتدائية الحكومية (شرق وغرب الإدارة التعليمية) بمدينة الفيوم.

ب-**المجال البشرى:** يتحدد المجال البشرى للدراسة في جميع الاخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمدارس الابتدائية بمدينة الفيوم وبلغ عددهم (١١٠) مفردة ، وأولياء الأمور وعددهم (٥٠ مفردة)

ج- **المجال الزمنى:** فترة اجراء الدراسة الميدانية

سادسا : نتائج الدراسة وتفسيرها

أولا: النتائج المرتبطة بالإجابة على التساؤل الرئيسي الأول ومؤداه: ما **متطلبات تحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ؟ وسوف يتم الإجابة على هذا التساؤل من خلال مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي:**

١-النتائج المرتبطة بالإجابة على التساؤل الفرعي الأول للدراسة ومؤداه: ما المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ؟

جدول (٣)

المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ن= ٥٠

م	العبارة	المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق					
		ك	%	ك	%	ك	%				
١	ينظم الأخصائي الاجتماعي اجتماعات للتزويد بمعارف عن كيفية وقاية الأطفال من الإنحراف .	١٢		٢٨		١٠		102	2.04	%68	7
٢	ينظم الأخصائي الاجتماعي اجتماعات للتزويد بمعارف عن المخاطر الناتجة عن الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال .	١٦		٢٦		٨		108	2.16	%72	4
٣	ينظم الأخصائي الاجتماعي اجتماعات للتزويد بمعارف عن الأنشطة الكافية والمناسبة لميول	٧		٣١		١٢		95	1.9	63.3 %	8

	الأطفال وقدراتهم لوقاية الأطفال من الألعاب الإلكترونية .									
٤	يقوم الأخصائي الاجتماعي بترسيخ التعاون بين البيت والمدرسة	١١		١٩		٢٠		91	1.82	٦٠,٧ %	9
٥	يعرف الأخصائي الاجتماعي بمعرفة كيفية الرقابة والمتابعة للأبناء.	١٥		٢٣		١٢		103	2.06	٦٨,٧ %	6
٦	يناقش الأخصائي بحل المشكلات مع الأبناء داخل الأسرة بعيداً عن استخدام العنف .	١٨		١٩		١٣		105	2.1	%٧٠	5
٧	يناقش الأخصائي الأسر بمخاطر الألعاب الالكترونية .	١٨		٢٧		٥		113	2.26	75.3 %	3
٨	يعد الأخصائي الاجتماعي برامج تثقيفية عن الاستخدام الايجابي للإنترنت	٢١		٢٣		٦		115	2.3	٧٦,٧ %	2
٩	تزويد الأخصائي الاجتماعي الأسر بالمعلومات والخبرات عن الألعاب الالكترونية وأثرها .	١٩		٢٢		٩		110	2.2	73.3 %	٣مكرر
١٠	يقوم الأخصائي الاجتماعي بتبادل الرأي والمشورة بين الأسرة في الأمور التربوية والتعليمية للأبناء.	٢٤		١٨		٨		116	2.32	77.3 %	1
		١٦١		٢٣٦		١٠٣		١٠٥٨	٢,١٢	%٧٠,٥ متوسطة	

يتضح من الجدول رقم (٣) أن المتطلبات المعرفية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال **متوسطة، حيث تتوزع استجابات مجتمع الدراسة توزيعا احصائيا وفق مجموع الأوزان والذي بلغ (١٠٥٨) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,١٢) والقوة النسبية بلغت (٧٠,٥%).**

كما بلغ عدد من أجاب بموافق حول عبارات هذا المؤشر من عينة الدراسة (١٦١) بنسبة (٣٢,٢%)، وبلغ عدد من أجاب بموافق الى حد ما (٢٣٦) بنسبة (٤٧,٢%) أما عدد من أجاب بغير موافق (١٠٣) بنسبة (٢٠٦%)

وقد جاءت العبارات رقم (١٠، ٨، ٧،٩) هي أكثر العبارات قوة وتحقيقا بناء على الترتيب ووفق للوزن المرجح والقوة النسبية لكل عبارة حيث:

- **جاءت العبارة رقم (١٠)** في الترتيب الأول والتي تشير الى يقوم الأخصائي الاجتماعي بتبادل الرأي والمشورة بين الأسرة في الأمور التربوية والتعليمية للأبناء .بمجموع أوزان بلغ (١١٦) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٣٢) وقوة نسبية بلغت (٧٧,٣%). وهذا يدل
- **وفى الترتيب الثاني جاءت العبارة رقم (٨)** والتي تشير الى أن يعد الأخصائي الاجتماعي برامج تثقيفية عن الاستخدام الايجابي للإنترنت. بمجموع أوزان بلغ (١١٥) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٣٠) وقوة نسبية بلغ (٧٦,٧%). وهذا يدل
- **وفى الترتيب الثالث جاءت العبارات رقم (٧-٩)** والتي تشير الى أن يناقش الأخصائي الأسر بمخاطر الألعاب الالكترونية وأيضا تزويد الأخصائي الاجتماعي الأسر بالمعلومات والخبرات عن الألعاب الالكترونية وأثرها . .بمجموع أوزان بلغ (١١٣) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٢٦) وقوة نسبية بلغ (٥٧,٣%). وهذا يدل على
- **وجاءت في المرتبة الاخيرة العبارة رقم (٤)** والتي توضح أن من يقوم الأخصائي الاجتماعي بترسيخ التعاون بين البيت والمدرسة بمجموع أوزان بلغ (٩١) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (١,٨٢) وقوة نسبية بلغت (٦٠,٧%).

ويلاحظ من هذه الاستجابات أن أقلها قوة وتحقيقا كانت " أن الأخصائي الاجتماعي يقوم بترسيخ التعاون بين البيت والمدرسة بدرجة ضعيفة وفق لآراء الاخصائيين الاجتماعيين .

٢-النتائج المرتبطة بالإجابة على التساؤل الفرعي الثانى للدراسة ومؤداه: ما المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ؟

جدول (٥)

المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ن=٥٠

م	العبارة	المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق					
		ك	%	ك	%	ك	%				
١	يقوم الأخصائي بعقد جلسات لتقريب وجهات النظر بين الأسرة والمدرسة .	١٣		١٥		٢٢		91	1.82	٦٠,٧%	7
٢	يشارك الأخصائي الاجتماعي في وضع خطة موحدة للتعامل مع الأطفال .	١١		١٧		٢٢		89	1.78	٥٩,٣%	8
٣	يعقد الأخصائي الاجتماعي ورش عمل لتبادل الخبرات بين الأسرة والمدرسة عن كيفية التعامل مع الأبناء .	٨		٢٥		١٧		91	1.82	٦٠,٧%	7مكرر
٤	ينظم الأخصائي الاجتماعي برنامج اليوم المفتوح لأولياء الأمور للتعرف على مخاطر الألعاب الالكترونية .	١٤		٢٠		١٦		98	1.96	٦٥,٣%	6
٥	يقوم الأخصائي بعقد دورات تدريبية لأولياء الأمور بكيفية التعامل مع الأبناء .	١٢		٢٤		١٤		98	1.96	٦٥,٣%	6مكرر
٦	ينظم الأخصائي برامج وقائية للحد من الاستخدام السئ للأنترنت	١٦		٢٣		١١		105	2.1	%70	2

٧	يعد الأخصائي الاجتماعي مبادرات من خلال ريادة الفصول للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية .	١٦		٢٠		١٤		102	2.04	%٦٨	4
٨	يعد الأخصائي الاجتماعي برامج للأنشطة اللاصفية تضمن اكتشاف المواهب ورعاية	١٦		٢١		١٣		103	2.06	%٦٨,٧	3
٩	يعقد الأخصائي الاجتماعي معسكرات لشغل أوقات الفراغ للأطفال لتنمية التفكير	١٧		١٦		١٧		100	2	%٦٦,٧	5
١٠	يقوم الأخصائي الاجتماعي بتقديم خدمات إستشارية للأسر للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية	٢٧		١٩		٤		123	2.46	%٨٢	1
		١٥٠		٢٠٠		١٥٠		١٠٠٠	٢	%٦٦,٧ ضعيفة	

يتضح من الجدول رقم (٥) أن المتطلبات المهنية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال **ضعيفة، حيث تتوزع استجابات مجتمع الدراسة توزيعا احصائيا وفق مجموع الأوزان والذي بلغ (١٠٠٠) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢) والقوة النسبية بلغت (٦٦,٧%).**

كما بلغ عدد من أجاب بموافق حول عبارات هذا المؤشر من عينة الدراسة (١٥٠) بنسبة (٣٠%)، وبلغ عدد من أجاب بموافق الى حد ما (٢٠٠) بنسبة (٤٠%) أما عدد من أجاب بغير موافق (١٥٠) بنسبة (٣٠%)

وقد جاءت العبارات رقم (١٠، ٦، ٨) هي أكثر العبارات قوة وتحقيقا بناء على الترتيب ووفق للوزن المرجح والقوة النسبية لكل عبارة حيث:

- **جاءت العبارة رقم (١٠)** في الترتيب الأول والتي تشير علي قيام الأخصائي الاجتماعي بتقديم خدمات إستشارية للأسر للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية بمجموع أوزان بلغ (١٢٣) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٤٦) وقوة نسبية بلغت (٨٢%).

- **وفى الترتيب الثاني جاءت العبارة رقم (٦)** والتي تشير إلي أن الأخصائي الاجتماعي ينظم برامج وقائية للحد من الاستخدام السئ للأنترنت.بمجموع أوزان بلغ (١٠٥) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,١٠) وقوة نسبية بلغ (٧٠%). وهذا يدل على تنظيم الأخصائي الاجتماعي لبرامج وقائية للحد من الاستخدام السئ للأنترنت.
- **وفى الترتيب الثالث جاءت العبارة رقم (٨)** والتي تشير الى قيام الأخصائي الاجتماعي باعداد برامج للأنشطة اللاصفية تضمن اكتشاف المواهب ورعايتهم بمجموع أوزان بلغ (١٠٣) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٠٦) وقوة نسبية بلغ (٦٨,٧%). وهذا يدل على اعداد الأخصائي الاجتماعي برامج للأنشطة اللاصفية تضمن اكتشاف المواهب ورعايتهم وذلك للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال.
- **وجاءت في المرتبة الاخيرة العبارة رقم (٢)** والتي تشير إلي مشاركة الأخصائي الاجتماعي في وضع خطة موحدة للتعامل مع الأطفال . بمجموع أوزان بلغ (٨٩) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (١,٧٨) وقوة نسبية بلغت (٥٩,٣%).

ويلاحظ من هذه الاستجابات أن أقلها قوة وتحقيقا كانت " مشاركة الأخصائي الاجتماعي في وضع خطة موحدة للتعامل مع الأطفال " وهذا يؤكد ضعف المشاركة الفعالة للاخصائيين الاجتماعيين في وضع الخطط التي تساعد للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال.

٣-النتائج المرتبطة بالإجابة على التساؤل الفرعي الثالث للدراسة ومؤداه: ما المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ؟

جدول (٦)

المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ن=٥٠

م	العبارة	المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق					
		ك	%	ك	%	ك	%				
١	يوفر الأخصائي وقت مخصص ومناسب في جدول زمني لإستقبال أولياء الأمور .	١٥		٢١		١٤		101	2.02	%٦٧,٣	5
٢	يوفر الأخصائي الاجتماعي ميزانية مخصصة بالمدرسة لدراسة إحتياجات الأطفال.	١١		١٩		٢٠		91	1.82	%٦٠,٧	6
٣	يوفر الأخصائي الاجتماعي معامل إلكترونية مجهزة لعرض أفلام عن مخاطر الألعاب الإلكترونية .	11		19		20		91	1.82	%٦٠,٧	٦مكرر
٤	يعقد الأخصائي الاجتماعي مقابلات مع أولياء الأمور بصفة مستمرة لمناقشة المشكلات التي تواجه أبنائهم .	٩		٢٠		٢١		٨8	١,٧٦	%٥٨,٧	7

٥	يوفر الأخصائي الاجتماعي بيانات للأتصال بأولياء الأمور وسهولة التواصل معهم .	١٣		٣٠		٧			106	2.12	%٧٠,٧	4
٦	يوفر الأخصائي الاجتماعي أنشطة مدرسية لبعد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية .	١١		٢٩		١٠			101	2.02	%٦٧,٣	٥مكرر
٧	يتيح الأخصائي فرص تعليمية تتناسب مع قدرات وميول الأطفال	٢٠		١٦		١٤			106	2.12	%٧٠,٧	٤مكرر
٨	يقوم الأخصائي بتشجيع أولياء الأمور على المشاركة في مجلس الآباء	٢٣		٢٦		١			122	2.44	%٨١,٣	1
٩	يقوم الأخصائي بتفعيل دفتر المتابعة اليومي والتقرير الشهري للتواصل بين الأسرة والمدرسة .	٢٢		٢٠		٨			114	2.28	%٧٦	3
١٠	يقوم الأخصائي الاجتماعي بنشر الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية من خلال الإذاعة المدرسية .	٢٥		١٨		٧			118	2.36	%٧٨,٧	2
		١٦٠		٢١٨		١٢٢			١٠٣٨	٢,٠٨	%٦٩,٢ متوسطة	

يتضح من الجدول رقم ( ) أن المتطلبات المؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال متوسطة، حيث تتوزع استجابات مجتمع الدراسة توزيعا احصائيا وفق مجموع الأوزان والذي بلغ (١٠٣٨) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٠٨) والقوة النسبية بلغت (٦٩,٢%).

كما بلغ عدد من أجاب بموافق حول عبارات هذا المؤشر من عينة الدراسة (١٦٠) بنسبة (٣٢%)، وبلغ عدد من أجاب بموافق الى حد ما (٢١٨) بنسبة (٤٣,٦%) أما عدد من أجاب بغير موافق (١٢٢) بنسبة (٢٤,٤%)

وقد جاءت العبارات رقم (٨، ١٠، ٩) هي أكثر العبارات قوة وتحقيقا بناء على الترتيب ووفق للوزن المرجح والقوة النسبية لكل عبارة حيث:

- **جاءت العبارة رقم (٨)** في الترتيب الأول والتي تشير الى **قيام الأخصائي بتشجيع أولياء الأمور على المشاركة في مجلس الآباء** . بمجموع أوزان بلغ (١٢٢) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٤٤) وقوة نسبية بلغت (٨١,٣%). وهذا يدل على قدرة الاخصائيين الاجتماعيين في التعامل مع مع الأطفال المدمنين للألعاب الالكترونية .
- **وفى الترتيب الثاني جاءت العبارة رقم (١٠)** والتي تشير قيام الأخصائي الاجتماعي بنشر الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية من خلال الإذاعة المدرسية .بمجموع أوزان بلغ (١١٨) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٣٦) وقوة نسبية بلغ (٧٨,٧%).
- **وفى الترتيب الثالث جاءت العبارة رقم (٩)** والتي تشير الى قيام الأخصائي الاجتماعي بتفعيل دفتر المتابعة اليومي والتقرير الشهري للتواصل بين الأسرة والمدرسة. بمجموع أوزان بلغ (١١٤) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (٢,٢٨) وقوة نسبية بلغ (٧٦%). وهذا يدل على
- **وجاءت في المرتبة الاخيرة العبارة رقم (٤)** والتي تشير إلي عقد الأخصائي الاجتماعي مقابلات مع أولياء الأمور بصفة مستمرة لمناقشة المشكلات التي تواجه أبنائهم . بمجموع أوزان بلغ (٨٨) وكذلك المتوسط المرجح والذي يبلغ (١,٧٦) وقوة نسبية بلغت (٥٨,٧%).

ويلاحظ من هذه الاستجابات أن أقلها قوة وتحقيقا كانت " يقدم الأخصائي الاجتماعي مقابلات مع أولياء الأمور بصفة مستمرة لمناقشة المشكلات التي تواجه أبنائهم " **وهذا يؤكد ضعف تحقيق المقومات المؤسسية لتحقيق التكامل بين**

الإسرة والمدرسة للمساعدة في وقاية الأطفال من مخاطر الالعاب الإلكترونية العنيفة والخطيرة.

مما سبق يتضح لنا ضرورة الاهتمام بالمتطلبات المعرفية و المهنية والمؤسسية لتحقيق التكامل بين الأسرة والمدرسة لوقاية أبنائهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة الذي يمارسها من خلال آراء الاخصائيين الاجتماعيين وهذا يدلل علي عدم التشابك والمشاركة المجتمعية الايجابية لأولياء الامور داخل البيئة المدرسية والمساعدة في معالجة المشكلات التي تواجه أبنائهم من مخاطر الإلعاب الإلكترونية العنيفة الخطرة التي يمارسها أبنائهم والمساعدة في وقايتهم بالاشتراك مع المدرسة .

توصيات البحث :

١- المتابعة من الأسرة وتحديد وقت محدد لأستخدام الوسائل الالكترونية وممارستهم الألعاب الالكترونية .

٢- المتابعة اليومية من قبل الوالدين على الأطفال وتعديل سلوكهم .

٣- ينبغي على الجهات المسئولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب الالكترونية جديدة .

٤- التشابك بين البيت والمدرسة لمواجهة المشكلات الناتجة عن مخاطر الألعاب الالكترونية

٥- زيادة دور الوالدين في الانتباه والرعاية تجاه أبنائهم عن استخدامهم للأنترنت وممارسة الألعاب الالكترونية .

٦- تقديم خدمات استشارية للأسرة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية ينبغي على الوالدين ألا يسمح للطفل بممارسة الألعاب الالكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية .

٧- ترسيخ التعاون بين البيت والمدرسة فيما يتصل لتلبية احتياجات الأطفال .

٨- وضع ميزانية مخصصة بالمدرسة لدراسة احتياجات الأطفال وأيضاً توفير المباني اللازمة لممارسة الأنشطة المدرسية والبعد عن الألعاب الالكترونية .

٩- التعرف على نوعية الألعاب التي يمارسها الطفل .

١٠- تفعيل الدور الوقائي والعلاجي والتنموي لمواجهة هذه المشكلة .

١١- جهود الدولة في منع هذه الألعاب الخطيرة التي تهدد أمن وحياة الأطفال .

١٢- التقليل من عدد ساعات الجلوس أمام هذه الألعاب تدريجياً حتى يتم الأنتهاء منها .

١٣- وضع برنامج عملي من قبل وزارة التربية والتعليم من متابعة مدى تفعيل الأخصائيين بالمدرسة لعملية التواصل الفعال بينهم وبين أولياء الأمور .

١٤- التوعية المستمرة لأسر الأطفال وخطورة الألعاب من خلال نشرات توجيهيه .

١٥- تنمية وعي الأطفال بالمخاطر الناتجة عن الأستخدام السيئ للأنترنت وممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة .

١٦- اكساب الأطفال المهارات لحمايتهم من تلك المخاطر التي تؤثر على شخصيتهم ونموهم في المجتمع بشكل سليم .

١٧- وضع تشريعات قانونية صارمة للتصدي بنوعية الألعاب التي تهدد أمن الأطفال .

١٨- تدعيم الوازع الديني والقيم الأخلاقية بطريقة صحيحة لدى الأطفال من خلال الندوات الدينية والأنشطة الترويحية المختلفة .

١٩- إجراء الكثير من البحوث والدراسات على ظاهرة مخاطر الألعاب الالكترونية .

٢٠- عقد دورات تدريبية وورش عمل بشكل مستمر لتفعيل التواصل بين الأسرة والأخصائيين الاجتماعيين بالمدرسة .

المراجع المستخدمة

١- أحمد ، راندا محمد سيد .(٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات دراسة تنبئوية ، مجلد دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية ، العدد ٥١ ، المجلد ٣ .

٢- الأنصاري ، رفيدة بنت عدنان حامد .(٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل ، مركز بابل للدراسات الإنسانية ، مجلد ١٠ ، العدد ١ .

٣- الجبور ، رامي عبد الحميد و الكريمين ، أيمن أحمد و المجالي ، ماجدة عبد العزيز .(٢٠٢٠). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل غلى العنف لدي الأبناء من وجهة نظر الأباء والإمهات في المجتمع الأردني ، مجلة الدراسات والعلوم الإنسانية والإجتماعية ، المجاد ٤٧ ، العدد ١ .

٤- الجر ، خليل .(١٩٨٧). المعجم العرب لاروس ، مكتبة لاروس ، لبنان .

٥- حسن ، أماني عبد التواب صالح .(٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والإجتماعي لدى الأطفال ، المجلد ٢٥ ، العدد ٣ ، جامعة الأمير سلطان عبد العزيز ، السعودية .

٦- الحضيف ، يوسف .(٢٠١٠) . هناك حياة إفتراضية رائعة ، جريدة الرياض ، العدد ١٥٢٢٦ .

٧- الصحاح ، مختار .(١٩٦٣). وزارة التربية والتعليم ، القاهرة ، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية .

٨- العبدلي ، محمد فنخور .(٢٠٠٩). الألعاب الإلكترونية www.slideplayer.ae

٩- قاموس المصباح المنير . (١٩٦٣). وزارة التربية والتعليم ، القاهرة ، الهيئة العربية العامة لشئون المطابع الأميرية .

١٠- رشوان ، حسين عبد الحميد أحمد .(٢٠١٢). أطفال الشوارع ، دار الكتب والوثائق العربية ، الإسكندرية .

١١- الزيدي ، طه أحمد .(٢٠١٨). الضوابط الشرعية في إستخدام مواقع التواصل للألعاب

١٢- الإلكترونية ، إصدارات المجتمع الفقه العراقي ، بغداد .

١٣- الزيودي ، ماجد محمد .(٢٠١٥). الإنعكاسات التربوية لإستخدام الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموات وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد ١٠ ، العدد ١ .

١٤- السعد ، نورا .(٢٠٠٥) الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال ، جريدة الرياض ، العدد ١٣٤٠٨ .

١٥- الشحروري ، مها و الريماوي ، محمد .(٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن و، العلوم التربوية ، المجلد ٣٨ ، ملحق ٣ .

١٦- الصوالحة ، على سليمان و العويمر ، يسري راشد.(٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة للسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، فلسطين ، مجلد ٤ ، العدد ١٦ .

١٧- الغفيلي ، فهد بن عبد العزيز .(١٤٣١هـ) . الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع ، الرياض .

١٨- قويدر ، مريم .(٢٠١٢). اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والإعلام .

١٩- كافي ، محمد عبد الوهاب الفقيه و ، الصالح ، حاتم على حيدر.(٢٠١٦). تأثير إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي على القيم الإجتماعية والأثرية في الشباب العربي ، كلية الإعلام ، جامعة صنعاء .

٢٠- الكعبي ، حيد محمد .(٢٠١٧) . الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية ، سلسلة الإختراق الثقافي (٣) .

٢١- مشري ، أميرة .(٢٠١٦). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، مذكرات ماجستير ، قسم علوم الأتصال ، تخصص الأتصال وعلاقات عامة ، جامعة أم البواقي

٢٢- النفيعي ، منيف .(٢٠٠٩). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالمية رغم الدراسة ، الجريدة الإقتصادية ، العدد ٥٥٦٧ .

٢٣- الهدلق ، عبدالله بن عبد العزيز .(٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم بمدينة الرياض www.alulkah.net

٢٤- عرفات ، فضيلة .(٢٠١١). سيكولوجية اللعب عند الأطفال ، مقال منشور www.alnoor.se

٢٥- غيث ، محمد عاطف .(٢٠٠٦). قاموس علم الاجتماع ، دار المعرفة الجامعية ، الاسكندرية ، مصر .

٢٦- مصطفى ، إبراهيم ، وآخرون . المعجم الوسيط .

27- Assist . prof.Dr. Nilgan Namiq sabir .(2019). The I,plicications of using Electronic Games on early childhood growth , Journal of tikrit , university for humanities , 26 , 11 .

28- Salen , K , Zimmeman E .(2004). Rule of play game desing fundamentals , ca,bridge , m A , M I tpress.

29- Uhlamanna, Eris & Swanson Jane .(2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness , journal of adolescence , 27 , 2 .

30- www.albawabhnew.com

31- www.alyoum.com

32- www.docs.infroeam.com