مجلة مستقبل العلوم الإجتماعية
Future of Social Sciences Journal
FSSJ

# التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية

# Professional intervention from a general practice perspective in social service to improve the social efficiency of children addicted to electronic toys

**د/ إيمان السيد أحمد العزب**

مدرس بقسم مجالات الخدمة

الاجتماعية المعهد العالى للخدمة

الاجتماعية بالمنصورة

**DOI**: 10.21608/fjssj.2024.422602 **Url**: https://fjssj.journals.ekb.eg/article_422602.html
**تاريخ إستلام البحث:** ٢٠٢٤/٩/١٩م **تاريخ القبول:** ٢٠٢٤/١٠/٢٥م **تاريخ النشر:** ٢٠٢٤/١٠/٣٠م
**توثيق البحث**: العزب، إيمان السيد أحمد. (٢٠٢٤). التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية. مجلة مستقبل العلوم الإجتماعية,ع. ١٩،ج.(٥),ص-ص:٢٣١-٢٨٢.

٢٠٢٤م

**المجلد**: التاسع عشر. **العدد**: الخامس أكتوبر ٢٠٢٤م.

مجلة مستقبل العلوم الإجتماعية
Future of Social Sciences Journal
FSSJ

# التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية

**المستخلص:**

هدفت الدراسة إلى إختبار فاعلية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية. وتنتمى الدراسة إلى دراسات تقدير عائد التدخل المهنى التى تختبر أثر المتغير المستقل (برنامج التدخل المهني) على المتغير التابع (تحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية)، وتم إستخدام المنهج شبه التجريبي باستخدام التصميم القبلي – البعدي لمجموعة واحدة، وتمثلت أدوات الدراسة في مقياس الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، وتمثل المجال البشرى للدراسة من (٢٠) طفل من مدمني الألعاب الإلكترونية بالمرحلة الابتدائية، وأثبتت نتائج الدراسة صحة الفرض الرئيسى والفروض الفرعية.

**الكلمات المفتاحية:** التدخل المهنى، الكفاءة الاجتماعية، إدمان الألعاب الإلكترونية.

# Professional intervention from a general practice perspective in social service to improve the social efficiency of children addicted to electronic toys

**Abstract**:

The study aimed to test the effectiveness of the professional intervention program from the perspective of general practice in social service to improve social competence among children addicted to electronic games. The study belongs to the studies of estimating the return on professional intervention that test the effect of the independent variable (professional intervention program) on the dependent variable (improving social competence among children addicted to electronic games). The quasi-experimental approach used using the pre-post design of one group. The study tools represented by the social competence scale for children addicted to electronic games. The human field of study was represented by (20) children addicted to electronic games in the primary stage. The results of the study proved validity of the main hypothesis and sub-hypotheses.

**Keywords**: Professional intervention, social competence, video game addiction.

**أولاً: مشكلة الدراسة:**

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل العمرية التى يمر بها الإنسان من الميلاد حتى البلوغ فهى بمثابة الركيزة الأساسية للبناء السليم والمتكامل للطفل على كافة المستويات المهارية والبدنية والمعرفية والنفسية والوجدانية، كما أنها تؤثر على سلوكه وشخصيته. (حمزة، ٢٠٢٠، صـ ١٦٨٠)

ويعد اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهراً من مظاهر سلوكه وإستعداداً فطرياً وضرورة من ضروريات الحياة فهو نشاط موجه أو غير موجه يعمل على إمتاع الأطفال وتسليتهم ويسهم اللعب فى تنمية شخصية الطفل الاجتماعية ونموه جسمياً وعقلياً وأخلاقياً، كما أنه يتيح للطفل فرصة للتعبير عن نفسه ويقوى إرادته.

ويشهد العصر الحالى ثورة تكنولوجية هائلة انعكست على كل معالم الحياة وصارت تلك التكنولوجيا إحدى صور الإمتاع والألعاب التى يمكن إقتناؤها بما يطلق عليه (الألعاب الإلكترونية). **(إبراهيم ،٢٠٢٠، صـ صـ: ١٤٩، ١٥٠)**

وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسوب الآلى وكلها تجتمع فى عرض ألعاب على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم فى مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. **(محمد،٢٠٢٠، صـ ٥٨٩)**

فالألعاب الإلكترونية لها تأثيرات مختلفة على ذهن الأطفال، فالطفل بطبيعته البريئة هو أكثر الأفراد بحثاً عن الترفيه واللعب فبدل أن يخرج ويمارس اللعب مع أصدقائه، صار يستخدم الألعاب وهو جالس بالبيت وأصبحت الألعاب الإلكترونية أحد أعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه أينما يتواجد، عبر التليفزيون والحاسوب والأنترنت والهاتف المحمول، وكذلك أصبحت ترافقه خارج البيت من خلال قاعة بلاى ستيشن ومقاهى الأنترنت وأيضاً توفر له كل الإمكانيات خصيصاً للأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية والذين يقضون الساعات فى لعبها أكثر مما يقضونه فى الدراسة. **(بكوش، بن نخلة،،٢٠٢١،صـ ٥)**

فهذه الألعاب قتلت براءة الأطفال بمساعدة أهاليهم وبإستعمال الأموال كوسيلة للحصول على هذه الألعاب وعرضت الكثير إلى الإدمان المفرط للألعاب الإلكترونية وضعف التحصيل الدراسى، وإهمال الواجبات المدرسية، وإكتساب عادات سيئة، وثقافة مشبوهة، فضلا عن الكسل والعزلة الاجتماعية، والتوتر الاجتماعى.**(سعيد وآخرون، صـ ٢٥٧)**

ولذا يمكن للألعاب الإلكترونية أن تسبب الإدمان لاحقا حيث ثبت أن الألعاب الإلكترونية تزيد من مستويات الدوبامين فى الدماغ حيث يعد الإفراط فى ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير مشابه للإدمان الكيميائى.

وتتضح مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال عندما يتعاملون مع ألعاب وبرامج ذات مضامين سلبية ويستخدمونها لفترات طويلة مما يؤثر فى مراحل التطور وحاجات النمو لدى الطفل، فتترك آثار سلبية منها العنف والعدوان وحرمان الطفل من جو اللعب الطبيعى مع أقرانه فيميل للعزلة، والعيش فى عالم تلك الألعاب. **(صالح، ٢٠١٤، صـ ٢١٣)**

كما تؤدى إلى تعلم أساليب إرتكاب الجريمة، وصعوبة التواصل مع المجتمع، التركيز على التسلية والإستمتاع أكثر من التعلم والمعرفة. **(قهلوز ، عرقابى، ٢٠٢٠، صـ ١١٠)**

**ويؤكد على ذلك العديد من الدراسات التى إهتمت بالتعرف على مساؤى الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبى على الأطفال ومنها ما يلى:**

– **دراسة كنتر، ويرنر (2008) Kutner And Warner**: هدفت إلى دراسة وجهات نظر أولياء الأمور، والأبناء عن الألعاب الإلكترونية واسفرت النتائج عن قلق أولياء الأمور لما تسببه هذه الألعاب من ضعف المهارات الاجتماعية، والإخفاق عن أداء الواجبات المدرسية.

– **دراسة اليعقوب، أدبيس (٢٠٠٩)**: استهدفت الدراسة التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى الأطفال فى المرحلة الابتدائية، وأوضحت نتائج الدراسة أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف، وتؤثر سلباً على صحة الطفل الجسمية والنفسية،العدوان،العزلة،عدم التكيف مع الأخرين.

– **دراسة مايا (2010) Maia**: هدفت إلى معرفة مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية إستخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها وأشارت النتائج عن وجود تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية تتمثل فى قلة التواصل الاجتماعى مع المحيطين، العزلة الاجتماعية.

– **دراسة الحمدانى (٢٠١١)**: هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين سلوك الممارسين للألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى من تلاميذ المرحلة الابتدائية وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة بين السلوك العدوانى وممارسة الألعاب الإلكترونية.

– **دراسة منسى (٢٠١٢)**: هدفت الدراسة إلى التعرف على الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال فى المرحلة الابتدائية وأشارت نتائج الدراسة عن تأكيد أولياء الأمور على الأثر

السلبى لتلك الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وتواصلهم الاجتماعى وضعف تحصيلهم الدراسى.

– **دراسة مهيوب (٢٠١٣):** هدفت الدراسة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية للأطفال فى المرحلة العمرية من (٤– ٦) سنوات، التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال فى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المهارات الاجتماعية وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود ضعف فى المهارات الاجتماعية من حيث التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعى،السلوك الاجتماعى.

– **دراسة فليتشر (2015) Fletcher &Others:** هدفت إلى معرفة الأثار السلبية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية وأوضحت أن الأثار السلبية تتضمن اضطراب النوم والقلق والتوتر،العزلة الاجتماعية،ضعف التحصيل الدراسى، ضعف البصر.

– **دراسة مطر (٢٠١٦):** هدفت الدراسة إلى التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية فى وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وأوضحت نتائج الدراسة تأثر معظم الأطفال بالألعاب الإلكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل، وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى السلوك العدوانى لدى التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية ولصالح الممارسين لأوقات طويلة.

– **دراسة جون (2016) Joan:** هدفت الدراسة إلى التأثيرات المحتملة التى تسببها الألعاب الإلكترونية على ذكاء الأطفال ونموهم الانفعالى وأوضحت النتائج وجود تأثيرات سلبية على ذكاء الأطفال وتنمية تفكيرهم فيتسم تفكيرهم بالسطحية، وتؤثر كذلك سلباً على العلاقات الشخصية والاجتماعية مما يجعلهم يتسمون بالعزلة والإنطوائية.

– **دراسة شانو (2017) Shano:** أشارت هذه الدراسة إلى أن الأطفال الذين يلعبون أكثر من ثلاث ساعات يومياً إنخفض معدلهم التراكمى مما سبب تراجع ملحوظ فى مستواهم الأكاديمى بسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

– **دراسة عثمان (٢٠١٨):**هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال الابتدائية العليا بمدينة الجبيل بالمملكة العربية السعودية،وأوضحت نتائج الدراسة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم فى حوادث العنف المدرسى بأنواعه،إدمان الأطفال لهذه الألعاب إرتبط بمشاكل السمع والبصر،سهر الأطفال فى ممارسة هذه الألعاب يؤثر على تحصيلهم الدراسى،ضعف التواصل الأسرى بين أفراد الأسرة.

– **دراسة السجارى، الكندرى (٢٠١٩):** استهدفت هذه الدراسة العلاقة بين إدمان الهواتف الذكية والأعراض الصحية الجسدية والنفسية وأوضحت نتائج الدراسة بأن الا ستخدام المفرط للهواتف الذكية يؤثر سلباً على الصحة الجسدية مما يؤدى إلى أعراض صحية تؤثر على العلاقات الشخصية،الانجازات الأكاديمية، الأداء الوظيفى.

– **دراسة الشهرى (٢٠١٩):** هدفت الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بالوضع الاجتماعى والتحصيل الدراسى لديهم وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تأثيراً سلبياً على التحصيل الدراسى وذلك بإهمال الواجبات المدرسية،ويفضلون اللعب على الإهتمام بدروسهم، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدنى التحصيل الدراسى.

– **دراسة حسان (٢٠٢٠):** هدفت الدراسة إلى تحديد مستوى ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية، تحديد مستوى العزلة الاجتماعية لدى هولاء الأطفال، التوصل إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية وتوصلت إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الإلكترونية.

– **دراسة أدلينا Adelina (2021):** أكدت الدراسة أن ادمان الهواتف الذكية له تأثير سلبى فى المجال التعليمى، والتأثير على جودة تفاعلات الفرد مع البيئة المحيطة، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة طردية بين متغير إدمان الهواتف الذكية ومتغير السلوك السيء فكلما زاد معدل ادمان الهواتف الذكية زاد متغير سلوك الهاتف.

– **دراسة إبراهيم (٢٠٢١):** هدفت الدراسة إلى معرفة المشكلات التى يواجهها أولياءالأمور نتيجة ممارسة أبنائهم الألعاب الإلكترونية وأوضحت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية لها العديد من الاثار السلبية المتمثلة فى العنف المدرسى، إدمان الأطفال لهذه الألعاب، سهر الأطفال مما أثر على تحصيلهم الدراسى، استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال،إلى جانب المشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الأسرى بين أفراد الأسرة.

– **دراسة ساندى Sunday Others (2021):** هدفت إلى دراسة العلاقة بين إستخدام الهاتف المحمول والانجازات الأكاديمية وتوصلت النتائج إلى انه كلما زاد استخدام الهاتف أثناء

الدراسة زاد التأثير السلبى على التعلم والتحصيل الأكاديمى، وأن المهارات والقدرات المعرفية اللازمة لنجاح الطلاب قد تأثرت سلباً.

– **دراسة عمار، شريف (٢٠٢١):** هدفت الدراسة إلى معرفة أثر إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وانعكاسه على التحصيل الدراسى، وأسفرت نتائج الدراسة أن معظم عينة الدراسة لم يتحسن مستواهم الدراسى فى ظل ممارستهم الألعاب الإلكترونية،كما أن معظمهم لا يساعدون عائلاتهم فى أشغال البيت ولا يجتمعون بالعائلة.

– **دراسة حبى (٢٠٢٢):**هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين استخدام العلاج السلوكى والتخفيف من الاضطرابات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية وأثبتت النتائج وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام العلاج السلوكى والتخفيف من الاضطرابات السلوكية (العدوان، الغضب، العناد، الانسحاب) الناتجةعن الألعاب الإلكترونية.

ومن خلال ما سبق يتضح أن الافراط فى استخدام الانترنت بصفه عامة والألعاب الاكترونية بصفة خاصة والجلوس أمامه لفترات طويله حتى تصل لحد الادمان يترتب عليه العديد من الآثار السلبية على الأطفال، والتى تتمثل فى إهمال الأنشطة المدرسية، تجاهل المناسبات الاجتماعية، انخفاض مستوى التحصيل الأكاديمى، السلوك العدوانى، العزلة الاجتماعية.

وتعد الكفاءة الاجتماعية أحد مكونات التوافق الاجتماعي فهي ضرورة مجتمعية وحاجة اجتماعية مهمة لان المجتمع فى حاجة إلى الفرد الكفء اجتماعيا ، كما تعد استجابة متعلمة فالفرد منذ طفولته تنمو لديه القدرة بالتدريج على إنشاء العلاقات الاجتماعية الفعالة مع الآخرين، فهو يكتسب الأساليب السلوكية والاجتماعية والاتجاهات والقيم والمعايير، ويتعلم الأدوار الاجتماعية ويتقبل النمو الاجتماعى ويقوم بالواجبات الاجتماعية، وتتحقق مكانته الاجتماعية، وينمو ذكاؤه الاجتماعي، ويتحمل المسؤولية وكل هذه المظاهر تعكس حتمية وجود كفاءة اجتماعية. **(عبد الله،٢٠١٢، صـ ٩٧٧)**

وتعد الكفاءة الاجتماعية مظلة لجميع المهارات الاجتماعية التي يحتاجها الفرد لكى ينجح في حياته وعلاقاته الاجتماعية، فالفرد ذو الكفاءة الاجتماعية توجد لدية القدرة على اختيار المهارات المناسبة لكل موقف ويستخدمها بطرق تؤدى إلى نتائج إيجابية. **(عبد المعطى، ٢٠٠٣، صـ ٣٢)**

ويشار الى الكفاءة الاجتماعية بأنها: القدرة على المشاركة الفعالة فى المواقف الاجتماعية كما تعد إحدى المهارات الاجتماعية للنجاح فى الحياة وتظهر لدى الأطفال من خلال سلوكهم الاجتماعى مع نظائرهم. **(Cowert , B ,2004)**

وتكمن أهمية الكفاءة الاجتماعية فى كونها تبدأ من سنوات الروضة والتمهيدى وتستمر خلال المرحلة الابتدائية ويعد التفاعل الايجابى والناجح مع الاقران اساساً للصحة النفسية للأطفال ونجاحهم فى الدراسة فكلما أصبح الأطفال أكثر مهارة فى التفاعل مع الآخرين يستطيعون التحكم فى هذا التفاعل. **(هلال، الصايغ،٢٠٢٠، صـ ٥٣)**

**وتوجد العديد من الدراسات السابقة التى اهتمت بالكفاءة الاجتماعية للأطفال ومنها مايلى:**

– **دراسة روبان، روزين (1992) Ruban,Rosen:** هدفت الدراسة إلى تحسين الكفاءة الاجتماعية عن طريق البرنامج الذى يهدف إلى تعزيز نمو المهارات الاجتماعية التى تعدهامة للأطفال وتفيد فى علاقاتهم الاجتماعية مع الأقران وتمثلت أبعاد الكفاءة فى (إدارة الغضب، ضبط الإنفعالات، حل المشكلات الاجتماعية) وأوضحت النتائج أن البرنامج يشتمل على التفكير فى تطوير مهارة حل المشكلة.

– **دراسة شوم رل (2000) Schum,R,L,:** هدفت الدراسة للتعرف على مدى فعالية برنامج للتدريب على مهارة السلوك الاجتماعى والضبط الاجتماعى والانفعالى لدى الأطفال وتوصلت الدراسة إلى فاعلية البرنامج فى تنمية المهارات الاجتماعية للأفراد وتنمية السلوك الاجتماعى لديهم وأيضاً القدرة على الضبط الاجتماعى والانفعالى مما ترتب عليه زيادة فى الكفاءة الاجتماعية لديهم.

– **دراسة الداد (٢٠٠٨):** هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى فعالية برنامج مقترح لزيادة الكفاءة الاجتماعية للطلاب الخجولين في مرحلة التعليم الأساسي وأوضحت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) في مستوى الخجل بين القياس القبلي والبعدي لصالح المجموعة التجريبية أي أن البرنامج عمل على تخفيض الخجل لدى أفراد الدراسة.

– **دراسة محروس (٢٠١٠):** هدفت الدراسة للكشف عن مظاهر وأبعاد الكفاءة الاجتماعية للطفل الأصم،اختبار العلاقة بين ممارسة البرنامج وتحسين الكفاءة الاجتماعية للطفل الأصم، واتضح من نتائج الدراسة أن استخدام البرنامج من منظور طريقة العمل مع الجماعات قد ساهم فى تحسين الكفاءة الاجتماعية للطفل الأصم ببعديه(التفهم، المهارات الاجتماعية).

– **دراسة بنويتز (2010) Benowitz:** هدفت الدراسة إلى التعرف على درجة الكفاءة الاجتماعية لدى التلاميذ من خلال تبنى نموذج الخطورة والمرونة النفسية لاكتشاف العوامل الوقائية الخارجية، والعوامل الوقائية الداخلية للتعرف على مدى اسهامها فى الكفاءة الاجتماعية لدى التلاميذ.

– **دراسة شاهين (٢٠١١):** هدفت الدراسة إلى اختبار تأثير برنامج للتدخل المهنى باستخدام العلاج المعرفى السلوكى فى تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال الايتام المودعين بالمؤسسات الايوائية، وأظهرت نتائج الدراسة عن وجود فروق دالة احصائياً بين قياسات خط الأساس وقياسات التدخل المهنى لكافة حالات الدراسة فى متغير (المبادأة، الإستقلالية، بناء الروابط والعلاقات الاجتماعية)، وجود فروق دالة احصائياً بين قياسات خط الأساس وقياسات التدخل المهنى مع بعض الحالات فى متغير التعاون الإيجابى.

– **دراسة حلمى (٢٠١١):** هدفت الدراسة إلى اختبار فعالية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية فى زيادة الكفاءة الاجتماعية للتلاميذ ذوى صعوبات التعلم من حيث (زيادة مستوى تقدير التلاميذ لأنفسهم، تعديل السلوكيات غير المقبولة، زيادة مستوى الدافعية للإنجاز) وأوضحت النتائج أن استخدام البرنامج قد ساهم فى زيادة الكفاءة الاجتماعية لدى التلاميذ ذوى صعوبات التعلم.

– **دراسة أبو غالى (٢٠١٣):** هدفت الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج تدريبى فى تحسين الكفاءة الاجتماعية لدى عينة من التلميذات المساء إليهن فى مرحلة الطفولة المتأخرة، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى القياس البعدي على مقياس الكفاءة الاجتماعية لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

– **دراسة سليمان (٢٠١٤):** هدفت الدراسة للتوصل لتصور مقترح للممارسة العامة للخدمة الاجتماعية لمواجهة معوقات تنمية الكفاءة الاجتماعية للتلاميذ ضعاف السمع من حيث (تنمية الرعاية الذاتية، تنمية الاستقلالية، تكوين علاقات إجتماعية)، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود معوقات تواجه الأخصائى الاجتماعى للقيام بدوره مع التلاميذ ضعاف السمع لتنمية الكفاءة الاجتماعية لديهم، الوصول لبرنامج مقترح من منظور الممارسة العامة لمواجهة معوقات تنمية الكفاءة الاجتماعية للتلاميذ ضعاف السمع.

– **دراسة الراجحى (٢٠١٥):** هدفت الدراسة إلى اختبار فعالية برنامج التدخل المهنى بطريقة خدمة الجماعة وتنمية الكفاءة الاجتماعية للمعاقين بصرياً، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج التدخل المهنى بطريقة خدمة الجماعة وتنمية السلوك التكيفى، وتنمية المهارات الاجتماعية للمعاقين بصرياً.

– **دراسة الشربينى (٢٠٢١):** هدفت الدراسة إلى اختبار مدى فاعلية التدخل المهنى بطريقة العمل مع الجماعات وتحسين الكفاءة الاجتماعية لفتيات المؤسسات الإيوائية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن برنامج التدخل المهنى له تأثير ايجابى على جميع الأبعاد (تحسين التكيف الاجتماعى، زيادة التقدير الذاتى، تحسين المشاركة الاجتماعية) فى الجماعة التجريبية بعد التدخل.

– **دراسة الصياد (٢٠٢٢):** هدفت الدراسة إلى تحديد العلاقة بين التدخل المهنى باستخدام نموذج منح القوة من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتنمية الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال ضعاف السمع، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين التدخل المهنى باستخدام نموذج منح القوة وتنمية الكفاءة الذاتية، تنمية العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال ضعاف السمع.

ومن خلال ماسبق عرضه من دراسات سابقة نجد أنها تؤكد على أهمية الكفاءة الاجتماعية ودورها فى بناء شخصية الطفل واستقلاليته وشعوره بالمسئولية وتكوين روابطه الاجتماعيه ومشاركته وتفاعله الاجتماعى مع الآخرين وتطوير مهاراته الاجتماعية. ولذا تهتم مهنة الخدمة الاجتماعية بالأطفال وتوجيه طاقاتهم للتغيير نحو مجتمع أفضل من خلال إحداث التوازن بين الأطفال وسلوكهم والمجتمع الذى يعيشون فيه من خلال التفاعل الجماعى واكتساب مهارات وقيم إيجابية وربط الأطفال بالمجتمع وقيمه ومساعدتهم على إقامة علاقات اجتماعية ناجحة مع آبائهم وأصدقائهم. **(Bill Mckitterick,2015, P60)**

وتعد الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية من أحدث الاتجاهات التى يركز فيها الأخصائى الاجتماعى على المشكلات والحاجات الإنسانية من خلال مجموعة منظمة من خطوات التدخل المهنى لحل المشكلة بالتركيز على متصل الأنساق لتمثل إتجاها تفاعليا لممارسة الخدمة الاجتماعية يبتعد عن نمطها التقليدى المعتمد على تطبيق طريقة فريدة محددة من طرق المهنة. **(على ، ٢٠٠٢، صـ ١٧)**

كما تعد نموذج يربط بين الممارسة المباشرة والممارسة غير المباشرة وتستخدم فيه مداخل مختلفة لتحديد ممارسة تشمل على بيئة الموقف الذى يعانى فيه الإنسان، ويرتبط بمدى متنوع من المشكلات فى مؤسسات مختلفة بؤرة إهتمامها الواسعة هى العلاقة بين الناس وبيئاتهم التى تحيط بهم. **(السنهورى، على، ١٩٩٩، صـ ١٩)**

**ولمزيد من تحديد مشكلة الدراسة فقد قامت الباحثة بإجراء دراسة تقدير موقف استهدفت:**

- تحديد مستوى الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.
- تحديد أبعاد الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**هذا وقد طبقت دراسة تقدير الموقف على عينة قوامها (٤٠) طفل من مدمنى الألعاب الإلكترونية بالمرحلة الابتدائية، وكان من نتائجها:**

- وجود ضعف فى مستوى الكفاءة الاجتماعية لديهم.
- حصول الأطفال على درجات أقل على بعض أبعاد الكفاءة الاجتماعية التى تمثلت فى التالي: (التعاون الايجابى، المهارات الأكاديمية، بناء العلاقات الاجتماعية، الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية).

وبناء على ما سبق من عرض مشكلة الدراسة والدراسات السابقة ونتائج دراسة تقدير الموقف والتى أكدت على وجود ضعف فى بعض أبعاد الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**لذلك يمكن تحديد مشكلة الدراسة فى تساؤل رئيسى مؤداه:**

هل توجد علاقة بين التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ؟

**ثانياً: أهمية الدراسة:**

١- تناول الدراسة لمرحلة مهمة من مراحل النمو وهى مرحلة الطفولة،حيث يمثل الأطفال نسبة كبيرة من أفراد المجتمع ففيها تتكون القيم الروحية والدينية والخلقية.

٢- أن الطلاب خلال المراحل الدراسية يواجهون العديد من المشكلات التى تعوقهم وتسبب لهم الاضطراب ومنها تدنى مستوى الكفاءة الاجتماعية.

٣- انتشار ظاهرة اجتماعية تزايدت خطورتها فى السنوات الأخيرة وشاع استخدامها عبر مختلف وسائل التواصل الاجتماعى وهى الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات الطفل.

٤- تحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال وذلك لأهميتها فى تعزيز النواحى الإيجابية فى شخصية الطفل وفى اكسابه المهارات الاجتماعية التى تمكنه من التآلف والاندماج مع البيئة الاجتماعية المحيطة.

٥- تنبع أهمية الدراسة الحالية فى أنها تهتم بالتدخل المهنى من منظور الممارسة فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**ثالثاً:أهداف الدراسة:**

**يتحدد الهدف الرئيسى للدراسة فى:** اختبار فاعلية برنامج للتدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**ويتم تحقيق هذا الهدف من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية:**

١- اختبار فعالية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية فى تحسين مهارة التعاون الايجابى
لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٢- اختبار فعالية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية فى تحسين المهارات الاكاديمية
لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٣- اختبار فعالية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية فى تحسين مهارة بناء العلاقات
الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٤- اختبار فعالية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية فى تحسين مهارة الضبط والمرونة
الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**رابعاً: فروض الدراسة:**

**تسعى الدراسة الحالية إلى اختبار الفروض التالية:**

**الفرض الرئيسى:** توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**وينبثق من هذا الفرض الرئيسى الفروض الفرعية التالية:**

١- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة

الاجتماعية وتحسين مهارة التعاون الايجابى لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٢- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٣- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٤- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**خامساً: مفاهيم الدراسة:**

**أ- مفهوم التدخل المهنى:**

يقصد به العمل الصادر من الأخصائي الاجتماعي والموجه إلى أنساق الممارسة في الخدمة الاجتماعية من نسق العميل ونسق الهدف، ونسق الفعل بغرض إحداث تأثيرات وتغيرات مرغوبة في هذه الأنساق تؤدى إلى تحقيق أهداف التدخل المهني، وهذا التدخل يكون مبنى على أسس الخدمة الاجتماعية المعرفية والمهارية والقيمية، كما يعتمد التدخل المهني على المتطلبات التالية: الارتباط، جمع المعلومات، وضع الخطة ومراجعة ومتابعة التنفيذ على مختلف مستويات الممارسة، المستوى الأصغر، المتوسط، الأكبر، مما يؤدى فى النهاية إلى إحداث التغيرات المطلوبة. **(حبيب، ٢٠٠٩، صـ ١٧٢)**

**كما يعرف أيضاً بأنه** : " مقدار ما يسهم به الاخصائى الاجتماعي أثناء الممارسة المهنية، حيث أنه يضع الأهداف التي يريد تحقيقها، وكيفية تحقيق هذه الأهداف والوسائل التي تؤدى إلى تحقيق الأهداف بالإضافة إلى مراجعة ما قام به من أفعال للتأكد من أن الممارسة المهنية قد حققت الأهداف المرجوة ".**(أبو المعاطى وآخرون، ١٩٩٦ صـ ٤٥١)**

**ويقصد بالتدخل المهنى فى هذه الدراسة أنه:** مجموعة الأنشطة المهنية التى يقوم بها الممارس العام (الباحثة)

والموجه لأنساق العملاء (الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية) ويهدف إلى تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم ويعتمد على مجموعة خطوات محددة تبدأ بالارتباط، ثم تقدير الموقف، تحديد المشكلة، التخطيط للتدخل، وانتهاءاً بالتقييم والمتابعة، ويعتمد ايضاً على مجموعة من الاستراتيجيات والتكنيكات، والأدوات، ويتم على مستوى الوحدات الصغرى والمتوسطة والكبرى.

**ب- مفهوم الكفاءة الاجتماعية:**

**تعرف الكفاءة الاجتماعية بأنها:** المماثلة فى القوة والشرف، والكفء هو القوى القادر على تصريف العمل وحسن التصرف فى المواقف. **(المعجم الوجيز،١٩٩٤، صـ ٥٣٦)**

**كما تعرف ايضاً بأنها:** قدرة الفرد على التعامل مع المواقف الاجتماعية المختلفة التى تواجهه فى حياته مما يجعله يشعر بالارتياح والثقة تجاه المواقف الاجتماعية المختلفة التى يمر بها وبالتالى تجعله قادر على التفاعل السليم مع الآخرين. **(عبد المنعم،٢٠٢٠، صـ ٢٠٧)**

كذلك يعرف **ويلش وبيرمان (Welsh, Bierman)** الكفاءة الاجتماعية بأنها: المهارات الاجتماعية والوجدانية والمعرفية والسلوكية التى يحتاج الأفراد إليها من أجل تكيفهم الاجتماعى الناجح.**(Welsh&Bierman,2001, P.60)**

**وتعرف ايضاً بأنها:** القدرة على المشاركة فى المواقف الاجتماعية، وتعد إحدى المهارات الأساسية للنجاح فى الحياة وتظهر لدى الأفراد من خلال سلوكهم الاجتماعى مع أقرانهم ورفاقهم ومع الأكبر منهم سناً **(عقل،٢٠١٥، صـ ٤٨٥)**

**كما تعرف بأنها:** الخصائص والقدرات الشخصية التى تسمح للفرد باستخدام المهارات الاجتماعية اللازمة التى تؤهله للتفاعل بإيجابية وكفاءة داخل المجتمع والقيام بجميع الأدوار والمهام المناسبة لمرحلته العمرية**(عبد الرازق،٢٠٠١، صـ ٢٤)**

**وكذلك تعرف بأنها:** القدرة على المبادأة والتفاعل مع الآخرين والتعاون مع الزملاء واتباع التعليمات وضبط الإنفعالات فى مواقف التفاعل الاجتماعى وحل الصراعات بين الزملاء تقبل الزملاء ومساعدتهم له **(منسى وأخرون،٢٠١٩، صـ٣٧١)**

**وفى إطار ماتقدم يمكن تحديد مفهوم الكفاءة الاجتماعية فى هذه الدراسة بأنها:** مقدار ما يتوفر لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية من مهارات وقدرات اجتماعية وشخصية

تمكنهم من التواصل والتفاعل الاجتماعى الناجح وتكوين العلاقات الاجتماعية مع الأصدقاء والمحيطين بهم،وانجاز المسئوليات الشخصية وذلك فى ضوء أبعاد الكفاءة الاجتماعية (مهارة التعاون الإيجابى، المهارات الأكاديمية، مهارة بناء العلاقات الاجتماعية، مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية).

- **أبعاد الكفاءة الاجتماعية: (عبد المجيد، ٢٠١٠، صـ ٩٩)**

- **مهارات الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية:** تتمثل فى قدرة الطفل على التحكم فى سلوكه خلال مواقف التفاعل الاجتماعى مع الأخرين وأن يعدل من سلوكه بما يتناسب مع الموقف وأن يكون قادراً على اختيار الاستجابة المناسبة للموقف بسرعة مناسبة.

- **مهارات توكيد الذات:** تتمثل فى قدرة الطفل على التعبير عن أرائه – وأفكاره ومشاعره الإيجابية والسلبية معاً والدفاع عن الحقوق الشرعية والعامة ومواجهة الضغوط الاجتماعية ورفض الطلبات غير المعقولة والتصرف وفقاً لمقتضيات الموقف ومتطلبات التفاعل دون الإخلال بحقوق الآخرين.

- **مهارات وجدانية:** تتمثل فى قدرة الطفل على إقامة علاقات وثيقة وودية تتسم بالدفء مع الآخرين مما يجعله قادراً على تحقيق تفاعل اجتماعي إيجابي معهم من خلال المجاملات الاجتماعية ومشاركة مشاعر الآخرين.

- **المهارات الإتصالية:** تتمثل فى قدرة الطفل على إرسال واستقبال المعلومات والأفكار والمشاعر مع الآخرين وادراكها وفهم معناها وتشتمل على التعبير اللفظى وغير اللفظى.

- **إدارة الذات:**هي القدرة على التحكم فى الإنفعالات وإتباع القواعد والتعاون مع الآخرين والقدرة على فض المنازعات وتقبل النقد

- **المهارات الأكاديمية:** تتمثل فى قدرة الطفل على إتمام المهام والواجبات وتنفيذ التعليمات واستغلال وقت الفراغ بطريقة جيدة **(عبد الحميد، ٢٠١٢، صـ ١٥٧)**

- **التعاون الإيجابى:** يتمثل فى قيام الطفل بمساعدة ومعاونة زملائه فى المواقف الاجتماعية المختلفة ومشاركتهم فى إعدادوتنفيذ الأنشطة الجماعية.

- **بناء الروابط والعلاقات:** يتمثل فى قدرة الطفل على الاندماج وعقد صلات اجتماعية ناضجة مع أقرانه والمحيطين به بالشكل الذى يجعلهم اكثر ارتباطاً به، ويجعله يحظى بالرضا والقبول من جانب الآخرين. **(شاهين، ٢٠١١، صـ ٦٥٥٩)**

**- أهمية الكفاءة الاجتماعية:**

تعتبر الكفاءة الاجتماعية من ضمن متطلبات النمو الاجتماعي الإيجابي للطفل حيث تؤدى الكفاءة دوراً في إعطاء نتائج إيجابية من خلال مساعدة الطفل على النجاح الاجتماعي سواء في البيت أو المدرسة أو فى المواقف الاجتماعية المختلفة حيث أن قدرة الطفل على التفاعل بنجاح مع أقرانه سواء في المدرسة أو فى محيط الأصدقاء تعتبر سمة أساسية للنمو الاجتماعي الجيد. **(منسى وآخرون، ٢٠١٩، صـ ٣٧٥).**

**- ويمكن تحديد أهمية الكفاءة الاجتماعية على النحو التالى: (حسين،٢٠٢٠، صـ ١٠٦)**

( أ) الكفاءة الاجتماعية عامل مهم فى تحقيق التكيف الاجتماعى داخل الجماعات.

(ب) الكفاءة الاجتماعية تفيد الأفراد في التغلب علي مشكلاتهم وتوجيه تفاعلهم في البيئة المحيطة.

(ج) تساعد الكفاءة الاجتماعية الأفراد علي تحقيق قدر كبير من الاستقلال الذاتي والاعتمادعلي النفس والاستمتاع بأوقات الفراغ.

( د) تساعد الكفاءة الاجتماعية علي اكتساب الثقة بالنفس ومشاركة الآخرين في الأعمال التي تتفق مع قدراتهم وإمكانياتهم.

(هـ) تساعد الكفاءة الاجتماعية علي التفاعل مع الرفاق والابتكار والإبداع في حدود طاقتهم الذهنية والجسمية.

( و) الكفاءة الاجتماعية تجعل التعامل مع الآخرين فعالاً، وتجعل الإنسان قادراً علي مواجهة الآخرين، وإقامة العلاقات الناجحة، وعلي إقناع الآخرين والتأثير فيهم وجعلهم راضين عن تصرفاتهم.

**- خصائص الأشخاص ذوى الكفاءة الاجتماعية: (حبيب، ٢٠٠٣، صـ ٧ )**

**- خصائص الطلاب مرتفعي الكفاءة الاجتماعية هي:**

- أكثر قدرة على مواجهة المواقف الاجتماعية.
- أكثر قدرة على المشاركة في الأنشطة الاجتماعية.
- أكثر قدرة على تكوين علاقات اجتماعية ناجحة وبناءة ومترابطة.
- التفسير الصحيح للسلوكيات الاجتماعية والاستجابات الملائمة لها.
- أكثر قدرة على اختيار المهارات المناسبة لكل موقف واستخدامها بطرق تؤدي إلى نواتج إيجابية.

- أكثر معرفة ورغبة وفطنة اجتماعية وأنشطة جيدة قابلة للتكيف.
- القدرة على التعبير عن النفس وفهم الآخرين واظهار الاهتمام لهم.
- **خصائص الطلاب منخفضي الكفاءة الاجتماعية هي:**
- يفشل في القيام بالمهام الاجتماعية المختلفة ولا يظهر الاهتمام بالآخرين وغير قادر على التعبير عن نفسه.
- ليس لديه قدرة على تفسير السلوكيات الاجتماعية أو إصدار استجابات ملائمة لها.
- يشعر بالنقص والدونية وأنه غير مرغوب فيه مما يجعله غير قادر على التكيف.
- غير قادر على مواجهة المواقف الاجتماعية.
- ينسحب من المشاركة فى الأنشطة الاجتماعية.
- يفشل فى تكوين علاقات اجتماعية ناجحة وبناءة.

**جـ- مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية:**

**يعرف الإدمان بأنه:** اعتياد مرضى للإنسان على سلوك معين بحيث يصبح تحت تأثيره فى كل سلوكيات حياته اليومية ولا يستطيع الاستغناء عنه، وبمجرد عدم القيام بذلك السلوك المعين تتأثر حالته النفسية والمزاجية ويصبح همه وكل ما يشغله أن يتحصل عليه لتعود له سعادته الزائفة. **(السعيد ، ٢٠٠٥، صـ ٢٢)**

**كما يعرف بأنه:** الاعتياد على شيء ما وعدم القدرة على تركه وإدمان الألعاب الإلكترونية (النت) مثل إدمان أي شيء آخر.

**وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها:** نوع من أنواع الألعاب تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة

الحاسوب وتتميز بأنها تزود الفرد بالمتعة وذلك من خلال تحدى استخدام اليد مع العين أو تحدى للإمكانيات العقلية. **(الشحروري،٢٠٠٨ ، صـ ٤٦)**

**وكذلك تعرف بأنها:** نوع من الأنشطة المحكمة الاطار بمجموعة من القوانين التى تنظم سير اللعب وغالبا يشترك

فيها اثنين أو أكثر ويدخل هذا التفاعل عنصر المنافسة والصدفة وينتهى اللعب بفوز أحد الفريقين. **(المولى، العبيدى، ٢٠١٢، صـ ٦١١)**

**وتعرف أيضاً بأنها:** ألعاب تتوافر على شكل الكترونى،وينخرط الأفراد فيها فى نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، وتشكل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، والهواتف النقالة. **(فدعق، الزهرانى،٢٠٢١، صـ ٥١)**

**ويقصد بادمان الألعاب الإلكترونية:**الإفراط فى إستخدام الشبكة والاعتماد عليها اعتماداً شبه تام والشعور بالاشتياق الدائم له فيما لو منع عنه بحيث يصبح الشغل الشاغل هو الجلوس أمامه فيصبح بذلك أسيراً لهذه الوسيلة. **(أحمد، ٢٠١٩، صـ ١١١)**

**وكذلك يعرف بأنه:** الاستخدام المفرط والقهرى للألعاب الإلكترونية الذى يؤدى إلى ظهور مشاكل اجتماعية ونفسية، ويتضمن عدم القدرة على التحكم فى السلوك تجاه اللعب بالرغم من نتائجه السلبية.**(Yilmaz et al ,2017 ,p 840 )**

**ويعرف إدمان الألعاب الإلكترونية فى الدراسةالحالية بأنها:** ظاهرة تتمثل فى الاستخدم الاعتيادى المفرط و المستمر لدى الأطفال لممارسة ألعاب يتم توافرها على هيئة رقمية أو نصية أو صور تمارس من خلال الهواتف المحمولة أو الكمبيوتر وتمارس بشكل فردى أوجماعى ويظهر تأثيره السلبى فى تجاهل الأ نشطة، والمناسبات الاجتماعية، وتدنى مستوى التحصيل الدراسى، وضعف العلاقات الاجتماعية.

**- أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية: (بكوش، بن نخلة، ٢٠٢٢، صـ ٥٠)**

- الاحساس بالقوة التى يشعر بها الشخص فى فضاء الألعاب الإلكترونية والتى يفقدها فى الواقع.
- نجاح الألعاب الإلكترونية فى قتل حالة الفراغ المادى والشخصى الذى قد يعانى منه الكثير من الأشخاص
- الرغبة فى الهروب من العالم الواقعى بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب والمرح.
- فشل الأسرة فى التواصل الإيجابى والفاعل مع أطفالهم وأبنائهم.
- التأثيرات الخارجية من البيئة وتأثيرات الزملاء.
- جاذبية الألعاب وسهولة استخدامها.

**- الآثار المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية : (عيسى، مهيرى، ٢٠٢٢، صـ ٨٨٧)**

- تزرع هذه الألعاب فى نفس الطفل حب العنف لأن هذه الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال.
- العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطواء.

– الاكثار من ممارسة هذه الألعاب تؤثر سلباًعلى حياة ممارسيها مثل تضيع الوقت وإهمال الدراسة إلى جانب الضرر
الصحى والنفسى والتعليمى.

– فقدان مهارة التواصل مع الأخرين فى المدرسة ومع الأهل والأقارب.

– فقدان الإرادة الحقيقية للطفل فى انجاز أعماله وواجباته نتيجة التعلق والتشبث بممارسة هذه الألعاب.

– التأثير فى شخصية الطفل المستقبلية فقد تتسم بالعصبية والعدوانية.

– فقدان الذكاء وروح الابداع نتيجة ارتباط تفكيره باللعبة المفضلة لديه مما يجعل تفكيره وذكائه محدود فى نطاق ضيق.

**سادساً: الموجهات النظرية التى تستند عليها الدراسة.**

**١– نظرية الأنساق الأيكولوجية:**

تركز هذه النظرية على العلاقات بين الناس ومحيطهم الاجتماعى وتركز أيضا على العوامل الداخلية والخارجية فهى لا تنظر لسلوكيات الأفراد كرد فعل سلبى على بيئاتهم ولكن بالتركيز على التفاعلات الديناميكية المتبادلة فيما بينهم بهدف التكيف والتوافق الشخصى فى البيئة الاجتماعية. **(Zastrow ,1999,p19)**

وهى إطار يستخدم فى فهم الفرد والأسرة والمجتمع وأشكال السلوك بالمنظمات ويؤكد فى هذا الإطار على التفاعل المتبادل بين الأفراد وبيئاتهم. **(النوحى،٢٠٠٧، صـ ٢٩)**

ونقطة البداية بالنسبة لهذا الإطار العلمى هى نظرته الإيجابية للإنسان، والفكرة المركزية التى ينطلق منها فكرة التغيير والإنسان من هذا المنظور هو كائن قادر لا على أن يتغير ويتوافق مع بيئته فحسب بل هو أيضاً قادر على أن يشارك فى تغيير هذه البيئة، وأما التغير فهو عملية ضرورية ولازمة لنمو الإنسان وتقدمه.

وفى إطار المنظور الأيكولوجى لا يشكل الإنسان وبيئته ثنائية ذات طرفين أحدهماالإنسان والآخر بيئته بل أن الإنسان لا وجود له ولا بقاء خارج البيئة، فهو مندمج فيها متفاعل معها وبالتالى فإن ذلك يوجه الممارس العام إلى نقاط الإلتقاط بين العميل والبيئة أى عملية تفاعله وتواصله معاها،فالإنسان وبيئته يشكلاً معا نسقاً متفاعلاً. **(على،٢٠٠٩ ، ص٣٤٦)**

وتتفق هذه النظرية مع الدراسة الحالية فى أن الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية يمكن تحسينها من خلال تنمية العلاقات الاجتماعية والتعاون الايجابى والتفاعل

المباشر فى المواقف الحياتية بين الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية والمحيطين بهم كالأسرة والأصدقاء والمدرسين.

**٢- نموذج التركيز على المهام:**

أسلوب من أساليب التدخل فى الخدمة الاجتماعية يتميز بفترة عمل قصيرة حيث يركز على إنجاز مجموعة من الأعمال والأنشطة والمتفق عليها بين الأخصائى الاجتماعى والعميل. **(نيازى،٢٠٠٠،صـ ٢٥٤)**

**كما يعرف** : بأنه نموذج يقوم على أساس مساعدة الأفراد والجماعات والأسر الذين يعانون من مشكلات تؤثر على حياتهم وكذلك على أدائهم لأدوارهم،ويعتمد نموذج التركيز على المهام على الوقت المختصر،واستخدام إمكانيات العميل ومساعدته على إستثمار قدراته فى تنفيذ المهام، فضلا عن أن العميل هو بؤرة الإهتمام فى عملية المساعدة، وعليه يقع العبء الأكبر فى تنفيذ المهام العلاجية. **(puyne, molcolm,2018, p 176)**.

ويتم التدخل المهنى وفقا لنموذج التركيز على المهام من خلال قيام الأخصائى الاجتماعى بالتعاون مع العميل فى تنفيذ مجموعة من الخطوات وهى كالتالى: تحديد واكتشاف المشكلة،التعاقد، تخطيط المهمة، مراجعة المهام، الإنهاء.**(حبى،٢٠٢٠،ص٢٤١)**

وتهدف إستراتيجة التدخل المهنى فى الدراسة الحالية وفقاً لنموذج التركيز على المهام إلى مساعدة الأطفال مدمنى الأ لعاب الإلكترونية على تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم وذلك من خلال مجموعة من المهام المحددة التى تقوم بها الباحثة والأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية فى إطار علاقة مشتركة سبق الإتفاق عليها فى مرحلة التعاقد.

**٣- العلاج المعرفى السلوكى:**

يعد العلاج المعرفى نوع من العلاج يساعد العميل على تحديد أنماط التفكير الخاطئة والمشوهة والتى ينتج عنها حدوث متاعب ومشكلات للإنسان ومحاولة إضعاف الرابطة بينها وبين ردود أفعال العميل وسلوكياته الخاطئة واكسابه أفكار ومعلومات صحيحة ليتعلم السلوك السوى. **(رزق،٢٠٢٢، ص٢٧١)**

ويهدف إلى تحديد المعارف والأفكار الخاطئة التى يعانى منها العميل والمسببة لمشكلته، تعليم العميل أن يصحح أفكاره ومعارفه الخاطئة المرتبطة بالمشكلة التي يعانى منها، مساعد ة العملاء على اكتساب مهارات جديدة لمساعدة ذاته على تحقيق أهدافها، مساعدة العملاء على

ممارسة وتطبيق المهارات الجديدة التى اكتسبوها، تدريب العملاء على تعديل سلوكهم من خلال أساليب التدخل المختلفة.**(مسعود،٢٠٠٩، ص١٩١٦)**.

ويهدف العلاج المعرفى السلوكى فى الدراسة الحالية إلى: مساعدة الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية على التعرف على المخاطر والأثار السلبية المترتبة على إ دمان تلك الألعاب، ومساعدتهم على إكتساب مهارات جديدة (مهارة بناء العلاقات الاجتماعية، مهارة التعاون الايجابى، المهارات الأكاديمية،مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية)،وكيفية ممارسة وتطبيق هذه المهارات بهدف تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم.

**سابعاً: برنامج التدخل المهنى:**

**١- الأسس والاعتبارات التى تم مراعتها عند وضع وتصميم البرنامج وهى ما يلى:**

- الهدف الرئيس الذى تسعى إليه الدراسة الحالية.
- نتائج الدراسات السابقة المرتبطة بمتغيرات الدراسة.
- الاطار النظرى للخدمة الاجتماعية وما يتضمنه من استيراتيجات وتكنيكات وأدوات وأدوار ومهارات، الاطار النظرى للكفاءة الاجتماعية.
- دراسة تقدير الموقف للدراسة الحالية.
- الموجهات النظرية للدراسة الحالية المتمثلة فى نظرية الأنساق الايكولوجية، العلاج المعرفى السلوكى، نموذج التركيز على المهام.

**٢- أهداف برنامج التدخل المهنى:**

يتحدد الهدف العام من برنامج التدخل المهنى فى تحسين الكفاءة الاجتماعية للاطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية

ويتحقق ذلك من خلال الأهداف الفرعية التالية:

- تحسين مهارة التعاون الايجابى
- تحسين المهارات الأكاديمية
- تحسين مهارة بناء العلاقات الاجتماعية
- تحسين مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية.

ويتم تحقيق الهدف من خلال مجموعة من الأنشطة منها: التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية وأثرها على الفرد والمجتمع، التبصير بماهية الكفاءة الاجتماعية ومكوناتها وأثرها على السلوك،

التوعية بالمظاهر السلبية التى تترتب على ضعف الكفاءة الاجتماعية، التدريب على المهارات الاجتماعية اللازمة لتحسين الكفاءة الاجتماعية.

**٣- أنساق ومستويات التدخل المهنى لتحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية:**

- **نسق محدث التغيير:** ويقصد به الباحثة حيث أنها تقوم بتنفيذ برنامج للتدخل المهني من منظور الممارسة العامة في

الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

- **نسق العميل:** ويتمثل في الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية من المرحلة الابتدائية ، فهم يمثلون نسق العميل ونسق

الهدف في نفس الوقت.

- **نسق الهدف:** ويتمثل نسق الهدف فيما يلي:

**١- العمل مع الطفل كنسق فردي:**

أ - تحديد الواقع الفعلي للكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية

ب - توضيح المخاطر المترتبة على الألعاب الإلكترونية .

ج - توضيح أهمية الكفاءة الاجتماعية وتأثيرها الإيجابى على سلوك الطفل.

**٢- العمل مع جماعات الأطفال :**

أ - تنمية الإطار المعرفي الخاص بالكفاءة الاجتماعية والمؤشرات المرتبطة بها المتمثلة في (المهارات الأكاديمية، التعاون الإيجابى، بناء العلاقات الاجتماعية، الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية).

ب - توضيح أهمية بناء العلاقات الاجتماعية وتأثيرها على التوافق الاجتماعى للطفل مع أقرانه وأسرته والمحيطين به.

ج - عقد مناقشات جماعية حول تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الأكاديمية والتحصيل الدراسى.

د - مساعدة الأطفال على كيفية شغل أوقات فراغهم بطرق سليمة تساهم فى تحسين كفائتهم الاجتماعية.

**٣ – مجتمع الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية:**

أ – مشاركة مجتمع الأطفال في أنشطة تساهم فى تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم كالرحلات والمسابقات وتبادل الزيارات.

ب – تعديل اتجاهات الأطفال نحو استخدام شبكات الانترنت بصفة عامة والألعاب الإلكترونية بصفة خاصة.

ج – توضيح أثار وفوائد التعاون بإيجابية مع الآخرين.

د – تعليم الأطفال كيفية التحكم فى انفعالتهم.

– **نسق الوالدين:**

أ – توضيح أهمية دور الوالدين فى تحديد أوقات محددة للعب.

ب – أهمية مشاركة الطفل فى المناسبات الخاصة بالأسرة وزملاءه مماينعكس على بناء علاقات اجتماعية إيجابية.

ج – ربط استخدام الألعاب بأداء مهام دراسية معينة.

د – توعية الوالدين بأهمية الكفاءة الاجتماعية فى تنمية شخصية أبنائهم.

هـ – توضيح الأثار السلبية لإستخدام الألعاب الإلكترونية على الكفاءة الاجتماعية لأبنائهم.

– **نسق المؤسسة (المدرسة):**

أ – توضيح أهمية إعداد وتنفيذ أنشطة تساهم فى تحسين الكفاءة الاجتماعية كالندوات والمناقشات والرحلات والمعسكرات

– **نسق المجتمع المحلى:**

أ – التعاون والتواصل مع مؤسسات المجتمع المحلى الداعمة للبرنامج والتى تساهم فى تحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**– مستويات التعامل في برنامج التدخل المهنى:**

- التدخل على مستوى الوحدات الصغرى (Micro) االطفل كنسق عميل فردي.
- التدخل على مستوى الوحدات المتوسطة (Mezzo) الطفل كنسق جماعي ونسق الأسرة ونسق المدرسة.
- التدخل على مستوى الوحدات الكبرى (Macro) ويشمل نسق االمدرسة محل الدراسة ومؤسسات المجتمع المحلي الداعمة للبرنامج.

**٤. خطوات برنامج التدخل المهنى:**

ا. **الارتباط:** وفي هذه المرحلة يتم بناء الاتصالات وتكوين العلاقات مع الأنساق التي يستهدفها برنامج التدخل، وقد تضمنت تلك المرحلة ما يلى:

– إجراء مقابلة مع مديرة المدرسة لشرح برنامج التدخل وأهدافه والأنشطة التي يتضمنها، والحصول على الموافقة لتطبيق البرنامج.

– إجراء مقابلة مع الأخصائيات الاجتماعيات بالمدرسة ومناقشة أهداف برنامج التدخل وكيفية الاستعانة بهن فى البرنامج

– الاتصال بالمؤسسات التي سيتم الاستفادة من خدماتها، وتحديد كيفية الاستفادة من خدماتها في تنفيذ برنامج التدخل.

ب – **التقدير:** وذلك من خلال إجراء القياس القبلي على مقياس الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية من المرحلة الابتدائية، لتحديد الواقع الفعلي للكفاءة الاجتماعية لديهم، وجوانب الضعف المرتبطة بكل مؤشر، بما يساهم في تصميم برنامج التدخل المهني.

ج– **التخطيط للتدخل المهني والتعاقد:** في ضوء نتائج مرحلة التقدير يتم التخطيط للتدخل من خلال تحديد الهدفالرئيس و الأهداف الفرعية، الأنساق المستهدفة بالتدخل، تحديد الاستراتيجيات والتى سيتم استخدامها فى برنامج التدخل لتحقيق أهدافه، تحديد المهام المطلوبة من كل نسق مشارك فى أنشطة البرنامج،التعاقد الشفوى مع المساهمين والمشاركين فى أنشطة البرنامج فى الموعد المحدد، وضع خطة زمنية للبرنامج.

د – **تنفيذ التدخل المهنى:** وفيها يتم تنفيذ البرنامج حيث تم فى الوقت المحدد له وفقاً للخطة الزمنية الموضوعة له.

هـ– **التقييم:** تقوم الباحثة بتطبيق القياس البعدي لمقياس الكفاءة الاجتماعية على الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية لمعرفة نتائج التدخل وذلك عن طريق مقارنته بالقياس القبلي للأطفال. لتحديد مدى استفادة الأطفال منه والمعوقات التي واجهتهم أثناء التنفيذ.

و– **الإنهاء:** تم إنهاء التدخل من خلال الإنسحاب التدريجى بين الباحثة والمبحوثين.

**٥– إستراتيجيات برنامج التدخل المهنى:**

أ – **إستراتيجية إعادة البناء المعرفى:** ويتم ذلك من خلال اكساب الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية المعارف والمعلومات حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبى على

سلوكياتهم،وكذلك تنمية المعارف المرتبطة بالكفاءة الاجتماعية والأبعاد المرتبطة بها كالتعاون الإيجابى، بناء العلاقات الاجتماعية، المهارات الأكاديمية،الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية.

ب – **إستراتيجية تعديل السلوك:** يتم ذلك من خلال مساعدة الأطفال على تغير السلوكيات السلبية المرتبطة بالعنف العدوان،واستخدام بعض الألفاظ السيئة الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية.

ج – **إستراتيجية الإقناع والتوضيح:** من خلال توضيح أهمية الدراسة والهدف منها والعائد من إجرائها وإقناع الأطفال بالمشاركة فى تنفيذ البرنامج، كذلك توضيح الأضرار المترتبة على إستخدام تلك الألعاب وتأثيرها على الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال، وإقناعهم بضرورة تحديد أوقات محددة للعب، وكذلك التوضيح للوالدين بكيفيه إدارتهم لمخاطر وسائل التواصل الاجتماعى.

د – **إستراتيجية التفاعل:**تستخدم كوسيلة لإتاحة الفرصة للطلاب للتفاعل مع بعضهم البعض وتبادل الآراء حول سبل تنمية مهاراتهم الأكاديمية،كذلك تستخدم من خلال توفير أنشطة بالمدرسة تساهم بالتفاعل الإيجابى للطلاب،حث الأطفال على التفاعل الايجابى مع أفراد أسرتهم وزملائهم.

**٦. تكنيكات برنامج التدخل المهنى:**

أ – **المناقشة الجماعية:** يتم من خلال إجراء مناقشات مع الأطفال حول كيفية الاستفادة من الألعاب الإلكترونية فى تنمية المهارات الأكاديمية كإكتساب اللغات الأجنبية،البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة و الطباعة.

**ب. النمذجة:** بهدف مساعدة الأطفال على اكتساب الأنماط السلوكية الإيجابية من خلال تقديم نماذج سلوكية حقيقية يقتدى بها الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ويتعلمون منها كيفية التصرف فى المواقف المختلفة بما يساهم فى تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم.

ج – **التدعيم الإيجابى:** من خلال الثناء والمدح ومنح المكافأت حينما يقوم الطفل بسلوك إيجابى وكذلك دعم أى مظهر من مظاهر تحسن الكفاءة الاجتماعية.

د – **أساليب تعليمية وتوضيحية:** ويتم من خلال توضيح المخاطر والأضرار الاجتماعية والنفسية والتعليمية والصحية.

المترتبة على الألعاب الإلكترونية وما تحدثه من تأثير سلبى على التحصيل الدراسى، العزلة الاجتماعية،العنف والعدوان، ممايؤدى إلى نقص الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**٦. أدوار الممارس العام:**

أ – **دور المخطط:** يتضح ذلك فى وضع خطة التدخل المهنى التى تشتمل على أنشطة وندوات ومسابقات من شأنها تحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية وتنفيذها فى الوقت المحدد للبرنامج.

ب– **دور المعالج:** يتم ذلك عن طريق تعديل الأفكار والأساليب الخاطئة فى استخدام الألعاب الإلكترونية والتى تنعكس على إكتساب المهارات الاجتماعية بما يساهم فى تحسين الكفاءة الاجتماعية

ج – **دور المحفز:** من خلال القيام بتشجيع وتحفيز الأطفال على تنفيذ المهام المطلوبة منهم بما يكون له إنعكاس إيجابى على تحسين التفاعل الإيجابى لديهم،بناء العلاقات الاجتماعية البناءة.

د – **دور التربـوى:** يتم من خلال تزويد الأطفال بالمعلومات والمعارف والمهارات التى تساعدهم فى الاستفادة الصحيحة من إستخدام الألعاب الاللكترونية فى تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم

هـ – **دور المقوم:** من خلال تحديد الإيجابيات والسلبيات فى البرنامج وتحديد سبل التغلب على السلبيات بهدف

الوصول للأهداف المرجوه.

**٧. أدوات التدخل المهنى:**

أ – الاجتماعات ب– المناقشات الجماعية ج– المسابقات

د – الندوات هـ – المقابلات

**٨. مهارات الممارس العام:**

أ – المهارة فى تكوين العلاقة المهنية. ب – المهارة فى إعداد وتنفيذ الندوات.

ج – المهارة فى الإقناع د – المهارة فى الإتصال.

هـ – المهارة فى إدارة المناقشة الجماعية.

**ثامناً: الإطار المنهجى للدراسة:**

١- **نوع الدراسة:** هذه الدراسة تنتمى إلى بحوث تقدير عائد التدخل التي تختبر أثر المتغير المستقل وهو برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية على المتغير التابع وهوتحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

٢- **المنهج المستخدم:** ارتباطاً بنوع الدراسة وأهدافها، فإن المنهج المستخدم فى الدراسة الحالية هوالمنهج شبه التجريبي، وذلك باستخدام التصميم القبلي – البعدي لمجموعة واحدة، وفي هذه الدراسة يتم تطبيق مقياس الكفاءة الاجتماعية على مجموعة واحدة من الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية (قياس قبلي قبل تنفيذ برنامج التدخل المهني، ثم يتم تطبيق المقياس قياس بعدي بعد تنفيذ برنامج التدخل)، ويقاس مدى نجاح البرنامج بالفرق بين القياسين القبلي والبعدي.

٣- **مجالات الدراسة:**

– **المجال المكاني:** يتمثل في مدرسة عمربن الخطاب الابتدائية بدكرنس محافظة الدقهلية، وقد تم إختيار المدرسة لتطبيق برنامج التدخل المهني لهذه الأسباب:

– ترحيب وموافقة المسئولين بالمدرسة للتعاون مع الباحثة.

– توافر عينة الدراسة.

– قيام الباحثة بالإشراف على التدريب الميدانى بها.

– **المجال البشرى:** يبلغ عدد الأطفال الذكور المقيدين بالصف الخامس والسادس الإبتدائى (١٧٢) طفل و قد تم تطبيق الصدق والثبات على (٣٠) طفل ، كما تم تطبيق دراسة تقدير الموقف على (٤٠) طفل فأصبح العدد (١٠٢) طفل وقد تم تطبيق مقياس الكفاءة الاجتماعية على (٣٧) طفل الذين انطبقت عليهم الشروط التالية:

– أن يكون مقيد بالصف الخامس أو السادس الإبتدائى.

– أن يقع فى المرحلة العمرية من ١١: ١٣ سنة.

– أن يكون منتظم فى الحضور إلى المدرسة.

– أن يبدى موافقته على الإشتراك فى برنامج التدخل المهنى .

– أن يمتلك جهاز الكترونى خاص به (موبايل، أيباد، تابلت) ويتم إستخدامه لأكثر من ٦ ساعات يومياً.

– أن يقوم بشراء أو شحن الألعاب الإلكترونية.

وقد تم أخذ (٢٠) طفل الحاصلين على أقل الدرجات على مقياس الكفاءة الاجتماعية وهم الذين يمثلون المجال البشرى للدراسة

- **المجال الزمنى:** تمثل المجال الزمنى للدراسة فى فترة تنفيذ برنامج التدخل المهنى وهى الفترة من ٢٠٢٤/٢/١١ إلى٢٠٢٤/٥/١٣م.

**٤- أدوات الدراسة تمثلت أدوات جمع البيانات فى:**

**- مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة)**

**وتم تصميم الأداة وفقاً للخطوات التالية:**

١- بناء مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية اعتماداً على التراث النظري الموجه للدراسة، وكذلك الرجوع إلى الدراسات السابقة المتصلة بالكفاءة الاجتماعية وبعض المقاييس المرتبطة بالدراسة والتى ساعدت الباحثة فى تحديد **عبارات المقياس وهى:**

- مقياس الكفاءة الاجتماعية للأيتام. (محمد مصطفى شاهين، ٢٠١١).
- مقياس الكفاءة الاجتماعية للمعاقين بصرياً. (تامر الشرباصى ٢٠١٥).
- مقياس الكفاءة الاجتماعية لطفل الطلاق. ( بسام السيد رزق، ٢٠١٥).
- مقياس الكفاءة الاجتماعية لدى أطفال الروضة (سمر عصام أبو أرشيد، ٢٠١٣).
- مقياس الكفاءة الاجتماعية وعلاقته بتوكيد الذات (حكمت توفيق لافى،٢٠١٧).
- مقياس الكفاءة الاجتماعية لدى التلاميذ ذوى صعوبات التعلم (عزه عبد الرحمن عافية، ٢٠٠٨).

٢- قامت الباحثة بتحديد الأبعاد التي يشتمل عليها مقياس الكفاءة الاجتماعية والتي تمثلت في أربعة أبعاد، ثم تم تحديد وصياغة العبارات الخاصة بكل بعد، والذي بلغ عددها (٤٤) عبارة، وتوزيعها كما يلي:

**جدول رقم (١) يوضح توزيع عبارات مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية**

| م | الأبعاد | عدد العبارات | أرقام العبارات |
|---|---|---|---|
| ١ | التعاون الإيجابى | ١١ | ١-١١ |
| ٢ | المهارات الأكاديمية | ١١ | ١٢-٢٢ |
| ٣ | بناء العلاقات الاجتماعية | ١١ | ٢٣-٣٣ |
| ٤ | الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية | ١١ | ٣٤-٤٤ |

٣- اعتمد مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونيةعلى التدرج الثلاثى، بحيث تكون الاستجابة لكل

عبارة (نعم، إلى حد ما، نادرا) وأعطيت لكل استجابة من هذه الاستجابات درجة وذلك كما يلى:

**جدول رقم (٢) يوضح درجات مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية**

| العبارات | الاستجابات | نعم | إلى حد ما | نادرا |
|---|---|---|---|---|
| الإيجابية | الدرجة | ٣ | ٢ | ١ |
| السلبية | الدرجة | ١ | ٢ | ٣ |

**طريقة تصحيح مقياس الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية:**

تم بناء مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية وتقسيمه إلى فئات حتى يمكن التوصل إلى نتائج الدراسة باستخدام المتوسط الحسابي حيث تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي الحدود الدنيا والعليا)، تم حساب المدى أكبر قيمة – أقل قيمة (٣-١) – (٢)، تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية المصحح (٢/٣ – (٠,٦٧) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية, وهكذا أصبح طول الخلايا كما يلى:

**جدول رقم (٣) يوضح مستويات أبعاد الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية**

| القيـــــــــــــــم | المستوى |
|---|---|
| إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ١ إلى١,٦٧ | مستوى منخفض |
| إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ١,٦٨إلى ٢,٣٤ | مستوى متوسط |
| إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من٢,٣٥ إلى ٣ | مستوى مرتفع |

**- صدق المقياس:**

**أ. صدق المحتوى:** قامت الباحثة بالاطلاع على الأدبيات والكتب والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت أبعاد الدراسة، ثم تحليل هذه الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة وذلك لتحديد أبعاد الكفاءة الاجتماعية والمتمثلة فى (التعاون الايجابى، المهارات الأكاديمية، بناء العلاقات الاجتماعية، الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية).

وتم عرض المقياس على عدد (٧) محكمين من أعضاء هيئة التدريس تخصص الخدمة الاجتماعية جامعة حلوان والمعهد العالي للخدمة الاجتماعية، كلية التربية ، بالمنصورة لإبداء الرأي في صلاحية الأداة من حيث السلامة اللغوية للعبارات من ناحية وارتباطها بأبعاد الدراسة من ناحية أخرى، وقد تم تعديل وإضافة وحذف بعض العبارات وإعادة تصحيح بعض أخطاء الصياغة اللغوية للبعض الآخر، وبناء على ذلك تم صياغة المقياس في صورته النهائية.

ب- **صدق الاتساق الداخلى للمقياس:** سعت الباحثة لحساب الصدق التكويني للمقياس وذلك من خلال حساب الاتساق الداخلي للمقياس بعد تطبيقه علي عينة مقدارها (٣٠) مفردة من الأطفال غير عينة الدراسة.

**جدول رقم (٤) يوضح مصفوفة معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس**

| البُعد | التعاون الإيجابي | المهارات الأكاديمية | العلاقات الاجتماعية | الضبط والمرونة | الدرجة الكلية |
|---|---|---|---|---|---|
| التعاون الإيجابي | ١ | ٠,٧٥٤** | ٠,٧٣٨** | ٠,٧٢٦** | ٠,٨٧٦** |
| المهارات الأكاديمية | ٠,٧٥٤** | ١ | ٠,٧٦٢** | ٠,٧٤٣** | ٠,٨٩٢** |
| العلاقات الاجتماعية | ٠,٧٣٨** | ٠,٧٦٢** | ١ | ٠,٧٥٨** | ٠,٩٠٣** |
| الضبط والمرونة | ٠,٧٢٦** | ٠,٧٤٣** | ٠,٧٥٨** | ١ | ٠,٨٨٥** |
| الدرجة الكلية | ٠,٨٧٦** | ٠,٨٩٢** | ٠,٩٠٣** | ٠,٨٨٥** | ١ |

** دال عند مستوى ٠,٠١

تشير النتائج الموضحة في الجدول إلى أن جميع معاملات الارتباط بين الأبعاد المختلفة للمقياس والدرجة الكلية مرتفعة ودالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠١). ويُلاحظ أن أقوى ارتباط يظهر بين بعد العلاقات الاجتماعية والدرجة الكلية (٠,٩٠٣)، مما يشير إلى أن هذا البعد يمثل المقياس بشكل كبير. وفي المقابل، يظهر أدنى ارتباط بين بعدي التعاون الإيجابي والضبط والمرونة (٠,٧٢٦)، وهو ما يزال دالاً وقوياً، مما يبرز الترابط المتماسك بين الأبعاد.

وتعكس القيم أيضاً وجود تكامل طبيعي بين الأبعاد، ما يشير إلى أن الأبعاد مترابطة بشكل وثيق دون أن تكون مستقلة تماماً. بناءً على ذلك، يمكن القول إن المقياس يحقق مستوى عالٍ من الصدق الداخلي، ويوصي باستخدامه كأداة موثوقة في القياس.

- **ثبات المقياس:** قامت الباحثة بتطبيق المقياس فى صورته المبدئية على (٣٠) مفردة خارج عينة الدراسة وتحققت الباحثة من ثبات المقياس وذلك عن طريق **(التجزئة النصفية Split Half Method:**، حيث تم تجزئة فقرات الاختبار إلى جزئيين (الفقرات ذات الأرقام الفردية،

والفقرات ذات الأرقام الزوجية) وذلك للمحاور الرئيسية، وللمقياس ككل، ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين النصفين، أي أنه تم حساب معامل الارتباط لثبات نصف الاختبار، ولأجل الحصول على ثبات كامل الاختبار قامت الباحثة بحساب (معامل الارتباط المعدل) وذلك عن طريق تصحيح معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان براون **Spearman Brown**

$$\text{معامل الارتباط المعدل} = \frac{2 \times \text{معامل الإرتباط}}{1 + \text{معامل الإرتباط}}$$

حيث إستخدمت الباحثة معامل ارتباط سبيرمان بروان للتجزئة النصفية المتساوية، وفي حالة عدم تساوي نصفي الاختبار يتم إستخدام معادلة جتمان للتجزئة النصفية غير المتساوية.

معادلة جتمان للتجزئة النصفية غير المتساوية: Guttman Spilt Half

$$\text{معامل الثبات} = \left(2 - \frac{\text{تباين درجات النصف الأول للإختبار} + \text{تباين درجات النصف الثاني للإختبار}}{\text{التباين الكلي للإختبار}}\right)$$

**جدول رقم (٥) يوضح قيم معاملات الارتباط والثبات بطريقة التجزئة النصفية لمقياس الدراسة**

| م | البعد | عدد الفقرات | معامل ارتباط النصفين | معامل الارتباط المعدل | مستوى الثبات |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | مهارات التعاون الإيجابي | ١١ | ٠,٧٨ | ٠,٨٧ | مرتفع |
| ٢ | المهارات الأكاديمية | ١١ | ٠,٧٥ | ٠,٨٦ | مرتفع |
| ٣ | مهارات بناء العلاقات الاجتماعية | ١١ | ٠,٨٠ | ٠,٨٩ | مرتفع جداً |
| ٤ | مهارات الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية | ١١ | ٠,٧٦ | ٠,٨٦ | مرتفع |
| | الدرجة الكلية للمقياس | ٤٤ | ٠,٨٣ | ٠,٩١ | مرتفع جداً |

يتضح من الجدول رقم(٥) أن جميع معاملات الثبات مرتفعة، حيث ارتفعت قيمتها عن (٠,٨٠) فأكثر، وأن معامل الثبات الكلي قد بلغ (٠,٩١) وهي قيمة عالية تدل على ثبات المقياس. هذا فضلاً عن أن تقارب معاملات الثبات بين الأبعاد يدل على تجانس المقياس، ومن ثم فإن المقياس يتمتع بدرجات ثبات وصدق مرتفعة تجعله صالحاً للاستخدام في الدراسة الحالية.

**تاسعاً: نتائج الدراسة:**

**أ- النتائج المرتبطة بخصائص عينة الدراسة من الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية:**

**جدول رقم ( ٦ ) يوضح خصائص عينة الدراسة من الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية:**

| | المتغـــيرات | الإستجابات | | ك | النسبة المئوية | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ١- | السـنـــن | ١- | ١١ سنوات | ٧ | ٣٥٪ | ٢ |
| | | ٢- | ١٢ سنوات | ١ | ٦٠٪ | ١ |
| | | ٣- | ١٣ سنوات | ١ | ٥ ٪ | ٣ |
| | | المجموع | | ٢ | ١٠ ٪ | |
| ٢- | الصف الدراسي | ١- | الصف الخامس الإبتدائى | ٩ | ٤٥٪ | ٢ |
| | | ٢- | الصف السادس الإبتدائى | ١ | ٥٥٪ | ١ |
| | | المجموع | | ٢ | ١٠ ٪ | |
| ٣- | المدة الزمنية للعب الألعاب الإلكترونية | ١- | أقل من ٤ ساعات | ٣ | ١٥٪ | ٣ |
| | | ٢- | من ٤ ساعات إلي أقل من ٦ ساعات | ٤ | ٢٠٪ | ٢ |
| | | ٣- | ٦ ساعات فأكثر | ١ | ٦٥٪ | ١ |
| | | المجموع | | ٢ | ١٠ ٪ | |

- يتضح من الجدول السابق أن الأطفال الذين تقع أعمارهم فى الفئة العمرية ١٢ سنة تأتى فى المرتبة الأولى بنسبة (٦٠%)، ثم يليها فى المرتبة الثانية الأطفال فى الفئة العمرية ١١ سنة بنسبة ( ٣٥% )،وبعد ذلك تأتى الأطفال فى المرحلة العمرية ( ١٣) سنة فى المرتبة الثالثة بنسبة (٥%).

- يتضح من الجدول السابق أن غالبية الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية فى الصف السادس الإبتدائى بنسبة (٥٥%) وهم بذلك يحتلون المرتبة الأولى، ثم يلى ذلك فى المرتبة الثانية الأطفال فى الصف الخامس الإبتدائى بنسبة (٤٥ %).

- يتضح من الجدول السابق أن الأطفال الذين يقضون ٦ ساعات فأكثر فى ممارسة الألعاب الإلكترونية يمثلون المرتبة الأولى بنسبة ( ٦٥%) ثم يلى ذلك فى المرتبة الثانية الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من ٤ساعات لأقل من ٦ ساعات بنسبة ( ٢٠%)،ثم تأتى فى المرتبة الثالثة الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأقل من ٤ ساعات بنسبة ( ١٥ %) ونستنتج من ذلك أن الألعاب االإلكترونية تستحوذ على أوقات الأطفال وانشغالهم بها لدرجة كبيرة.

**-كشف نوع توزيع البيانات لأبعاد الدراسة:**

لضمان ملاءمة البيانات للتحليل الإحصائي، من الضروري تحديد ما إذا كانت بيانات أفراد العينة تتبع التوزيع الطبيعي أم توزيعات احتمالية أخرى. وهناك العديد من الطرق الإحصائية للكشف عن نوع توزيع البيانات، ومن بينها طريقة اختبار شابيرو ويلك ( Shapiro-Wilk Test)، والتي استخدمتها الباحثة في هذه الدراسة لفحص اعتدالية التوزيع.

**ملحوظة:** تم إستخدام (اختبار Shapiro-Wilk) نظرا لأن حجم العينة ٢٠ مفردة وهذا الاختبار يستخدم مع العينات الصغيرة إلى المتوسطة: لذا يُعتبر هذا الاختبار أكثر قوة عندما يكون حجم العينة صغيراً (عادةً ما يكون أقل من ٥٠ مفردة).

**جدول رقم (٧) يوضح تحليل نوع التوزيع لأبعاد الدراسة باستخدام اختبار شابيرو-ويلك (Shapiro-Wilk Test)**

| م | أبعاد المقياس | درجة اختبار Shapiro-Wilk | مستوي الدلالة | نوع التوزيع |
|---|---|---|---|---|
| ١ | مهارات التعاون الإيجابي | ٠,٨٨٦ | ٠,٠٢٢ | غير طبيعي |
| ٢ | المهارات الأكاديمية | ٠,٨٨٧ | ٠,٠٢٣ | غير طبيعي |
| ٣ | مهارات بناء العلاقات الاجتماعية | ٠,٩٦٣ | ٠,٦١٥ | طبيعي |
| ٤ | مهارات الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية | ٠,٨٩٥ | ٠,٠٣٤ | غير طبيعي |
| ٥ | **المقياس ككل** | ٠,٩٥٩ | ٠,٥٢٦ | طبيعي |

- الفرضية الصفرية: البيانات تتبع التوزيع الطبيعي
- الفرضية البديلة: البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي

**يتضح من الجدول السابق رقم (٧) ما يلي:**

١. بالنسبة لمهارات التعاون الإيجابي: بلغت قيمة الدلالة لاختبار شابيرو-ويلك (٠,٠٢٢) وهي قيمة أقل من (٠,٠٥)، مما يشير إلى أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي.

٢. بالنسبة للمهارات الأكاديمية: بلغت قيمة الدلالة (٠,٠٢٣) وهي أقل من (٠,٠٥)، مما يدل على أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي.

٣. بالنسبة لمهارات بناء العلاقات الاجتماعية: بلغت قيمة الدلالة (٠,٦١٥) وهي أكبر من (٠,٠٥)، مما يشير إلى أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي.

٤. بالنسبة لمهارات الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية: بلغت قيمة الدلالة (٠,٠٣٤) وهي أقل من (٠,٠٥)، مما يدل على أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي.

٥. **بالنسبة للمقياس ككل:** بلغت قيمة الدلالة (٠,٥٢٦) وهي أكبر من (٠,٠٥)، مما يشير إلى أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي.

**لذا سوف نستخدم:**

- **الاختبارات اللامعلمية** (Nonparametric Tests) مع الأبعاد التي لا تتبع التوزيع الطبيعي (مهارات التعاون الإيجابي، المهارات الأكاديمية، مهارات الضبط والمرونة).
- الاختبارات المعلمية (Parametric Tests) مع الأبعاد التي تتبع التوزيع الطبيعي (مهارات بناء العلاقات الاجتماعية والمقياس ككل).

وسوف نعتمد على اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Test) للاختبارات اللامعلمية، واختبار (ت) للعينات المرتبطة (Paired Samples T-Test) للاختبارات المعلمية، وذلك لمعرفة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعة الدراسة.

**ب – النتائج المرتبطة بأبعاد مقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية**

**١- بعد التعاون الإيجابى:**

**جدول رقم (٨) يوضح بعد التعاون الإ يجابى للأطفال مدمنى الألعاب الا لكترونية: ن= ٢٠**

| م | مهارات التعاون الإيجابى | (القياس القبلى) | | | (القياس البعدي) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب |
| ١ | أقف بجانب زملائى فى حل مشكلاتهم | ١,٥٠ | ٠,٦٠٧ | ٥ | ٢,٧٥ | ٠,٥٥٠ | ٢ |
| ٢ | لا أبدأ بتقديم المساعدة للاخرين | ١,٦٥ | ٠,٧٤٥ | ٤ | ٢,١٥ | ١,٠٣٥ | ١٠ |
| ٣ | أتبادل الأفكار مع زملائى عن الأنشطة | ١,٤٥ | ٠,٦٨٦ | ٦ | ٢,٥٠ | ٠,٨٢٧ | ٥ |
| ٤ | أفضل العمل بمفردى | ١,٧٥ | ٠,٨٥١ | ٣ | ٢,٢٥ | ٠,٨٥١ | ٩ |
| ٥ | أتعاون مع زملائى فى الحفاظ على ممتلكات المدرسة | ١,٤٠ | ١,٤٤٤ | ٧ | ٢,٤٥ | ١,٢٨٠ | ٦ |
| ٦ | لا أتعاون مع زملائى فى عمل الواجبات | ٢,١٠ | ٠,٩١٢ | ١ | ٢,٣٥ | ١,٠٨٥ | ٨ |
| ٧ | أحب اللعب فى مجموعات | ١,٣٥ | ١,٥٢٨ | ٨ | ٢,٩٥ | ٠,٢٢٤ | ١ |
| ٨ | لا أشارك فى المناقشات التى تتم داخل الفصل | ٢,٠٠ | ٠,٩٧٣ | ٢ | ٢,٤٠ | ١,٢٠٥ | ٧ |
| ٩ | أشارك فى الرحلات المدرسية | ١,١٥ | ١,٧٨٢ | ٩ | ٢,٦٥ | ٠,٥٨٧ | ٣ |
| ١٠ | أتبادل الألعاب مع زملائى | ١,٠٣ | ١,٨٧٧ | ١١ | ٢,٦٠ | ٠٧٥٤ | ٤ |
| ١١ | أحب المشاركة فى الأنشطة الجماعية مع زملائى | ١,١٠ | ١,٨٠٠ | ١٠ | ٢,٥٠ | ٠,٧٦١ | ٥ مكرر |
| | المتوسط للبعد ككل | ١,٥٤١ | | | ٢,٥٠٥ | | |
| | درجة الموافقة على البعد | منخفضة | | | كبيرة | | |
| | القوة النسبية للبعد الأول | ٥١,٣٦ | | | ٨٣,٤٨ | | |

يشير الجدول السابق:أن مهارة التعاون الإيجابى لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية بالقياس القبلي للجماعة التجريبية منخفضة حيث بلغت القوة النسبية للبعد (٥١,٣٦) وبلغ المتوسط المرجح (١,٥٤)، ومؤشرات ذلك وفقاً لترتيب المتوسط االمرجح: الترتيب الأول لا أتعاون مع زملائى فى عمل الواجبات بمتوسط مرجح (٢,١٠) وإنحراف معيارى (٠,٩١٢)، يليه الترتيب الثانى لا أشارك فى المناقشات التى تتم داخل الفصل بمتوسط مرجح (٢,٠٠) وبانحراف معياري (٠,٩٧٣)، وأخيراً جاء فى الترتيب الحادى عاشر أتبادل الألعاب مع زملائى بمتوسط مرجح (١,٠٣) وبإنحراف معيارى (١,٨٧٧).

- أن مهارة التعاون الإيجابى لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية بالقياس البعدى للجماعة التجريبية مرتفعة حيث بلغت القوة النسبية للبعد(٨٣,٤٨)والمتوسط المرجح (٢,٥٠٥)، ومؤشرات ذلك وفقاً لترتيب المتوسط المرجح: حيث جاء فى الترتيب الأول أحب اللعب فى مجموعات بمتوسط مرجح (٢,٩٥) وبانحراف معيارى (٠ ,٢٢٤)،وجاء فى الترتيب الثانى أقف بجانب زملائى فى حل مشكلاتهم بمتوسط مرجح (٢,٧٥) وبإنحراف معيارى (٠,٥٥٠) وأخيراً جاء فى الترتيب العاشر لا أبدأ بتقديم المساعدة للأخرين بمتوسط مرجح (٢,١٥) وبإنحراف معيارى (١,٠٣٥).

**٢- بعد المهارات الأكاديمية:**

**جدول رقم (٩) يوضح بعد المهارات الأكاديمية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ن= ٢٠**

| م | المهارات الأكاديمية | (القياس القبلى) | | | (القياس البعدي) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب |
| ١ | أقوم بتحضير دروسى مسبقا | ١,٢٠ | ٠,٥٢٣ | ٨ | ٢,٦٥ | ٠,٤٨٩ | ٢ |
| ٢ | أتهرب من أداء الواجبات المدرسية | ١,٥٥ | ١,٢٣٩ | ٣ | ٢,٣٠ | ١,٠٦١ | ٧ |
| ٣ | أطلب المساعدة من معلمى عندما لا أفهم شيئا | ١,٣٠ | ١,٥١١ | ٧ | ٢,٦٠ | ٠,٦٨١ | ٣ |
| ٤ | أشعر بالملل السريع من الدراسة | ١,٥٥ | ٠,٧٥٩ | ٣ مكرر | ٢,١٥ | ٠,٩٣٣ | ٩ |
| ٥ | أعتمد على نفسى فى إنجاز الواجبات المدرسية | ١,١٠ | ٠,٤٤٧ | ٩ | ٢,٧٠ | ١,٦١٢ | ١ |
| ٦ | أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن استذكار دروسى | ١,٨٠ | ١,٠٠٥ | ١ | ٢,٢٠ | ٠,٩٢٩ | ٨ |
| ٧ | أحب القراءة فى وقت الفراغ | ١,٣٥ | ١,٤٩٣ | ٦ | ٢,٤٥ | ٠,٥١٠ | ٤ |
| ٨ | أقوم بأداء الواجبات بعد تكرار طلبها منى | ١,٦٥ | ٠,٨١٣ | ٢ | ٢,٢٠ | ٠,٨٩٤ | ٨ مكرر |
| ٩ | أنتبه لشرح المدرس فى الفصل | ١,٣٠ | ١,٥١١ | ٧ مكرر | ٢,٦٠ | ٠,٧٥٤ | ٣ مكرر |
| ١٠ | أستفيد من مكتبة المدرسة | ١,٤٠ | ٠,٧٥٤ | ٥ | ٢,٣٥ | ١,١٣٢ | ٦ |
| ١١ | أتقبل توجيه المعلم لأخطائى | ١,٤٥ | ٠,٨٦٨ | ٤ | ٢,٤٠ | ٠,٧٥٤ | ٥ |
| | المتوسط للبعد ككل | ١,٤٢٣ | | | ٢,٤١٨ | | |
| | درجة الموافقة على البعد | منخفضة | | | كبيرة | | |
| | القوة النسبية للبعد الأول | ٤٧,٤٢ | | | ٨٠,٦١ | | |

– يوضح الجدول السابق أن المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الا لكترونية بالقياس القبلى للجماعة التجريبية جاءت منخفضة حيث بلغت القوة النسبية للبعد (٤٧,٤٢) وبلغ المتوسط المرجح (١,٤٢٣) ومؤشرات ذلك وفقا لترتيب المتوسط المرجح، فقد جاء فى الترتيب الأول أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن إستذكار دروسى بمتوسط (١,٨٠)وإنحراف معيارى (١,٠٠٥)، وجاء فى الترتيب الثانى أقوم بأداء الواجبات بعد تكرار طلبها منى بمتوسط (١,٦٥) وإنحراف معيارى (٠,٨١٣) وجاء فى الترتيب التاسع والأخير أعتمد على نفسى فى إنجاز الواجبات المدرسية بمتوسط مرجح (١,١٠) وإنحراف معيارى (٠,٤٤٧).

– كما يشير الجدول أن المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية بالقياس البعدى للجماعة التجريبية مرتفعة حيث بلغت القوة النسبية للبعد(٨٠,٦١) والمتوسط المرجح (٢,٤١٨) ومؤشرات ذلك وفقا لترتيب المتوسط المرجح الترتيب الأول أعتمد على نفسى فى إنجاز الواجبات المدرسية بمتوسط (٢,٧٠)،إنحراف معيارى (١,٦١٢)، وجاء فى الترتيب الثانى أقوم بتحضير دروسى مسبقاً بمتوسط (٢,٦٥) وإنحراف معيارى (٠,٤٨٩)،وجاء فى الترتيب التاسع والأخير أشعر بالملل السريع من الدراسة بمتوسط (٢,١٥)،وإنحراف معيارى (٠,٩٣٣).

وتتفق نتائج الجدول السابق مع دراسة (منسى،٢٠١٢ )، ودراسة (FLETCHER ,2015)، الشهرى (٢٠١٩)، دراسة (SUNDAY,2021) والتى أكدت على أن استخدام الألعاب الإلكترونية له العديد من الآثار السلبية على التعلم، إهمال الواجبات المدرسية، ضعف التحصيل الدراسى، تفضيل اللعب عن الإهتمام بالدروس،إنخفاض وتراجع ملحوظ فى المستوى الأكاديمى.

**٣- بعد بناء العلاقات الاجتماعية:**

**جدول رقم (١٠) يوضح بعد بناء العلاقات الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية**

**ن= ٢٠**

| م | مهارات بناء العلاقات الاجتماعية | (القياس القبلى) | | | (القياس البعدي) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب |
| ١ | أحترم مشاعر الأخرين عند الحديث معهم | ١,٥٥ | ١,٢٨٠ | ٤ | ٢,٣٥ | ١,٠٨٥ | ٤ |
| ٢ | أفضل الجلوس بمفردى أغلب الأوقات | ١,٩٠ | ٠,٩٦٨ | ١ | ١,٨٠ | ٠,٨٩٤ | ٩ |
| ٣ | أبدأ بالتحدث مع زملائى الجدد | ١,٥٠ | ٠,٧٦١ | ٥ | ٢,٧٠ | ٠,٥٧١ | ١ |
| ٤ | أفضل اللعب بالموبايل عن الخروج من المنزل | ١,٩٠ | ٠,٩١٢ | ١ مكرر | ٢,٢٥ | ٠,٩١٠ | ٦ |
| ٥ | أشعر بالفرح فى وجود زملائى | ١,٤٥ | ٠,٨٢٦ | ٦ | ٢,٧٠ | ٠,٦٥٧ | ١ مكرر |
| ٦ | لا أحب الجلوس مع الزائرين لنا | ١,٨٠ | ٠,٧٦٨ | ٢ | ٢,١٠ | ٠,٩٨٩ | ٨ |
| ٧ | أتواصل مع أصدقائى بصورة مستمرة | ١,١٥ | ١,٨١٢ | ٨ | ٢,٤٠ | ٠,٩٤٠ | ٣ |
| ٨ | لا أشارك زملائى مناسباتهم . | ١,٦٥ | ٠,٨٧٥ | ٣ | ٢,٢٠ | ٠,٩٢٩ | ٧ |
| ٩ | أستمع جيدا عندما يتحدث أخرون معى | ١,٣٠ | ١,٥٧٩ | ٧ | ٢,٣٥ | ٠,٧٤٥ | ٤ مكرر |
| ١٠ | أحاول إكتساب صداقات جديدة . | ١,٥٠ | ٠,٦٠٧ | ٥ مكرر | ٢,٣٠ | ١,١٥٦ | ٥ |
| ١١ | أحضر مناسبات العائلة . | ١,١٠ | ١,٨٧٢ | ٩ | ٢,٥٠ | ٠,٨٢٧ | ٢ |
| | المتوسط للبعد ككل | ١,٤٨٥ | | | ٢,٤٥٠ | | |
| | درجة الموافقة على البعد | منخفضة | | | كبيرة | | |
| | القوة النسبية للبعد الأول | ٤٩,٣٩ | | | ٧٨,٣٧ | | |

- يوضح الجدول السابق أن بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الا لكترونية بالقياس القبلى للجماعة التجريبية جاءت منخفضة حيث بلغت القوة النسبية للبعد (٤٩,٣٩) وبلغ المتوسط المرجح (١,٤٨٥) ومؤشرات ذلك وفقا لترتيب المتوسط المرجح، فقد جاء فى الترتيب الأول كلا من أفضل الجلوس بمفردى أغلب الأوقات بمتوسط (١,٩٠) وإنحراف معيارى (٠,٩٦٨)، أفضل اللعب بالموبايل عن الخروج من المنزل بمتوسط( ١,٩٠) وإنحراف معيارى ( ٠,٩١٢) وجاء فى الترتيب الثانى لا أحب الجلوس مع الزائرين لنا بمتوسط (١,٨٠) وإنحراف معيارى (٠,٧٦٨) وجاء فى الترتيب التاسع والأخير أحضر مناسبات العائلة بمتوسط مرجح (١,١٠) وإنحراف معيارى (١,٨٧٢).

- كما يشير الجدول أن بعد بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية بالقياس البعدى للجماعة التجريبية مرتفعة حيث بلغت القوة النسبية للبعد(٧٨,٣٧)

والمتوسط المرجح ( ٢,٤٥٠) ومؤشرات ذلك وفقا لترتيب المتوسط المرجح الترتيب الأول كلا من أبدأ بالتحدث مع زملائى الجدد بمتوسط(٢,٧٠) وإنحراف معيارى (٠,٥٧١)،أشعر بالفرح فى وجود زملائى بمتوسط (٢,٧٠) وإنحراف معيارى (٠,٦٥٧)، وجاء فى الترتيب الثانى أحضر مناسبات العائلة بمتوسط (٢,٥٠) وإنحراف معيارى (٠,٨٢٧)،وجاء فى الترتيب التاسع والأخير أفضل الجلوس بمفردى أغلب الأوقات بمتوسط (١,٨٠)، وإنحراف معيارى (٠,٨٩٤).

– تتفق نتائج الجدول السابق مع دراسة (اليعقوب ٢٠٠٩)، ودراسة (منسى ٢٠١٢)، و دراسة ( MAIA, 2010)، ودراسة (FLETCHER,2015)،ودراسة (JOAN,2015)،ودراسة (عثمان ٢٠١٨) التى أكدت على أن إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وإدمانهم لها يؤثر سلباً على العلاقات الاجتماعية،ويؤدى إلى ضعف التواصل الأسرى كما يؤدى إلى ضعف التواصل الاجتماعى والعزلة الاجتماعية،الإنطواء، عدم التكيف مع الآخرين.

**٤– بعد الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية:**

**جدول رقم (١١) يوضح بعد الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ن= ٢٠**

| م | مهارات الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية | (القياس القبلى) | | | (القياس البعدي) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب | المتوسط المرجح | الانحراف المعياري | الترتيب |
| ١ | ألتزم بتعليمات المدرسة | ١,٤٠ | ١,٤٤٤ | ٦ | ٢,٣٥ | ١,١٣٢ | ٦ |
| ٢ | أغضب بسرعة عند خسارتى فى اللعبة | ٢,٠٥ | ٠,٩٩٩ | ١ | ٢,٢٥ | ٠,٨٥١ | ٧ |
| ٣ | أتقبل النقد من الأخرين | ١,٥٠ | ٠,٨٢٧ | ٤ | ٢,٥٠ | ٠,٨٢٧ | ٤ |
| ٤ | أشعر بالضيق عندما لا أستطيع تنفيذ مهام اللعبة | ٢,٠٥ | ٠٩٤٥ | ١ مكرر | ٢,٠٥ | ٠,٩٤٥ | ٩ |
| ٥ | أحرص على النوم فى وقت مناسب حتى إذا كنت أرغب فى اللعب | ١,١٥ | ٠,٤٨٩ | ٩ | ٢,٥٥ | ١,٣٩٨ | ٣ |
| ٦ | لا أتحكم فى وقتى عند إستخدام الألعاب الإلكترونية | ١,٦٠ | ٠,٨٢١ | ٢ | ٢,٠٥ | ٠,٩٤٥ | ٩ مكرر |
| ٧ | أعتذر عندما أخطا | ١,٣٥ | ٠,٦٧١ | ٧ | ٢,٤٠ | ٠,٦٨١ | ٥ |
| ٨ | أتشاجر مع زملائى بسبب الألعاب | ١,٥٥ | ٠٧٥٩ | ٣ | ٢,٢٠ | ٠,٨٩٤ | ٨ |
| ٩ | أتقبل الرأى الأخر | ١,٤٥ | ١,٣٢١ | ٥ | ٢,٥٠ | ١,٢٧٧ | ٤ مكرر |
| ١٠ | أتعامل بهدوء عندما أواجه مشكلة أثناء اللعب | ١,٢٠ | ١,٧٥٣ | ٨ | ٢,٧٥ | ١,٦٦٦ | ١ |
| ١١ | ألتزم بعدم إستخدام ألفاظ سيئة أثناء اللعب | ١,١٠ | ١,٩٠٠ | ١٠ | ٢,٦٥ | ٠,٥٨٧ | ٢ |
| | المتوسط للبعد ككل | ١,٣٩٧ | | | ٢,٤٠٦ | | |
| | درجة الموافقة على البعد | منخفضة | | | كبيرة | | |
| | القوة النسبية للبعد الأول | ٤٦,٥٧ | | | ٨٠,١٩ | | |

– يوضح الجدول السابق أن مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الا لكترونية بالقياس القبلى للجماعة التجريبية جاءت منخفضة حيث بلغت القوة النسبية للبعد (٤٦,٥٧) وبلغ المتوسط المرجح (١,٣٩٧) ومؤشرات ذلك وفقا لترتيب المتوسط المرجح، فقد جاء فى الترتيب الأول كلا من أغضب بسرعة عند خسارتى فى اللعبة بمتوسط (٢,٠٥) وإنحراف معيارى (٠,٩٩٩)، أشعر بالضيق عندما لا أستطيع تنفيذ مهام اللعبة بمتوسط ( ٢,٠٥) وإنحراف معيارى ( ٠,٩٤٥) وجاء فى الترتيب الثانى لا أتحكم فى وقتى عند إ ستخدام الألعاب الإلكترونية بمتوسط(١,٦٠) وإنحراف معيارى (٠,٨٢١) وجاء فى الترتيب العاشر والأخير التزم بعدم إستخدام ألفاظ سيئة أثناء اللعب بمتوسط مرجح (١,١٠) وإنحراف معيارى (١,٩٠٠).

– كما يشير الجدول أن بعد بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية بالقياس البعدى للجماعة التجريبية مرتفعة حيث بلغت القوة النسبية للبعد(٨٠,١٩) والمتوسط المرجح ( ٢,٤٠٦) ومؤشرات ذلك وفقا لترتيب المتوسط المرجح الترتيب الأول أتعامل بهدوء عندما أواجه مشكلة أثناء اللعب بمتوسط(٠٢,٧٥)وإنحراف معيارى

(١,٦٦٦)،وجاء فى الترتيب الثانى التزم بعدم إستخدام ألفاظ سيئة أثناء اللعب بمتوسط (٢,٦٥) وإنحراف معيارى (٠,٥٨٧)، وجاء فى الترتيب التاسع والأخير كلا من أشعر بالضيق عندما لا أستطيع تنفيذ مهام اللعبة بمتوسط ( ٢,٠٥)،وإنحراف معيارى (٠,٩٤٥)، لا أتحكم فى وقتى عند إستخدام الألعاب الإلكترونية بمتوسط (٢,٠٥) وإنحراف معيارى (٠,٩٤٥).

– وتتفق نتائج الجدول السابق مع دراسة (KUTNER AND WARNER, 2008) ودراسة (اليعقوب،أدبيس ٢٠٠٩)، ودراسة (الحمدانى ٢٠١١)،و دراسة (مطر٢٠١٦)،ودراسة (عثمان ٢٠١٨)، دراسة (إبراهيم٢٠٢١)، ودراسة (حبى ٢٠٢٢) والتى أكدت نتائجها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم فى حوادث العنف المدرسى،السلوك العدوانى، الغضب.

**– أبعاد الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ككل:**

**جدول (١٢) يوضح أبعاد الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ككل:**

| المقياس ككل | | |
|---|---|---|
| البيان | (القياس القبلي) | (القياس البعدي) |
| الإنحراف المعياري للمقياس | ١,٠٥٩ | ٠,٩٦٩ |
| المتوسط للمقياس ككل | ١,٤٦٣ | ٢,٤٢٥ |
| درجة الموافقة علي المقياس | منخفضة | كبيرة |
| القوة النسبية للمقياس ككل | ٤٨,٧٥ | ٨٠,٨٣ |

- يوضح الجدول السابق أن الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ككل بالقياس القبلى للجماعة التجريبية جاء ت منخفضة حيث بلغت القوة النسبية للمقياس ككل( ٤٨,٧٥)، المتوسط للمقياس ككل (١,٤٦٣)، وإنحراف معيارى (١,٠٥٩).
- يوضح الجدول السابق أن الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية ككل بالقياس البعدى للجماعة التجريبية جاء ت مرتفعة حيث بلغت القوة النسبية للمقياس ككل(٨٠,٨٣)، المتوسط للمقياس ككل (٢,٤٢٥)،وإنحراف معيارى( ٠,٩٦٩)

**ج– اختبار فروض الدراسة:**

(١) اختبار الفرض الفرعي الأول للدراسة: " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة التعاون الايجابى لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**جدول رقم (١٣) يوضح نتائج قيمة اختبـــار ويلكوكسون (Wilcoxon Test) لدلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمبحوثين لتوضيح عائد برنامج التدخل المهني بالنسبة للبعد الأول والخاص بمهارة التعاون الإيجابى:**

| المتغيرات | المؤشـــرات الإحصائية | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | نوع القياس | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | اتجاه الرتب | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | الدلالة |
| البعـــــد الأول لمهارة التعاون الإيجابي | قبلي | ١٩,٦٥ | ١,٦٩٤ | الرتب السالبة | ٠ | ٠,٠٠ | ٠,٠٠ | ٣,٨٣٠ | ٠,٠٠١ |
| | بعدي | ٢٥,٨٠ | ٢,٨٥٨ | الرتب الموجبة | ١٩ | ١٠,٠ | ١٩٠,٠ | | |
| | | | | الرتب المتساوية | ١ | | | | |
| | | | | المجمـــــــوع | ٢٠ | | | | |

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة z ٣,٨٣٠- ، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ( ٠,٠٠١ ≥ α ) ، وأوضحت نتائج الاختبار ارتفاع درجات متوسطات القياس البعدي للمبحوثين، يدل على ذلك متوسط الدرجات القبلية : بلغ ١٩,٦٥ بانحراف معياري ١,٦٩٤، متوسط الدرجات البعدية : بلغ ٢٥,٨٠ بانحراف معياري ٢,٨٥٨ وهذا يشير الى ان التدخل المهني قد احدث تغيرا ايجابيا في تحسين مهارة التعاون الايجابى لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية، ويمكن تفسير هذه النتائج في ضوء أن البرنامج ركز على تعزيز العمل الجماعي والتواصل الفعال بين الأطفال، مما ساهم في زيادة قدرتهم على التعاون مع الآخرين وهذا يثبت صحة الفرض الفرعي الأول والمتمثل في " وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة التعاون الايجابى لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

(٢) اختبار الفرض الفرعى الثانى للدراسة: " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من
منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**جدول رقم (١٤) يوضح نتائج قيمة اختبـــار ويلكوكسون (Wilcoxon Test) لدلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمبحوثين لتوضيح عائد برنامج التدخل المهني بالنسبة للبعد الثانى والخاص بالمهارات الأكاديمية:**

| المتغيرات | المؤشـــرات الإحصائية |
|---|---|

| | نوع القياس | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | اتجاه الرتب | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| البعد الثاني والخاص بالمهارات الأكاديمية | قبلي | ١٨,٩ | ١,٦٨ | الرتب السالبة | ٠ | ٠,٠٠ | ٠,٠ | ٣,٨٢ | ٠,٠ |
| | بعدي | ٢٥,٨ | ٣,٠١ | الرتب الموجبة | ١٩ | ١٠,٠ | ١٩٠ | | |
| | | | | الرتب المتساوية | ١ | | | | |
| | | | | المجمـــــــــوع | ٢٠ | | | | |

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة -٣,٨٢٧ (Z) وهى دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (α ≤ ٠,٠٠١)، وأوضحت نتائج الاختبار ارتفاع درجات متوسطات القياس البعدي للمبحوثين، يدل على ذلك متوسط الدرجات القبلية :بلغ ١٨,٩٠ بانحراف معياري ١,٦٨٣، متوسط الدرجات البعدية :بلغ ٢٥,٨٥ بانحراف معياري ٣,٠١٤ وهذا يشير الى ان التدخل المهني قد احدث تغيرا ايجابيا في تحسين المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية، ويمكن تفسير هذه النتائج في ضوء أن البرنامج نجح في تعزيز قدراتهم التعليمية والتحصيلية. يمكن تفسير ذلك من خلال أن البرنامج ركز على تنظيم الوقت وإدارة المهام الأكاديمية، مما أدى إلى تحسين أدائهم الدراسي وهذا يثبت صحة الفرض الفرعي الثانى والمتمثل في " وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وتحسين المهارات الأكاديمية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

(٣) اختبار الفرض الفرعى الثالث للدراسة: " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية

**جدول رقم (١٥) يوضح نتائج اختبار (ت) لعينتين مرتبطتين لفحص دلالة الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي لتوضيح عائد برنامج التدخل المهني بالنسبة للبعد الثالث للمقياس والخاص بمهارة بناء العلاقات الاجتماعية:**

| المتغيرات | المؤشـــرات الإحصائية | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | نوع القياس | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجات الحرية | قيمة (ت) المحسوبة | مستوى الدلالة |
| البعد الثالث والخاص بمهارات | قبلي | ١٩,٠٥ | ١,٦٠٥ | ١٩ | ١٠,٦٣٦- | ٠,٠٠١ |
| | بعدي | ٢٦,١٠ | ٢,٣٨٢ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| بناء العلاقات الاجتماعية | | | | | | |

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدي لمهارة بناء العلاقات الاجتماعية. حيث بلغت قيمة (ت) -١٠,٦٣٦، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (α ≤ ٠,٠٠١) وأوضحت نتائج الاختبار ارتفاع درجات متوسطات القياس البعدى للمبحوثين ،حيث بلغ متوسط الدرجات القبلية ١٩,٠٥ بانحراف معياري ١,٦٠٥، وبلغ متوسط الدرجات البعدية: ٢٦,١٠ بانحراف معياري ٢,٣٨٢ ويدل ذلك أن برنامج التدخل المهني كان له تأثير إيجابي في تحسين مهارة بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية. حيث ركز البرنامج على تعزيز التواصل الفعال وتنمية المهارات الاجتماعية، مما ساعد الأطفال على تكوين علاقات إيجابية مع الآخرين.

وهذا يثبت صحة الفرض الفرعي الثالث والمتمثل في " وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة بناء العلاقات الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

(٤) اختبار الفرض الفرعى الرابع للدراسة: " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**جدول رقم (١٦) يوضح نتائج قيمة اختبـــار ويلكوكسون (Wilcoxon Test) لدلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمبحوثين لتوضيح عائد برنامج التدخل المهني بالنسبة للبعد الرابع والخاص بمهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية**

| المتغيرات | المؤشـــرات الإحصائية | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | نوع القياس | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | اتجاه الرتب | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | مستوى الدلالة |
| البعد الرابع والخاص بمهارات الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية | قبلي | ١٩,٨٥ | ١,٨٤٣ | الرتب السالبة | ٠ | ٠,٠٠ | ٠,٠٠ | ٣,٩٢٦ | ٠,٠٠١ |
| | بعدي | ٢٦,٦٠ | ٢,٥٤٢ | الرتب الموجبة | ٢٠ | ١٠,٥٠ | ٢١٠,٠ | | |
| | | | | الرتب المتساوية | ٠ | | | | |
| | | | | المجموع | ٢٠ | | | | |

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدي لمهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية حيث بلغت قيمة (Z) – ٣,٩٢٦، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (α ≤ ٠,٠٠١) أوضحت نتائج الاختبار ارتفاع درجات متوسطات القياس البعدى للمبحوثين حيث بلغ متوسط الدرجات القبلية :١٩,٨٥ بانحراف معيار ى ١,٨٤٣، وبلغ متوسط الدرجات البعدية: ٢٦,٦٠ بانحراف معياري ٢,٥٤٢،هذا يدل على أن برنامج التدخل المهني أحدث تاثيرا يجابيا في تحسين مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال.و يمكن تفسير ذلك من خلال أن البرنامج ركز على تعزيز القدرة على التحكم في الانفعالات وإدارة الضغوط، مما أدى إلى تحسين استجاباتهم العاطفية والاجتماعية. وهذا يثبت صحة الفرض الفرعي الرابع والمتمثل في " وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وتحسين مهارة الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الا لكترونية.

(٥) **اختبار الفرض الرئيسى للدراسة:** " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة فى الخدمة الاجتماعية وتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**جدول رقم (١٧) يوضح نتائج اختبار(ت) لعينتين مرتبطتين لفحص دلالة الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي لتوضيح عائد برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لمقياس الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.**

| المتغيرات | المؤشـــرات الإحصائية | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | نوع القياس | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجات الحرية | قيمة (ت) المحسوبة | مستوى الدلالة |
| المجموع الكلي لمقياس الكفاءة الاجتماعية | قبلي | ٧٧,٤٥ | ٣,٤٥٦ | ١٩ | ١٧,٩٢٥- | ٠,٠٠١ |
| | بعدي | ١٠٤,٣٥ | ٤,٨٠٤ | | | |

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى للمجموع الكلى لمقياس الكفاءة الاجتماعية لصالح القياس البعدى وذلك لأن نتائج الاختبار أوضحت ارتفاع متوسطات القياس البعدى للمبحوثين،حيث بلغ متوسط الدرجات القبلية ٧٧,٤٥ بانحراف معياري ٣,٤٥٦ وبلغ متوسط الدرجات البعدية : ١٠٤,٣٥ بانحراف معياري ٤,٨٠٤، بلغت قيمة (ت) –١٧,٩٢٥ ، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة

ويبين ذلك أن برنامج التدخل المهني كان له تأثير إيجابي شامل في تحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية. وذلك من خلال أن البرنامج نجح في تحسين الأبعاد المختلفة للكفاءة الاجتماعية، بما في ذلك التعاون الإيجابي، والمهارات الأكاديمية، وبناء العلاقات الاجتماعية، والضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية. وهذا يثبت صحة الفرض الرئيسى والمتمثل في " وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية.

**عاشرا: النتائج العامة للدراسة:**

- أظهرت نتائج المعالجات الإحصائية للبيانات إلى فاعلية برنامج التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة
- فى الخدمة الاجتماعية لتحسين الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال مدمنى الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال الأبعاد التالية (التعاون الإيجابى، المهارات الأكاديمية،بناء العلاقات الاجتماعية، الضبط والمرونة الاجتماعية والانفعالية)
- تم إثبات صحة الفرض االرئيسى و الفروض الفرعية للدراسة.
- وقد تم التحقق من صحة الفرض الرئيسي، حيث تبين وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية وتحسين الكفاءة الاجتماعية للأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة (ت) –١٧,٩٢٥، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٠١).
- وتم التحقق من صحة الفرض الفرعي الأول: حيث أظهر اختبار ويلكوكسون وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة – ٣,٨٣٠ (Z)، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٠١).
- تم التحقق من صحة الفرض الفرعى الثانى: حيث أظهر اختبار ويلكوكسون وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة – ٣,٨٢٧ (Z) وهى قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٠١).
- تم التحقق من صحة الفرض الفرعى الثالث: حيث أظهر اختبار (ت) للعينات المرتبطة وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدى لصالح القياس البعدى حيث بلغت قيمة (ت) –١٠,٦٣٦، وهي قيمة قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٠١).
- تم التحقق من صحة الفرض الفرعى الرابع، حيث أظهر اختبار ويلكوكسون وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة– ٣,٩٢٦ (Z) ، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٠١).

- **المراجع:**

**المراجع العربية:**


- **إبراهيم،جهاد إبراهيم أحمد(٢٠٢١):** الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتهاعلى الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال، بحث منشور فى المجلة العربية للتربية النوعية، مصر،المجلد الخامس،العدد (١٨).
- **أبو أرشيد، سمر عصام (٢٠١٣):** الكفاءة الاجتماعية لدى أطفال الروضة فى مدين عمان وعلاقتها ببعض المتغيرات الأسرية، رسالة ماجستير، الأردن،الجامعة الأردنية، كلية الدراسات العليا.
- **أبو غالى،عطاف محمود (٢٠١٣):** فاعلية برنامج تدريبى فى تحسين الكفاءة الاجتماعية لدى التلميذات المساء إليهن فى مرحلة الطفولة المتأخرة، المجلة الأردنية فى العلوم التربوية، المجلد(١٠)، العدد (٣).
- **أحمد،أمل كاظم (٢٠١٩):** إدمان الأطفال والمراهقين على الإنترنت وعلاقته بالإنحراف، بحث منشور بمجلة العلوم النفسية،جامعة بغداد،كلية التربية.
- **الحمدانى،شهباء أحمد جاسم (٢٠١١):** العنف فى الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المدارس الابتدائية،رسالة ماجستير، العراق، جامعة تكريت،كلية التربية.
- **الداد،مروان سليمان سالم، (٢٠٠٨):**فعالية برنامج مقترح لزيادة الكفاءة الاجتماعية للطلاب الخجولين فى مرحلة التعليم الأساسى، رسالة ماجستير، فلسطين، الجامعة الإسلامية كلية التربية، فلسطين.
- **الراجحى، تامر الشرباصى محمد(٢٠١٥):** فاعلية برنامج التدخل المهنى بطريقة خدمة الجماعة وتنمية الكفاءة الاجتماعية للمعاقين بصرياً،بحث منشور مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية، المجلد (٣)، العدد (٣٨).
- **السعيد،جلال خالد محمد (٢٠٠٥):** تأثير الاستخدام المفرط للأنترنت على بعض المتغيرات الشخصية لدى طلاب الجامعة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، القاهرة .
- **السنهورى،أحمد محمد، على،ماهر أبو المعاطى (١٩٩٩):**الممارسة العامة المتقدمة هوية للتخصص فى مجالات الخدمة الاجتماعية،المؤتمر العلمى الثانى عشر،جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.
- **الشحرورى، مها حسنى (٢٠٠٨):** الألعاب الإلكترونية فى عصر العولمة، ط١، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- **الشهرى، عبد الرحمن سعد (٢٠١٩):** أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعى وتحصيلهم الدراسى، بحث منشور مجلة العلوم التربوية والنفسية، المركز القومى للبحوث غزة،المجلد (٣ )، العدد (١٣).
- **الشربينى،عماد صبرى (٢٠٢١):** التدخل المهنى بطريقة العمل مع الجماعات لتحسين الكفاءة الاجتماعية للفتيات ذوى الانسحاب الاجتماعى بالمؤسسات الإيوائية، بحث منشور مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة الفيوم،كلية الخدمة الاجتماعية، العدد (٢٤).
- **الصياد، حلمى فتحى حافظ (٢٠٢٢):** التدخل المهنى باستخدام نموذج منح القوة من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لتنمية الكفاءة لدى الأطفال ضعاف السمع، بحث منشور مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية،المجلد (٥)، العدد(٩)
- **المعجم الوجيز (١٩٩٤):** مجمع اللغة العربية، القاهرة، المطابع الأميرية.
- **المولى،مآرب محمد،العبيدى، لميعة محمود (٢٠١٢):** إتجاهات تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى نحو الألعاب الإلكترونية، جرش للبحوث والدراسات، جامعة جرش،المجلد (١٤).
- **النوحى،عبد العزيزفهمى (٢٠٠٧):** الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية – حل المشكلة ضمن اطار نسقى ايكولوجى،القاهرة،سميرة للطباعة.
- **اليعقوب،على،أدبيس، منى (٢٠٠٩):** دور الألعاب الإلكترونية المنزلية فى تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، بحث منشور مجلة مستقبل التربية العربية، الكويت، المجلد (٥٨)،العدد (١٦).
- **بكوش، ميساء ،بن نخلة،نهاد(٢٠٢١):**تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدوانى لدى الطفل، رسالة ماجستير، الجزائر، جامعة 8 ماي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،قسم علم الاجتماع
- **حبى،أحمد محمد محمد (٢٠٢٢):** فعالية العلاج السلوكى فى خدمة الفرد للتخفيف من الإضطرابات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، بحث منشور مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، المجلد (٦)، العدد (٩) ،أبريل.
- --------**(٢٠٢٠):** فعالية نموذج التركيز على المهام فى خدمة الفرد فى تنمية المراقبة الذاتية للأحداث المنحرفين، مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، العدد (٣).
- **حبيب، مجدى عبد الكريم (٢٠٠٣):** إختبار الكفاءة الاجتماعية،ط٢،القاهرة ،دار النهضةالمصرية.
- **حبيب، جمال شحاته (٢٠٠٩):**الممارسة العامة منظور حديث للخدمة الاجتماعية، الاسكندرية،المكتب الجامعى الحديث.

- **حسين،سميرة سايح سعيد (٢٠٢٠)**: الكفاءة الاجتماعية للطلاب المتفوقين دراسيا من منظور خدمة الفرد،المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية،جامعة أسوان كلية الخدمة الاجتماعية، المجلد (٣)،العدد الأول.
- **حلمى،هناء جمال (٢٠١١)**: التدخل المهنى من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية لزيادة الكفاءة الاجتماعية للتلاميذ ذوى صعوبات التعلم، رسالة دكتوراة،جامعة حلوان،كلية الخدمة الاجتماعية.
- **حمزه،انجى خيرت أحمد(٢٠٢٠)**: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى المجتمع المصرى دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال فى المرحلة العمرية من (٦-١٢)، بحث منشور مجلة بحوث كلية الأداب، جامعة المنوفية، المجلد (١٢٠).
- **رزق، بسام السيد (٢٠٢٢)**: العلاقة بين ممارسة العلاج المعرفى السلوكى فى خدمة الفرد وتنمية مهارات تقرير المصير لدى المراهقين المكفوفين،مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية،جامعة الفيوم، العدد (٢٧).
- ------**(٢٠١٥)**: ممارسة العلاج المعرفى السلوكى فى خدمة الفرد لتنمية الكفاءة الاجتماعية لطفل الطلاق،مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية،جامعة حلوان،كلية الخدمة الاجتماعية،المجلد(٧)،العدد (٣٩).
- **سعيد،سعاد حامد وآخرون (٢٠٢٠)**: مواقع التواصل الاجتماعى وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرهما على السوك العدوانى لدى طلبة الجامعة،المجلة العربية للتربية النوعية،مصر ،المجلد (٤) العدد (١٣).
- **سليمان، أبو زيد عبد الجابر (٢٠١٤)**: برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية لمواجهة معوقات تنمية الكفاءة الاجتماعية للتلاميذ ضعاف السمع،بحث منشور مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية،جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية،العدد (٣٦).
- **شاهين،محمد مصطفى محمد(٢٠١١)**:العلاقة بين ممارسة العلاج المعرفى السلوكى فى خدمة الفرد وتنمية الكفاءة الاجتماعية للأطفال الأيتام، بحث منشور المؤتمر العلمى الدولى الرابع والعشرون،جامعة حلوان،كلية الخدمة الاجتماعية،المجلد (١٣)
- **صالح، ماجدة محمود (٢٠١٤)**:التعليم الالكترونى فى الطفولة المبكرة، القاهرة، دار المعرفة الجامعية.
- **عافيه، عزه عبد الرحمن (٢٠٠٨)**: أثر برنامج تدريبى لبعض المهارات الإدراكية فى تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى التلاميذ ذوى صعوبات التعلم بالمدرسة الابتدائية،رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية.

- **عبد الحميد، ندى نصر الدين (٢٠١٢):** مقياس المهارات الاجتماعية للمراهقين، مجلة الإرشاد النفسى،جامعة عين شمس، مركز الإرشاد النفسى، العدد (٣٠).
- **عبد الرازق، إبتسام حسين (٢٠٠١):** العلاقة بين الكفاءة الاجتماعية ومفهوم الذات والإضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوى التخلف العقلى البسيط، رسالة ماجستير، جامعة عين شمس، كلية الأداب.
- **عبد الله، نهى محمد محمود(٢٠١٢):** قياس الكفاءة الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ضعاف السمع دراسة مقارنة بين الجنسيين، بحث منشور مجلة البحث العلمى فى التربية،جامعة عين شمس، كلية البنات للأداب والعلوم والتربية، المجلد (٢)، العدد (١٣).
- **عبد المجيد،فايزة يوسف (٢٠١٠):**الخوف من الوالدين وعلاقته بالمهارات الاجتماعية لدى عينة من أطفال المرحلةالعمرية (١٠- ١٤) عام،مجلة دراسات الطفولة،جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة،المجلد (١٣)، العدد (٤٨).
- **عبد المعطى، حسن مصطفى (٢٠٠١):** الاضطرابات النفسية فى الطفولة والمراهقة، القاهرة،مكتبة القاهرة الحديثة.
- **عبد المنعم،أحلام فرج عليان (٢٠٢٠):** نموذج منح القوة وزيادة الكفاءة الاجتماعية لفتيات التعليم المجتمعى،بحث منشو المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية دراسات وبحوث تطبيقية،جامعة أسيوط،كلية الخدمة الاجتماعية،المجلد الأول،العدد (١٢)
- **عثمان،أمانى خميس محمد (٢٠١٨):** أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا،بحث منشور مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، كلية التربية، المجلد (٣٤)،العدد (١).
- **عقل، بدير عبد النبى بدير (٢٠١٥):** فعالية برنامج تدريبى لخفض التنمر المدرسى لدى المراهقين الصم وأثره فى تحسين الكفاءة الاجتماعية لديهم،بحث منشور مجلة العلوم التربوية،جامعة جنوب الوادى، كلية التربية، قنا،العدد (٢٣).
- **على وآخرون، ماهر أبو المعاطى (١٩٩٦):** المدخل إلى الخدمة الاجتماعية،القاهرة،مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعى
- **على، ماهر أبو المعاطى (٢٠٠٢):** مقدمة فى الخدمة الاجتماعية مع نماذج تعليم وممارسة المهنة فى الدول العربية، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية.

_____ **(٢٠٠٩):** الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية –أسس نظرية نماذج تطبيقية،ط٢،القاهرة، المكتب الجامعى الحديث.

- **عمار،شيخ،شريف،بن سلمان (٢٠٢١):** إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسى،رسالة ماجستير،جامعة قاصدى مرباح ورقلة،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.
- **عيسى، سالم، مهيرى، دليلة (٢٠٢٢):** الأثار الاجتماعية والنفسية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فى ظل جائحة كورونا، جامعة أحمد دراية أدرار – مخبر المخطوطات الجزائرية فى إفرقيا، المجلد (١٠)، العدد (٢).
- **فدعق،طلحة حسين،الزهرانى،ناصر عوض (٢٠٢١):** واقع ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية دراسة مطبقة على عينة من طالبات كلية العلوم الاجتماعية جامعة أم القرى،المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية دراسات وبحوث تطبيقية جامعة أسيوط، كلية الخدمة الاجتماعية ،المجلد (١)، العدد(١٦).
- **قهلوز، منير،عرقابى، فاطمة:** (٢٠٢٠) الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية،بحث منشور المجلة العربية للتربية النوعية، مصر،المجلد (٤)، العدد (١٢).
- **لافى، حكمت توفيق (٢٠١٧):** الكفاءة الاجتماعية وعلاقتها بتوكيد الذات لدى الطلبة فى منطقة القدس، رسالة ماجستير، الأردن، جامعة عمان العربية، كلية العلوم التربوية والنفسية.
- **محروس، منال محمد (٢٠١٠):** فاعلية برنامج من منظور طريقة العمل مع الجماعات وتحسين الكفاءة الاجتماعية للمعاقين سمعيا،بحث منشور بالمؤتمر العلمى الثالث والعشرون،جامعة حلوان،كلية الخدمة الاجتماعية،الجزء الرابع.
- **محمد،عايدة حمادة (٢٠٢٠):**إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة،بحث منشور مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية،جامعة الفيوم، العدد(٢٠).
- **محمد،هبة مؤيد (٢٠٢٠):**إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال،بحث منشور مجلة البحوث التربوية والنفسية،جامعة بغداد، مجلد (١٧)، عدد (٦٤).
- **مسعود،محمد عبد الحميد (٢٠٠٩):** ممارسة العلاج المعرفى السلوكى فى خدمة الفرد لتحسين نوعيةالحياة للأطفال العاملين بالورش الحرفية، مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية، المجلد (٤)، العدد (٢٦).
- **مطر، محمد السيد السيد (٢٠١٦):**ممارسة الألعاب الإلكترونية فى وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية،بحث منشور بالمجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية،جامعة المنصورة،كلية التربية الرياضية، العدد (٢٧).

_ **منسى،حسن (٢٠١٢)**:الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال فى المرحلة الابتدائية فى مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية،بحث منشور مجلة كلية التربية،جامعة المنصورة،المجلد (٢)،العدد(٧٩).

- **منسى،محمودعبد الحليم وآخرون (٢٠١٩)**: الكفاءة الاجتماعية (المفهوم – المكونات – النظريات المفسرة)،مجلة العلوم التربوية،جامعة جنوب الوادى ،العدد (٣).
- **مهيوب،سهير إبراهيم (٢٠١٣)**:تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية (٤– ٦) سنوات ، بحث منشور فى مجلة دراسات الطفولة،جامعة عين شمس،المجلد (١٦)،العدد (٦٠).
- **نيازى، عبد المجيد بن طاش محمد (٢٠٠٠)**: مصطلحات ومفاهيم انجليزية فى الخدمة الاجتماعية،ط١،الرياض، مكتبة العبيكان.
- **هلال،سميحة فتحى،الصايغ، ياسمين فتحى (٢٠٢٠)**: مستوى الكفاءة الاجتماعية لدى الأطفال الملتحقين بالروضة وغير الملتحقين بها دراسة مقارنة، بحث منشور مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد (٤)، العدد (١٢).

– **المراجع الأجنبية:**

- **Adelina, M.S. (2021):** Pengiran smart phone addiction. Terada perilous phubbing pada Masahisa in Malang **(Doctoral dissertation, universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).**
- **Benowitz A.J(2010):** Social Competence of students with learning Disabilities using risk- Resilience model ProQuest LLC/retrieved.
- **Cowert, B, Saylor et al (2004):** Social skills and recreational Preferences of children with and without disabilities, North American of psychology, Vol 6, (1).
- **Janet A. welsh& Karen L. Bierman (2001):** Social competence in Encyclopedia of child hood and Adolescence, the Pennsylvania state university.
- **Maia, Y (2010):** study of the effectiveness of interactive television phthisic Ball state university.
- **Omar shano (2017):** Impact of computer games on Student GPA, article in European Journal of education studies university of human development, (8) (3).
- **Payne, Malcolm (2018):** Modern social work Theory. Acritical introduction Y: Macmillan Education LTD.
- **Ruben, K.H, Rosen, K.L (1992):** international problems Solving and social competence in children V. B. Von Hassled, M. Herzen (Eds) hand book of social development: Lifespan Press Precative New York: plenum press.