التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة

Social work professional intervention to upgrade preparatory stage students conciseness about the dangers of electronic games From the perspective of generalist practice

تاريخ التسليم ٢٠٢٣/ ٥/٣

تاريخ الفحص ٢٠٢٣/٥/١٥

تاريخ القبول ٢٠٢٣/٥/٢٧

إعداد

نها سيد سلام سالم

Noha.salim@social.aun.edu.eg

المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية
العدد الثانى والعشرون المجلد الأول يونيو ٢٠٢٣م

التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة

اعداد وتنفيذ

نها سيد سلام سالم

الملخص

نتيجة للتقدم التكنولوجى الهائل الذى إجتاح العالم بأسره لم يُعد غريباً أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية، ومما لاشك فيه أن كل تقدم يحمل معه وجهان أحدهما يشتمل إيجابيات التقدم والأخر يحتوى على سلبياته، ومما لاشك فيه أن الألعاب الإلكترونية لها مخاطر متعددة على الجوانب المختلفة كالجانب الإجتماعى، النفسى، الصحى، والمدرسى.

ويعتبر التدخل المهنى بالممارسة العامة للخدمة الإجتماعية يساعد على زيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية، حيثُ أن الخدمة الإجتماعية المدرسية تُساعد فى علاج المشكلات التى يُعانى منها الطلاب وتعمل على توجيه تفاعلاتهم الإجتماعية والإرتقاء بمستواهم، ومن ذلك سعت الدراسة الحالية إلى استخدام التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية لزيادة وعى الطلاب بالمخاطر الإجتماعية، النفسية، الدراسية، والصحية.

الكلمات المفتاحية: التدخل المهنى، الألعاب الإلكترونية، المرحلة الإعدادية.

Social work professional intervention to upgrade preparatory stage students conciseness about the dangers of electronic games From the perspective of generalist practice

Abstract

As a result of the tremendous technological progress that has swept the entire world, it is no longer strange that children are attracted towards electronic games at the expense of traditional games, and there is no doubt that every progress always carries two sides, one of which includes the positives of progress and the other contains its negatives, and there is no doubt that electronic games have multiple risks. On different aspects such as the social, psychological, health and school aspects.

The professional intervention in the general practice of social work helps to increase the awareness of middle school students of the dangers of electronic games, as the school social service helps in treating the problems that students suffer from and works to direct their social interactions and raise their level, and from that the current study sought to use the professional intervention of social work To increase students' awareness of the social, psychological, academic, and health risks.

Keywords: professional intervention, electronic games, preparatory stage.

أولاً: مدخل مشكلة الدراسة:

تحتل الطفولة فى عالمنا المعاصر موقعاً متميزاً من قبل الحكومات والدول على المستوى المحلى والإقليمى والعالمى، وذلك انطلاقاً من أن الطفولة تشكل أهم وأخطر مرحلة فى حياة الإنسان(عبدالحكيم احمد آدم، صلاح ، ٢٠٢٢، ١٨٣)، وتمثل الطفولة فى كل المجتمعات أهم مورد بشرى وأعظم رأس مال إنسانى تعتمد عليه أى أُمة فى إستكمال رسالتها ونقل مقومات حضارتها للأجيال القادمة (سلامه غبارى، محمد ، ٢٠١١،٤٨)، وتعتمد التنمية على إسهامها فى تنشئة الطفولة منذ الولادة وفى خلال المراحل الحياتية المختلفة،حيثُ أصبحت تنمية الطفولة والإهتمام بها من العوامل الأساسية لرقى وتقدم الشعوب. (عاطف العبد، نهى ، ٢٠٠٥،٩)

كما أن قضايا الطفولة ومشكلاتها من الأمور الأساسية التى تحتل مكان الصدارة والإهتمام على جميع المستويات المحلية والقومية والعالمية، وهناك كثير من المشكلات التى تعترض مرحلة الطفولة ويتأثر بها الأطفال وأسرهم ومجتمعهم وتحد من قدراتهم على النمو (صالح محمود، خالد ، ٢٠٠٩،٢١)، حيثُ أصبح من الواضح أن الأمم مالبثت أن أفردت مجالات وأنشطة لإشباع احتياجات الطفولة ومن بينها الأدوات الترويحية والقيمية التى تُسهم فى إعداد الأطفال، فأطفال اليوم هم شباب المستقبل، الذي تُبنى عليهم الأمال الكبيره للمجتمع في النهوض والتقدم، ومن ثم يُعد الإهتمام بهم من أولويات المجتمعات خاصتاً في ظل احتياجات هذه المرحلة ومتطلباتها ومواصفات الأطفال فيها، واحتلت مرحلة الطفولة مكانة متميزه في اهتمامات الكثير من الدول في الآونه الأخيرة، ويُعد الإهتمام بها من أهم المعايير التي يقاس بها تقدم الأمم ورقيها. (محمد السعدى، ابراهيم ، ٢٠٠٤، ٦)

وفي ظل التقدم التكنولوجي الهائل الذي إجتاح العالم بأكمله لم يُعد غريباً أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح فى حياتهم، حتى باتوا يفضلونها واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم بحيثٌ أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية، ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغييرات إجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً، فأصبحت الأسواق تمتلئ بمختلف أنواع هذه الألعاب، حيثُ انتشرت بسرعة هائلة فى المجتمعات العربية بوجه عام فلا يكاد يخلو منزل منها. (محمد الزيودى، ماجد،٢٠١٥،١٥)

هذا وعلى الرغم من الإيجابيات التى يمكن أن تتضمنها الألعاب الإلكترونية إلا أنها لا تخلو من المخاطر التى توجه إلى ممارسيها خاصتاً الأطفال فى مرحلة المراهقة المبكرة (المرحلة الإعدادية) حيثُ أن ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية تدفعه إلى الإندماج كلياً بعيد عن الواقع، والتي تحتوي على مواقف وخبرات لايمكن أن يمارسها إلا ضمن هذه الألعاب، إذ يتقمص الطفل شخصية خيالية، ويسعى من خلالها إلى الاندماج بها وتطبيق مبادئ اللعبة

وقوانينها، ثم ينتقل إلى رغبته في تطبيق مايتعلمه في اللعبة في الحياة الواقعية، مماقد يعرضه للإنتقاد (C., Sahin, 2012,115:130)، كما تؤدي إلى قصور في كفاءتهم الإجتماعية، حيث يقل وعيهم بمشاعر الأخرين واهتماماتهم واحتياجاتهم، وعدم قدرتهم على التواصل والتفاعل البناء فى مواقف التفاعل الإجتماعي ويدفعهم إلى الإنسحاب نتيجة ما يشعرون به من عدم القدرة على الإندماج مع الأخرين فى البيئة الإجتماعية التى يعيشون فيها، وبالتالي زيادة مستوى إحساسهم بالعزلة (Zorbaz, selen ,2015,489-479)

وفيما يتعلق بالتحصيل الدراسي فإن الطفل الذي يقضي ساعات طويله أمام شاشة الكومبيوتر يتأخر دراسياً عن زملائه في المدرسة الذين يقضون ساعات أقل أو الذين لا يقضون أي وقت، كما تعتبر الألعاب أحد الأسباب الأساسية التى تجعل الطفل يبقى ساهراً لوقت متأخر خصوصاً حين تغيب رقابة الوالدين، وهذا يجعلهم يذهبون إلى المدرسة متعبين كُسالى يكادون ينامون فى صفوفهم الدراسية، كما يصابون بأمراض السرحان وشرود الذهن وعدم التركيز. (محمد الحج ، محمود ، ٢٠١٤، ٥٠)

كما تبين أن هناك أضرار كثيرة للألعاب الإلكترونية على التفاعل بين التلاميذ بعضهم البعض وبين سائر عناصر المجتمع المدرسي حيثُ تعرقل الجهود المبذولة من جانب المجتمع المدرسي لخلق المناخ الاجتماعى المناسب، وبمعنى أخر فإن الطلاب يواجهون خلال حياتهم الدراسية مشكلات تعوق تحصيلهم الدراسى، أو تؤثر على نموهم الاجتماعى ومن ثم تعوق المدرسة عن تأدية وظيفتها.

ولاشك أن المرحلة الإعدادية والتى تقابل مرحلة المراهقة المبكرة والتى تمتد من سن الثانية عشر وحتى الخامسة عشر، تزخر بالعديد من المظاهر النفسية والسلوكية كالعنف والتمرد والعدوان، فهى مرحلة هامة فى حياة الإنسان لأنها تعتبر نقطة تحول اجتماعى هامة فى حياته بما فيها من علاقات جديدة وتفاعلات اجتماعية لما يعرفها من قبل. (محمد دسوقى، محمود ، ٢٠١٢،١٠)

فالخدمة الاجتماعية تساهم فى التنمية الاجتماعية للحياة المدرسية، من خلال توفير الجو الاجتماعى المناسب فى المدرسة الذى يتسم بالتفاعل الإيجابى بين الطلاب، وينظم العلاقات والخدمات المتبادلة بين المدرسة والبيئة والمجتمع، كذلك تعمل على مواجهة الظواهر الاجتماعية المؤثرة على العملية التعليمية والحياة المدرسية (السروجى، طلعت ، ٢٠٠٩، ٢٦٩)

ومن ذلك فإن موضوع الدراسة يركز على التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ويتضح مما سبق عرضه أن مخاطر الألعاب الإلكترونية من أهم المشكلات التى تؤثر على طلاب المرحلة الإعدادية، وتُمثل خطورة بالغة حظيت بإهتمام العديد من الدراسات مثل دراسة جريتمار(Greitemeyr)(٢٠١٤) وعنوانها هل تؤثر ألعاب الفيديو على النتائج الإجتماعية: مراجعة تحليلية لتأثيرا ألعاب الفيديو العنيفة

والمثيرة" والتى هدفت إلى التعرف على تأثير ألعاب الفيديو على السلوك الإجتماعى لممارسيها، وقد أوضحت النتائج أن هناك ارتباط كبير بين ألعاب الفيديو والسلوك الاجتماعي، وأن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من السلوك العدوانى وتّقلل من السلوكيات الإجتماعية الإيجابية، مما يشير إلى أن التعرض لألعاب الفيديو يؤثر بشكل سببي على النتائج الاجتماعية وأن هناك تأثيرات قصيرة وطويلة المدى. (Greitemeyer, Tobias,2014)، ودراسة مارون تيرى(Marion Terry) (٢٠١٤) بعنوان: "ألعاب الفيديو كعامل يؤثر على الأداء الأكاديمي في الصف التاسع" والتى استهدفت تقييم العلاقة بين ألعاب الفيديو والأداء الأكاديمي (الحضور إلى المدرسة والدرجات النهائية)، وتكونت العينة من (٨٢) طالباً، وتوصلت الدراسة إلى أن الطلاب الذين يمارسون ألعاب الفيديو قد حصلوا على درجات سلبية فى موادهم الدراسية (الدراسات الإجتماعية، العلوم، واللغة الإنجليزية)، وبناء عليه أوصت الدراسة بضرورة قيام المتخصصين بالمدرسة بتوعية أولياء أمور الطلاب بأضرار ألعاب الفيديو على مستوى أبنائهم (Terry, Marion,2015)، ودراسة ألكساندرا توريس (Alexandra Torres) (٢٠١٨) بعنوان "اضطراب الألعاب عبر الإنترنت فى مرحلة المراهقة "الخصائص النفسية لعينة إكلينيكية" حيث هدفت إلى التعرف على الخصائص النفسية المترتبة على إدمان ألعاب الإنترنت، وقد أوضحت النتائج أن ممارسة العاب الأنترنت تستحوذ على ساعات كثيره من يومهم، كما أوضحت النتائج أن أفراد العينة يعانوا من درجات عالية من الإجهاد، والإكتئاب والقلق والإضطرابات الجسدية، كما يعانوا من الإنطواء والخضوع والتقليل من قيمة الذات، والميول إلى الوساوس القهرية والقلق الرُهابي، والعداء، كذلك جنون العظمه وانخفاض الذكاء العاطفي، ومستوى عالى من المشكلات الإجتماعية. (Torres, Alexandra,2018)، ودراسة بيسوز وأخرون(Biswas, R. K) (٢٠٢٠) بعنوان "تأثير استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال الإستراليين" ركزت الدراسة على معرفة تأثير استخدام الأنترنت ولعب الألعاب الإلكترونية على الأداء الأكاديمي، كما هدفت إلى معرفة ما اذا كان الميل إلى الإدمان على الأنترنت والألعاب مرتبطاً بالأداء الأكاديمي، وتوصلت إلى أن الميل لإدمان الأنترنت والألعاب الإلكترونية مرتبط بشكل سلبي بالتحصيل الإيجابي، وعليه فمن الضرورى التنظيم الذاتي للحد من توقيت ومدة استخدام الأنترنت والألعاب الإلكترونية للتغلب على الآثار الضارة لهم على التحصيل الدراسي. (K., Biswas, 2020)، ودراسة مها الشحرورى (٢٠١١) بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن" ركزت تلك الدراسة على استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثراً على عمليات التذكر وحل

المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثراً على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة. (الشحرورى، مها، ٢٠١١)، ودراسة عبدالله غانم الشهرى،أحمد محمد عبدالسلام(٢٠١٩) بعنوان:"العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة والعلاقات الإجتماعية و النشاط البدني لدى الذكور فى المملكة العربية السعودية" كان الهدف من الدراسة استكشاف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة والعلاقات الإجتماعية والنشاط البدني بين الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين ١٦-١٨ عاماً، وقد أظهرت النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة سلبية بالصحة والعلاقات الإجتماعية والنشاط البدني لدى الذكور.(غانم الشهرى، عبدالله ، ٢٠١٩)

ودراسة فيصل أحمد متولى (٢٠٢١) بعنوان "تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية" سعت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية وتأثيرها على التفوق الدراسي، وتوصلت النتائج إلى أن أبرز تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية إهمال الطالب للواجبات المدرسية، يلى ذلك عدم القدرة على التركيز والتحصيل الدراسى، مما يؤثر على نتائجهم الدراسية بالسلب وبالتالى عدم تفوقهم الدراسي. (أحمد متولى، فيصل ، ٢٠٢١)، ويتضح مما سبق عرضه من تمهيد لمشكلة الدراسة والدراسات السابقة أن الألعاب الإلكترونية لها العديد من التأثيرات السلبية الخطيرة على الطلاب كالمخاطر الإجتماعية، النفسية، المدرسية، والصحية، كما أنه يجب أن تحظى بإهتمام مهنة الخدمة الإجتماعية من خلال التدخل بالتعامل المباشر لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بهذه المخاطر.

ومن ذلك فإنه يمكن صياغة مشكلة الدراسة على النحو التالى: إلى أي مدى يمكن أن يحقق برنامج التدخل المهني للخدمة الإجتماعية زيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة، وتقوم الدراسة على تساؤل رئيسى مؤداه: ما عائد التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية؟ ويتفرع من هذا التساؤل الرئيس التساؤلات الفرعية التالية:-

١- ما عائد التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية وزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الإجتماعية للألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

٢- ما عائد التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية وزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

3- ما عائد التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية وزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الدراسية للألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

ثانياً: أهمية الدراسة:

١- يعتبر المجال المدرسى من أهم المجالات التي تهتم بها مهنة الخدمة الاجتماعية بصفة عامة والممارسة العامة بصفة خاصة، فمن خلال هذا المجال تسهم المهنة بمعالجة المشكلات التى تواجة المدارس، حيث أن المهنة يتوافر لديها العديد من النماذج والنظريات والتى يمكن أن تُستخدم فى هذا المجال لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

٢- زيادة نسبة ممارسي الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم، ففى أحدث الإحصائيات التى نشرتها مؤسسة "نيوزوو" العالمية المُتخصصة فى بيانات وإحصائات الألعاب الإلكترونية لعام (٢٠٢٠)، بأن عدد مُستخدمى الألعاب الإلكترونية حول العالم بلغ قرابة (٢.٧) مليار مستخدم، وذكر التقرير بأن عدد مستخدمى الألعاب الإلكترونية مع تسجيله هذا المستوى يكون قد زاد بنسبه تصل إلى (٦.٤%)، وذلك لدى مقارنتهم بالعدد المُسجل لعام (٢٠١٩)، والذى بلغ وقتها(٢.٥٤) مليار مستخدم. (مؤسسة نيوزوو العالمية المتخصصة في بيانات واحصاءات الألعاب الإلكترونية، ٢٠٢٢)

٣- خطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أنها تؤثر سلبياً على الحالة النفسية والاجتماعية والصحية لمن يمارسها، وتؤدى إلى المساهمة فى انتشار الجريمة بالمجتمعات.

٤- تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على المستوى الأكاديمي للطلاب حيث تؤدى إلى تدهور مستوى إنجازهم وتحصيلهم الدراسي.

ثالثاً: أهداف الدراسة:

واتساقًا مع مشكلة الدراسة تحددت أهداف الدراسة الحالية في الهدف الرئيسى التالي وهو "تقدير عائد برنامج التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة"، ويمكن تحقيق هذا الهدف من خلال الأهداف الفرعية الآتية:

١- مدى عائد برنامج التدخل المهنى للخدمة الاجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الإجتماعية للألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

٢- مدى عائد برنامج التدخل المهنى للخدمة الاجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

٣- مدى عائد برنامج التدخل المهنى للخدمة الاجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الدراسية للألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

رابعاً: فروض الدراسة:

وتتمثل فروض الدراسة الحالية في الفرض الرئيس التالي وهو "من المتوقع وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج التدخل المهني فى الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لتوعية طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية " وينبثق من هذا الفرض الرئيس الفروض الفرعية الآتية:

١- من المتوقع وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج التدخل المهني فى

الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لتوعية طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الإجتماعية للألعاب الإلكترونية.

٢- من المتوقع وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج التدخل المهني فى الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعيةلتوعية طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية.

٣- من المتوقع وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج التدخل المهني فى الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لتوعية طلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الدراسية للألعاب الإلكترونية.

خامساً: مفاهيم الدراسة:

أ- مفهوم التدخل المهني:

هو عمليات تتحدد بواسطتها إمكانية إحداث التغيير التدريجى الذى يؤدى إلى نتيجة معينة، وتعتمد على العلاقة المهنية أو الإتفاق بين الممارس العام وأنساق التعامل كركيزه لتحقيق الأهداف.

وهو "مجموعة العمليات التى تسهم فى تحقيق أهداف الخدمة الإجتماعية لتقديم العون لأولئك الذين لديهم مشاكل فى الحياة تجعلهم فى حاجة للمساعدة من خلال استخدام الممارس العام طرق للتفاعل والتدخل لمساعدتهم. (ابو المعاطى على، ماهر، ٢٠٠٣، ٢٣٤)

وأيضاً يعرف بأنه مجموعة من الأنشطة المهنية فى الخدمة الإجتماعية على مختلف المستويات تطبق خلال فترة زمنية محددة وتستخدم لو صف العمل سواء مع الفرد أو الجماعة أو المجتمع كجهود وأنشطة مخططة وموجهة من قل الأخصائى الإجتماعى بهدف إحداث تغيرات مقصودة ومرغوبة فى الإنسان أو البيئة.

كما أنه "العمل الصادر من الممارس العام والموجه إلى النسق أو جزء منه بغرض إدخال تغييرات عليه أو إحداث تغييرات فيه بحيث يكون هذا العمل مبنياً على معارف الخدمة الإجتماعية وملتزماً بقيمها. (ابو المعاطى على، ماهر، ٢٠٠٢، ٢٠١)

ويرى البعض أيضاً أنه "مقدار ما يسهم به الأخصائى الإجتماعى أثناء الممارسة المهنية حيث يضع الأهداف التى يريد تحقيقها وكيفية تحقيق هذه الأهداف والوسائل التى تؤدى إلى تحقيق الأهداف بالإضافة إلى مراجعة ما قام به من أفعال للتأكد من أن الممارسة المهنية قد حققت الأهداف المرجوه.((ابو المعاطى على، ماهر، ١٩٩٦، ٤٥٤)

- ويقصد بالتدخل المهنى فى إطار هذه الدراسة كالآتي:-

١- يعد التدخل المهني مجموعة من الأنشطة المهنية والخطوات المنظمة التي يمارسها الممارس العام للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية على طلاب المرحلة الإعدادية، بدءاً بتقدير الموقف وتحديد أهداف التدخل وإستراتيجياته وتكنيكاته والأدوات ولأدوار والمهارات اللازمة في إطار خطة التدخل، ثم تطبيق الخطة، وأخيراً تقييم نتائج التدخل والإنهاء، ثم المتابعة.

٢- يوجه القائم على التدخل المهني تلك الأنشطة إلى نسق التعامل وهم الطلاب أو جزء منه تبعاً لطبيعة المشكلة أوموقف التدخل والمدرسين.

٣- يستهدف هذا التدخل تحقيق أهداف قريبة وهى التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الإعدادية، وأهداف بعيدة تتمثل فى تغيير السلوكيات والأسباب البيئية والإجتماعية والذاتية التى تؤدى إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية، وإكسابهم سلوكيات إيجابية ومهارات اجتماعية تتحدد فى ضوء طبيعة الموقف الذى يتم التدخل لمواجهته والأنشطة والخدمات التى تقدمها المدرسةالتى يتم من خلالها العمل المهني.

٤- يتطلب التدخل المهني في إطار الممارسة العامة للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الإعدادية تحديد أنساق التعامل وهم نسق العميل (الطلاب)، ونسق محدث التغيير(الأخصائى الإجتماعى)، ونسق الهدف(المدرسة)، ونسق العمل(الأخصائيون وفريق العمل بالمدرسة).

٥- يعتمدالتدخل المهني على إطار شامل ومتكامل له مسلماته ومفاهيمه وقائم على أسس معرفية ومهارية وقيمية معترف بها في إطار مهنة الخدمة الاجتماعية.

ب- مفهوم الممارسة العامة:

تعرف الممارسة العامة بأنها أنها إطار للممارسة يوفر للأخصائى الإجتماعى أساساً نظرياً إنتقائياً لإحداث التغيير فى كافة مستويات الممارسة من الفرد إلى المجتمع بما يساهم فى تحقيق مسئوليات الممارسة العامة لتوجيه وتنمية المخطط وحل المشكلات.

وهى منظور لطبيعة الممارسة يسعى لتحقيق العدالة الإجتماعية ويركز فيه الأخصائى على حل المشكلات الإجتماعية والحاجات الإنسانية دون تفضيل تنفيذ طريقة معينة للممارسة. (ابوالنصر، مدحت، ٢٠٠٩، ١٠٥)

ويعرفها البعض على أنها "اتجاه الممارسة المهنية الذي يركز فيه الأخصائي الاجتماعي على استخدام الأنساق البيئية والأساليب الفنية لحل المشكلة دون تفضيل التركيز على تطبيق طريقة من طرق الخدمة الاجتماعية لمساعدة المستفيدين من خدمات المؤسسات الاجتماعية في إشباع احتياجاتهم ومواجهة مشكلاتهم واضعاً في اعتباره كافة أنساق التعامل (فرد- أسرة- جماعة صغيرة- منظمة- مجتمع) مستنداً على أسس معرفية ومهارية وقيمية تعكس الطبيعة المنفردة لممارسة الخدمة الاجتماعية في تفاعلها مع التخصصات الأخرى لتحقيق الأهداف وفقا لمجال الممارسة". (ابو المعاطى على، ماهر ، ٢٠٠٢، ٣٥٩)

وهى أيضاً "أسلوب حديث نسبيا في تعليم وممارسة الخدمة الاجتماعية في الوقت المعاصر ويرتكز هذا الأسلوب على النظرة الشمولية للإنسان وتفاعله مع البيئة المحيطة به". (ابوالنصر، مدحت، ٢٠٠٨، ٣٩)

ويقصد بالممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية في إطار هذه الدراسة كالآتي:

١- أن الممارسة العامة تمثل أحد إتجاهات الممارسة المهنية فى الخدمة الإجتماعية.

٢- توفر قاعدة معرفية وأساس انتقائى للممارسة المهنية بالنسبة للممارس العام

للتدخل المهني مع مخاطر الألعاب الإلكترونية على حسب مايمليه مستوى الممارسة (فرد -أسرة-جماعة صغيرة-منظمة-مجتمع).

٣- تتعامل مع كافة مستويات العملاء سواء الأفراد والأسر والجماعات والمجتمعات المحلية والمنظمات للاستجابة لمتطلبات أنساق العملاء أي تتعامل مع الطلاب والمدرسين والأنساق المحيطة بهم.

جـ- الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية "أنها برمجيات تُحاكى الواقع حقيقياً أو إفتراضياً بالإعتماد على إمكانات الحاسوب فى التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، وهى أداة تحدى لقدرات المستخدم إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة. (نايل الغريز، احمد، ٢٠١٠، ١٦٣)

وهى أيضاً " نوع من الأنشطة المُحكمة الإطار بمجموعة من القوانين التى تنظيم سير اللعب، وغالباً يشترك فيها إثنان أو أكثر، ويدخل هذا التفاعل عنصر المنافسة والصدفة وينتهى اللعب بفوز أحد الفريقين. (عبدالحميد العنانى،حنان ، ٢٠٠٢، ١٨)

ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية فى هذه الدراسة بأنها:

١- جميع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل:

أ- ألعاب الحاسب.

ب- ألعاب الأنترنت

ج- ألعاب الهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة

د-ألعاب الفيديو.

٢- يمكن أن تمارس هذه الألعاب من خلال لاعب فردى أو ممارستها من خلال مجموعة (فريق).

٣- تُصمم هذه الألعاب وفق مجموعة معينة من القوانين التى يتبعا اللاعب حتى يتمكن من الفوز فى نهاية اللعبة.

سادسا: نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى دراسات قياس عائد التدخل المهنى (دراسة شبه تجريبية) وذلك بإستخدام القياس القبلى البعدى لمجموعة تجريبية واحدة.

سابعاً: المنهج المستخدم:

المنهج شبه التجريبى بإستخدام مجموعة تجريبية ويقوم بالقياس القبلى والبعدى للمجموعة نفسها.

ثامناً: مجالات الدراسة:

١- المجال المكاني: مدرسة اسماعيل القبانى الإعدادية بنين بمحافظة أسيوط.

٢- المجال البشرى: تم اختيار عينة سحب عدد ٤٦ طالب من إجمالى ٢٣٠ طالب بالفرقة الثانية بنسبة ٢٠% بنظام العينه العمدية ليتم اختيار ٣٠ طالب لتطبيق برنامج التدخل المهنى، وجاء اختيار هذه العينه للأسباب الآتية:

أ- سجلات الأخصائى الإجتماعى والتى تحتوى على الطلاب الأكثر إحضاراً للهواتف النقاله إلى المدرسه.

ب- شكوى المدرسين المتكرره من إحضار الطلاب للهواتف النقاله واستخدامها أثناء الشرح.

ت- تعتبر هذه العينة هم أكثر الأفراد الذين حصلوا على درجات عاليه فى استمارة تقدير الموقق

٤- المجال الزمني:وهو الفترة التي استغرقها تطبيق برنامج التدخل المهنى، وهى ٣ شهور من(١٦/١٠/٢٠٢٢ إلى ١٦/١/٢٠٢٣).

تاسعاً: المنهج الإحصائى:

تم معالجة البيانات من خلال الحاسب الآلى بإستخدام برنامج (Spss.V.17.0) الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية، وقد طبقت الأساليب الإحصائية التالية:

١- التكرارات والنسب المئوية.

٢- المتوسط الحسابى: وتم حسابه للمقياس الثلاثى عن طريق: م=ك (نعم) × ٣ + ك (إلى حد ما) × ٢+ ك (لا) ×١/ن

٣- المدى: ويتم حسابه من خلال الفرق بين أكبر قيمة وأقل قيمة.

٤- معامل ارتباط بيرسون R: وذلك لإختبار العلاقة بين متغيرين.

٥- اختبار ت T-test، لإختبار فرضية الدراسة عن الدلالة الإحصائية للفروق لمجموعه واحده.

$$ت = \frac{م\ ف}{\sqrt{\frac{مجـ\ ف^{٢}}{ن\ (ن-١)}}}$$

٦- مربع إيتا لمعرفة حجم تأثير المتغير المستقل فى إحداث الفرق للمتغير التابع.

$$= \frac{T^2}{T^2 + df}$$

٧- الأعمدة التكرارية: وذلك لوصف استجابات المبحوثين فى أشكال بيانية.

عاشراً: أدوات الدراسة:

فى هذه الدراسة تمثلت أدوات جمع البيانات فى :

١-مقياس مخاطر الألعاب الإلكترونية مطبق على طلاب الفرقة الثانية بالمرحلة الإعدادية لتحديد مدى وعى الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

الحادى عشر: نتائج الدراسة:

١-جداول الدراسة:

جدول رقم (١)

يوضح النتائج الخاصة بالمخاطر الإجتماعية

ن=(٣٠)

م	المخاطر الإجتماعية للألعاب الإلكترونية	مجموع العبارات قبل التدخل	النسبة %	مجموع العبارات بعد التدخل	النسبة %	الفرق بين القياس القبلي والبعدى (D)	متوسط الفرق فَ	مربع متوسط الفرق فَ٢	نسبة الفرق %	الترتيب
١	أدرك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تتسبب فى عزلتى عن المحيطين.	٨٠	٨٨.٩	٤٠	٤٤.٤	٤٠	٣٠.٢	٩١٢.٠٤	٤٤.٥	٣
٢	أفضل الجلوس بالمنزل وممارسة الألعاب الإلكترونية على الخروج منه.	٨٠	٨٨.٩	٣٧	٤١.١	٤٣	٣٣.٢	١١٠٢.٢٤	٤٧.٨	١
٣	أفضل الألعاب الإلكترونية لأنى أحب اللعب منفرداً.	٨٣	٩٢.٢	٤٠	٤٤.٤	٤٣	٣٣.٢	١١٠٢.٢٤	٤٧.٨	١مكرر
٤	أعتقد أن ممارستى للألعاب الإلكترونية تؤثر على مهاراتى فى التواصل.	٦٤	٧١.١	٥٠	٥٥.٦	١٤	٤.٢	١٧.٦٤	١٥.٥	١٠
٥	أدرك أن الألعاب الإلكترونية مضيعه للوقت.	٤٣	٤٧.٨	٧٧	٨٥.٦	٣٤	٢٤.٢	٥٨٥.٦٤	٣٧.٨	٤
٦	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية لأن لا أحد يشاركنى إهتماماتى.	٨٧	٩٦.٧	٤٦	٥١.١	٤١	٣١.٢	٩٧٣.٤٤	٤٥.٦	٢
٧	أعلم أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تُقلل من الوقت الذى أقضيه مع أسرتى.	٧٧	٨٥.٥	٤٤	٤٨.٩	٣٣	٢٣.٢	٥٣٨.٢٤	٣٦.٦	٥
٨	أعتقد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تعوقنى عن المشاركة فى المناسبات الإجتماعية.	٧٢	٨٠	٤٦	٥١.١	٢٦	١٦.٢	٢٦٢.٤٤	٢٨.٩	٧
٩	أعتقد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تشغلنى عن تكوين صداقات جديده.	٧٠	٧٧.٨	٤٦	٥١.١	٢٤	١٤.٢	٢٠١.٦٢	٢٦.٧	٨
١٠	أعتقد أن الألعاب الإلكترونية تُكسبنى عادات تختلف عن عادات مجتمعى.	٧٦	٨٤.٤	٤٥	٥٠	٣١	٢١.٢	٤٤٩.٤٤	٣٤.٤	٦
١١	ممارسة الألعاب الإلكترونية أضعفت علاقتى بأصدقائى.	٧٤	٨٢.٢	٤١	٤٥.٦	٣٣	٢٣.٢	٥٣٨.٢٤	٣٦.٦	٥ مكرر
	المجموع	٨٠٦	٨٠.٣	٥١٢	٥١	٢٩٤	٢٥٤.٣	٦٦٨٣.٢٢	٢٩.٣	

يتضح من الجدول(٢٥) أن نسبة التغيير لبُعد المخاطر الإجتماعية هى (٢٩.٣%)، حيث كانت أعلى عبارة حدث لها تغيير وجاءت فى الترتيب الأول هى " أفضل الجلوس بالمنزل وممارسة الألعاب الإلكترونية على الخروج منه، أفضل الألعاب الإلكترونية لأنى أحب اللعب منفرداً"

بنسبة تغيير (٤٧.٨%)، ثم الترتيب الثانى " أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية لأن لا أحد يشاركنى إهتماماتى" بنسبة تغيير (٤٥.٦%)، والترتيب الثالث العبارة "أدرك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تتسبب فى عزلتى عن المحيطين" بنسبة تغيير (٤٤.٥%)،وجاءت فى الترتيب الأخير عبارة " أعتقد أن ممارستى للألعاب الإلكترونية تؤثر على مهاراتى فى التواصل" بنسبة تغيير (١٥.٥%)، ويدل ذلك على وجود فروق بين القياس القبلى والبعدى لهذه العبارات يرجع إلى برنامج التدخل المهنى الذى يهدف إلى زيادة وعى الطلاب بالمخاطر الإجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أنه تم تنفيذ مجموعة من الأنشطة المختلفة مع الطلاب من محاضرات وورش عمل ومناقشات لمساعدة الطلاب على الإندماج مع الحيطين وتكوين الصداقات وتنمية مهارات التواصل الإجتماعى لديهم، من خلال استخدام الباحثة لبعض الإستراتيجيات والتكنيكات المختلفة المناسبة لكل نشاط مثل استراتيجية تغيير السلوك، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، التفاعل والإتصال، واسترتيجية المشاركة، وتكنيك العمل المشترك، لعب الدور والنمذجه، تكنيك العصف الذهنى، وتكنيك المناقشة والحوار.

جدول رقم (٢)

يوضح النتائج للمخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية

ن=(٣٠)

م	المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية	مجموع العبارات قبل التدخل	النسبه %	مجموع العبارات بعد التدخل	النسبه %	الفرق بين القياس القبلى والبعدى (D)	متوسط الفرق فَ	مربع متوسط الفرق فَ٢	نسبة الفرق %	الترتيب
١	من الصعب التخلى عن ممارسة الألعاب الإلكترونية يومياً.	٧٤	٨٢.٢	٤١	٤٥.٦	٣٣	٢١.٦	٤٦٦.٥٦	٣٦.٦	٦
٢	أشعر بالإكتئاب عند عدم ممارستى للألعاب الإلكترونية.	٨٠	٨٨.٨	٤٣	٤٧.٨	٣٧	٢٥.٦	٦٥٥.٣٦	٤١	٣
٣	أشعر برغبة قوية فى العودة لممارسة الألعاب الإلكترونية فور إغلاقى لجهازى.	٨٠	٨٨.٨	٤٦	٥١.١	٣٤	٢٢.٦	٥١٠.٧٦	٣٧.٧	٥
٤	أدرك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية جعلتنى سريع الإنفعال عند تعاملى مع الأخرين.	٧٧	٨٥.٦	٤٠	٤٤.٤	٣٧	٢٥.٦	٦٥٥.٣٦	٤١.٢	٢
٥	الألعاب الإلكترونية تجعلنى أشعر بالقوة.	٧١	٧٨.٩	٤٤	٤٨.٩	٢٧	١٥.٦	٢٤٣.٣٦	٣٠	٨
٦	أشعر بالحزن عند خسارتى فى أحد الألعاب الإلكترونية.	٧٨	٨٦.٧	٥٤	٦٠	٢٤	١٢.٦	١٨٥.٧٦	٢٦.٧	١٠
٧	أشعر أن هنالك مشكلة فى تحديد الوقت الذى أقضية فى ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٦٤	٧١	٣٧	٤١.١	٢٧	١٥.٦	٢٤٣.٣٦	٢٩.٩	٩
٨	أشعر بالضيق عند عدم إمكانى تنفيذ مهام اللعبة.	٨١	٩٠	٤١	٤٥.٦	٤٠	٢٨.٦	٨١٧.٩٦	٤٤.٤	١
٩	أشعر بالتوتر بسبب كثرة ممارسة الألعاب	٧٣	٨١.١	٥٠	٥٥.٦	٢٣	١١.٦	١٣٤.٥٦	٢٥.٥	١١

	الإلكترونية العنيفة.								
١٠	أشعر بالإحباط عندما أخسر فى اللعبة.	٧٦	٨٥.٥	٤٩	٥٤.٤	٢٧	١٥.٦	٢٤٣.٣٦	٣١.١	٧
١١	أشعر بالغضب عندما تنفذ بطارية جهازى الإلكترونى.	٧٩	٨٧.٧	٤٤	٤٨.٩	٣٥	٢٣.٦	٥٥٦.٩٦	٣٨.٩	٤
	المجموع	٨٣٣	٨٣	٤٨٩	٤٧.٩	٣٤٤	٢١٨.٦	٤٧١٣.٣٦	٣٥.١	

يتضح من الجدول(٢٦) أن نسبة التغيير لبُعد المخاطر النفسية هى (٣٥.١%)، حيث كانت أعلى عبارة حدث لها تغيير وجاءت فى الترتيب الأول هى " أشعر بالضيق عند عدم إمكانى تنفيذ مهام اللعبة " بنسبة تغيير (٤٤.٤%)، ثم الترتيب الثانى "أدرك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية جعلتنى سريع الإنفعال عند تعاملى مع الأخرين" بنسبة تغيير (٤١.٢%)، والترتيب الثالث العبارة "أشعر بالإكتئاب عند عدم ممارستى للألعاب الإلكترونية" بنسبة تغيير (٤١%)، وجاءت فى الترتيب الأخير عبارة " أشعر بالتوتر بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة" بنسبة تغيير (٢٥.٥%)، ويدل ذلك على وجود فروق بين القياس القبلى والبعدى لهذه العبارات يرجع إلى برنامج التدخل المهنى الذى يهدف إلى زيادة وعى الطلاب بالمخاطر النفسية لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أنه تم تنفيذ مجموعة من الأنشطة المختلفة مع الطلاب من محاضرات وورش عمل ومناقشات وندوات وعروض توضيحية من خلال الفيديو لمساعدة الطلاب على التعرف على المخاطر النفسية لممارسة الألعاب الإلكترونية من إدمان، وإنجاز زائف، والغضب، والتوتر، والحزن ، وذلك من خلال استخدام الباحثة لبعض الإستراتيجيات والتكنيكات المختلفة المناسبة لكل نشاط مثل استراتيجية تغيير السلوك، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، التفاعل والإتصال، واسترتيجية الضبط الإنفعالى، وتكنيك التوضيح، المناقشة والحوار، والتوجيه والإرشاد.

جدول رقم (٣)

يوضح نتائج القياس القبلى والبعدى للمخاطر الدراسية للألعاب الإلكترونية

ن=(٣٠)

م	المخاطر الدراسية للألعاب الإلكترونية	مجموع العبارات قبل التدخل	النسبه %	مجموع العبارات بعد التدخل	النسبه %	الفرق بين القياس القبلى والبعدى (D)	متوسط الفرق فَ	مربع متوسط الفرق فَ٢	نسبة الفرق %	الترتيب
١	أدرك أن ممارستى للألعاب الإلكترونية تُقلل من رغبتى فى التحصيل الدراسي .	٧٥	٨٣.٣	٤٧	٥٢.٢	٢٨	١٩.٦	٣٨٤.١٦	٣١.١	٣مكرر
٢	أفضل الألعاب الإلكترونية عن إستذكار دروسي.	٦١	٦٧.٨	٤٠	٤٤.٤	٢١	١٢.٦	١٥٨.٧٦	٢٣.٤	٧
٣	أعتقد أنى أستفيد من الألعاب الإلكترونية أكثر من الدراسة.	٦٨	٧٥.٦	٤٤	٤٨.٨	٢٤	١٥.٦	٢٤٣.٣٦	٢٦.٨	٤
٤	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمل واجباتى المدرسية.	٧٦	٨٤.٤	٤٨	٥٣.٣	٢٨	١٩.٦	٣٨٤.١٦	٣١.١	٣
٥	أفضل الغياب وممارسة الألعاب الإلكترونية على الذهاب إلى المدرسة.	٦٠	٦٦.٧	٣٨	٤٢.٢	٢٢	١٣.٦	١٨٤.٩٦	٢٤.٥	٦
٦	أفضل قضاء وقت أكثر فى ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الوقت الذى أقضيه فى المذاكره.	٧٦	٨٤.٤	٣٨	٤٢.٢	٣٨	٢٩.٦	٨٧٦.١٦	٤٢.٢	١
٧	أدرك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعلنى غير قادر على التركيز فى الحصص الدراسية.	٦٤	٧١.١	٤٨	٥٣.٣	١٦	٧.٦	٩٢.١٦	١٧.٨	٩
٨	أعلم أن ممارستى للألعاب الإلكترونية تسببت فى تدنى مستواى الدراسي.	٧٨	٨٦.٧	٤٥	٥٠	٣٣	٢٤.٦	٦٠٥.١٦	٣٦.٧	٢
٩	أفضل الألعاب الإلكترونية على الدراسة لأنها تحقق أمالى.	٦٥	٧٢.٢	٤٦	٥١.١	١٩	١٠.٦	١١٢.٣٦	٢١.١	٨
١٠	أعرف أن ممارستى للألعاب الإلكترونية جعلتنى لا اتجاوب مع المدرسين أثناء الشرح.	٦٧	٧٤.٤	٤٤	٤٨.٨	٢٣	١٤.٦	٢١٣.١٦	٢٦.٦	٥
	المجموع	٦٩٠	٧٥.٧	٤٣٨	٤٧.٣	٢٥٢	١٦٨	٣٢٥٤.٤	٢٨.٤	

يتضح من الجدول(٢٧) أن نسبة التغيير لبُعد المخاطر الدراسية هى (٢٨.٤%)، حيث كانت أعلى عبارة حدث لها تغيير وجاءت فى الترتيب الأول هى " أفضل قضاء وقت أكثر فى ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الوقت الذى أقضيه فى المذاكره " بنسبة تغيير (٤٢.٢%)، ثم الترتيب الثانى " أعلم أن ممارستى للألعاب الإلكترونية تسببت فى تدنى مستواى الدراسي" بنسبة تغيير (٣٦.٧%)، والترتيب الثالث العبارة " أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمل واجباتى

المدرسية، أدرك أن ممارستى للألعاب الإلكترونية تُقلل من رغبتى فى التحصيل الدراسي" بنسبة تغيير (٣١.١وجاءت فى الترتيب الأخير عبارة " أعرف أن ممارستى للألعاب الإلكترونية جعلتنى لا اتجاوب مع المدرسين أثناء الشرح" بنسبة تغيير (٢٦.٦%)، ويدل ذلك على وجود فروق بين القياس القبلى والبعدى لهذه العبارات يرجع إلى برنامج التدخل المهنى الذى يهدف إلى زيادة وعى الطلاب بالمخاطر الدراسية لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أنه تم تنفيذ مجموعة من الأنشطة المختلفة مع الطلاب من محاضرات ومناقشات وندوات لمساعدة الطلاب على تحديد أولوياتهم وأهدافهم وإدارة الوقت بما يساهم فى زيادة مستوى تحصيلهم الدراسى، وذلك من خلال استخدام الباحثة لبعض الإستراتيجيات والتكنيكات المختلفة المناسبة لكل نشاط مثل استراتيجية تغيير السلوك، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، التفاعل والإتصال، وتكنيك التوضيح، المناقشة والحوار، والتوجيه والإرشاد.

جدول رقم (٤)

يوضح معنوية الفروق للمجموعة التجريبية على بعد المخاطر الإجتماعية

ن=(٣٠)

بُعد المخاطر الإجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية	مج درجات القياس القبلى	مج درجات القياس البعدى	الفرق	متوسط الفرق	مربع متوسط الفرق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة	حجم الأثر (إيتا تربيع)
المخاطر الإجتماعية	٨٠٦	٥١٢	٢٩٤	٢٥٤.٣	٦٦٨٣.٢٢	٩٠.٨	٢.٧٥٦	دالة عند ٠.٠٠١، حرية ٢٩	٠.٩٩
							٢.٠٤٥	دالة عند ٠.٠٠٥، حرية ٢٩	

يتضح من الجدول (٣٠) أن هناك فروق معنوية دالة إحصائياً بين القياس القبلى والبعدى لأعضاء الجماعة التجريبية على بُعد (المخاطر الإجتماعية)، حيثُ ان قيمة ت =(٩٠.٨) ومعنوية عند (٠.٠٠١)، وهذه الفروق لصالح القياس البعدى، حيثُ أن المتوسط الوزنى للقياس البعدى (١.٥٤) فى حين أنه فى القياس القبلى (٢.٤)، وهذا يتفق مع جدول (٢٥) حيثُ يتضح أن نسبة التغيير على المقياس ككل (٢٩.٣%) حيثُ كانت قبل التدخل المهنى (٨٠.٣%) وبعد التدخل المهنى أصبحت (٥١%).

- ❖ حجم تأثير البرنامج: وذلك بإستخدام معامل الإرتباط (إيتا) = ٠.٩٩، وبما أن حجم التأثير أكبر من (٠.٠٨)، إذاً يُعد حجم تأثير البرنامج المهنى كبير.

١- النتائج المرتبطة بالفرض الفرعى الثانى لهذه الدراسة ومؤداه: من المتوقع وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج التدخل المهنى للخدمة الإجتماعية وزيادة وعى طلاب

المرحلة الإعدادية بالمخـــاطر النفســـية للألعـــاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

جدول رقم (٥)

يوضح معنوية الفروق للمجموعة التجريبية على بعد المخاطر النفسية

ن=(٣٠)

بُعد المخاطر النفسية لممارسة الألعاب الإلكترونية	مج درجات القياس القبلى	مج درجات القياس البعدى	الفرق	متوسط الفرق	مربع متوسط الفرق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة	حجم الأثر (إيتا تربيع)
المخاطر النفسية	٨٣٣	٤٨٩	٣٤٤	٢١٨.٦	٤٧١٣.٣٦	٩٥	٢.٧٥٦	دالة عند ٠.٠٠١، حرية ٢٩	٠.٩٩
							٢.٠٤٥	دالة عند ٠.٠٠٥، حرية ٢٩	

يتضح من الجدول (٣١) أن هناك فروق معنويـــة دالة إحصائياً بين القياس القبلى والبعدى لأعضاء الجماعة التجريبية على بُعد (المخاطر النفســية)، حيثُ أن قيمة ت =(٩٥) ومعنوية عند (٠.٠١)، وهذه الفروق لصالح القياس البعـــدى، حيـــثُ أن المتوسط الوزنى للقياس البعدى (١.٤٣) فى حين أنه فى القياس القبلى (٢.٤٩)، وهذا يتفق مـــع جدول (٢٦) حيثُ يتضح أن نسبة التغيير علـــى المقياس ككل (٣٥.١%) حيثُ كانت قبل التـــدخل المهنى (٨٣%) وبعد التدخل المهنـــى أصـــبحت (٤٧.٩%).

❖ حجم تأثير البرنامج: وذلـــك بإســـتخدام معامـــل الإرتباط (إيتا) = ٠.٩٩، وبما أن حجـــم التـــأثير أكبر من (٠.٠٨)، إذاً يُعد حجم تـــأثير البرنـــامج المهنى كبير.

٢- النتائج المرتبطة بالفرض الفرعى الثالـــث لهـــذه الدراسة ومؤداه: من المتوقع وجود فـــروق ذات دلالة إحصائية بين اســـتخدام برنـــامج التـــدخل المهنى للخدمة الإجتماعية وزيادة وعـــى طـــلاب المرحلة الإعدادية بالمخاطر الدراســـية للألعـــاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

جدول رقم (٧)

يوضح معنوية الفروق للمجموعة التجريبية على بعد المخاطر الدراسية

ن=(٣٠)

بُعد المخاطر الدراسية لممارسة الألعاب الإلكترونية	مج درجات القياس القبلى	مج درجات القياس البعدى	الفرق	متوسط الفرق	مربع متوسط الفرق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة	حجم الأثر (إيتا تربيع)
المخاطر الدراسية	٦٩٠	٤٣٨	٢٥٢	١٦٨	٣٢٥٤.٤	٨٨.٤	٢.٧٥٦	دالة عند ٠.٠٠١، حرية ٢٩	

								٢.٠٤٥	دالة عند ٠.٠٥، حرية ٢٩	١.٠٠٠

يتضح من الجدول (٣٢) أن هناك فروق معنوية دالة إحصائياً بين القياس القبلى والبعدى لأعضاء الجماعة التجريبية على بُعد (المخاطر الدراسية)، حيثُ أن قيمة ت =(٨٨.٤) ومعنوية عند (٠.٠١)، وهذه الفروق لصالح القياس البعدى، حيثُ أن المتوسط الوزنى للقياس البعدى (١.٤٢) فى حين أنه فى القياس القبلى (٢.٢٧)، وهذا يتفق مع جدول (٢٧) حيثُ يتضح أن نسبة التغيير على المقياس ككل (٢٨.٤%) حيثُ كانت قبل التدخل المهنى (٧٥.٧%) وبعد التدخل المهنى أصبحت (٤٧.٣%).

- حجم تأثير البرنامج: وذلك بإستخدام معامل الإرتباط (إيتا) = ٠.٩٩، وبما أن حجم التأثير أكبر من (٠.٠٨)، إذاً يُعد حجم تأثير البرنامج المهنى كبير.

الثانى عشر: البرنامج المقنن لإستخدام الممارسة العامه فى الخدمة الإجتماعية لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية:

بعد عرض النتائج الخاصة بالدراسة، وإختبار صحة الفروض فإنه يمكن وضع برنامج مقنن لزيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وتم صياغة هذا البرنامج من خلال:

١- دراسة تقدير الموقف.
٢- الأنشطة التى تم تنفيذها مع نسق الطلاب.
٣- تحليل الأدوار المهنية التى تم استخدامها أثناء التدخل المهنى لتحقيق أهدافه.
٤- تحليل الإستراتيجيات والتكنيكات.

ومن خلال التحليل الكمى لنتائج الدراسة تم صياغة البرنامج على النحو التالى:

١- الهدف العام للبرنامج:

المتمثل فى: زيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب اللإلكترونية من منظور الممارسة العامة.

٢- الأهداف الفرعية للبرنامج وتتمثل فى :

أ- زيادة وعى الطلاب بالمخاطر الإجتماعية.
ب- زيادة وعى الطلاب بالمخاطر النفسية.
ج-زيادة وعى الطلاب بالمخاطر الدراسية.
د-زيادة وعى الطلاب بالمخاطر الصحية.

وفيما يلى جدول (٣٤) يوضح محتويات البرنامج المقنن

الهدف العام	زيادة وعى طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الهدف الفرعى الأول	زيادة الوعى بالمخاطر الإجتماعية

التغيرات المُراد إحداثها	١- تعريف الطلاب بمفهوم الأنترنت ٢- تعريف الطلاب بإيجابيات وسلبيات استخدام الإنترنت. ٣- تعريف الطلاب بفهوم الألعاب الإلكترونية وأنواعها. ٤- توضيح المخاطر الإجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية. ٥- توضيح كيفية تكوين صداقات ناجحة. ٦- تدريب الطلاب على التواصل الفعال مع الأخرين	٧- التأكيد على أهمية الإلتزام بالأخلاقيات الحسنه. ٨- تدريب الطلاب على التعبير عن حاجاتهم ومشكلاتهم. ١٠-التأكيد على أهمية التعاون بإيجابية مع الأخرين. ١١-تنمية الثقه بالنفس لدى الطلاب وتحفيزهم . ١٢- التأكيد على أهمية العلاقت الأسرية.
الأدوار	١- دور المفسر والموضح: أ- توضيح الآثار السلبية للإستخدام الخاطئ للإنترنت. ب- توضيح المخاطر الإجتماعية لممارسة الألعاب الإلكترونية. ت- توضيح أسس التعامل الإيجابى مع الأخرين.	٢- المرشد: أ-إرشاد الطلاب إلى ضرورة التعاون والتعامل مع الأخرين. ب-إرشاد الطلاب إلى طرق الإستفادة من الوقت.
	٣- المعلم: أ-شرح وتفسير المخاطر الإجتماعية للألعاب الإلكترونية. ب- تعليم الطلاب كيفية تكوين صداقات ناجحة. جـ-توضيح أهمية العلاقات الأسرية والإندماج فى المجتمع. د- تبصير الطلاب بإمكانياتهم المختلفة.	٤-معدل السلوك: أ-زيادة وعى الطلاب بمساوئ ممارسة الألعاب الإلكترونية على علاقاتهم بالأخرين. ب- التأكيد على ضرورة اتباع السلوكيات الحسنه والأخلاق الحميده عند التعامل مع الأخرين.
	٤- المقوم: أ-معرفة مدى إدراك الطلاب بالمخاطر الإجتماعية. ب- معرفة مدى إدراك الطلاب بصفاتهم الإيجابية. ج-اكتشاف الأسباب التى تجعل الطلبة يعذفون عن المشاركة	٥- الممكن: مساعدة الطلاب فى التعبير عن أنفسهم واكتشاف قدراتهم.
الإستراتيجيات	البناء المعرفى، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، تغيير السلوك، التفاعل والإتصال، المشاركة، التوضيح والإقناع	
التكنيكات	التوجية والإرشاد، الحوار والمناقشة، العصف الذهنى، لعب الدور والنمذجه، العمل المشترك، التوضيح	

الأنســـــــاق المستهدفة	الطلاب	
الهدف الفرعى الثانى	زيادة الوعى بالمخاطر النفسية	
التغييـــــــرات المطلـــــــوب إحداثها	١- مساعدة الطلاب على التحكم فى انفعالاتهم. ٢- تدريب الطلاب على التعبير عن مشاعرهم بشكل سليم. ٣- مساعدة الطلاب على التخلص من المشاعر السلبيه كالإكتئاب والتوتر والحزن والخوف . ٤- مساعدة الطلاب على شغل أوقات فراغهم بطرق سليمة. ٥- توضيح طرق المحافظة على الصحة النفسية. ٦- توضيح أهمية السلوكيات السليمة الواجب القيام بها فى المواقف المختلفة. ٧- تنمية إدراك الطلاب لأنفسهم وصفاتهم الإيجابية.	
الأدوار	١- دور المفسر والموضح: أ- توضيح الآثار السلبية النفسية لممارســة الألعــاب الإلكترونية. ب- توضيح الطرق الإيجابية الســليمة للتعبيــر عــن المشاعر. ت- توضيح مفهوم الذات.	٢-المعلم: أ-تعليم الطلاب مهارات ضبط النفس. ب-شرح وتوضيح المخاطر النفسية للألعــاب الإلكترونية. ج- تعليم الطلاب كيفية التحكم فى انفعالاتهم.
	٣- معدل السلوك: أ-زيادة وعــى الطــلاب بمســاوئ ممارســة الألعــاب الإلكترونية على حالتهم المزاجيــة وتوضــيح الأنــواع المختلفة للتواصل الإيجابى.	٤-المقوم: أ-ممعرفة مــدى إدراك الطــلاب بمشــاعرهم المختلفةومعرفة مدى قدرة الطلاب على التحكم فى انفعالاتهم ومشكلاتهم المختلفة.
الإستراتيجيات	البناء المعرفى، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، تغيير السلوك، التفاعــل والإتصــال، المشــاركة، التوضــيح والإقناع	
التكنيكات	التوجية والإرشاد، الحوار والمناقشة، العصف الذهنى، ، العمل المشترك، التوضيح	
الأنســـــــاق المستهدفة	الطلاب	
الهدف الفرعى	زيادة الوعى بالمخاطر الدراسية	

الثالث			
التغييرات المطلوب إحداثها	١- التأكيد على أهمية استذكار الدروس أولاً بأول . ٢- التأكيد على أهمية التفاعل مع المدرسين أثناء الشرح. ٣- توضيح أهمية عمل الواجبات المدرسية فى وقتها. ٤- توضيح أسباب الفشل وكذلك النجاح. ٥- توضيح خطر تأجيل الأعمال المدرسية على مستوى الطالب.		
الأدوار	١- دور المفسر والموضح: أ-توضيح الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسى للطلاب.	٢- المعلم: أ-شرح وتوضيح المخاطر الدراسية للألعاب الإلكترونية. ب- تعريف الطلاب بالمهارات المختلفة التى تساعد الطلاب على الإستذكار الجيد.	٥-المقوم: أ-معرفة مدى إدراك الطلاب للمخاطر النفسية. ب-معرفة مدى إدراك الطلاب بمشاعرهم المختلفة
الإستراتيجيات	البناء المعرفى، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، تغيير السلوك، التفاعل والإتصال، المشاركة، التوضيح والإقناع		
التكنيكات	التوجية والإرشاد، الحوار والمناقشة، العصف الذهنى ، العمل المشترك، التوضيح		
الأنساق المستهدفة	الطلاب		
الهدف الفرعى الرابع	زيادة الوعى بالمخاطر الصحية		
التغييرات المطلوب إحداثها	١- مساعدة الطلاب على ممارسة الأنشطة الرياضية المختلفة. ٢- التأكيد على أهمية المحافظة على تناول الوجبات الغذائية فى ميعادها. ٣- توضيح المخاطر المختلفة لممارسة الألعاب الإلكترونية على الدماغ وعلى العمود الفقرى وأصابع اليدين.		
الأدوار	١-دور المفسر والموضح: أ-شرح وتوضيح المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية على الظهر والرقبة واليدين والصحة العامة للجسم. ٢-المعلم:		

	أ-تعريف الطلاب بالأنشطة الرياضية المختلفة التى تساعد الطلاب على المحافظة على صحتهم ٣-المقوم: معرفة مدى إدراك الطلاب للمخاطر الصحية.
الإستراتيجيات	البناء المعرفى، زيادة الوعى، التوضيح والإقناع، تغيير السلوك، التفاعل والإتصال، المشاركة، التوضيح والإقناع
التكنيكات	التوجية والإرشاد، الحوار والمناقشة، العصف الذهنى ، العمل المشترك، التوضيح
الأنساق المستهدفة	الطلاب

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

أ- الكتب العربية:

١- ابو المعاطى على، ماهر(٢٠٠٢): مقدمة في الخدمة الاجتماعية، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية.

٢- ابو المعاطى على، ماهر(٢٠٠٣): الممارسة العامة فى الخدمة الإجتماعية "أسس نظرية- نماذج تطبيقية"، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

٣- ابو المعاطى على، ماهر(١٩٩٦): المدخل إلى الخدمة الإجتماعية، القاهرة، مطبعة العمرانية للأوفست.

٤- إبراهيم محمد السعدي، محمد (٢٠٠٤): تربية الطفل في الإسلام،القاهره، دار الفكر العربي.

٥- العبد، نهى عاطف (٢٠٠٥): أطفالنا والقنوات الفضائية " دراسة ميدانية"،القاهرة، دار الفكر العربي.

٦- السروجى، طلعت مصطفى(٢٠٠٩): الخدمة الاجتماعية أسس النظرية والممارسة، (الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

٧- السروجى، طلعت مصطفى السروجى، على، ماهر أبو المعاطى،(٢٠٠٨): ميادين ممارسة الخدمة الاجتماعية، القاهرة، الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات.

٨- السعدى، إبراهيم محمد (٢٠٠٤): تربية الطفل في الإسلام،القاهره، دار الفكر العربي.

٩- دسوقى، ممدوح محمد(٢٠١٢): دور خدمة الفرد فى تخفيف معدلات السلوك العدوانى، الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

١٠- سلامه محمد غبارى، محمد (٢٠١١): أطفالنا إحتياجاتهم ومشكلاتهم وطرق العلاج، الإسكندرية، المكتب الجامعى الحديث.

١١- سرحان، نظيمة أحمد محمود (٢٠٠٦): الخدمة الاجتماعية المعاصرة، القاهرة، مجموعة النيل العربية.

١٢- عبد الحميد العنانى، حنان (٢٠٠٢): اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيق، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر

١٣- محمود، خالد صالح صالح(٢٠٠٩): مشكلات الممارسة المهنية للخدمة الإجتماعية بدور حضانة المعاقين، الإسكندرية: المكتب الجامعى الحديث.

١٤- نايل الغرير ،أحمد ، النوايسه، أديب (٢٠١٠): اللعب وتربية الطفل، الأردن، إثراء للنشر والتوزيع.

ب- الأبحاث العلمية:

١- أحمد متولى، فيصل (٢٠٢١): تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية، بحث منشور فى مجلة كلية الآداب بقنا، جامعة كفر الشيخ، كلية الآداب، ع (٥٣).

٢- الشحرورى، مها، عوده، محمد(٢٠١١): "أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة

المتوسطة فى الأردن، بحث منشور فى مجلة العلوم التربوية، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، مج(٣٨)، ع (١).

٣- الحج قاسم محمد ، محمود (٢٠١٣): أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الإرتقاء منها، بحث منشور فى مجلة موصليات، العراق، جامعة الموصل- مركز دراسات الموصل،ع (٤٤).

٤- عبدالحكيم أحمد آدم، صلاح (٢٠٢٢): استخدام المدخل الوقائى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الإجتماعية لتنمية وعى الأباء بأساليب التربية الإيجابية، بحث منشور فى المجلة العلمية للخدمة الإجتماعية، كلية الخدمة الإجتماعية، جامعة أسيوط، مج(١)، ع(١٧).
متاح على :
https://doi.org/10.21608/aial.2022.129098.1281

٥- غانم الشهرى، عبدالله ، محمد عبدالسلام، أحمد (٢٠١٩): العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة والعلاقات الإجتماعية و النشاط البدني لدى الذكور فى المملكة العربية السعودية ، بحث منشور فى مجلة صحة الذكور، مج(١٣)، ع (٤).

٦- محمد الزيودى، ماجد (٢٠١٥): الإنعاكسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة الدارس الإبتدائية بالمدينة المنوره، بحث منشور في مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية،(المملكة العربية السعودية، جامعة طيبة، مج (١٠)، ع(١).

٥- المصادر والتقارير العلمية:

١- مؤسسة نيوزوو العالمية المتخصصة في بيانات واحصاءات الألعاب الإلكترونية (٢٠٢٢). متاح على : https://newzoo.com/.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

١- C.,Sahin& E.,Zimmerman(2012): Defining the level of computer game addication of the primary school students, journal of world of 4(3).(turks,

٦- Greitemeyer ,Tobias, Mugge, Drik O. (2014): Video games do affect social outcomes a metaanalytic review of the effects of violent and prosocial video game play, Article in Journal of Personality and Social Psychology Bulletin,(Austria, University of Innsbruck ,Vol 40(50). https://doi.org/10.1177/0146167213520459

٧- March Timberlake, Elizabeth et al (2002): The General Method of social work practiceMcMahon's Generalist perspective'' Boston, Allen and Bacon.

٨- R. K., Biswas, et al (2020): Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children, Article in Journal Scientific

Reports,(Australian, university of southern queensland, 10 (1).

٩- Torres ,Alexandra et al(2018): Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample, Article in Journal of Behavior Addication, (Spain, Department of psychology, universitat Ramon Lull, 7(3).

١٠- Terry, Marion et al(2014): Video Gaming as a Factor that Affects Academic Performance in Grade Nine, Article in international journal of humunities and social science,(Canada, Brandon University, Faculty of Education,4 (10).

١١- Zorbaz, Selen Demirtas et al(2015): Relation between video game addication and interfamily relationships on pramiry school students, Educational Sciences theory & practice,(Turky, Hacettepe university, faculity of Education, 15 (2).