Using Social Work Group Techniques to Limit the Social Problems Resulted from the Addiction of the University Youth to the Electronic Games
الوجلة العلوية للخذهة الاجتواعية
العذد
السادس عشر
الوجلذ
الثانى
dيسبور
2023
م
استخدام تكتيكات العمل مع الجماعات للحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

إعداد وتنفيذ
مرهود ماجد عبد المحسن

ملخص الدراسة:
ووفقًا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض الماسيات والسلوكيات النيئة فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عامًا الأخيرًا بإرادة المد البشري وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات الخطيرة والانتحار في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقسيمه بصفته نوعًا من أتباع النشاطية والتعبئة، والسؤال الذي يطرح نفسه: إلى أي مدى تؤثر الألعاب الإلكترونية النيئة التي تفضل الشباب مارستها؟ وخصوصًا مع انتشار الكثير من الألعاب النارية والخطيرة التي أدت إلى موت وانتحار العشرات في العالم وعلى المستوى العربي. وتحمل طريقة العمل مع الجماعات العدد الكبير في هذا المجال، وذلك عن طريق مساعدة الأفراد والجماعات على تعديل وتغيير اتجاهاتهم ومساعدتهم على النضج وتنمية شخصياتهم ومقابلة حاجاتهم إلى أقصى حد ممكن وإتاحة الفرصة للأفراد لإكمال المهارات المختلفة التي تزيد من قدراتهم وذلك على طريقة المشاركة الجماعية في فئة النشاط لهم، وانطلاقاً مما سبق نرى أنه من الضروري الوقوف على طبيعة التكتيكات التي يستخدمها الأخصائيون الاجتماعيون، ودور تلك التكتيكات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية، وذلك لمحاولة وضع برنامج مقترح لتفعيل استخدام تكتيكات طرقية العمل مع الجماعات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الشباب الجامعي، التكتيكات، المشكلات الاجتماعية
Using Social Work Group Techniques to Limit the Social Problems Resulted from the Addiction of the University Youth to the Electronic Games

Abstract

According to many studies and research, playing electronic games was the cause of some tragedies and violent behavior. The results of these games during the last thirty-five years have been associated with an increase in violent behavior and a high rate of murders, rape, serious attacks and suicide in many societies, and the common denominator in all these countries is violence which is presented by the media or electronic games and presented as a kind of entertainment and fun. The question arises: To what extent do violent electronic games that young people prefer to play affect? Especially with the spread of many violent and dangerous games that led to the death and suicide of dozens in the world and at the Arab level. The method of working with groups bears the brunt of the burden in this field, by helping individuals and groups to modify and change their directions, helping them to mature, develop their personalities, meet their needs to the maximum extent possible, and provide the opportunity for individuals to acquire various skills that increase their abilities through collective participation in aspects of activity. For them, based on the foregoing, we see that it is necessary to identify the nature of the techniques used by social workers, and the role of these techniques in reducing social problems resulting from university youth addiction to electronic games, in order to try to develop a proposed program to activate the use of the techniques of working with groups in reducing the resulting social problems on the addiction of university youth to electronic games.

Key words: electronic games, university youth, techniques, social problems
أولا: مشكلة الدراسة:

تعتبر قضية التنمية في التحرير الأساسي أهم كافية دول العالم في سياقاتها ممكن إلى أن يتفوق بعدها الأميرة على تنمية مواردها البشرية، وبالرغم من أهمية دور كل من عقسي المال والمراد الطبيعية فإن عصر القوى البشرية يعد أحد المقومات الأساسية في عملية التنمية.

(صري، ماهية حسن، 1991، 49)

فالعصر البشري هو أهم عناصر الإنتاج وأن مصدور التغيير لا يوجد في القوانين، وإنما يكمن في الأفراد الذين يقع عليهم عبء إحداث التغيير في التنظيم والقوانين والمؤسسات والعلاقات، ومن هنا تظهر الحاجة إلى تنمية الموارد البشرية كعامة رئيسية لتحقيق التقدم والرقي، فالإنسان هو الغاية والوسيلة الفعلية لتحقيق التنمية، ولعل الانتقاء بالعصر البشري هو جوهر عملية التنمية ومستلزماتها.

(حور، يسن، مجدد محمد، 2010، 11)

وعلى الرغم من أهمية جميع عناصر الثروة البشرية ومواردها في تقدم المجتمع وتنميةه إلا أن عصر الشباب أهمية نفوذ أهمية غير النموذجية الأخرى." لما يتمتع به من خصائص.

(آب النصر، مجد محمد، 2013، 43)

وإذا كان الشباب هو المحرك الأساسي لعملية التنمية البشرية في المجتمع فإن الشباب الحمالي على وجه الخصوص يقع عليه علقتة العقل الأكبر من عمليات التنمية البشرية في المجتمع نظراً لما تميز به من الوعي والثقافة والقدرة على القيام بأدوار فاعلة في المجتمع، كما أن الشباب الجامعي هو الفئة المزودة بالعلم والمعرفة، والتي ظلت على أخذ مستوى يتداخل مع روح العصر وتطابقاته، إذا لم يكن يلقى اهتماماً من قبل الدولة والمؤسسات المعنية به، ولا يتحقق ذلك إلا من خلال دعم الدولة للتعليم بشكل عام والتعليم الجامعي بشكل خاص.

(حلمي علي، 1997، 122)
استخدام تكنولوجيا العلم مع الجماهير لفهم من المشكلات الاجتماعية الناشئة عن إشارات إلكترونية للأعمال الإلكترونية

مرور ماجد عبد الحسن

(الشيخ حسن السلام، 2004، 294)
ولقد قام كانت الألعاب الإلكترونية في كثير من الدول العربية والأجنبية، لجذب مختلف الفئات العمرية، إلا أن
يالة خالد من منزل. حيث كانت تنتشر النار واسعاً، ونمت نوّاً غير مسبوق، ودخلت إلى معظم المنازل ووصفت الشغل الشامل لأبنائنا اليوم، حيث أنهما اعتمدتا على عقولهم واهتماماتهم. كما أن الألعاب الإلكترونية لم يعد استخدامها قاصراً فقط على التقارير، بل تمد
كراك على الصغر بل صارت هوس أكثر من الشباب وتعد ذلك للشباب، وتزجّبهم بالرسوم والأسوان والخيل والممارسة.

(أحمد حمد سعيد الدين، 2018)
كما توالت أساليب الإباضة لدى الشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما خلق سياقاً جديداً لثقافة الشباب وحياة الشباب، فثقافته الشباب، وحياتهم تمكنتا مصري لحجة. (Kangas, Marjana, 2011, 192)
ويتم خطورة هذه الألعاب في كونها تسيطر على عقل الطفل أو الشاب وتفكره، وتجعله يعيش في عالمة الخيال البعيد عن الواقع الذي ينتمي إليه، فقد تخطت هذه الألعاب مرحلة التسليه البسيطة إلى مرحلة الإنسان بحيث أن الطفل أو الشاب لا يستطيع أن يعبر يوم دون الجلوس أمام شاشة هذه الألعاب مبدأً فيها جزءاً كبيراً من ساعات يومه.

(أبو صالح، خالد، 2000، 6)
حيث أكد كوجنويل (2011) في دراسته أن الألعاب التي تركز على الألعاب الإلكترونية أوقات طويلة تنسائم مع الأوقات التي يمضيها شخص
الأنيسة الحياتية المختلفة، ومع وصول الفرد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على الألعاب في ممارسة الألعاب.

(McGonigal, 2011)
ويرترب طلاب الجامعه هم الأكثر تعرضاً لإدمان الألعاب. حيث كشف أحد تقرير لمركز المعلومات للأعمال
(الملف العلمي للخدمة الاجتماعية

العدد السادس عشر المجلد الثاني ديسمبر 2021م

(مصطفى، محمد محمود، 1994، 181)
فقد شهدت السنوات الماضية قفزة تكنولوجية
هائلة في مجال وسائل الاتصالات والمعلومات، كان
أهمية ظهور شبكة المعلومات الدولية "الإنترنت" التي
نفت حرب الزمن والمكان وقررت المسافات بين
البشر، وأصبحت شبكة الإنترنت نافعة مفتوحة على
العالم، والإبحار فيها قد يمثل عمل يومياً لا يستثنى
عنها.

(فتحي، محمد، 2003، 23)
وأنتج لنا شبكة الإنترنت ثقافة جديدة تتضمن مجموعة من الأفكار والعادات والتي تклиّس في
صوورها حقائق المجتمع البشري، ولكن في صورة
مختلفة وحيدة ألا وهي "المجتمعات الأفتراضية".
ومع تعد وسائل الاتصال الإلكترونية، تطورت بشكل
ملحوظ زيادة الإقبال على افتتاحها أو التعرض لها،
استناد الى أمر مزمن من الاهتمام بالأدوات من ناحية
أسلوب صياغتها ونتائجها ودراسة كل ما
يخص من عادات استخدامها وأساليب التعرض لها
وما قد تخلفه من عادات جيدة وآليات سلبية وما قد
تحته من تأثير إيجابي أو سلبي بالنسبة للبعض أو
على أدوات المجتمعي أو عادات المجتمعات اتجاهاته.

(أحمد علي، نعم السعيد، 1985، 7)
حيث أتى دراسة شادية عبد الخالق 2001
إلى أن المرءين يعانون لساعات طويلة مع
الأيئات ويف"]ن من مواقع مختلفة بشكل يشبه
السلاك الشري، حيث تضيق المساعات والأيام في
الوقت الذي تهم فيه جميع الأنشطة الأخرى الدورية
والاجتماعية والأسرية.

(عبد الخالق، شادية أحمد، 2001)
وقد كان للتطور التكنولوجي هذا ظهور ما
يسمى بالأعمال الإلكترونية بل وظهور أنماط مختلفة
الأعمال التسليه الإلكترونية التي لم تكن موجودة في
المجتمع والتي يمارسها الأطفال والشباب على
الكمبيوتر وعلى الهواتف الذكية والتي وردت إثنا مع
الانتشار على العالم الخارجي.
استخدام تقنيات العمل مع الجماعات لتحديد المخاطر האלה: الإنترنت الذكي، من إعداد الوقت لـ لدى الأطفال والمراهين والشباب، مورًا بترويج أفكار م솔مة مترتبة، إلى أن تحولت إلى قائلًا ماجوجاً محترفًا، يحب اختيار ضحايا عن بعد، وهو الأمر الذي يُتبع تحركًا جامعياً للحفاظ على جبل المستقبل.

(حلوة، رحاب، 2013)

هذا كان نداءً على المهن الإنسانية أن تشارك في رصد هذا الظاهرة وتحديد معدل انتشارها خاصة بين الشباب الجامعي وتحديد النتائج اللغوية المترتبة عليها حتى يمكن اقتراح تصميم برامج لمواجهةها. ونظراً لأن مهنة الخدمة الاجتماعية من المهن الإنسانية التي تتهتم بالمشكلات الاجتماعية لجميع الفئات، والتي تساعد في مواجهة الحياة المعقدة للمملكة والمصطلحات والأعمال والضغوط لقيام الناس بأدوارهم ووظائفهم العديدة، كما تؤثر ببعض التغييرات الاجتماعية الخروجية في الأفراد والأمور والجماعات والمجتمعات بالتعاون مع المهن الأخرى من أجل تحقيق الاستثمار الاجتماعي وتوفير سبل الحياة الكريم للمواطنين. 

(عبد الحميد، شهاب، 2006)

وتعمل الخدمة الاجتماعية في مجالات متعددة بطريقة متكانسة وأسسية، بصداقته، بهدف إحداث تغييرات في الأجواء التي يتعمل معها الأخصائي الاجتماعي، وإن كانت مهنة حدودية إلا أن طرقها الأساسية تحاول أن تطير من أسباب عملها مع الأفراد والجماعات والمجتمعات بما يناسب مع تطور الحياة. وإذا ما قمنا الكلام هنا على إحداث هذه الطرق وهي طرق العمل مع الجماعات فإنه من المعلوم أنها تعتمد أساساً على تحقيق أهدافها على الجماعة كوحدة إنسانية تعمل معها الأخصائي الاجتماعي.

(مقرح، نصيف فهمي، 2009)

فطريقة العمل مع الجماعات إحدى طرق معهية الحياة الاجتماعية التي تهدف بتغيير اتجاهات الأفراد والجماعات، ومن خلال جماعات متعددة بهدف إحداث

المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية

العدد السادس عشر المجلد الثاني ديسمبر 2020

شبكة الإنترنت الصينية أن معدل نمو ألعاب الهواتف المحمول عبر الإنترنت بلغ 9.6% وأن الشباب والمراهين هم المستخدمين الرئيسيين بالمقارنة بشرائح المجتمع الأخرى. ويبقى التوقع في دائرة إرادة الألعاب المتصلة باللغة لمساء (3 أشهر) أكثر، وهو أكثر عرضة لـ أن يسود خصائصهم النفسية والتنموية، وسهولة الوصول باستخدام جهاز محمول، وانتشار الألعاب المحمولة.

(CNNIC, 2018)

والسؤال الذي يطرح نفسه: إلى أي مدى يثير الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضلها الشباب ممارستها؟ وخصوصاً في إزاحة الكثير من الألعاب العنيفة والخدسية التي أدت إلى الموت والتحجر العصر على مستوى كرهي، وإصابة العصرات في الأضرار النفسية والجسدية، وغيرها من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تشكل تهديداً لسلامة الشباب.

وهو ما أكدته دراسات علمية ظهرت مؤخراً، وتفاوت إلى أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب ووجه الخطر في كل منها، وأوضح (صالح، أنشطة الطفولة التلقية)، أن لعبة بابجي PUBG استولت على حقول بعض الألعاب وحياتهم الاجتماعية، مشيرةً إلى أن الأوراق في هذه اللعبة الإلكترونية عامة يؤثر بشكل سلبي على الحياة اليومية للشباب، خاصة في الذين لديهم إرتباطات عائلية واجتماعية، حيث أن الجنس واللعب ساعات طويلة يؤدي إلى سلبيات عدة منها: هي الوقته ونقص الاعتياد، وإحلال الوالدات والعيش بالعالم في إضطراب، ولعبة "الحرب الأوروب" التي تسبب في إختيار البعض، ولعبة "Fortnite" التي ألمها الكثير.

(السعيدي، أحمد، 2018)

فلا شيء صعب من مواجهة عدم يتصل إلى منزلك عبر الإنترنت الذي باستغلاله يستحق، خاصة مع إرتباطه بكل معاملات الحياة، ومع تعدد

المؤثرات المنتجة للعبة المحمولة.
استخدام تكنولوجيات العمل مع الجامعات لتعدد من المنشآت الاجتماعية التابعة لبرنامج الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية
مروة ماجد عبد المجيد

المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية
العدد السادس عشر المجلد الثاني ديسمبر 2021م

الوجبة العلوية للخذهة الاجتواعية
السادس عشر
الوجلذ
الثانى
ديسوبر
2023

- أهمية الذراسة :
- أهداف الذراسة :
- تطبيق طريقة العمل مع الجماعات وسائل ضرورية يستخدمها أخصائي الجماعة مع الجماعات التي يعمل معها لتحقيق أهدافها مع الجماعات المختلفة وخاصة جماعات الشباب وذلك كان لإدماج التعرف على طبيعة هذه التكنيات ومساءة مبادئها للممارسة المهنية في مجال الشباب الجامعي.

ثانياً أهداف الدراسة :

- تسعى هذه الدراسة لتحقيق هدف رئيسي يتمثل في تعدد دور تكنيات طريقة العمل مع الجماعات وتعلقها بالحمد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.

ويمكن تحقيق هذا الهدف من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية:

1- تعدد دور تكنيك لعب الدور في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.

2- تعدد دور تكنيك الرحلات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.

وينضج لنا سبب أن طريقة خدمة الجماعة بتكنيقتها وأهدافها المهنية المختلفة وبرامجها العلمية لها دور هام في مجال العمل مع الشباب الجامعي.

و هذا ما أكد عليه دراسة ( إسماعي إبراهيم علي:2018) إلى تحديد العلاقة بين استخدام تكنيات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات وتمايز وعيا الشباب الجامعي للمواطنة الرقمية، ووصلت إلى وجود رفقة عنوان ذات دلالة إحصائية بين استخدام تكنيات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات وتمايز وعيا الشباب الجامعي للمواطنة الرقمية حيث أثبتت قلابتها في تنمية الجانب الحركي والاجتماعي والانونكي والسكري للمواطنة الرقمية لدى الشباب الجامعي.

(على إسماعي فتحي،2018)

ثالثاً أهمية الدراسة :

وتصدر أهمية الدراسة الحالية في النقاط التالية:

1- يمثل الشباب الجامعي قطاعًا هاماً في المجتمع المصري حيث بلغت نسبة المعيدين في الكليات التدريبية بالجامعات الحكومية والاخر 77.8% من إجمالي المعيدين مقابل 22.4% في الكليات العملية، بينما بلغت نسبة المعيدين
توجد علاقة طردية ذات دلالات إحصائية بين المتغيرات الشخصية لدراسة وإدماج الشباب للالعاب الإلكترونية

خاصة: مقاييس الدراسة:
1- مفهوم التكنولوجيا
2- مفهوم تكنولوجيا لعبة الدور.
3- مفهوم تكنولوجيا الرحلات.
4- مفهوم تكنولوجيا المعسكرات.
5- مفهوم الألعاب الإلكترونية

لقد عرف (Webster, 1994) بأنه المهارة في تصنيف شيء ما أو المهارة في الفن. 
(Revisky, J, 1994, 1458)
ومن وجهة النظر الاجتماعية فقد عرف د. خليل بن عبد الله (2014) التكنولوجيا بأنه الأسلوب والمنطقي الذي ينتج إلهامات خدوش المجاورة في تعاونه مع أفراد المجاورة بهدف إكسابهم المهارات وأتمام السلوك الإيجابي.
(الدخيل، دخيل بن عبد الله، 2014، 9)

- فترات فرعية:
1- مفهوم تكنولوجيا لعبة الدور:
2- مفهوم تكنولوجيا لعبة الدور.

ويبتعد من هذا الفعل الرئيسي مجموعة من الفرض الفرعية:
الفرض الأول: توجد علاقة طردية ذات دلالات إحصائية بين استخدام تكنولوجيا لعبة الدور والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب للالعاب الإلكترونية

الفرض الثاني: توجد علاقة طردية ذات دلالات إحصائية بين استخدام تكنولوجيا الرحلات والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب للالعاب الإلكترونية

الفرض الثالث: توجد علاقة طردية ذات دلالات إحصائية بين استخدام تكنولوجيا المعسكرات والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب للالعاب الإلكترونية

الفرض الرابع: توجد علاقة طردية ذات دلالات إحصائية بين استخدام تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب
استخدام تكنولوجيا الاتصال مع الجماعات للحد من المشاكل الاجتماعية الناجمة عن إمكانية الشغب الجماعي للأعمال الإلكترونية

مروة ماجد عبد المحسن

يمارس اللعب من خلاله، ومن أكثر صورها شيوعًا ألعاب الفيديو. (Wikipedia, 2018)

مواد: الموجهات النظرية للدراسة:

- أولًا: نظرية الأسلوب:
- ويمكن الاستفادة من هذه النظرية من خلال الاستفادة من الإمكانات والمراتب بالنسب المؤسسية (الكلية - إدارة رعاية الشباب) وكذلك الأسس الأخلاقية (الخصائص الاجتماعي - الشباب الجامعي) لتطبيق تكنولوجيا الاتصال مع الجماعات.

سابعا: الإجراءات المنهجية للدراسة:

1- نوع الدراسة: تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية.

2- المنهج المستخدم: استكشاف الباحثة في دراستها ينتمي إلى المجال الاجتماعي بطرقية الحصص الشاملة، والذي يعد أحد المناهج الرئيسية التي تستخدم في البحوث الوصفية.

3- مجالات الدراسة:
- المدى الرسمي: تطبق الدراسة على:
  - الشباب الجامعي كليات (خدمة اجتماعية - أداب - حقوق - تجارة - طب بشري - طب بيطري - تربية - تربية رياضية - تربية معرفية)
  - جامعة - حضور، (110) طالب وطالبة.

- الأخلاقيين الاجتماعي ب- إعداد رعاية الشباب الكليات وعددهم (32).

- المجال المكاني: يحدد المجال المكاني لهذه الدراسة على إعداد رعاية الشباب الكليات بجامعة اضبط عددهم (11) إعدادية رعاية شباب.


- أداة الدراسة:

وتم تنشر رسالتهم إن بالترحال وفي الكتاب المعاوية وصف رائف للرحلات وكان لها أثرها في تكوين شخصية أصحابها.

(عبد الله عبد القادر، 1394/2016)م.

في حين يرى محمد شمس الدين أحمد أن الرحلات كأحد محتويات برامج العمل مع الجماعية هى وسيلة ليست قيد في حد ذاته لأن الهندس بكمن فيما يكتسبه عضو الرحلة من خبرات ومهارات حين ينقل من مكان إلى مكان، أو يكتسب خبرة أو يستمتع بها في الطبيعة من جمال وتعدة، والخصائص هو المستوى الأول من تنفيذ الرحلة وتحقيق أهدافها وخط سيرها وتنفيذ برامجه وتعليماتها وإعدادها وتقويهها.

(أحمد، محمد شمس الدين، 1974، 240).

- مفاهيم تكنولوجيا:
  - نزى سوس عمان: أن الكرس هو كل مكان مجهز بالأداوات والمهمات ومستوى للاستغلالات الصحية والإمكانية التي تجعله صاحب لأغراض محددة عن طريق ممارسة أنواع من النشاط المنظم تحت إشراف قيادة مهنية متخصصة.

(فيما، علي حامد علي، 1996).

كما أن العناصر المفاهيمية في مفهومها المعاصري: ممارسة أوجه نشاط جماعية في حياة خليجية يكتسب فيها المعرفة وخبرات جماعية من خلال اشتراعها في أوجه نشاط برامج المعسكرات ذات الطابع التربوي والتوعوي.

(أحمد، نبيل إبراهيم، 2003).

- مفاهيم الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية يدرسها (سامان وزر маяن، 2004) 88 ص بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية.

(النسبة، عبد الله عبد القادر، 2013).

وتعبرها مسوعية ويكيبديا (2018) بأنها أي لعبة توظف الإلكترونيات لإخفاق نظام تفاعلي يمكن للفرد أن
المجموعة العلمية للخدمة الاجتماعية
العدد السادس عشر المجلد الثاني ديسمبر 2021م

• النسب المئوية.
• المتوسط الوظيفي.
• المتوسط المرجح.
• القوة النسبية.

ثالثًا: النتائج العامة للدراسة:
تتم ترتيب التكتيكات طريقة العمل مع الجماعات حسب أولويات استخدامها بمجال رعاية الشباب مع الشباب الجامعي.

ج- أدوات تحليل البيانات:
استخدمت البتطة مجموعة من الأساليب والملاءمات الإحصائية التي تتفق مع طبيعة الدراسة الراهنة.

• التكرار.

جدول (1)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الترتيب</th>
<th>المجموع الأول</th>
<th>المتوسط المرجح</th>
<th>الترتيب</th>
<th>التكتيكات</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>5.42</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>0.179</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

أتصل من الجدول السابق ما يلي:

- ترتيب تكتيكات طريقة العمل مع الجماعات حسب أولويات استخدامها بمجال رعاية الشباب مع الشباب الجامعي من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين.
استخدام تكنولوجيا العمل مع الجماعات ملتئم من الأشكال الاجتماعية الناجحة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

الوجلة العلوية للخذهة الاجتواعية

العدد السادس عشر المجلد الثاني ديسمبر 2023م

الجماعة الواقعة في مجتمع أوزان يصل إلى (57) وموسط مرذر قدره (1.69)، فالمجتمعية الأسمية من تكنيك المهمة. فتكنيك الجماعة البنية يتخطي فرضية الحصول على تعاب الشبا في الوصول إلى حل مشكلتهم. يساعد تكنيك الشبا على التوصل إلى القرار الموجه برأس الألفية، ووجاء في التحليل البالغ من لحاجة نظر الشباب الجامعي. تتمثل في التالي:

1- أشرت تناقل الرحلة إلى أن دور تكنيك لعب الدور في الحد من المشكلات الاجتماعية الناجحة عن إدمان الشباب الجامعي للأعمال الإلكترونية يتشابه بالتسمية، حيث بلغت القوة النسبية لدور تكنيك لعب الدور (0.60) وهذة نسبة متوسطة. ومتوسط وزنقي قدره (0.94)، ومتوسط مرذر قدره (8.08).

2- أشرت تناقل الرحلة إلى أن دور تكنيك للرحلة في الحد من المشكلات الاجتماعية الناجحة عن إدمان الشباب الجامعي للأعمال الإلكترونية يتشابه بالتسمية، حيث بلغت القوة النسبية لدور تكنيك للرحلة (0.35) وهذة نسبة منخفضة. ومتوسط وزنقي قدره (0.49)، ومتوسط مرذر قدره (0.51).

3- أشرت تناقل الرحلة إلى أن دور تكنيك المعسكرات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناجحة عن إدمان الشباب الجامعي للأعمال الإلكترونية يتشابه بالتسمية، حيث بلغت القوة النسبية لدور تكنيك المعسكرات (0.95) وهذة نسبة

المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية
- معرفة استخدام تكنولوجيا المعلومات في الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية.
- برنامج مقترب من منظور طريقة العمل مع الجماعات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية السلبي على سلوك الأطفال.

3. أثبتت نتائج الدراسة أن هناك مجموعة من المشاكل الاجتماعية الناتجة عن إمكان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب الجامعي ومن وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين:

- من وجهة نظر الشباب الجامعي:
  1. أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك مشاكل اجتماعية ناتجة عن إمكان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية. حيث بلغت القوة النسبية لمشكلات المجتمعية (76%) ومتغير وزني قدره (0.218) ومتغير مرجح قدره (1.99) لكل عبارة.

- من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين:
  1. أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك مجموعة من المشاكل الاجتماعية الناتجة عن إمكان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين. حيث بلغت القوة النسبية لمشكلات الاجتماعية (82%) وهي نسبة مرتفعة جداً وتوزع وزني قدره (41.9) ومتغير مرجح قدره (0.78).

تاسعاً: توصيات الدراسة:

- دبلومة في تخصص تكنولوجيا المعلومات الرقمية.
- تغيير المناهج وتحديثها لمواكبة التغييرات العصرية والتعارف على كل ما هو جديد.
- عمل موقع إلكتروني لمبادرة الخدمة الاجتماعية والعاملين عليها.

عاشراً: فضاءات المستقبليّة:

- دور الخدمة الاجتماعية في مواجهة المشكلات النفسية الناتجة عن استخدام وسائل التواصل الاجتماعي.
المراجع
3. أحمد، محمد سعد الدين محمد (2018): تطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام تطبيق "لعبة تفاعلية" بين قيم الوعي التكنولوجي "Scratch" والبرمجيات المرئية لمهادنة الألعاب الفائحة لدى طلاب المرحلة الثانوية، بحث منشور في مجلة كلية التربية، العدد الثاني عشر، المجلد الرابع والثلاثون، كلية التربية، جامعة أسيوط.
7. أحمد، نبيل إبراهيم وآخرون (2001): الاتصال في الخدمة الاجتماعية، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي، جامعة حلوان.
استخدام تكنولوجيات العمل مع المجتمعات لحرب من المشكلات الاجتماعية الناجية عن الشاب الشاب العام للألعاب الإلكترونية الموس واجد عبد المحسن


27. مهدي، مصطفى، محمد سليمان (2010): استخدام تكنولوجيات لعب الصور وتقنية دفاعية الإجازة، المكتبة الجامعية الحديثة، القاهرة.


29. مصطفى، محمد محمود (1994): خدمة الجامعة (الأنشطة والممارسة)، ط 2، مكتبة عين شمس، القاهرة.


المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية

العدد السادس عشر المجلة الثانية ديسمبر 2021م

جريدة الإتحاد، العدد 8818، 12 أكتوبر 2018.


18. سوينارد، محمد عبد المجيد (2012): دراسة تجريبية لإستخدام تكنولوجيات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات لتنمية المواطنة لدى الشباب الجامعي، وبحث منشور في مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والإعلام الإنسانية، العدد الثالثة، وثلاثة، الجزء الثالث، عشر، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.


استخدام تكنولوجيا الالعاب مع الجماعات للحد من المشاكل الاجتماعية الناجية عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية
مروة ماجد عبد المحسن

المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية
العدد السادس عشر المجلد الثاني ديسمبر 2021م


32. اللهب، عبد الله بن عبد العزيز (2013): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، بحث منشور في مجلة القراءة والمعرفة، العدد 138، كلية التربية، جامعة عين شمس.


Kangas, Marjana (2011): Review of Play, Creativity and digital cultures, Thinking skills and creativity, VOI. 6(3).

