جامعة قاصدي مرباح -ورقلة
معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية
قسم نشاطات التربية البدنية و الرياضية

الطبعة الرابعة لأيام الماستر يوم 25أفريل2019

إعداد الطالب: وبري أحمد رامي
الأستاذ المشرف: مجيدي محمد
التخصص: نشاط بدني رياضي مدرسي

عنوان الدراسة

تأثير ألعاب الفيديو على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي لدى التلاميذ
دراسة ميدانية لدى عينة من تلاميذ متوسطات مدينة الوادي

التعريف بالبحث ، الإطار النظري للدراسة

مشكلة الدراسة: لقد أصبحت الأنشطة الرياضية بمختلف أشكالها ميدانا من الميادين التي تهتم بها الأمم، فهي الدليل على رقي الشعوب وثقافتهم، وكما تعتبر الوسيلة التعبيرية للأفراد في كثير من المسائل حيث أن هذه الأخيرة تضمن للأفراد إعدادا جسميا سليم، وتعتبر الأنشطة الرياضية من أهم النشاطات لدى التلاميذ بالنظر الى إقبالهم عليها، بالرغم من أن في الوقت الراهن أصبحت هذه الأنشطة لا تمارس واقعيا بل تمارس فكريا في العالم الإفتراضي عن طريق ألعاب الفيديو والتي أصبحت عائقا إمام ممارسة التلاميذ للأنشطة الرياضية، وهذا ما أدى بنا الى طرح التساؤل حول الأسباب التي تقف وراء هذه الظاهرة وتطورها الرهيب وتأثيرها على رغبة التلاميذ في ممارسة النشاط الرياضي وعليه نطرح الإشكالية التالية:

- **هل لألعاب الفيديو تأثير على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي لدى فئة التلاميذ؟**

أهداف الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى مايلي:

- الإطلاع مدى رغبة التلاميذ في ممارسة النشاط الرياضي في متوسطات مدينة الوادي
- إبراز أهم العوامل وإنعكاسات ألعاب الفيديو على رغبة التلاميذ أتجاه ممارسة الأنشطة الرياضية
- إعطاء صورة عن سلبيات ألعاب الفيديو وتأثيرها عن التلاميذ

فرضيات الدراسة:. الفرضية العامة: تؤثر ألعاب الفيديو على رغبة التلاميذ في ممارسة النشاط الرياضي

الفرضيات الجزئية:

1- ألعاب الفيديو تحد من ممارسة بعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ
2- لألعاب الفيديو انعكاسات على رغبة التلاميذ إتجاه ممارسة الأنشطة الرياضية
3- توثر ألعاب الفيديو سلبيا على التلاميذ

التعريف الإجرائي لمفاهيم البحث:

تعريف النشاط البدني الرياضي: هو عبارة عن مجموعة من المهارات والحركات البدنية، بحيث تتميز عن باقي الأنشطة بالتناسق البدني الخاص، والتعبير الأدق لجميع الحركات والمهارات البدنية الأكثر دقة

تعريف الممارسة الرياضية: إن الممارسة الرياضية تكون تكيفية، جسمانية، عقلية، إجتماعية، نفسية، عن طريق الأنشطة البدنية المختارة لتحقيق أسس القيم الإنسانية

تعريف الرغبة: تعتبر الرغبة هي كل ما يكمن في أعماق الإنسان من نواقص، يسعى الفرد الى تداركها وإشباعها بأي طريقة

الدراسات السابقة:

1- دراسة مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجيستير (2011-2012) في إبتدائيات الجزائر العاصمة
2- دراسة نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عن المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15سنة)، رسالة ماجيستر(2008) متوسطة البساتين الجديدة- الجزائر
3- دراسة عقون حكيم وبكة عبد القادر، ألعاب الفيديو وإنعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ(15-18سنة)، لإستكمال شهادة ماستر(2014-2015)، ثانوية قويدر محمد - خميس مليانة
4- دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، رسالة دكتوراه، بمدينة الرياض

الجانب الميداني : المنهجية والطريقة

المنهج: المنهج الوصفي

المجتمع الاحصائي: تمثل مجتمع الاحصائي في تلاميذ متوسطات مدينة الوادي

عينة البحث: 10% من تلاميذ بعض متوسطات مدينة الوادي، يتم إختيار المتوسطات عشوائيا

وصف لأدوات جمع البيانات: الإستبان: وهو نموذج يضم مجموعة من الأسئلة توزع عن التلاميذ من أجل الحصول على المعلومات حول الموضوع أو المشكلة المراد دراستها، ويتم تنفيذ الإستمارة التي تتكون من مجموعة من الأسئلة المكتوبة ويقوم التلميذ بالإجابة عنها بكل مصداقية

الخصائص السيكومترية لأدوات البحث (إن تم تقديرها): لازال لم يتم تقديرها

الأساليب الإحصائية المستعملة (لإختبار الفرضيات): تم الإعتماد على برنامج spss كبرنامج للمعالجة الإحصائية

قائمة بعض المراجع

اللغة العربية :

- علي يحي المنصوري، الثقافة والرياضة، ج1، القاهرة، 1971.
- أشتي، العلوم الإنسانية والإجتماعية، 1979
- أمين أنور الخولي، الرياضة والمجتمع، سلسة عالم المعرفة، الكويت، 1996 –
- عصام عبد الخالق، التدريب الرياضي، ط2، مؤسسة المعارف للطباعة، مصر، 1987
- محمود عوض البيسوني، ياسين الشاطي، نظريات وطرق ت ب ر، ديوان المطبوعات الجامعية، 1992
- أمين أنور الخولي، سلسلة الرياضة والمجتمع، بدون طبعة، عالم المعرفة، الكويت، 2001
- الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية، المادة07، العدد 17، 1992
- إبراهيم مصطفي، أحمد حسين، حامد، علي النجار، المعجم الوسيط، ج1-2
- مها حسني الشحروري، ألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، دار المسيرة، عمان، 2008

باللغة الأجنبية :

- www.kouthernrw.com
- www.weziwezi.com
- www.gamezaya7bogspot.com