رقم الترتيب.....

رقم التسلسلي.....

جامعة قاصدي مرباح . وقلة

معهد علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية

قسم النشاط البدني و الرياضي التربوي

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي

ميدان علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية

شعبة التربية الحركية

تخصص التربية الحركية لدى الطفل و المراهق

إعداد الطالبين: *عقون حكيم

*** بكة عبد القادر**

بعنوان:

العاب الفيديو و انعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين(15-18 سنة).

دراسة مسحية أجريت بثانوية قويدري محمد بخميس مليانة

أمام اللجنة المكونة من السادة:

الأستاذ: جرمون علي أستاذ محاضر أ (جامعة قاصدي مرباح ــ ورقلة) رئيسا.

الأستاذ(ة) :قويدر بن براهيم العيد أستاذ مساعد أ (جامعة قاصدي مرباح ـ ورقلة) مشرفا .

الأستاذ: براهيمي قدور أستاذ مساعد ب (جامعة قاصدي مرباح ـ ورقلة) مناقشا.

السنة الجامعية: 2014 – 201

الإهداء

- إلى أروع وأغلى شيء أملكه في الوجود.

إلى المنبع الصافي وبحر الدفء و الحنان و الأمان

إلى مصدر ثقتي وسعادتي و تفاؤلي في الحياة.

" أمي الغالية "

- إلى من تعب وشقى وتحمل غربة الأيام ووحشتها

إلى من رافقني بدعواته ونصائحه.

فأرسى عندي مبادئ الحياة ونهجها.

قدوتي وتاج رأسي" أبي الحبيب "

- إلى الذين جادوا وقاسموني الفرحة والحيرة في كل لحظة إخواني

و أخواتي الأعزاء:ابراهيم ، كمال،عبدالقادر، حورية، غنية، دون أن أنسى أبناء إخوتي،علاء،أماني.

عائلة عقون. - إلى كل الأهل والأقارب خاصة الجدة الكريمة أطال الله عمرها، وإلى كل من يعرفه

-إلى من كانت عونى وسندي في إتمام هذا العمل"سليمان لامية"

- إلى جملة الأصدقاء الذين تقاسمت معهم أسعد لحظاتي في الجامعة: قاصدي م ، زكرياء، إسلام،شعيب،أحمد،خ كريم،ق خالد،ب يعقوب،نور الدين،جيلالي،عبدالقادر،محمد،حكيم،فارس،كمال،لامية،فتحية،نادية،عائشة،فتيحة،لبنى،وسام،كنزة،د نان،قدور علي،أسامة من ورقلة،و إبتسام،وهدى،وأسماء.

-إلى كل من نسيهم قلمي سهوا وهم في قلبي دوما.

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي

وإلى من ساعدني في هذا العمل شريكي بكة عبد القادر

حكيم

الإهداء

قال تعالى "وقضى ربك ألا تعبدوا إلا إياه وبالوالدين إحسانا...".

-إلى أغلى ما في الوجود وأعز ما أملك إلى بعض الدفء و الحنان ونبع السعادة وصدر الأمانة إلى أعظم حب نبض له قلبي إلى التي رعتني بحنانها وخوفها ودعائها لي إلى الجوهرة الغالية إلى أغلى من كل غالي أمي العزيزة.

- إلى من تعب لأرتاح وكافح لأناه إلى رمز الصمود ونبع الرجولة والاستقامة إلى من ضحى بالنفس والنفيس من أجل أن يراني أنضج على درب العلو أبي العزيز رحمه الله وأدخله أحمده فسيح جنانه.

-إلى كل من ظرفت عيناه دمعا وكل من حمل لي حبا إلى جميع الأهل والأقارب أخص بالذكر شمس الدين"سميشوا".محمد خداوي. عبدالحق. مجيد. عبد الرحمان. فؤاد.فضيل...

-إلى كل عائلة بكة من قريب أو بعيد وإلى عائلة عبد القادر خداوي وعائلة شاوشي و عائلة سعيدون وعائلة تكيالين

-إلى إخوتي وأخواتي الأعزاء عزالدين .أحمد. عيسى .موسى. خالد. لخضر.امحمد.

-وتحية خاصة إلى الأخت والعرجون الأخيرة أمال ثلة حياتي ومشمشة قلبي.

-إلى رفقاء الدرب خالد. جيلالي. عبد القادر ملاحي.نور الدين. كمال.محمد باجي. فارس. كريم.فلالي حكيم.

-وإلى كل أصدقاء الدراسة دون نسيان أي أحد.

وخاصة إلى الأستاذ المشرف قويدر بن براهيم العيد

-وإلى كل من لم يجد اسمه مكتوب بالحبر على الورقة فاسمه مكتوب في القلب وفيه محفور.

-وإلى زميل التخرج

حكيم عقون عبد القادر

شكر وتقدير

قال تعالى"وإن شكرتم لأزيدنكم "

صدق الله العظيم

شكرا وحمدا لله سبحانه وتعالى الذي بتوفيقه وقدرته

تم إنجاز هذا العمل .

نتوجه بالشكر الجزيل إلى الأستاذ المشرف ' قويدر بن براهيم العيد'

لمتابعته الدائمة وتوجيهاته القيمة .

كما يسعدنا أن نعبر عن تقديرنا العميق إلى أساتذة التربية البدنية والرياضية بمعهد التربية البدنية والرياضية بجامعة ورقلة.

وبالمناسبة نتقدم بالعرفان التام

إلى كل من أبدوا تعاونهم ومساعدتهم لنا:

مدراء وأساتذة وتلاميذ

المدارس و الإكماليات التي أجريت بها

اختبارات البحث

الملخص:

هدفت الدراسة إلي معرفة تأثير العاب الفيديو على مستوى أداء التحصيل الدراسي وانعكاسها على ممارسة الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-18)، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج الوصفي لأنه المنهج المناسب لدراسة هذه الظاهرة، وقد اجرية دراسة على عينة من التلاميذ ة و الأولياء كان عددها 103 من مجتمع الدراسة الأصلي الذي قدرة ب450 تلميذ وتلميذة اختيرت بطريقة قصديه من ثانوي من عين الدفلى ،وبعد المعالجة الإحصائية وعرض ومناقشة النتائج تبين أن مستوى أداء التحصيل الدراسي ،يتراجع بممارسة العاب الفيديو مما يؤدي إلى العزوف عن ممارسة النشاط البدني الرياضي ،واتضح لنا انه توجد فروق بين التلاميذ الممارسين والغير ممارسين للألعاب الفيديو علي حسب اختلاف المراحل العمرية ،وقد أوصى الباحث بضرورة نشر الوعي لدى المراهقين بمدى خطورة ممارسة العاب الفيديو ،كما أكد علي ضرورة ممارسة الأنشطة الرياضية وإعطاءها المكانة الخاصة بها في أوساط المراهقين.

الكلمات المفتاحية :العاب الفيديو ،التحصيل الدراسي ،الأنشطة الرياضية،التلاميذ المراهقين.

Video games and their impact on academic achievement and some sports activities among students teenagers.

Abstract:

The study aimed to determine the impact of video games on academic achievement performance and impacts on sports activities among students teenagers level (15-18), and to achieve the objectives of the study researcher followed the descriptive method because it is the right approach to the study of this phenomenon, have cubs study on a sample of students of and saints was number 103 of the original study population that the ability of 450 male and female pupils were selected deliberate way of a secondary of Ain Defla, after statistical processing and presentation and discussion of the results show us that the academic achievement level of performance decline to exercise video games leading to refrain from the practice of sports physical activity, and we found out that there are differences between pupils practitioners and non-practitioners of video games for different age groups, the researcher has recommended the need to disseminate awareness of the seriousness of teenagers playing video games, also stressed the need for the practice of sports activities and give it its own status among adolescents.

Keywords: video games, academic achievement, sports activities, students teenagers.

مقدمة :

إن التربية البدنية والرياضية تشمل على اكتساب وصقل المهارات الحركية وتنمية اللياقة البدنية والمحافظة عليها من أجل مستوى صحي أفضل ومن خلال حياة طيبة واكتساب المعارف وتنمية الاتجاهات الايجابية نحو النشاط البدني و التربية البدنية هي العملية التي يكتسب الفرد خلالها أفضل المهارات البدنية والعقلية، والاجتماعية واللياقة من خلال النشاط البدني. "

فمهما تكن التعاريف المتعلقة بالتربية البدنية والرياضية، فهي تتفق جميعها في كون أنها تلعب دورا أساسيا في التنمية الشاملة لشخصية الفرد، ويجب أن نشير هنا أن أهميتها تختلف من فئة عمرية إلى أخرى وهذا راجع إلى مطالب كل مرحلة من المراحل التي يبني الفرد من خلالها شخصيته، فالطفل تساعده هذه الأخيرة في البداية على التعلم الحركي والاندماج الاجتماعي مثلا، وتساعد المراهق في تحقيق ذاته وتفريغ الطاقة الزائدة وتوجيهها في الاتجاه الصحيح وكون التربية البدنية والرياضية لها من الميزات والخصائص ما يمكن للفرد – المراهق – من اجتياز هذه المرحلة بسلام وذلك بتلبية كل مطالبه بما في ذلك المطالب النفسية والتي من بينها تحقيق الذات والتفاعل الاجتماعي إلى غير ذلك . ومطالب بدنية وذلك بإكسابه القوام الجيد وتفريغ الطاقة الزائدة التي تميز الفرد في هذه الفترة .

رغم ذلك فالشباب ارتقى إلى ألعاب الفيديو التي باتت مصدرا عاما للترفيه من طرفه ، و في الوقت الراهن أصبحت تمارس بتقنيات منخفضة نسبيا نظرا لاستعمال تقنية تحادث الأرصفة كما أنها أصبحت تتضمن في أجهزة متنقلة ، هذه التقنية جعلت العاب الفيديو سهلة الوصول إلى الناس فأصبح العديد من الشباب يقضون أوقات هامة في اللعب ، وذلك في كل أسبوع حتى أنها تصل إلى سبع ساعات أو أكثر مثل هذه الألعاب أصبحت الاختيار الأمثل من الأطفال، فكل من الذكور والإناث يستمتعون بلعب العاب الفيديو .

الجانب النظري

الفصل الأول
مدخل الدراسة

إشكالية:

باتت العاب الفيديو مصدرا عاما للترفيه من طرف الشباب ، و في الوقت الراهن أصبحت تمارس بتقنيات منخفضة نسبيا نظرا لاستعمال تقنية تحادث الأرصفة (gaming Platform) كما أنها أصبحت تتضمن في أجهزة متنقلة ، [1]هذه التقنية جعلت العاب الفيديو سهلة الوصول إلى الناس خاصة الذين لا يملكون تلفاز تفاعلي interactive télévision أو حاسب شخصي personale computer فأصبح العديد من الشباب يقضون أوقات هامة في اللعب ، وذلك في كل أسبوع حتى أنها تصل إلى 7 ساعات أو أكثر مثل هذه الألعاب أصبحت الاختيار الأمثل من الأطفال، و أصبح كل من الذكور والإناث يستمتعون بلعب العاب الفيديو و انه لمن المهم أن نذكر هنا أن بعض الدراسات مثل دراسة [2] ترجح أن الذكور يحبون هذه الألعاب من اجل إثارة إعجاب الأصدقاء ورفع التحدي .

بالرغم من أن البنات و في الطريق لإدراك أنفسهن فان لهن نفس الدافعية و المستوى من الميل لهذه اللعبة كما يضيف كل من كما أن الوقت المقضي في لعب العاب الفيديو غير متكافئ للجنسين تضيف إذ أن الذكور على أية حال يميلون إلى ممارسة العاب الفيديو في الانترنت بينما يميل الإناث إلى استعمال الانترنت في الإعمال المدرسية ، و قضاء الوقت في خدمة البريد الالكتروني،[3] و من جهة نظر الإناث يميلون في ممارستهم لألعاب الفيديو إلى الألعاب الأقل عنف كما إن إقبالهم قليل ، في حين نجد في أن كل من الجنسين يميل إلى ممارسة الألعاب التي تتسم بالعنف، و ما زاد الإقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب فأصبح قضاء الوقت في لعب العاب الفيديو لطلب الراحة و الاستجمام كبيرا جدا في أل: 20 سنة الأخيرة.[4]

ترتبط ممارسة العاب الفيديو في مرحلة المراهقة بكل من السن و الجنس، وجد كل من الأطفال الكبار و المراهقين من (8 . 18 سنة) يمارسون العاب الفيديو من 1,2 إلى 7 ساعات في الأسبوع أما

---

[1]- alice mitchall and carolsavill .-smith .computer and video games for learning A review of the literature.2004

[2] -griffiths MD,HuntN(1995).computer game playing in adollecence.prevalence and demographic. 189-193

[3]-Mumtaz S(2001).Children s enjoyment and perception of computer use in th home and school.347-362.

[4]-Scheoner A-M (2001).Does lara Croft wearfake polygons? Gender and gender-role.221-226.

بالنسبة إلى الكبار بالرغم من أن المراهقين الذكور يلعبون العاب الفيديو أكثر من المراهقات الإناث فكلا الجنسين يمارس هذه اللعبة بصورة منتظمة وبنفس الطريقة ، وجد في نفس السياق كل من أن المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة يمارسون تقريبا ضعف ما يمارسه الإناث من نفس المرحلة نفس النتائج وجدها Roberts إلا انه أضاف أن مقدار ممارسة العاب الفيديو تقل مع الكبر في السن، الأطفال من (8.- 13 سنة)يلعبون العاب الفيديو تقريبا 5. 7 ساعات، أسبوعيا، أما الذكور في أواخر مرحلة المراهقة يلعبون العاب الفيديو بمعدل 5. 3 ساعة أسبوعيا، و لقد ركزنا هنا على فئة المراهقين الذكور كون أن هذه الأخيرة موضوع البحث، و لتلخيص ما سبق نقول أن المراهقين الذكور يمارسون العاب الفيديو أكثر من المراهقات، و المراهقين في المرحلة الأولى يمارسون العاب الفيديو أكثر من المراهقين في المرحلة الأخيرة أمام هذا الموضوع الذي وصلت إليه العاب الفيديو من قوة على استقطاب المراهقين، و ذلك مما تتصف به ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها ، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها و أنت ماشيا ، جاسا ، في المنزل في القطار في أي مكان ، وحدك أو مع صديقك ، وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول حاسب المكتب ، عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات (نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو) من جهة ، و أمام العوائق التي تقف أمام ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي بما في ذلك نقص المركبات الجوارية احتكار هذه لمركبات من طرف الكبار ، والحال السيئة التي تتواجد عليها هذه المركبات من جهة أخرى، كان لزما علينا كباحثين دراسة هذه الظاهرة من حيث ايجابياتها و سلبياتها على المراهقين المتمدرسين الذكور في ما يخص مدى تأثيرها على التحصيل الدراسي ، و الذي يأتي في المرتبة الأولى إذا ما قورن بألعاب الفيديو من حيث الأهمية بالنسبة للمراهق ، كما يقف حاجزا أمام الأخطار التي تسببها ممارسة ألعاب الفيديو نذكر على سبيل المثال مرض السمنة (الوزن) ضعف النظر ، قلة الحركة أمراض الظهر و الرقبة ، تأثيرات جانبية على الجهاز الدوري ، و الجهاز الهضمي ، كما نذكر هنا الدراسات المسببة التي تناولت موضوع ألعاب الفيديو و تأثيرها على رفع من مستوى السلوك العدواني للمراهقين .

من أجل ذلك و للوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها :

- **هل ألعاب الفيديو لها انعكاسات سلبية على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين 15-18سنة**

و لتبسيط هذه الإشكالية طرحنا التساؤلات التالية:

- **1-هل ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين ؟**
- **2-هل ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على ممارسة بعض الأنشطة الرياضية في المؤسسات التربوية و النوادي الرياضية لدى التلاميذ المراهقين ؟**
- **3-هل ممارسة الأنشطة الرياضية لها دور في تحسين مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين (15 – 18 سنة ؟**

و للإجابة على هذه الإشكالية و التساؤلات قدمنا الفرضية العامة التالية :

2- فرضيات الدراسة:

2-1-الفرضية العامة:

- **ألعاب الفيديو تؤثر سلبيا على مستوى التحصيل الدراسي وتعزف المراهقين من ممارسة الأنشطة الرياضية.**

و تفرعت من هذه الفرضية عدة فرضيات جزئية هي :

2-2-الفرضيات الجزئية:

- **1-ألعاب الفيديو تؤثر سلبا على مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين.**
- **2- ألعاب الفيديو تحد المراهقين من ممارسة بعض الأنشطة الرياضية في المؤسسات التربوية أو النوادي الرياضية.**
- **3- إن ممارسة الأنشطة الرياضية لها دور كبير في تحسين المستوى الدراسي لدى التلاميذ المراهقين 15- 18 سنة.**

3-أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا إلى هذا الموضوع ليس أننا ضد ممارسة الألعاب الالكترونية التي يمكن اعتبارها رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء و لكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ، و صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة المراهق لما تقدمه من فوائد جسمية نفسية ، اجتماعية و تربوية .

و أهم نقطة في بحثنا هي الأخذ بعين الاعتبار المواهب الشابة التي تختزلها ظاهرة انتشار أو نقول الإدمان على الألعاب الالكترونية التي تحبس المواهب الرياضية داخل المراهق وتمنعها من الظهور لتتم عملية صقلها وتدعيمها و تطويرها حتى تساهم في رفع مستوى الرياضة الوطنية الجزائرية النخبوية وتشريفها داخليا و خارجيا.

4-أهداف الدراسة:

- الاطلاع على واقع التحصيل الدراسي في أوساط المراهقين في ولاية عين الدفلى.
- إبراز أهمية فترة المراهقة و التي لها تأثير على ميول و رغبات المراهق .
- توضيح أهمية النشاط البدني الرياضي في حياة المراهق ، وما يكتسبه من أبعاد اجتماعية ، بدنية نفسية و تربوية.
- محاولة اقتراح بعض الحلول و التوصيات التي من شأنها التوفيق بين ممارسة الألعاب الالكترونية و التحصيل الدراسي.

5- أسباب اختيار الموضوع:

5-1- الأسباب الذاتية :

لقد أصبحت ممارسة ألعاب الفيديو ظاهرة متفشية في أوساط الأسر الجزائرية، حيث باتت تنذر بخطورة تدني مستوى التحصيل الدراسي، وعزوف المراهقين على ممارسة الأنشطة الرياضية مما يتكون لديهم حالات هسترية(نفسية، حركية).

5-2-الأسباب الموضوعية:

توجه الكثير من التلاميذ المراهقين إلى ممارسة ألعاب الفيديو وتركهم الأنشطة البدنية الرياضية في النوادي مما ينعكس سلبا علي المجتمع، وتفشي الآفات الاجتماعية كالعنف و السرقة،كما أن تصميم بعض الألعاب الفيديو يؤدي إلي انحطاط في الأخلاق، كما تؤدي إلي إهمال النشاط البدني الرياضي مما ينتج عنه مجتمع غير متماسك دينيا.

6- مصطلحات و مفاهيم الدراسة:

6-1- مفهوم ألعاب الفيديو :

ألعاب الفيديو أو البرنامج ألمعلوماتي للألعاب (ludiciel) هو النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة ، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها و تصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة.

من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى "اللاعب"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005 مثل الفأرة ، الوحدة المركزية ، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب أللالكترونية الحديثة و القديمة و التي من أهمها اكس بوكس X-BOX و البلاي ستايشن PLAY STATION

لعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كل عن الواقع ، و مع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض، أحيانا تهرب من الواقع، بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "medival" ، لكن و من جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية." [1]

---

[1] www.jeu-video.com

6-2- تعريف ألعاب الفيديو:

لغويا:

كما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل و معناه ضد جد ، وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل ، كما يتضمن مفهوم اللعب و كما ذكرنا في قاموس المنجد المزاح و فعل بقصد اللذة أو التنزه ، فعل لا يجدي نفعا .

اصطلاحا:

نشاط ذهني بالدرجة الأول يضم كل الألعاب الالكترونية يمارس هذا بطريقة عن الطريقة الأخرى ويشمل كل من :العاب الفيديو الخاصة ، الغاب الكمبيوتر، الهاتف النقال.

6-3- التحصيل الدراسي:

6-3-1- مفهوم التحصيل الدراسي:

يعد التحصيل الدراسي انسب طريقة لتقييم المعلومات والمعارف التي يكتسبها التلميذ أثناء التعليم وقد تعدد تعاريف واختلف الأخصائيون في تعريف هذا المصطلح، ومن بين هؤلاء الأخصائيون أما "لاقا زين "فيحدد مفهوم هذا المصطلح بقوله"التحصيل الدراسي يهو استيعاب كمية من المعارف والمعلومات التي تحددها برامج معينة ." guyavazine" [2]

أما "زيومان دانيال zhomanedaniel" الذي يعرف مصطلح التحصيل الدراسي بقوله:التحصيل الدراسي هو استيعاب المعلومات التي نحاول تعليمها للتلميذ.[3]

كما عرفها "روبير لافان بقوله "التحصيل الدراسي يعنى المعرفة التي يصل إليها الطفل من خلال برامج مدرسي قد يتكيف مع الوسط والعمل المدرسي).

من خلال التعاريف السابقة يتضح أن هناك تكامل بينهم فالأول اكتفى باستيعاب المعلومات ، بينما الثاني أضاف البرامج إلى جانب استيعاب المعلومات لكي تضبطها وتحددها،إما التعريف الثالث فيشمل التعريفين حيث عرف التحصيل الدراسي بأنها استيعاب المعلومات وفق برامج تحددها المدرسة كما أضاف انسجام التلميذ بمحيطه المدرسي.

---

[2] - أمين أنور الخولي ، **الرياضة و المجتمع** ، سلسلة عالم المعرفة ، الكويت : سنة 1996 ، ص13-14

[3] - مصطفى ,سويف ,**الأسس النفسية للتكامل الاجتماعي** "ط4,دار المعرفة,مصر :بدون سنة",ص13

لغويا:

هو تلك الأشياء المعرفية التي يكتسبها التلميذ خلال العام الدراسي، والتي تقاس في أواخر السنة عن طريق اختبارات.

اصطلاحا:

إمكانية الوصول إلي درجة من الكفاية عن طريق التعلم والتدريب، أو هو ما يكتسب وما يتعلم من خبرات و مهارات و قدرات منظمة وهادفة غاياتها إحداث تغيرات سلوكية في شخصية المتعلم، وكل ما تتضمنه هذه التغيرات تكون موضوع التحصيل.[1]

6-4- النشاط البدني الرياضي :

6-4-1- مفهوم النشاط البدني والرياضي :

يعتبر النشاط البدني الرياضي إحدى اتجاهات ثقافة الرياضي التي يرجع أساسها إلى قديم الزمان حينما كان الإنسان البدائي الأول يمارس كثيرا من ضروبها تلقائيا ، ضمانا لإشباع حاجاته الأولية فأقام مسابقات العدو والجري والسباحة والرمي والمصارعة والقفز وغيرها من النشاطات السابقة ، ثم أضاف إلى هذه النشاطات الأساسية بعض الوسائل كالكرات ،المضارب، والشبكات، ووضع لها القوانين واللوائح ، وأقام من أجلها التدريبات والمنافسات وعمل جاهدا على تطويرها والارتقاء بها حتى أصبحت إحدى الظواهر الاجتماعية الهامة التي تؤثر في سائر الأمم، وأصبحت عنوانا لكفاح الإنسان ضد الزمن وذلك ليبلغ أعلى المستويات في الأداء والمهارة .

أما في عصرنا هذا فإن النشاط الرياضي البدني أصبح عنصرا من عناصر التضامن بين المجموعات الرياضية، وفرصة لشباب العالم أجمع ليتعارفوا بعضهم على بعض خدمة للمجتمع بالإضافة إلى ذلك فهي تساهم في تحقيق ذات الفرد بإعطائه الفرصة لإثبات صفاته، وتحقيق ذاته عن طريق الصراع وبذل مجهود ، فهو يعد عاملا من عوامل التقدم الاجتماعي وفي بعض الأحيان التقدم المهني....الخ.[2]

---

[1]– عبد المجيد نشواني ،**علم النفس التربوي**،زارالفرقان، ط3،الاردن: 1987،ص612

[2] - علي يحي منصوري ،**الثقافة والرياضة** ،ط1 ،القاهرة : 1971،ص 209-210.

6-4-2- تعريف النشاط البدني الرياضي:

إن النشاط البدني والرياضي هو التعبير الأصح لمجمل الحركات والمهارات البدنية الأكثر دقة ، إذ هو تتويج الحركات والأنشطة الرياضية التي تقوم على أساس و هدف معين مبني على خطط و مهارات محددة في إطار تنافسي نزيه وذلك بغية الوصول إلى النتيجة المرغوب فيها.

لغويا :

اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، وقد تكون حرا، أي تأتي عن واقع طبيعي، كما قد يكون منظما ويسير بموجب القوانين، والأنظمة المعترف بها[1]

اصطلاحا:

هو النشاط البدني المنظم و الموجه الذي تحكمه قواعد، و أسس منظمة تهدف إلى إعداد الفرد إعدادا متكاملا بدنيا و اجتماعيا و عقليا و نفسيا كما يعتبر كنشاط مفعم باللعب التنافسي.[2]

6-4-3- دور النشاط البدني الرياضي للمراهق :

يلعب النشاط البدني الرياضي دورا فعالا في حياة المراهق فهو يساعد على تنمية الكفاءة الرياضية والمهارات البدنية النافعة في حياته اليومية والتي تمكنه من اجتياز بعض الصعوبات التي تعيقه، كما أن للنشاط الرياضي دورا في تنمية القدرات الذهنية و العقلية التي تجعله متفوق في مختلف المجالات كالدراسة والإبداعات، والنشاط البدني الرياضي يستغل أوقات الفراغ لدى المراهقين فهو ينمي فيهم القيادة الصالحة.

وبفضله تتاح الفرصة للطامحين للوصول إلى مرتبة البطولة في المناسبات الرياضية كما أنه ينمي في المراهقين الصفات الخلقية و دمجهم في المجتمع ، ومنه نجد أدوار النشاط البدني الرياضي كالآتي :[3]

- تحسين الحالة الصحية للمواطن .
- النمو الكامل للناحية البدنية كأساس من أجل زيادة الإنتاج .
- النمو الكامل للناحية البدنية كأساس للدفاع عن الوطن
- التقدم بالمستويات العالية.

---

[1] – أشتي ،**العلوم الإنسانية والاجتماعية**،1994،ص32.

[2] – أمين أنور الخولي ، **الرياضة و المجتمع** ، سلسلة عالم المعرفة ، الكويت : سنة 1996 ، ص33

[3] – عصام عبد الخالق. **التدريب الرياضي (نظريات و تطبيقات)**، ط2 ،دار الكتب الجامعية ، مصر: سنة1972، ص 11

6-5- تعريف المراهقة:

6-5-1- التعريف اللغوي :

يأتي اشتقاق المراهقة في اللغة العربية من الفعل راهق، وراهق الغلام فهو مراهق إذا قارب الاحتلام، والمراهق الغلام الذي قالب الحلم، وجارية مراهقة، ويقال جارية راهقة وغلام راهق، وذلك ابن العشرة إلى إحدى عشرة.[1]

وجاء في تاج العروس التعريف اللغوي للمراهقة كالتالي :

راهق الغلام، مراهقة: قارب الحلم فهو مراهق والجارية مراهقة وذلك ابن العشرة إلى إحدى عشرة .[2]

أما أصلها في اللغة اللاتينية فهي من كلمة "Adolescence" والتي تعني التدرج نحو الرشد بكافة أوجهه. [3]

6-5-2-التعريف اصطلاحي:

يقول عبد الرحمان العيسوي"أنها فترة تسودها مجموعة من التغيرات التي تحدث في نمو الفرد الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي ، وفيها يحدث كثير من التغيرات التي تطرأ على، وظائف الغدد الجنسية، والتغيرات العقلية والجسمية " .[4]

ويرى "ستانلي" في كتاب محمد حامد ناصر، وخوله درويش، أنها أي المراهقة فترة عواصف وتوتر وشدة وتكتنفها الأزمات النفسية ، وتسودها المعاناة والإحباط والصراع والقلق والمشكلات وصعوبة التوافق.[5]

أما"دور روجرز" في كتاب ميخائيل إبراهيم فيقول :"أنها فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية ، ومرحلة ذهنية كما أنها فترة تحولات نفسية عميقة ".

كل هذه التعاريف تجمع على أن المراهقة مرحلة انتقالية بين الطفولة الفرد ورشده ، فهي إذا تبدأ بالبلوغ وتنتهي بالرشد وتحدث فيها تغيرات فيزيولوجية وجسمية عنيفة يترتب عنها توترات انفعالية حادة، ويصاحبها القلق، والمتاعب، وتكثر فيها المشاكل الاجتماعية ،والنفسية، والتي غالبا ما تعكر صفوة حياة المراهق

---

[1] – أبي الفضل جمال الدين بن مكرم بن منظور. **لسان العرب**، ط1، المجلد التاسع، دار صادر، بيروت: سنة 1992 ص 130

[2] – محب الدين أبي فيض السيد ، محمد مرتضى الحسيني. **تاج العروس من جواهر القاموس** ، المجلد الثاني عشر ،دار الفكر ، بيروت : سنة 1994 ، ص 185 .

[3] – عبد الرحمان العيسوي . **سيكولوجية المراهق و المسلم المعاصر** ، دار الوثائق ، الكويت : سنة 1987 ، ص 22

[4] – محمد حامد ناصر و خوله درويش. **تربية المراهق في رحاب الإسلام**، دار ابن حزم ، بيروت : سنة 1997 ، ص 20

[5] – ميخائيل إبراهيم أسعد . **مشكلة الطفولة و المراهقة** ، ط2 ، دار الآفاق الجديدة ، بيروت : سنة 1991 ، ص 225

7- التعاريف الإجرائية للدراسة:

7-1- التعريف الإجرائي لألعاب الفيديو:

تعتبر نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد كبيرا آو صغيرا من اجل تلبية حاجاته المختلفة، و التي يمكن أن يحققها من خلالها ،التعلم، تفريغ الطاقة الزائدة ، وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ، ويكون أمل فرديا آو جماعيا ، منضم آو تلقائيا كما يكون كذلك موجها آو ذاتيا.

7-2- التعريف الإجرائي للنشاط البدني الرياضي:

النشاط البدني الرياضي هو عبارة عن مجموعة الأنشطة و الحركات البدنية ، حيث يتميز عن باقي الأنشطة بالاندماج البدني الخاص ، وهو التعبير الأصح لمجمل الحركات و المهارات البدنية أكثر د

7-3- التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي:

حدوث عمليات التعلم تسير في الاتجاه الذي يعتبر أساسها في نظر صاحب اختبار التحصيل، والمقصود بعمليات التعلم الحقائق والمعلومات بما في ذلك الاتجاهات، الاهتمامات، القيم وأنماط السلوك التي تصبح سمات تميز الشخصية غالبا.

7-4- التعريف الإجرائي للمراهقة:

المراهقة هي مرحلة من مراحل نمو الفرد حيث يحدث تغير في التكوين البنيوي له، وتغير بارز في شكل الجسم ، حيث ينتقل فيها الشخص من الاعتماد على الآخرين مثل الأسرة والأهل إلي شخص يعتمد على نفسه والتكفل بحاجاته لوحده .

8- النظريات المفسرة لمتغيرات الدراسة:

8-1- النظريات المفسرة للعب:

-قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه :"نشاط يقوم به البشر بصورة فردية جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر -تايلور Taylor بعرف الألعاب على انه "أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وانه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات ، فا الألعاب هو كما في التربية والاستكشاف ، والتعبير الذاتي ، والعمل للكبار.[1]

---

[1]- WWW.SCIENCE DIRECT.COM

8-1-1- نظرية الطاقة الزائدة (سبانسر تشيلر):

يرى هذا الفيلسوف الألماني أن اللعب شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدى الإنسان لذا فهو يحاول بذلها وإخراجها في اللعب ، والألعاب وسيلة ممتازة للاستفادة من هذه الطاقة المتراكمة.[1]

8-1-2- نظرية الترويح (غوتس ماتس):

تفترض نظريته أن الجسم البشري يحتاج إلي اللعب كوسيلة لاستعادة حيويته، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم بعد ساعات العمل الطويلة، ويساعد أيضا علي استعادة الطاقة المستنفذة في العمل وهو مصدر لتوتر الأعصاب والإجهاد العقلي و النفسي.[2]

8-2-النظريات المفسرة للنشاط البدني:

ويشير " لوشن ويسج " إلى أن النشاط الرياضي يمكن أن يعرف بأنه " نشاط باللعب التنافسي داخلي وخارجي المردود أو العائد يتضمن أفراد أو فرقا تشترك في مسابقة و تقرر النتائج في ضوء التفوق في المهارة البدنية والخطط.[3]

8-2-1- نظرية الطاقة الفائضة(نظرية سينسر وشيلر):

تقول هذه النظرية إن الأجسام النشيطة الصحيحة وخاصة للأطفال،تختزن أثناء أدائها لوظائفها المختلفة .

بعض الطاقة العضلية والعصبية التي تتطلب التنفيس الذي ينجم عنه اللعب.

وتشير هذه النظرية إلى أن الكائنات البشرية قد وصلة إلى قدرات عديدة،ولكنها لاتستخدم كلهافي وقت واحد،وكنتيجة لهذه الظاهرة توجد قوة فائضة ووقت فائض لايستخدمان في تزويد احتياجات معينة،ومع هذا لد ى الإنسان قوى معطلة لفترات طويلة،وأثناء فترات التعطيل تتراكم الطاقة في مراكز الأعصاب السليمة النشطة ويزداد تراكمها وبالتالي ضغطها حتى يصل الى درجة يتحتم فيها وجود منفذ للطاقة والعب وسيلة ممتازة للاستفادة من هذه الطاقة الزائدة.[4]

---

[1]- www. scince direct.com

[2] – أمين أنور الخولي، **المرجع سابق**،ص32

[3] – أمين أنور الخولي،**المرجع سابق**،ص32.

[4] –محمد عادل خطاب،النشاط الترويحي وبرامجه،ملتزم الطبع والنشر،مكتبة القاهرة الحديثة،ص56

8-2-2- نظرية الإعداد للحياة:

يرى "كارل جروس"karl gros"الذي نادى ببهذه النظرية بان اللعب هو الدافع العام لتمرين الغرائز الضرورية للبقاء في حياة البالغين،وبهذا يكون قد نظر إلى اللعب علي انه شيء له غاية كبرى حيث يقول ان الطفل في لعبه يعد نفسه للحياة المستقبلية، فالبنت عندما تلعب بدميتها تتدرب علي الأمومة، والولد عندما يلعب بمسدسه يتدرب علي الصيد كمظهر للرجولة.[1]

وهنا يجب أن ننوه بما قدمه "كارل جروس"خاصة في العلاقة بين الأطفال في المجتمعات ماقبل الصناعة . أما في المجتمعات الصناعية يقول "رايت ميلز"R.MILLS"يعوض الترويح للفرد ما لم يستطع تحقيقه في مجال عمله فهو مجال لتنمية مواهبه و الإبداعات الكاملة لديه منذ طفولته الأولي و التي يتوقف نموها لسبب الضر وف المهنية،كما انه يشجع علي ممارسة الهوايات الرياضية المختلفة.

8-2-3- نظرية الاستجمام:

تشبه هذه النظرية إلى حد كبير نظرية الترويح فهي تذهب إلى أن أسلوب العمل في أيامنا هذه أسلوب شاق ومملّ، لكثرة استخدام الفضلات الدقيقة للعين واليد وهذا الأسلوب من العمل يؤدي إلي اضطرابات عصبية اذا لم تتوفر للجهاز البشري وسائل الاستجمام والعب، هذه النظرية تحث الأشخاص علي الخروج إلي الخلاء وممارسة أوجه نشاطات قديمة مثل :الصيد،السباحة،ومثل هذا النشاط يكسب الإنسان راحة والاستجمام يساعدانه علي الاستمرار في عمله بروح طيبة.[2]

8-2-4- نظرية الغريزة :

تفيد هذه النظرية بان للبشر اتجاها غريزيا نحو النشاط في فترات عديدة من حياته،الطفل يتنفس و يضحك ويصرخ ويزحف وتنصب قامته ويقف ويمشي ويجري ويرمي في فترات متعددة من نموه، وهذه أمور غريزية وتظهر طبيعية خلال مراحل نموه.

فالطفل لايستطيع أن يمنع نفسه من الجري وراء الكرة، وهي تتحرك أمامه شأنه شأن القطة التي تندفع وراء الكرة وهي تجري ومن ثما فاللعب غريزي، وجزء من الوسائل التكوين العام للإنسان وظاهرة طبيعية تبدو خلال مراحل نموه.[3]

---

[1] -sereae moyenca: s**ociologie et action social,** Edition labor, Brucxelles, 1982,P 163

[2] –محمد عادل خطاب ،مرجع سابق،ص59

[3] – محمد عادل خطاب،**مرجع سابق**،ص60

8-3-النظريات المفسرة لتحصيل الدراسي:

- قال السيد "خير الله" فقد حدد التحصيل الدراسي تحديجا جزئيا ، حيث يقول:" يقاس التحصيل الدراسي با اختبارات التحصيلية الحالية ، في امتحان النهاية الدراسية ، وهو ما يعبر عنه المجموع العام لدرجات التلميذ في جميع المواد الدراسية.[1]

- قال" الرفاعي "هو بلوغ مستوى معين في مادة أو مواد تحدده المدرسة ، وتعمل من اجل الوصول إليه بهدف مقارنة الفرد بنفسه ، أي المدى الذي حققه في استيعاب المعارف المختلفة بالمادة في فترة زمنية محددة لمقارنته بتلاميذ من صفه.[2]

- يشير" فاخر عاقل" علي انه:"التحصيل هو الحصول على المعارف و المهارات.[3]

9- صعوبات إجراء الدراسة:

واجهتنا عدة صعوبات أثناء انجازنا لهذا الدراسة نذكر منها :

1- نقص المراجع التي تخدم الموضوع في مكتبة الجامعة وحتى في المكتبات الجامعية والعمومية الأخرى.

2- وجود صعوبة في توزيع الاستمارة الخاصة بالأولياء.

3- عدم تسهيل مهمة إجراء الدراسة من طرف بعض مدراء المؤسسة.

4- صعوبة خلق جو ملائم للحصول على أكثر مصداقيه لنتائج الاستبيان المطروح

---

[1] – السيد خير الله ،**بحوث نفسية وتربوية**،دار النهضة العربية،بيروت :لبنان :1981،ص 76.

[2] – نعيم الرفاعي ، **الصحة النفسية**، ط1 ،طبعة طبرين، دمشق: 1977،

[3] – فاخر عاقل، **معجم علم النفس** ، دار العلم للسالبين، ،1979،ص81

خلاصة:

من خلال ما سبق تبين لنا أن المراهق لابد أن يلعب ويمرح حتى ينمو نمو متكامل ويكون له توازن نفسي ويتمكن من اكتساب مهارات حركية، لذا نجد المراهق يمارس العاب الفيديو لأنها تشبع غرائزهم وتذهب عنهم روتين الملل غير أن هده العاب إذا لم تخضع لعامل المراقبة فإنها تعود سلبا علي المراهق في نتائج التحصيل الدراسي وتعزفه عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

الفصل الثاني
الدراسات والبحوث السابقة

تمهيد:

تعتبر الدراسات السابقة أو المشابهة من أهم الجوانب التي يجب على كل باحث تناولها لإثراء بحثه وتستعمل هذه الدراسات للحكم،للمقارنة،للإ ثبات أو النفي، وللدراسات السابقة دورا هاما في البحث وينبغي للباحث أن يبدأ من حيث انتهى الباحثون الآخرون،وعليه أن يتقيد بأسس البحث العلمي ويقبل الانتقاد في دراسته، والدراسات السابقة تعد تمهيد للدراسة الجديدة كما يعتبرها الباحث كأداة لمقارنة النتائج التي يتوصل إليها مقارنة مع نتائج الدراسات السابقة.

- الدراسات السابقة:

لم تتطرق أي دراسة لا عربية ولا أجنبية إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة، و لكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع ألعاب الفيديو الدافعية لممارستها، أثرها في الرفع من مستوى العدوانية و العنف، وسنعرض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك.

ملاحظة: تمت ترجمة هذه المقالات من طرف الباحث، من الموقع المستخرجة منه

ScienceDirect .com www.

1-The motivation of children to play an active video game Marijke J.M. Chin A pawa,Wietske M. Jacobsa, Ellen P.G. Vaessena , SylviaTitze, willem van Mechelena, 2007) قام بها كل من(

2-Video Games and Adolescents,Intentions to Take Risks in Traffic

قام بهذه الدراسة كل من Kathleen Beullens, M.A. Keith Roe,)(Ph.D.,andJan VandenBulck,Ph.D.,DS)

بدراسة عينة من الشباب تتراوح أعمارهم من (18 – 29 سنة) فوجد أن هذه الفئة من الناس هم الذين يشكلون النسبة الكبرى من بين المصابين و المتسببين في حوادث المرور، و درسوا علاقة العاب الفيديو بذالك، و استخلصوا بعد الدراسة أن ألعاب الفيديو ذات الطابع التسابقي تزيد من الدافعية على المغامرة أثناء السياقة.

3 – the effect of internet video game play on clinical and extra pyramidal symptoms in patients with schizophrenia .

قامت هذه الدراسات من قبل(Elsevier schizophrenia research , 2008)

مركز البحث الخاص بالسكيزوفريني ، و ذلك ما إذا كانت ألعاب الفيديو تحسن من بعض الاستجابات لدى المصابين بهذا المرض ، و بالفعل كانت الدراسة على حسب الفرضيات التي افترضوها بحث عدلت ممارسة ألعاب الفيديو من بعض السلوكات لدى المصابين

4 – the impact of Electronic media violence : scientific theory and Research.

قام بهذه الدراسة كل من

L. Rowell Huesmann , Ph.D. Institute For Social Research, The University of Michigan, Ann Arbor,2007 Michigan),

تمت هذه الدراسة في معهد البحوث الاجتماعية بجامعة مشيغان و ذلك بدراسة تأثير الملتيميديا بما في ذلك التلفاز، ألكمبيوتر، ألعاب لوحة المفاتيح، ذات الطابع العنيف و مدى تحقق النظريات الموضوعة في أسباب توليد السلوك العنيف لدى المراهقين.

5– Voilent video games and anger as predictors of aggression Gary W. Giumetti, Patrick M. Markey)
(Department of Psychology, Villanova University 800, 2007)

قام الباحثون بدراسة كل من متغير الغضب و ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني كمؤشرين للتسبب في العدوان، و كانت النتائج أن ألعاب الفيديو تؤثر بشكل كبير في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية و التي تصور الواقع كما هو، و جاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية التي أصبحت ممارستها تقريبا غير ممكنة، في حين أصبح بإمكان المراهق ممارسة ألعاب الفيديو وقت ما شاء و في أي مكان كان فيه، و هذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة أو في قاعات خاصة، أو في أجهزة الحاسوب، و أمام الإقبال المتزايد و الرهيب على ممارسة هذا النوع من الأنشطة الترويحية من جهة، و التنافس المطرد للعدد الممارسين للنشاط البدني الرياضي من جهة أخرى، أصبح تناول هذه الظاهرة للدراسة أمرا ضروريا للوقوف على مدى خطورتها، و مدى انعكاسها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي ، وأثرها على التحصيل الدراسي و مدى الاستغلال الأمثل لوقت الفراغ من طرف هذه الفئة الجد حساسة في المجتمع و التي تعتبر الجيل القادم للأمة.

و من أجل ذلك طرحنا موضوعا للمناقشة تحت عنوان " ألعاب الفيديو و انعكاسها على التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية على المراهقين المتمدرسين الثانويين شعبة علوم التجريبية .

11 -خلاصة الدراسات السابقة :

فمن خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا حول العاب الفيديو يتبين أنها لا تخدم الموضوع بصفة مباشرة ، وإنما تناولت هذه الدراسة تأثير ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني على المراهقين والأطفال، وذلك من خلال اكتساب السلوك العدواني عند ممارستها ، ولم نصادف أي دراسة ربطت ألعاب الفيديو بالممارسة الرياضية بصفة عامة ولا النشاط البدني الرياضي بصفة خاصة ، وهذا ما يجعلنا لا نعتمد على هذه الدراسات بصفة مباشرة في بحثنا هذا ، ونخلص إلى القول أن هذه الدراسة ستكون الأولى من نوعها التي تتناول هذا الجانب من البحث والذي يتمثل في علاقة ألعاب الفيديو بممارسة النشاط البدني الرياضي و التحصيل الدراسي .

الجانب التطبيقي

الفصل الثالث

طرق ومنهجيةالدراسة

تمهيد:

إن عملية إخضاع الظواهر إلى القياس أي من حالتها الكيفية إلى حالتها الكمية، تعد عملية أساسية في فهمنا وتفسيرنا للنتائج من حيث دلالتها الإحصائية، وذلك اعتمادا على أساليب إحصائية متنوعة قصد بلوغ أكبر قدر ممكن من الموضوعية، ومن هنا تكمن أهمية الجانب التطبيقي في البحوث الميدانية من خلال التساؤلات المطروحة والوقوف على مدى التحقق من الفرضيات.

1- تحديد المنهج:

1-1-مفهوم المنهج:

يعتبر هذا المصطلح من أكثر المصطلحات التي اختلف العلماء أشد اختلاف في تعريفها حتى وصل بهم الاختلاف إلى التناقض. كون هذه الأخيرة تلعب دورا مهما جدا في توجيه البحث العلمي، وتقف عند أهمية مصداقية النتائج التي يتوصل إليها البحث العلمي، وهنا تجدر بنا الإشارة إلى تقديم بعض التعاريف يمكن من خلالها فهم معنى المنهجية .

أما المعجم الفلسفي فقد اعتبر المنهج قسما من أقسام المنطق تبحث في مناهج كل العلوم، إذ أنها تعمل على البحث في الأسس العامة، و التي تبرهن على صحة النظريات دون التعرض إلى مضمونها أو إجراءات البحث.

من خلال التعاريف السابقة نلاحظ البين بينهما، حيث يعتبرها واحد طريقة وآخر علم بحد ذاته. ومنه نخلص للتعريف التالي للمنهجية من جهة ناظر الباحث " المنهجية هي علم قائم بحد ذاته له موضوعه و منهجه ومفاهيمه ، أي الدراسة التجريبية لمنطق التفكير العلمي المتبع في كل المناهج العلمية في دراسة الظواهر في كل التخصصات للبرهنة على مدى صحة النظريات العلمية، دون التعرض للأدوات و التقنيات و الإجراءات، ، وذلك من اجل إثبات أو تقديم النتائج العلمية.[1]

1-2- تعريف المنهج:

المنهج هو مجموعة الطرق المتبعة في تحقيق كل عملية من العمليات المتعددة التي يتضمنها البحث، بالإضافة إلى الأدوات و المقاييس و الاختبارات و الإحصائيات و الأساليب و التقنيات التي تحتاج كل طريق منها لطريقة معينة لدراسة مشكلة بحثية، من الناحيتين النظرية و التطبيقية.

1-3- اختيار المنهج المتبع في الدراسة:

نظرا لطبيعة موضوعنا، ومن أجل تشخيص الظاهرة وكشف جوانبها وتقصى العلاقة بين عناصرها، بمعنى معرفة العلاقة بين المتغيرات اعتمدنا على المنهج الوصفي الذي وجدناه الأنسب لهذه الدراسة، حيث أنه يمثل تصورا دقيقا للعلاقة المتبادلة بين المجتمع وبين الاتجاهات والميول والرغبات، بحيث يعكس صورة للواقع الحياتي المعاش ويبني تنبؤات مستقبلية، كما أنه من أكثر مناهج البحث استخداما، لاسيما في مجال البحوث التربوية والنفسية والاجتماعية والرياضية. ويهتم بجمع أوصاف علمية دقيقة للظاهرة قيد الدراسة ووصف الوضع الراهن وتفسيره ويهدف في الوقت ذاته إلى دراسة العلاقة القائمة بين الظواهر ويقتصر على جمع البيانات وتحليلها تحليلا دقيقا كافيا، ومن تم التوصل إلى تعميما بشأن الظاهرة المبحوثة[1].

من خلال المشكلة المطروحة للدراسة، و التي تحاول أن تبين العلاقة بين ممارسة النشاط البدني الرياضي والألعاب الفيديو والتحصيل الدراسي معرفة أين يقضي المراهقين المتمدرسين وقت فراغهم خارج إطار الدراسة، وبعد الملاحظة التي لاحظناها و المتمثلة في النسبة المرتفعة للمراهقين الذين يرتادون على قاعات ألعاب الفيديو، و ممارسة هذه الأخيرة بشكل شبه مدمن، أردنا معرفة مدى انعكاس هذه الظاهرة الجديدة على الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي خارج المدرسة و أثرهم على تحصيل دراسي ، حيث يتصف هذا المنهج بالخطوات البحثية نفسها التي يتميز بها أي منهج بحث آخر.

1-4- المنهج الوصفي

يعتبر المنهج الوصفي من أكثر مناهج البحث استخداما، و خاصة في مجال البحوث التربوية والنفسية و الاجتماعية و الرياضية، ويهتم البحث الوصفي بجمع أوصاف دقيقة علمية للظاهرة المدروسة، ووصف الوضع الراهن و تفسيره، وكذلك تحديد الممارسات الشائعة و التعرف على الآراء و

المعتقدات و الاتجاهات عند الأفراد و الجماعات، وطرائقها في النمو و التطور كما يهدف أيضا إلى دراسة العلاقات القائمة بين الظواهر المختلفة.

و يعرفه محمد زيان عمر بأنه" المسح الشامل للظواهر الموجودة في جماعة معينة، و في مكان معين ووقت محدد، بحيث يقوم الباحث بالكشف ووصف الأوضاع القائمة و الاستعانة بما وصل إليه في التخطيط للمستقبل.

2- متغيرات الدراسة:

2-1- المتغيرات المستقلة:

هي تلك المتغيرات التي يتناولها الباحث بالتجريب في الدراسات العلمية المختلفة، أو هي تلك الموضوعات التي تدور حولها التجارب البحثية.

و المتغير المستقل في بحثنا الذي قمنا به هو ألعاب الفيديو.

2-2- المتغيرات التابعة:

هي تلك المتغيرات التي لا تخضع لتحكيم الباحث و يمكن التعبير عنها بالبيانات أو النتائج المحصل عليها من خلال التجربة.

أما بحثنا هذا فقد اعتمد على متغيرين تابعين هما النشاط البدني الرياضي و التحصيل الدراسي.

3- الدراسة الاستطلاعية:

من خلال الملاحظة التي شاهدناها في أوساط المراهقين وهو عزوفهم عن ممارسة النشاط البدني الرياضي واتجاههم نحو ممارسة ألعاب الفيديو، ووعيا منا بخطورة هذه الظاهرة على التحصيل الدراسي من جهة وعلى مستقبل النشاط البدني الرياضي من جهة أخرى ارتأينا التعرف على حيثيات هذه الظاهرة ومدى تأثيرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي، ومن أجل الحصول على العينة المناسبة قمنا بزيارة عدة ثانويات من أجل الحصول على أفضل عينة لإجراء هذه الدراسة، ووقع الاختيار على ثانوية **قويدري محمد** التي تحتوي على 450 طالب مقسمة على ثلاثة مستويات.

4- مجتمع الدراسة و عينته:

4-1- مجتمع الدراسة:

يتمثل المجتمع الإحصائي في دراستنا كل المراهقين المتمدرسين في الثانوي لما كان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله كان لزاما علينا أن ندرس عينة منه ولما كان كذلك دراسة 23% من المجتمع الكلي غير ممكن استهدفنا بالدراسة ثانوية واحدة كدراسة حالة، وتتمثل العينة البحثية في الدراسة **ثانوية قويدري محمد** التي تضم 450 طالب ، أخذنا منها 23% فكان عددهم 103 طالب و لما كانت المواد المدرسة في الأطوار الثلاثة المختلفة اخترنا السنة الثالثة التي كان عددهم 104 طالب.كما قمنا بأخذ عينة من الأولياء التي كان عددهم نفس عدد التلاميذ

-2- عينة البحث:

تتكون ثانوية قويدري محمد من450 تلميذ ، أخذنا منها نسبة 23%من التلاميذ لدراسة انعكاس ألعاب الفيديو على التحصيل الدراسي و آثره على بعض الأنشطة الرياضية فكانت العينة المدروسة 103 تلميذ إلا أن استهدفنا تلاميذ الطور الثالث منهم الذين عددهم 103 تلميذ،وقمنا باستهداف عينة من الأولياء الذي كان عددهم 103ايضا.

5- مجالات الدراسة:

5-1- المجال المكاني:

لقد ارتأينا في بحثنا هذا التعامل مع عدد من التلاميذ بعين الدفلى ثانوية خميس مليانة وقمنا بتوزيع الاستمارات على تلاميذ الثانوية المذكورة سابقا.

5-2- المجال الزمني:

تم توزيع الاستمارات الاستطلاعية (نسبة 10% من الاستبيان) في شهر مارس ابتداء 2015 بعد استرجاعه تم تعديل الأسئلة الغير مفهومة و التي تحتاج التعديل، بعد ذلك تم توزيع الاستبيان في شهر أفريل من نفس السنة.

6- أدوات جمع البيانات:

6-1- الاستبيان:

الاستبيان هو عبارة عن قائمة من الأسئلة التي من خلالها نستطيع إثبات أو نفي فرضيات البحث، و يستعمل كثيرا في بحوث العلوم الاجتماعية، و في دراستنا هذه قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة موجهة إلى الأولياء والتلاميذ للإجابة عنها، متعلقة بالوسط العائلي و الاجتماعي على ممارسة ألعاب الفيديو و يحد من النشاط البدني و الرياضي، وهذه الاستمارة وضعت من اجل إثبات أو نفي فرضيات البحث و الإجابة على تساؤلات الإشكالية.

قد تم تحكيم الاستمارة من طرف الأساتذة من معهد التربية البدنية و الرياضية ، و بعد تعديل وحذف بعض الأسئلة وضعت الاستمارة بشكلها الأخير، حيث كان عدد أسئلته 48 سؤال ليصبح بعد تعديله من طرف الخبراء 36 سؤال.

الاستبيان هو مجموعة أسئلة مرتبطة بطريقة منهجية لهذه الأسئلة تم وضعها في إستمارة توجه على الأشخاص المستجوبين، وهذا للحصول على الأجوبة الواردة فيها، واعتمدنا على ثلاثة أنواع من الأسئلة:

6-1-1- الأسئلة المغلقة:

فيها يحدد الباحث إجاباته لتؤكد أفكارا أو تنفيها، حيث تكون الإجابة في معظم الأحيان محددة بـ" نعم" أو "لا".

6-1-2- الأسئلة الاختيارية:

هذا النوع من الأسئلة يحتوي على فرعين من الاختيارات، الأول يكون اقتراحات محددة و الثاني تكون فيه الحرية للمستجوب بالإدلاء برأيه الخاص.

6-1-3- الأسئلة المفتوحة:

تعطى كل الحرية للمستجوب للإجابة على الأسئلة كيفما أراد سواء بالتفصيل أو الاختصار، و هذه الحرية مطلقة تكون بذكر أرائه، و أفكاره وتصوراته عن الأسئلة المقدمة.

6-1-4- الهدف من تطبيق الاستبيان:

- تزويد الدراسة الميدانية بمعلومات و أفكار تزيد من مصداقية البحث.
- تأكيد أو نفي الفرضيات مما يساعده على الإجابة عن الإشكالية.
- معرفة مستوى التفاوت أو التقارب.

7- الأدوات السيكومترية:

7-1- الصدق:

يعد الإختبار صادقا إذا كان يقيس فعلا ما اعد لقياسه، أما إذا اعد لقياس سلوك و قاس غيره لا تطلق عليه صفة الصدق، وللصدق أنواع عديدة منها: الصدق الفرضي و صدق المحتوى و الصدق الذاتي.

ويركز أيضا أنه يمكن حساب درجة الصدق عن طريق حساب نسب الإتفاق بين المحكمين ، فكلما زاد عدد المحكمين الذين يوافقون على صلاحية الأدوات أو الأسلوب لتحقيق أهداف هذه الدراسة دل ذلك على أن نسب الصدق الظاهري عالية.

حيث قمنا بعرض الاستبيان (الاستمارة) على أساتذة في الجامعات، حيث قاموا ببعض التعديل بما يناسب موضوع الدراسة.

كما قمنا بدراسة أولية على أدوات الدراسة حيث وزعنا الاستبيان على عينة تتكون من 10 تلاميذ، و من خلال المناقشة مع هؤلاء التلاميذ وجدنا أن 90% من هؤلاء التلاميذ وجدوا معظم العبارات المدونة في الاستمارة واضحة و مفهومة و ذلك تأكدنا من الصدق الظاهري للاستمارة.

7-2- الثبات:

يقصد بالثبات مدى الدقة أو الاتساق أو استقرار نتائج الاختبار فيما لو طبق على عينة من الأفراد في مناسبتين مختلفتين، على أن نصل إلى نفس النتائج تقريبا، وقمنا بحساب ثبات الاستبيان عن طريق حساب معامل الثبات الذي يمثل الارتباط الذاتي للاستبيان، و هناك طرق عديدة لحسابه كما بينتها " البهي فؤاد السيد"

- طريقة إعادة الإخبار.
- طريق التجزئة النصفية.

- طريقة الصور المتكافئة.

النسبة المئوية:

تستعمل للمقارنة بين النتائج تبعا للنسبة الكلية:

فاتورة النسبة المئوية:

$$\text{النسبة المئوية\%} = \frac{\text{عدد الإجابات}}{\text{عدد الأفراد}} \times 100$$

7-3- اختيار كا^2:

يتكون هذا القانون من :

التكرارات المشاهدة: و هي التكرارات التي تتحصل عليها بعد توزيع الاستبيان.

التكرارات المتوقعة: وهو مجموع التكرارات يقسم على عدد الإجابات بالتساوي.

جدول كا^2 يحتوي هذا الجدول على:

كا^2 المجدولة: و هي قيمة ثابتة نقارنها مع كا^2 المحسوبة فنحصل على القرار الإحصائي.

درجة الحرية: وقانونها هو (ن- 1)، حيث ن هي عدد الإجابات المقترحة.

مستوى الدلالة: يقوم بمقارنة النتائج عندها و الغالب من الباحثين يستعملون مستوى دلالة 0.05 أو 0.01.

قانون كاف تربيع : كا^2

$$\text{كا}^2 = \frac{\text{مج}(\text{التكرارات الملاحظة} - \text{التكرارات المتوقعة})^2}{\text{التكرارات المتوقعة}}$$

8 – القرار الإحصائي:

بعد الحصول على نتائج كا^2 المحسوبة نقوم بمقارنتها ب كا^2 المجدولة فإذا:

– إذا كانت كا^2 المحسوبة أكبر من كا^2 المجدولة فإننا نقبل الفرضية البديلة h_1 التي تقول أن الفرق في النتائج يعود للفروق بين الفئتين أي توجد دلالة إحصائية.

– إذا كانت كا^2 المحسوبة أقل من كا^2 المجدولة فإننا نقبل الفرضية الصفرية h_0 التي تقول بأنه لا توجد فروق بين النتائج و إنما يعود ذلك إلى عامل الصدفة.

خلاصة:

لقد تم عرض في هذا الفصل مختلف الإجراءات التي قمنا بها لإتمام الدراسة الميدانية و التي من خلالها نستطيع التوصل إلى نتائج تؤكد لنا مدى صحة أو خطا الفرضيات التي تقوم على أساسها هذه الدراسة ، بحيث تعتبر هذه الإجراءات ضرورية في كل دراسة ، لأنه من دون إجراءات ميدانية لا يمكن التوصل إلى الإجابة عن الإشكالية العمة .

الفصل الرابع
عرض نتائج الدراسة و مناقشتها

1- عرض النتائج الخاصة بالاستبيان التلاميذ:

السؤال رقم(06):

- **إذا لم تجد مكان لممارسة النشاط الرياضي المفضل لديك ماذا تفعل ؟**

الغرض منه: يوضح منافسة ألعاب الفيديو على ممارسة النشاط البدني الرياضي.

-الجدول رقم (01):

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
ممارسة ألعاب الفيديو	63	61.2	63	25.8	72.65	7.81	0.05	3	+
المطالعة	12	11.7	12	25.8					
ممارسة ألعاب فكرية	17	16.5	17	25.8					
أشياء أخرى	11	10.7	11	25.8					
المجموع	103	100	103	103					

- تحليل الجدول :

تمثل نسبة 61.2% التلاميذ الذين يميلون إلى ممارسة ألعاب الفيديو في حالة انعدام مكان لممارسة التربية البدنية والرياضية .

في حين تمثل 11.7% نسبة التلاميذ الذين يفضلون المطالعة في وقت فراغهم بدل النشاط الرياضي أما بنسبة 16.5% فتمثل التلاميذ الذين يفضلون ممارسة الألعاب الفكرية كبديل للتربية البدنية والرياضية .

والنسبة المتبقية من التلاميذ يمارسون نشاطات مختلفة .ويتبين من الجدول أنه توجد دلالة إحصائية بين هذه النتائج حيث أن كا^2 المحسوبة (72.65) اكبر من المجدولة (7.81)

- تفسير النتائج :

تصبح ممارسة ألعاب الفيديو كبديل حتمي للتلاميذ المراهقين عند مواجهتهم للعوائق والعراقيل التي تحول بينهم وبين ممارسة النشاط البدني الرياضي، فبالنظر إلى ما تتميز به ألعاب الفيديو من عناصر الإثارة والتشويق ومحاكاة الواقع ،المغامرة بصفة عامة فإنها تتميز بكل ما تتميز به التربية البدنية والرياضية تقريبا ،في حين نجد التلاميذ الذين يفضلون المطالعة والألعاب الفكرية أنهم غير مهتمين بهذا النوع من الألعاب وذلك لأسباب، لا يتقنون ممارستها، لا يمتلكون الأجهزة والوسائل التي تمارس من خلالها...الخ، ونخلص إلى القول أن ألعاب الفيديو في هذا السؤال تعتبر كمنافس حقيقي للتربية البدنية والرياضية .

السؤال رقم(09):

- **هل تعتبر ممارسة ألعاب الفيديو بديل جيد لممارسة النشاط البدني الرياضي ؟**

الغرض منه: مدى تأثير درجة ألعاب الفيديو في أوساط المراهقين.

- الجدول رقم (02)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	30	29.1	30	51.5	17.95	3.84	0.05	1	+
لا	73	70.9	70	51.5					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

تمثل نسبة 21.9% التلاميذ الذين يعتبرون ألعاب الفيديو كبديل لممارسة لتربية البدنية الرياضية، بينما تمثل نسبة 70.9%التلاميذ الذين أجابوا بعكس ذلك، ومن خلال الدراسة الإحصائية للنتائج نلاحظ أنها توجد دلالة الإحصائية بين النتيجتين وذلك لأن كا^2 المحسوبة (17.95) اكبر من كا^2 المجدولة (3.84) .

تفسير النتائج :

بالرغم من أن نسبة التلاميذ الذين يعتبرون العاب الفيديو كبديل للنشاط البدني الرياضي بمقارنتها مع نسبة التلاميذ الذين يرون عكس ذلك، فان هذه النتيجة (29.1) لا يمكن إهمالها أمام نسبة (70.9) لأنه توجد دلالة إحصائية بين النتيجتين، ومن هنا يتبين لنا مدى درجة تأثير الذي تركته ألعاب الفيديو في أوساط المراهقين وهذا راجع إلى الميزات التي تتميز بها هذه الأخيرة والتي ذكرناها سابقا.

السؤال رقم(11):

- **في حالة قلة المركبات الرياضية ،هل تعوضك ألعاب الفيديو عن ممارسة النشاط البدني الرياضي ؟**

الغرض منه: دور المركبات الرياضية في التقليل من ممارسة ألعاب الفيديو.

- الجدول رقم (03)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	43	41.7	43	51.5	2.8	3.81	0.05	1	-
لا	60	58.3	60	51.5					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

تمثل نسبة 41.7% التلاميذ الذين أجابوا بنعم فيما يخص تعويض العاب الفيديو لممارسة النشاط البدني الرياضي في حالة قلة المركبات الرياضية ،في حين نجد نسبة 58.3% التلاميذ الذين أجابوا بعكس ذلك ،كما نلاحظ من خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول لأنه لا توجد دلالة إحصائية بين الإجابتين السابقتين وذلك لان كا^2 المحسوبة (2.80) اقل من كا^2 المجدولة (3.84).

تفسير النتائج :

من خلال النتائج يتبين لنا أن التلاميذ الذين يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو والذين متعلقون بها إلى درجة الإدمان، أي أنها تملئ وقت فراغهم كله وفي كل الفترات فهذا الصنف لا يهمه وجود القاعات من

عدمها فهو لا يبالي بأهمية النشاط البدني الرياضي بينما الذين هم منخرطون في النوادي والجمعيات الرياضية والذين يعيشون في أسرة ذات ثقافة رياضية لا يعتبرون العاب الفيديو كبديل للنشاط البدني الرياضي حتى مع انعدام المركبات والقاعات الرياضية .

السؤال رقم(18)(أ):

- **ما هي الوسيلة التي تفضلها لممارسة العاب الفيديو؟**

الغرض منه: يوضح الأجهزة أكثر استعمال في العاب الفيديو.

- الجدول رقم (04)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
الكمبيوتر	32	31.1	32	20.6	30.54	9.48	0.05	4	+
الانترنت	22	21.4	22	20.6					
الهاتف النقال	06	5.8	06	20.6					
أجهزة العاب الفيديو	37	35.9	37	20.6					
التلفاز	06	5.8	06	20.6					
المجموع	103	100	103	103					

- تحليل الجدول :

تمثل نسبة 31.1% التلاميذ الذين يفضلون استعمال الكمبيوتر لممارسة ألعاب الفيديو،و21.4%يفضلون الانترنت ،5.8%الهاتف النقال،ويفضل 35.9%أجهزة ألعاب الفيديو وأخيرا 5.8%منهم يفضلون التلفاز،و نلاحظ وجود دلالة إحصائية حيث أن كا^{2}المحسوبة (30.54) اكبر من كا^{2}المجدولة (9.48).

- تفسير النتائج :

يمارس المراهقون ألعاب الفيديو علي كل الوسائط التي تسمح لهم بذلك فهم يستعملون أجهزة ألعاب الفيديو بصورة اكبر نظرا للميزات التي تتميز بها هذه الأخيرة، فهي صغيرة الحجم رخيصة الثمن،دائما تأتي بجديد ومحمولة، وهذا ما يجعلها أكثر انتشارا في أوساط المراهقين، ثم يأتي جهاز الكمبيوتر الذي يعتبر الوسيط الأول في ممارسة هذه الأخيرة في الوقت الحالي وهذا راجع إلي كونه يتعامل مع ألعاب ذات تقنية عالية جدا لاتستطيع أجهزة ألعاب الفيديو التعامل معها، حيث أصبحت ألعاب الفيديو والحاسوب تحاكي الواقع فيمكنك أن تلعب مباراة حقيقية بينما تبقى الأوساط الأخرى ذات استعمال محدود.

السؤال رقم(18)(ب):

- **هل تجد متعة في ممارسة ألعاب الفيديو ؟**

الغرض منه: معرفة متعة التلاميذ المراهقين عند ممارستهم ألعاب الفيديو.

- الجدول رقم (05):

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	31	30.1	31	51.5	16.32	3.84	0.05	1	+
لا	72	69.9	72	51.5					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

تمثل نسبة 30.1% من التلاميذ كانت إجابتهم بأنهم يجدون متعة في ممارسة ألعاب الفيديو أما نسبة 69.9% فهم الذين لا يجدون متعة في ممارسة ألعاب الفيديو متى شاءوا ، كما نلاحظ انه توجد دلالة إحصائية بين النتائج لأن اختبار كا^2 المستعمل في اختبار النتائج يثبت ذلك لان كا^2 المحسوبة (16.32) اكبر من كا^2 المجدولة (3.84).

تفسير النتائج :

بالرغم من أن نسبة التلاميذ الذين يجدون متعة في ممارسة ألعاب الفيديو قليلة مقارنة مع الذين لا يجدون متعة في ممارستها فإن لا يمكننا إلغاؤها لأنه لا توجد دلالة إحصائية أثبتها اختبار كا^2 وبالتالي فهذه الفئة من التلاميذ هي التي استقطبتها ألعاب الفيديو بشكل كبير، (إدمان) ، وهذه الفئة هي التي تؤثر فيها ألعاب الفيديو و تحدها من ممارسة النشاط الرياضي ، في حين النسبة الكبيرة من التلاميذ الذين تستقطبهم ألعاب الفيديو فإنهم لا يجدون متعة فيها ،لأنهم منخرطون في الجمعيات والنوادي الرياضية ،أو يعيشون في أوساط أسرية ذات ثقافة رياضية .

السؤال رقم(21):

- **هل تملك جهاز كمبيوتر ؟**

الغرض منه: معرفة ماذا كان للتلاميذ جهاز كومبيوتر أم لا.

- الجدول رقم (06):

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	58	56.3	58	51.5	1.64	3.84	0.05	1	-
لا	45	43.7	45	51.5					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

تمثل نسبة 56.3% التلاميذ الذين يمتلكون أجهزة حاسوب ،أما نسبة 43.7% فتمثل التلاميذ الذين لا يمتلكون حواسيب ومن خلال الجدول نلاحظ أنه لا توجد دلالة إحصائية بين النتائج لأن كا^2 المحسوبة(1.64) أقل من كا^2 المجدولة (3.84).

تفسير النتائج :

يستهدف هذا السؤال معرفة الذين يملكون حاسوب من الذين لا يمتلكون ،لأن الحاسوب يمكن ممارسة ألعاب الفيديو من خلاله ،كما يمكن للتلاميذ ممارسة ألعاب الفيديو في الوسائط الأخرى ومعرفة المستوى المادي .

السؤال رقم(25):

- **هل تناسبك تسعيرة الانترنت لممارسة ألعاب الفيديو ؟**

الغرض منه: مدى تأثير تسعيرة الانترنت في ممارسة ألعاب الفيديو.

- **الجدول رقم (07):**

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	52	13.60	52	34.3	21.34	5.99	0.05	2	+
لا	37	50.5	37	34.3					
محايد	14	35.9	14	34.3					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول:

من خلال الجدول يتضح لنا أن 13.6% فقط من المبحوثين أجابوه بأن تسعيرة الانترنت تناسبهم في حين أن الأغلبية منهم (50.5 %)لا تساعدهم التسعيرة ، وأخيرا تمثل نسبة 35.9% التلاميذ المحايدين ،ونلاحظ من خلال الجدول أن هناك دلالة إحصائية بين النتائج المتحصل عليها وذلك باستخدام كا^{2}حيث أن كا^2 المحسوبة (21.34) اكبر من كا^2 المجدولة (5.99) عند مستوى الدلالة 0.05.

تفسير النتائج :

تبين النتائج أن نسبة قليلة من التلاميذ تناسبهم تسعيرة الانترنت وهذا لغلائها النسبي والمستوى المادي والنتائج المتحصل عليها تدل على أن الذين يرتادون على الانترنت بالرغم من نسبتهم المرتفعة إلا أنهم يرتادونها مع الأصدقاء وإلا فإن غالبية التلاميذ لا تناسبهم التسعيرة .

2-عرض النتائج الخاصة بالا ولياء:

السؤال رقم(06):

- **هل تفضل لابنك ممارسة النشاط البدني الرياضي على ألعاب الفيديو خارج أوقات الدراسة؟**

الغرض منه: **معرفة ما إذا كان الأولياء يفضلون ممارسة النشاط البدني الرياضي على ألعاب الفيديو.**

- الجدول رقم (08):

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	100	97.10	100	51.5	91.35	3.84	0.05	1	+
لا	03	2.90	03	51.5					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

تبين النتائج المتحصل عليها أن نسبة 97.10 % يفضلون ممارسة النشاط البدني الرياضي خارج المدرسة في حين نجد 2.90 % لا يفضلون ممارسة النشاط البدني الرياضي خارج المدرسة ،كما تبين نتائج كا^2 المتحصل عليها أن كا^2 المحسوبة (91.35) اكبر من كا^2 (3.84)المجدولة، وبالتالي توجد دلالة إحصائية بين الأولياء الذين يفضلون لأبنائهم ممارسة النشاط البدني الرياضي على ألعاب الفيديو خارج المدرسة والذين لا يفضلون ذلك.

تفسير النتائج :

يهدف هذا السؤال إلى معرفة ما إذا كان الأولياء يفضلون لأبنائهم ممارسة النشاط البدني الرياضي على ألعاب الفيديو خارج المدرسة وهنا نقصد النشاط البدني الرياضي الترفيهي، وهذا السؤال يستهدف معرفة الأنشطة التي يمارسها التلاميذ في أوقات فراغهم، ومدى تعلقهم بممارسة النشاط الرياضي كما نشير هنا أن النسبة الكبيرة المتحصل عليها فيما يخص تفضيل التلاميذ ممارسة النشاط البدني الرياضي لا يعني بالضرورة ممارسته فعلا ، فقد يفضله ولا يمارسه لعوائق أو عراقيل تحول دون ذلك .

السؤال رقم (09):

- **هل تمارس ألعاب الفيديو مع أولادك في أوقات الفراغ؟**

الغرض منه: يوضح مدى اهتمام الأولياء بممارسة ألعاب الفيديو مع أولادهم .

- الجدول رقم (09):

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
نعم	63	61.20	63	34.3	41.72	5.991	0.05	2	+
لا	10	9.7	10	34.3					
أحيانا	30	29.10	30	34.3					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

تمثل نسبة 61.20% الأولياء الذين يمارسون ألعاب الفيديو مع أولادهم خارج المدرسة، كما تبين نسبة 9.7 % الأولياء الذين لا يمارسون ألعاب الفيديو، في حين نجد الفئة المتبقية من العينة تمارس أحيانا ، وتبين الدراسة الإحصائية أنه توجد فروق بين هذه النتائج المتحصل عليها أي بين فئات الأولياء الثلاث ، وذلك لأن كا^2 المجدولة (5.99)أقل من كا^2 المحسوبة (41.72).

تفسير النتائج :

يعطي هذا الجدول صورة أوضح على علاقة الأولياء بممارسة العاب الفيديو مع أولادهم خارج المدرسة، ففي السؤال معظم الأولياء يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو مع أولادهم، لكن في نتائج هذا السؤال يتبين لنا أن الذين يمارسون فعلا هم أكثر من الذين لا يمارسون ، وهذا راجع لعدة أسباب منها الوقت المناسب ،عدم توفر المركبات والمنشآت الرياضية التي تسمح بممارسة ألعاب الفيديو في وقت الفراغ بالنسبة للأولياء ، بالإضافة إلى التشجيع القليل من طرف المحيط الاجتماعي الذي يحيط بالتلميذ.

السؤال رقم(10):

- **ما هي الأنشطة الرياضية المفضلة لابنك في وقت الفراغ ؟**

الغرض منه: معرفة الأنشطة الرياضية التي يراها الأب مناسبة لابنه .

- الجدول رقم (10):

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار المشاهد	التكرار المتوقع	كاف تربيع المحسوبة	كاف تربيع المجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
كرة القدم	66	64.10	66	17.20					
العاب القوى	02	1.90	02	17.20					
السباحة	19	18.40	19	17.20					
كرة السلة	04	3.90	04	17.20					
كرة الطائرة	10	9.70	10	17.20	179.0	12.59	0.05	5	+
الرياضات القتالية	02	1.90	02	17.20					
المجموع	103	100	103	103					

تحليل الجدول :

يبين الجدول أن نسبة 64.10% من التلاميذ يفضلون ممارسة كرة القدم، وتمثل نسبة 18.40% التلاميذ الذين يفضلون ممارسة السباحة ، كما تقسم النسب المتبقية بين كرة السلة ،كرة الطائرة ، الرياضة القتالية وألعاب القوى ، ويبين الجدول أنه توجد دلالة إحصائية بين الفئات الست لأن كا ^{2} المحسوبة (179) اكبر من كا ^{2} المجدولة (12.59).

تفسير النتائج :

يفضل التلاميذ كرة القدم لأنها اللعبة الأكثر شهرة وشعبية في العالم من جهة، وكونها المفضلة وذلك لما تتميز به من روح المنافسة والتحدي وإثبات الذات، كما أن ممارسة كرة القدم ممكنة للجميع لكونها لا تتطلب تجهيزات لا يمكن تحقيقها، فقط تحتاج مساحة يمكن اللعب من خلالها ، في حين نجد الفئة الثانية من حيث الكثرة تفضل السباحة وهؤلاء الفئة هم الفئة التي تسمح لهم الظروف والإمكانات المتوفرة لممارسة هذا النوع من النشاط في حين تبقى هذه تفضيلات الألعاب الأخرى حسب الأنماط الشخصية للمراهق من جهة توافقها مع صفات وخصائص اللعبة المفضلة من جهة أخرى فهناك ما هي فردية وهناك ما هي فكرية.

3- مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات:

3-1- مناقشة الفرضية الأولى:

النتائج المعبرة عن الأسئلة حول الفرضية الأولى التي تمثل انعكاس ألعاب الفيديو على التحصيل الدراسي ويدفعهم إلي ممارسة ألعاب الفيديو و الموضحة في الجدول: 8-9-10 بينت انه بالرغم من وجود عدد معتبر من التلاميذ الذين يعيشون في وسط اجتماعي، إلا أن نسبة معتبرة أيضا تميل أكثر نحو الألعاب الالكترونية، و في كلتا الحالتين فان التطور المعيشي هو أهم عامل يجلب المراهق إليها خاصة الألعاب الرياضية التي بتقنياتها الحديثة تضع المراهق في عالم افتراضي و كأنه يمارس الرياضة في الواقع.

ومن هنا نستنتج إن الفرضية الثانية قد تحققت بنسبة جيدة.

3-2- مناقشة الفرضية الثانية:

النتائج المعبرة عن الأسئلة الموجهة للتلاميذ حول الفرضية الثانية من حيث أن ألعاب الفيديو يصرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني، و دراستهم الموضحة في الجدول من1-2-3 أكدت أن

أهم الصعبات التي تعرقل ممارسة النشاط البدني الرياضي و التحصيل الدراسي من طرف المراهقين، هي زيادة و انتشار الألعاب الالكترونية و قلة القاعات الرياضية.

حيث تؤكد أن الكثير من الشباب يميلون إلى ممارسة كرة القدم و لكن هناك فئات معتبرة تفضل ممارسة رياضات أخرى خاصة الجماعية منها كرة السلة و الطائرة و التي تتميز بنقص المركبات الخاصة بها إضافة إلى أن معظم المركبات المتوفرة تفتقد إلى الوسائل و العتاد و الكثير منها يعتبر غير صالح للاستغلال الرياضي.

بانتشار قاعات الألعاب الالكترونية العمومية في معظم مناطق الوطن إضافة الى انتشار أجهزة الألعاب الالكترونية و الإعلام الآلي في البيوت تجعل المراهق يصرف النظر على الأنشطة الرياضية و يتوجه نحو الألعاب الالكترونية هذا ما يبين أن الفرضية الأولى قد تحققت بنسبة كبيرة.

3-3- مناقشة الفرضية الثالثة:

النتائج التي تعبر عن الأسئلة الموجهة للتلاميذ حول الفرضية الثالثة التي تمثل دور الأنشطة الرياضية في تحسين مستوى التحصيل الدراسي. الموضحة في الجداول 5-6-7 أكدت أن اختلاف أعمار المراهقين تؤدي إلى عدة صدمات بين مختلف الفئات العمرية خاصة في أوقات الفراغ ، و أيام العطل أين تسيطر في الغالب فئة أكثر من 18 سنة على الأنشطة الرياضية داخل المركبات ، بالرغم من وجود بعض الأنشطة المختلفة بين الفئات العمرية للمراهقين إلا أنها قليلة وتبقى الأفضلية دائما لفئة أكثر من 18 سنة و هذا ما يبين أن الفرضية الثالثة قد تحققت بنسبة كبيرة.

3-4- مناقشة الفرضية العامة:

عند مناقشتنا للفرضيات السابقة استخلصنا من نتائج الاستبيانات الموجهة لكل من التلاميذ والأولياء نجد أن الأغلبية من التلاميذ تعجبهم كثيرا حصة ممارسة ألعاب الفيديو ، حيث ترى نسبة كبيرة أنها تمكنهم من إظهار قدراتهم الفكرية ومواهبهم الرياضية، كما تعتبر أن الأنشطة البدنية و الرياضية دور كبير في الحصول المراهق على تحصيل دراسي جيد .

أما بالنسبة الأولياء فالأغلبية بنسبة يرون أن العاب الفيديو له اثر سلبي على نتائج التلاميذ ويحببون ممارسة النشاط البدني الرياضي لأبنائهم .

ومنه نرى أن أغلبية التلاميذ غير واعون بمدى خطورة ألعاب الفيديو، حيث تعود سلبا على نتائجهم الدراسية وتعزف المراهقين عن النشاط البدني الرياضي، الذي يكتسبون فيه أشياء جديدة كتعلم

المهارات الحركية، ومعرفة القوانين وتقنيات بعض الرياضات وإثراء رصيدهم الثقافي في المجال الرياضي، والمحافظة على الصحة وتنشيط جميع الأجهزة الوظيفية ،كما تعمل على تنمية الصفات الخلقية و العقلية والاجتماعية من خلال تنمية روابط المحبة والأخوة بين التلاميذ

من خلال نتائج الجداول المدروسة للفرضيات الجزئية تتحقق الفرضية العامة أن لألعاب الفيديو أثر سلبي على التحصيل الدراسي وبالتالي العزوف عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

4 - الاستنتاج:

من خلال دراستنا لموضوع الدراسة نظريا وتطبيقيا حيث قمنا بتحليل نتائج الاستبيان ، تبين لنا أن الاهتمام والتوجه الكبير لفئة المراهقين المتمدرسين نحو الألعاب الالكترونية وتراجعهم عن ممارسة النشاط البدني الرياضي قد أصبح ظاهرة اجتماعية بدأت معالمها تظهر في المجتمع الجزائري مثله مثل المجتمعات الأخرى خاصة الغربية منها ، وهذا راجع أساسا إلى العراقيل الكثيرة التي تواجههم للممارسة الرياضية خاصة نقص الوسائل والمركبات الرياضية التي تتوافق مع ما يفضله المراهق من الرياضة ، إضافة إلى الحالة السيئة التي توجد عليها المركبات المتوفرة بسبب سوء استغلالها وتسييرها ومراقبتها كما أن المحيط الاجتماعي له أثر كبير في ظهور الظاهرة هذا من جهة ، ومن جهة أخرى فإن الانتشار الكبير لألعاب الفيديو ذات الاستعمال الشخصي في المنازل وحتى أجهزة الإعلام الآلي، إضافة إلى انتشار قاعات الألعاب العمومية التي توفر عدة أجهزة باستعمالات مختلفة وبأسعار منخفضة والتطور التكنولوجي الحديث فائق الدقة من الناحية التقنية والجمالية ، كل هذه العوامل تجذب المراهق نحو الألعاب الالكترونية بشكل مبالغ فيه حيث تبعده عن الأنشطة الرياضية و عن التحصيل الدراسي.

هذا ما استوجب تقديم حلول للتوفيق بين الألعاب الالكترونية التي تعتبر من الأنشطة الفكرية ،ومن الأنشطة البدنية الرياضية من أجل الحصول نتائج دراسية جيدة، و الفوائد المختلفة من النشاطين لأنهما متكاملين فيما بينهما حيث يمكننا من تنمية القدرات الجسمية البدنية والمهارات الرياضية، وبهذا ينمو المراهق بصفة طبيعية ويخرج من مرحلة المراهقة مزودا من عقل سليم وجسم سليم .

5- الاقتراحات و التوصيات:

من خلال ما سبق من الدراسة النظرية و الميدانية نستنتج بعض الاقتراحات والتوصيات تتجل فيما يلي :

- تدعيم وعي التلاميذ المراهقين بخطورة ممارسة العاب الفيديو .

- ضرورة إعادة الأنشطة البدنية والرياضية لمكانتها الحقيقية.

- ترقية الحالة النفسية للمراهقين في مجال الأنشطة البدنية والرياضية لمعالجة الانفعالات والسلوكات العدوانية.

- توفير الوسائل الضرورية لممارسة الأنشطة الرياضية قدر المستطاع..

- توجيه الآباء لمراقبة وتنظيم أوقات الفراغ بين ممارسة العاب الفيديو وممارسة الأنشطة الرياضية للأبناء.

- نشر الوعي لدى المراهقين لما تلحقه العاب الفيديو من سلبيات علي نتائج التحصيل الدراسي.

الخاتمة:

استنادا على الدراسة التي قمنا بها من خلال هذا البحث و تحليل النتائج المتحصل عليها و باعتبار أن ا لمراهقة من أكثر مراحل حياة الإنسان حساسية حيث تحدد الكثير من معالم حياته المستقبلية ،و لكي تمر هذه المرحلة بصفة عادية وجب على المراهق تنويع أنشطته خاصة الترفيهية منها و التي تساعد بشكل كبير على التخلص من الملل و التعب و ترفع من معنوياته ،و تتنوع تأثيرات هذه الأنشطة على المراهق حسب نوعها وطرق ممارستها و بهذا يستطيع المراهق تطوير بعض الصفات الموجودة بداخله سواء كانت مهارات بدنية أو فكرية

من هنا يتأكد أن التوفيق بين مختلف هذه الأنشطة يرفع من مستوى لاستفادة منها فالأنشطة البدنية الرياضية تساعد على البقاء في لياقة بدنية كما يمكنه من تجريب مختلف الرياضات حيث يمكن أن يكتشف موهبة بداخله فيطورها بمساعدة الأفراد المحيطين به,

و لكن مختلف العراقيل التي تعيق المراهق لممارسة هذا النوع من الأنشطة كنقص المركبات الرياضية أو عدم صلاحيتها و افتقارها للوسائل إضافة إلى قلة الأنشطة الرياضية من الجمعيات و النوادي تجعل المراهق يفقد الرغبة في ممارسة الرياضة حيث يتوجه إلى أنشطة ترفيهية أخرى خاصة ظاهرة العاب الفيديو التي انتشرت في مجتمعنا بين المراهقين خاصة حيث أصبح الكثير منهم مدمنا على هذا النوع من الألعاب الذي يجلب المراهق إليه بتكنولوجيا متطورة جدا تقنيا و جماليا حيث توفر له مجموعة من الرياضات الافتراضية بنفس الحماس في الرياضة الحقيقة ،و بالرغم من الجوانب الايجابية لنشاط ألعاب الفيديو من حيث تطوير الشخصية و تنمية الذكاء إلا أن الاستقلال اللاعقلاني لها يؤثر سلبيا على المراهق من الناحية البدنية كأمراض البدانة و قصر النظر إضافة إلى المشاكل النفسية ،بحيث تؤثر كذلك على التحصيل الدراسي للمراهق مما يجعله غير مبالي و مهمل لمسؤولياته لهذا وجب على كل الأطراف المعنية خاصة الأولياء مراقبة أبنائهم و تنظيم بعض الأنشطة التي يقومون بها إضافة إلى محاولة القضاء على مختلف العراقيل التي تعيق ممارسة الرياضة لتوفير الظروف المناسبة التي تجلب المراهق للنشاط البدني الرياضي و تمكنه من التوفيق بينه و بين ألعاب الفيديو و الأنشطة الترفيهية الأخرى و كذلك تشجيعه على المطالعة وعلى رفع وتحسين مستوى التحصيل الدراسي

قائمة المصادر و المراجع:

المراجع باللغة العربية:

1 - أمين أنور الخولي ، **الرياضة و المجتمع** ، سلسلة عالم المعرفة ، الكويت : سنة 1996.

2 - مصطفى ,سويف ,**الأسس النفسية للتكامل الاجتماعي** "ط4,دار المعرفة,مصر:بدون سنة.

3 - عبد المجيد نشواتي ،**علم النفس التربوي**،دار الفرقان، ط3،الأردن: .1987

4- محمد عادل خطاب, النشاط الترويحي وبرامجه, ملتزم الطبع والنشر مكتبة القاهرة الحديثة.

5 - علي يحي منصوري ،**الثقافة والرياضة** ،ط1 ،القاهرة : 1971.

6 - أشتي ،**العلوم الإنسانية والاجتماعية**،1994.

7 - عصام عبد الخالق. **التدريب الرياضي (نظريات و تطبيقات)**، ط2 ،دار الكتب الجامعية ، مصر: سنة1972.

8 - أبي الفضل جمال الدين بن مكرم بن منظور. **لسان العرب**، ط1، المجلد التاسع، دار صادر، بيروت: سنة 1992

9 - محب الدين أبي فيض السيد ، محمد مرتضى الحسيني. **تاج العروس من جواهر القاموس** ، المجلد الثاني عشر ،دار الفكر ، بيروت : سنة 1994 .

10 - عبد الرحمان العيسوي . **سيكولوجية المراهق و المسلم المعاصر** ، دار الوثائق ، الكويت : سنة 1987

11 - محمد حامد ناصر و خوله درويش. **تربية المراهق في رحاب الإسلام** ، دار ابن حزم ، بيروت : سنة 1997

12 - ميخائيل إبراهيم أسعد . **مشكلة الطفولة و المراهقة** ، ط2 ، دار الآفاق الجديدة ، بيروت : سنة 1991

13 - السيد خير الله ،**بحوث نفسية وتربوية**،دار النهضة العربية،بيروت :لبنان :1981.

14 - نعيم الرفاعي ، **الصحة النفسية**، ط1 ،طبعة طبرين، دمشق: 1977

15 - فاخر عاقل، **معجم علم النفس** ، دار العلم للسالبين، ،1979

16 - مصطفى حسن باهي، إخلاص محمد عبد اللطيف، **طرق البحث العلمي والتحليل الإحصائي**، مركز الكتاب للنشر، مصر: 2000

.

قائمة المذكرات:

- نمرود بشير،**مذكرة نيل ماجيستر**،العاب الفيديو وانعكاسها على النشاط البدني الرياضي،سيدي عبد الله،2007.

النصوص القانونية:

- أمر رقم 95. 09 المتعلق بتوجيه المنظومة الوطنية للتربية البدنية والرياضية وتنظيمها وتطويرها الصادر في 25 فبراير 1995 ص08.09.10

المراجع باللغة الفرنسية

- Algerien Démocratiques populaire Art:N°:17/1995du journal officiel de la république
- alice mitchall and carolsavill .-smith .computer and video games for learning A review of the literature.2004
- griffiths MD,HuntN(1995).computer game playing in adollecence.prevalence and demographic.
- Mumtaz S(2001).Children s enjoyment and perception of computer use in th home and school.
- Scheoner A-M (2001).Does lara Croft wearfake polygons? Gender and gender-role

المواقع الالكترونية:

- WWW. Jeu- video. Com
- WWW.Lakaii.com/kids
- www.science direct.com

الملاحق

جامعة ورقلة

قسم علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية

استمارة استبيان

استبيان يتضمن بحث حول موضوع:

العاب الفيديو وانعكساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين(15-18سنة)

استبيان خاص بالتلاميذ:

هذه الوثيقة عبارة عن استمارة الهدف منها هو جمع معلومات يدخل ضمن إتمام مذكرة لنيل شهادة الماستر حول موضوع: الألعاب الفيديو وتأثيرها التحصيل الدراسي ، لذا نرجو منكم قراءتها بتمعن والإجابة عن الأسئلة الموجودة فيها، بحسب ما هو مطلوب منكم بوضع علامة** في الخانات الفارغة، وذكر ما طلب منكم ذكره ونعلمكم أن هذه الاستمارة موجهة لأغراض علمية فقط، وشكرا لكم.

من إعداد:

* عقون حكيم
* بكة عبد القادر

الأستاذ:

بن قويدر بن براهيم

السنة الجامعية 2014/ 2015

*** ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على ممارسة بعض الانشطة الرياضية في المؤسسات التربوية و النوادي الرياضية لدى التلاميذ المراهقين .**

1- هل تمارس العاب الفيديو في أوقات فراغك ؟

نعم: لا:

2- كيف ترى علاقة الألعاب الفيديو بالنتائج التي تتحصل عليها ؟

جيدة: متوسطة : ضعيفة:

3- هل الألعاب الالكترونية تساعدك في رفع و تحسين مستوى التحصيل الدراسي؟

نعم: لا:

4- ما مدى إقبالك على الألعاب الفيديو وعزوفك عن النشاط الرياضي؟

كبير: متوسطة: قليلة:

5 – في رأيك هل يوجد فرق بين التلاميذ الممارسين و الغير الممارسين للنشاط الرياضي في تحقيق النتائج؟

نعم: لا:

6- إذا لم تجد مكان لممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديك مادا تفعل ؟

ممارسة العاب الفيديو : المطالعة : ممارسة ألعاب فكرية:

أشياء أخرى أذكرها

.....

7- أيهما تفضل ممارسته في وقت الفراغ ؟

ألعاب الفيديو: النشاط البدني الرياضي:

8- إذا كانت الإجابة بألعاب الفيديو :

أ- ما هو نوع العاب الفيديو المفضلة لديك ؟

ألعاب حربية: ألعاب السباق ألعاب الألغاز:

ألعاب قتالية: الألعاب الرياضية:

ب- هل تجد متعة في ممارسة العاب الفيديو؟

نعم: لا:

ج- إذا كانت الإجابة بنعم : هل يعو ذلك إلي:

عنصر التشويق: الإثارة: المغامرة :

شيء آخر أذكره .....

9- هل تعتبر ممارسة ألعاب الفيديو بديل جيد لممارسة النشاط البدني الرياضي ؟

نعم: لا:

10- مادا تمثل لك ممارسة ألعاب الفيديو ؟

هواية: ترفيه: تنمية الذكاء: مضيعة للوقت:

11- في حالة قلة المركبات الرياضية ,هل تعوضك ألعاب الفيديو عن ممارسة النشاط البدني الرياضي ؟

نعم: لا:

*** الانشطة الرياضية لها دور في تحسين مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين 15–18 سنة ؟**

12– هل تمتلك إحدى الوسائل التكنولوجية المحمولة؟

نعم: لا:

13– هل تمارس فيه ألعاب الفيديو ؟

نعم: لا:

14– إذا كانت ألإجابة بنعم : كم من الوقت تقضيه في ممارسة ألعاب الفيديو ؟

اقل من الساعة: أكثر من ساعة:

15– ما هو عدد قاعات ألعاب الفيديو المتوفرة في حيك؟

كثير: متوسطة: قليل:

16– هل تمتلك أجهزة ألعاب فيديو في المنزل؟

نعم: لا:

17– هل تمتلك جهاز كمبيوتر؟

نعم: لا:

18– هل تمارس ألعاب الفيديو من خلال جهاز التلفاز ؟

نعم: لا:

19- ما هي الوسيلة التي تفضلها لممارسة ألعاب الفيديو ؟

الكمبيوتر: الانترنت: الهاتف النقال:

أجهزة ألعاب الفيديو: التلفاز:

20- أيهما يشعرك بالملل عند ممارسته ؟

ألعاب الفيديو: النشاط البدني الرياضي:

21- هل تجد صعوبة في التوقف عن ممارسة ألعاب الفيديو ؟

نعم: لا:

22- إذا كانت الإجابة بنعم هل تجيد استعماله ؟

نعم: لا:

23- هل تمارس فيه ألعاب الفيديو؟

نعم: لا:

24- هل ترتاد على الانترنت ؟

دائما: أحيانا: لا أتردد:

25- هل تناسبك تسعيرة الانترنت لممارسة ألعاب الفيديو ؟

نعم: لا:

جامعة ورقلة

قسم علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية

استمارة استبيان

استبيان يتضمن بحث حول موضوع:

العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين(15-18سنة)

استبيان خاص بالأولياء:

هذه الوثيقة عبارة عن استمارة الهدف منها هو جمع معلومات يدخل ضمن إتمام مذكرة لنيل شهادة الماستر حول موضوع: الألعاب الفيديو وتأثيرها التحصيل الدراسي ، لذا نرجو منكم قراءتها بتمعن والإجابة عن الأسئلة الموجودة فيها، بحسب ما هو مطلوب منكم بوضع علامة** في الخانات الفارغة، وذكر ما طلب منكم ذكره ونعلمكم أن هذه الاستمارة موجهة لأغراض علمية فقط، وشكرا لكم.

من إعداد:

* عقون حكيم
* بكة عبد القادر

الأستاذ:

بن قويدر بن براهيم

السنة الجامعية 2014/ 2015

*** العاب الفيديو لها تأثير سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين 15-18 سنة.**

1- هل تسمح لابنك بممارسة الألعاب الفيديو أثناء أوقات الفراغ؟

نعم: لا:

2- هل تلاحظ تحسن في مستوى الأداء الدراسي لابنك مقارنة بالسنة الماضية ؟

نعم: لا:

3- في رأيك ما هي الألعاب الالكترونية التي تراها الأكثر ممارسة لدى ابنك ؟

لعبة الشطرنج : كرة القدم : ألعاب أخرى:

4- هل ترى بان ممارسة الألعاب الالكترونية تحسن من مردود التحصيل الدراسي لابنك ؟

نعم: لا:

5- أنت كا والد هل ترى أن عامل المراقبة له دور في الحد من انتشار ممارسة الألعاب الالكترونية ؟

نعم: لا:

6- هل تفضل لابنك ممارسة النشاط البدني الرياضي على الألعاب الفيديو خارج أوقات الدراسة ؟

نعم: لا:

7- هل تقوم بشراء الألعاب الفيديو لابنك؟

نعم: لا:

8- هل كنت تمارس الألعاب فيديو في صغرك؟

نعم: لا:

9- هل تمارس الألعاب الفيديو مع أولادك في أوقات الفراغ؟

نعم: لا:

10- ما هي الأنشطة الرياضية المفضلة لابنك في أوقات الفراغ ؟

كرة القدم: كرة السلة: العاب القوى:

السباحة: كرة الطائرة: الرياضات القتالية:

11- هل الألعاب الالكترونية تنمي القدرات الفكرية:

نعم: لا: أحيانا: