العدد الرابع (ج٢) مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية Journal Future of social siences يناير ٢٠٢١

أدوار الأخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

The roles of the social worker as a general practitioner in educating mothers of middle school students about the dangers of electronic games

إعداد

د/ مروة عبد الستار عبد الحميد علي

مدرس بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية

كلية الخدمة الاجتماعية – جامعة حلوان

٢٠٢١م

أدوار الأخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

تاريخ إستلام البحث: ٢٠٢٠/١٢/١٥ **تاريخ نشر البحث:** ٢٠٢١/١/٢٠

المستخلص:

إستهدفت الدراسة تحديد أدوار الأخصائي الإجتماعي كممارس عام في توعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية، تحددت مفاهيم الدراسة في (مفهوم أدوار الأخصائي الإجتماعي، توعية الأمهات، ومخاطر الألعاب الالكترونية)، وهي دراسة وصفية تحليلية تعتمد على منهج المسح الإجتماعي الحصر الشامل للأخصائيين بإدارة العمرانية التعليمية عددهم (٤٥) و المسح الاجتماعي بالعينة العشوائية البسيطة للأمهات قدرها (١٠٠أم) ، وتوصلت الدراسة إلي أن الأخصائي الإجتماعي يقوم بأدواره مع نسق الأمهات من وجهة نظرهن لتوعيتهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة(٨١,٦٧%)،بينما كان دوره مع نسق التلميذ بنسبة (٧٧,٣٣%)،كما أن هناك العديد من الصعوبات التي تواجهه متمثلة في كثرة الأعباء الإدارية المكلف بها الأخصائي الاجتماعي داخل المدرسة،عدم معرفة الأخصائيين الإجتماعيين بكافة المخاطر المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، عزوف الكثير من الأمهات عن المشاركة في ندوات التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: أدوار الأخصائي الاجتماعي، توعية أمهات، تلاميذ المرحلة الإعدادية، مخاطر الألعاب الالكترونية.

The roles of the social worker as a general practitioner in educating mothers of middle school students about the dangers of electronic games

Abstract:

The study aimed to determine the roles of the social worker as a general practitioner in educating mothers of preparatory school students about the dangers of electronic games. The study concepts were defined in (the concept of the roles of the social worker, educating mothers, and the dangers of electronic games), which a descriptive analytical study is based on the comprehensive social survey approach for specialists in the Urban Administration. Educational survey (45) and a social survey with a simple random sample of mothers (100 mothers). The study concluded that the social worker plays his roles with the mothers' group from their point of view

to educate them about the dangers of electronic games at a rate of (81.67%), while his role with the student group was at a rate of (81.67%). (77.33%), and there are many difficulties facing him, represented by the large administrative burden assigned to the social worker within the school, the social workers' lack of knowledge of all the risks associated with electronic games, and the reluctance of many mothers to participate in awareness seminars on the dangers of electronic games.

Keywords: roles of the social worker, mothers' awareness, middle school students, dangers of electronic games.

أولا: مشكلة الدراسة:-

يعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الفرد، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها وسماتها كافة، وهو وسيطاً تربوياً مهماً يعمل على تعليمه ونموه ويشبع إحتياجاته، ويكشف أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين الناس، فاللعب بصفة عامة والألعاب التربوية الخاصة مدخل أساسي لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية... الخ. كما يسمح بإكتشاف العلاقات بينها وينمي التفكير، وهو يسمح بالتدريب على الأدوار الإجتماعية ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وضروب توتره، ويساعده على إعادة التكيف (الحيلة، ٢٠١٧، ص٢٨)

وتتعدد الطرق والألعاب التي يمارس فيها الأبناء ألعابهم، إذ تطورت الألعاب رغماً من ثبات مقوماتها الأساسية، وهي: الإثارة، وإبراز القدرات والمهارات الفردية التي لا تخلو لعبةً منها، ومع تطور الألعاب والتكنولوجية تطورت الأدوات المستخدمة فيها، فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات الصيد وسباق السيارات وما يتوفر في الطبيعة من مواد، ظهرت بعض الأجهزة الإلكترونية وتنوعت الألعاب المستخدمة فيها(Griffiths, 2001,p.20)

ونجد أن الألعاب الالكترونية كشكل جديد من أشكال اللعب والتي تعتبر جزء من الثقافة الرقمية الحديثة التي غزت المجتمعات بإختلاف ثقافاتهم وعاداتهم وشرائحهم العمرية، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين أي أن هناك إيجابيات ومجموعة من السلبيات وخاصة ألعاب الفيديو، وهناك اتفاق بين الدراسات على الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وتحصيلهم الدراسي، ووجود آثارً سلبيةً عليهم حيث أن الألعاب الالكترونية التي تتسم بالعنف، تؤدى إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية،

وتناقص في السلوك الاجتماعي السوى المنضبط بالإضافة إلى اثارها السلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية وتأصيل القتل والعنف لدى الأطفال لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها (Wilkinson, 2011, p344) .

وقد انتشرت في السنوات الأخيرة أماكن بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز وصالات الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب، وأصبحت تنتشر هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية في عدة أماكن منها المنازل، والأندية، ومراكز الألعاب، وغالبا ما تعتمد تلك الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير، وهي تمارس في أي وقت ولا تحتاج في كثيراً لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة (Kim et al, 2012, p. 33) .

حيث يتم تصميم الألعاب الإلكترونية بصورة احترافية مميزة وفقاً لأحدث التقنيات التكنولوجية التي استطاعت جذب انتباه الممارسين بكافة مراحلهم العمرية وخاصة مرحلة المراهقة (خليل، ٢٠٠٤، ص.٣٣٠)، كما استحوذت خدمات الإنترنت على عقول كثير من المراهقين حتى وصل إلى مستوى الإدمان لما يوفره من إمكانات هائلة من ألعاب ولقاءات افتراضية مما قد يؤدى إلى مشكلات صحية وعائلية ودراسية ونفسية متعددة (برنامج الأمم المتحدة الإنمائي، ٢٠٠٣، ص٦٤).

واشار تقرير مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار تزايد انتشار الألعاب الالكترونية حيث بلغ عدد المستخدمين حول العالم (٣,٠٩مليار) شخص ومن المتوقع أن يبلغ عددهم بحلول عام ٢٠٢٤ نحو (٣,٣٢مليار) شخص حول العالم (مركز دعم المعلومات ودعم اتخاذ القرار،٢٠٢٠).

هناك العديد من الدراسة التي اتفقت على وجود هذه الزيادة ومنها دراسة عبد الفتاح (٢٠٠٩) التي توصلت إلى تزايد معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين وخاصة الذكور مقارنة بالإناث، كما ينتشر ذلك أيضاً بين أبناء الطبقات ذات المستوى الإقتصادي والإجتماعي المتميز، كما أشارت منظمة الصحة العالمية إلى أن الأطفال يمكن أن يمارسوا الألعاب الإلكترونية لمدة عشرون ساعة يومياً بدون طعام أو شراب بعيداً من الأنشطة الحياتية مما أدى إلي اعتبار الأضرار الناجمة عن إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن اضطرابات الصحة العقلية (منظمة الصحة العالمية، ٢٠١٧).

وتوصلت دراسة يونغ (٢٠٠٨) أن نسبة (٤٦%) من مستخدمي الألعاب الالكترونية في العالم في حالة إدمان على الانترنت والاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص إلى أن يصبح مدمناً.

ومن خصائص مخاطر الألعاب الإلكترونية الشغف المتزايد نحو ممارستها وعدم السيطرة على الوقت المستغرق في ممارستها مع فقدان الاهتمام بغيرها من الأنشطة، واستمرارية الاستخدام برغم ما يترتب عليها من أضرار، والشعور بالحرمان النفسي حال انعدام ممارستها بالإضافة إلي الشغف المتزايد على ممارسة تلك الألعاب وعدم القدرة على السيطرة على الوقت الذي يقضيه الطفل عليها مع فقدان الاهتمام بالأنشطة الأخرى واستمرارية اللعب بالرغم من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارستها (Ozer, 2016, p. 298)، حيث أوضحت كلاً من دراسة الهدلق (٢٠١٣) ودراسة إبراهيم (٢٠١٠) أن إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية قد يؤثر على سلوكياتهم واتجاهاتهم وعقولهم، كما أوضحت دراسة جيفري Jeffrey (2004) أن إدمان تلك الألعاب قد يؤدي إلي الاختلال العقلي لممارسيها، كما أوضحت دراسة علي (٢٠١٠) أنهم يواجهون مشكلات تعليمية وإهمال الواجبات المنزلية. بينما أضافت دراسة محمد (٢٠٢٠) أن مدمني الألعاب الالكترونية من المراهقين يمارسون العديد من السلوكيات السلبية منها تدمير ممتلكات المجتمع والإساءة لأفراده والعنف والأنانية.

كما تسبب الألعاب الإلكترونية أخطاراً وآثاراً صحية تنعكس على خلايا المخ وتؤدي إلى آلاماً في الرسغ والرقبة نتيجة ممارستها لساعات طويلة من الوقت، وضعف العصب البصري نتيجة الإشعاع الصادر منها والشعور باحمرار العين والحكة (Spinkes, 2006,p.84)، وقد تسبب الألعاب الإلكترونية بعض الأمراض الجسدية نتيجة جلوسهم الطويل أمام اللعبة ومنها تصلب العضلات والمفاصل والام أسفل الظهر والسمنة والخمول البدني وهذا ما توصلت إليه دراسة منصور (٢٠١٠) أن قضاء الطفل ساعات طوال أمام الألعاب الإلكترونية يسبب العديد من المخاطر الصحية مثل آلام بالرأس، والرسغ، والرقبة والظهر، بالإضافة إلى أن الأطفال لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى لبنائهم البدني، والاجتماعي، والفكري، والعاطفي، وهو أيضا ما قد يؤدى إلى السمنة المفرطة على المدى الطويل.

بالإضافة إلى ما توصلت إليه كلاً من دراسة عثمان (٢٠١٨) ودراسة سيد أحمد (٢٠٢٠) أنها قد تؤدي أيضاً للأمراض البدنية مثل اضطراب في القلب وزيادة السكر في الدم

والسمنة المفرطة والخمول والكسل، كما أشارت دراسة (2020)ّRaes أن من مخاطر الألعاب الإلكترونية اضطرابات النوم والأرق وكذلك صعوبة في التركيز والانتباه.

ويساعد وجود وسائل اتصال بالمنزل على إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أن تلك الوسائل أدت إلي الانفصال المكاني الذي ينشأ نتيجة للتباعد المكاني داخل المنزل، كوجود حجرة مستقلة لكل فرد داخل الأسرة مجهزة بجميع وسائل الاتصال المتنوعة، وكذا الانفصال الذهني الذي يظهر بين أفراد الأسرة الواحدة بالرغم من تواجدهم في مكان واحد من أجل استخدام وسيلة اتصال محددة، فعلى الرغم من التواجد معاً في مكان واحد إلا أن كل منهم لا يشعر بوجود الآخرين (عبد الفتاح، ٢٠٠٩، ص٢٢)، حيث اتفقت دراسة كل من (Gentile(2009، دراسة Lam (2014) ، ودراسة الزيودي (٢٠١٥)، ودراسة الصادق (٢٠١٥) ،أن الأطفال يتعرضوا الي مخاطر اجتماعية ونفسية وصحية وسلوكية ناتجة عن الاستخدام المكثف للألعاب ومرتبط بتدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، بجانب افتقاد مهارات الاتصال الايجابي مع الذات، والعزلة الاجتماعية، توصلت الدراسات الي دور هذه المخاطر في حوادث العنف المدرسي بأنواعه المختلفة.

ويعد التوجيه والرقابة الأسرية هو أحد أسباب إقبال الابناء على إدمان هذه الألعاب فتأخذ كل وقتهم دون أن تترك لهم مجالاً لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة (إبراهيم، ٢٠١٤، ص٥)، فإن لم يستطع الوالدان السيطرة على الأبناء خلال فترة المراهقة، فإن ذلك قد يسبب اضطرابات نفسية متعددة لدى الطفل،

ولكن في ظل غياب مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك أدي إلي تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن ، ويتفق هذا مع دراسة العابد (٢٠١٧) والتي هدفت الي تحديد اثر الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية علي التنشئة الأسرية والدينية للأبناء، وتوصلت نتيجة الدراسة الي أن ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية بإفراط يضعف هدف الأم الإجتماعي المتعلق بإلتزام أبنائها لأدب الحديث مع الآخرين ،وأوصت الدراسة بضرورة تنظيم الآباء والأمهات للوقت الذي يقطنه الأبن مع الألعاب الالكترونية للحد من اثارها السلبية.

وقد يخفي على كثير من الأسر المخاطر الناتجة عن ممارسة أبنائهم لبعض الألعاب الالكترونية وهذه المخاطر لا تتوقف على جريمة دون أخرى بل تمتد لتشمل كل الجرائم والافعال المستهجنة في مختلف الأعراف والتقاليد البشرية (العقيلي،٢٠١٠، ص ٢٣).

وتعتبر الأم عامل مؤثر وفعال داخل الأسرة، وتمثل مؤسسة اجتماعية لها خصوصياتها حيث تمد أبناءها بمعايير وقيم ينسجموا معها وتطور من شخصياتهم حيث تبزغ في موقف معين حينما تكون غرائز الطفل الطبيعية في حالة صراع مع الأسرة والمعايير الاجتماعية السائدة، وهذا الضبط الاجتماعي يعد جانبًا من جوانب التنشئة الاجتماعية (Smith, 2015, p.36)

ونظراً لعدم مراقبة الأمهات لما يمارسه الابناء من الألعاب وقلة وعيهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لزيادة وعي الأمهات لمخاطر الألعاب الإلكترونية ومراقبتهم ولابد من اجراء المزيد من الابحاث عن الالعاب الالكترونية وسلبياتها للمراحل العمرية الأخرى التي لم تدرس كمرحلة الطفولة المتأخرة باعتبارها امتداد لمرحلة الطفولة المبكرة ، وتوصلت أيضا دراسة مايو Mayo (2009) حول مخاطر الالعاب الالكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من المخاطر، واسفرت نتائج الدراسة علي وجود تأثيرات سلبية وأوصت بضرورة اجراء المزيد من الابحاث وتقديم نتائجها من خلال مسائل الاعلام لتنمية وعي الاسرة بالإيجابيات والسلبيات.

وقد أوصت دراسة خطاطبة، والأحمد (٢٠٢٠) بضرورة عمل دورات تثقيفية وتوعية تستهدف أولياء الأمور والطلبة بشأن التوعية بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية، في ظل التطورات التقنية والتكنولوجية المتاحة للحد من الميول الانتحارية.

ومهنة الخدمة الاجتماعية من المهن التي تهتم بالبناء الاجتماعي للمجتمع والأسرة ، ولها تأثير ايجابي في إحداث التغير الذى ينشده المجتمع ، وذلك من خلال انتشارها في المؤسسات المختلفة في المجتمع، ويقع على عاتق الأخصائيين الاجتماعيين مسئولية مواجهة التحديات الحاضرة ومن بين هذه المؤسسات المدرسة حيث أصبح الأخصائيون الاجتماعيون في المدراس مطالبين بضرورة التوصل إلى مهام ووظائف وأدوار جديدة لهم في المدرسة ، ومن الواجب التحرك من الاعتماد التقليدي ومواجهة المشكلات التقليدية للطلاب إلى التحرك نحو استخدام الأساليب الحديثة لمواجهة المشكلات المعاصرة ، والمساهمة في تنمية المجتمع وتحديث أساليب الأداء المهني وتبنى صيغ جديدة لممارسة الخدمة الاجتماعية ، واستخدام

المهنة في إحداث تغيير ايجابي في كلا من الإنسان أو المجتمع أو كليهما ,Costin,1995 (p. 538)

وتسعي مهنة الخدمة الإجتماعية إلي العديد من الأهداف في مجال الأسرة والطفولة وذلك من خلال ممارستها في العديد من المؤسسات لمساعده تلك الأسر علي النمو السليم وإشباع إحتياجاتها في توفير الجو الملائم لنمو أطفالها، وقد أشارت العديد من الدراسات إلى أهمية دور الاخصائي الاجتماعي في هذا المجال ومنها دراسة بيتوس (2004) Piteous التي أشارت إلى ضرورة الإهتمام بتنمية الدور المهني للأخصائي الإجتماعي والدورات التدريبية التي تسهم في زيادة فعالية أداء الدور المهني للأخصائي الإجتماعي في التعامل مع العميل وتقديم الخدمات المناسبة بأعلى جودة، كما توصلت دراسة شيلي (2008) Shelley ألي ضرورة إجراء البحوث المستمرة التي من شأنها الارتقاء بالجانب المعرفي لدى الأخصائي الاجتماعي ومن ثم الارتقاء بمستوى الخدمات المقدمة للعملاء ، بينما أشارت دراسة عبد العزيز (٢٠٠٩) إلى وجود قصور في دور الأخصائي الاجتماعي نحو التزامه بالمهارات الأساسية، الأمر الذي يستدعي ضرورة تفعيل الممارسة المهنية من خلال وضع استراتيجيات لتنمية المهارات، وصقل المعارف كأساس للإعداد المستمر، وأوضحت دراسة علي (٢٠١٠) علي أهمية الدور الذي تؤديه الدورات التدريبية في تحسين الأداء المهني للأخصائي الاجتماعي بمراكز الشباب وتوصلت نتائج الدراسة أيضا إلى وجود علاقة ارتباطية بين العوامل الديموغرافية للأخصائيين الإجتماعيين والإحتياجات التدريبية، وإتفقت معها دراسة إبراهيم (٢٠١١) التي توصلت إلى ضرورة إعداد برامج تدريبية ودورية تنقل من فاعلية الأداء المهني للأخصائيين الاجتماعيين وتزويدهم بالمعارف والمهارات اللازمة لتحقيق ذلك، بينما توصلت نتائج دراسة حجازي(٢٠١١) إلى وجود معوقات في الأداء المهني للأخصائي الاجتماعي بالمدارس الفنية تتعلق بالطالب وإدارة المدرسة والمجتمع المحيط.

وأشارت دراسة جيها ربيت (2018) Gerhardt إلى أن العديد من الأخصائيين الاجتماعيين في المدارس يشعروا بالتهميش بالرغم من الجهود المستمرة في التعريف بأهداف المهنة، كما توصلت نتائج الدراسة على ضرورة قيام الأخصائيين الاجتماعيين في المدرسة بإيجاد طرق لدمج دورهم مع الأهداف، والأنشطة المركزية للمؤسسات التعليمية، والتأكيد على أهمية العمل مع الفريق لتحقيق التكامل في الأداء المهني للأدوار المحددة، وأكدت نتائج دراسة جيرارد (2020) Gherard على أهمية التعاون بين الأخصائي الاجتماعي والعاملين بالمجال

التربوي من أجل تحقيق التكامل في تحقيق الأهداف المحددة وتقديم الخدمات بكفاءة للعملاء، وبينما أشارت دراسة ليليس (٢٠٢٠) Lillis إلى أهمية إستخدام الأخصائي الاجتماعي للأساليب المتنوعة والمختلفة في تقديم الخدمات مما يعزز الأداء المهني لديه وتنمية المهارات الاجتماعية في التواصل مع العملاء ، وأكدت دراسة ليست(2020) List على أهمية التطوير المهني والتركيز على أنشطة النمو التي تؤثر بشكل كبير على ممارسة الأخصائيين الاجتماعيين في المدرسة.

ويعتبر الأخصائيون الاجتماعيون القوة المهنية للخدمة الاجتماعية المدرسية، والمسئولون عن القيام بالأنشطة المدرسية، وتهدف الخدمة الاجتماعية بدورها إلى وضع كل إمكانات المدرسة كمؤسسة تربوية في نشاط يزيد من نمو الطالب اجتماعياً وصحياً وأخلاقياًوعلمياً وإقتصادياً، وفى نفس الوقت الذي تقوم فيه بعملية تمكين الطلاب من الاستفادة مما وضعته المدرسة من برامج مختلفة لتحقيق النمو الإجتماعي للطلاب (ربيع، ٢٠١٦، ص ٧٨).

ومنظور الممارسة العامة من المفاهيم التي فرضت نفسها على ممارسة الخدمة الإجتماعية خلال الربع الأخير من القرن العشرين حيث أنها تمثل اتجاهاً تفاعلياً يبعدها عن النمط التقليدي في الممارسة، ويؤكد على النظرة الكلية للإنسان في بيئته ويتعامل مع مختلف الأنساق، ومختلف نوعيات العملاء عبر مستويات متدرجة للممارسة من المستوى الأصغر إلى المستوى الأكبر، وتستمد أصولها من منظور الأنساق الايكولوجية (حبيب، ٢٠٠٩، ص ٨)

وبالتالي يمكن ان تكون للمهنة دور هام في توعية الأمهات بمخاطر تلك الألعاب الالكترونية حتي يتمكنوا من التعامل بأساليب صحيحة وتجنب تعرض أبنائهن لها وذلك لن يتم الا من خلال أخصائيين إجتماعيين لديهم معارف وخبرات ومهارات مرتبطة بالتوعية بالألعاب الالكترونية ومخاطرها حتي يتمكنوا من القيام بأدوارهم بشكل سليم ، وبالتالي تسعي هذه الدراسة الي تحديد أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية ، حيث لا يوجد دور واضح من قبل الجهات المختصة وموصوف للأخصائي الإجتماعي داخل المدارس في التوعية بتلك المخاطر.

لذلك تتحمل مهنة الخدمة الاجتماعية في هذا الصدد الإصلاح الاجتماعي والاسري في هذا المجال وذلك عن طريق مساعده نسق الافراد والاسر والمجتمعات على تعديل وتغيير

إتجاهاتها وذلك عن طريق الأخصائيين الإجتماعيين داخل المؤسسات المختلفة ومن تلك المؤسسات المدارس بمختلف مراحلها وعند البحث عن دور الأخصائي الإجتماعي داخل تلك المدارس لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية لم تجد الباحثة توصيف واضح لدوره مع هذا النوع من المخاطر.

وبالتالي تتحدد مشكلة الدراسة في تساؤل مؤداه:

ما أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية؟

ثانيا: أهمية الدراسة: ترجع أهمية الدراسة إلى: -

١- تعد المرحلة الإعدادية من المراحل التعليمية المهمة في الحياة، وذلك لأنهم أمل الأمة ومستقبلها ويجب أن يتم تناول ودراسة جميع المخاطر التي يتعرضون لها حتى لا يتحولوا لعناصر هدامة في المجتمع

٢- ما تشهده الألعاب الإلكترونية من إقبالا واستخداما متزايداً في جميع أسواق الاتصالات حول العالم وهذا ما أظهرته بيانات حديثة نشرتها مؤسسة " نيوزوو" العالمية المتخصصة في بيانات وإحصاءات الألعاب الإلكترونية بأن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم في عام ٢٠٢٠ بلغ قرابة ٢,٧ مليار مستخدم ولما لهذه الألعاب من مخاطر متنوعة تؤثر بالسلب عليهم.

٣- تتحمل الأسرة مسئولية المشكلات الناتجة عن كثرة استخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية، وبالتحديد الأم لأنها بمثابة القائد، ويجب أن تهتم بكل ما يخص الأبناء، حيث تقضي اغلب الوقت مع أبنائها بخلاف الاب الذي يعمل ويقضي اغلب اوقاته خارج المنزل لتوفير احتياجات اسرته

٤- الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وما لها من أهمية ودور في توعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية والمساهمة في اثراء الجانب النظري للمهنة مما يساعد علي اجراء برامج تدريبية للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لأداء ادوارهم في مواجهة تلك المخاطر في المدارس.

ثالثا: أهداف الدراسة: تتحدد الأهداف الرئيسية للدراسة في: -

١- توصيف دور الأخصائي الإجتماعي كممارس عام في توعيه الأمهات لمخاطر الألعاب الالكترونية التي يتعرض لها الأطفال بالمرحلة الإعدادية.

٢- تحديد المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

٣- تحديد الأدوات المستخدمة في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية.

٤- تحديد الصعوبات التي تواجه الأخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الالكترونية.

رابعا: تساؤلات الدراسة: تتمثل التساؤلات الرئيسية للدراسة في الاتي:

١- ما أدوار الأخصائي الاجتماعي كممارس العام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية؟

وينبثق منه التساؤلات الفرعية التالية:

أ- ما أدوار الأخصائي الإجتماعي كممارس عام مع نسق الأمهات؟

ب- ما أدوار الأخصائي الإجتماعي كممارس عام مع نسق فريق العمل؟

ج- ما أدوار الأخصائي الإجتماعي كممارس عام مع نسق التلميذ؟

٢- ما المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية؟

٣- ما الادوات المستخدمة في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية؟

٤- ما الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي في توعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الالكترونية؟

خامسا: مفاهيم الدراسة: – تتحدد المفاهيم الأساسية لتلك الدراسة في الاتي:

١- مفهوم أدوار الاخصائي الاجتماعي:

يشير الدور في اللغة الي أنه نماذج محددة ثقافيا للسلوك وملزمة للفرد الذي يحتل مكانة محددة، وهو معيار اجتماعي مرتبط بوضع اجتماعي معين يمثل علاقة تبادلية معينة (السكري، ٢٠٠٠، ص.٤٥١)

ويعرف الدور المهني للأخصائي الاجتماعي الي وصف السلوك الذي يجب أن يلتزم به الأخصائي الإجتماعي أثناء قيامة بعملة وفي علاقاته مع الأفراد والجماعات والمنظمات والمجتمعات المحلية (العمري، ٢٠٠٠، ص.٢٤٦)

ويقصد بدور الأخصائي الاجتماعي كممارس عام في إطار هذه الدراسة بأنه:

أ- مجموعة من الأنشطة والمهام التي يقوم بها الأخصائي الإجتماعي كممارس عام مع الأمهات والتي تؤدي الي تنمية وعيهم بمخاطر الألعاب الالكترونية

ب- بالتعاون مع فريق عمل لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية

ج- و يتمثل دور الاخصائي الاجتماعي كممارس عام مع نسق التلميذ ونسق الأمهات ونسق فريق العمل في (تنظيم ندوات- عقد لقاءات دورية- عقد اجتماعات).

٢- مفهوم التوعية:

يقصد بالتوعية في قاموس وبستر webster على أنها حالة من التيقظ والانتباه لدى الانسان وكذلك إدارته لمشاعره وما يحدث حوله (webster,1994,p.296).

وتشير التوعية إلى العملية التربوية التي تساعد العميل والأخرين على أن يكونوا مدركين، وأن يشعروا بالاهتمام في ضوء الأهداف والقيم التي يجب أن يتبناها العميل ويسير عليها (غيث، ١٩٧٩، ص. ٨٨).

ويقصد بالتوعية في إطار هذه الدراسة بأنه:

أ- تلك العملية المهنية التي يقوم بها الاخصائي الاجتماعي مع أمهات التلاميذ بالمرحلة الاعدادية.

ب- بهدف التوعية والحد من مخاطر الالعاب الالكترونية لأبنائهم.

ج- من خلال الإطار المعرفي والمهاري والقيمي للأخصائي الاجتماعي كممارس عام.

٣- مفهوم مخاطر الألعاب الالكترونية:

المخاطر هي احداث غير مرئية وغير مرغوبة في المستقبل، أو وضع في العالم الواقعي يوجد فيه تعرض لوضع معاكس، أي حالة يمكن أن يحدث فيها انحراف معاكس عن النتيجة المرغوبة او المتوقعة والتي تعتبر سببا رئيسيا في حدوث الضرر (سليمان،٢٠١٦، ص.٣٦)

يقصد باللعب لغويا بانه مصدر للفعل "لعب" ومعناها ضد جد ويعني ذلك انتقاء صفة الجدية عن اللعب عكس العمل (العناني، ٢٠٠٢، ص.١٥)

بينما تشير الألعاب الالكترونية كمصطلح عام يشمل جميع الألعاب التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر والانترنت من ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية، والعاب الهواتف المحمولة،

والعاب الأجهزة المنزلية على اختلاف نوع اللعبة سواء كانت العاب مغامرة او العاب استراتيجية او العاب الغاز (نبيل،٢٠١٥، ص. ٢٨٥)

وهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الي نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على ما بانها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عاده على منصة الحاسب والانترنت والتلفاز والهاتف المحمول او النقالة (Zimmerman & Salen, 2004, p234).

ويقصد بمخاطر الألعاب الإلكترونية في إطار هذه الدراسة بأنه:

أ- مجموعة التصرفات السلبية وغير المرغوبة التي تصدر من تلاميذ المرحلة الإعدادية نتيجة الانشغال باللعب على الأجهزة الالكترونية (شاشة الكمبيوتر-التليفون- التابلت) ليلاً ونهاراً.

ب- تؤدي هذه التصرفات إلى ضعف العلاقات الاجتماعية وممارسة العنف مع الاخرين.

ج- تحقق هذه الألعاب الشعور بالمتعة وعدم القدرة عن الاستغناء عنها.

د- وتؤثر الألعاب الالكترونية سلباً على مستوي التحصيل الدراسي لتلاميذ وجوانب شخصياتهم.

سادساً: الموجهات النظرية للدراسة: تعتمد الدراسة في تفسيرها وتحليل نتائجها على نظرية الدور الإجتماعي وسوف يتم مناقشتها بالتفصيل كالاتي:

نظرية الدور الاجتماعي:

تقوم نظرية الدور على أن كل فرد في المجتمع يشغل مركز ومكانة إجتماعية معينة في السلم الإجتماعي تترتب عليها مجموعة من الحقوق والواجبات التي تنظم تفاعله مع الآخرين من أفراد المجتمع الذين يشغلون مراكز اجتماعية أخرى (عثمان، عبد السلام، ٢٠١٢، ص. ١٩٠).

وتعتمد نظرية الدور على العديد من المفاهيم المتمثلة في: -

أ- **الدور المتوقع:** وهو ما ينتظره من شخص معين إلى شخص أخر، ويحدد المجتمع مجموعة من التوقعات تتعلق بسلوك الافراد الذين يشغلون مراكز (عثمان، ١٩٩٦، ص. ٦٤).

ب- **الدور الموصوف:** يعني الحقوق والواجبات المحددة للفرد لشغل مكانة معينة وتكون محددة ومتفق عليها، بعض متطلبات الدور تضعها المؤسسة التي ينتمي إليها الفرد (زيدان وآخرون، ٢٠٠٦، ص. ٣١٣).

ج- **الدور الفعلي:** هو أنماط سلوكية معينة يسلكها الشخص شاغل المركز عندما يتفاعل مع الاخرين وكما يمكن ملاحظته وقياسه (يوسف، ١٩٩٩، ص. ١٣).

د- **غموض الدور:** أي عدم وضوح الحقوق والواجبات لشخص شاغل الدور مما يؤثر على القيام بالمهام المطلوبة ويؤدي إلى صعوبة في أداء الأدوار.

هـ- **تعلم الدور:** هي العملية المقصودة وغير المقصودة التي يمر بها الفرد منذ صغره خلال التنشئة الاجتماعية والتي تقوم بها الاسرة والمؤسسات الاجتماعية المختلفة (منقروش، ٢٠٠٩، ص.٢٥٩).

و- **صراع الأدوار:** أي تعارض التوقعات الخاصة بدور معين بالنسبة لشاغل مكانه معينة بحيث ان شاغل هذه المكانة لا يستطيع أن يقوم بها ويظهر صراعا لأدوار نتيجه إما ان يكون توقعات الدور غير واضحة او غامضه، او قد ينشأ الصراع نتيجة لشغل الفرد لأكثر من دور، او قد يحدث الصراع نتيجة لأن التوقعات متعارضة فيما بينهما (زيدان،١٩٩٧، ص.١٣).

أوجه الاستفادة من النظرية في الدراسة الحالية:

أ- تساعد على تحديد وشرح طبيعة الدور الذي يقوم به الاخصائي الاجتماعي مع أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية.

ب- تساعد في التعرف على الدور المتوقع للأخصائي الإجتماعي من قبل الأمهات لتوعيتهم بمخاطر الألعاب الالكترونية لأبنائهم.

ج- تساهم في تحديد الصعوبات الي تواجه الاخصائي الإجتماعي في التعامل مع نسق الأمهات والتلاميذ وفريق العمل.

د- تهدف إلى تحديد متطلبات الأدوار المهنية من معارف ومهارات وادوات تمكن الاخصائي الاجتماعي من توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية.

نظرية الأنساق العامة:

تقوم نظرية الأنساق على فكرة وهي أن النسق هو بناء له وظائف محددة تتساند مع بقية الوظائف الأخرى في المجتمع لتحقيق التنمية، وأن محور اهتمام النسق هو العلاقات

والتفاعلات بين أجزائه، وتعتبر هذه التفاعلات من المكونات الأساسية والرئيسة للنسق والتي تهدف بدورها إلى تحقيق الأهداف المرسومة، فضلاً عن أن النسق يتكون من مجموعة أفراد يتفاعلون بعضهم مع بعض في موقف له علي الأقل مظهر أو جانب فيزيقي أو بيئي ويدفعهم ميل كبير لتحقيق أقصى إشباع ممكن، وتتحدد علاقاتهم بمواقفهم في حدود نسق من الرموز المشتركة وفي النهاية يعرف النسق بأنه وحدة مكونة من أجزاء ويؤدي كل جزء من أجزائها وظيفة معينة من شأنها الإسهام في تماسك الوحدة الشاملة **(Johnson,2005,p.144)**

وقد تضمنت نظرية الأنساق العديد من المصطلحات العلمية الخاصة بها؛ أهمها (الأنساق المغلقة–الأنساق المفتوحة–الحدود–الاتزان بين عناصر النسق–المدخلات–المخرجات–التغذية العكسية).

ويمكن الاستفادة من نظرية الأنساق العامة في هذه الدراسة كما يلي: –

تستفيد الباحثة من نظرية الأنساق العامة مع نسق الأمهات في أنها يمكن أن تساعد نظرية الأنساق الممارس العام في تحديد أنساق التعامل وتوفر له معلومات مرتبطة بمخاطر الألعاب الاليكترونية لكي يعتمد عليها في عملية التدخل المهني والمعلومات تكون على كافة المستويات (الصغرى، المتوسطة، الكبرى) والأنساق من خلال هذه الدراسة هي (الأمهات – التلاميذ المرحلة الاعدادية – المدرسة) ومن خلال تطبيق هذه النظرية على هذه الدراسة فإن الممارس العام يمكن أن يستفيد منها في تحديد طبيعة العلاقات والتغيرات والحدود بين متصل الأنساق ومدي تأثير كل نسق على النسق الآخر وما هي الأنساق المؤثرة والمسببة في حدوث هذه المخاطر

سابعاً: الاجراءات المنهجية:

١– **نوع الدراسة:** تنتمي هذه الدراسة الي الدراسات الوصفية التي تهدف الي وصف وتحليل الظاهرة حيث تسعي الي توصيف أدوار الأخصائي الإجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الإلكترونية، تحديد المهارات اللازمة والصعوبات التي تعوق الدور المهني للأخصائي الإجتماعي.

٢– **منهج الدراسة:** يتحدد منهج الدراسة الحالية في منهج المسح الاجتماعي بأسلوب الحصر الشامل للأخصائيين الاجتماعين العاملين بإدارة العمرانية بمحافظة الجيزة، والمسح الاجتماعي بالعينة العمدية للأمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية.

٣– **أدوات الدراسة:** تتحدد أدوات الدراسة في:

أ- **إستمارة استبيان للأخصائيين الاجتماعيين** العاملين بالمدارس الإعدادية التابعة لإدارة العمرانية التعليمية لتحديد أدوار الاخصائي الاجتماعي في توعية أمهات المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الالكترونية (اعداد الباحثة)، حيث قامت الباحثة بتصميم استمارة استبيان للأخصائيين الاجتماعيين حول دور الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات لمخاطر الألعاب الالكترونية ،وذلك بالرجوع الي:

- التراث النظري، والدراسات السابقة، واستمارات الاستبيان المرتبطة بموضوع الدراسة
- واشتملت استمارة الاخصائيين الاجتماعيين علي المحاور التالية: البيانات الأولية، أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية، والأدوات التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية، والمهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية، والصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية
- تم اجراء الصدق الظاهري للأداة بعد عرضها علي عدد(٥) من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان، وقد تم الاعتماد علي نسبة لا تقل عن (٨٠%)،وتم صياغة الاستمارة في صورتها النهائية.

ب- **إستمارة إستبيان لأمهات طلاب المرحلة الإعدادية** لتحديد أدوار الأخصائي الإجتماعي من وجهه نظرهن في صورتها الأولية (إعداد الباحثة)

- اعتمادا علي الاطار النظري للدراسة وبعض استمارات الاستبيان المرتبطة بموضوع الدراسة لتحديد العبارات التي ترتبط بأبعاد الدراسة.
- اشتملت استمارة الأمهات علي المحاور التالية: البيانات الأولية، أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية، البيانات المتعلقة بدورة مع نسق الطفل: العبارات من ١:٧، البيانات المتعلقة بدوره مع نسق فرق العمل: العبارات من ٨:١٣، البيانات المتعلقة بدوره مع نسق الأمهات: العبارات من ١٤:٢٦
- تم أجراء الصدق الظاهري للأداة بعد عرضها علي عدد(٥) من أعضاء هيئة التدريس بكلية الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان، وقد تم الاعتماد علي نسبة لا تقل عن (٨٠%)،وتم صياغة الاستمارة في صورتها النهائية.

٤- عينة الدراسة:

- أمهات المرحلة الإعدادية وعددهم (١٠٠أم) لمن توافرت فيهن الشروط الأتية:

- الاخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمدارس الإعدادية بإدارة العمرانية التعليمية وعددهم (٤٥ أخصائي إجتماعي)

ثامناً: مجالات الدراسة:

١- **المجال المكاني:** أجريت الدراسة بالمدارس الاعدادية التابعة لإدارة العمرانية التعليمية بمحافظة الجيزة وذلك توافر عينة الدراسة والموافقة على اجراء الدراسة، ترحيب وموافقة تلك المؤسسات على التطبيق.

٢- **المجال البشري:** تتمثل في مسح شامل للأخصائيين الاجتماعين العاملين بالمدارس الإعدادية التابعة لإدارة العمرانية التعليمية وعددهم (٤٥) أخصائي اجتماعي المراحل الإعدادية، وعينة من أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية بإدارة العمرانية التعليمية وبلغ عددهم (١٠٠أم) ولمن توافرت فيهن الشروط الأتية:

- ملتزمات بحضور الندوات التي يعقدها الاخصائي الاجتماعي
- علي تواصل مع الاخصائيين الاجتماعيين (الكترونيا اغلب الوقت)
- يقرأن ويكتبن
- وبلغ وعددهم (١٠٠) أم من إجمالي عدد الأمهات لتلاميذ المرحلة الإعدادية بالإدارة وعددهم (٢٨٠٠٠) أم.

٣- **المجال الزمني:** استغرقت عملية جمع البيانات من الميدان واجراء المعاملات الاحصائية واستخلاص النتائج الخاصة بالدراسة في الفترة من٢٠٢٠/٩ م – ٢٠٢٠/١١م.

تاسعا: أساليب التحليل الإحصائي:

تم معالجة البيانات من خلال الحاسب الآلي باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS V .24) وقد طبقت الأساليب الإحصائية التالية:

١-حساب التكرارات. ٢ – المتوسط الحسابي. ٣-النسب المؤية %. ٤-الإنحراف المعياري

- الحكم على مستوي أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية: باستخدام المتوسط الحسابى ؛ حيث تكون بداية ونهاية فئات القياس ثلاثية وفقاً لتدرج ليكرت للقياس : نعم = (ثلاث درجات) ، إلي حد ما = (درجتين)، لا =

(درجة واحدة) ، وتم ترميز وإدخال البيانات إلى برنامج ال SPSS V.24، ولتحديد طول خلايا القياس الثلاثي (الحدود الدنيا والمتوسطة والعليا) تم حساب المدى ، وبإعتبار القياس ثلاثي تم حساب طول الخلية المصحح (٣/٢= ٠,٦٧) ، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يلى:

جدول (١) مستوي القياس وفقاً لطول خلايا القياس الثلاثي (الحدود الدنيا والمتوسطة والعليا)

إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين ١ - أقل من ١,٦٧	مستوى منخفض
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين أكثر من ١,٦٧ – أقل من ٢,٣٤	مستوى متوسط
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين أكثر من ٢,٣٤ – ٣	مستوى مرتفع

عاشرا : نتائج الدراسة الميدانية:-

عرض جداول الدراسة وتحليلها المرتبطة بأدوار الأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية لمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين):

أ- البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمدارس الإعدادية:

جدول رقم (٢) يوضح البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأخصائيين الاجتماعيين بالمجال التعليمي (ن=٤٥)

م	المتغيرات	الإستجابات	التكرارات	النسبة %
١	**النوع**	ذكر	٤	%٨,٨٩
		أنثي	٤١	%٩١,١١
	المجموع		٤٥	% ١٠٠
٢	**المؤهل العلمي**	معهد متوسط في الخدمة الاجتماعية	٥	%١١,١١
		بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية	٣٤	%٧٥,٥٦
		ليسانس آداب علم اجتماع	٦	%١٣,٣٣
	المجموع		٤٥	% ١٠٠
٣	**سنوات الخبرة بالمجال التعليمي**	أقل من ٥ سنوات	٧	%١٥,٥٦
		٥ سنوات لأقل من ١٠ سنوات	٩	%٢٠
		من ١٠ سنوات فأكثر	٢٩	%٦٤,٤٤
	المجموع		٤٥	% ١٠٠
٤	**المسمى الوظيفي**	أخصائي اجتماعي	١٨	%٤٠
		أخصائي اجتماعي أول	٢٣	%٥١,١١
		رئيس قسم	٤	%٨,٨٩
	المجموع		٤٥	% ١٠٠
٥	**عدد الدورات التدريبية التي حصلت عليها بالمجال التعليمي**	دورة تدريبية واحدة	٦	%١٣,٣٣
		من دورتين لأقل من خمس دورات تدريبية	٢٥	%٥٥,٥٦
		خمس دورات تدريبية فأكثر	١٤	%٣١,١١
	المجموع		٤٥	% ١٠٠

يتضح من بيانات الجدول رقم (٢) أن البيانات الأولية لمجتمع الدراسة من الأخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمدارس الإعدادية جاءت كالآتي:

-**النوع:** جاءت الإناث بنسبة (٩١,١١ %)، بينما الذكور بنسبة (٨,٨٩ %).

-**المؤهل العلمي:** جاء الحاصلين على (بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية) بنسبة (٧٥ %)، بينما الحاصلين على مؤهل (ليسانس آداب علم اجتماع) بنسبة (١٣,٣٣ %)، في حين الحاصلين على مؤهل (معهد متوسط في الخدمة الاجتماعية) بنسبة (١١,١١ %).

-**سنوات الخبرة بالمجال التعليمي:** جاء من هو سنوات خبرته (من ١٠ سنوات فأكثر) بنسبة (٦٤,٤٤ %)، بينما جاء من هو سنوات خبرته (٥ سنوات لأقل من ١٠ سنوات) بنسبة (٢٠ %)، بينما جاء من هو سنوات خبرته (أقل من ٥ سنوات) بنسبة (١٥,٥٦ %).

-**المسمى الوظيفي:** جاء من هو (أخصائي اجتماعي أول) بنسبة (٥١,١١ %)، بينما من هو (أخصائي اجتماعي) بنسبة (٤٠ %)، بينما من هو (رئيس قسم) بنسبة (٨,٨٩ %).

-**عدد الدورات التدريبية التي حصل عليها الأخصائيين الإجتماعيين بالمجال التعليمي:** جاء من حصل على (من دورتين لأقل من خمس دورات تدريبية) بنسبة (٥٥,٥٦ %)، بينما من حصل على (خمس دورات تدريبية فأكثر) بنسبة (٣١,١١ %)، في حين جاء من حصل على (دورة تدريبية واحدة) بنسبة (١٣,٣٣ %).

ب- أدوار الأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين):

جدول رقم (٣) يوضح أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين الإجتماعيين): (ن=٤٥)

م	العبارة	الاستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الوزني	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
١	الاستعانة بالخبراء للإلمام بكافة الألعاب الالكترونية ومخاطرها	٢١	٢١	٣	١٠٨	٢,٤	%٨٠	٣
٢	اجراء البحوث المتعلقة بمخاطر الألعاب الاليكترونية للوقوف على التشخيص السليم	١٩	١٨	٨	١٠١	٢,٢٤	%٧٤,٨١	٥

م	العبارة	الاستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الوزني	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
٣	يتيح الفرصة لأعضاء الفريق للمشاركة في وضع خطط التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية	٢٨	١٤	٣	١١٥	٢,٥٦	%٨٥,١٩	٢
٤	مشاركة أعضاء الفريق في ندوات التوعية الخاصة بمخاطر الألعاب الالكترونية	٣٤	١٠	١	١٢٣	٢,٧٣	%٩١,١١	١
٥	عمل لقاءات دورية لمتابعة جهود الفريق فيما يتعلق بتوعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية	٢١	١٧	٧	١٠٤	٢,٣١	%٧٧,٠٤	٤
	مجموع البعد ككل				**٥٥١**	**٢,٤٥**	**٨١,٦٧ % مرتفعة**	

يتضح من الجدول رقم (٣) أن: أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعين) جاءت بمتوسط وزني (٢,٤٥) وبنسبة (٨١,٦٧ %) وهي نسبة (مرتفعة) وجاءت مؤشرات البعد كالتالي:

في بداية الترتيب عبارة (مشاركة أعضاء الفريق في ندوات التوعية الخاصة بمخاطر الألعاب الالكترونية) بنسبة (٩١,١١ %).

بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (الاستعانة بالخبراء للإلمام بكافة الألعاب الالكترونية ومخاطرها) بنسبة (٨٠ %).

بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (اجراء البحوث المتعلقة بمخاطر الألعاب الاليكترونية للوقوف على التشخيص السليم) بنسبة (٧٤,٨١ %).

ج- الأدوات التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين):

جدول رقم (٤) يوضح الأدوات التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين): (ن=٤٥)

م	العبارة	الاستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الوزني	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
١	عقد ندوات للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية المختلفة	٣٥	٩	١	١٢٤	٢,٧٦	%٩١,٨٥	١
٢	عمل مقابلات جماعية لمتابعة أساليب تعامل الأمهات مع اطفالهن بشأن تلك الألعاب	٢٣	١٦	٦	١٠٧	٢,٣٨	%٧٩,٢٦	٦

م	العبارة	الاستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الوزني	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
٣	استثمار الإذاعة المدرسية للتوعية بتلك المخاطر	٣٢	٩	٤	١١٨	٢,٦٢	%٨٧,٤١	٣
٤	توزيع ملصقات وكتيبات عن الألعاب الالكترونية ومخاطرها وأساليب التعامل معها	٢٧	١٣	٥	١١٢	٢,٤٩	%٨٢,٩٦	٤
٥	عقد مناقشات جماعية للتوصل لخطة شاملة للتعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية	٢٣	١٦	٦	١٠٧	٢,٣٨	%٧٩,٢٦	٦م
٦	ملاحظة التلاميذ وما يطرأ على شخصياتهم من تصرفات غير سوية	٣٢	١٢	١	١٢١	٢,٦٩	%٨٩,٦٣	٢
٧	استثمار مجالس الأباء للربط بين الاسرة والمدرسة	٢٠	٢٢	٣	١٠٧	٢,٣٨	%٧٩,٢٦	٦م
٨	عرض أفلام وثائقية للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية	٢٥	١٢	٨	١٠٧	٢,٣٨	%٧٩,٢٦	٦م
٩	عقد اجتماعات مع أعضاء فريق العمل لمتابعة خطط التوعية للأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية	٢٥	١٥	٥	١١٠	٢,٤٤	%٨١,٤٨	٥
	مجموع البعد ككل				**١٠١٣**	**٢,٥٠**	**٨٣,٣٣ % مرتفعة**	

يتضح من الجدول رقم (٤) أن: الأدوات التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين الإجتماعيين) جاءت بمتوسط وزني (٢,٥٠) وبنسبة (٨٣,٣٣ %) وهي نسبة (مرتفعة) وجاءت مؤشرات البعد كالتالي:

في بداية الترتيب عبارة (ندوات عقد للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية المختلفة) بنسبة (٩١,٨٥ %).

بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (توزيع ملصقات وكتيبات عن الألعاب الالكترونية ومخاطرها وأساليب التعامل معها) بنسبة (٨٢,٩٦ %).

بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (عمل مقابلات جماعية لمتابعة أساليب تعامل الأمهات مع اطفالهن بشأن تلك الألعاب، عقد مناقشات جماعية للتوصل لخطة شاملة للتعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية ، استثمار مجالس الأباء للربط بين الاسرة والمدرسة، عرض أفلام وثائقية للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية بنسبة (٧٩,٢٦ %)، يتفق ذلك مع دراسة خطاطبة، والأحمد (٢٠٢٠) التي أوصت بضرورة عمل دورات تثقيفية وتوعية تستهدف أولياء

الأمور والطلبة بشأن التوعية بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية، في ظل التطورات التقنية والتكنولوجية المتاحة للحد من الميول الانتحارية.

د- المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين):

جدول رقم (٥) يوضح المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين): (ن=٤٥)

م	العبارة	الاستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الوزني	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
١	مهارات تنظيم الندوات وتقييمها	٣٦	٧	٢	١٢٤	٢,٧٦	%٩١,٨٥	١
٢	مهارة عقد الاجتماعات	٣١	١٢	٢	١١٩	٢,٦٤	%٨٨,١٥	٣
٣	المهارة في استخدام المناقشات الجماعية	٣٠	١٢	٣	١١٧	٢,٦	%٨٦,٦٧	٤
٤	المهارة في استخدام الملاحظة العلمية	٣٣	١١	١	١٢٢	٢,٧١	%٩٠,٣٧	٢
مجموع البعد ككل					**٤٨٢**	**٢,٦٧**	**٨٩ % مرتفعة**	

يتضح من الجدول رقم (٥) أن: المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين) جاءت بمتوسط وزني (٢,٦٧) وبنسبة (٨٩ %) وهي نسبة (مرتفعة) وجاءت مؤشرات البعد كالتالي:

في بداية الترتيب عبارة (مهارات تنظيم الندوات وتقييمها) بنسبة (٩١,٨٥ %)، بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (المهارة في استخدام الملاحظة العلمية) بنسبة (٩٠,٣٧ %)،بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (المهارة في استخدام المناقشات الجماعية) بنسبة (٨٦,٦٧ %)، ويتفق ذلك مع دراسة ليليس (**2020**) Lillis إلى أهمية استخدام الأخصائي الاجتماعي الأساليب متنوعة ومختلفة في تقديم الخدمات، هنا تعتبر الندوات من أنسب الآساليب والأدوات المستخدمة تماشياً مع الأهداف وقائية.

هـ- الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين):

جدول رقم (٦) يوضح الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين): (ن=٤٥)

م	العبارة	الاستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الوزني	النسبة المئوية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
١	ضعف خبرة الاخصائيين الاجتماعيين بطبيعة الألعاب الالكترونية بصفة عامة	١٢	٢٦	٧	٩٥	٢,١١	%٧٠,٣٧	٦
٢	عدم معرفة الاخصائيين الاجتماعيين بكافة المخاطر المرتبطة بالألعاب الالكترونية	٣٦	٢٢	٧	١٥٩	٢,٤٥	%٨١,٥٤	٢
٣	كثرة الأعباء الإدارية المكلف بها الاخصائي الاجتماعي داخل المدرسة	٣١	١٣	١	١٢٠	٢,٦٧	%٨٨,٨٩	١
٤	عدم توافر مكان مناسب لتنظيم الاجتماعات والندوات مع الأمهات داخل المدرسة	٢١	١٧	٧	١٠٤	٢,٣١	%٧٧,٠٤	٤
٥	صعوبة الاستعانة بالتخصصات المختلفة عند تنظيم ندوات التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية	٢٢	٢١	٢	١١٠	٢,٤٤	%٨١,٤٨	٣
٦	تعقد الإجراءات المرتبطة بتنظيم الأنشطة الاجتماعية داخل المدرسة	١٨	١٩	٨	١٠٠	٢,٢٢	%٧٤,٠٧	٥
٧	عزوف الكثير من الأمهات عن المشاركة في ندوات التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية	١٨	٢٣	٤	١٠٤	٢,٣١	%٧٧,٠٤	٤ م
	مجموع البعد ككل				**٧٩٢**	**٢,٥١**	**٨٣,٦٧ % مرتفعة**	

يتضح من الجدول رقم (٦) أن: الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين) جاءت بمتوسط وزني (٢,٥١) وبنسبة (٨٣,٦٧ %) وهي نسبة (مرتفعة) وجاءت مؤشرات البعد كالتالي:

في بداية الترتيب عبارة (كثرة الأعباء الإدارية المكلف بها الاخصائي الاجتماعي داخل المدرسة) بنسبة (٨٨,٨٩ %).

بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (عدم توافر مكان مناسب لتنظيم الاجتماعات والندوات مع الأمهات داخل المدرسة، عزوف الكثير من الأمهات عن المشاركة في ندوات التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية) بنسبة (٧٧,٠٤ %).

بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (ضعف خبرة الاخصائيين الاجتماعيين بطبيعة الألعاب الالكترونية بصفة عامة) بنسبة (٧٠,٣٧ %).

هذا ما توصلت نتائج دراسة حجازي (٢٠١١) إلى وجود معوقات في الأداء المهني للأخصائي الاجتماعي بالمدارس الفنية تتعلق بالطالب وإدارة المدرسة والمجتمع المحيط، كما قد ترجع صعوبات إلى عدم وضوح الحقوق والواجبات للأخصائي الاجتماعي مما يؤثر على القيام بالمهام المطلوبة ويؤدي إلى صعوبة في أداء الأدوار.

- **عرض جداول الدراسة وتحليلها: المرتبطة بأدوار الأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية أمهات تلاميذ المرحلة الإعدادية لمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر أمهات المرحلة الاعدادية):**

أ- البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأمهات:

جدول رقم (٧) يوضح البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأمهات (ن=١٠٠)

م	المتغيرات	الاستجابات	التكرارات	النسبة %
١	السن	أقل من ٣٠ سنه	٣٤	%34.00
		من ٣٠ سنه لأقل من ٤٠ سنه	٥٣	%53.00
		من ٤٠ سنه لأقل من ٥٠ سنه	١٢	%12.00
		من ٥٠ سنه فأكثر	١	%1.00
	المجموع		١٠٠	% 100
٢	المؤهل الدراسي	بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية	٨	%8.00
		حقوق	٩	%9.00
		معهد كمبيوتر	٥	%5.00
		آداب	١٠	%10.00
		كلية تربية	١٠	%10.00
		علاج طبيعي	٤	%4.00
		تجارة	١٦	%16.00
		سياحة وفنادق	٤	%4.00
		دبلوم	١٩	%١٩
		ثانوي	١٥	%١٥
	المجموع		١٠٠	% ١٠٠
٣	عدد الأبناء	١	٣	%٣
		٢	٥٢	%٥٢
		٣	٢٤	%٢٤
		٤	١٣	%١٣

م	المتغيرات	الاستجابات	التكرارات	النسبة %
		٥ فأكثر	٨	%٨
المجموع			١٠٠	١٠٠ %
٤	العمل	تعمل	٦٤	%٦٤
		لا تعمل	٣٦	%٣٦
المجموع			١٠٠	١٠٠ %
٥	السكن	منطقة ريفية	٤٤	%٤٤
		منطقة حضرية	٥٦	%٥٦
المجموع			١٠٠	١٠٠ %
٦	أماكن للعب على الكمبيوتر في المنطقة	نعم	٨٧	%٨٧
		لا	١٣	%١٣
المجموع			١٠٠	١٠٠ %
٧	عدد الساعات تقريبا التي يقضيها طفلك على التليفون للعب	١ ساعة	٩	%٩
		٢ ساعة	٢٦	%٢٦
		٣ ساعات	٢٤	%٢٤
		٤ ساعات	٢٠	%٢٠
		٥ ساعات فأكثر	٢١	%٢١
المجموع			١٠٠	١٠٠ %
٨	نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها ابنك	ألعاب رياضية	٣٨	%٣٨
		ألعاب حركية	٢٩	%٢٩
		ألعاب قتالية	٤٠	%٤٠
		ألعاب تنافسية	٣٣	٣٣%
المجموع			٤٥	١٠٠ %

يتضح من بيانات الجدول رقم (٧) أن البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأمهات جاءت كالآتي:

السن: من هن بسن (من ٣٠ سنه لأقل من ٤٠ سنه) جاء بنسبة (٥٣ %)، بينما من هن بسن (أقل من ٣٠ سنه) بنسبة (٣٤ %)، بينما من هن بسن (من ٤٠ سنه لأقل من ٥٠ سنه) بنسبة (١٢ %)، بينما من هن بسن (من ٥٠ سنه فأكثر) بنسبة (١ %).

المؤهل الدراسي : من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (دبلوم) بنسبة (١٩ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (تجارة) بنسبة (١٦ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (ثانوي) بنسبة (١٥ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (آداب ، كلية تربية) بنسبة (١٠ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (حقوق) بنسبة (٩ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية) بنسبة (٨ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (معهد كمبيوتر) بنسبة (٥ %)، بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (علاج طبيعي ، سياحة وفنادق) بنسبة (٤ %).

عدد الأبناء: من هن لديهن عدد الأبناء (٢) بنسبة (٥٢ %)، بينما من هن لديهن عدد الأبناء (٣) بنسبة (٢٤ %)، بينما من هن لديهن عدد الأبناء (٤) بنسبة (١٣ %)، بينما من هن لديهن عدد الأبناء (٥ فأكثر) بنسبة (٨ %)، بينما من هن لديهن عدد الأبناء (١) بنسبة (٣ %).

العمل: من تعمل جاءت بنسبة (٦٤ %)، بينما من لا تعمل بنسبة (٣٦ %) إن أكثر الأمهات تعمل وبالتالي قد يكون هذا سبب لإدمان التلميذ للألعاب الإلكترونية لعدم وجود رقابة وهذا ما أشارت إليه **دراسة إبراهيم(٢٠١٤)** حيث يعد التوجيه والرقابة الأسرية هو أحد أسباب إقبال الابناء على إدمان هذه الألعاب فتأخذ كل وقتهم دون أن تترك لهم مجالاً لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة فإن لم يستطع الوالدان السيطرة على الأبناء خلال فترة المراهقة، فإن ذلك قد يسبب اضطرابات نفسية متعددة لدى الطفل، ويتفق هذا مع دراسة **العابد (٢٠١٧)** والتي توصلت الي أن ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية بإفراط يضعف هدف الأم الإجتماعي المتعلق بإلتزام أبنائها لأدب الحديث مع الآخرين ،وأوصت الدراسة بضرورة تنظيم الآباء والأمهات للوقت الذي يقطنه الأبن مع الألعاب الالكترونية للحد من اثارها السلبية وقد يخفي على كثير من الأمهات المخاطر الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية.

السكن: من تسكن بمنطقة حضرية بنسبة (٥٦ %)، بينما من تسكن بمنطقة ريفية بنسبة (٤٤ %).

يتوفر أماكن للعب على الكمبيوتر في المنطقة: نعم بنسبة (٨٧ %) بينما لا بنسبة (١٣ %).

أماكن للعب على الكمبيوتر في المنطقة : من أن يكون هناك أماكن للعب جاءت نعم (٨٧%)،وهذا مايزيد من مخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية ويتفق ذلك مع دراسة (، kim et al٢٠١٢) التي أشارت الى انتشار أماكن بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز وصالات الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب، وأصبحت تنتشر هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية في عدة أماكن منها المنازل، والأندية، ومراكز الألعاب، وغالبا ما تعتمد تلك الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير، وهي تمارس في أي وقت ولا تحتاج في كثيراً لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة. هذا ما تم تفسيره في نظرية الانساق إن هذه الألعاب الإلكترونية مدخل جديد على المجتمع وقد يؤثر إدمانها على الأسرة والتلاميذ ويحتاج إلى التصدي لهذه الظاهرة،بينما جاء لا بنسبة (١٣%).

عدد الساعات تقريبا التي يقضيها طفلك على التليفون للعب: من يلعب (٢ ساعة) بنسبة (٢٦ %)، بينما من يلعب (٣ ساعات) بنسبة (٢٤ %)، بينما من يلعب (٥ ساعات فأكثر) بنسبة (٢١ %)، بينما من يلعب (٤ ساعات) بنسبة (٢٠ %)، بينما من يلعب (ساعة واحدة تقريباً) بنسبة (٩ %).

نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها ابنك: من لديها طفل يلعب (ألعاب قتالية) بنسبة (٤٠ %)، بينما من لديها طفل يلعب (ألعاب رياضية) بنسبة (٣٨ %)، بينما من لديها طفل يلعب (ألعاب تنافسية) بنسبة (٣٣ %)، بينما من لديها طفل يلعب (ألعاب حركية) بنسبة (٢٩ %)،

ب – أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر نسق التلميذ):

جدول رقم (٨) يوضح أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظرنسق التلميذ): (ن=١٠٠)

م	العبارة	الإستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الحسابي للأوزان	الإنحراف المعياري	النسبة المؤية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا					
١	يوضح لطفلك طبيعة تلك الألعاب الالكترونية	٦٠	٣٢	٨	٢٥٢	٢,٥٢	٠,٤٩	٨٤,٠٠ %	١
٢	يبين لطفلك المخاطر الصحية المترتبة على ادمان الألعاب الالكترونية	٥٧	١٤	٢٩	٢٢٨	٢,٢٨	٠,٤٨	٧٦,٠٠ %	٩
٣	يبين لطفلك المخاطر النفسية المترتبة على ادمان الألعاب الالكترونية	٥٣	٣٣	١٤	٢٣٩	٢,٣٩	٠,٤٧	٧٩,٦٧ %	٤
٤	يبين لطفلك المخاطر الاجتماعية المترتبة علي ادمان الألعاب الالكترونية	٤٩	٣٧	١٤	٢٣٥	٢,٣٥	٠,٤٥	٧٨,٣٣ %	٦
٥	يذكر لطفلك أكثر الألعاب الالكترونية خطورة عليهم	٥٧	٣٢	١١	٢٤٦	٢,٤٦	٠,٤٨	٨٢,٠٠ %	٢
٦	يساعد طفلك علي معرفة طرق الحماية من مخاطر تلك الألعاب	٤٩	٣٣	١٨	٢٣١	٢,٣١	٠,٤١	٧٧,٠٠ %	٨

م	العبارة	الإستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الحسابي للأوزان	الإنحراف المعياري	النسبة المؤية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا					
٧	يقنع الأطفال بتقليل مده اللعب علي التليفون	٥٥	٢٧	١٨	٢٣٧	٢,٣٧	٠,٤٥	٧٩,٠٠ %	٥
٨	يتيح لطفلك الفرصة للمشاركة في الأنشطة المرتبطة بالوعي داخل المدرسة	٥٥	٣٥	١٠	٢٤٥	٢,٤٥	٠,٤٧	٨١,٦٧ %	٣
٩	يشكل جماعات مدرسية توعوية داخل المدرسة لنشر الوعي بتلك المخاطر الالكترونية	٤٩	٢٣	٢٨	٢٢١	٢,٢١	٠,٤٥	٧٣,٦٧ %	١٢
١٠	يساعد الأطفال علي المشاركة في اعمال تطوعية داخل وخارج المدرسة	٤٦	٤٠	١٤	٢٣٢	٢,٣٢	٠,٤٤	٧٧,٣٣ %	٧
١١	يقنع طفلك بحذف التطبيقات الخاصة بالألعاب الالكترونية بعد توعيتهم بخطورتها	٣٩	٣٣	٢٨	٢١١	٢,١١	٠,٣٩	٧٠,٣٣ %	١٣
١٢	استثمار حصص الأنشطة في عملية التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية	٤٣	٣٦	٢١	٢٢٢	٢,٢٢	٠,٤٢	٧٤,٠٠ %	١٠
١٣	يعقد ندوات توعية لطفلك حول مخاطر الألعاب الالكترونية	٣٩	٤٣	١٨	٢٢١	٢,٢١	٠,٣٩	٧٣,٦٧ %	١١
مجموع البعد ككل					**٣٠٢٠**	**٢,٣٢**	**٠,٤٣**	**٧٧,٣٣% متوسط**	

يتضح من الجدول رقم (٨) أن : أدوار الأخصائي الإجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية(من وجهة نظر التلاميذ) جاءت بمتوسط وزني (٢,٣٢) ونسبة (٧٧,٣٣ %) وهي نسبة (متوسطة) وجاءت مؤشرات البعد كالتالى:

في بداية الترتيب عبارة (يوضح لطفلك طبيعة تلك الألعاب الالكترونية) بنسبة (٨٤ %).

بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (يساعد طفلك على معرفة طرق الحماية من مخاطر تلك الألعاب) بنسبة (٧٧ %).

بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (يقنع طفلك بحذف التطبيقات الخاصة بالألعاب الالكترونية بعد توعيتهم بخطورتها) بنسبة (٧٠,٣٣ %).

جدول رقم (٩) يوضح أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر نسق الأمهات): (ن=١٠٠)

م	العبارة	الإستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الحسابي للأوزان	الإنحراف المعياري	النسبة المؤية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا					
١٤	يوضح للأمهات المخاطر الصحية للألعاب الالكترونية	٦٠	٣٦	١٤	٢٦٦	٢,٤٢	٠,٤٧	٨٠,٦١ %	٢
١٥	يوضح للأمهات المخاطر الاجتماعية للألعاب الالكترونية	٥٢	٢٧	٢١	٢٣١	٢,٣١	٠,٤٩	٧٧,٠٠ %	٧
١٦	يوضح للأمهات المخاطر النفسية للألعاب الالكترونية	٥٢	٣٤	١٤	٢٣٨	٢,٣٨	٠,٤٦	٧٩,٣٣ %	٥
١٧	ينظم ندوات للأمهات حول مخاطر الألعاب الالكترونية	٤٦	٣٢	٢٢	٢٢٤	٢,٢٤	٠,٤٤	٧٤,٦٧ %	١٠
١٨	يبين للأمهات كيفية التعامل السليم مع اطفالهن اثناء جلوسهم أطول فترة لممارسة تلك الألعاب	٤٩	٢٨	٢٣	٢٢٦	٢,٢٦	٠,٤٥	٧٥,٣٣ %	٩
١٩	يساعد الأمهات علي وضع جدول زمني لاستعمال الموبايل من جانب اطفالهن	٤٦	٢٦	٢٨	٢١٨	٢,١٨	٠,٤٤	٧٢,٦٧ %	١٢
٢٠	يتيح الفرص للأمهات للمشاركة في وضع خطط لمواجهة مخاطر الألعاب الالكترونية	٥٢	٢٤	٢٤	٢٢٨	٢,٢٨	٠,٤٧	٧٦,٠٠ %	٨
٢١	يساعد الأمهات في معرفة العوامل الحقيقية لإدمان أطفالهم للألعاب الالكترونية	٥٢	٢٧	٢١	٢٣١	٢,٣١	٠,٤٩	٧٧,٠٠ %	٧م
٢٢	تحفيز الأمهات على تشجيع ابنائهن لممارسة هوايات لشغل أوقات فراغهم	٤٥	٥١	٤	٢٤١	٢,٤١	٠,٤٣	٨٠,٣٣ %	٣
٢٣	تزويد الأمهات بالمعارف المختلفة بأساليب التنشئة السليمة مع أطفالهم	٤٩	٤١	١٠	٢٣٩	٢,٣٩	٠,٤٥	٧٩,٦٧ %	٤
٢٤	يربط بين المدرسة والاسرة من خلال مجالس الإباء لمتابعة سلوك الطفل داخل وخارج المدرسة	٥٧	٣٣	١٠	٢٤٧	٢,٤٧	٠,٤٨	٨٢,٣٣ %	١

م	العبارة	الإستجابة			مجموع الأوزان	المتوسط الحسابي للأوزان	الإنحراف المعياري	النسبة المؤية%	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا					
٢٥	عقد مناقشات جماعية للأمهات لتذويدهم بمعارف حول طبيعة شخصية الأطفال في تلك المرحلة	٤٦	٤٤	١٠	٢٣٦	٢,٣٦	٠,٤٤	٧٨,٦٧ %	٦
٢٦	عقد مقابلات جماعية دورية للأمهات لمتابعة أساليب تعاملهن السليم مع اطفالهن بشأن الألعاب الالكترونية	٣٦	٤٨	١٦	٢٢٠	٢,٢	٠,٣٦	٧٣,٣٣ %	١١
مجموع البعد ككل					٣٠٤٥	٢,٣٤	٠,٤٤	٧٨ % مرتفعة	

يتضح من الجدول رقم (٩) أن : أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية(من وجهة نظر الأمهات) جاءت بمتوسط وزني (٢,٣٣) ونسبة (٧٧,٦٧ %) وهي نسبة (متوسطة) وجاءت مؤشرات البعد كالتالى:

في بداية الترتيب عبارة (يربط بين المدرسة والاسرة من خلال مجالس الإباء لمتابعة سلوك الطفل داخل وخارج المدرسة) بنسبة (٨٢,٣٣ %).

بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (عقد مناقشات جماعية للأمهات لتذويدهم بمعارف حول طبيعة شخصية الأطفال في تلك المرحلة) بنسبة (٧٨,٦٧ %).

بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (يساعد الأمهات على وضع جدول زمني لاستعمال الموبايل من جانب اطفالهن) بنسبة (٧٢,٦٧ %).

الحادي عشر: النتائج العامة للدراسة: -

أولا- البيانات الأولية لعينة الدراسة.

أ- البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأمهات جاءت كالآتي:

- **السن:**
  - من هن بسن (من ٣٠ سنه لأقل من ٤٠ سنه) بنسبة (٥٣ %)
  - من هن بسن (أقل من ٣٠ سنه) بنسبة (٣٤ %)
  - من هن بسن (من ٤٠ سنه لأقل من ٥٠ سنه) بنسبة (١٢ %)
  - من هن بسن (من ٥٠ سنه فأكثر) بنسبة (١ %)
- **المؤهل الدراسي:**
  - من هن حاصلات على مؤهل دراسي (دبلوم) بنسبة (١٩ %)

- من هن حاصلات على مؤهل دراسي (تجارة) بنسبة (١٦ %)
- من هن حاصلات على مؤهل دراسي (ثانوي) بنسبة (١٥ %)
- من هن حاصلات على مؤهل دراسي (آداب، كلية تربية) بنسبة (١٠ %)
- من هن حاصلات على مؤهل دراسي (حقوق) بنسبة (٩ %)
- من هن حاصلات على مؤهل دراسي (بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية) بنسبة (٨%)
- من هن حاصلات على مؤهل دراسي (معهد كمبيوتر) بنسبة (٥ %)
- بينما من هن حاصلات علي مؤهل دراسي (علاج طبيعي، سياحة وفنادق) بنسبة (٤%)

- **عدد الأبناء:**
  - من هن لديهن عدد الأبناء (٢) بنسبة (٥٢ %)
  - من هن لديهن عدد الأبناء (٣) بنسبة (٢٤ %)
  - من هن لديهن عدد الأبناء (٤) بنسبة (١٣ %)
  - من هن لديهن عدد الأبناء (٥ فأكثر) بنسبة (٨ %)
  - من هن لديهن عدد الأبناء (١) بنسبة (٣ %).
- **العمل:**
  - من تعمل جاءت بنسبة (٦٤ %)
  - بينما من لا تعمل بنسبة (٣٦ %)
- **السكن:**
  - من تسكن بمنطقة حضرية بنسبة (٥٦ %)
  - من تسكن بمنطقة عشوائية بنسبة (٤٤ %).
- **يتوفر أماكن للعب على الكمبيوتر في المنطقة:**
  - نعم بنسبة (٨٧ %)
  - لا بنسبة (١٣ %)
- **عدد الساعات تقريبا التي يقضيها طفلك على التليفون للعب:**
  - من يلعب (٢ ساعة) بنسبة (٢٦ %)
  - من يلعب (٣ ساعات) بنسبة (٢٤ %)

- من يلعب (٥ ساعات فأكثر) بنسبة (٢١ %)
- من يلعب (٤ ساعات) بنسبة (٢٠ %)
- من يلعب (ساعة واحدة تقريباً) بنسبة (٩ %)

- **نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها ابنك:**
- من لديها طفل يلعب (ألعاب قتالية) بنسبة (٤٠ %)
- من لديها طفل يلعب (ألعاب رياضية) بنسبة (٣٨ %)
- من لديها طفل يلعب (ألعاب تنافسية) بنسبة (٣٣ %)
- من لديها طفل يلعب (ألعاب حركية) بنسبة (٢٩ %)

ب- البيانات الأولية لعينة الدراسة من الأخصائيين الاجتماعيين بالمجال التعليمي جاءت كالآتي:

- **النوع:**
- الإناث بنسبة (٩١,١١ %)
- الذكور بنسبة (٨,٨٩ %)

- **المؤهل العلمي:**
- من هو حاصل على مؤهل (بكالوريوس في الخدمة الاجتماعية) بنسبة (٧٥ %)
- من هو حاصل على مؤهل (ليسانس آداب علم اجتماع) بنسبة (١٣,٣٣ %)
- من هو حاصل على مؤهل (معهد متوسط في الخدمة الاجتماعية) بنسبة (١١,١١ %)

- **سنوات الخبرة بالمجال التعليمي:**
- جاء من هو سنوات خبرته (من ١٠ سنوات فأكثر) بنسبة (٦٤,٤٤ %)
- جاء من هو سنوات خبرته (٥ سنوات لأقل من ١٠ سنوات) بنسبة (٢٠ %)
- جاء من هو سنوات خبرته (أقل من ٥ سنوات) بنسبة (١٥,٥٦ %)

- **المسمى الوظيفي:**
- جاء من هو (أخصائي اجتماعي أول) بنسبة (٥١,١١ %)
- من هو (أخصائي اجتماعي) بنسبة (٤٠ %)
- من هو (رئيس قسم) بنسبة (٨,٨٩ %)

- **عدد الدورات التدريبية التي حصلت عليها بالمجال التعليمي:**

- من هو حصل على (من دورتين لأقل من خمس دورات تدريبية) بنسبة (٥٥,٥٦ %)
- من هو حصل على (خمس دورات تدريبية فأكثر) بنسبة (٣١,١١ %)
- من هو حصل على (دورة تدريبية واحدة) بنسبة (١٣,٣٣ %)

ثانيا: الإجابة على تساؤلات الدراسة:

١- ما أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (مع نسق التلميذ) ؟:

جاءت أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر التلاميذ) جاءت بنسبة (٧٧,٣٣ %) وهي نسبة وجاءت مؤشرات البعد كالتالي:

- في بداية الترتيب عبارة (يوضح لطفلك طبيعة تلك الألعاب الالكترونية) بنسبة (٨٤ %).
- جاء في وسط الترتيب عبارة (يساعد طفلك على معرفة طرق الحماية من مخاطر تلك الألعاب) بنسبة (٧٧ %).
- جاء في نهاية الترتيب عبارة (يقنع طفلك بحذف التطبيقات الخاصة بالألعاب الالكترونية بعد توعيتهم بخطورتها) بنسبة (٧٠,٣٣ %).

ب- مع نسق الامهات:

جاءت أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأمهات) بنسبة (٧٧,٦٧ %) وجاءت مؤشرات البعد كالتالي:

- في بداية الترتيب عبارة (يربط بين المدرسة والاسرة من خلال مجالس الإباء لمتابعة سلوك الطفل داخل وخارج المدرسة) بنسبة (٨٢,٣٣ %).
- بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (عقد مناقشات جماعية للأمهات لتذويدهم بمعارف حول طبيعة شخصية الأطفال في تلك المرحلة) بنسبة (٧٨,٦٧ %).
- بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (يساعد الأمهات على وضع جدول زمني لاستعمال الموبايل من جانب اطفالهن) بنسبة (٧٢,٦٧ %).

ج- مع نسق الأخصائيين:

أدوار الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين) بنسبة (٨١,٦٧ %) وجاءت مؤشرات البعد كالتالى:

- في بداية الترتيب عبارة (مشاركة أعضاء الفريق في ندوات التوعية الخاصة بمخاطر الألعاب الالكترونية) بنسبة (٩١,١١ %).
- بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (الاستعانة بالخبراء للإلمام بكافة الألعاب الالكترونية ومخاطرها) بنسبة (٨٠ %).
- بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (اجراء البحوث المتعلقة بمخاطر الألعاب الاليكترونية للوقوف على التشخيص السليم) بنسبة (٧٤,٨١ %).

٢- ما الأدوات التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظرنسق الأخصائيين) ؟:

جاءت الأدوات التي يستخدمها الاخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين) بنسبة (٨٣,٣٣ %) وجاءت مؤشرات البعد كالتالى:

- في بداية الترتيب عبارة (عقد ندوات للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية المختلفة) بنسبة (٩١,٨٥ %).
- جاء في وسط الترتيب عبارة (توزيع ملصقات وكتيبات عن الألعاب الالكترونية ومخاطرها وأساليب التعامل معها) بنسبة (٨٢,٩٦ %).
- جاء في نهاية الترتيب عبارة (عمل مقابلات جماعية لمتابعة أساليب تعامل الأمهات مع اطفالهن بشأن تلك الألعاب، عقد مناقشات جماعية للتوصل لخطة شاملة للتعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية، استثمار مجالس الأباء للربط بين الاسرة والمدرسة، عرض أفلام وثائقية للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية) بنسبة (٧٩,٢٦ %).

٣- ما المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظرنسق الأخصائيين) ؟:

المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي كممارس عام لتوعية الامهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين) بنسبة (٨٩ %) وجاءت مؤشرات البعد كالتالى:

- في بداية الترتيب عبارة (مهارات تنظيم الندوات وتقييمها) بنسبة (٩١,٨٥ %).
- بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (المهارة في استخدام الملاحظة العلمية) بنسبة (٩٠,٣٧ %).

- بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (المهارة في استخدام المناقشات الجماعية) بنسبة (٨٦,٦٧ %).

٤- ما الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر نسق الأخصائيين) ؟:

جاءت الصعوبات التي تواجه الاخصائي الاجتماعي كممارس عام في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية (من وجهة نظر الأخصائيين) بنسبة (٨٣,٦٧ %) وجاءت مؤشرات البعد كالتالى:

- في بداية الترتيب عبارة (كثرة الأعباء الإدارية المكلف بها الاخصائي الاجتماعي داخل المدرسة) بنسبة (٨٨,٨٩ %).
- بينما جاء في وسط الترتيب عبارة (عدم توافر مكان مناسب لتنظيم الاجتماعات والندوات مع الأمهات داخل المدرسة، عزوف الكثير من الأمهات عن المشاركة في ندوات التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية) بنسبة (٧٧,٠٤ %).
- بينما جاء في نهاية الترتيب عبارة (ضعف خبرة الاخصائيين الاجتماعيين بطبيعة الألعاب الالكترونية بصفة عامة) بنسبة (٧٠,٣٧ %).

د -توصيف الدور للأخصائي الاجتماعي كممارس عام:

- الأسس التي اعتمد عليها توصيف دور الأخصائي الاجتماعي:

- تحليل نتائج الدراسات السابقة المرتبطة بالألعاب الالكترونية والخدمة الاجتماعية بالمجال المدرسي
- تحليل نتائج الدراسة الحالية وما توصلت الية من أدوار فعلية للأخصائي الاجتماعي من وجهه نظرهم ومن وجهه نظر الأمهات للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية
- الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية كمنظور شمولي يتناول الموقف الإشكالي من كافة جوانبه بالإضافة إلى الأنساق المشتركة في الموقف الإشكالي وبالتالي يقدم حلول للمشكلات من منظور كلي

- أهداف التوصيف:

- تحديد دور للأخصائي الاجتماعي للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية
- تحديد المهارات اللازمة للأخصائي الاجتماعي للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية
- تحديد الادوات اللازمة للأخصائي الاجتماعي للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

- تحديد الصعوبات اللازمة للأخصائي الاجتماعي للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

- دور الأخصائي الاجتماعي في توعية الأمهات بمخاطر الألعاب الالكترونية:

- مشاركة أعضاء الفريق في ندوات التوعية الخاصة بمخاطر الألعاب الالكترونية
- الاستعانة بالخبراء للإلمام بكافة الألعاب الالكترونية ومخاطرها
- عقد ندوات للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية المختلفة
- ملاحظة التلاميذ وما يطرأ على شخصياتهم من تصرفات غير مرغوب فيها
- استثمار الإذاعة المدرسية للتوعية بتلك المخاطر
- توزيع ملصقات وكتيبات عن الألعاب الإلكترونية ومخاطرها وأساليب التعامل معها
- استثمار مجالس الإباء للرب بين الاسرة والمدرسة
- عمل مقابلات جماعية لمتابعة أساليب تعامل الأمهات مع أطفالهن بشأن تلك الألعاب
- تنمية مهارة المناقشات الجماعية

هـ- توصيات ومقترحات الدراسة:

- ضرورة توفير برامج تدريبية للأخصائيين الاجتماعيين مرتبطة بتكنولوجيا التعامل مع الأجهزة الالكترونية
- وضع خطة للتعامل من خلالها مع كل الانساق الموجودة بالمدرسة للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية
- ضرورة توفير فريق عمل من أكثر من تخصص بقيادة الاخصائي الاجتماعي داخل المدرسة للإلمام بكافة ابعاد مخاطر الألعاب الالكترونية
- تنظيم برامج تدريبية للأخصائيين الاجتماعيين العاملين بالمؤسسات التعليمية لرفع مستوى أدائهم المهني
- ضرورة تنظيم ندوات بشكل دوري ومستمر لتوعية الأمهات لمخاطر الألعاب الالكترونية
- رفع الحافز المادي والمعنوي للأخصائيين الاجتماعيين لتحفيزهم حتى يرقي إلى مستوي طموحاتهم مما يؤثر إيجابيا على لدائهم المهني

قائمة المراجع:

إبراهيم، قصي عبد الله (٢٠١١). تحديد مستوى جودة الأداء المهني للأخصائيين الاجتماعيين، بحث منشور، مجلة جامعة أم القرى للعلوم الاجتماعية، مج (٣). ع (١)، السعودية ،٢٢٦- ٢٨٢

إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد (٢٠١٠). المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإليكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد (٢٠١٤). فاعلية برنامج معرفي سلوكي في التقليل من حدة المشكلات الاجتماعية لممارسي ألعاب التسلية الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

برنامج الأمم المتحدة الإنمائي (٢٠٠٣). الصندوق العربي للإنماء الاقتصادي، تقرير التنمية الإنسانية العربية، مركز خدمات المجتمع.

حبيب، جمال شحاته (٢٠٠٩). الممارسة العامة من منظور حديث في الخدمة الاجتماعية، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

حجازي، صالح صبري محمد (٢٠١٢). متطلبات تطوير الأداء المهني للأخصائي الاجتماعي بالمدارس الفنية الثانوية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر.

الحيلة، محمد محمود (٢٠١٧). الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

خطاطبة، يحيى بن مبارك، الأحمد، أحمد بن سعد (٢٠٢٠). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، مجلة البحوث الأمنية، مج ٣٠، ع ٧، 265 – 337.

خليل، صالح (٢٠٠٤)، الاتصال والإعلام، في المجتمعات المعاصرة، عمان، دار المجلد للنشر والتوزيع.

رايس، ابتسام علي (٢٠٢٠). ادمان اللعب الالكتروني واضطرابات النوم، المؤتمر الدولي للألعاب الالكترونية وتأثيرها علي الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية.

ربيع، بثينة أشرف (٢٠١٦). المناخ المدرسي وأثره على أداء الاخصائي الاجتماعي في إطار معايير الاعتماد والجودة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم.

زيدان، علي حسين، وآخرون (٢٠٠٦). نماذج ونظريات معاصرة في خدمة الفرد، جامعة حلوان، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي.

الزيودي، ماجد محمد(٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة، العلوم التربوية، ع١٠(١)

السكري، أحمد شفيق (٢٠٠٠). قاموس الخدمة الاجتماعية والخدمات الاجتماعية، الإسكندرية، دار المعرفة الجامعية.

سليمان، نشأت يوسف (٢٠١٦). تقويم دور الأخصائي الاجتماعي مع فريق العمل لتوعية الشباب الفلسطيني من المخاطر الاجتماعية لتعاطي العقاقير، رسالة ماجستير غير منشورة

سيد أحمد، رندا محمد (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات "دراسة تنبؤيه"، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، العدد (٥١)، ج (٣).

العابد، اسيل صالح (٢٠١٧). أثر الافراط في ممارسة الالعاب الالكترونية علي تنشئة الطفل الاسرية والدينية من وجهه نظر الامهات في محافظة الرس نموذجا "دراسة تطبيقية"، رسالة ماجستير، جامعة القصيم، كلية اللغة والدراسات الاجتماعية.

عبد العزيز، عزة عبد الجليل (٢٠٠٩). تفعيل الممارسة المهنية لطريقة خدمة الجماعة في ظل القضايا المجتمعية المعاصرة للتخفيف من حدة المشكلات الاجتماعية التي تواجه الجماعات، المؤتمر العلمي الثاني والعشرون، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، ص. ص ١٤٢٦- ١٤٨٧.

عبد الفتاح، علياء سامي (٢٠٠٩). الانترنت والشباب "دراسات في آليات التفاعل الاجتماعي"، القاهرة، دار العالم العربي.

عثمان، أماني خميس (٢٠١٨). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، المجلة العلمية لكلية التربية، كلية التربية، جامعة أسيوط، العدد (١)، الجزء (٣٤).

عثمان، سلوى، وعبد السلام، هناء فايز (٢٠١٢). خدمة الفرد (مداخل – نظريات)، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

عثمان، عبد الرحمن (١٩٩٦). المعوقات التي تواجه ممارسة الاخصائي الاجتماعي في المدرسة والتخطيط لمواجهتها، بحث منشور، المؤتمر العلمي التاسع كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

العقيلي، فهد بن عبد العزيز (٢٠١٠). الالعاب الالكترونية "خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة والمجتمع "، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض.

العمري، أبو النجا محمد (٢٠٠٠). تنظيم المجتمع والمشاركة الشعبية" منظمات –استراتيجيات "، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

العناني، حنان عبد الحميد (٢٠٠٢). اللعب عند الأطفال، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.

غيث، محمد عاطف (١٩٧٩). قاموس علم الاجتماع، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب.

منصور، آيات علي(٢٠١٠). تأثر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات على الأداء المعرفي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية

منقروش، نصيف فهمي (٢٠٠٩). النظريات والنماذج المهنية بين البناء النظري والممارسة في العمل مع الجماعات، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

زيدان,علي حسين (١٩٩٧).الاتجاهات المعاصرة في خدمة الفرد ،مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي ،جامعة حلوان .

نبيل، جاد عزمي (٢٠١٥). بيئات التعلم التفاعلية، القاهرة، دار الفكر العربي، (٢).

الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز (٢٠١٣) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بالرياض، مجلة القراءة والمعرفة، العدد(١٣٨).

يوسف، أميرة منصور (١٩٩٩). نظريات وعمليات خدمة الفرد، الإسكندرية، دار المعرفة الجامعية.

يونغ، كيمبرلي (٢٠٠٨). الإدمان على الأنترنت، ترجمة هاني أحمد ثلجي، عمان، بيت الأفكار الدولية.

Abilities that Contribute to Competent Professional Performance in Social Work

Cardiff University. UK.

Costin, Lela (1995): school Social Work in Richard L. Edward ET. al.: Encyclopedia of Social work, Washington: N.A.S.W., lighted, vol. (2).

Gentile, H., (2009). Playing active video games increases energy expenditure in children, U.S.A, Pediatrics vol. 124, No.2, 2119, pp: 531-541.

Gerhardt, Stacy (2018). Role Integration through the Practice of Social Work

Gherardi, Stacy (2019). Exploring School Social Worker Involvement in Community School Implementation, Children & Schools, V41 N.2, and P165. Lillis, Theresa (2020). Time, the Written Record, and Professional Practice: The Case of Contemporary Social Work. Written Communication, v37 n4.

Griffiths, M. (2001). The educational benefits of videogames. Education and health, 20

Inan, F. (2008). Virtual reality and social phobia recreating a social situation in virtual reality.MD, Delft University of Technology.

Jeffrey, Parsons (2005): An examination of massively multi player on time role -playing games as a facilitator of inter net addiction. The University of Taiwan.

Kathleen, R (2011). Connecting with children and adolescents, University of Akron College Archives of Psychiatric Nursing Vol.25 (2).

Kim, D. Kim, K., Lee, H. Hong, J. Cho, M. Fava, M., & Jeon, H. J. (2017). Internet game addiction, depression, and escape from negative emotions in adulthood: a nationwide community sample of Korea. The Journal of nervous and mental disease, 205(7).

List, Ann B. (2020). The Professional Development of School Social Workers,

Mayo. M. J. (2009). Video games: Aroute to large-scale stem education? Science, 323

Ozer، Omer (2016). An investigation of the relationship between digital game addiction gender and regular sport participation, Journal of education culture and society, No2

Piteous, Andrew (2004). Assessment the Standards of Social Work Performance.
Practitioners. Ph.D. Degree. Michigan State University. United States.
Request LLC, Ph.D. Dissertation, the University of New Mexico.
Shelley D, Schuman (2008). An Exploration of the Individual Characteristics and
Smith, Robin, R. (2015): "Cooperation and consumerism: Lessons Learned at A Kindergarten Mini-Mall, Teaching children Mathematics". Journal Articles, London Vol. (9), No. (3p), 179- 183.
Spinks, N (2006). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human behavior, 25(6).
Webster. S (1994). New world dictionary, Victoriana Feldt, (third) college edition, N.Y. prentice hall.
Wilkinson, L. A. (2009). Children and the Internet. In D. Romer & P. Jamieson (Eds.), the changing portrayal of American Childhood in popular media, Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.
With Schools, Children & Schools, V.40, N.1, P.168.
Zimmerman, E & Salen, K. (2004): rules of play: games design, Cambridge met.
Johnson: (2005) The Cambridge Hand Book of Age and Ageing (U.S.A: Cambridge Malcolm L. itched.