جامـــــعة قاصدي مرباح ورقلـــــــة

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

قسم نشاطات التربية البدنية والرياضية

شعبـــة نشاطات التربية البدنية والرياضية

رقم الترتيب:.....

رقم التسلسل:.....

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات شهادة ماستر أكاديمي

تخصص نشاط بدني رياضي مدرسي

بعنوان:

تأثير استخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم

(دراسة ميدانية على عينة من لاعبي كرة القدم لنادي حي الفتح بتبسبست – تقرت– صنف اصاغر)

إعداد الطالب (ة) :

- تالة خالد

أجيزت بتاريخ: 2021/06/13

من قبل اللجنة التالية :

استاذ (ة):قادري تقي الدين	(استاذ محاضر ا – جامعة ورقلة –)	رئيسا
استاذ (ة): كريبع محمد	(استاذ محاضر ا – جامعة ورقلة –)	مشرفا
استاذ (ة): كنيوة محمد	(استاذ محاضر ب – جامعة ورقلة –)	مصححا

السنة الجـامعية: 2020م / 2021م

جامـــــعة قاصدي مرباح ورقلـــــــة

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

قسم نشاطات التربية البدنية والرياضية

شعبـــة نشاطات التربية البدنية والرياضية

رقم الترتيب:.....

رقم التسلسل:.....

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات شهادة ماستر أكاديمي

تخصص نشاط بدني رياضي مدرسي

بعنوان:

تأثير استخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم

(دراسة ميدانية على عينة من لاعبي كرة القدم لنادي حي الفتح بتبسبست – تقرت– صنف اصاغر)

إعداد الطالب (ة) :

- تالة خالد

أجيزت بتاريخ: 2021/06/13

من قبل اللجنة التالية :

الدكتور (ة):قادري تقي الدين	(استاذ محاضر ا – جامعة ورقلة –)	رئيسا
الدكتور (ة): كريبع محمد	(استاذ محاضر ا – جامعة ورقلة –)	مشرفا
الدكتور (ة): كنيوة محمد	(استاذ محاضر ب – جامعة ورقلة –)	ممصححا

السنة الجـامعية: 2020 / 2021م

إهداء

اهدي ثمرة جهدي وتعبي الى اعز واغلى انسانة في حياتي التي انارت دربي بنصائحها وكانت بحرا صافيا يجري يفيض بالحب ، والبسمة الى

امي الحبيبة

الى من منحني القوة والعزيمة لمواصلة الدرب وكان سببا في مواصلة دراستي الى من علمني الصبر والاجتهاد الى

ابي الغالي

الى اخوتي رابح ومفيد عماد وزيد وكذا مؤيد

الى كل عائلتي الكريمة

الى صديقي العزيز ربيع شافو

الى السيد ايوب حلاسة الذي قدم الى يد العون والمساندة

الى من ساعدني في كتابة هذه المذكرة الاخت امينة

والى ذاتي المثابرة والمتفانية

شكر والعرفان

الحمد لله رب العالمينْ، والصلاة والسلام على أشرف الانبياء والمرسلينْ نبينا محمد صلى الله عليه وسلم أما بعد:

أشكر الله العلي القديرْ على توفيقُه لإتمام هذه المذكرة فهو عز وجل أحق بالشكر و الثناء سبحانه وتعالى.

انطلاقا من قوله صلى الله عليه وسلم" لايشْكر الله من لا يشْكر الناس " فإني أتوجه

بالشكر والتقديرْ إلى الذي لم يبْخل علينْا بما لديه وأرشدنا حينْ الخطأ لكي نصيب، وأمهلنا

الفرصة لكي نصنع الأحسن أستاذنا الكريمْ " كريبْع محمد " حفضه الله وإلى كل من له فضل علينا في انجاز هذه المذكرة

وإلى كل من أنار لنا الطر قْ بنور العلم وساندونا وأو قْضوا فينْا روح حب العلم والتعلم.

وفي الختام أتقدم بالشكر الجزيلْ لكل من قدم لنا يدْ العون والمساعدة في إخراج هذا العمل المتواضع إلى النور.

تـــــالة خـــــــالد

الملخص

هدفت الدراسة الى معرفة مدى تأثير استخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم، والتعرف ما ان كانت هناك علاقة ذات دلالة احصائية بين تركيز الانتباه ودقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم. استخدمنا المنهج التجريبي الذي يلائم طبيعة الدراسة للتحقق من صحة الفرضيات، وطبقناها على عينة من لاعبي نادي مدرسة حي الفتح الكروية بتبسبست – تقرت– والتي قدرت ب20 لاعبا وقد كان اختيار العينة عشوائيا، استعملنا المرصوفة واختبار التصويب . تم استعمال الاساليب والوسائل الاحصائية المناسبة لهذه الدراسة كالمتوسط الحسابي والانحراف المعياري وكذا معامل بيرسون وتوصلنا الى ان :

مستوى تركيز الانتباه ودقة التصويب يتزايد باستخدام العاب الفيديو الجادة .

الكلمات المفتاحية : تركيز الانتباه ، العاب الفيديو الجادة ، كرة القدم

Summary

The study aimed to find out the effect of the use of some serious video games on increasing the concentration of attention of football, and to identify whether there was a statistically significant relationship between the concentration of attention and the accuracy of shooting among soccer players. We used the experimental method that suits the nature of the study to verify the validity of the hypotheses, and we applied it to a sample of the players of the Hai Al-Fath football school club in Tebsbest - Touggourt - which was estimated at 20 players, and the sample was chosen randomly. The appropriate statistical methods and means were used for this study, such as the arithmetic mean, standard deviation, as well as Pearson's coefficient :The level of attention concentration and accuracy of shooting is increased by using serious video games.

Keywords: focus attention, serious video games, football

فهرس المحتويات

إهداء I

شكر والعرفان II

فهرس المحتويات IV

قائمة الجداول VII

قائمة الأشكال VIII

قائمة الملاحق IX

مقدمة 1

الجانب النظري

الفصل الأول: مدخل عام للدراسة

1الاشكالية ..... أ

1-الإشكالية 4

2-فرضيات الدراسة 5

3-1 الفرضية العامة 5

3-2 الفرضيات الجزئية 5

3-أسباب اختيار الموضوع 6

4-أهداف الدراسة 6

5-مصطلحات الدراسة 6

5-1 العاب الفيديو الجادة 6

6 -2 التركيز 6

6-3 الانتباه 7

6-4 تركيز الانتباه 7

6-النظريات المفسرة لمتغيرات الدراسة 7

7-1 نظرية الترويح 7

7-3 نظرية الاستجمام 8

7-4 نظرية الاتصال الجماعي 8

7-5 نظرية التعبير الذاتي 9

7-6 نظرية التوازن 9

7-7 نظرية التهدئة 9

الفصل الثاني: الدراسات السابقة

.1 الدراسات العربية 11
1-1 الدراسة الأولى 11
2-1 الدراسة الثانية 12
3-1 الدراسة الثالثة: 12
2-2 الدراسة الثانية : 13
2-التعليق على الدراسات السابقة 14

الجانب التطبيقي

الفصل الثالث: طرق ومنهجية الدراسة

1-منهجية : 18
2-مجالات البحث 18
2-1 المجال البشري 18
2-2 المجال المكاني 18
2-3 المجال الزمني 18
3-الدراسات الاستطلاعية 18
3 1 ثبات الاختبار 19
3 2 التصميم تجريبي لحصص العاب الفيديو 20
3 3ضبط متغيرات الدراسة 20
3 4عينة البحث وكيفية اختيارها 21
4-أدوات جمع البيانات 21
5 أدوات الدراسة 21
6 مواصفات ادوات الدراسة 21
6-1- مواصفات مرصوفة تركيز الانتباه 21
6-2 - مواصفات الاختبارات البدنية 22
مواصفات الاختبارات البدنية 22
1 اختبار دقة التصويب 22
7 صعوبات الدراسة 23

الفصل الثالث: عرض وتحليل ومناقشة النتائج

1-الدراسة الأساسية 25
2-1-عرض وتحليل نتائج الفرضية الاولى القائلة 26
2-2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية 27
2-3 عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة 28
2-4- عرض وتحليل نتائج الفرضية الرابعة 29
3-مناقشة النتائج 30
4-الاقتراحات 31
5-الاستنتاجات العامة 32
الخاتمة..... 33
المراجع .....
الملاحـــق.....

قائمة الجداول:

جدول 1 "بيرسون" وهذا لمعرفة ثبات الاختبار (تركيز الانتباه) ---------- 19
جدول 2 ولمعرفة ثبات اختبار (دقة التصويب) ---------- 20
جدول 3 تكافؤ عينة الدراسة في تركيز الانتباه لدى اللاعبين ---------- 25
جدول 4 تكافؤ عينة الدراسة في دقة التصويب لدى اللاعبين ---------- 25
جدول 5 لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية ---- 26
جدول 6 القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية. --------- 27
جدول 7 يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في اختبار التركيز للمجموعة التجريبية .---------- 28
جدول 8 يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في اختبار التصويب للمجموعة التجريبية.---------- 29

قائمة الأشكال:

مدرج تكراري 1 يبين نتائج الاختبار البعدي في اختبار تركيز الانتباه للمجموعتين الضابطة والتجريبية 27

مدرج تكراري 2 يبين نتائج الاختبار البعدي في اختبار دقة التصويب للمجموعتين.....28

مدرج تكراري 3 يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي اختبار تركيز الانتباه للمجموعة التجريبية.....29

مدرج تكراري 4 يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في اختبار التصويب للمجموعة التجريبية 30

قائمة الملاحق:

الملحق رقم 1 مرصوفة تركيز الانتباه..... 37

الملحق رقم 2 تكافؤ عينة الدراسة في تركيز الانتباه لدى اللاعبين..... 38

الملحق رقم 3 تكافؤ عينة الدراسة في اختبار دقة التصويب لدى اللاعبين 38

الملحق رقم 4 نتائج الفرضية الأولى. 39

الملحق رقم 5 نتائج الفرضية الثانية..... 40

الملحق رقم 6 نتائج الفرضية الثالثة..... 41

الملحق رقم 7 نتائج الفرضية الرابعة. 42

مقدمة

تعتبر التربية البدنية والرياضية جزء لا يتجزأ من التربية العامة حيث إنها تسعى للاهتمام بالجسم وصحته كما انها ترمي الى اعداد فرد متكامل جسميا وعقليا وخلقيا وقادر على الانتاج والقيام بواجباته نحو وطنه و مجتمعه وذلك عن طريق الوان النشاط الرياضي المختار بغرض تحقيق هذه الخصائل [1].

إن ممارسة الرياضة يمكن أن تساعد الفرد على اكتساب أساليب التفكير الواقعي نتيجة للممارسة الواقعية، فالممارسة الرياضية لا تقتصر على الحركات البدنية بل يفكر أيضاً. على الممارس للرياضة أن ينمي مفاهيم مختلفة منها ما يتعلق بتاريخ اللعبة أو القوانين التي تحتكم إليه.

ولتربية البدنية والرياضة أهمية كبيرة في المجال النفسي بدأً بالتربية ومروراً بالدافعية وهي كلها معاني نفسية تنبع من نفسية الممارس ولكن قبل ذلك يمكن تتبع أهمية النشاط البدني وأهميته على النفس من الألعاب والحركات التي يقوم بها اللاعبون في الشارع أو الملاعب وهم يقومون باللعب بالكرة. ويمكن القول بأن الرياضة تعتبر أحد دعائم الصحة النفسية، كما أنها قد تنمي الثقة بالنفس وتساعد الفرد على التحمل والاجتهاد، وفي أحيان كثيرة تساعده على تجاوز الأنانية والعمل مع الفريق، وتعمل تنمية مفهوم الذات وإشباع حاجات نفسية مختلفة [2].

إن عملية التدريب الرياضي التي تساهم في وصول الفرد إلى المستويات العالية تتطلب أعداداً متكاملاً لجميع النواحي، وانطلاقاً من هذا الرأي درس علماء النفس العديد من الموضوعات والمشكلات النفسية المرتبطة بالفعاليات الرياضية وأجروا العديد من التجارب والبحوث للكشف عن أسباب هذه المشكلات واقتراح الحلول في مختلف الألعاب الرياضية ومحاولة الاستفادة منها قدر المستطاع، ولكن هذه الدراسات ما تزال بحاجة إلى تعمق في البحث والدراسة لإيجاد الحلول الملائمة .

وتعد العمليات العقلية العليا ومنها (الانتباه و التركيز) أحد الموضوعات النفسية المهمة التي لها علاقة بالأداء الحركي ويعد التركيز أحد مكونات الانتباه المهمة الذي له دور كبير في التهيؤ والاستعداد قبيل التصويب خاصة وأنه يتحدد مستوى النجاح على أساس دقته ، وهذا يتطلب من اللاعب التدريب المتواصل على تطوير

[1] محمد محمد الشحاة : التربية الرياضية ، ب ، ط، العلم و الايمان للنشر و التوزيع ، المنصورة 2007 ص 31

[2] عصام الدين متولي عبد الله : الاتجاهات الحديثة لدراسة مناهج التربية الرياضية، ب.ط، دار الوفاء لدنيا النشر والطباعة، الإسكندرية، مصر 2007 ،ص113

صفاته النفسية والعمليات العقلية إذ أن ارتفاع درجة الإتقان للمهارات الحركية لا يرتبط بمؤهلات التدريب فقط ، بل يرتبط أيضاً بقدرة الفرد على تركيز انتباهه .

كما أن لدقة التصويب في لعبة كرة اليد او كرة القدم او كرة الطائرة دعامة قوية يتوقف عليها نجاح اللاعب من خلال تمكنه من الاسهام الواعي والتحكم في مهارته الحركية التي تسهم في تميز الفريق كبنية متكاملة .[3]

وللفصل اكثر عن اهمية التركيز والانتباه اردنا ان تكون دراستنا تتمحور حول تأثير استخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة التركيز و الانتباه لدى لاعبي كرة القدم، كرة اليد والطائرة .

وعليه سنتطرق الى بعض المفاهيم و المصطلحات و محاولة الالمام ببعض المفاهيم الخاصة بالدراسة . الجانب التمهيدي سنتطرق فيه الى الاشكالية و التساؤلات ، الفرضيات المقترحة ، اهداف الدراسة و مصطلحات شاملة.

الفصل الاول الذي بعنوان ادبيات نظرية وتطبيقية يشمل مبحثين : الاول نظريات المفسرة للعب والثاني يحتوي على الدراسة الميدانية و يتكون من مبحثين ايضا يتضمن الطريقة والادوات المستخدمة في الدراسة .

أما المبحث الثاني ملخص لمناقشة النتائج المتحصل عليها.

الجانب النظري

الفصل الأول:

مدخل عام للدراسة

1الاشكالية

2 فرضيات الدراسة

3 اسباب اختيار الموضوع

4اهداف الدراسة

5 مصطلحات الدراسة

6 النظريات المفسرة لمتغيرات الدراسة

تمهيد

يعد الانتباه والتركيز من اهم القدرات العقلية المهمة والتي يحتاجها الاعب في رياضات الكرة الجماعية وخاصة كرة القدم والتي لها دور كبير في نتيجة المباراة للحصـــول على فرص التهديف والفوز ويتطلب هذا قدرات عالية من اللاعبين في تركيز الانتباه (هو عبارة عن تجميع للأفكار و تثبيت للانتباه لتحقيق الهدف وهو يعني نقطة يتم توجيه الانتباه اليها) طوال فترة المباراة بغية تسجيل اكبر عدد ممكن من الاهداف .

وقد استفحل مشكلة قلة التركيز لدى الاعبين مما دفعنا للبحث عن طريقة لجعلهم اكثر تركيزا وانتباها ، وتم اقتراح بعض العاب الفيديو الجادة من اجل لذلك لان اثناء اللعب يزداد تركيز اللاعبين كثيرا

تم وضع اشكالية ومجموعة من التساؤلات الجزئية وكدا فرضيات لهاته الدراسة

1-الإشكالية :

اثناء اللعب أي ضياع او عدم إصابة الهدف عند التصويب في كرة القدم او اليد او الطائرة قد يؤدي إلى ضياع فرص سهلة للتهديف يكون الفريق بأمس الحاجة إليها، فيضطر الفريق للانتقال من وضعية لهجوم الى وضعية أثر هذا الفشل الذي غالباً ما يؤدي إلى خسارة الفريق بخاصة عند تقارب مستوى الفريقين المتنافسين [1]

ومن خلال متابعتنا لهذا الجانب وجدنا أن هناك اغلب حالات التصـويبات الفاشـلة والتي تضـيع فرص الفوز في المواقف الحاسمة وهنا تكمن اشكالية البحث ، ومن بين أسباب ذلك الفشل هو وجود قصور كبير او متفاوت في عملي التركيز و الانتباه حيث أنها ظاهرة نفسية ودراستها تساعدنا على تطوير قدرات اللاعب في نجاح التهديف ، هذا فضـــلاً عن انصـــباب الاهتمام في التدريب على الجانب البدني و المهاري و الخططي دون الاهتمام الكافي في الجانب النفسي وعدم استيعاب القدرة الكافية تأثير هذا العامل على أداء الرياضي وسلوكه والذي يعد أحد أهم أسـس الاسـتعداد المتكامل للاعب والفريق وصـولاً إلى المسـاهمة في الارتقاء بمسـتوى أداء اللاعبين نحو الأفضـــل ونعتقد ان الالعاب بكل انواعها تزيد في تركيز انتباه اللاعبين حيث نشـــاهد العديد من اللاعبين المحترفين يمضـــون اوقات فراغهم يلعبون فترات معتبرة بالألعاب الالكترونية حيث انعها تحفزهم على زيادة

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها-دار المسيرة، عمان، **2008 ص، 31**.

التركيز عندهم ،وقد اثار انتباهنا اثناء لعب الألعاب الالكترونية الجادة تزدد نسبة التركيز لدى اللاعبين بشكل ملحوظ .[1]وهذا ما دفع بنا الى طرح الإشكالية التالية :

- ✓ هل يؤثر استخدام الالعاب الالكترونية في زيادة تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم؟
- ✓ هل توجد فروق بين الاختبار القبلي والبعدي تحسين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة؟
- ✓ هل توجد فروق بين الاختبار القبلي و البعدي في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة؟.

2-فرضيات الدراسة:

3-1 الفرضية العامة:

يوجد أثر لاستخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة التركيز والانتباه لدى لاعبي كرة القدم.

3-2 الفرضيات الجزئية:

- هناك فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في تحسين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض العاب الفيديو الجادة لصالح المجموعة التجريبية .

- هناك فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض العاب الفيديو الجادة و لصالح المجموعة التجريبية .

- هناك فروق ذات دلالة احصائية بين الاختبار القبلي و البعدي في تحسين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض العاب الفيديو الجادة ولصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية .

- هناك فروق ذات دلالة احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض العاب الفيديو الجادة و لصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية .

[1] عكلة سليمان علي الحوري: علاقة تركيز الانتباه بدقة التصويب لدى لاعبي المنتخب الوطني للناشئين بكرة اليد، كلية التربية الأساسية 2006.

3-أسباب اختيار الموضوع :

- نقص الدراسات التي تناولت مثل هذا الموضوع.
- محاولة لفت الانتباه لدى العاملين في هذا المجال لأهمية وضـرورة العاب الفيديو ودورها فيتحسـين قدرات اللاعبين في التركيز والانتباه.
- استفادة الأجيال القادمة من هذا البحث.

4-أهداف الدراسة :

- معرفة مختلف أشكال العاب الفيديو الجادة ودورها في تطوير الصفات البدنية.
- ادراج العاب الفيديو الجادة في تدريبات اللاعبين.
- لفت انتباه المدربين الى اهمية وفاعلية العاب الفيديو الجادة

5-مصطلحات الدراسة :

5-1 العاب الفيديو الجادة :

لغة : هو نوع من الألعاب التي تفرض على الشاشة (ألعاب فيديو الجادة) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد اسـتخدام اليد مع العين (التآزر البصـري /الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية ،وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية [1]

إجرائيا: هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها اللاعب يستخدمها عن طريق أجهزة إلكترونية قبل ممارسة الرياضة بغية زيادة التركيز والانتباه .

6 -2 التركيز:

لغة: التركيز هو أقصـى درجات الانتباه، وهو القدرة على تجاهل كل ما يشـتت الفكر ومتابعة الأمور المهمة فقط والتركيز عكس التشتت و هو عملية سهلة نظرا لوجود مشتتات عديدة حول الإنسان سواء من المحيطين به أو من المؤثرات البيئية بمختلف أنواعها[2]

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها –دار المسيرة، عمان، 2008 ص، 31.

[2] مدحت محمد ابو النصر ، قوة التركيز وتحسين الذاكرة ، المجموعة العربية للنشر ص 157.

إجرائيا: هو عبارة عن نشاط ذهني يقوم به اللاعب من خلال عمليات تصويبيه نحو المرمى.

6-3 الانتباه:

هو اول عملية معرفية نمارسها عند التعامل مع المثيرات البيئية الحسية قبل الادراك اذ يصبح اول هدف لنا هو التعرف على طبيعة المثيرات المتوفرة

6-4 تركيز الانتباه:

التعريف الاصطلاحي: ويعرف مصطفى حسين باهي وسمير عبد القادر(التركيز بأنه "حالة من حالات الاستعداد الرياضي، فيجب إن يكون الرياضي قادرا على طرد كل ما يشتت الانتباه وأن يركز على أساسيات الأداء المطلوبة منه" [1](مصطفى حسين باهي وسمير عبد القادر جاد ، **2004 ص59**)

التعريف **الإجرائي:** في اختبار تركيز الانتباه قمنا باستعمال المرصوفة حيث يختار المدرب مجموعة من الارقام ويمليها على اللاعب وهو يشطبها فالمرصوفة في زمن قياسي.

6-النظريات المفسرة لمتغيرات الدراسة:

7-1 نظرية الترويح:

يؤكد "جتسي مونس" القيمة الترويحية للعب في هذه النظرية ويفترض في نظريته أن الجسم البشري يحتاج إلى اللعب كوسيلة لاستعادته حيويته فهو وسيلة لتنشيط الجسم بعد ساعات العمل الطويلة .والراحة معناها إزالة الارهاق أو التعب البدني والعصبي وتتمثل في عملية الاستراحة، الاسترخاء في البيت أو في الحديقة أو في المساحات الخضراء أو على الشاطئ ..... الخ . كل هذه تقوم بإزالة التعب عن الفرد، وخاصة العامل النفسي، لهذا نجد السفر والرحلات والألعاب الرياضية خير عالج للتخلص من العمل النفسي والضجر الناتجين عن الأماكن الضيقة والمناطق الضيقة ومزعجاتها.[2]

2- نظرية الطاقة الزائدة :

ظهرت في أواخر القرن الماضي هذه النظرية ووضع أساسها "شيلر" الشاعر الألماني ثم الفيلسوف "هربرت سبنسر" وخلاصتها : أن اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائدة فالحيوان مثلاً إذا توافرت لديه طاقة تزيد عما

[1] عباس مهنى ، علم النفس المعرفي مطبعة العدالة للنشر والتوزيع ص 1-6.

[2] عباس مهنى ، علم النفس المعرفي مطبعة العدالة للنشر والتوزيع ص 1-6

يحتاجه منها للعمل فإنه يصـــرف هذه الطاقة في اللعب وإذا طبقنا ذلك على الأطفال نرى أن الأطفال يحاطون بعناية أوليائهم ورعايتهم فهؤلاء الأولياء يقدمون لهم الغذاء ويعنون بنظافتهم وصـــحتهم دون أن يقوم الأطفال بعمل ما فتتولد لديهم طاقة زائدة يصـرفونها في اللعب إن هذا التفسـير معقول إلى حد ما لكنه لا يفسـر حقائق اللعب كلها فالقول به تسليم بأن اللعب مقتصر على الطفولة وهذا لا ينطبق على الواقع إذ عند الكبير أيضاً ميل إلى اللعب بل ويمارسه في الواقع فإذا كان اللعب مرتبطاً بوجود فضل الطاقة فكيف يمكن شرح كيفية لعب الحيوان الصغير أو الطفل إلى درجة تنهك فيها قواه كما نشاهد ذلك غالباً في الحياة العادية [1]

7-3 نظرية الاستجمام:

خلاصة هذه النظرية ان الانسان يلعب كي يريح عضلاته المتجمدة واعصابه المرهقة التي انهكها التعب ذلك لان الانسان عندما يستخدم عضلاته واعصابه بصورة غير الصورة التي كان يستخدمها في اثناء العمل فانه يعطي بذلك لعضلاته المجمدة وأعصابه المتعبة فرصة كي تستريح ، وقد وجهت لهذه النظرية الاعتراضات الاتية:

- لو كانت الغاية من اللعب هي راحة الاعصاب المجهدة والعضلات المتعبة فان أحسن طريقة لذلك هي الاستلقاء في الفراش والاسترخاء في الجلوس من غير عمل ما.

- لو كان الهدف من اللعب الراحة فقط لكان من الافضـــل للكبار ان يلعبوا أكثر مما يلعب الصـــغار لان عمل الكبار وجهدهم المبذول ادى للتعب من لعب الصغار ومع ذلك فأننا نرى ان الصغار أكثر لعباً من الكبار

لا يكون لعب الإنسان دائماً بطاقات عضلية وجهد عصبي غير التي يستعملها اثناء العمل بل ان الإنسان يلعب بالعضلات التي يعمل بها والأعصاب التي يفكر بها.

- تبين لعلماء النفس ان الجهد المبذول لا يتعب العضـــلة وحدها بل يتعب الجســـم ذلك لان أي عمل من الاعمال يستلزم استعداد عضلات الجسم كلها وتأهبها للعمل [2]

7-4 نظرية الاتصال الجماعي:

تفيد هذه النظرية أن الإنســـان يولد من أبوين في مجتمع معين يتميز بثقافة معينة فمن الطبيعي أن يتأثر فيلتقط الأنماط التي يجدها ســائدة في ذلك المجتمع، ولذا نجد ألعابه تتنوع وتتشــكل وفقا لذلك. ومن الطبيعي أن يمارس الإنسـان الألعاب التي يمارسـها سـائر أفراد المجتمع وقد تمت حديثا محاولة لربط تجار بتنشئة طفل في ثقافات

[1] بن بوزة هشام نظريات اللعب معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية جامعه باتنة 2 ، 2015

[2] لمياء الديوان تفسير نظرية الاستجمام للعب، **2015**.

مختلفة بالألعاب الأكثر شـــيوعا فيكل منها، وقورنت تقارير الألعاب في عدد من المقالات البدائية، ولقد أثبتت النتائج أن هناك نوعا من العلاقة بين الألعاب والبيئة الاجتماعية[1].

7-5 نظرية التعبير الذاتي:

تعد نظرية التعبير الذاتي من أحدث نظريات اللعب واسـند صـاحبها Bernard **Masson** فيعرضـه للنظريات إلى إن الإنسـان مخلوق نشـط وفعال ومع ذلك فان تكوينه الفسـيولوجي والتشـريحي يرفض بعض القيود على نشـاطه، وأردف إلى ذلك أن درجة لياقته البدنية تؤثر تأثير كبيرا في أنواع التي يسـتطيع ممارسـتها وان ميولاته النفسية تدفعه إلى أنماط معينة من اللعب[2]

7-6 نظرية التوازن:

وفحوى هذه النظرية يتلخص في أن لكلف رد العديد من الدوافع والميول وقد يجد حياته العملية ما يملا بعض هذه الدوافع والميول ويبقى البعض لأخر دون تعدية فيلجأ إلى اللعب لإشـــباع هذه الدوافع، يقول لان أنفي العمل الجيدة والالتزام وفي اللعب الحرية والانطلاق.[3]

7-7 نظرية التهدئة:

اوضح كارت ان للعب وظيفة اخرى تتعلق بتهدئة الحالة السيكولوجية للفرد وذلك من خلال اشباع ميوله التي يتسـبب عدم اشـباعها بحالة من التوتر والاحباط. ذلك لان المجتمع ونظمه لا تفي لإشـباع هذه الميول بصـورة جدية.

يمكن للفرد ان يشـبع ميوله من خلال لعبة، أي صـورة غير جدية يرتضـيها المجتمع، وذلك بان يختار الوانا من نشاط اللعب التي تشبع ميول المقاتلة عنده كالألعاب التي يتغلب فيها على منافسه

يسـتطيع الفرد ان يهدئ من الحاح ميوله دون ان يصـاب بأضـرار نفسـية، وبالصـورة التي تحققت له ان ينفس عن دوافعه في اللعب [4]

---

[1] محمد محمد الحمامي، كتاب،فلسفة اللعب،طبعة الأولى مركز الكتاب القاهرة، **1999** ،**ص 34**.

[2] محمد محمدا لحمامي،نفس المرجع السابق،**ص46**

[3] محمد احمد خطاب،احمد عبد الكريم حمزة،كتاب، سيكولوجية العلاج بالملعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، دار. الثقافة لنشر والتوزيع، عمان،ا لاردن ،ط1، **2008**.

[4] عبد الحسن محمد . تأثير ادارة المباريات على التغييرات البيولوجية لمدربي الكرة الطائرة ، ط1 الاسكندرية ، دار الوفاء للدنيا للطباعة والنشر ،2006 ،**ص 13**.

الفصل الثاني: الدراسات السابقة

1. الدراسات العربية :

1-1 الدراسة الأولى:

دراسة **عبد العزيز راجع** اثر على تنميه بعض البدنية والمهارات الأساسية لناشئ كره القدم الماجستير في التربية الرياضية سنه **1997**.

اهداف الدراسة :

تصـــميم واقع تجريبي برنامج تجريبي مقترح باســتخدام الالعاب التمهيدية يهدف لتنميه بعض الصــفات البدنية والمهارة الأساسية لناشئ كره القدم ومعرفه تأثير هذه الصفات وكذلك المهارات الأساسية على اللاعب.

- معرفه تأثير البرنامج التدريبي المقترح على تنميه بعض الصفات البدنية لناشئ الكره.
- معرفه تأثير البرنامج التدريب المقترح على تنميه بعض المهارات الأساسية للناشئ كره القدم.

المنهج المتبع :

تم إتباع المنهج التجريبي أيضا.

النتائج المتوصل إليها :

أظهرت النتائج أن هناك جانب بدني وجانب مهارة تأثر تأثيرا ايجابيا وتحســـن تحســـن معنويا في جميع الاختبارات البدنية والمهارات لدى المجموعة الضابطة.

أظهرت أيضا نتائج البرنامج التجريبي المقترح فرقا معنويا دلالات إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية ومن أهمها الانتباه والتركيز

2-1 الدراسة الثانية :

دراسة **ساسي عبد العزيز**: انعكاسات الألعاب الصغيرة على تعلم المهارات الحركية لمرحله التعليم المتوسط في الجزائر دراسة ميدانيه أجريت على بعض متوسطات مديريه التربية لغرب الجزائر الشراقة مذكره لنيل شهادة الماجستير في نظريه المنهجية التربية البدنية والرياضية سنه **2007– 2008**.

هدف الدراسة :

إلى التحقق من مدى انعكاس الألعاب في تعليم المهارات الحركية وتحسين المستوى البدني لمرحله التعليم المتوسط معرفه مدى تأثير الألعاب في رفع معنويات التلاميذ في مرحله التعليم المتوسط وابراز الدور الذي تلعبه هذه الألعاب في تعلم المهارات الحركية خلال هذه المرحلة معرفه واقع ممارسات الألعاب الصغيرة والالكترونية داخل مؤسساتنا التربوية.

المنهج :

في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي المتبع

نتائج هذه الدراسة كانت كالآتي :

الألعاب الفعالة لها دور وأهميه كبيره في تعلم مهارات الحركية والال وخاصة العاب الفيديو إذ أنها تحفز أنا تحفز اللاعب على إبراز مهاراته معرفه كيفيه استثمارها بالوجه الصحيح خلال اللعب

3-1 الدراسة الثالثة:

دراسة **خالي يوسف** انعكاس الألعاب شبه رياضيه على تعلم المهارات الحركية لدى ناشئي كره اليد تسعه إلى 12 سنه دراسة ميدانيه لبعض نوادي ولاية البويرة من وجهة نظر المدربين مذكره لنيل شهادة الماستر في علوم وتقنيات نشاطات الحديثة البدنية والرياضية سنه 2014 2015 أهداف الدراسة إبراز مكانه ودور الألعاب شبه رياضيه في الحصص التدريبية محاوله القضاء على مشاكل نقص العتاد الرياضي في المؤسسات الرياضية بصفه عامه

وداخل الحصص التدريبية بصفه خاصة إبراز دور الكبير للألعاب الشبهة الرياضية في تعلم المهارات الحركية لدى ناشئي كره اليد أثناء الحصص التدريبية.

المنهج هو منهج وصفي بأسلوب مسحي.

النتائج:

من خلال الدراسة النتائج الناجمة عن الفرز توصلنا الى ان المدربون يرون ان الالعاب شبه رياضيه خير وسيله لتعويض نقص الوسائل والأجهزة الرياضية الكافية لتحسين وتعليم المهارات الحركية للاعبين

الدراسات الأجنبية :

2-1 الدراسة الاولى :

دراسة كاتشاشينن.م موسكو ، اثر استخدام الالعاب الصغيرة في الاعداد البدني للاعبي كرة القدم تحت 11 سنه ما هي اسباب مذكره لنيل شهاده الماجستير في التربية الرياضية سنه 1980.

هدف الدراسة :

إبراز دور وأهمية الألعاب المصغرة في الاعداد البدني للاعب كره القدم.

منهج الدراسة :

تم استخدام المنهج التجريبي في هذه الدراسة كما تم استخدام مجموعه من الادوات البسيطة من خلال درس الصفات البدنية.

نتائج الدراسة :

المجموعة التي تم استخدامها من الالعاب الصغيرة تقدمت على المجموعة الاخرى التي تم استخدام الالعاب التقليدية فيها.

2-2 الدراسة الثانية :

دراسة كازلو فيسكيف.ن. موسكو اثر استخدام الالعاب الصغيرة في تدريس التربية الرياضية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية مذكره لنيل شهاده الماجستير في التربية الرياضية سنه **1981**.

هدف الدراسة :

إبراز مكانه الألعاب المصغرة في درس التربية البدنية والرياضية.

منهج الدراسة :

استخدم أيضا الباحث المنهج التجريبي مع مجموعه من الادوات وذلك من خلال وحدات التدريبية.

نتائج الدراسة :

ظهرت نتائج الدراسة ان هناك تفوق كبير في النتائج من النظري الى استخدام الالعاب المصغرة ضمن وحدات التدريب في الجزء الاعداد البدني في مجموعه التي استخدمت البرنامج التقليدي وهذا الجزء من الوحدة مما يعني ان الالعاب المصغرة لها فائدة عظيمه في التدريب.

3-التعليق على الدراسات السابقة

من خلال دراستنا ومناقشتنا للدراسات السابقة سواء اكانت عربية او اجنبية تبين ان لكل دراسة جانب نقص وجانب قوة ولكن في حال محاولة جمعنا للدراسات هاته نجد ان بعضها يكمل بعضا وهذا ما ساعدنا كثيرا في مذكرتنا اذ ان بعضها يرتكز على الدراسة الالعاب المصغرة وفوائدها والتي يشمل تاثير التركيز و الانتباه عليها بشكل جلي :

فدراسة ساسي عبد العزيز هي دراسة ذات موضوع شيق مع متوافقة مع جميع الجوانب التي تمت تضاريسها موضوعها كان في محله ومهم جدا هذا لا يعني انها خاليه من العيوب اذ انها تطرقت الى تساؤلات فرعيه مباشره دون التطرق الى الإشكالية الكبرى كما انها لاحظ ان فيها الى الدراسات السابقة على شكل نقاط فقط دون ذكر الدراسة او صاحبها او الجامع حيث ان التطرق للتعريفات الإجرائية للمصطلحات الدراسية لم يكن موجود وكذلك لا للمجال البشري ولا لمجالات البحث واخيرا لم يتم وضع ملخص لهذه الدراسة.

دراسة خالي يوسف فهي دراسة وافقت بشكل كبير عده نقاط من ناحيه عرضها الى ملخص الدراسة وهذا العنصر يقوي هذه الدراسة كذلك طريقه عرض الإشكالية العامة والتساؤلات الفرعية كلها كانت متسلسله منسجمة في ما بينها كذلك التعريف إجرائية قد تطرق اليه الجانب التطبيقي جيد جدا اما ما يغيب هذه الدراسة

هو الجانب المنهجي اذ ان الدراسات السابقة لم يتسم ايضا التطرق لها دراسة كان الدراسة ايضا جيده ومتوازنة ورائعة جدا تختلف هذه الدراســـات في ما بينها في طريقه اختيار المنهج لكل دراســـة منهجها الخاص وكذلك المتغيرات في العنوان كم نجد ان هنالك اوجه تشابه ايضا فيما بينها اذ ان هناك من اتبع المنهج الوصفي وه المنهج التجريبي تجريبي قد قمنا نحن ايضا باستخدامه فهذا ما يفيدنا جدا لاحقا.

فدراسة كاتشاشينن.م دراسة متناسقة ومنسجمة الافكار والترتيب والعرض كما انها تخدم الموضوع بطريقة جد سلسة

كذلك دراسة كازلو فيسكيف.ن تعتبر دراسة مرجعية وجد مناسبة و واضحة المعالم والتباين كلاها تحتد عن الالعاب المصغرة ولكن باختلافات بسيطة بينهما في طريقه اختيار المنهج. لكل دراسة منهجها الخاص وكذلك المتغيرات في العنوان كم نجد ان هنالك اوجه تشابه ايضا فيما بينها اذ ان هناك من اتبع المنهج الوصفي وه المنهج التجريبي تجريبي.

الجانب التطبيقي

الفصل الثالث:

طرق ومنهجية الدراسة

1. منهجية
2. مجالات البحث
3. الدراسات الاستطلاعية
4. مجتمع البحث
5. عينة البحث

1-منهجية :

في مجال البحوث العلمية يعد اختيار المنهج المناسب لحل مشكلة البحث بالأساس على طبيعة المشكلة نفسها ، وتختلف المناهج المنتهجة تبعا لاختلافات الاهداف الذي يرغب كل باحث في الوصول اليه في معرفة مدى تركيز وانتباه اللاب وفي بحثنا هذا بعنوان تأثير استخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة التركيز و الانتباه لدى لاعبي كرة القدم وكرة اليد وكرة الطائرة وقد اخترنا لاعبين في الطور المتوسط واتبعنا المنهج التجريبي وذلك لملائمته للموضوع وطبيعة البحث.

2-مجالات البحث:

2-1 المجال البشري:

تتكون العينة من 20 لاعب ينتمون الى فريق النادي الرياضي للهواة مدرسة حي الفتح الكروية بتبسبست– تقرت– فئة 2008-2011.

2-2 المجال المكاني:

تم تطبيق برنامج الالعاب والاختبارات القبلية و البعدية بملعب المدرسة مع استغلال جميع الامكانيات المتاحة للعمل .

2-3 المجال الزمني :

استغرقت فترة العمل من 2021/01/29 الى 2021/04/05 بحيث اجريت الاختبارات القبلية للمجموعتين الضابطة والتجريبية بتاريخ 2021/01/29 ودامت مدة 30 د ربع ساعة للمجموعة الواحدة وبعدها قمنا بتطبيق برنامج العاب الفيديو الى غاية 2021/04/05 خلال ثلاث مرات قمنا بإجراء اختبار ومدته نصف ساعة في كل مرة .

3-الدراسات الاستطلاعية :

وهي مرحلة تجريب مكونات الأدوات بعد إعدادها وصياغتها وذلك للتأكد من مدى صلاحيتها وملائمتها كما انها توفر للباحث فرصة للتعرف على مختلف الصعوبات التي قد تواجهه في الواقع وهو يعالج الظاهرة، وتهدف الدراسة الاستطلاعية إلى تأكد من صلاحية أدوات جمع البيانات المطلوبة التي أعدها الباحث

لهذا الغرض وكذلك التأكد من صدقها وهو قدرة الأداة على قياس ما أعدت لقياسه فالدراسة الاستطلاعية إذن هي عملية يقوم بها الباحث قصد تجربة وسائل بحثه لمعرفة صلاحيتها، وصدقها لضمان دقة وموضوعية النتائج المحصل عليها في النهاية وتسبق هذه الدراسة الاستطلاعية العمل الميداني ، وتهدف لقياس مستوى الصدق والثبات الذي تتمتع به الأداة المستخدمة في الدراسة الميدانية، كما تساعد الباحث على معرفة مختلف الظروف المحيطة بعملية التطبيق .

وقد قمنا قبل المباشرة بإجراء الدراسة الميدانية، بدراسة استطلاعية كان الغرض منها ما يلي:

- ❖ تحديد المجتمع الأصلي للدراسة وخصائصه ومميزاته
- ❖ التأكد من صلاحية أداة البحث *الاختبارات* المطبق في الدراسة وذلك من التعرض للجوانب التالية:
- ❖ ملائمة الاختبارات المستخدمة لمستوى العينة وخصائصها.

المعرفة المسبقة لظروف الدراسة الميدانية الأساسية وبالتالي تفادي لصعوبات والعراقيل التي من شأنها ان تواجهها

3 1 ثبات الاختبار :

يعرف حسب مقدم عبد الحفيظ بأنه: "هو مدى دقة أو استقرار النتائج الظاهرة فيما لو طبقت على عينة من الأفراد في مناسبتين مختلفتين" [25] .

عند إعادة الاختبار بعد أسبوع على نفس العينة "لاعبي النادي الرياضي مدرسة حي الفتح تبسبست " من العينة الأصلية وفي نفس الظروف وعند حصولنا على النتائج باستخدام معامل الارتباط

جدول 1 الارتباط بـ ر"بيرسون" وهذا لمعرفة ثبات الاختبار (تركيز الانتباه)فكانت النتائج المحصول عليها كالآتي

الاختبارات	ارتباط بيرسون
الاختبار الاول	0.833
الاختبار الثاني	

1 مقدم عبد الحفيظ، الاحصاء والقياس النفس ي والتربوي، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر1993، .

نتائج ثبات اختبار تركيز الانتباه 0.833 .

جدول 2 ولمعرفة ثبات اختبار (دقة التصويب) فكانت النتائج المحصول عليها كما يلي

الاختبارات	ارتباط بيرسون
الاختبار الاول	0.999
الاختبار الثاني	

نتائج ثبات اختبار دقة التصويب 0.999

وهذا ما يدل على وجود ثبات عالي في الاختبارات

3 2 التصميم تجريبي لحصص العاب الفيديو :

يعتبر بانه البحث عن الاستراتيجية المناسبة التي يضعها الباحث لجمع اكبر عدد من المعلومات اللازمة وضبط العوامل او المتغيرات التي يمكن ان تؤثر على التجربة حيث يختار التصميم التجريبي المناسب الذي يوفر الحد الادنى من الصدق الداخلي والخارجي لنتائج البحث وعليه قمنا باستخدام التصميم التجريبي لمجموعات متكافئة ملتقى ذات الملاحظة القبلية و البعدية المحكمة الضبط الى تقسيم العينة الى مجموعتين ضابطه وتجريبيه كما قمنا بإنشاء استمارة للاختبار وتقسيم مجموعات من الحصص التدريبية المبرمجة ضمن هذا الاختبار واختيار العاب فيديو مناسبه لموضوعنا وبحثنا

3 3 ضبط متغيرات الدراسة:

يعتبر ضبط المتغيرات عنصر ضروري في أي دراسة ميدانية، وهذا بغرض التحكم فيها قدر المستطاع بحيث يكون هذا الضبط مساعدا على تفسير وتحليل النتائج للدراسة الميدانية دون الوقوع في العراقيل، وقد جاء ضبط متغيرات الدراسة كما يلي:

المغير المستقل: برنامج تربية حركية.

المتغير التابع: مهارات تركيز الانتباه.

3 4 عينة البحث وكيفية اختيارها:

تمثلت عينة البحث في بعض لاعبي النادي ،حيث قمنا بإختيار20 لاعب تم تقسيمهم إلى مجموعتين:

المجموعة التجريبية وتشمل 10 لاعبين .

المجموعة الضابطة وتشمل 10 لاعبين .

تم اختيار العينة عشـــوائيا وبطريقة تخدم البحث، كما قمنا باختيار 10لاعبين كعينة اســـتطلاعية لحســـاب ثبات وصدق الاختبارات

4-أدوات جمع البيانات :

- المراجع والمصادر.
- الطرق الاحصائية.
- اختبارات بدنية
- كرات قدم .
- حصص تشمل العاب الفيديو.
- البرنامج الاحصائي SPSS.
- مرصوفة تركيز الانتباه ،صفارة، ميقاتية

5 أدوات الدراسة

- ✓ اختبار مرصوفة تركيز الانتباه
- ✓ الاختبارات البدنية دقة التصويب
- ✓ الالعاب الالكترونية

6 مواصفات ادوات الدراسة

6 -1 مواصفات مرصوفة تركيز الانتباه-

شبكة تركيز الانتباه يستخدم القياس قدرة اللاعب على تركيز انتباهه وخاصة قبل الاشتراك في المنافسة الرياضية وخاصـــة فيها يتطلب تركيز منذ اللحظة الأولى . هذا الاختبار قدمه دورثي هاريس وقام بتعريبه محمد حســـن

علاوي . فكان اختيار شبكة التركيز يمكن ان يساعد في حسن اختيار اللاعبين الذي يستطيعون تركيز انتباههم بدرجة افضل

مدة هذا الاختبار دقيقة ويطلب من اللاعب وضع شرطة على اكبر عدد ممكن من الاعداد التي تلي الرقم المعين الذي يحدده المدرب الرياضي او الاخصائي النفساني و يفضل ان يكون الرقم المحدد اقل 65 مع مراعاة تتابع الأرقام

6 - 2 مواصفات الاختبارات البدنية

أ- الغرض من الاختبار:

قياس شدة تركيز اللاعبين.

ب-الأدوات :

مرصوفات تركيز الانتباه ،صفارة، ميقاتية.

ت-مواصفات الأداء:

يقوم المدرب بتوزيع المرصوفات على اللاعبين ، ثم يقوم بإملاء بعض الاعداد داخل المرصوفة ثم يقوم بالتصفير وضبط للوقت عند الدقيقة ويصفر بانتهاء الوقت .

مواصفات الاختبارات البدنية:

1 اختبار دقة التصويب :

أ- الغرض من الاختبار :

معرفة مدى دقة اللاعبين في التهديف نحو المرمى

ب- الأدوات :

ارضية الملعب ، كرة قدم ، صفارة ، مرمى .

ت- مواصفات الاداء:

يقف اللاعب امام المرمى وعند سماع الصفارة يقوم بالركل ، تعاد ثلاث مرات

3.6 مواصفات الالعاب الالكترونية

اخترنا لعبة PESS 2021 والتي تمارس لمدة ثلاثين دقيقة بعد كل حصة تدريبية

7 صعوبات الدراسة :

- ✓ نقص المراجع وندرتها في المكتبة الجامعية
- ✓ صعوبة تطبيق المنهج التجريبي
- ✓ ضيق الوقت نظرا لعدة عوامل ساهمت في تعطل العملية
- ✓ الظروف الصحية للبلاد بسبب جائحة الكوفيد 19
- ✓ بعد المسافة بين مقر السكن ومكان المدرسة

الفصل الثالث:

عرض وتحليل ومناقشة النتائج

1 الدراسة الاساسية

2 عرض وتحليل نتائج الفرضية الاولى

3 عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية

4عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة

5 عرض وتحليل نتائج الفرضية الرابعة

6 مناقشة النتائج

7 الاقتراحات

8 الاستنتاجات العامة

1-الدراسة الأساسية:

1-1- تكافؤ وتجانس العينة

جدول(3): تكافؤ عينة الدراسة في تركيز الانتباه لدى اللاعبين

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف لمعياري	قيمة العينة	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	القرار
المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي	2.90	1.91	10	0.65	18	0،520	غير دالة احصائيا
المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي	3.50	2.17					

من الجدول اعلاه قيمة T والتي تساوي 0, 65 عند مستوى الدلالة وهي قيمة اكبر من 0,520 وهي قيمة غير دالة احصائيا اي انه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تركيز الانتباه وفي الاختبار القبلي اي ان المجموعتين متكافئتين

جدول (4): تكافؤ عينة الدراسة في دقة التصويب لدى اللاعبين:

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف لمعياري	قيمة العينة	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	القرار
المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي	50.30	21.32	10	0.39	18	0,697	غير دالة إحصائيا
المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي	46.50	21.54					

من الجدول اعلاه قيمة T والتي تساوي 39 ,0 عند مستوى الدلالة وهي قيمة اكبر من 0,697 وهي قيمة غير دالة احصائيا اي انه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في دقة التصويب وفي الاختبار القبلي اي ان المجموعتين متكافئتين

تجانس العينة

ولقد اخترنا لعينة الدراسة لاعبي من نفس الجنس ويمتلكون خصائص بدنية متقاربة (كالطول والوزن)

2-عرض وتحليل نتائج الدراسة:

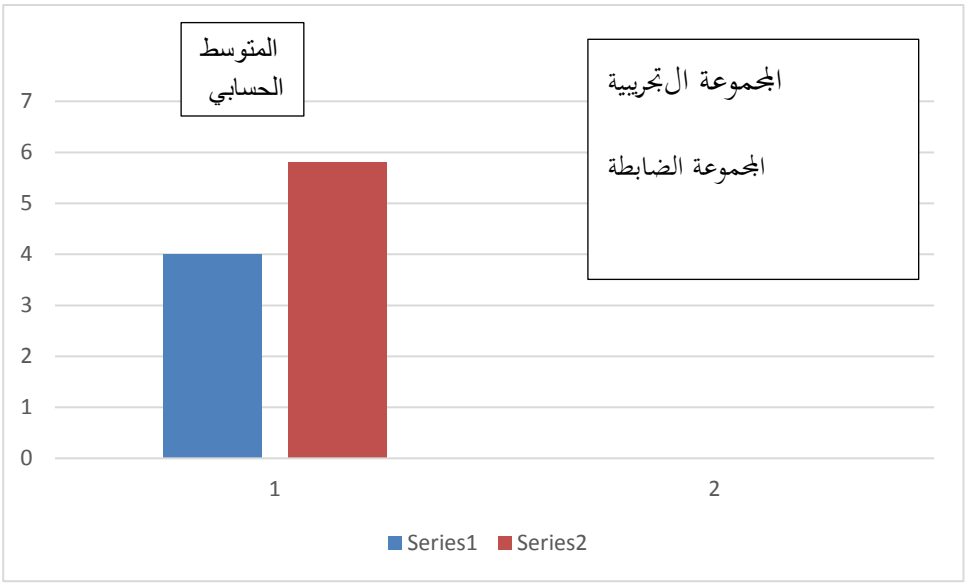
2-1-عرض وتحليل نتائج الفرضية الاولى القائلة :

هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في تحسين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض العاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية

جدول(5) الفرق بين المجموعة التجريبية والضابطة في تركيز الانتباه في الاختبار البعدي:

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف لمعياري	قيمة العينة	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	القرار
المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	5.70	0.67	10	2.921	18	0,009	دالة احصائيا
المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي	3.70	2.05					

من خلال الجدول رقم 5تتبين لنا الفروق بين المجموعة الضابطة و التجريبية بالاختبار T في تحسين التركيز لدى لاعبي كرة القدم باستخدام بعض العاب الفيديو الجادة لصالح المجموعة التجريبية لدرجة الحرية 18 أي انه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الضابطة والتجريبية في تركيز الانتباه في الاختبار البعدي و بمقارنة المتوسطات الحسابية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية ومنه نستنتج ان الفرضية الأولى تحققت.



مدرج تكراري 1 يبين نتائج الاختبار البعدي في اختبار تركيز الانتباه للمجموعتين الضابطة والتجريبية

2-2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

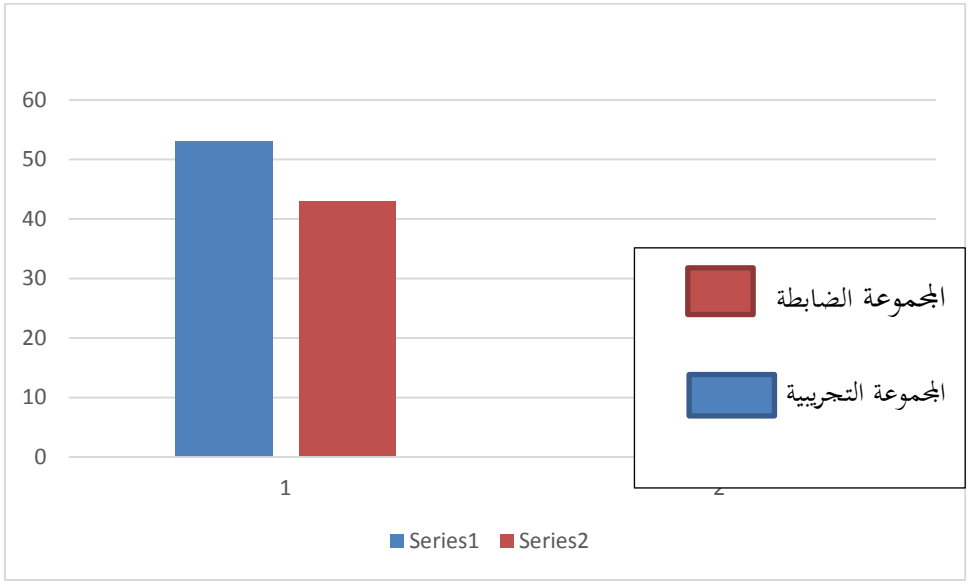
هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين والمجموعة التجريبية في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية.

جدول(6) الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في صفة دقة التصويب في الاختبار البعدي

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف لمعياري	قيمة العينة	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	القرار
المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	78.70	13.15	10	5,474	9	0,000	دالة احصائيا
المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي	34.50	27.12	10				

من خلال الجدول رقم 6 تتبين لنا الفروق بين المجموعة الضابطة و التجريبية بالاختبار T في تحسين التركيز لدى لاعبي كرة القدم باستخدام بعض العاب الفيديو الجادة لصالح المجموعة التجريبية لدرجة الحرية 9 أي انه يوجد فروق

ذات دلالة إحصـــائية بين المجموعة الضـــابطة والتجريبية في دقة التصـــويب في الاختبار البعدي و بمقارنة المتوســـطات الحسابية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية ومنه نستنتج ان الفرضية الثانية تحققت.



مدرج تكراري 2 يبين نتائج الاختبار البعدي في اختبار دقة التصويب للمجموعتين.

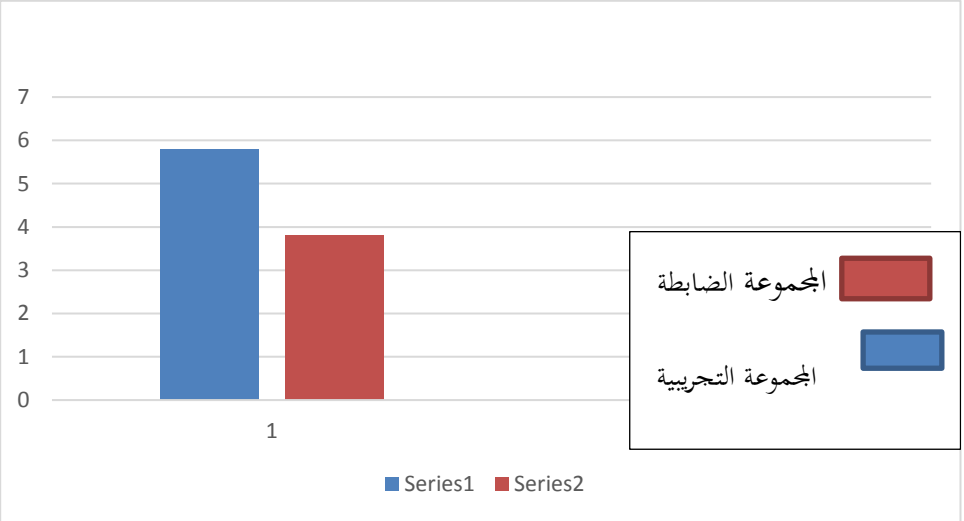
2-3 عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة:

هناك فروق ذات دلالة إحصـــائية بين الاختبار القبلي والبعدي في تحســـين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية

جدول(7) يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في اختبار التركيز للمجموعة التجريبية .

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف لمعياري	قيمة العينة	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	القرار
المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي	2.90	01.91	10	-5,468	9	0,000	دالة احصائيا
المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	5.70	0،67	10				

من خلال الجدول 7رقم تتبين لنا الفروق في المجموعة التجريبية الاختبار القبلي والبعدي بالاختبار (T(5, 468 -5-) في تحسين التركيز لدى لاعبي كرة القدم باستخدام بعض العاب الفيديو الجادة لصالح الاختبار البعدي لدرجة الحرية 9 أي انه يوحد فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار البعدي و القبلي بمقارنة المتوسطات الحسابية للمجموعة ومنه نستنتج ان الفرضية الثالثة تحققت .



مدرج تكراري 3 يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي اختبار تركيز الانتباه للمجموعة التجريبية

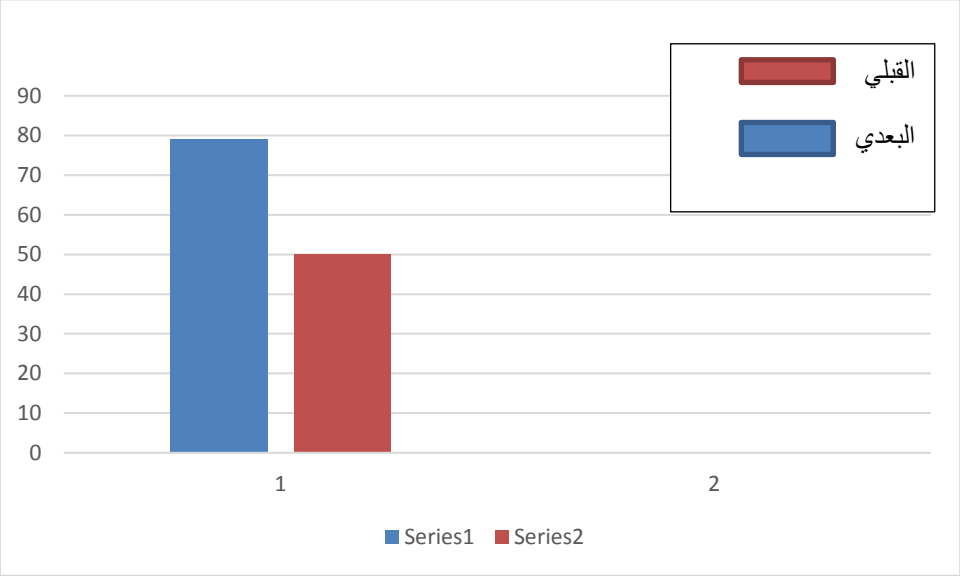
2-4- عرض وتحليل نتائج الفرضية الرابعة:

هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي والبعدي في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية المجموعة التجريبية:

جدول (8)يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في اختبار التصويب للمجموعة التجريبية.

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف لمعياري	قيمة العينة	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	القرار
المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي	50.30	21.32	10	-5.47	9	0	دالة احصائيا
المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	78.70	13.15	10				دالة احصائيا

من خلال الجدول رقم تتبين لنا الفروق في المجموعة التجريبية الاختبار القبلي والبعدي بالاختبار T في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم باستخدام بعض العاب الفيديو الجادة لصالح الاختبار البعدي لدرجة الحرية 9 أي انه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار البعدي و القبلي بمقارنة المتوسطات الحسابية للمجموعة ومنه نستنتج ان الفرضية الرابعة تحققت.



مدرج تكراري 4 يبين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في اختبار التصويب للمجموعة التجريبية

3-مناقشة النتائج:

في إطار موضوع بحثنا والذي يتطرق الى دراسة تأثير بعض العاب الفيديو الجادة على تركيز وانتباه كرة القدم والطائرة واليد ومن خلال النتائج المحصل عليها من جراء إجراء الاختبارات التي شملت اختبار تركيز الانتباه واختبار التصويب على مرمى كرة القدم ، والمستعملة مع المجموعتين الضابطة والتجريبية والتي دونت في الجداول من 1 إلى 11 وسنقوم بمناقشة النتائج المحصل عليها على ضوء الفرضيات المطروحة والتحليل الإحصائي لهذه الأخيرة في محاولة لإبراز بعض العوامل الرئيسية التي لها دخل في تحديد النتائج المحصل عليها والتي قد تساهم في فهم الغموض الذي يدور حولها.

نتائج الفرضية الأولى والثانية :هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في تحسين تركيز الانتباه و تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية

فالنتائج التي حصلت عليها المجموعة التجريبية في تركيز الانتباه كانت على النحو التالي في الاختيار القبلي نتيجة 3.7000كمتوسط حسابي أما في الاختبار البعدي فكانت نتيجة 5.7000كمتوسط حسابي .

على عكس المجموعة الضـــابطة التي كانت نتائجها في الاختبار القبلي نتيجة 2.00000 كمتوســـط حســابي أما بالنسـبة للاختبار البعدي نتيجة 2.00000 كمتوسـط حسـابي وهذا ما يفسـر عدم حدوث فروق معنوية دالة .

وبالتالي فالتحسـن الدال معنويا للمجموعة التجريبية وعكسـه للمجموعة الضـابطة في اختبار التصـويب وتركيز الانتباه يبرز لنا أثر البرنامج المقترح لتحسين الانتباه والتصويب مما يجعل التربية الحركية لها دور كبير في تنمية القدرة على التمرير.

وما قد علمنا به بإدماج البرنامج المقترح مع المجموعة التجريبية في البحث والتي أبدت فروقا في تحســـين قدرة على التركيز و التصـــويب عكس نظريتها الضـــابطة التي أبدت غيابا لهذه لهذا التطور والتي لم تســـتفيد من البرنامج المقترح مما يجعل التغيرات المهارية الحاصلة تؤثر على نتيجة هذه المجموعة.

هناك فروق ذات دلالة إحصـــائية بين الاختبار القبلي والبعدي في تحســـين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية

هذه النتائج المحصـل عليها في اختبار تركيز الانتباه التصـويب أدت بنا للحصـول على نتائج مشـابهة في اختبار دقة التصـــويب والتي أســـفر عنها إحداث فروق معنوية دالة بين الاختبارين القبلي والبعدي لصـــالح هذا الأخير بالنســـبة للمجموعة التجريبية والتي هي مدونة في الاختبار البعدي لتحدث فروق معنوية دالة إحصـــائيا لصالح التجريبي .

4-الاقتراحات:

1. استخدام برنامج العاب الفيديو للاعبين لتأثيره الفعال والايجابي في تنمية المهارات الحركية الأساسية.
2. إعادة النظر في منهاج التربية البدنية والرياضية من حيث توافقه مع التقدم الحاصل في المجتمع.
3. محاولة إجراء ملتقيات حول اهمية الالعاب الالكترونية
4. توفير العتاد الالكتروني فالملعب .
5. صقل وتحسين المهارات المركبة، واستخدام هذه المهارات في النشاط الرياضي المناسب.
6. يجب أن يتضمن البرنامج استثارة المشاركة البدنية في النشاط الرياضي.
7. الاستفادة من اللاعبين المتميزين في المجال .

5-الاستنتاجات العامة

1- عدم ظهور فروقات معنويه بين الاختبارات القبلية والبعدية لأفراد المجموعة الضابطة.

2- ظهرت فروقات معنويه عالية بين الاختبارات القبلية والبعدية لصـــالح الاختبار البعدي عند افراد المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج المقترح.

3- العاب الفيديو تعمل على تحسين صفات التركيز ودقه التصويب لدى اللاعبين.

4- ادراج حصة لألعاب الفيديو الجادة يعمل على تنميه وتطوير التركيز والانتباه لدى اللاعبين.

كلما تنوعت الالعاب العقلية وخاصه العاب الفيديو الجادة للاعبين يؤدي ذلك الى تحسين اللعب بالنسبة للاعبين.

الخاتمة

إن التربية الحركية بتعدد ألوانها تعد أحد الأشـــكال الراقية، وأكثر فعالية وتنظيما لما تحتويه من أدوار حركية ومهارة هامة ومميزة في حياة الفرد عامة واللاعبين خاصة.

وتعتبر التربية الحركية والبدنية أحد أوجه النشاط الرياضي والتي تعتبر بدورها أحد الوسائل المثلى لخلق مهارات جيدة وعلاقات ايجابية وتنافس راقي بين الأطراف المشـــاركة فيها ومن بينهم اللاعبين الذين يمثلون أكثر نســـبة مستهدفة لها.

وقد تطرقنا في دراستنا الى أحد أهم النتائج التي تأتي من جراء استخدام برامج العاب الفيديو الجادة و اثرها على تركيز اللاعبين وقد ابرز استعمالها فرق في وهي تل الكفاءات العالية للاعبين في تطبيق المهارات الحركية الأساسية التي تتطور عند هم ومن بينها مهارات الحركية الأساسية للأنشطة الجماعية ومن بينها نشاط كرة القدم و كرة اليد و كرة الطائرة التي تعتبر أحد اهم الألعاب الجماعية تهدف الى تكوين اللاعب ذهنيا بشكل افضل فضلا عن تكوينه مهاريا وبدنيا وتكتيكيا ونفسيا واجتماعيا وهذا حفزنا على هاته الدراسة التي أجريناها واكتشاف نتائج التوقعات والفرضيات التي وضعناها. ولقد تم الوصول الى نتائج ايجابية حسب الفروض المطروحة. فتوصلنا الى ان العاب الفيديو الجادة لها دور فعال وأثر بليغ جدا في تنمية المهارات الذهنية الأساسية للاعبين ولكن تبقى كيفية تطبيق برامج الفيديو الجادة و الألعاب المناسبة وادماجها وتكييفها في حصة التدريب و أيضا له الدور الفاعل في استغلال اللاعبين لكل قدراتهم المهارية.

المراجع:

المراجع العربية:

1. محمد محمد الشحاة : **التربية الرياضية** ، ب ، ط، العلم و الايمان للنشر و التوزيع ، المنصورة 2007 ص 31
2. عصام الدين متولي عبد الله : **الاتجاهات الحديثة لدراسة مناهج التربية الرياضية**، ب.ط، دار الوفاء لدنيا النشر والطباعة، الإسكندرية، مصر 2007 ،ص113
3. عكلة سليمان علي الحوري: **علاقة تركيز الانتباه بدقة التصويب لدى لاعبي المنتخب الوطني للناشئين بكرة اليد**، كلية التربية الأساسية 2006
4. مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها** –دار المسيرة، عمان، 2008 ص، 31
5. مدحت محمد ابو النصر ، **قوة التركيز وتحسين الذاكرة** ، المجموعة العربية للنشر ص 157
6. عباس مهنى ، **علم النفس المعرفي** مطبعة العدالة للنشر والتوزيع ص 1-6
7. بن بوزة هشام **نظريات اللعب معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية** جامعه باتنة 2 ، 2015
8. لمياء الديوان **تفسير نظرية الاستجمام للعب، 2015**
9. – محمد محمد الحمامي،كتاب، **فلسفة اللعب**،طبعة الاولى مركز الكتاب القاهرة، 1999 ، ص34
10. –ندى محمد قناوي كتاب **اساسيات اللعب** ، ص1
11. –محمد احمد خطاب ،احمد عبد الكري حمزة، **كتاب، سيكولوجية العلاج بالملعب مع الاطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، دار . الثقافة لمنشر والتوزيع، عمان، الاردن، الطبعة الاولى، 2008
12. حسين علي كنبار العبودي ، **الوظائف والمهارات البصرية في المجال الرياضي**،2016
13. عبد الرحمن محمد عيسوي ، **علم النفس الفسيولوجي** ، دار النهضة العربية ، بيروت ، 1974
14. فخري الدباغ، **مقدمة في علم النفس لطلبة كلية الطب**، ط1، مطابع دار الكتب، جامعة الموصل ، 1982
15. (سعد رزوقي ، **موسوعة علم النفس** ، ط1 ، بيروت ، الموسوعة العربية للدراسات والنشر ، **1977**

16.أبو العلا أحمد عبد الفتاح واحمد عمر روبي ، **انتقاء الموهوبين في المجال الرياضي** ، عالم الكتب ، القاهرة ، **1986**

17. محمد حسن علاوي ، **علم التدريب الرياضي** ، ط6 ، دار المعارف ، مصر ، 1979

18.**حوليات جامعة الجزائر 1** العدد 33 مارس2019

19. عبد الحسن محمد . **تأثير ادارة المباريات على التغييرات البيولوجية لمدربي الكرة الطائرة** ، ط1 الاسكندرية ، دار الوفاء للدنيا للطباعة والنشر ،2006 ،ص13

20.مقدم عبد الحفيظ، اإلحصاء والقياس النفس ي والتربوي، ديوان املطبوعات الجامعية، الجزائر 1993،

المراجع الأجنبية:

1.F . Balle & al : **Ecyclopédie de la sociologie** , Librairie Larousse Paris , 1975 , P : 221

2. István Juhász, Dr. Bíró Melinda ،Imre Juhász ،and Others، **BALL GAMES**, Page 5. Edite

المواقع الالكترونية:

https://mssader.com/%D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84-%D8%B9%D9%86-%D9%83%D8%B1%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%AF%D9%85

الملاحـــق

الملحق رقم 1 مرصوفة تركيز الانتباه

40	36	12	37	46	19	38	52	35	21
58	04	45	53	25	44	59	10	51	27
47	09	26	17	01	05	31	55	39	60
14	22	41	32	28	24	11	50	54	56
33	29	03	08	48	48	16	57	07	49
06	23	18	31	34	02	20	43	30	15

ملحق(2)

نتائج الدراسة بـSpss

الدراسة الأساسية:

الملحق رقم2 تكافؤ عينة الدراسة في تركيز الانتباه لدى اللاعبين

Group Statistics

المتغير حسب المجموعة		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار القبلي	مجموعة ضابطة	10	3.5000	2.17307	.68718
	مجموعة تجريبية	10	2.9000	1.91195	.60461

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار القبلي	Equal variances assumed	.346	.564	.656	18	.520	.60000	.91530	-1.32298	2.52298
	Equal variances not assumed			.656	17.713	.521	.60000	.91530	-1.32522	2.52522

الملحق رقم3 تكافؤ عينة الدراسة في اختبار دقة التصويب لدى اللاعبين

Group Statistics

المتغير حسب المجموعة		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار دقة التصويب قبلي	مجموعة ضابطة	10	46.5000	21.54711	6.81379
	مجموعة تجريبية	10	50.3000	21.32838	6.74463

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار دقة التصويب قبلي	Equal variances assumed	.086	.773	-.396-	18	.697	-3.80000-	9.58738	-23.94233-	16.34233
	Equal variances not assumed			-.396-	17.998	.697	-3.80000-	9.58738	-23.94248-	16.34248

الملحق رقم4 نتائج الفرضية الأولى القائلة:هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في تحسين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية.

Group Statistics

المتغير حسب المجموعة		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي	مجموعة ضابطة	10	3.7000	2.05751	.65064
	مجموعة تجريبية	10	5.7000	.67495	.21344

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي	Equal variances assumed	5.002	.038	-2.921-	18	.009	-2.00000-	.68475	-3.43862-	-.56138-
	Equal variances not assumed			-2.921-	10.915	.014	-2.00000-	.68475	-3.50857-	-.49143-

الملحق رقم5 نتائج الفرضية الثانية القائلة:هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح المجموعة التجريبية

Group Statistics

المتغير حسب المجموعة		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار التصويب بعدي	مجموعة ضابطة	10	34.5000	27.12625	8.57807
	مجموعة تجريبية	10	78.7000	13.15759	4.16080

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار التصويب بعدي	Equal variances assumed	9.714	.006	-4.636-	18	.000	-44.20000-	9.53392	-64.23001-	-24.16999-
	Equal variances not assumed			-4.636-	13.013	.000	-44.20000-	9.53392	-64.79471-	-23.60529-

الملحق رقم6 نتائج الفرضية الثالثة القائلة:هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي والبعدي في تحسين تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي	2.9000	10	1.91195	.60461
	المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	5.7000	10	.67495	.21344

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي & المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	10	.577	.081

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي - المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي	-2.80000-	1.61933	.51208	-3.95840-	-1.64160-	-5.468-	9	.000

الملحق رقم7 نتائج الفرضية الرابعة القائلة:هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي والبعدي في تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم يعزى لاستخدام بعض ألعاب الفيديو الجادة ولصالح الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	المجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب في الاختبار القبلي	50.3000	10	21.32838	6.74463
	المجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب في الاختبار البعدي	78.7000	10	13.15759	4.16080

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	المجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب في الاختبار القبلي & المجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب في الاختبار البعدي	10	.639	.047

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	المجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب في الاختبار القبلي - المجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب في الاختبار البعدي	-28.40000-	16.40596	5.18802	-40.13612-	-16.66388-	-5.474-	9	.000

الملخص

هدفت الدراسة الى معرفة مدى تأثير استخدام بعض العاب الفيديو الجادة في زيادة تركيز الانتباه لدى لاعبي كرة القدم، والتعرف ما ان كانت هناك علاقة ذات دلالة احصائية بين تركيز الانتباه ودقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم. استخدمنا المنهج التجريبي الذي يلائم طبيعة الدراسة للتحقق من صحة الفرضيات، وطبقناها على عينة من لاعبي نادي مدرسة حي الفتح الكروية بتبسبست – تقرت– والتي قدرت ب20 لاعبا وقد كان اختيار العينة عشوائيا، استعملنا المرصوفة واختبار التصويب . تم استعمال الاساليب والوسائل الاحصائية المناسبة لهذه الدراسة كالمتوسط الحسابي والانحراف المعياري وكذا معامل بيرسون وتوصلنا الى ان :

مستوى تركيز الانتباه ودقة التصويب يتزايد باستخدام العاب الفيديو الجادة .

الكلمات المفتاحية : تركيز الانتباه ، العاب الفيديو الجادة ، كرة القدم

Summary

The study aimed to find out the effect of the use of some serious video games on increasing the concentration of attention of football, and to identify whether there was a statistically significant relationship between the concentration of attention and the accuracy of shooting among soccer players. We used the experimental method that suits the nature of the study to verify the validity of the hypotheses, and we applied it to a sample of the players of the Hai Al-Fath football school club in Tebsbest - Touggourt - which was estimated at 20 players, and the sample was chosen randomly. The appropriate statistical methods and means were used for this study, such as the arithmetic mean, standard deviation, as well as Pearson's coefficient :The level of attention concentration and accuracy of shooting is increased by using serious video games.

Keywords: focus attention, serious video games, football